

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

a. Pengertian *Problem Based Learning*

Problem Based Learning pertama kali dikembangkan oleh Barrows dan Tamblyn pada tahun 1980. Problem-Based Learning (PBL) merupakan model pembelajaran yang berfokus pada proses penyelesaian masalah autentik. Model ini mendorong siswa untuk menggunakan berbagai jenis kecerdasan dalam menghadapi situasi baru dan kompleks. Selain itu, PBL mengajak siswa untuk belajar cara belajar, bekerja secara kolaboratif dalam kelompok, serta mencari solusi atas permasalahan yang relevan dengan dunia nyata (Primawan, 2014).

Problem-Based Learning (PBL) adalah model pembelajaran yang memanfaatkan masalah nyata untuk mendorong siswa belajar secara berkelompok guna menemukan solusi. Pendekatan ini bertujuan meningkatkan motivasi siswa, menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap pembelajaran, serta membantu mereka mengembangkan gaya belajar mandiri (Kemendikbud, 2014). (Agrista, 2021) juga menyimpulkan bahwa Problem-Based Learning dapat digunakan sebagai salah

satu cara untuk meningkatkan keterampilan siswa serta memperkuat perangkat pembelajaran.

Problem-Based Learning (PBL) jika benar-benar dilaksanakan dengan baik dan benar maka siswa akan mendapatkan pengetahuan dan keterampilan dalam memecahkan masalah, baik yang dilakukan secara sendiri-sendiri maupun berkelompok, dengan begitu model ini memungkinkan siswa aktif dan partisipatif dalam berbagai kegiatan, terutama dalam proses pengambilan keputusan, berikutnya mendidik siswa menjadi mandiri dan tidak terlalu banyak tergantung pada orang lain. Jika ini dimiliki oleh siswa didik maka siswa di kemudian hari akan terbiasa mengambil keputusan secara bersama-sama, dan terbiasa pula mengambil keputusan dalam perbedaan (Asmara, 2023).

Pembelajaran berbasis masalah (*Problem based learning*) dapat juga disebut pembelajaran kolaboratif, memadukan potensi antara guru dan peserta didik. Namun demikian pembelajaran tetap menjadi perhatian untuk tetap menjadi subjek sehingga terlibat dalam proses hingga pelaksanaan pembelajaran, ini artinya pembelajaran berpusat kepada peserta didik, terbiasa mengembangkan kemampuan pemecahan masalah dan kemampuan belajar mandiri yang diperlukan untuk menghadapi tantangan dalam kehidupan dan dalam lingkungan yang bertambah

kompleks seperti sekarang ini (Syamsidah & Suryani, 2018). Agar memberi efek yang maksimal, maka sebaiknya guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dengan teman setara, bukan saja dalam memunculkan masalah, akan tetapi juga dalam menyelesaikan problem yang menjadi materi pembelajaran.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa Problem-Based Learning adalah model pembelajaran yang berorientasi pada pemecahan masalah. Dalam prosesnya, model ini menyajikan masalah secara sistematis kepada siswa, dengan konteks yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini memungkinkan siswa untuk menyelesaikan masalah tersebut dari berbagai sudut pandang.

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

Karakteristik merupakan ciri khas yang dimiliki oleh sesuatu yang membedakan dengan yang lainnya. Ciri khas yang dimaksud adalah suatu ciri yang khas atau jarang bahkan tidak dimiliki oleh yang lainnya. Membicarakan karakteristik model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) memiliki karakteristik tersendiri yang tidak nampak pada model pembelajaran lainnya, yakni masalah yang diangkat adalah masalah dalam kehidupan peserta didik dimana guru akan

membimbing peserta didik untuk menyelesaikan permasalahannya tersebut. Menurut (Asmara, 2023) karakteristik model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yaitu :

- a. Autentik, yaitu masalah harus berakar pada kehidupan dunia nyata siswa dari pada berakar pada prinsip-prinsip disiplin ilmu tertentu.
- b. Jelas, yaitu masalah dirumuskan dengan jelas, dalam arti tidak menimbulkan masalah baru bagi siswa yang pada akhirnya menyulitkan penyelesaian siswa.
- c. Mudah dipahami, yaitu masalah yang di berikan harusnya mudah dipahami siswa dan disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa.
- d. Luas dan sesuai tujuan pembelajaran, luas artinya masalah tersebut harus mencakup seluruh materi pembelajaran yang akan diajarkan sesuai dengan waktu, ruang, dan sumber yang tersedia.
- e. Bermanfaat, yaitu masalah tersebut bermanfaat bagi siswa sebagai pemecah masalah dan guru sebagai pembuat masalah.
- f. Berfokus pada keterkaitan antar disiplin ilmu masalah yang diajukan hendaknya melibatkan berbagai disiplin ilmu.
- g. Penyelidikan autentik (nyata) dalam penyelidikan siswa menganalisis dan merumuskan masalah, mengembangkan dan meramalkan hipotesis,

mengumpulkan dan menganalisis informasi, melakukan eksperimen, membuat kesimpulan, dan menggambarkan hasil akhir.

- h. Menghasilkan produk dan memamerkannya siswa bertugas menyusun hasil belajarnya dalam bentuk karya dan memamerkan hasil karyanya.
- i. Kolaboratif pada model pembelajaran ini, tugas-tugas belajar berupa masalah diselesaikan bersama-sama antar siswa. Lain lagi pendapat dari (Diastuti, 2021) juga mengemukakan bahwa karakteristik PBL adalah sebagai berikut : 1) Permasalahan menjadi starting point dalam belajar, 2) Permasalahan yang diangkat adalah permasalahan yang ada di dunia nyata yang tidak tersruktur, 3) Permasalahan membutuhkan perspektif ganda (*multiple perspective*), 4) Permasalahan menantang pengetahuan yang dimiliki oleh siswa, sikap, dan kompetensi yang kemudian membutuhkan identifikasi kebutuhan belajar dan bidang baru dalam belajar, 5) Belajar pengarahan diri menjadi hal yang utama, 6) Pemanfaatan sumber pengetahuan yang beragam, penggunaannya, dan evaluasi sumber informasi merupakan proses yang ecensial dalam *problem based learning*, 7) Belajar adalah kolaboratif, komunikasi, dan kooperatif, 8) Pengembangan keterampilan inquiry dan pemecahan masalah sama pentingnya dengan penguasaan isi

pengetahuan untuk mencari solusi dari sebuah permasalahan, 9) Sintesis dan integrasi dari sebuah proses belajar, 10) *Based Learning* melibatkan evaluasi review pengalaman siswa dan proses belajar.

c. Tujuan Model *Problem Based Learning* (PBL)

Adapun tujuan dari model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) menurut (Akbar, 2023), yaitu: 1) Membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir dan keterampilan pemecahan masalah, 2) Belajar peranan orang dewasa yang otentik, 3) Menjadi siswa yang mandiri untuk bergerak pada level pemahaman yang lebih umum, 4) Membuat kemungkinan transfer pengetahuan baru, 5) Mengembangkan pemikiran kritis dan keterampilan kreatif, 6) Meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, 7) Meningkatkan motivasi belajar siswa, 8) Membantu siswa untuk mentransfer pengetahuan dengan situasi baru. Sedangkan (Diastuti, 2021) juga berpendapat bahwa tujuan *Problem Based Learning* (PBL) pembelajaran berdasarkan masalah tidak dirancang untuk membantu guru memberikan informasi sebanyak-banyaknya kepada siswa, akan tetapi pembelajaran berbasis masalah dikembangkan untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan berfikir, memecahkan masalah, dan keterampilan intelektual, belajar berbagai peran orang dewasa melalui pelibahan mereka dalam pengalaman nyata atau simulasi dan

menjadi pendengar yang mandiri. Adanya *Problem Based Learning* (PBL) juga menghasilkan salah satu keterampilan yang diharapkan oleh pendiidk dan dapat melatih siswa untuk berdiskusi dan berfikir secara sistematis.

Tujuan-tujuan ini menunjukkan bahwa *Problem Based Learning* (PBL) tidak hanya fokus pada pemahaman konsep, tetapi juga pengembangan keterampilan kognitif, sosial, dan metakognitif yang penting bagi siswa dalam menghadapi tantangan dunia nyata.

d. Langkah-Langkah Model *Problem Based Learning* (PBL)

Setiap model pembelajaran tentu terdapat sintaks atau langkah yang harus dilaksanakan selama pembelajaran, termasuk juga pada penerapan model PBL dalam meningkatkan hasil belajar IPAS. (Arends, 2012) langkah-langkah dalam Problem-Based Learning (PBL) adalah :

Tabel 2.1
Langkah-Langkah Model *Problem based learning*

No	Langkah-langkah	Perilaku Guru
1.	Orientasi siswa pada masalah	• Menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang dibutuhkan • Memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam pemecahan masalah yang dipilih
2.	Mengorganisasikan siswa	Membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas

		belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut
3.	Membimbing penyelidikan individu dan kelompok	Mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah
4.	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, model dan berbagi tugas dengan teman
5.	Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau meminta kelompok presentasi hasil kerja

e. Kelebihan Dan Kelemahan *Problem based learning*

Model *Problem Based Learning* (PBL) memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan yang perlu di pertimbangkan. Berikut adalah penjelasan mengenai kelebihan dan kelemahan model PBL :

Tabel 2.2
Kelebihan dan Kelemahan *Problem based learning*

No	Kelebihan	Kelemahan
1.	Pembelajaran berpusat pada siswa.	Waktu yang dibutuhkan lebih lama.
2.	Pengembangan keterampilan berpikir kritis	Keterampilan pendidik menuntut peran yang lebih aktif (merancang masalah yang menantang, memfasilitasi diskusi kelompok, memberikan bimbingan pada siswa), keterampilan pedagogis dan pengetahuan yang

		mendalam.
3.	Pembelajaran berbasis konteks.	Evaluasi yang rumit (dibutuhkan penilaian formatif yang cermat untuk memantau kemajuan siswa).
4.	Kolaborasi dan keterampilan sosial.	Kurangnya cakupan materi.

Dalam implementasi *Problem Based Learning* (PBL), penting untuk mempertimbangkan kelebihan dan kelemahan ini serta menyelaraskannya dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan dan kebutuhan siswa. PBL dapat menjadi model pembelajaran yang efektif ketika diintegrasikan dengan baik dan disesuaikan dengan konteks pembelajaran yang spesifik (Akbar, 2023).

Meskipun model PBL memiliki kelebihan dan kelemahan, banyak pendidikan mengintegrasikan pendekatan ini sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang *holistic*, yang menggabungkan model pembelajaran yang berbeda untuk memenuhi kebutuhan siswa secara efektif.

2. Media *Wordwall*

a. Pengertian Media *Wordwall*

Wordwall diciptakan oleh Josh Smith. *Wordwall* merupakan aplikasi berbasis website yang didalamnya memiliki berbagai template games online edukasi maupun

kuis yang menarik dan mengasyikan. Karena beragamnya template games online edukasi maupun kuis yang dapat dibuat melalui aplikasi *Wordwall*, maka aplikasi *Wordwall* ini sangat cocok digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran yang menyenangkan (Ratnasari, 2022). Media *Wordwall* berupa tulisan, konsep inti pembelajaran dengan tambahan gambar, diagram, atau objek nyata dengan ukuran yang bisa dibaca siswa dengan jelas dari seluruh jarak dan posisi siswa didalam kelas. *Wordwall* dapat dimanfaatkan sebagai pendekatan untuk membentuk minat baru siswa dalam belajar. Dalam website *Wordwall* kuis pembelajaran dapat dikembangkan menjadi kuis yang lebih menarik dan menyenangkan menggunakan fitur yang tersedia. *Wordwall* juga dikenal untuk jenis permainan yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang dalam pemanfaatan pembelajaran aktif dan juga menyenangkan seperti dapat dimanfaatkan untuk mengatasi permasalahan kurang minatnya belajar siswa. Selain itu juga *Wordwall* bisa digunakan menjadi selingan dalam pembelajaran.

Wordwall bisa digunakan di Smartphone masing-masing siswa tidak harus menggunakan komputer. Selain itu dalam *Wordwall* ini juga menyediakan batasan waktu, dashboard yang nantinya berisi nama-nama siswa yang mengerjakan kuis beserta nilai yang diperoleh oleh siswa. Selain itu melalui *Wordwall* guru dapat melihat betapa

lama waktu yang dibutuhkan siswa untuk menyelesaikan kuis dan juga mengetahui bagian mana yang siswa salah dalam menjawab. Informasi ini bisa digunakan sebagai tolak ukur untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Wordwall* . Selain itu, guru juga dapat mengidentifikasi bagian pembelajaran yang masih belum dipahami oleh siswa.

b. Karakteristik *Wordwall*

Media berbasis *Wordwall* memiliki karakteristik yang perlu diketahui, diantaranya yaitu :

1. Tingkat kesulitan, hal ini berkaitan dengan level pada masing-masing permainan. Jika siswa memainkan permainan yang berlevel tinggi kesulitannya pun tinggi, begitupula sebaliknya. Level ini bisa diatur oleh guru, bisa diletakkan di akhir ataupun di awal permainan.
2. Menarik dan menyenangkan, hal ini mampu membuat siswa tertarik untuk mengerjakan setiap soal yang disediakan dan membantu mereka mencapai tujuan yang diinginkan sesuai dengan kemampuan mereka.
3. Mengasah skill, siswa memainkan setiap permainan tentu bisa gagal, namun mereka bisa mengulanginya sehingga kemampuan dalam mengerjakan setiap soal bisa bertambah dan terus terasah.
4. Bisa dimainkan secara sendirian/ berkelompok.

Dari karakteristik media berbasis *Wordwall* di atas, akan membuat siswa lupa sejenak bahwasanya mereka berada dalam proses pembelajaran. Media tersebut tentu membuat siswa lebih tertarik dan menikmati pembelajaran terutama ketika siswa mengerjakan soal-soal latihan yang telah di sajikan (Ivanda rahmi Fauqannuri, 2021).

c. Kelebihan dan Kekurangan *Wordwall*

Kelebihan dari penggunaan media *Wordwall* adalah mampu memberikan sistem pembelajaran yang bermakna serta dapat diikuti dengan mudah oleh peserta didik tingkat dasar maupun tingkat yang tinggi, Model penugasan ada pada software wordwale yang mana dapat diakses peserta didik melalui ponsel yang mereka miliki, dan bersifat kreatif.

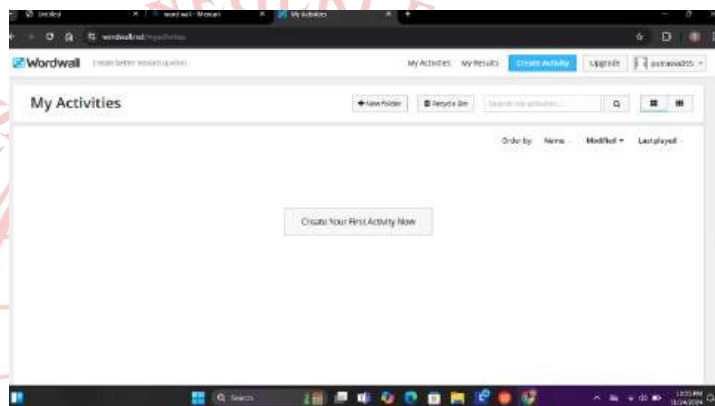
Sedangkan kekurangan dari penggunaan media *Wordwall* adalah dalam penggunaanya rentan terjadinya kecurangan dan ukuran huruf yang tidak bisa diubah, dalam pembuatan butuh waktu yang lebih lama, hanya dapat dilihat karena media visual (Mujahidin, 2012).

d. Tahapan-tahapan Penggunaan *Wordwall*

Langkah-langkah penggunaan media pembelajaran *Wordwall* .

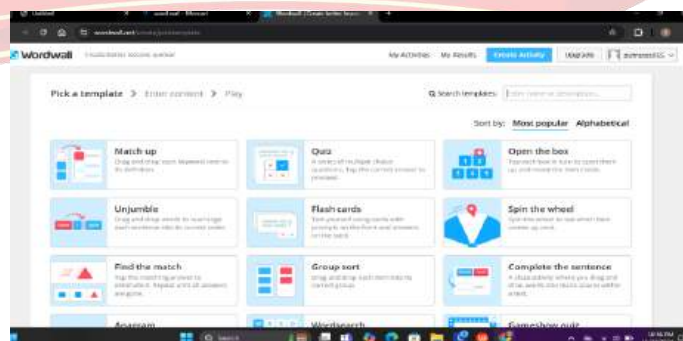
1. Membuka browser kemudian membuka tautan [https://Wordwall .net/](https://Wordwall.net/).

2. Klik *Sign up* dengan memilih menggunakan akun *google* atau menggunakan *facebook* atau juga bisa dengan mengisi berbagai data yang di perlukan di laman berikut.
3. Pilih *Create Activity* dan cari template sesuai yang di inginkan.



Gambar 1.1
Create activity dalam Wordwall

4. Isi judul dengan deskripsi game yang akan di buat
5. Pilih template yang di inginkan.



Gambar 2.1
Create activity dalam Wordwall

6. Isi pertanyaan yang akan di gunakan.
7. Klik *done* setelah selesai mengisi pertanyaan.
8. Klik *share* ketika ingin membagikan hasil

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar berasal dari kata “hasil” dan “belajar”. Hasil berarti prestasi yang telah di capai (Depdikbud 1994), sedangkan pengertian belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu (Depdikbud 1994). Hasil belajar merupakan salah satu alat ukur untuk melihat capaian seberapa jauh siswa dapat menguasai materi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru. Hasil belajar adalah mencakup kemampuan atau kompetensi tertentu baik dalam segi kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dikuasai atau dicapai oleh peserta didik dalam mengikuti pembelajaran (Sartika, 2022). Afektif adalah *Knowledge* (Pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai). Efektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respon), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi). Psikomotorik meliputi *initiatory*, *pre-routine*, dan *routinized* (Asiva, 2015).

Menurut Ananda & Hayati, (2020) hasil belajar adalah Proses perubahan tingkah laku, baik dari segi pengetahuan, keterampilan, maupun sikap, dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti dan dari ragu menjadi yakin, sehingga salah satu kriteria keberhasilan belajar diantaranya ditandai dengan terjadinya perubahan tingkah laku pada diri individu yang belajar.

Oleh karena itu, hasil belajar dari jenjang pendidikan dasar hingga jenjang yang lebih tinggi mencerminkan perubahan kemampuan dan perilaku sebagai hasil dari proses pembelajaran. Hasil belajar juga dapat didefinisikan sebagai pernyataan tertulis mengenai apa yang diharapkan peserta didik untuk dicapai di akhir pembelajaran (Adam, 2004).

Hasil belajar mencakup berbagai pola tindakan, nilai, pemahaman, sikap, apresiasi, dan pemahaman, yang meliputi :

1. Informasi verbal, yaitu kemampuan mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tulisan.
2. Keterampilan intelektual, yaitu kemampuan untuk mempresentasikan konsep dan simbol, atau melakukan aktivitas kognitif tertentu.
3. Strategi kognitif, yaitu kecakapan untuk mengarahkan dan mengelola aktivitas kognitifnya sendiri.

4. Keterampilan motorik, yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerakan fisik.
5. Sikap, yaitu kemampuan untuk menginternalisasi dan mengeksternalisasi nilai-nilai (Suprijono, 2010).

Berdasarkan pengertian-pengertian hasil belajar di atas, dapat dikatakan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diperoleh peserta didik setelah melakukan kegiatan belajar, baik berupa afektif, kognitif, dan psikomotorik. Dengan demikian hasil belajar berkaitan erat dengan kegiatan belajar (Yulianto, 2021).

b. Ciri-ciri Hasil Belajar

Hasil belajar adalah prestasi yang terlihat pada individu dalam hal pengetahuan atau kepribadian. Karakteristik hasil belajar ada perubahan perilaku di dalam diri secara individu. Hasil belajar memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

1. Perubahan internasional, hal ini dalam arti pengalaman atau praktek dengan sengaja dan sadar kebetulan.
2. Perubahan ini positif dan mendalam berarti seperti yang diharapkan (normatif) atau standar sukses (kriteria sukses).
3. Perubahan ini efektif dan mendalam makna efektif secara khusus bagi pembelajaran relative stabil dan sepanjang waktu dapat menghasilkan dan berguna (Rusidik, 2023).

c. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Faktor eksternal yang berasal dari luar diri pelajar, yang digolongkan menjadi dua golongan yaitu :

a. Faktor-faktor non-sosial dalam belajar

Faktor-faktor ini boleh dikatakan jugatah terbilang jumlahnya, misalnya : keadaan udara, cuaca, waktu, tempat (letaknya, pergedungannya), alat-alat yang disukai untuk belajar dan sebagainya.

b. Faktor-faktor sosial dalam belajar

Faktor-faktor sosial disini adalah faktor manusia (sesama manusia), baik manusia itu ada (hadir) maupun tidak langsung hadir. Jadi dapat dikatakan kehadiran orang atau orang-orang lain pada waktu seseorang sedang belajar, sangat mengganggu belajar.

2. Faktor internal yang berasal dari dalam diri pelajar, yang digolongkan menjadi dua yaitu :

a. Faktor-faktor fisiologis, yaitu faktor-faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik individu. Kondisi fisik yang bugar dan sehat akan memberikan dampak positif pada kegiatan belajar seseorang.

- b. Faktor-faktor psikologis yaitu, keadaan psikologi seseorang yang dapat mempengaruhi proses belajar (Faslia, 2021).

Sedangkan menurut (Ananda & Hayati, 2020), faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada diluar individu.

1. Faktor Intern

- a. Faktor jasmani

Yang termasuk kedalam faktor jasmani yaitu faktor kesehatan dan cacat tubuh.

- b. Faktor Psikologis

Sekurang-kurangnya ada enam faktor yang tergolong dalam faktor yang tergolong dalam faktor psikologi yang mempengaruhi belajar, yaitu intelegensi, perhatian, minat, bakat, kematangan dan kesiapan.

- c. Faktor kelelahan

Kelelahan pada seseorang dapat dibedakan menjadi dua, yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Kelelahan jasmani terlihat dengan lemah lunglainya tubuh sedangkan kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya

kelesuan dan kebosanan sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang.

2. Faktor Ektern

a. Faktor keluarga

Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan lain-lain.

b. Faktor Sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini adalah mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran diatar ukuran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.

c. Faktor Masyarakat

Masyarakat sangat berpengaruh terhadap belajar siswa. Pengaruh itu terjadi karena keberadaanya siswa dalam masyarakat. Faktor ini meliputi kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan dalam masyarakat.

Faktor-faktor diatar sangat berpengaruh terhadap proses belajar mengajar dan hasil belajar siswa. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang

telah direncanakan, maka seorang guru harus memperhatikan faktor-faktor tersebut agar hasil belajar yang dicapai siswa bisa maksimal.

4. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

a. Pengertian Pembelajaran IPAS

Pada dasarnya, pembelajaran adalah sebuah proses yang melibatkan pengaturan dan pengorganisasian lingkungan sekitar peserta didik untuk mendorong mereka agar dapat belajar secara efektif. Pembelajaran juga bisa diartikan sebagai upaya untuk memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam menjalani proses belajar. Peran guru sebagai pembimbing muncul dari adanya berbagai masalah yang dihadapi peserta didik. Dalam proses belajar, terdapat perbedaan kemampuan di antara peserta didik, ada yang cepat memahami materi pelajaran, dan ada pula yang membutuhkan waktu lebih lama. Perbedaan ini menurut guru untuk mengatur strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan masing-masing peserta didik. Oleh karena itu, jika hakikat belajar adalah perubahan, maka hakikat pembelajaran adalah pengaturan (Nidaur Rohmah, 2017).

Dalam Kurikulum Merdeka yang baru, mata pelajaran IPA dan IPS digabungkan menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Tujuannya adalah untuk mendorong peserta didik dalam memahami dan mengelola lingkungan alam dan sosial secara terpadu. IPAS merupakan bagian dari pengembangan kurikulum yang mengintegrasikan materi IPA dan IPS dalam satu tema pembelajaran.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu yang mempelajari tentang makhluk hidup, benda mati di alam sekitar, serta interaksi di antara keduanya, Sekaligus mengkaji kehidupan manusia sebagai individu dan sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Mengingat bahwa anak-anak SD/MI cenderung melihat segala sesuatu secara sederhana, utuh, dan terpadu, pembelajaran IPA dan IPS digabungkan menjadi satu mata pelajaran bernama IPAS. Penggabungan ini juga didasarkan pada pertimbangan bahwa anak-anak SD/MI masih berada pada tahap berpikir konkret, holistik, komprehensif, dan belum mendalami detail (Salsabila, 2024).

b) Tujuan Pembelajaran IPAS

Mempelajari IPAS dapat membantu peserta didik menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap fenomena di sekitar mereka. Rasa ingin tahu ini mendorong mereka untuk memahami bagaimana alam

semesta berfungsi dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di bumi. Pemahaman ini bisa digunakan untuk mengidentifikasi berbagai masalah yang dihadapi serta menemukan solusi untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan. Memulai pembelajaran IPAS, peserta didik mengembangkan diri sesuai dengan profil pelajar pancasila dan mampu

1. Mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpacu untuk mengkaji fenomena yang ada disekitar manusia, memahami alam sekitar dan kaitannya dengan kehidupan manusia.
2. Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak.
3. Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata.
4. Mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berbeda, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu.
5. Memahami persyaratan yang diperlukan peserta didik untuk menjadi anggota suatu kelompok masyarakat bangsa dan dunia, sehingga dia dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan

yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan di sekitarnya.

6. Menyembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Suhelayanti, 2023).

Berdasarkan penjelasan di atas, IPAS merupakan bagian dari pengembangan kurikulum yang menggabungkan materi IPA dan IPS ke dalam satu tema pembelajaran. Karena IPA yang mempelajari tentang alam sangat terkait dengan kondisi masyarakat atau lingkungan, pendekatan integratif dalam pengajarannya menjadi memungkinkan. Pembelajaran IPAS diharapkan dapat mendukung upaya pemerintah dalam meningkatkan literasi dan numerasi peserta didik di Indonesia.

c) Karakteristik IPAS

Menurut (Salsabila, 2024) karakteristik pada pembelajaran IPAS adalah sebagai berikut :

1. Dinamis

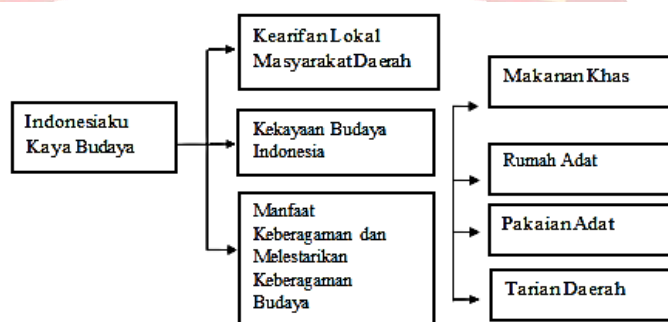
Pada mata pelajaran ini sifatnya tidak stagnan karena pembahasannya mengenai alam. Dengan demikian pengetahuan pada bidang ini akan terus mengalami perubahan dari zaman ke zaman. Untuk itu pelajaran ini akan terus berkembang seiring pergantian zaman.

2. Holistik

Pembelajaran Holistik melibatkan keterkaitan antara pengalaman, realitas, dan pembelajaran yang selaras dengan alam. Pendekatan ini sesuai dengan karakteristik peserta didik di kelas rendah yang masih berada pada tahap operasional konkret. Dalam pembelajaran ini, peserta didik diajak untuk terlibat langsung dengan lingkungan sekitar, dengan menggunakan seluruh panca indera mereka, seperti melihat, meraba, merasakan, membau, dan mendengar.

d) Pembelajaran IPAS tentang Indonesiaku Kaya Budaya di kelas IV

Gambaran materi pembelajaran IPAS mengenai Indonesiaku kaya budaya yang dikemukakan oleh (Yeni Nadiyah, 2017) dalam buku Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas IV kurikulum merdeka adalah sebagai berikut



Gambar 2. 1
Peta Konsep Materi Indonesiaku Kaya Budaya

Capaian pembelajaran yang akan digunakan pada siswa kelas IV semester II yaitu fase B. Menurut Kemendikbud bahwa capaian pembelajaran fase B umumnya diterapkan pada kelas IV. Capaian pembelajaran tersebut mengharuskan siswa untuk mengidentifikasikan keterkaitan antara Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial pada lingkungan masyarakat.

Capaian pembelajaran IPAS kelas IV bab 7 tentang Indonesiaku kaya budaya yaitu:

- 2) Mengetahui keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah baik tokoh maupun periodisasinya di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini.

Adapun indikator capaian pembelajarannya yaitu: (1) menjelaskan pengertian kearifan lokal, (2) menyebutkan contoh kearifan lokal, (3) menyebutkan ciri-ciri kearifan lokal, (4) menganalisis manfaat kearifan lokal, (5) menentukan cara menjaga kearifan lokal, (6) mengidentifikasikan berbagai keragaman budaya di Indonesia, (7) mengidentifikasikan faktor yang menyebabkan keberagaman di Indonesia, (8) menentukan sikap menghargai keberagaman di lingkungannya, (9) menganalisis manfaat

keberagaman budaya, dan (10) menentukan cara melestarikan keberagaman budaya.

Berikut ini adalah pemaparan materi mengenai Indonesiaku kaya budaya pada kelas 4:

1) Kearifan lokal masyarakat daerah

Indonesia merupakan Negara dengan berbagai suku bangsa yang mendiami kepulauan. Setiap masyarakat memiliki budaya yang berbeda-beda serta kebiasaan masyarakat yang unik. Kearifan lokal adalah kebiasaan, perilaku, dan nilai-nilai baik yang diwariskan dari nenek moyang yang masih diterapkan di masyarakat.

Fungsi dan manfaat kearifan lokal adalah menjaga kelestarian sumber daya alam, pengembangan ilmu pengetahuan, mengembangkan sumber daya alam, dan memiliki aturan-aturan yang mengatur kehidupan masyarakat setempat.

2) Kekayaan budaya Indonesia

Setiap pulau di Indonesia mempunyai perbedaan keadaan alam. Bahkan, kondisi alam dalam satu pulau bisa saja berbeda-beda. Perbedaan kondisi alam ini mempengaruhi cara hidup, kebiasaan, serta budaya penduduknya. Setiap wilayah di Indonesia juga memiliki ciri

khas budayanya masing-masing. Mulai dari pakaian adat, makanan tradisional, rumah adat, dan masih banyak lagi. Perbedaan tersebut yang membuat Indonesia menjadi indah dan unik. Budaya Indonesia yang sangat beragam perlu dilestarikan. Cara melestarikan budaya yang ada di Indonesia yaitu: a) bangga menggunakan produk-produk lokal, b) mempelajari kebudayaan yang ada di Indonesia, c) menjadi duta budaya Indonesia di luar negeri, dan d) mengikuti kegiatan budaya yang ada di lingkungan sekitar (Fitri, 2021).

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Tabel 2.3
Penelitian Yang Relevan

No.	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Tsamrotin Nafi'ah	Upaya peningkatan aktivitas dan hasil belajar tajwid melalui model card sort berbasis <i>Wordwall</i> siswa kelas IV MI Plus Bunga Bangsa	Skripsi Tsamrotin dan penulis sama-sama menggunakan aplikasi <i>Wordwall</i> dan hasil belajar.	Skripsi Tsamrotin membahas tentang upaya peningkatan dan hasil belajar tajwid sedangkan penulis teliti yaitu tentang peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas IV Negeri 50 Kota Bengkulu.
2.	Atur Nambela Wati	Perbandingan penggunaan media pembelajaran berbasis Quizizz	Skripsi Atur dan penulis sama-sama menggunakan media pembelajaran	Skripsi Atur subjek penelitiannya membahas tentang perbandingan antar

		dengan media pembelajaran open the box berbasis <i>Wordwall</i> pada materi IPA terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 79 Kota Bengkulu.	<i>Wordwall</i> .	media pembelajaran dengan quiziz dan open the box, sedangkan penulis membahas tentang pengaruh model <i>Problem Based Learning</i> berbantuan media <i>Wordwall</i> terhadap peningkatan hasil belajar IPAS kelas IV.
3.	Joni Wijaya	Pengaruh model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> berbantuan aplikasi <i>Wordwall</i> terhadap kemampuan berpikir kritis dan berpikir kreatif peserta didik	Skripsi Joni dan penulis sama-sama menggunakan model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL) dan menggunakan aplikasi <i>Wordwall</i> .	Skripsi Joni membahas tentang kemampuan berpikir kritis dan kreatif peserta didik sedangkan penulis membahas tentang peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS.
4.	Debi Putra Dinita	Pengaruh <i>Problem Based Learning</i> terhadap hasil belajar ipas kelas V SD Negeri 25 Panaikang Kabupaten Bantaeng.	Skripsi Debi dan penulis sama-sama menggunakan model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL).	Skripsi Debi fokus pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sedangkan penulis fokus pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam da Sosial (IPAS)
5.	Nurul Qalbi Ahmad	Pengaruh model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL) berbantuan aplikasi Quizizz terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SD Inpres Bontomanai Kabupaten Gowa	Skripsi Nurul dan penulis sama-sama menggunakan model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL) dan hasil belajar.	Skripsi Nurul membahas tentang pengaruh model PBL terhadap minat dan hasil belajar IPS dengan menggunakan aplikasi Quizizz sedangkan penulis membahas tentang hasil belajar IPAS dengan menggunakan model PBL

				berbantuan media <i>Wordwall</i> .
6.	Muhammad Taufik	The Effect of <i>Problem Based Learning</i> Model Assisted by PhET Simulation on Understanding Physics Concepts	Taufik dan tesis penulis sama-sama menggunakan model pembelajaran berbasis masalah (PBL).	Penelitian Taufik membahas berbagai media lain yang mungkin lebih praktis atau dapat diterapkan dalam konteks yang berbeda, sedangkan penulis lebih fokus pada penggunaan platform digital <i>Wordwall</i> dalam pendidikan sains.
7.	Titis Wilianti Frada	Application Of Problem-Based Learning To Improve Student Motivation And Learning Outcomes Assisted By <i>Wordwall</i>	Penelitian Titis dan penulis sama-sama menggunakan media <i>Wordwall</i> dan hasil pembelajaran	Penelitian Titis membahas eksplorasi hubungan antara PBL, motivasi siswa, dan hasil belajar secara lebih komprehensif, sedangkan penelitian penulis membahas hasil belajar dalam sains.

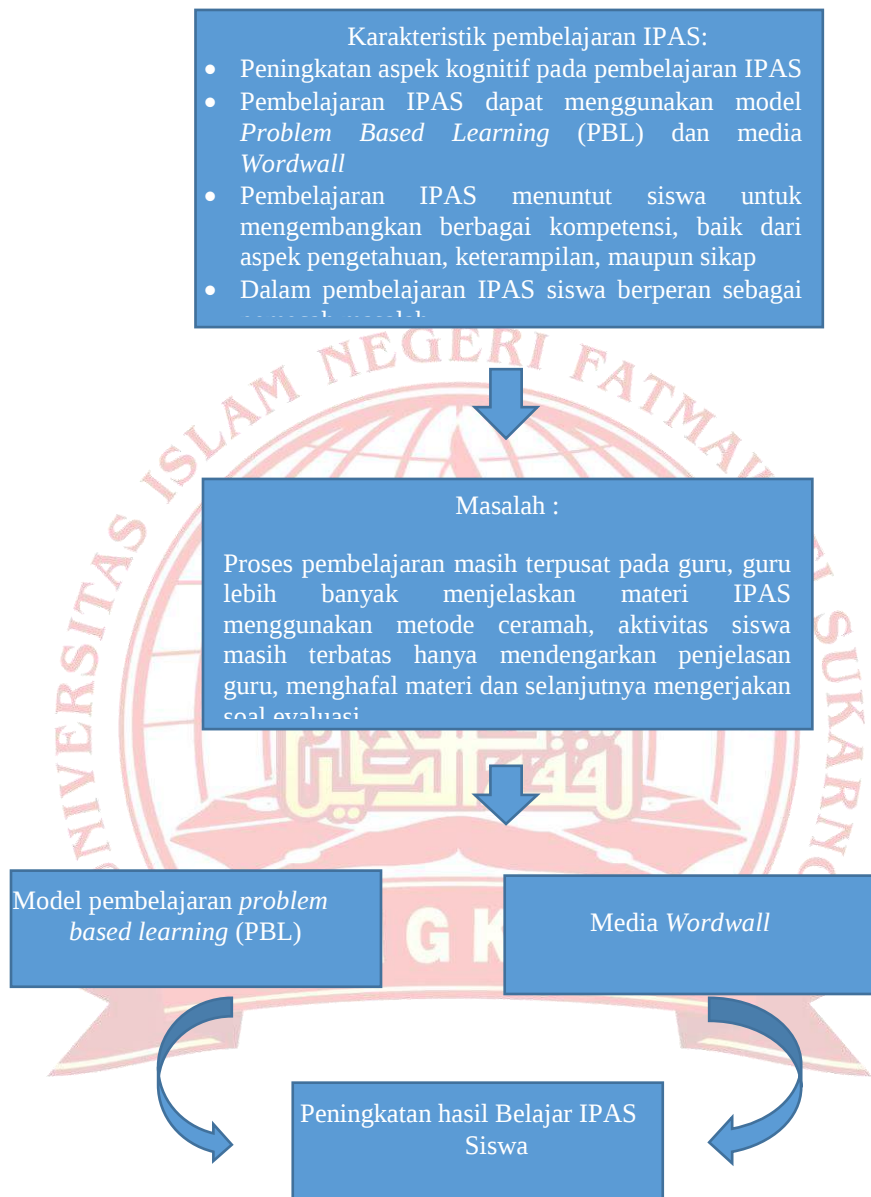
C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan bagian dari penelitian yang menggambarkan alur pikiran peneliti, dalam memberikan penjelasan kepada orang lain, mengapa dia mempunyai anggapan seperti yang diutarakan dalam hipotesis. Kerangka berpikir biasanya menjelaskan hubungan dua peubah, yaitu hubungan asimetrik atau hubungan simetrik. Selain itu, pada kerangka berpikir diajukan hubungan antar beberapa peubah, sehingga memungkinkan diajukan peubah control atau peubah

antara (*Intermediate Variable*) yang dapat memperjelas hubungan antara peubah bebas dengan peubah terikat. Kerangka berpikir dilengkapi dengan skema untuk memperjelas dan mempermudah pemahaman dan cara kerja peneliti (Sari, 2023).

Berdasarkan latar belakang masalah dalam penelitian ini, diketahui bahwa hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 50 Kota Bengkulu belum sepenuhnya maksimal. Pada saat pembelajaran IPAS yang berlangsung di kelas IV SDN 50 Kota Bengkulu, diketahui bahwa: (1) pembelajaran didominasi dengan ceramah, (2) guru belum menerapkan media dalam pembelajaran. Hal tersebut mengakibatkan: (1) Siswa kurang antusias dalam pembelajaran, (2) aktivitas siswa masih terbatas hanya mendengarkan penjelasan guru dan mengerjakan soal evaluasi.

Penelitian ini bertujuan untuk mencari adakah pengaruh penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall* terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SDN 50 Kota Bengkulu. Berdasarkan uraian diatas, dapat digunakan kerangka berpikir pada penelitian sebagai berikut:



Gambar 2.4
Kerangka Berfikir

Gambar 2.4 menunjukkan bahwa dalam penelitian ini berpedoman pada tiga teori utama yakni teori penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Media *Wordwall* dan hasil belajar siswa. Teori penggunaan Model *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall* berkaitan dengan proses pembelajaran secara langsung oleh peserta didik yang mengikuti proses pembelajaran dengan alat pembelajaran, sedangkan teori hasil belajar siswa berfokus pada bagaimana pengaruh penggunaan media *Wordwall* dalam proses suatu pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Indonesiaku kaya budaya didalam suatu proses pembelajaran. Variabel X dalam penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall* dan Variabel Y pada penelitian ini adalah hasil belajar siswa. Penelitian ini dilakukan untuk mencari informasi apakah penggunaan media *Wordwall* mempengaruhi hasil belajar siswa.

D. Hipotesis

Hipotesis berasal dari 2 penggalan kata, *hypo* yang artinya “di bawah” dan *thesa* yang artinya “kebenaran”, yang mengindikasikan sifat sementara suatu jawaban terhadap permasalahan penelitian (Setyawan, 2021). Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena

jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empiris. Penelitian yang dirumuskan hipotesis adalah penelitian penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif. Pada penelitian kualitatif, tidak dirumuskan hipotesis, tetapi justru diharapkan dapat ditemukan hipotesis. Selanjutnya hipotesis tersebut akan diuji oleh peneliti dengan menggunakan pendekatan kuantitatif (Sugiyono, 2020).

Selain berperan sebagai jawaban sementara atas permasalahan penelitian, hipotesis juga berperan sebagai pedoman bagi peneliti dalam kegiatan penelitiannya. Hipotesis yang baik dapat menggambarkan keadaan atau hubungan antarvariabel yang sedang diteliti, dan memberi petunjuk bagaimana variabel-variabel dapat diamati serta diukur dalam penelitian empiris (Ridhahani, 2008).

1. Hipotesis Alternatif (H_a)

Terdapat Pengaruh penggunaan media pembelajaran *Wordwall* terdapat peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 50 Kota Bengkulu.

2. Hipotesis Nol (H_o)

Tidak terdapat pengaruh media *Wordwall* terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 50 Kota Bengkulu.