

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau kerangka kerja yang memberikan gambaran dalam melaksanakan suatu pembelajaran agar membantu belajar peserta didik dalam mencapai tujuan yang ingin dicapai. Menurut Ponidi dkk., (2021 hlm 10) bahwa “model pembelajaran merupakan proses perencanaan yang digunakan oleh pendidik sebagai pedoman dalam proses pembelajaran”. Pernyataan tersebut selaras dengan pendapat Fitria, (2020 hlm 21) merujuk pernyataan Syaiful Sagala yang mengemukakan bahwa :

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur secara sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar peserta didik untuk mencapai tujuan belajar tertentu, serta berfungsi sebagai pedoman bagi pendidik dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran.

Menurut Tahulending et al (2021 hlm 28-38) “Model pembelajaran adalah perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas ataupun pembelajaran daring tutorial, dan untuk menentukan perangkat pembelajaran seperti buku, film, kurikulum, dan lain sebagainya”..Berdasarkan pemaparan diatas, maka dapat diketahui bahwa pengertian model pembelajaran merupakan suatu kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur secara sistematis dalam menyusun pengalaman belajar guna mencapai tujuan belajar dan berfungsi sebagai pedoman bagi pendidik dalam pelaksanaan pembelajaran.

b. Jenis-jenis Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan modifikasi dari metode dasar dalam pembelajaran. Sehingga, model pembelajaran merupakan salah satu penentu keberhasilan dalam pelaksanaan pembelajaran. Menurut Utami, (2022) merujuk pernyataan Komalasari jenis-jenis model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

- 1) Model Pembelajaran Berbasis Masalah
- 2) Model Pembelajaran Kooperatif
- 3) Model Pembelajaran Berbasis Proyek
- 4) Model Pembelajaran Pelayanan
- 5) Model Pembelajaran Berbasis Kerja.
- 6) Model Pembelajaran Konsep
- 7) Model Pembelajaran Nilai

Menurut Sueni, (2019) model pembelajaran terbagi menjadi yaitu sebagai berikut:

- 1) Model Pembelajaran Langsung
Model pembelajaran langsung merupakan model pembelajaran yang mana dalam proses pembelajarannya sepenuhnya diarahkan oleh pendidik.
- 2) Model Pembelajaran Tidak Langsung
Model pembelajaran tidak langsung merupakan model pembelajaran yang mana proses pembelajarannya itu berpusat pada peserta didik, jadi pendidik dalam proses pembelajaran bukan memberikan informasi melainkan mengajukan pertanyaan dan mendengarkan peserta didik serta memberi penghargaan kepada peserta didik.
- 3) Model Pembelajaran Kooperatif
Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang mengutamakan kerjasama antar peserta didik guna mencapai suatu tujuan pembelajaran.

Berdasarkan uraian jenis-jenis model pembelajaran di atas, peneliti memilih model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*). Model pembelajaran ini memungkinkan peserta didik untuk berpartisipasi aktif dan berperan penting dalam mengikuti kegiatan pembelajaran serta mampu meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik.

2. Model Problem Based Learning

a. Pengertian model *problem based learning*

Problem Based Learning (PBL) ialah model ajar untuk penggunaan ranah lingkungan pendidikan. PBL adalah pendekatan instruksional yang berpusat di sekitar eksplorasi dan penyelesaian masalah peserta didik. Menurut Agus Tugiyanto dkk (2023 hlm 16) “Model pembelajaran ini menekankan keterlibatan dan partisipasi aktif peserta didik selama belajar di sekolah”. Menurut Yolanda et al (2022) “PBL merupakan metodologi pendidikan agar peserta didik senantiasa

diajak dalam penanganan atau tugas pemecahan problem melalui kegiatan yang berbasis ilmiah”. Metode ini bertujuan untuk memfasilitasi perolehan pengetahuan terhadap handling problem, sekaligus mendorong pengembangan keterampilan pemecahan masalah melalui keterlibatan belajar aktif.

Menurut Melani et. Al (2023) mengatakan bahwa :

“*Problem Based Learning* (PBL) diartikan bahwa dalam pelaksanaannya dapat menghadapkan peserta didik pada masalah untuk menekankan pada cara belajar yang selalu berinovasi dan mengajak keaktifan peserta didik melalui pembelajaran tim atau kelompok.”

Hal ini dilakukan karena keefektifannya dalam menumbuhkan motivasi dan keterlibatan peserta didik selama proses pengajaran. Menurut Sari, (2021 hlm 9-11) “*Model Problem Based Learning* juga bisa diartikan sebagai model pembelajaran yang menghadirkan sebuah masalah disekitar dan dijadikan sebagai bahan pembelajaran untuk menemukan sebuah jalan keluar dari permasalahan tersebut”. Menurut (Husnul, 2020) “Model PBL adalah suatu cara pembelajaran dengan menghadapkan siswa kepada suatu *problem*/masalah untuk dipecahkan atau diselesaikan secara konseptual masalah terbuka dalam pembelajaran”.

Dapat disimpulkan bahwa model *problem based learning* adalah suatu pendekatan pembelajaran berbasis masalah di mana siswa diharapkan mampu mengatasi masalah dan menemukan solusi dari situasi kehidupan nyata. Hal ini bertujuan agar peserta didik dapat memperoleh pengetahuan yang terkait dengan masalah tersebut serta mengembangkan keterampilan dalam memecahkan masalah. *Problem based learning* dikembangkan diskusi dan komunikasi dengan tujuan agar siswa saling berbagi kemampuan, saling belajar berpikir kritis, saling menyampaikan pendapat, saling memberi kesempatan menyalurkan kemampuan, saling membantu belajar, saling menilai kemampuan dan peranan diri sendiri maupun teman lain.

b. Karakteristik Model *Problem Based Learning*

Setiap model pembelajaran pasti memiliki ciri khusus atau biasanya disebut dengan karakteristik tersendiri. Begitu juga dengan model *problem based learning* juga memiliki karakteristik yang membedakan dengan model pembelajaran lain.

Berikut karakteristik model *problem based learning* menurut Setyo dkk., (2020 hlm 20) merujuk pernyataan dari Ngalimun, yaitu sebagai berikut:

- 1) Proses pembelajaran dimulai dengan penyajian masalah.
- 2) Masalah yang disajikan berhubungan dengan dunia nyata peserta didik.
- 3) Mengorganisasikan pelajaran diseputar masalah, bukan seputar disiplin ilmu.
- 4) Memberikan tanggung jawab yang besar kepada peserta didik dalam membentuk dan menjalankan secara langsung dalam proses belajar mereka sendiri.
- 5) Menggunakan kelompok kecil.
- 6) Menuntut pendidik untuk mendemonstrasikan apa yang telah mereka pelajari dalam bentuk suatu produk atau kinerja.

Menurut Malmia et al., (2019) merujuk pernyataan Sears dan Hersh beberapa karakteristik model *problem based learning*, yaitu sebagai berikut

- 1) Masalah harus berkaitan dengan kurikulum.
- 2) Masalah tidak terstruktur, solusi tidak tunggal dan proses bertahap
- 3) Peserta didik hanya diberikan pedoman untuk mengidentifikasi masalah, dan tidak diberikan rumus untuk menyelesaikan masalah.
- 4) Mengklasifikasikan PBM dalam dua level yaitu level rendah dan level tinggi.
- 5) Peserta didik hanya diberikan pedoman untuk mengidentifikasi masalah, dan tidak diberikan rumus untuk menyelesaikan masalah.
- 6) Mengklasifikasikan PBM dalam dua level yaitu level rendah dan level tinggi.

Karakteristik model *problem based learning* menurut Setyo dkk., (2020 hlm 21-23), yaitu sebagai berikut.

- 1) Pembelajaran dilaksanakan dengan penyajian masalah autentik peserta didik.
- 2) Pembelajaran didesain agar berpusat pada peserta didik.
- 3) Peserta didik berkolaborasi dalam kelompok kecil untuk menemukan berbagai informasi yang dibutuhkan dari berbagai sumber.
- 4) Pendidik hanya berperan sebagai fasilitator dan memastikan proses dan tujuan pembelajaran tercapai.
- 5) Adanya proses penyampaian hasil dalam bentuk produk atau proyek.

Berdasarkan pernyataan tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa sebuah model pembelajaran dapat dikatakan sebagai model *problem based learning* jika memiliki karakteristik, yaitu (1) pembelajaran dilaksanakan dengan penyajian masalah (2) pembelajaran di desain agar berpusat pada peserta didik, (3) peserta didik diarahkan untuk berkolaborasi dalam bentuk kelompok agar dapat menemukan informasi yang dibutuhkan.

c. Kelebihan dan kelemahan model *Problem Based Learning*

Kelebihan *Problem Based Learning* (Usman, et. al., 2021 hlm 16):

- 1) Membuat peserta didik lebih aktif.
- 2) Menantang kemampuan peserta didik serta memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru bagi peserta didik.
- 3) Meningkatkan motivasi dan aktivitas pembelajaran peserta didik.
- 4) Membantu peserta didik dalam mentransfer pengetahuan peserta didik untuk memahami masalah dunia nyata.
- 5) Membantu peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan.
- 6) Mengembangkan kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan mereka untuk menyesuaikan dengan pengetahuan baru.

Sejalan dengan pendapat menurut Yuyun (2017, hlm. 59) menjelaskan bahwa kelebihan model *Problem Based Learning* yaitu:

- 1) Proses pembelajaran bermana bagi peserta bagi peserta didik dimana siswa belajar memecahkan masalah melalui penerapan pengetahuan yang dimilikinya.
- 2) Peserta didik mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan secara stimulan dan mengaplikasikannya dalam konteks yang relavan.
- 3) Meningkatkan kemampuan berpikir kritis, menumbuhkan inisiatif peserta didik dalam bekerja, motivasi internal untuk belajar, dan dapat mengembangkan hubungan interpersonal dalam bekerja kelompok.

Menurut Masduriah & Madiun, (2020, hlm. 279) model pembelajaran memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut:

- a) Peserta didik menjadi subjek utama dalam pembelajaran
- b) Melatih keterampilan memecahkan masalah
- c) Memotivasi peserta didik untuk memahami konsep baru
- d) Melatih mengendalikan diri, membantu peserta didik mempelajari fenomena secara luas dan mendalam.

Berdasarkan kelebihan yang diidentifikasi di atas maka dapat disimpulkan bahwa *problem based learning* sangat penting untuk dipahami dan diterapkan oleh para guru, karena pemanfaatan penerapan pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan daya ktiris siswa dalam menghadapi dan memecahkan suatu masalah yang mereka hadapi dalam dunia nyata. Kemampuan siswa dalam menganalisis suatu masalah dan menemukan cara pemecahannya merupakan modal yang sangat penting dan berharga untuk terjun kedalam dunia kerja

Disamping kelebihan diatas, PBL juga memiliki kelemahan, diantaranya (Usman, et. al., 2021 hlm 124):

- a. Manakala peserta didik tidak memiliki niat atau tidak mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka akan merasa enggan untuk mencobanya.
- b. Untuk sebagian peserta didik beranggapan bahwa tanpa pemahaman mengenai materi yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah mengapa mereka harus berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka mereka akan belajar apa yang mereka ingin pelajari
- c. Tidak semua sekolah dapat melaksanakan sistem pembelajaran berbasis masalah karena menyebabkan kelas menjadi tidak kondusif.
- d. Pelaksanaan PBL butuh waktu yang lama sehingga dianggap kurang efisien.

Menurut Sumantri (2016, hlm. 47) menjelaskan bahwa kelemahan model Problem Based Learning diantaranya yaitu:

- a. Memiliki beberapa pokok bahasan yang sulit untuk diterapkan dalam model ini, seperti terbatasnya sarana prasarana, atau media pembelajaran.
- b. Membutuhkan alokasi waktu yang lebih panjang.
- c. Pembelajaran hanya berfokus pada permasalahan.

Lebih lanjut menurut Mustaji (2017, hlm. 60) mengemukakan kelemahan model Problem Based Learning diantaranya:

- a. Manakala peserta didik tidak memiliki minat atau tidak memiliki kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka akan merasa susah untuk mencoba.
- b. Keberhasilan strategi pembelajaran melalui pemecahan masalah membutuhkan cukup waktu untuk persiapan.
- c. Tanpa pemahaman mengapa mereka yang sedang dipelajari, maka mereka tidak akan belajar apa yang mereka ingin pelajari.

Berdasarkan kelemahan yang diidentifikasi di atas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran serta siswa tidak akan belajar tentang apa yang ingin dipelajari, hanya cocok untuk pembelajaran yang berkaitan dengan pemecahan masalah, Pembelajaran hanya berfokus pada permasalahan, Pembelajaran tidak akan bermakna jika siswa masih belum paham dengan penerapan model ini dan Siswa yang tidak mempunyai minat belajar akan kurang percaya diri dan diam saat proses pembelajaran. Solusinya untuk mengatasi kelemahan pada pembelajaran berbasis masalah maka guru hendaknya membuat persiapan yang matang sebelum menerapkannya. Guru hendaknya memberikan penjelasannya secara detail agar siswa memahami permasalahan yang dihadapi dengan baik. Selain itu guru harus mampu menumbuhkan motivasi pada diri siswa agar memiliki kepercayaan diri untuk berhasil.

d. Langkah-langkah model *Problem Based Learning*

Model pembelajaran *problem based learning* dijelaskan oleh banyak ahli. David Johnson dan Johnson menjelaskan 5 langkah yang terdapat dalam model pembelajaran *problem based learning* yaitu: (Sudarmanto, dkk. 2021)

- 1) Identifikasi masalah, yaitu mengajukan pertanyaan dari peristiwa tertentu yang mengandung pertanyaan yang saling bertentangan, sehingga siswa jelas tentang apa yang akan dipelajari. Dalam proses ini, pendidik dapat meminta pendapat dan penjelasan dari siswa mengenai isu-isu hangat yang diminati.
- 2) Mendiagnosis masalah, yaitu menentukan penyebab permasalahan dan menganalisis berbagai faktor, termasuk faktor penghambat dan pendukung untuk memecahkan masalah. Kegiatan ini dapat dilakukan dalam diskusi kelompok yang pada akhirnya memungkinkan peserta didik untuk memprioritaskan tindakan yang mungkin dilakukan berdasarkan sifat hambatannya.
- 3) Mengembangkan strategi alternative, yaitu menguji setiap tindakan yang dikembangkan melalui diskusi kelas. mendorong siswa untuk berpikir mengemukakan pendapat dan berpendapat tentang setiap kemungkinan tindakan yang dapat dilakukan.
- 4) Mengidentifikasi dan menggunakan langkah yang disukai, yaitu memutuskan strategi mana yang dapat diterapkan.
- 5) Melakukan penilaian akhir, meliputi penilaian proses dan penilaian hasil. Penilaian proses merupakan penilaian pelaksanaan seluruh kegiatan pembelajaran, sedangkan penilaian hasil merupakan penilaian konsekuensi dari penerapan strategi yang dimaksudkan

Setiap model pembelajaran pasti memiliki langkah-langkah atau tahapannya, begitu juga dengan model *Problem Based Learning* (PBL). Berikut langkah-langkah model *Problem Based Learning* yang dikemukakan oleh Trygu, (2020 hlm 96) yaitu,

- 1) Orientasi peserta didik pada masalah,
- 2) Mengorganisasi peserta didik,
- 3) Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok,
- 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil,
- 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses dan hasil pemecahan masalah.

Menurut Wibowo, (2022 hlm 112) merujuk pendapat Shoimin yang mengemukakan bahwa sintaks pembelajaran *Problem Based Learning*, yaitu sebagai berikut.

- 1) Menjelaskan tujuan pembelajaran meliputi menjelaskan logistik yang dibutuhkan dan memotivasi peserta didik dalam pelaksanaan pemecahan masalah yang dipilih.

- 2) Membantu peserta didik dalam mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan permasalahan.
- 3) Mendorong peserta didik dalam mengumpulkan informasi yang sesuai dengan eksperimen untuk penjelasan masalah, pengumpulan data, hipotesis, dan pemecahan masalah.
- 4) Membantu peserta didik dalam merencanakan serta menyiapkan laporan hasil karya berupa laporan.
- 5) Pendidik membantu peserta didik untuk melakukan evaluasi terhadap penyelidikan yang telah dilakukan.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah model pembelajaran *problem based learning* diawali dengan pengenalan suatu masalah yang nantinya peserta didik akan diminta untuk mencari dan mengumpulkan informasi baik secara individu maupun secara kelompok serta solusi untuk memecahkan masalah itu sendiri.

e. Sintaks model *Problem Based Learning*

Model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat dilaksanakan oleh guru dan siswa jika seluruh perangkat pembelajaran sudah siap, peserta didik juga perlu memahami proses pembelajaran tersebut. Sintaks dalam PBL menurut Shofiyah dkk., (2018 hlm 35) terdapat pada Tabel 2.1.

Tabel 2. 1 Sintaks Model *Problem Based Learning*

Fase atau Tahap	Perilaku Guru
Fase 1 Mengorientasikan siswa pada masalah	Guru menginformasikan tujuan-tujuan pembelajaran, mendeskripsikan kebutuhan-kebutuhan logistik penting, dan memotivasi agar terlibat dalam kegiatan pemecahan masalah yang mereka pilih sendiri
Fase 2 Mengorganisasikan siswa untuk belajar	Guru membantu siswa menentukan dan mengatur tugas-tugas belajar yang berhubungan dengan masalah itu.
Fase 3 Membantu penyelidikan mandiri dan kelompok	Guru mendorong siswa mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen, mencari penjelasan dan solusi
Fase 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya serta memamerkannya	Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan hasil karya siswa yang sesuai seperti laporan

Fase 5 Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Guru membantu siswa melakukan refleksi atau penyelidikan dan prosesproses yang mereka gunakan.
---	--

Adapun sintak *Problem Based Learning* menurut Syamsidah, et. al. (2018 hlm 21-23) terdapat pada Tabel 2.2.

Tabel 2. 2 Sintaks Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Fase Pembelajaran	Kegiatan	
	Guru	Siswa
Fase Pendahuluan (Observasi Awal)	1) Menyampaikan tujuan pembelajaran padasiswa. 2) Membantu siswa membentuk kelompok 4-5 siswa. 3) Menghubungkan materi yang akandipelajari dengan materi padapertemuan sebelumnya. 4) Memunculkan permasalahan terkait dengan topik materi tetapi dikaitkan dengan kehidupan siswa.	1) Menyimak penjelasan yang disampaikan oleh guru. 3) Membentuk kelompok secaraheterogen. 4) Terlibat dalamkegiatan apersepsi (menanya). 5) Menganalisis permasalahan awal yang diberikan dengan menggunakan pengalaman dalam kehidupan(menalar).
Fase Perumusan Masalah	1) Membimbing mahasiswa menyusun rumusan masalah. 2) Menjelaskan carauntuk melakukankegiatan penemuansolusi dari masalahpada mahasiswa.	1) Menyusun rumusan permasalahan. 2) Menyimak dan mencatat masalah yang dikemukakan oleh guru (mengamati dan menanya). 3) Menyimak penjelasan guru mengenai cara melakukan kegiatan menemukan.
Fase Merumuskan Alternatif Strategi	1) Membimbing siswa mengajukan dugaan sementara berdasarkan masalah yang disusun.	1) Menuliskan hipotesis atau dugaan sementara.
Fase Pengumpulan Data (Menerapkan Strategi)	1) Mengarahkan dan membimbing siswa untuk melakukan eksperimen berdasarkan masalah (LKM) yang disiapkan. 2) Berdiskusi sebagai kegiatan penemuan.	1) Melakukan eksperimen berdasarkan LKS (mencoba), sambil mengumpulkan data dan menganalisis data-data yangditemukan (menalar).

	3) Meminta siswa untuk menuliskan kegiatan 4) penemuannya pada 5) kertas selembat.	2) Menuliskan hasil eksperimen pada LKS melakukan penemuan di kertas selembat.
Fase Diskusi	1) Membimbing siswa dalam kegiatan menyatukan pendapat (diskusi). 2) Memberikan informasi/ 3) penguatan, koreksi pada mahasiswa 4) jika diperlukan dalam kegiatan diskusi.	1) Berdiskusi (memberikan pendapat mengenai hasil temuan dari percobaan yang dilakukan) antar kelompok. 2) Mengajukan pertanyaan jika ada yang tidak dimengerti (menalar).
Fase Kesimpulan dan Evaluasi	1) Meminta beberapa siswa untuk menyampaikan kesimpulan dari hasil diskusi.	1) Menyampaikan kesimpulan (mengkomunikasikan).

Sumber: (Syamsidah, et. al. 2018 hlm 21-23):

Dari beberapa sintaks yang ada di atas peneliti menyimpulkan bahwa secara garis besar sintaks pada model pembelajaran *Problem Based Learning* melalui lima fase atau tahapan yaitu, orientasi terhadap masalah, mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, membimbing peserta didik untuk penyidikan, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, serta menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian hasil belajar

Hasil belajar merupakan prestasi yang dicapai siswa oleh karena adanya usaha sadar yang dilakukan siswa untuk mendapatkan perubahan, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan dan sikap (Ananda, 2020 hlm 51). Menurut Arikunto, (2022 hlm 133) hasil belajar adalah hasil akhir setelah mengalami proses belajar, perubahan itu tampak dalam perbuatan yang dapat diamati, dan dapat diukur. Sedangkan menurut Wirda, et. al. (2020 hlm 7) hasil belajar siswa merupakan salah satu alat ukur untuk melihat capaian seberapa jauh siswa dapat menguasai materi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru. Hasil belajar adalah kemampuan siswa yang diperoleh setelah melakukan kegiatan belajar. (Nugraha, et. al. 2020 hlm 270). Berdasarkan uraian yang sudah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh melalui proses

belajar yang menghasilkan suatu perubahan tingkah laku secara keseluruhan baik yang menyangkut segi kognitif, afektif, psikomotorik dan dapat di ukur.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Capaian Hasil Belajar

Adapun menurut Nurdin dalam Ananda (2020 hlm 79-80) menjelaskan beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa antara lain:

- 1) Faktor internal, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri individu antara lain:
 - a) kondisi fisiologis/jasmani, dan
 - b) kondisi psikologis, hal ini meliputi bakat, minat, motivasi, sikap, intelektual mahasiswa.
- 2) Faktor eksternal, yaitu faktor yang berasal dari luar diri individu antara lain:
 - a) lingkungan sosial yaitu teman, guru, keluarga, masyarakat, dan
 - b) lingkungan fisik yaitu sekolah, sarana prasarana, tempat tinggal: rumah, asrama, kost.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Slameto dalam Marlina, et. al. (2021) faktor yang mempengaruhi belajar digolongkan menjadi dua yaitu, faktor internal dan faktor eksternal. Faktor-faktor tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut :

- 1) Faktor internal yang berasal dari dalam individu peserta, meliputi:
 - a) Faktor jasmaniah, meliputi faktor kesehatan yang berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian-bagiannya/ bebas dari penyakit dan cacat tubuh yang menyebabkan kurang baik atau sempurna mengenai tubuh/ badan.
 - b) Faktor psikologis, meliputi faktor intelegensi, perhatian, minat, bakat motif, kematangan dan kesiapan.
 - c) Faktor kelelahan, yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani (bersifat psikis).
- 2) Faktor eksternal yang berasal dari luar individu peserta, meliputi :
 - a) Faktor keluarga, yaitu pengaruh dari keluarga berupa cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga.
 - b) Faktor sekolah, mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, dan metode belajar dan tugas rumah.
 - c) Faktor masyarakat, mencakup kegiatan siswa dengan masyarakat, mass media, teman bergaul, dll.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar terdiri dari faktor internal dan eksternal, yang dimana kedua faktor tersebut saling mempengaruhi dalam proses belajar individu sehingga menentukan kualitas hasil belajar. Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik, serta faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar

yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Oleh karenanya, berbagai faktor yang mempengaruhi peserta didik ini menjadi bahan perhatian bagi peserta didik, guru, maupun pihak terkait lainnya agar dapat mencapai keberhasilan proses pembelajaran yang dilakukan.

c. Indikator hasil belajar

Indikator sebagai suatu alat untuk mengukur perubahan yang terjadi pada suatu kejadian atau suatu kegiatan. Agar dapat mengukur hasil belajar maka diperlukan adanya indikator-indikator sebagai acuan untuk menilai sejauh mana perkembangan hasil belajar seseorang. Menurut Moore dalam Homroul Fauhah & Brillian Rosy (2021, hlm. 327) indikator hasil belajar ada tiga ranah, yaitu:

- 1) Ranah kognitif, diantaranya pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian pengkajian, pembuatan, serta evaluasi.
- 2) Ranah efektif, meliputi penerimaan, menjawab, dan menentukan nilai.
- 3) Ranah psikomotorik, meliputi:
 - a) fundamental movement (gerakan pokok),
 - b) generic movement (gerakan umum),
 - c) ordinative movement (gerakan ordinat),
 - d) creative movement (gerakan kreatif).

Menurut Lestari, et. al. (2023 hlm 35-47) indikator dari hasil belajar adalah:

- 1) Ranah kognitif mencakup tujuan belajar yang berkaitan dengan retensi informasi dan pertumbuhan kemampuan intelektual dan bakat.
- 2) Ranah afektif menggambarkan bagaimana sikap, minat, nilai-nilai, dan kemampuan untuk menghargai dan beradaptasi berkembang seiring waktu.
- 3) Ranah psikomotor terdiri dari modifikasi perilaku yang berarti akuisisi kemampuan manipulasi fisik tertentu oleh siswa.

Adapun indikator hasil belajar menurut Straus, dkk, dalam Homroul Fauhah & Brillian Rosy, (2021, hlm. 327-328) adalah:

- 1) Ranah kognitif memfokuskan terhadap bagaimana siswa mendapat pengetahuan akademik melalui metode pelajaran maupun penyampaian informasi.
- 2) Ranah efektif berkaitan dengan sikap, nilai keyakinan yang berperan penting dalam perubahan tingkah laku.
- 3) Ranah psikomotorik, keterampilan dan pengembangan diri yang digunakan pada kinerja keterampilan maupun praktek dalam pengembangan penguasaan keterampilan.

Berdasarkan indikator hasil belajar di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa

indikator hasil belajar mencakup tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah efektif dan ranah psikomotorik. Indikator hasil belajar digunakan untuk mengukur kemajuan, peningkatan pengetahuan, pemahaman dan keterampilan yang diperoleh peserta didik.

4. Media Pembelajaran *WordWall*

a. Pengertian Media Pembelajaran *WordWall*

Pentingnya masalah hasil belajar peserta didik tersebut maka guru sebagai salah satu komponen keberhasilan peserta didik dalam proses kegiatan belajar mengajar sehingga guru harus memiliki kemampuan mengajar secara profesional dalam menggunakan model, metode dan media pembelajaran yang tepat dalam proses belajar mengajar. Salah satu media pembelajaran yang dapat merangsang peserta didik agar tertarik untuk mengikuti pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar peserta didik yaitu media pembelajaran *wordwall*. Menurut Prima Mutia Sari (2021) “*wordwall* adalah sebuah aplikasi yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, sumber belajar atau alat penilaian berbasis daring yang menarik bagi siswa”.

Menurut Wahyu Siti Juliana, dkk (2020) “*wordwall* yaitu media pembelajaran yang menarik, bervariasi dan tidak monoton, sehingga siswa mampu memahami materi pembelajaran yang disampaikan”. Sedangkan menurut Lestari, *Wordwall* merupakan media yang diakses melalui browser yang dapat digunakan sebagai sumber belajar, media dan alat penilaian. Menurut Lestari, (2021) “Melalui media pembelajaran *wordwall*, peserta didik dapat mengerjakan soal atau kuis melalui handphone dengan bantuan jaringan internet”. Media pembelajaran *wordwall* mampu menarik perhatian siswa untuk mengikuti pembelajaran karena terdapat unsur permainan didalam *wordwall* sehingga siswa lebih bersemangat dalam proses pembelajaran. Dari penjelasan diatas, *wordwall* adalah sebuah media pembelajaran berbentuk game kuis dengan berbagai jenis permainan yang berisi beberapa pertanyaan dengan tampilan yang menarik dan variatif yang bertujuan untuk menjadikan suasana kelas yang menyenangkan dan meningkatkan gairah peserta didik agar lebih bersemangat untuk mengikuti pembelajaran.

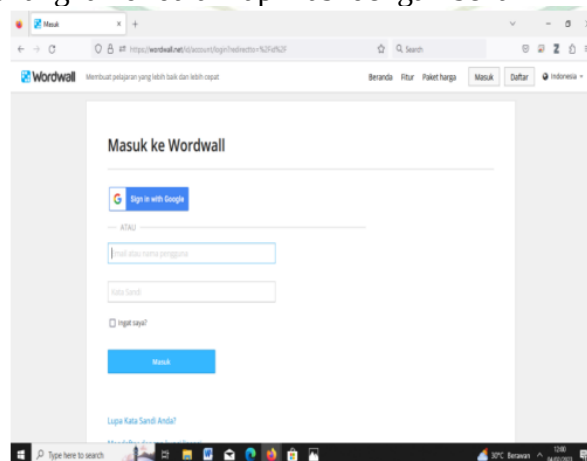
b. Langkah-langkah Media Pembelajaran *WordWall*

Media pembelajaran *wordwall* dapat digunakan melalui handphone/komputer dengan bantuan jaringan internet yang memiliki tampilan tidak jauh berbeda. Berikut langkah-langkah penggunaan *WordWall* menurut Siti Faizatun Nissa dan Novida Renongnityas (2021) dalam penelitiannya, sebagai berikut:

- 1) Setelah melakukan kegiatan pembelajaran, guru meminta siswa untuk membuka link yang sudah dibuat dan diberikan oleh guru.
- 2) Setelah membuka link, siswa dapat mengisi nama lalu klik start atau mulai.
- 3) Lalu akan keluar kuis berupa games, siswa mengisi sesuai perintah pertanyaan.
- 4) Jika banyak yang salah dapat dicoba ulang dengan klik start again/mulai lagi.
- 5) Setelah selesai mengisi kuis, siswa dapat melihat skor yang dimaksud dengan waktunya.
- 6) Guru dapat melihat rekapan peserta didik yang mengerjakan berikut skor dan waktunya kita bisa buka, klik di my result/hasil saya

Langkah-langkah dalam penggunaan aplikasi *Wordwall*.

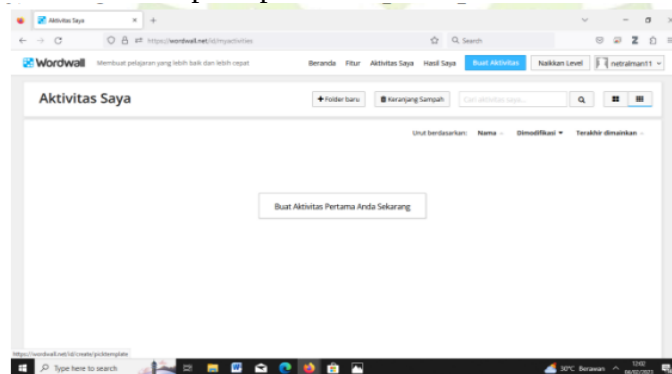
- 1) Membuat akun aplikasi *Wordwall* Adapun langkah-langkah dalam membuat akun aplikasi *Wordwall* yaitu sebagai berikut :
 - a. Membuka link website <https://wordwall.net/id>
 - b. Membuat akun, akun ini ditujukan untuk digunakan sebagai wadah perekam dan penyimpan segala bentuk aktivitas di dalam aplikasi.
 - c. Isi semua informasi pokok yang berhubungan dengan pemrosesan isian data.
 - d. Ikuti setiap langkah di dalam aplikasi dengan benar



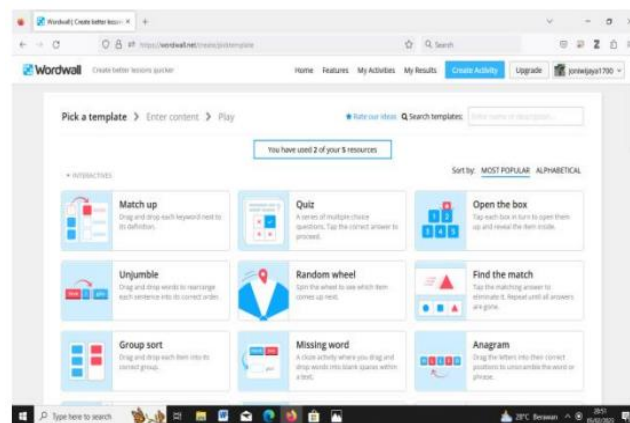
Gambar 2. 1 Login Akun *Wordwall*

- 1) Memulai akses aplikasi *Wordwall*
 - a) Pendidik memulai dengan menuliskan nama aktivitas
 - b) Pendidik memilih template yang telah tersedia di dalam aplikasi *wordwall*.
 - c) Pendidik menentukan jumlah soal atau kuis yang akan digunakan.

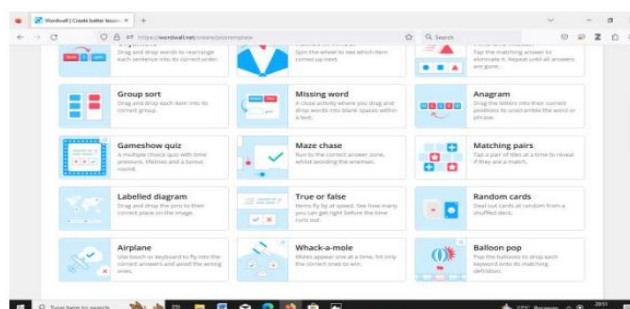
- d) Pendidik memasukkan konten materi
- e) Kemudian pendidik menguji terlebih dahulu rangkaian permainan yang akan diberikan kepada peserta didik.
- f) Setelah tahap pengujian, pendidik menekan tombol share.
- g) Masukan Judul, kriteria satuan tingkatan pendidikan, serta mata pelajaran.
- h) Pilih menu Publish.
- i) Lalu salin link yang tertera.
- j) Bagikan salinan link kepada peserta didik.



Gambar 2. 2 Pembuatan Aktivitas



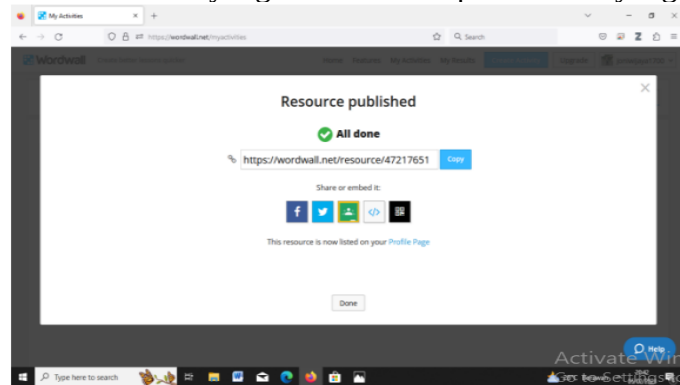
Gambar 2. 3 Pilihan ragam Match



Gambar 2. 4 Pilihan ragam Match 2

- 3) Teknis pelaksanaan aplikasi *wordwall*
 - a) Peserta didik membuka aplikasi *Wordwall* melalui link yang telah diberikan oleh pendidik.

- b) Peserta didik memasukkan nama mereka.
- c) Kemudian peserta didik memulai game dengan menekan tombol start .
- d) Game dimulai dengan batas waktu yang telah ditentukan, dan peserta didik dapat memilih opsi jawaban yang telah diberikan di dalam game dengan deskripsi informasi soal yang telah tersedia pada materi yang telah dipelajari



Gambar 2. 5 Link share yang telah tersedia

c. Kelebihan dan Kekurangan WordWall

Menurut Arif Agus Mujahiddin, dkk (2021) dalam penelitiannya media pembelajaran *wordwall* memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan, berikut penjelasannya

1. Kelebihan

- a) Dapat menciptakan sistem pembelajaran yang bermakna dan dapat digunakan siswa tingkat bawah sampai tingkat atas
- b) Model Penugasan *Wordwall* sangat mudah untuk diakses kapan baik menggunakan handphone atau PC.
- c) Aplikasi kreatif yang memiliki banyak template yang dapat menarik perhatian siswa untuk belajar.

2. Kekurangan

- a) Penggunaan ukuran font tidak bisa diubah dan rentang kecurangan.
- b) Butuh waktu yang lama dalam pembuatannya.
- c) Hanya dapat dilihat.

5. Model Problem Based Learning Berbantuan Aplikasi Wordwall

a. Pengertian Model Problem Based Learning berbantuan aplikasi Wordwall

Model PBL (*Problem Based Learning*) merupakan model pembelajaran dengan kontekstual dan konstruktivisme. Model PBL ini juga merupakan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik sehingga suasana dalam pembelajaran menjadi interaktif dan dapat membuat peserta didik menjadi aktif dalam mengidentifikasi permasalahan yang ada, eksplorasi masalah yang

diketahui dan yang tidak diketahui, mempertimbangkan konsekuensi, dan menemukan solusi untuk permasalahan yang ada. Aplikasi *Wordwall* merupakan salah satu inovasi dalam media pembelajaran yang menggunakan berbagai macam permainan yang dapat menunjang pembelajaran matematika. Pendidik bisa menyesuaikan materi atau soal dari kuis yang diberikan ke dalam aplikasi *wordwall* sesuai kebutuhan. Peserta didik dapat melihat materi dan menjawab soal kuis yang muncul ketika membuka link yang diberikan. Selain itu, pendidik juga lebih mudah dalam melaksanakan penilaian dan memantau aktivitas belajar dari peserta didiknya melalui aplikasi *wordwall*. Berdasarkan pemaparan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa model *problem based learning* berbantuan aplikasi *wordwall* merupakan suatu model pembelajaran berbasis masalah, dimana model pembelajaran bersifat autentik dengan menggunakan aplikasi *wordwall* untuk membuat suasana pembelajaran menjadi interaktif sehingga membuat peserta didik menjadi aktif dalam pembelajaran.

b. Langkah-langkah Model Problem Based Learning berbantuan aplikasi *Wordwall*

Pada penelitian ini kuis dan soal yang dibuat melalui aplikasi *Wordwall* mengakses dari internet yang disesuaikan dengan materi. Langkah-langkah penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan aplikasi *Wordwall* yaitu sebagai berikut oleh Trygu, (2020 hlm 96) :

- 1) Kegiatan pembelajaran dimulai dengan doa, setelah itu tujuan dan materi pembelajaran dijelaskan secara singkat dan jelas dan peserta didik didorong untuk belajar secara aktif.
- 2) Memberikan permasalahan kepada peserta didik sesuai dengan kompetensi dasar dari materi melalui aplikasi *Wordwall*.
- 3) Melihat dan memastikan peserta didik dapat memahami tugas masing-masing dengan membantu dan membimbing peserta didik dalam mengidentifikasi masalah, mendefinisikan tugasnya masing-masing, sesuai dengan permasalahan yang diberikan.
- 4) Pendidik membantu peserta didik dalam melaksanakan perencanaan, berdiskusi antar temannya dan membuat kesimpulan atau menunjukkan hasil kerjanya.
- 5) Pendidik membimbing para peserta didiknya untuk mempresentasikan hasil yang didapatkan dari kerjanya. Kemudian pendidik beserta peserta didik bersama-sama menyimpulkan isi dari materi.

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Untuk mendukung landasan teori yang ada pada bagian ini akan menjelaskan penelitian – penelitian terdahulu yang relevan mengenai penelitian ini diantaranya:

1. Penelitian yang di lakukan oleh Husna, et. al. (2024) dengan judul Pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik di Kelas IV SD Gugus 03 Lembah Melintang Kabupaten Pasaman Barat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *uji-t(Paired Simple t-test)* dengan *perolehan* hasil *thitung* > *t tabel* yaitu *thitung* = 11,517 > *t tabel* = 2,048 artinya H_a diterima dan H_0 ditolak. Maka dapat disimpulkan yaitu terdapat pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *wordwall* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik di kelas IV SD MIS Masjid Raya Ujung Gading Kabupaten Pasaman Barat. Dengan *Sig.(2-tailed)* sebesar 0,000, maka nilai *Sig.(2-tailed)* ini < α 0,05 yang berarti H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* berbantuan media *wordwall* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS peserta didik di kelas IV SD MIS Masjid Raya Ujung Gading.
2. Penelitian yang di lakukan oleh Febriyaningsih, A., Huda, C., Rahayu, S., & Nuvitalia, D. (2024) yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantu Media *Wordwall* terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SDN Mlatiharjo 02 Semarang. Adapun perlengkapan uji normalitas pretest menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,103 > 0,05 sedangkan nilai signifikansi posttestnya yakni sebesar 0,64 > 0,05, sehingga data dapat dianggap berdistribusi normal. Dari penelitian yang ditampilkan bahwasanya *Uji Paired Sample T-test* menunjukkan nilai signifikansi 0,000 < 0,05. Oleh karena itu keputusan yang dapat disimpulkan adalah bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak, artinya penggunaan model pembelajaran PBL dengan media *wordwall* berpengaruh pada hasil belajar anak didik di SDN Mlatiharjo 02 Semarang khususnya kelas IV.
3. Penelitian yang di lakukan oleh Nisa, dkk (2025) yang berjudul Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan *Wordwall* Terhadap Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi Pada Pembelajaran Matematika. Hasil penelitian menunjukkan

bahwa kelompok eksperimen memperoleh nilai yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol, baik dalam kemampuan berpikir tingkat tinggi maupun hasil belajar matematika. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model PBL berbantuan media *Wordwall* berpengaruh terhadap pencapaian belajar siswa dalam materi keliling bangun datar.

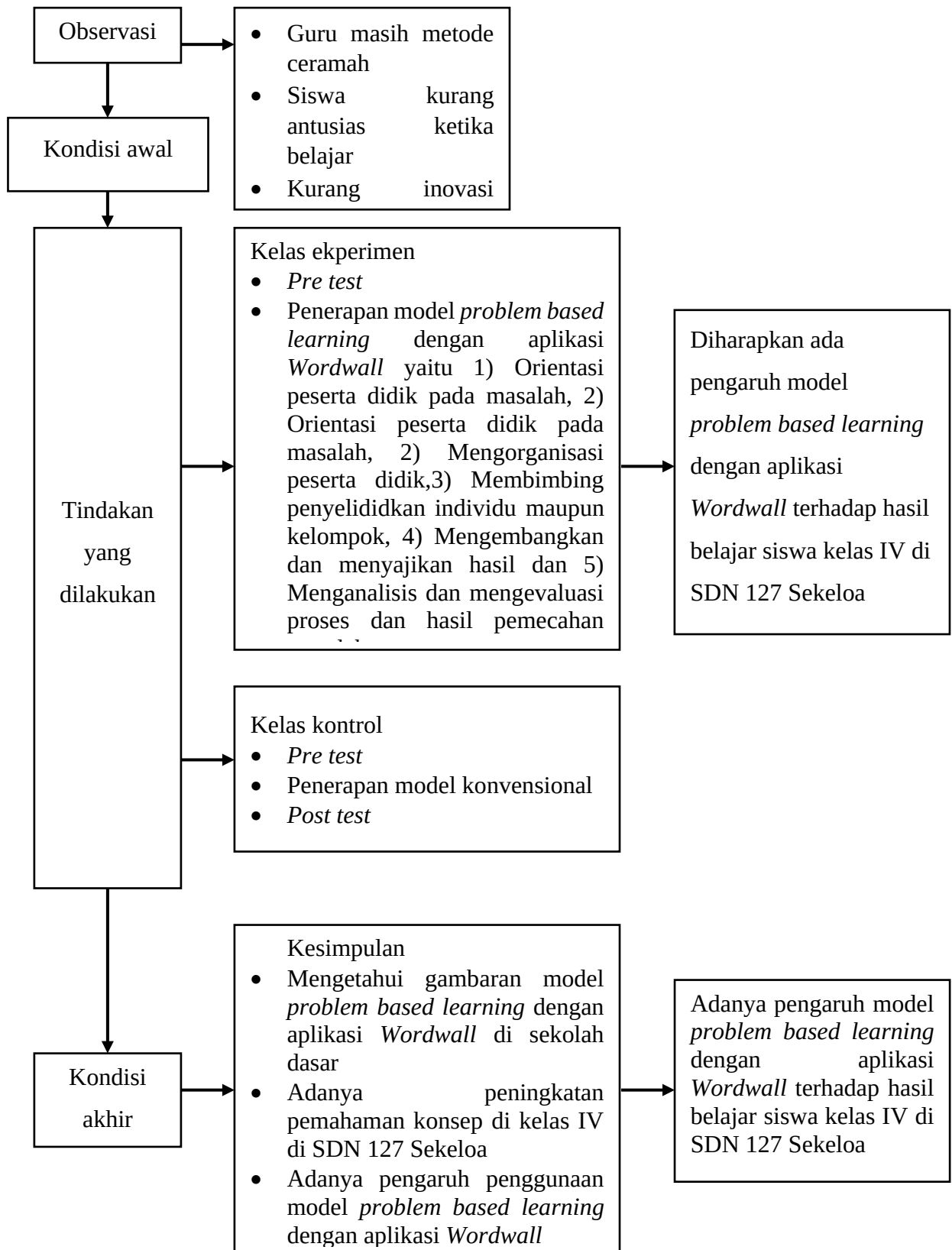
4. Penelitian oleh Hardiansa, dkk (2024) yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Permainan *Wordwall* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas V. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah matematika antara yang diterapkan dan tidak diterapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan permainan *wordwall* pada siswa Kelas V SDN Karangrejo. Hal ini ditunjukkan melalui hasil pengujian independen *sample t-test* dengan nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$; (2) terdapat pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan permainan *wordwall* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas V SDN Karangrejo. Hal ini ditunjukkan melalui hasil pengujian regresi linier sederhana dengan nilai *t* hitung sebesar 6,504 dengan nilai *Sig.* sebesar 0,000 (*Sig. < 0,05*). Hasil penelitian ini memberikan dasar untuk penelitian lebih lanjut dalam konteks pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif untuk meningkatkan prestasi belajar matematika siswa
5. Penelitian oleh Elsa Nurdiana Putri & Yullys Helsa (2025) yang berjudul Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Luas Dan Keliling Persegi Peserta Didik Kelas Iv Di Sd Negeri 15 Ulu Gadut. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diterapkannya model *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall*. Peningkatan ini dibuktikan dengan nilai rata-rata pretest pada materi luas dan keliling persegi adalah 30,654 dan nilai rata-rata *posttest* dengan soal yang sama adalah 67,842. Melalui analisis data menggunakan uji *Paired Sample t-Test* yang menunjukkan nilai signifikansi $0,002 < 0,05$, yang berarti bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari model *Problem*

Based Learning berbantuan media *Wordwall* terhadap hasil belajar luas dan keliling persegi peserta didik kelas IV di SD Negeri 15 Ulu Gadut.

C. Kerangka Pemikiran

Menurut Hardani (2020, hlm. 321) “kerangka pemikiran yaitu suatu model atau gambaran berupa konsep-konsep yang menggambarkan hubungan antara satu variabel dengan variabel lainnya”. Tujuan penelitian ini untuk menunjukkan pengaruh penggunaan model *problem based learning* berbantuan *wordwall* akan meningkatkan hasil belajar siswa di SDN 127 Sekeloa. Peserta didik di SDN 127 Sekeloa ini mendapatkan permasalahan ketika pembelajaran di laksanakan yaitu siswa belum sesuai dengan yang diharapkan untuk aspek pengetahuan. Banyak siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Pembelajaran yang dilakukan dirasa biasa saja atau terkesan kurang menarik bagi siswa. Kurangnya inovasi dalam pemilihan media dan model pembelajaran menjadi beberapa faktor yang berpengaruh terhadap proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas memerlukan atau model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Disini peneliti memilih model pembelajaran model *problem based learning* di kelas eksperimen karena kelebihan dari model pembelajaran ini yaitu siswa lebih memahami konsep yang diajarkan sebab mereka sendiri yang menemukan konsep tersebut, melibatkan siswa secara aktif dalam memecahkan masalah secara terampil, dan membantu meningkatkan ketrampilan berpikir siswa yang lebih tinggi. Salah satu inovasi media yang bisa digunakan yaitu aplikasi *wordwall*. Adapun Langkah-langkah menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *Wordwall* yaitu 1) Orientasi peserta didik pada masalah, 2) Orientasi peserta didik pada masalah, 2) Mengorganisasi peserta didik, 3) Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil dan 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses dan hasil pemecahan masalah. Maka dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* di kelas eksperimen hasil belajar peserta didik akan meningkat. Berikut adalah bagan kerangka pemikiran dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2. 6 Kerangka Berfikir

(Sumber : Olahan peneliti, 2025)

D. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Menurut Mukhtazar (2020 hlm 57) “Asumsi merupakan prasangka sementara yang belum dapat dibuktikan kebenarannya dan membutuhkan pembuktian secara langsung”. Selanjutnya menurut Fiantika, dkk (2022, hlm.42) menyatakan bahwa “asumsi adalah suatu fakta yang dianggap benar, namun belum didapati kebenarannya”. Sedangkan menurut Mukhid (2021, hlm. 60) asumsi merupakan anggapan mendasar yang berkaitan dengan suatu hal yang dijadikan sebagai pijakan berfikir serta bertindak dalam sebuah penelitian. Berdasarkan uraian tersebut maka asumsi merupakan suatu pernyataan yang bisa diuji kebenarannya dengan melakukan percobaan dalam penelitian. Asumsi yang dibuat oleh peneliti adalah sebagai berikut:

- a. Penggunaan model *problem based learning* berbantuan *wordwall* akan meningkatkan hasil belajar siswa di SDN 127 Sekeloa
- b. Dalam penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan *wordwall* setiap siswa dapat mengikuti dan menikmati pembelajaran dengan baik.
- c. Guru mata pelajaran dapat menerapkan model *problem based learning* berbantuan *wordwall* ini dengan baik dan cermat pada pembelajaran berikutnya.

2. Hipotesis

Menurut Sugiyono (2021 hlm 99) “Hipotesis merupakan sebuah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat”. Ahyar, dkk., (2020 hlm 3-29) menyatakan bahwa “jawaban sementara pada rumusan masalah dalam penelitian merupakan hipotesis”. Karena sifatnya masih sementara, maka perlu dibuktikan kebenarannya melalui data empirik yang terkumpul. Berdasarkan pemaparan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis adalah jawaban awal untuk pertanyaan penelitian, sebagian besar dalam bentuk pertanyaan hipotesis juga merupakan jawaban yang sifatnya sementara terhadap permasalahan penelitian hingga jawabannya akan terbukti melalui data yang terkumpul. Oleh karena itu masih perlu diuji kebenarannya.

a. Hipotesis Umum:

1) Ho : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model *problem based learning* berbantuan *wordwall* terhadap hasil belajar siswa di SDN 127 Sekeloa

Ha : Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model *problem based learning* berbantuan *wordwall* terhadap hasil belajar siswa di SDN 127 Sekeloa

b. Hipotesis Khusus:

1) Ho : Jika guru menggunakan model *problem based learning* berbantuan *wordwall* sesuai langkah-langkahnya maka hasil belajar peserta didik tidak akan meningkat.

Ha : Jika guru menggunakan model *problem based learning* berbantuan *wordwall* sesuai dengan langkah-langkahnya maka hasil peserta didik meningkat

2) Ho : Tidak terdapat pengaruh dari penggunaan model *problem based learning* berbantuan *wordwall* terhadap hasil belajar siswa di SDN 127 Sekeloa.

Ha: Terdapat pengaruh dari penggunaan model *problem based learning* berbantuan *wordwall* terhadap hasil belajar siswa di SDN 127 Sekeloa.