BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memegang peran krusial dalam kehidupan setiap manusia. Menurut Smith dan Johnson (2023, hlm. 89), pendidikan merupakan landasan peningkatan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan dapat menciptakan manusia yang berpotensi cerdas, terampil, kreatif, berbudi pekerti luhur, serta memiliki ide cemerlang sebagai bekal untuk memperoleh prospek yang lebih baik. Umumnya, pendidikan berfungsi mengasah bakat individu, membangun karakter yang kompeten, inovatif, mandiri, berkarakter, beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa. Sesuai dengan yang diinginkan, memberikan dan melaksanakan tujuan pendidikan nasional. Menurut Williams dan Lee (2022, hlm. 29), melatih keterampilan dan membentuk karakter serta budaya bangsa yang bermanfaat untuk meningkatkan kecerdasan kehidupan bangsa, dengan tujuan mengembangkan potensi individu agar mereka menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak baik, sehat, kompeten, inovatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Pendidikan di sekolah, aktivitas belajar mengajar adalah hal yang paling pokok. Rismayani (2022, hlm. 56) mengatakan bahwa belajar mengajar adalah inti dari aktivitas pendidikan yang berfungsi untuk mencapai tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan tidak akan pernah tercapai apabila kegiatan belajar-mengajar tidak pernah berlangsung dalam pendidikan. Oleh karena itu, berhasil tidaknya pendidikan tergantung pada bagaimana proses belajar mengajar berlangsung dengan baik sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai, yakni menciptakan manusia yang cerdas melalui proses pembelajaran. Pembelajaran saat tersebut salah satunya bertujuan membentuk karakter peserta didik dengan cara menanamkan nilai-nilai moral, etika dan sikap positif yang mendukung perkembangan pribadi dan sosial mereka. Pembentukan karakter juga dilakukan secara terpadu antara peran guru, lingkungan, sekolah dan masyarakat sehingga peserta didik tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki integritas, empati dan kesadaran sosial yang

tinggi untuk menjadi warga negara yang baik dan berkontribusi positif dalam kehidupan bermasyarakat.

Adanya pendidikan karakter berbasis Al – Qur'an landasan pendidikan karakter dalam Al - Qur'an terdapat dalam QS An- Nisa' ayat 9 sebagai berikut:

وَلْيَخْشَ الَّذِيْنَ لَوْ تَرَكُوْا مِنْ خَلْفِهِمْ ذُرِّيَّةً ضِعٰفًا خَافُوْا عَلَيْهِمْۖ فَلْيَتَّقُوا اللّٰهَ وَلْيَقُوْلُوْا قَوْلًا سَدِيْدًا

"walyakhsyalladzîna lau tarakû min khalfihim dzurriyyatan dli'âfan khâfû 'alaihim falyattaqullâha walyaqûlû qaulan sadîdâ"

Artinya: "*Hendaklah orang-orang yang seandainya (mati) meninggalkan setelah mereka merasa takut terhadap keturunan yang lemah yang mereka khawatirkan. Maka, bertakwalah kepada Allah dan berbicaralah dengan tutur kata yang benar (dalam hal menjaga hak-hak keturunannya)"* (Q.S. An-Nisa': 9).

Ayat tersebut menerangkan bahwa Allah SWT mengharuskan setiap umat-Nya tidak meninggalkan di belakang mereka generasi yang lemah, tak berdaya dan tidak memiliki daya saing dalam kompetisi kehidupan. Ayat tersebut juga dapat diartikan secara umum bahwa ada pesan Al-Qur'an kepada setiap Muslim untuk berupaya sekeras-kerasnya agar generasi sesudahnnya merupakan generasi yang tangguh melebihi para pendahuluannya. Al-Qur'an juga menjelaskan bahwa kesempurnaan manusia tidak hanya terletak pada dimensi jasmaniah semata, tetapi juga menjelaskan pada sisi rohaniah bahwa manusia akan senantiasa bertahan pada posisinya sebagai makhluk terbaik.

Pengembangan dimensi rohaniah akan melahirkan akhlak terpuji. Seperti dalam peribahasa Sunda *"Cikaracak ninggang batu, laun laun jadi legok".* Artinya, bila upaya dikerjakan secara bertahap dan konsisten, akhirnya akan menghasilkan hasil yang diinginkan. Komalasari (2021, hlm. 81) mengatakan bahwa pembelajaran ialah sistem atau proses yang merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran secara terencana, sehingga cita-cita pembelajaran bisa bisa diraih secara efektif dan efisien. Pelaksanaan pembelajaran baik tergantung pada interaksi positif serta produktif berbagai komponen di sistem pembelajaran. Pembelajaran yang dianggap sebagai suatu sistem yang saling terikat, di mana setiap komponen memiliki tujuan tertentu. Jika tercapai, akan menghasilkan dampak positif. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, diperlukan interaksi yang aktif dan saling mempengaruhi antara

komponen-komponen pembelajaran sesuai kurikulum yang diatur dalam Undang-Undang di Indonesia.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional secara tegas mengamanatkan bahwa kurikulum disusun sesuai dengan jenjang dan jenis pendidikan. Ketentuan tersebut menjadi fondasi bagi setiap satuan pendidikan untuk merancang proses pembelajaran yang relevan dan terstruktur. Kurikulum mengandung sejumlah mata pelajaran wajib yang harus diajarkan, seperti pendidikan agama, pendidikan kewarganegaraan, bahasa, matematika, ilmu pengetahuan, seni dan budaya, dan pendidikan jasmani. Selain itu, UU Sisdiknas juga memberi ruang bagi muatan lokal untuk mengakomodasi kebutuhan dan kekhasan daerah. Salah satu bentuk implementasi dari ketentuan tersebut adalah adanya pembelajaran IPAS, di mana ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial kini disatukan sebagai mata pelajaran wajib dalam kurikulum merdeka.

Ristiani, dkk. (2025, hlm. 3) mendefinisikan Ilmu Pengetahuan Alam sebagai pelajaran guna memahami dunia melalui penelitian yang sistematis dan objektif, yang bertujuan mengembangkan rasa ingin tahu, berpikir kritis, dan kemampuan memecahkan masalah pada peserta didik. Implementasi kurikulum merdeka, konsep tersebut diperluas melalui mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) di tingkat SD, yang mengintegrasikan kedua disiplin ilmu tersebut agar peserta didik dapat melihat dunia secara holistik, misalnya dengan mempelajari hubungan antara ekosistem (IPA) dan interaksi manusia di dalamnya (IPS). Hal tersebut diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, tidak hanya dalam penguasaan konsep, tetapi juga dalam kemampuan mengaplikasikan pengetahuan tersebut secara nyata serta mengembangkan keterampilan sosial dan kolaborasi.

Hasil belajar merupakan indikator keberhasilan proses pembelajaran yang mencerminkan penguasaan peserta didik terhadap kompetensi yang ditargetkan. Anderson dan Krathwohl (2021, hlm. 15) menjelaskan bahwa hasil belajar tidak hanya mencakup aspek kognitif berupa pengetahuan dan pemahaman, tetapi juga meliputi keterampilan serta sikap yang dikembangkan melalui pengalaman belajar. Pendapat tersebut diperkuat oleh Sunjaya (2023, hlm. 212) yang mendefinisikan hasil belajar sebagai perubahan positif dalam perilaku yang mencakup peningkatan

pengetahuan, sikap, dan psikomotor sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan. Waheed, dkk. (2021, hlm. 103) menambahkan bahwa esensi pembelajaran terletak pada transformasi perilaku menyeluruh yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Kondisi hasil belajar peserta didik di Indonesia masih memprihatinkan, sebagaimana tercermin dari data *Programme for International Student Assessment* (PISA) (2022, hlm. 45) yang menempatkan Indonesia pada peringkat ke-74 dari 81 negara dalam literasi, ke-76 untuk matematika, dan ke-75 untuk sains. Fenomena serupa terlihat di SDN 020 Lengkong Besar Bandung, di mana hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) belum optimal. Dari total 30 siswa, hanya 22 siswa (73,33%) yang berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Angka ini masih di bawah standar ketuntasan klasikal yang idealnya, menurut Trianto (2023), minimal mencapai 85%. Kondisi ini menunjukkan bahwa meskipun mayoritas siswa sudah memahami materi, masih ada sekitar 8 siswa (26,67%) yang belum tuntas dan membutuhkan bimbingan atau dukungan tambahan untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Berdasarkan temuan selama penelitian di kelas IV SDN 020 Lengkong Besar, teridentifikasi beberapa masalah mendasar dalam proses pembelajaran. Masalah utama terletak pada penerapan model pembelajaran yang masih monoton dan didominasi oleh metode ceramah yang berpusat pada pendidik (*teacher centered*). Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik sering merasa bosan dan cenderung pasif selama pembelajaran berlangsung. Kurniawan (2021, hlm. 87) mengonfirmasi bahwa pola pembelajaran seperti tersebut secara signifikan memengaruhi hasil belajar peserta didik menjadi kurang optimal. Faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar dapat dikelompokkan menjadi dua aspek utama. Faktor internal yang berasal dari diri peserta didik meliputi tingkat kecerdasan, minat belajar khususnya terhadap mata pelajaran IPAS yang relatif rendah, serta kurangnya perhatian selama proses pembelajaran. Faktor eksternal yang terdiri dari lingkungan sekolah yang belum sepenuhnya mendukung pembelajaran interaktif, serta tingkat dukungan keluarga dan masyarakat terhadap proses belajar yang belum optimal. Berangkat dari kondisi tersebut, muncul kebutuhan mendesak untuk melakukan inovasi dalam model pembelajaran guna menciptakan pengalaman

belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi peserta didik. Solusi komprehensif yang memadukan perbaikan faktor internal dan eksternal, serta penerapan model pembelajaran interaktif diharapkan mampu meningkatkan capaian belajar peserta didik secara signifikan sesuai dengan standar yang telah ditetapkan.

Salah satu penyebab dari rendahnya hasil belajar tersebut adalah dominannya metode pembelajaran konvensional yang masih digunakan guru. Hattie (2021, hlm. 67) dalam penelitiannya menemukan bahwa sekitar 70% guru di Indonesia masih mengandalkan metode ceramah sebagai strategi utama pembelajaran. Model satu arah tersebut cenderung membatasi ruang partisipasi aktif peserta didik dan kurang efektif dalam membangun pemahaman konseptual yang mendalam. Selain itu, banyak guru yang belum terampil dalam mengelola pembelajaran interaktif sehingga proses belajar sering kali berpusat pada guru, bukan pada peserta didik. Faktor lain yang turut berkontribusi adalah minimnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi di kelas. Penelitian terbaru Prensky (2021, hlm. 89) menunjukkan bahwa peserta didik generasi z dan alpha memiliki karakteristik belajar yang sangat berbeda dengan generasi sebelumnya. Mereka lebih responsif terhadap pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital dibandingkan dengan model tradisional. Kenyataan tersebut menciptakan kesenjangan antara gaya mengajar guru dengan preferensi belajar peserta didik yang akhirnya berdampak pada hasil belajar.

Karakteristik belajar peserta didik masa kini memang menunjukkan perubahan yang signifikan. Survei nasional yang dilakukan Johnson (2021, hlm. 34) terhadap 5.000 peserta didik menemukan bahwa 65% responden lebih memilih belajar secara kolaboratif dalam kelompok kecil. Model pembelajaran kooperatif seperti tersebut memungkinkan mereka untuk saling bertukar ide, mengontruksi pengetahuan bersama, dan mengembangkan keterampilan sosial. Temuan tersebut sejalan dengan teori konstruktivisme sosial Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses belajar.

Tidak hanya itu, peserta didik saat tersebut juga menginginkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan kontekstual. Penelitian Vygotsky (2021, hlm. 56) menunjukkan bahwa model pembelajaran melalui permainan (*game-based learning*) dapat meningkatkan motivasi belajar hingga 40%. Ketika peserta didik merasa senang

dan tertantang, mereka cenderung lebih mudah menyerap informasi dan mengingatnya dalam jangka panjang. Hal tersebut terutama penting untuk mata pelajaran IPAS yang sering dianggap sulit dan membosankan oleh banyak peserta didik. Media pembelajaran berbasis teknologi dengan elemen interaktif seperti animasi dan simulasi digital juga terbukti sangat efektif. Clark dan Mayer (2021, hlm. 78) dalam eksperimennya menemukan bahwa peserta didik yang belajar menggunakan media interaktif menunjukkan peningkatan pemahaman konsep sebesar 25% dibandingkan dengan kelompok kontrol. Fitur-fitur visual yang dinamis dalam media digital membantu peserta didik memvisualisasikan konsep abstrak menjadi lebih konkret, khususnya dalam pembelajaran *sains*. Oleh karena itu, solusi yang tepat untuk fenomena di atas dengan penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media *wayground*.

Thomas (2021, hlm. 23) mendefinisikan model *Problem Based Learning* (PBL) sebagai model pembelajaran inovatif yang melibatkan peserta didik dalam proyek nyata yang kompleks dan bermakna. Model tersebut membantu peserta didik tidak hanya menjadi penerima informasi pasif, tetapi juga aktif mengeksplorasi pengetahuan melalui penyelesaian masalah autentik. PBL menekankan pada proses inquiry, kolaborasi, dan pembuatan produk nyata yang menunjukkan pemahaman mereka. Keunggulan model PBL telah dibuktikan oleh berbagai penelitian terkini. Krajcik dan Blumenfeld (2021, hlm. 112) melaporkan bahwa sekolah yang menerapkan PBL secara konsisten menunjukkan peningkatan nilai IPAS sebesar 30-35% dalam waktu dua tahun. Alasan penggunaan model PBL yaitu peserta didik tidak hanya menguasai konten akademik, tetapi juga mengembangkan keterampilan abad 21 seperti berpikir kritis, kreativitas, dan kemampuan bekerja sama. Model tersebut juga membuat pembelajaran menjadi lebih relevan dengan kehidupan nyata peserta didik. Penggunaan model PBL didukung oleh penerepan media *wayground.*

Penggunaan media kuis interaktif seperti *wayground* juga menawarkan solusi efektif. Zhao dan Wan (2021, hlm. 45) menjelaskan bahwa *wayground* adalah media berbasis *game* yang memungkinkan guru membuat kuis menarik dengan berbagai fitur seperti musik, *timer*, dan *leaderboard*. Perbedaannya dengan alat evaluasi tradisional adalah kemampuannya memberikan pengalaman belajar

yang menyenangkan sambil tetap mengukur pemahaman peserta didik. Kelebihan utama *wayground* menurut Wang, dkk. (2021, hlm. 91) terletak pada sistem umpan balik instan dan elemen gamifikasi yang diterapkannya. Peserta didik langsung mengetahui jawaban yang benar beserta penjelasannya setelah menjawab setiap soal. Fitur tersebut memungkinkan pembelajaran remedial terjadi secara *real-time*. Selain itu, sistem peringkat dan *reward* dalam *wayground* menciptakan motivasi intrinsik bagi peserta didik untuk terus meningkatkan performa mereka. Efektivitas PBL dalam meningkatkan hasil belajar telah didukung oleh banyak penelitian empiris. Bell (2021, hlm. 67) dalam studinya yang melibatkan 200 peserta didik menemukan bahwa kelompok yang belajar dengan PBL menunjukkan peningkatan nilai rata-rata 15 poin lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Peningkatan paling signifikan terlihat pada kemampuan penerapan konsep dalam situasi baru, yang menunjukkan pemahaman yang lebih mendalam.

Adapun penelitian Chen dan Li (2021, hlm. 54) membuktikan bahwa media *wayground* tidak hanya meningkatkan hasil belajar kognitif, tetapi juga mengurangi kecemasan peserta didik saat mengisi soal evaluasi. Alasan penggunaan media *wayground* yaitu model tersebut dapat membuat peserta didik menjadi bersemangat dalam belajar. Suasana kompetitif yang menyenangkan dalam *wayground* membantu menumbuhkan motivasi belajar peserta didik. Kombinasi antara PBL untuk pembelajaran mendalam dan *wayground* untuk penguatan konsep melalui evaluasi interaktif dinilai sangat potensial. Berdasarkan berbagai temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa integrasi model PBL dan media *wayground* menawarkan solusi komprehensif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. PBL memberikan kerangka pembelajaran yang mendalam dan bermakna, sementara *wayground* menyediakan mekanisme evaluasi yang menarik. Model dan media tersebut saling melengkapi dalam menciptakan pengalaman belajar yang holistik sehingga hasil belajar peserta didik meningkat.

Namun, kondisi hasil belajar peserta didik di Indonesia yang masih rendah memang memerlukan intervensi segera. Fullan (2021, hlm. 102) menegaskan bahwa di era disrupsi digital tersebut, model pembelajaran konvensional sudah tidak relevan lagi. Transformasi metode mengajar menjadi lebih interaktif dan berbasis teknologi bukan lagi pilihan, melainkan suatu keharusan untuk

mempersiapkan peserta didik menghadapi masa depan. Model PBL menawarkan perubahan paradigma dari *teacher-centered* ke *student-centered learning*. Larmer, dkk. (2021, hlm. 76) menjelaskan bahwa dalam PBL, peserta didik menjadi aktor utama yang aktif mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri melalui proyek nyata. Model tersebut tidak hanya meningkatkan pemahaman konseptual tetapi juga mengembangkan kemandirian belajar peserta didik. Sementara itu, *wayground* menghadirkan revolusi dalam asesmen pembelajaran. Deterding, dkk. (2021, hlm. 88) menunjukkan bahwa gamifikasi dalam evaluasi mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik hingga 60%. Berbeda dengan tes konvensional di mana peserta didik sering kali merasa kurang bersemangat dalam mengerjakannya, evaluasi melalui *wayground* justru dinantikan peserta didik karena unsur kesenangannya. Kombinasi PBL dan *wayground* menciptakan sinergi pembelajaran yang *powerful*. Mayer (2021, hlm. 120) menemukan bahwa modeldan media pembelajaran seperti tersebut menghasilkan retensi pengetahuan 50% lebih tinggi dibandingkan model konvensional. Peserta didik tidak hanya mengingat informasi lebih lama namun juga termotivasi dalam belajar sehingga mereka aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Piaget (2021, hlm. 65) mengamati bahwa peserta didik yang awalnya pasif menjadi lebih antusias ketika pembelajaran melibatkan teknologi dan kerja kelompok. Temuan tersebut memperkuat teori konstruktivisme tentang pentingnya interaksi sosial dan pengalaman konkret dalam proses belajar. Guru sebagai ujung tombak pendidikan perlu beradaptasi dengan perubahan tersebut. Iste (2021, hlm. 33) menekankan pentingnya pelatihan berkelanjutan untuk membekali guru dengan keterampilan mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Transformasi metode mengajar harus didukung oleh peningkatan kompetensi guru dalam merancang pembelajaran inovatif. Dampak positif dari model tersebut tidak hanya terlihat pada peningkatan nilai akademik. Ryan dan Deci (2021, hlm. 42) menemukan bahwa peserta didik yang belajar dengan model interaktif seperti PBL dan media *wayground* menunjukkan motivasi intrinsik yang lebih tinggi. Mereka menjadi lebih percaya diri, mandiri, dan memiliki *growth mindset* dalam belajar.

Oleh karena itu, penelitian tentang implementasi model PBL berbantuan *wayground* memiliki urgensi dan relevansi yang tinggi. Penerapan model PBL dan

media *wayground* tersebut tidak hanya menjawab tantangan pembelajaran era digital tetapi juga sejalan dengan karakteristik belajar peserta didik masa kini. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Wayground* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan di atas, permasalahan dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Penggunaan model pembelajaran yang kurang interaktif.
2. Penggunaan media pembelajaran tidak memanfaatkan teknologi.
3. Hasil belajar IPAS yang masih rendah.
4. Peserta didik cenderung belajar secara pasif.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, rumusan masalah pada penelitian tersebut, sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Probem Based Learning (PBL)* berbantuan media *wayground* pada peserta didik kelas IV SD?.
2. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan media *wayground* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional?.
3. Seberapa besar pengaruh penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan media *wayground* terhadap hasil belajar peserta didik?.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan pada penelitian tersebut, sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui gambaran pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Probem Based Learning (PBL)* berbantuan media *wayground* pada peserta didik kelas IV SD.

2. Untuk mengetahui peningkatan dalam penerapan model *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan media *wayground* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SD.
3. Untuk mengetahui pengaruh model *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan media *wayground* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SD.

E. Manfaat Penelitian

Setiap penelitian yang dilakukan pasti memiliki manfaat. Hasil dari penelitian tersebut diharapkan dapat bermanfaat untuk berbagai pihak, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan pengaruh model *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan media *wayground* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik terutama dalam konsep pemecahan masalah sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan. Selain itu, peneliti juga mengharapkan bisa membantu peserta didik dalam membuat sebuah keputusan dengan mempertimbangkan berbagai hal secara sistematis, logis, dan meninjau dari semua sudut pandang peserta didik.

2. Manfaat Praktis

Peneliti tersebut akan memberikan manfaat kepada berbagai pihak seperti: Guru, peserta didik, peneliti dan Universitas Pasundan yaitu sebagai berikut:

a. Bagi Peserta Didik

Meningkatkan kemampuan peserta didik untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan dalam hal memecahkan suatu masalah.

1) Memperkenalkan peserta didik terhadap digitalisasi pembelajaran.
2) Memaksimalkan pembelajaran agar lebih bermakna, menarik, dan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*Student Centered learning).*

b. Bagi Guru

Penelitian tersebut berguna bagi guru sebagai acuan yang dapat dijadikan gambaran dalam melaksanakan tugas sehingga dapat menentukan model pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah khususnya pada mata pelajaran IPAS.

c. Bagi Peneliti

Penelitian tersebut menjadi sarana untuk memenuhi tugas akhir sebagai salah satu syarat kelulusan studi strata 1 sekaligus sebagai masukan dalam mempersiapkan diri sebagai pendidik di masa yang akan datang serta dapat menambah wawasan penelitian mengenai materi dan tahapan pembelajaran yang sesuai.

d. Bagi Universitas

Hasil penelitian tersebut dapat menambah literatur perpustakaan dan dijadikan referensi sebagai rujukan bagi penelitian–penelitian selanjutnya khususnya program studi pendidikan guru sekolah dasar.

F. Definisi Operasional

Untuk memastikan bahwa tidak ada perbedaan dalam interpretasi istilah tersebut yang dipakai dalam penelitian, akan dijabarkan definisi operasional yang jelas untuk setiap istilah dalam rumusan masalah.

1. *Model Problem Based Learning* (PBL)

Model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan pada aktivitas peserta didik dalam memecahkan masalah baru dan kompleks, menantang peserta didik untuk melakukan investigasi dan mendapatkan solusi dari masalah nyata kehidupan. Sintaks atau langkah-langkah PBL meliputi orientasi terhadap masalah, pengorganisasian peserta didik, pembimbingan penyelidikan individu maupun kelompok, pengembangan dan penyajian hasil serta analisis dan evaluasi. Kelebihan model PBL yaitu mampu mengembangkan keterampilan kognitif, sosial, dan metakognitif peserta didik. Pendekatan tersebut tidak hanya meningkatkan pemahaman konseptual tetapi juga mendorong kemampuan pemecahan masalah secara kolaboratif.

2. Hasil Belajar IPAS

Hasil belajar merupakan pergeseran sikap peserta didik dalam proses mengajar untuk mencapai cita-cita pendidikan. Indikator Hasil Belajar meliputi aspek Kognitif, Afektif, dan Psikomotor.

3. *Wayground*

Wayground merupakan media pembelajaran yang mudah dimengerti dan menyenangkan yang digunakan sebagai sarana untuk menjelaskan materi dan sebagai alat evaluasi pembelajaran.

G. Sistematika Skripsi

Sistematika penulisan karya tulis ilmiah dirujuk berdasarkan buku Tim Panduan Penulisan KTI FKIP Unpas (2024, hlm. 27). Berdasarkan rujukan, skripsi tersusun menjadi lima bab. Setiap bab mencakup komponen penelitian sebagai berikut:

BAB I BAGIAN PENDAHULUAN, menjelaskan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, serta sistematika skripsi.

BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN, menjelaskan tentang kajian teori dan kaitannya pembelajaran yang akan diteliti, hasil studi terdahulu sesuai pada parameter studi yang akan diteliti, kerangka pemikiran diagram/skema paradigma studi, serta asumsi serta anggapan penelitian atau pertanyaan.

BAB III METODE PENELITIAN, menjelaskan secara sistematis, terperinci langkah langkah dan cara yang digunakan dalam menjawab permasalahan dan memperoleh simpulan. Yang terdiri dari metode studi, desain, subjek dan objek, pengumpulan data dan instrumen**,** teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN, menjelaskan mengenai hasil olah dan analisis data dalam beberapa kemungkinan sesuai urutan rumusan permasalahan studi serta menjawab pertanyaan studi yang telah dirumuskan.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN, pada bab terdiri dari simpulan dan saran. Simpulan merupakan menyajikan penafsiran serta pemaknaan peneliti terhadap analisis temuan hasil penelitian. Saran merupakan rekomendasi yang ditunjukkan kepada para pembuat kebijakan, penggunaan, atau kepada peneliti berikutnya yang berminat untuk melakukan penelitian selanjutnya.