

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran memegang yang sangat strategis dalam dunia pendidikan karena berfungsi sebagai kerangka kerja yang mengarahkan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Keberadaan model pembelajaran membantu guru dalam merancang, mengelola, dan melaksanakan proses pembelajaran serta sistematis agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Hanaris (2023, hlm. 45) menyatakan bahwa model pembelajaran yang dirancang secara interaktif dan menuntut keaktifan murid mampu meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran, menumbuhkan rasa tanggung jawab, serta mendorong munculnya minat dan motivasi belajar yang lebih tinggi. Selain itu, penerapan model pembelajaran yang tepat juga menjadi solusi dalam menghadapi berbagai dinamika kelas, seperti perbedaan tingkat pemahaman, karakteristik, serta gaya belajar murid (Sartono, 2024, hlm. 90).

Pada jenjang sekolah dasar, model pembelajaran idealnya menempatkan guru sebagai fasilitator yang berperan membimbing dan mendampingi murid dalam mengeksplorasi pengetahuan serta mengembangkan keterampilan. Melalui penerapan model pembelajaran yang tepat, murid didorong untuk aktif bertanya, melakukan penyelidikan, dan menemukan jawaban atas permasalahan yang dihadapi secara mandiri. Proses pembelajaran tersebut menjadikan murid lebih aktif, mandiri, serta mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis dalam memahami materi pembelajaran (Ansya & Salsabila, 2024, hlm. 7-8).

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran memiliki peran penting dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran, khususnya di sekolah dasar. Model pembelajaran yang dirancang secara interaktif dan berpusat pada murid mampu meningkatkan

keterlibatan, motivasi, serta kemandirian belajar murid, sekaligus membantu guru mengelola keberagaman kemampuan dan karakteristik murid di kelas. Oleh karena itu, diperlukan suatu model pembelajaran yang tidak hanya berpusat pada murid, tetapi juga mampu mengaitkan dengan permasalahan nyata yang dekat dengan kehidupan murid. Salah satu model pembelajaran yang dinilai relevan dengan karakteristik tersebut adalah model *Problem Based Learning (PBL)*.

b. Jenis-jenis Model Pembelajaran

Jenis-jenis model pembelajaran merupakan ragam pola atau desain pembelajaran yang dijadikan landasan oleh pendidik dalam merencanakan, melaksanakan, serta mengevaluasi proses pembelajaran guna mencapai tujuan yang telah dirumuskan secara efektif dan sistematis. Model pembelajaran berfungsi untuk mengarahkan interaksi antara guru, murid, serta sumber belajar sehingga tercipta suasana pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan bermakna. Lestari dkk., (2023, hlm. 112) mengemukakan bahwa terdapat berbagai jenis model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar, seperti *problem based learning*, *discovery based learning*, *project based learning*, dan *cooperative learning* yang berorientasi pada peningkatan keaktifan serta kemampuan berpikir kritis murid. Sejalan dengan itu, Asbar (2024, hlm. 191) menyebutkan bahwa model pembelajaran yang relevan antara lain model pembelajaran penemuan (*discovery-inquiry learning*), model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*), dan model pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*) yang menekankan pada keterampilan berpikir tingkat tinggi. Selanjutnya, Rusman (2022, hlm. 245-246) menjelaskan bahwa jenis-jenis model pembelajaran meliputi model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*), model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*), model pembelajaran kontekstual (*Contekstual Teaching and Learning*), serta model pembelajaran pemecahan masalah (*Problem Solving*) yang masing-masing memiliki karakteristik, sintak, dan tujuan berbeda sesuai dengan kebutuhan murid.

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa keragaman jenis model pembelajaran memberikan alternatif strategi yang dapat dipilih dan disesuaikan oleh pendidik dengan karakteristik materi, tujuan, pembelajaran, serta kebutuhan murid. Oleh karena itu, pendidik perlu memahami karakteristik setiap model pembelajaran berlangsung lebih efektif, interaktif, dan mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis maupun keterampilan murid secara optimal.

2. Model Problem Based Learning

a. Pengertian Model Problem Based Learning

Pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan pembelajaran berbasis masalah. Secara istilah *Problem Based Learning* adalah suatu pendekatan pembelajaran yang dimulai dengan menyelesaikan suatu masalah nyata yang diawali dengan penyajian permasalahan kontekstual yang menuntut murid untuk mencari solusi melalui proses berpikir kritis, analitis, dan reflektif. Model *Problem Based Learning* menekankan penggunaan permasalahan yang bersumber dari kehidupan nyata sebagai konteks pembelajaran untuk melatih kemampuan berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, sekaligus membantu murid memperoleh pengetahuan serta konsep-konsep penting dari materi yang dipelajari (Wahyuni dkk., 2024, hlm. 620). Dalam penerapannya, model pembelajaran *Problem Based Learning* memiliki lima langkah utama, yaitu: (1) orientasi murid pada masalah, (2) mengorganisasikan murid untuk belajar, (3) membimbing pengalaman belajar secara individual maupun kelompok, (4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya, serta (5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah (Larasati dkk., 2024, hlm. 51). Sejalan dengan pendapat tersebut, Sukmayadi dkk., (2024, hlm. 118) menyatakan bahwa model *Problem Based Learning* mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kemampuan kolaboratif, serta kemandirian murid, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan pemahaman terhadap materi pembelajaran, termasuk keterampilan membaca.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dinilai tepat untuk

meningkatkan keterampilan membaca pemahaman murid sekolah dasar. Oleh karena itu, interaksi sosial menjadi salah satu komponen penting dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis masalah. Secara keseluruhan, model *Problem Based Learning* mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan bermakna, sehingga berkontribusi dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis serta keterampilan membaca pemahaman murid.

b. Langkah-langkah Model Problem Based Learning

Menerapkan suatu model pembelajaran tentu memerlukan tahapan-tahapan yang sistematis dan terencana dengan baik. Dalam model *Problem Based Learning*, guru berperan penting sebagai fasilitator dan sumber informasi yang membantu murid dalam proses pemecahan masalah. Selain itu, guru juga bertugas mengelola waktu serta menyediakan sumber daya yang dibutuhkan selama pembelajaran berlangsung. Setiap aktivitas pembelajaran harus dirancang secara cermat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal serta memastikan murid memperoleh umpan balik terhadap solusi yang mereka hasilkan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Hakim (2022, hlm. 13–14) yang menyatakan bahwa pelaksanaan PBL dapat dilakukan melalui beberapa langkah berikut.

- a) Orientasi murid pada masalah
- b) Mengorganisasikan murid untuk belajar
- c) Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok
- d) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya
- e) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Berdasarkan uraian tersebut, pelaksanaan penyelidikan autentik dalam model PBL menuntut murid untuk menggunakan alat, sumber, dan strategi yang relevan dengan permasalahan yang dibahas. Sejalan dengan pendapat Arends (dalam Inayati, 2022, hlm. 342), langkah-langkah pembelajaran berbasis masalah meliputi: (1) mengorientasikan murid pada masalah, (2) mengorganisasi murid untuk belajar, (3) membimbing penyelidikan individu atau kelompok, (4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya, serta (5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Adapun langkah-langkah penerapan model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) secara umum terdiri atas lima tahapan utama. Tahapan-tahapan tersebut disusun secara sistematis untuk membantu murid memahami permasalahan, mencari solusi, hingga melakukan evaluasi terhadap proses dan hasil pembelajaran (Mubarak, Dzaky, & Syahrani, 2024, hlm. 1102). Langkah tersebut dapat digambarkan seperti didalam tabel sebagai berikut:

Tabel 2. 1 Langkah Model Problem Based Learning

	Perilaku Guru
Tahap 1 Mengorientasikan murid pada masalah	• Menjelaskan tujuan pembelajaran • Menjelaskan logistik (bahan-bahan) yang diperlukan • Memotivasi murid untuk terlibat aktif dalam pemecahan masalah yang dipilih
Tahap 2 Mengorganisasikan murid untuk belajar	• Membantu murid mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut
Tahap 3 Membimbing penyelidikan indivisual maupun kelompok	• Mendorong murid untuk mengumpulkan informasi yang sesuai • Melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah
Tahap 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	• Membantu murid dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan dan berbagi tugas dengan temannya
Tahap 5 Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	• Mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari/meminta kelompok mempresentasikan hasil belajar mereka

Kelima langkah tersebut perlu dilaksanakan secara konsisten dan terencana agar penerapan model *Problem Based Learning* dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Konsistensi dalam setiap tahapan memungkinkan murid terlibat secara aktif sejak proses memahami permasalahan hingga melakukan refleksi terhadap solusi yang dihasilkan.

Berdasarkan langkah-langkah tersebut, model *Problem Based Learning* menekankan pembelajaran yang berpusat pada murid (*student-centered learning*), di mana murid dilatih untuk berpikir kritis, bekerja sama, serta mengembangkan keterampilan pemecahan masalah melalui pengalaman belajar yang bermakna. Dengan demikian, penerapan PBL tidak hanya berfokus pada penguasaan materi, tetapi juga pada pengembangan keterampilan kognitif, afektif, dan sosial murid secara holistik.

c. Kelebihan dan Kelemahan *Problem Based Learning*

Pelaksanaan suatu model pembelajaran memiliki karakteristik, kelebihan, serta keterbatasan yang berbeda-beda. Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* menjadi salah satu pendekatan yang banyak digunakan dalam sistem pembelajaran karena mampu membantu murid memahami cara belajar secara bermakna. Pada kelebihan model *Problem Based Learning*, pembelajaran berpusat pada murid melalui penyajian permasalahan nyata yang mendorong aktivitas berpikir kritis, kemandirian belajar, serta kemampuan memecahkan masalah secara kolaboratif (Sani, 2022, hlm. 58). Model pembelajaran ini menekankan keterlibatan aktif murid dalam proses pemecahan masalah sehingga pembelajaran tidak hanya berfokus pada penguasaan materi, tetapi juga pada pengembangan kemampuan berpikir dan belajar mandiri.

Model *Problem Based Learning* dipandang memiliki berbagai keunggulan yang mendukung proses pembelajaran. Kelebihan model pembelajaran *Problem Based Learning* menurut Khadijah et al. (2025, hlm. 342) diuraikan sebagai berikut:

- a) Meningkatkan pemahaman materi pelajaran
- b) Menantang kemampuan berpikir murid
- c) Meningkatkan keterlibatan murid dalam pelajaran

- d) Mendukung penerapan konsep pada permasalahan nyata
- e) Menumbuhkan tanggung jawab belajar murid
- f) Mengembangkan cara berpikir kritis dan relatif
- g) Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan
- h) Memberikan pengalaman belajar yang aplikatif
- i) Mendorong pengembangan sikap belajar sepanjang hayat
- j) Mengembangkan keterampilan sosial dan kolaboratif

Kelebihan model *Problem Based Learning* menurut Menurut Syafruddin (2021, hlm. 187) di antaranya yaitu: 1) Mengembangkan pemikiran kritis dan keterampilan kreatif dan mandiri; 2) Meningkatkan motivasi dan kemampuan memecahkan masalah; 3) Membantu murid belajar untuk mentransfer pengetahuan dengan situasi baru; 4) Dengan *Problem Based Learning* akan terjadi pembelajaran yang bermakna; 5) Dalam situasi *Problem Based Learning* murid mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan; 6) Meningkatkan kemampuan berpikir kritis, menumbuhkan inisiatif murid dalam bekerja, motivasi dari dalam diri untuk belajar, dan dapat mengembangkan hubungan dalam bekerja kelompok.

Penerapan suatu model pembelajaran tidak terlepas dari keterbatasan yang dapat memengaruhi efektivitas pelaksanaan di kelas. Model pembelajaran *Problem-Based Learning (PBL)*, meskipun memiliki berbagai keunggulan, juga memiliki beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan oleh pendidik. Pemahaman terhadap kekurangan tersebut penting agar guru dapat menyiapkan strategi pendukung yang tepat sehingga tujuan pembelajaran tetap tercapai secara optimal.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penerapan PBL tidak selalu memberikan hasil yang maksimal apabila tidak disesuaikan dengan karakteristik murid dan kondisi pembelajaran. Hidayati dan Kurniawan (2022, hlm. 76) menyatakan bahwa model PBL berpotensi menimbulkan kesulitan belajar bagi murid yang memiliki kemampuan awal rendah karena tuntutan berpikir kritis dan pemecahan masalah yang cukup tinggi. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Prasetyo dkk., (2024, hlm. 112) mengungkapkan bahwa keterbatasan waktu pembelajaran dan kesiapan guru

menjadi faktor utama yang menghambat pelaksanaan PBL secara optimal di kelas, khususnya pada jenjang sekolah dasar.

Kekurangan pada model pembelajaran *Problem Based Learning* perlu dipertimbangkan dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran di kelas. (Sari & Putra, 2023, hlm. 118) mengemukakan beberapa kekurangan model *Problem-Based Learning* meliputi:

a) Menurunnya motivasi belajar pada murid tertentu

Murid dengan tingkat minat belajar rendah atau kepercayaan diri yang kurang cenderung mengalami kesulitan dalam mengikuti proses pemecahan masalah. Kondisi tersebut dapat menyebabkan murid enggan untuk mencoba kembali ketika mengalami kegagalan.

b) Kebutuhan waktu pembelajaran yang relatif lama

Pelaksanaan PBL membutuhkan waktu yang lebih panjang dibandingkan menggunakan pembelajaran tanpa model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Wordwall*, terutama pada tahap penyelidikan, diskusi kelompok, dan presentasi hasil. Keterbatasan alokasi waktu pembelajaran sering menjadi kendala dalam penerapan PBL secara optimal.

c) Tuntutan persiapan guru yang lebih kompleks

Guru dituntut untuk merancang permasalahan yang kontekstual, menyiapkan sumber belajar yang relevan, serta mengelola aktivitas kelas secara intensif. Persiapan yang kurang matang dapat menyebabkan pembelajaran tidak berjalan sesuai dengan tujuan yang direncanakan.

d) Kesulitan murid dalam memahami tujuan pembelajaran

Murid yang belum terbiasa dengan pembelajaran berbasis masalah sering mengalami kebingungan dalam memahami tujuan kegiatan pemecahan masalah.

e) Ketimpangan partisipasi dalam kerja kelompok

Pelaksanaan PBL yang berbasis kerja kelompok berpotensi menimbulkan ketimpangan peran antar murid. Murid yang lebih aktif cenderung mendominasi diskusi, sementara murid lain menjadi kurang terlibat dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kelebihan model pembelajaran *Problem Based Learning* terletak pada kemampuannya menciptakan pembelajaran yang berpusat pada murid, mendorong keterlibatan aktif, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan keterampilan sosial melalui permasalahan yang kontekstual dan bermakna. Model ini juga memberikan pengalaman belajar yang aplikatif sehingga murid mampu mengaitkan pengetahuan yang diperoleh dengan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari. Sementara itu, kelemahan model *Problem Based Learning* berkaitan dengan tuntutan kesiapan murid dan guru, kebutuhan waktu pembelajaran yang relatif lebih lama, serta potensi ketimpangan partisipasi dalam kerja kelompok. Selain itu, murid dengan kemampuan awal rendah atau motivasi belajar yang kurang dapat mengalami kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran berbasis masalah. Oleh karena itu, penerapan model *Problem Based Learning* perlu disertai dengan perencanaan yang matang, pengelolaan kelas yang efektif, serta strategi pendampingan yang tepat agar kelebihan model ini dapat dimaksimalkan dan keterbatasannya dapat diminimalkan dalam proses pembelajaran.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala bentuk alat, sarana, atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari guru kepada murid agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif. Media pembelajaran berfungsi membantu memperjelas materi, meningkatkan perhatian, serta mempermudah murid dalam memahami konsep yang disampaikan. Oleh karena itu, dengan adanya media pembelajaran menjadi sangat penting dalam menciptakan proses belajar yang lebih terarah dan mudah dipahami oleh murid. Kusnadi & Sutjipto (2022, hlm. 19) menyatakan bahwa media pembelajaran digunakan sebagai sarana penunjang proses belajar mengajar agar pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi murid. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media tidak hanya sekadar alat bantu, tetapi juga dapat menciptakan suasana belajar

yang lebih hidup dan tidak membosankan. Sejalan dengan pendapat tersebut, Arsyad (2023, hlm. 27) menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar, memperkuat pemahaman konsep, serta mendorong keterlibatan aktif murid dalam proses pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran yang efektif karena mampu menghubungkan materi pembelajaran dengan pengalaman belajar murid secara konkret dan kontekstual (Putri & Hidayat, 2024, hlm. 109). Dengan demikian, dapat dipahami bahwa media pembelajaran berperan penting dalam membantu tercapainya pembelajaran yang lebih bermakna dan berpusat pada murid.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran yang berfungsi sebagai sarana penyampaian materi untuk meningkatkan efektivitas, motivasi, dan pemahaman belajar murid.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa jenis berdasarkan bentuk penyajian dan indera yang digunakan dalam proses pembelajaran. Tafonao (2022, hlm. 15) menjelaskan bahwa pengelompokan media pembelajaran perlu dilakukan agar guru mampu menentukan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik materi, serta kebutuhan murid. Pandangan tersebut diperkuat oleh Miftah & Rohman (2023, hlm. 62) yang menyatakan bahwa klasifikasi media pembelajaran berperan dalam menciptakan proses belajar yang lebih efektif karena pemilihannya dilakukan secara sistematis dan terencana. Nurrita (2022, hlm. 174) juga mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat dibedakan berdasarkan bentuk serta cara penyampaian informasi kepada murid. Berdasarkan pandangan tersebut, jenis-jenis media pembelajaran dapat diuraikan sebagai berikut:

1) Media Visual

Media visual dalam pembelajaran keterampilan membaca pemahaman merupakan media yang menyajikan informasi dalam bentuk teks tertulis yang didukung oleh unsur visual, seperti gambar ilustrasi, infografis, peta konsep, dan kartu bacaan. Media ini bertujuan membantu murid

memahami isi bacaan secara lebih jelas dengan mengaitkan teks dan visual pendukung sehingga makna bacaan dapat ditangkap secara utuh. Penggunaan media visual berbasis teks sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman karena murid dapat lebih mudah mengidentifikasi gagasan pokok, informasi penting, serta hubungan antaride dalam bacaan.

2) Media Audio

Media audio adalah media pembelajaran yang menyampaikan pesan melalui unsur suara, seperti rekaman suara, siaran radio pendidikan, dan audio digital pembelajaran. Media ini membantu murid mengembangkan kemampuan menyimak dan memahami informasi secara auditif. Penggunaan media audio dalam pembelajaran dapat meningkatkan fokus belajar dan pemahaman murid apabila digunakan secara terarah dan terencana (Rahmawati & Lestari, 2023, hlm. 91).

3) Media Audio-Visual

Media audio-visual merupakan media pembelajaran yang mengombinasikan unsur suara dan gambar bergerak, seperti video pembelajaran, animasi, dan multimedia interaktif. Media ini memungkinkan murid memperoleh pengalaman belajar yang lebih nyata karena melibatkan lebih dari satu indera.

Berdasarkan uraian mengenai jenis-jenis media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa pendidik memiliki beragam pilihan media yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan materi, informasi, maupun sumber belajar guna membantu meningkatkan pemahaman murid dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pendidik dituntut untuk mampu memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat dengan mempertimbangkan karakteristik murid, tujuan pembelajaran, serta materi yang akan disampaikan. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi juga menjadi hal penting dalam meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran. Sehubungan dengan hal tersebut, pada penelitian ini media pembelajaran yang digunakan oleh peneliti adalah media pembelajaran

audio-visual berbasis digital, yaitu media *Wordwall*, yang diharapkan mampu mendukung keterampilan membaca pemahaman murid.

4. Media Wordwall

a. Pengertian Wordwall

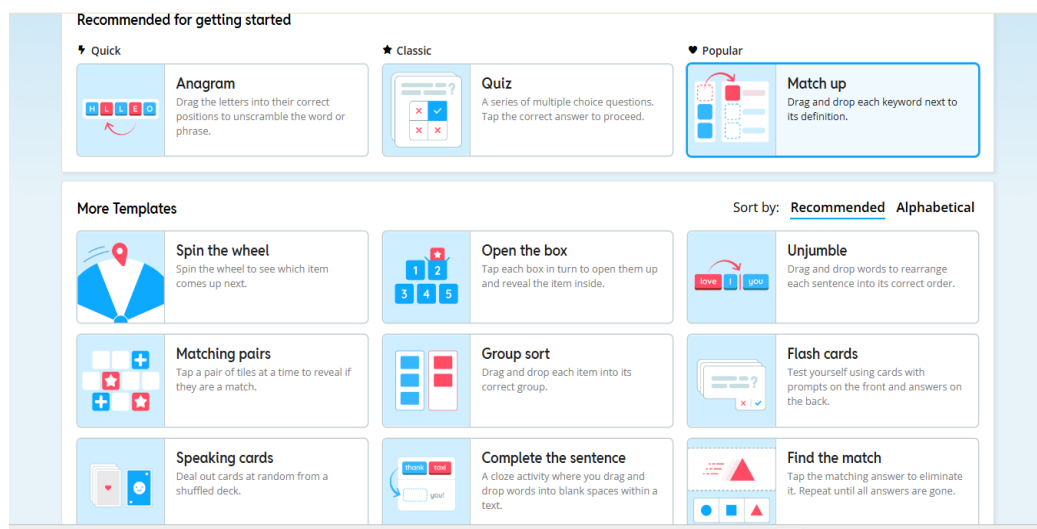
Aplikasi *Wordwall* merupakan salah satu media pembelajaran berbasis daring yang tepat diakses melalui laman *Wordwall.net*. Media ini menyediakan beragam bentuk permainan edukatif yang menarik sehingga memungkinkan murid untuk belajar sambil bermain. Kehadiran *Wordwall* tidak hanya membantu meningkatkan keterlibatan murid dalam pembelajaran, tetapi juga mengurangi rasa jenuh baik bagi murid maupun guru, karena pengoperasiannya mudah dan dapat diakses kapan saja (Lubis & Nuriadin, 2022, hlm. 83).

Pemanfaatan media pembelajaran yang tepat dan menarik terbukti mampu menumbuhkan minat belajar murid, mengingat konsep utama *Wordwall* yang menekankan pembelajaran melalui aktivitas permainan. Aplikasi ini tidak hanya efektif digunakan secara luring, tetapi juga sangat sesuai diterapkan dalam pembelajaran daring (Gandasari & Pramudiani, 2021, hlm. 112). Hal ini menunjukkan bahwa *Wordwall* dapat mendukung berbagai kondisi pembelajaran tanpa mengurangi kualitas proses belajar. Sherianto (2020, hlm. 67) menyatakan bahwa *Wordwall* dapat difungsikan sebagai sarana pembelajaran, sumber referensi belajar, sekaligus instrumen penilaian bagi guru dan murid. Pendapat tersebut memperlihatkan bahwa *Wordwall* memiliki fungsi yang cukup lengkap dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan pendapat tersebut, Lestari (2021, hlm. 2) mengemukakan bahwa game edukasi *Wordwall* merupakan aplikasi berbasis *browser* yang menarik dan dirancang sebagai sumber belajar, media pembelajaran, serta alat evaluasi yang menyenangkan bagi murid. Dengan demikian, *Wordwall* dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar murid.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Wordwall* merupakan media pembelajaran berbasis daring yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran melalui penyajian aktivitas

permainan edukatif yang interaktif dan menarik. Kemudahan akses, fleksibilitas penggunaan, serta kemampuannya berfungsi sebagai media pembelajaran, sumber belajar, dan alat evaluasi menjadikan *Wordwall* mampu meningkatkan minat, motivasi, serta keterlibatan aktif murid dalam pembelajaran. Dengan demikian, *Wordwall* dapat dimanfaatkan secara optimal oleh guru sebagai alternatif media pembelajaran inovatif yang mendukung terciptanya pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna, baik dalam pembelajaran luring maupun daring.

b. Jenis dan Karakteristik *Wordwall*



Gambar 2. 1 Media Wordwall

Wordwall merupakan media pembelajaran digital yang memiliki beragam jenis aktivitas berbasis permainan interaktif, seperti yang dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, dengan berbagai jenis aktivitas pembelajaran berbasis permainan yang dirancang untuk mendukung keterlibatan aktif murid sekaligus mengukur pemahaman materi secara menyenangkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Putri (2023, hlm. 28) yang menyatakan bahwa keberagaman jenis permainan dalam *Wordwall* menjadikannya media pembelajaran fleksibilitas yang dapat digunakan sebagai sarana belajar sekaligus evaluasi berbasis game.

Adapun jenis-jenis permainan dalam *Wordwall* menurut Lestari (2022, hlm. 35-36) meliputi:

- 1) Kuis (*Quiz*), yaitu format soal pilihan ganda yang digunakan untuk menguji pemahaman murid terhadap materi pembelajaran.
- 2) Mencocokkan (*Match Up/Matching Pairs*), yakni aktivitas menghubungkan kata, istilah, atau gambar yang memiliki keterkaitan.
- 3) Menemukan Pasangan (*Find the Match*), yaitu permainan mencocokkan yang dikemas dalam bentuk kartu memori sehingga melatih daya ingat murid.
- 4) Diagram Berlabel (*Labelled Diagram*), berupa aktivitas memberi label yang tepat pada bagian-bagian gambar sesuai materi.
- 5) Anagram, yaitu permainan menyusun ulang huruf acak menjadi kata yang benar.
- 6) Kartu Acak (*Random Cards/Random Wheel*), yang berfungsi untuk memilih pertanyaan atau informasi tertentu.
- 7) Buka Kotak (*Open the Box*), yaitu permainan memilih kotak untuk membuka pertanyaan atau informasi tertentu.
- 8) Tipe game lainnya, seperti *Maze Chase*, *Whack-a-mole*, *Gameshow Quiz*, *True or False*, dan *Group Sort* yang digunakan untuk mengelompokkan konsep atau jawaban berdasarkan kriteria tertentu.

Karakteristik utama *Wordwall* terletak pada tampilannya yang sederhana namun menarik, mudah dioperasikan melalui perangkat berbasis browser, serta fleksibel digunakan dalam pembelajaran luring maupun daring. Selain itu pendapat menurut Lubis & Nuriadin (2022, hlm. 84) susunan karakteristik pada *Wordwall* antara lain:

- a) Tampilan sederhana dan menarik, dengan desain visual yang mudah dipahami sehingga ramah bagi guru dan murid.
- b) Berbasis browser dan mudah dioperasikan, karena tidak memerlukan instalasi aplikasi tambahan serta dapat diakses melalui berbagai perangkat.
- c) Fleksibel digunakan dalam pembelajaran luring dan daring, sehingga dapat diterapkan pada berbagai kondisi pembelajaran.
- d) Konten mudah dimodifikasi sesuai kebutuhan, guru dapat menyesuaikan materi, tingkat kesulitan, dan bentuk evaluasi pembelajaran.

- e) Mengandung unsur gamifikasi, seperti skor, batas waktu, dan umpan balik langsung yang dapat meningkatkan motivasi belajar murid.
- f) Berfungsi sebagai media pembelajaran sekaligus alat evaluasi, karena dapat digunakan untuk latihan, penguatan materi, dan penilaian keterampilan membaca pemahaman murid.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, jenis dan karakteristik *Wordwall* menunjukkan bahwa media ini memiliki fleksibilitas tinggi dalam mendukung proses pembelajaran. Keberagaman jenis permainan yang tersedia memungkinkan guru untuk menyesuaikan aktivitas pembelajaran dengan tujuan dan materi yang diajarkan, sementara karakteristik *Wordwall* yang sederhana, mudah diakses, serta mengandung unsur gamifikasi menjadikannya media yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar murid. Dengan demikian, *Wordwall* dapat dimanfaatkan tidak hanya sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga sebagai media evaluasi yang mendukung pengembangan keterampilan membaca pemahaman murid secara optimal.

c. Langkah-langkah *Wordwall*

Penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran dilaksanakan melalui beberapa tahapan yang saling berurutan. Lubis & Nuariadin (2022, hlm. 85) mengemukakan bahwa langkah-langkah penggunaan *Wordwall* adalah sebagai berikut.

- 1) Guru mengakses laman *wordwall.net* melalui perangkat yang terhubung dengan internet dan melakukan pendaftaran atau login ke akun *Wordwall*.
- 2) Guru memilih atau membuat aktivitas pembelajaran dengan menentukan jenis permainan yang sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran.
- 3) Guru memasukkan materi atau soal pembelajaran ke dalam aktivitas *Wordwall* yang telah dipilih.
- 4) Guru mengatur peraturan permainan, seperti batas waktu, skor, dan mode permainan sesuai dengan karakteristik murid.
- 5) Guru membagikan tautan aktivitas *Wordwall* kepada murid untuk digunakan dalam pembelajaran.

Sejalan dengan itu, Lestari (2021, hlm 4) menjelaskan bahwa tahapan penggunaan *Wordwall* dalam kegiatan pembelajaran dan evaluasi meliputi:

- 1) Murid mengakses tautan *Wordwall* yang telah dibagikan oleh guru.
- 2) Murid mengerjakan aktivitas sesuai dengan intruksi yang diberikan.
- 3) Murid memperoleh umpan balik secara langsung dari sistem *Wordwall* setelah menyelesaikan permainan.
- 4) Guru memanfaatkan hasil pengerjaan sebagai bahan evaluasi dan refleksi pembelajaran.

Selain itu, Rahmawati & Hidayat (2023, hlm. 112) menyatakan bahwa penggunaan *Wordwall* dilakukan melalui tahapan terstruktur yang menekankan keterlibatan aktif murid, yaitu:

- 1) Guru merancang aktivitas *wordwall* yang selaras dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik materi.
- 2) Guru mengintegrasikan aktivitas tersebut ke dalam langkah pembelajaran, baik pada tahap apersepsi, inti, maupun penutup.
- 3) Murid berpartisipasi secara aktif dalam menyelesaikan aktivitas, baik secara individu maupun kelompok.
- 4) Guru memfasilitasi diskusi hasil aktivitas untuk memperkuat pemahaman konsep.
- 5) Guru melakukan tindak lanjut berdasarkan hasil dan respons murid selama penggunaan *Wordwall*.

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran dilaksanakan melalui tahapan yang sistematis dan terencana, dimulai dari perencanaan aktivitas oleh guru, pelaksanaan permainan oleh murid, hingga pemanfaatan hasil aktivitas sebagai bahan evaluasi dan tindak lanjut pembelajaran. Tahapan tersebut menegaskan peran guru sebagai perancang sekaligus fasilitator, serta mendorong keterlibatan aktif murid dalam proses belajar melalui aktivitas berbasis permainan. Dengan penerapan langkah yang tepat, *Wordwall* dapat dimanfaatkan secara optimal sebagai media pembelajaran dan evaluasi yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman murid.

d. Kelebihan dan Kelemahan *Wordwall*

Wordwall merupakan media pembelajaran digital berbasis permainan yang banyak dimanfaatkan dalam pembelajaran karena mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Melalui variasi aktivitas dan kemudahan akses, *Wordwall* dapat meningkatkan keterlibatan murid dalam proses pembelajaran. Namun, penggunaan *Wordwall* juga memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan oleh guru agar pemanfaatannya tetap efektif dan sesuai dengan kondisi pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pandangan Rahman & Fitriani (2023, hlm 52) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis game seperti *Wordwall* memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi belajar murid, tetapi perlu diimbangi dengan pengelolaan pembelajaran yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Adapun kelebihan aplikasi *Wordwall* dikemukakan oleh Hidayat dan Kurniawati (2024, hlm. 31) sebagai berikut:

- 1) Memiliki tampilan visual yang menarik dan mudah dipahami sehingga dapat meningkatkan minat serta perhatian murid dalam belajar.
- 2) Menyediakan beragam jenis permainan edukatif yang dapat disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran.
- 3) *Wordwall* berbasis browser sehingga mudah diakses melalui berbagai perangkat digital tanpa memerlukan instalasi aplikasi tambahan.
- 4) Mengandung unsur gamifikasi seperti skor, waktu, dan umpan balik langsung yang dapat meningkatkan motivasi serta keaktifan belajar murid.
- 5) Dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran sekaligus alat evaluasi untuk mengukur pemahaman dan keterampilan membaca pemahaman murid.

Selain itu, Sari & Pratama (2022, hlm 76) menyatakan bahwa penggunaan *wordwall* mampu mendorong partisipasi aktif murid dalam pembelajaran karena aktivitas yang disajikan bersifat interaktif dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga murid lebih terlibat dalam memahami materi. Sedangkan kelemahan *wordwall* yang dikemukakan oleh Hidayah (2024, hlm 58) yaitu:

- 1) Bergantung pada ketersediaan jaringan internet yang stabil sehingga penggunaannya kurang optimal di daerah dengan keterbatasan akses internet.
- 2) Fitur pada versi gratis *wordwall* memiliki keterbatasan, terutama dalam jumlah dan variasi aktivitas yang dapat dikembangkan oleh guru.
- 3) Kurang efektif untuk menyampaikan materi yang membutuhkan pemahaman konseptual secara mendalam karena lebih menekankan aktivitas berbasis permainan.
- 4) Pemanfaatan media pembelajaran yang tepat dan menarik terbukti mampu menumbuhkan minat belajar murid, mengingat konsep utama *Wordwall* yang menekankan pembelajaran melalui aktivitas permainan.

Aplikasi ini tidak hanya efektif digunakan secara luring, tetapi juga sangat sesuai diterapkan dalam pembelajaran daring (Gandasari & Pramudiani, 2021, hlm. 112). Hal ini menunjukkan bahwa *Wordwall* dapat dimanfaatkan dalam berbagai kondisi pembelajaran tanpa mengurangi kualitas proses belajar. Sherianto (2020, hlm. 67) menyatakan bahwa *Wordwall* dapat difungsikan sebagai sarana pembelajaran, sumber referensi belajar, sekaligus instrumen penilaian bagi guru dan murid. Sejalan dengan pendapat tersebut, Lestari (2021, hlm. 2) mengemukakan bahwa game edukasi *Wordwall* merupakan aplikasi berbasis *browser* yang menarik dan dirancang sebagai sumber belajar, media pembelajaran, serta alat evaluasi yang menyenangkan bagi murid.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa *wordwall* merupakan media pembelajaran digital yang memiliki berbagai kelebihan dalam meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keterlibatan aktif murid melalui aktivitas permainan yang interaktif dan menarik. Keberagaman fitur serta kemudahan akses menjadikan *wordwall* efektif digunakan sebagai media pembelajaran sekaligus alat evaluasi, khususnya dalam mendukung keterampilan membaca pemahaman. Namun demikian, penggunaan *wordwall* juga memiliki sejumlah keterbatasan, seperti ketergantungan pada jaringan internet, keterbatasan fitur pada versi gratis, serta potensi berkurangnya pendalaman materi apabila tidak diimbangi

dengan pengelolaan pembelajaran dan penguatan materi oleh guru. Oleh karena itu, pemanfaatan *wordwall* perlu dirancang secara bijak dan terintegrasi dengan strategi pembelajaran yang tepat agar kelebihan media ini dapat dimaksimalkan dan kelemahannya dapat diminimalkan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

5. Keterampilan Membaca Pemahaman

a. Pengertian Keterampilan Membaca Pemahaman

Keterampilan membaca pemahaman merupakan kemampuan murid dalam membaca teks secara cermat untuk memahami, menafsirkan, dan mengolah isi bacaan secara menyeluruh. Membaca merupakan salah satu keterampilan dasar yang sangat penting dalam dunia pendidikan, khususnya pada jenjang sekolah dasar, karena menjadi landasan bagi penguasaan berbagai mata pelajaran. Keterampilan ini tidak hanya terbatas pada pemahaman teks secara literal, tetapi juga mencakup kemampuan berpikir kritis, menganalisis, serta mengevaluasi informasi yang diperoleh dari bacaan. Bangsu dkk., (2023, hlm. 30) mengungkapkan bahwa membaca pemahaman merupakan proses interaktif yang melibatkan pembaca dalam mengaitkan informasi yang terdapat dalam teks dengan pengetahuan awal yang telah dimilikinya. Oleh karena itu, keterampilan membaca pemahaman perlu dikembangkan sejak dini agar murid mampu memahami informasi secara efektif dan bermakna.

Lebih lanjut, membaca pemahaman merupakan kegiatan membaca yang dilakukan secara intensif dengan tujuan memperoleh pemahaman yang mendalam terhadap isi bacaan (Alkarim dkk., 2023, hlm. 18). Kegiatan ini tidak hanya sekadar membaca teks, tetapi juga menuntut pembaca untuk mampu menangkap informasi penting, menghubungkan antar gagasan, serta memahami pesan tersirat di dalam bacaan. Pendapat tersebut sejalan dengan pendapat Tarigan (2023, hlm. 5) menyatakan bahwa membaca adalah proses memperoleh pesan yang disampaikan penulis melalui bahasa tulis, yang melibatkan pemahaman terhadap makna kata, kalimat, serta konteks bacaan secara keseluruhan. Keterampilan membaca pemahaman tidak hanya berperan dalam menunjang keberhasilan akademik murid, tetapi juga

menjadi fondasi penting bagi perkembangan kemampuan berpikir kritis dan pemahaman mereka di masa depan. Oleh karena itu, kemampuan ini perlu terus dilatih sejak dini agar murid terbiasa menganalisis dan memahami informasi secara tepat. Seiring dengan perkembangan teknologi, berbagai media pembelajaran interaktif telah dikembangkan untuk mendukung proses belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran membaca pemahaman, terutama dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh murid.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan membaca pemahaman merupakan kemampuan murid dalam membaca teks secara intensif dan interaktif untuk memahami, menafsirkan, serta mengolah informasi bacaan secara mendalam dengan mengaitkannya pada pengetahuan yang telah dimiliki, sehingga mampu menunjang keberhasilan akademik dan menjadi dasar bagi perkembangan kemampuan berpikir kritis murid di masa depan.

b. Indikator Keterampilan Membaca Pemahaman

Indikator keterampilan membaca pemahaman merupakan tolak ukur yang digunakan untuk menilai sejauh mana murid mampu memahami isi bacaan secara tepat dan menyeluruh. Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) keterampilan membaca pemahaman dapat dikembangkan oleh guru sebagai peneliti untuk mengukur dan meningkatkan kemampuan murid dalam memahami teks bacaan. Diham dkk., (2022, hlm. 92) menjelaskan bahwa indikator keterampilan membaca pemahaman meliputi kemampuan murid untuk:

- a) Mengetahui tema, topik, atau judul teks yang dibaca.
- b) Menggali informasi penting dari bacaan yang didengar atau dibaca dengan menggunakan unsur 5W+1H (apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana).
- c) Menjawab pertanyaan yang disusun berdasarkan isi teks bacaan.
- d) Menentukan kalimat utama pada setiap paragraf.
- e) Mengidentifikasi jenis paragraf berdasarkan letak kalimat utamanya.
- f) Menentukan ide pokok atau gagasan utama suatu paragraf.

- g) Menentukan kata ganti yang tepat sesuai dengan isi teks bacaan.
- h) Menggunakan kata ganti yang tepat sesuai dengan isi teks bacaan.
- i) Membuat kesimpulan dari teks bacaan secara menyeluruh.

Selain indikator tersebut, keterampilan membaca pemahaman memiliki indikator lain yang menjadi tolak ukur tingkat pemahaman murid. Ilham dkk., (2023, hlm. 140) mengemukakan bahwa indikator membaca pemahaman mencakup kemampuan menentukan gagasan utama dan gagasan penjelas, menentukan amanat, serta menyimpulkan isi bacaan. Hal ini ditunjukkan melalui kemampuan murid dalam memahami apa yang dibaca, memahami isi bacaan, menyimpulkan informasi, dan menceritakan kembali isi teks sesuai dengan bacaan. Pendapat tersebut diperkuat oleh Frans dkk., (2023, hlm 65) menguraikan bahwa indikator membaca pemahaman meliputi:

- a) Membaca teks bacaan dengan benar dan jelas.
- b) Menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan teks bacaan.
- c) Menentukan kalimat utama pada setiap paragraf.
- d) Meringkas isi bacaan.
- e) Mengartikan kata-kata dalam teks bacaan.
- f) Menuliskan informasi penting atau membuat kesimpulan dari bacaan.
- g) Menjelaskan makna yang terkandung dalam teks bacaan.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa indikator keterampilan membaca pemahaman mencakup kemampuan murid dalam memahami isi teks secara menyeluruh, mulai dari mengenal tema dan gagasan utama, menemukan informasi penting, memahami makna kata dan kalimat berdasarkan konteks, hingga menyimpulkan serta mengungkapkan kembali isi bacaan. Indikator-indikator tersebut menunjukkan bahwa keterampilan membaca pemahaman tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menjawab pertanyaan, tetapi juga melibatkan proses berpikir tingkat tinggi, seperti menganalisis, menafsirkan, dan mengevaluasi informasi dalam teks. Oleh karena itu, indikator keterampilan membaca pemahaman dapat dijadikan acuan dalam menyusun instrumen penilaian serta merancang kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman murid secara sistematis dan terukur.

B. Peneliti Terdahulu

Penelitian terdahulu menjadi dasar penting dalam pengembangan kajian ilmiah karena memberikan gambaran mengenai studi-studi yang relevan dan mendukung topik penelitian yang sedang dikaji. Topik penelitian dalam penelitian ini yaitu model *Problem Based Learning*, media *Wordwall*, dan keterampilan membaca pemahaman. Penelitian sebelumnya akan digunakan sebagai dasar untuk penelitian dan hasilnya akan dibandingkan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Berikut adalah perolehan penelitian yang relevan dengan topik yang sedang dikaji oleh penulis sebagai sumber referensi.

Tabel 2. 2 Peneliti Terdahulu

No	Nama/Tahun	Judul	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Safutri, Erfan, Syazali, & Angga (2025)	Pengaruh Model <i>Problem Based Learning</i> dengan Permainan terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SDN 20 Cakranegara	Penelitian quasi <i>experiment</i> dengan desain <i>pretest-posttest control group design</i> . Subjek penelitian terdiri dari murid kelas IV yang dibagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model <i>Problem Based Learning</i> dengan permainan memberikan pengaruh terhadap keterampilan membaca pemahaman murid. Nilai rata-rata pada kelas eksperimen mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan, sehingga model <i>Problem Based Learning</i> dinilai efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa.

2.	Rachmawati, Ratnaningsih, & Yuliani (2023)	Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman Teks Informasi melalui Penerapan Model <i>Problem Based Learning</i> pada Murid kelas III Sekolah Dasar	Penelitian tindakan kelas (PTK) dengan model <i>Kemmis</i> dan <i>McTaggart</i> yang dilaksanakan dalam dua siklus.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model <i>Problem Based Learning</i> mampu meningkatkan keterampilan membaca pemahaman murid. Pada siklus I ketuntasan belajar mencapai 76%, kemudian meningkatkan pada siklus II menjadi 93% sehingga model <i>Problem Based Learning</i> terbukti dapat meningkatkan keterampilan membaca pemahaman murid.
3.	Rohman & Yustiana (2024)	Pengaruh Model pembelajaran Kolaboratif Berbantuan <i>Wordwall</i> terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Teks Narasi Murid	Penelitian eksperimen dengan desain <i>pretest-posttest</i> .	Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa dari 65,9 pada <i>pretest</i> menjadi 77,26 pada <i>posttest</i> . Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikan $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media <i>Wordwall</i> memberikan pengaruh positif terhadap

				keterampilan membaca pemahaman murid.
4.	Putri, Yulianto, & Kusumaningrum (2023)	Penggunaan Metode SQ3R Berpengaruh terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Murid di Sekolah Dasar	Penelitian kuantitatif dengan desain <i>Pre-Experimental One Group Pretest-Posttest Design</i> .	Hasil Penelitian menunjukkan pengaruh terhadap kemampuan membaca pemahaman murid. Nilai rata-rata N-Gain sebesar 69,41 yang berada kategori sedang hingga tinggi, serta hasil uji paired <i>t-test</i> menunjukkan nilai signifikansi $< 0,05$, sehingga metode SQ3R dinyatakan efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman murid.
5.	Asbar & Musdalifah (2024)	Model-model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam: Konvensional dan Modern	Penelitian kualitatif dengan pendekatan studi literatur.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat berbagai model pembelajaran modern yang digunakan dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah <i>Problem Based learning</i> . Model tersebut dinilai mampu membantu guru dalam meningkatkan keaktifan dan

				pemahaman siswa dalam kegiatan pembelajaran.
--	--	--	--	--

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu yang telah disebutkan sebelumnya, terdapat beberapa kesamaan dan perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian terdahulu. Adapun persamaan dan perbedaan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

Penelitian pertama memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Safutri dkk., (2025) dalam hal penggunaan model *Problem Based Learning* terhadap keterampilan membaca pemahaman murid. Kedua penelitian sama-sama mengkaji pengaruh model *Problem Based Learning* dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman murid. Namun, perbedaan dalam penelitian ini terletak pada penggunaan media pembelajaran. Penelitian terdahulu menggunakan model *Problem Based Learning* dengan bantuan permainan, sedangkan penelitian ini menggunakan media *Wordwall* sebagai media pembelajaran. Selain itu, penelitian terdahulu menggunakan desain *pretest-posttest control group desain*, sedangkan penelitian ini menggunakan metode *quasi experiment* dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*.

Penelitian kedua memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rachmawati dkk., (2023) dalam hal penggunaan model *Problem Based Learning* dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman murid di sekolah dasar. Kedua penelitian ini sama-sama menitikberatkan pada peningkatan kemampuan membaca pemahaman murid melalui penerapan model pembelajaran yang berpusat pada pemecahan masalah. Akan tetapi, perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada metode penelitian yang digunakan. Penelitian terdahulu menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam beberapa siklus, sedangkan penelitian ini menggunakan metode *quasi experiment*. Selain itu penelitian ini juga memanfaatkan media *Wordwall* sebagai media pembelajaran yang tidak digunakan dalam penelitian sebelumnya.

Penelitian ketiga memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rohman dan Yustiana (2024) dalam hal penggunaan media *Wordwall* dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman murid. Kedua penelitian sama-sama memanfaatkan media *Wordwall* sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran. Namun, perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada model pembelajaran yang digunakan. Penelitian terdahulu menggunakan model pembelajaran kolaboratif berbantuan *Wordwall*, sedangkan penelitian ini *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall*. Dengan demikian, penelitian ini mengombinasikan model pembelajaran berbasis masalah dengan media pembelajaran interaktif.

Penelitian keempat memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Putri dkk., (2023) dalam hal kajian mengenai keterampilan membaca pemahaman murid sekolah dasar. Kedua penelitian sama-sama berfokus pada upaya meningkatkan kemampuan membaca pemahaman murid melalui penerapan strategi pembelajaran tertentu. Namun, perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada pendekatan pembelajaran yang digunakan. Penelitian terdahulu menggunakan metode SQ3R, sedangkan penelitian ini menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall* sebagai strategi pembelajaran.

Penelitian kelima memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Asbar dan Musdalifah (2024) dalam hal pembahasan mengenai model pembelajaran *Problem Based Learning* sebagai salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan dan pemahaman murid. Namun, perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada jenis penelitian yang digunakan. Penelitian terdahulu menggunakan pendekatan kualitatif melalui studi literatur, sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experiment*. Selain itu, penelitian ini juga secara khusus mengkaji penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall* terhadap keterampilan membaca pemahaman.

Berdasarkan uraian mengenai persamaan dan perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian terdahulu yang telah dijelaskan di atas, dapat disimpulkan bahwa meskipun terdapat kesamaan dalam hal kajian mengenai model pembelajaran dan keterampilan membaca, penelitian ini tetap memiliki perbedaan yang signifikan dibandingkan dengan penelitian sebelumnya. Penelitian ini secara khusus diarahkan untuk mengkaji pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall* terhadap keterampilan membaca pemahaman murid. Subjek dalam penelitian ini adalah murid kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experiment* serta desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*, yang bertujuan untuk membandingkan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

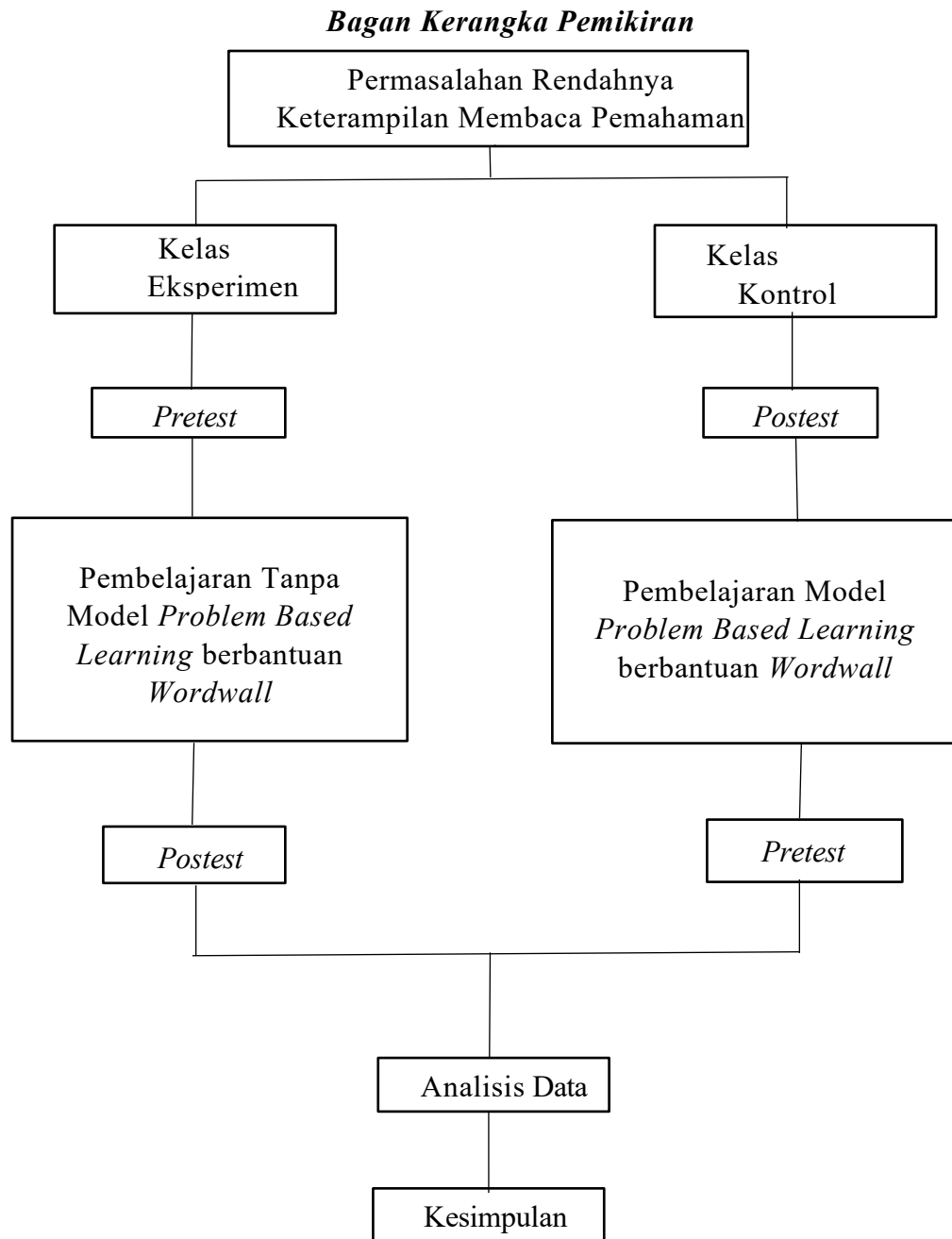
C. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran merupakan gambaran konseptual yang menjelaskan hubungan antarvariabel penelitian secara sistematis berdasarkan kajian teori dan hasil penelitian yang relevan. Kerangka pemikiran berfungsi sebagai dasar dalam menyusun alur berpikir peneliti untuk menjelaskan bagaimana suatu variabel bebas dapat memengaruhi variabel terikat dalam suatu penelitian (Nugroho, 2022, hlm. 53). Pendapat tersebut diperkuat oleh Setiawan dan Lestari (2023, hlm. 38) yang menjelaskan bahwa kerangka pemikiran membantu peneliti dalam memetakan hubungan sebab-akibat antarvariabel sehingga permasalahan penelitian dapat dianalisis secara lebih terarah dan logis. Sejalan dengan pendapat tersebut, Arif dkk., (2024, hlm. 111) menegaskan bahwa kerangka pemikiran disusun melalui pengintegrasian landasan teori dan penalaran logis guna memperjelas keterkaitan antarvariabel, sehingga arah dan tujuan penelitian menjadi lebih jelas dan sistematis.

Pada konteks penelitian, variabel merupakan unsur atau karakteristik yang melekat pada objek, individu, atau peristiwa yang menjadi fokus pengamatan. Variabel digunakan oleh peneliti sebagai alat untuk menjelaskan hubungan, pengaruh, maupun perbedaan yang diteliti, serta menjadi dasar dalam menentukan arah analisis data dan penafsiran hasil penelitian

(Sugiyono, 2022, hlm. 60). Oleh karena itu, kerangka pemikiran dalam penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai hubungan antarvariabel yang diteliti, sehingga proses penelitian dapat dilakukan secara terarah dan sistematis. Kerangka pemikiran ini menjadi landasan bagi peneliti dalam menentukan fokus kajian, merancang langkah-langkah penelitian, serta menetapkan teknik pengumpulan dan analisis data secara tepat sesuai dengan tujuan penelitian yang hendak dicapai.

Berdasarkan kerangka pemikiran tersebut, penelitian ini melibatkan dua variabel, yaitu bebas dan terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan media *Wordwall*, sedangkan variabel terikatnya adalah keterampilan membaca pemahaman murid sekolah dasar. Penelitian dilaksanakan pada dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang diberikan pembelajaran model PBL berbantuan media *Wordwall* dan kelas kontrol yang diberikan pembelajaran tanpa model PBL berbantuan *Wordwall*. Perbedaan hasil pembelajaran antara kedua kelas tersebut digunakan untuk mengetahui pengaruh penerapan model PBL berbantuan media *Wordwall* terhadap keterampilan membaca pemahaman murid, sebagaimana digambarkan dalam kerangka berpikir penelitian berikut:



Gambar 2. 2 Skema Kerangka Pemikiran

D. Asumsi Penelitian dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi Penelitian

Berbagai teori dan hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa keterampilan membaca pemahaman merupakan kemampuan mendasar yang perlu dimiliki murid untuk memahami isi teks, menangkap makna yang terkandung di dalamnya, serta mampu menyampaikan kembali informasi yang telah dibaca. Kemampuan ini diperkirakan dipengaruhi oleh pemilihan

model dan media pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran berlangsung.

Penerapan model *Problem Based Learning (PBL)* diperkirakan mampu meningkatkan keterampilan membaca pemahaman karena mendorong murid untuk berpikir kritis, terlibat aktif dalam pemecahan masalah, serta mengolah informasi dari bacaan secara lebih mendalam. Di sisi lain, penggunaan media *Wordwall* dinilai dapat mendukung proses pembelajaran dengan menghadirkan aktivitas yang lebih menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan minat serta keterlibatan murid dalam memahami bacaan.

Berdasarkan dengan hal tersebut, penggunaan model *Problem Based Learning* yang dipadukan dengan media *Wordwall* diduga memberikan pengaruh terhadap peningkatan keterampilan membaca pemahaman murid. Oleh karena itu, asumsi dasar dalam penelitian ini menyatakan adanya pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall* terhadap keterampilan membaca pemahaman murid kelas IV di SDN 066 Halimun Bandung dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak menerapkan model tersebut.

2. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan landasan teori dan kerangka berpikir yang telah dipaparkan di atas, adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H₀ : Tidak terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan media *Wordwall* terhadap keterampilan membaca pemahaman murid Sekolah Dasar.

H₁ : Terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan media *Wordwall* terhadap keterampilan membaca pemahaman murid Sekolah Dasar.

Berdasarkan perumusan hipotesis tersebut, penelitian ini menetapkan dua dugaan sementara yang akan diuji, yaitu tidak adanya pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall* terhadap keterampilan membaca pemahaman murid Sekolah Dasar, serta adanya pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan

media *Wordwall* terhadap keterampilan membaca pemahaman murid Sekolah Dasar.