

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kajian Pustaka

1. Model *Problem Based Learning*

a. Pengertian *Problem Based Learning*

Menurut Khakim dkk (2022), *Problem Based Learning* (PBL) merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang saat ini terus dikembangkan dalam dunia pendidikan. Model ini dirancang untuk mendorong keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran, serta merangsang kreativitas, inisiatif, dan kemampuan berinovasi, sekaligus meningkatkan motivasi belajar mereka. PBL diawali dengan penyajian suatu permasalahan yang harus dipecahkan oleh siswa. Dalam proses pencarian solusi tersebut, siswa dituntut untuk memperoleh dan menerapkan pengetahuan baru yang relevan. Secara keseluruhan, penerapan model pembelajaran seperti PBL memiliki peranan strategis dalam menentukan efektivitas dan keberhasilan kegiatan belajar mengajar.

Lalu pada penelitian lain Zainal (2022), Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) memiliki tiga unsur utama, yakni dimulainya pembelajaran dengan suatu permasalahan, pendekatan yang berfokus pada siswa sebagai pusat aktivitas belajar, serta pelaksanaan pembelajaran melalui kerja kelompok dalam skala kecil. Model pembelajaran sendiri merupakan suatu rancangan atau acuan sistematis yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, yang bertujuan untuk

memandu guru dan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Dalam model pembelajaran, baik proses pelaksanaan maupun hasil belajar menjadi dua aspek penting yang saling berkaitan. Aspek proses berkaitan dengan bagaimana suasana pembelajaran berlangsung, yakni apakah kegiatan belajar dapat menciptakan lingkungan yang menyenangkan serta mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam berpikir dan belajar secara kreatif. Sementara itu, aspek produk mengacu pada hasil yang dicapai, yaitu sejauh mana pembelajaran berhasil meningkatkan kemampuan siswa sesuai dengan standar kompetensi yang telah ditetapkan (Ardianti dkk., 2022).

Tigor Sitohang dkk (2024) menyatakan bahwa *model Problem Based Learning* (PBL) dipandang sebagai wujud pergeseran dari paradigma yang berpusat pada pengajaran menuju paradigma yang berorientasi pada pembelajaran. Dengan demikian, pendekatan ini menempatkan siswa sebagai pusat aktivitas belajar, bukan lagi berfokus pada peran guru dalam menyampaikan materi. Risandy dkk (2023), menyatakan keberhasilan suatu proses pembelajaran di kelas dapat diukur dari perkembangan yang dialami siswa selama kegiatan belajar berlangsung. Pembelajaran akan berjalan secara optimal apabila guru mampu mengelola kelas dengan baik, menguasai materi ajar, serta menggunakan metode, model, media, dan sumber belajar yang sesuai untuk mendukung kelancaran kegiatan belajar. Salah satu pendekatan

yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran berbasis masalah atau *Problem Based Learning*.

Problem Based Learning (PBL) adalah suatu pendekatan yang digunakan dalam pengembangan kurikulum dan proses pembelajaran. Pendekatan ini menyajikan permasalahan-permasalahan yang dirancang untuk merangsang peserta didik memperoleh pengetahuan yang relevan, meningkatkan keterampilan pemecahan masalah, membangun model pembelajarannya secara mandiri, serta mengembangkan kemampuan bekerja sama dalam kelompok. Menurut Dahlia (2022) proses pembelajaran ini mengadopsi pendekatan sistematis untuk menyelesaikan masalah atau menghadapi tantangan yang relevan dengan kehidupan sehari-hari (Kistian, 2019).

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) adalah pendekatan yang menempatkan permasalahan nyata dan kontekstual sebagai titik awal pembelajaran, dengan tujuan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam seluruh proses belajar. Dalam penerapannya, siswa bekerja secara kolaboratif dalam kelompok untuk mencari solusi atas permasalahan yang diangkat dari situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari (widiasworo (2018)). *Problem Based Learning* (PBL) merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk memahami cara belajar secara mandiri, dengan cara bekerja sama dalam kelompok guna menemukan solusi atas permasalahan nyata yang relevan dengan kehidupan. Permasalahan yang disajikan dirancang untuk

membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa terhadap topik yang akan dipelajari. Biasanya, masalah tersebut diberikan di awal sebelum peserta didik mempelajari teori atau materi yang berkaitan, sehingga mereka terdorong untuk mencari dan memahami informasi yang diperlukan dalam menyelesaikan persoalan tersebut (Susanti, W., 2021).

b. Langkah-langkah *Problem Based Learning*

Secara garis besar, langkah-langkah *Problem Based Learning* Hotimah (2020), langkah-langkah dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terdiri atas beberapa tahapan sebagai berikut:

- 1) Tahap orientasi terhadap masalah: Guru memperkenalkan tujuan pembelajaran, menjelaskan perlengkapan yang diperlukan, serta membangkitkan semangat siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan pemecahan masalah yang diajukan.
- 2) Tahap pengorganisasian siswa: Guru mengelompokkan siswa ke dalam beberapa tim kecil dan membantu mereka dalam merumuskan serta menyusun rencana pembelajaran yang berkaitan dengan permasalahan yang dihadapi.
- 3) Tahap pembimbingan dalam penyelidikan: Guru berperan sebagai fasilitator yang mendorong siswa untuk mencari dan mengumpulkan informasi yang relevan, melakukan percobaan, serta menyelidiki guna memperoleh pemahaman dan solusi atas masalah yang dibahas.
- 4) Tahap penyusunan dan penyampaian hasil: Siswa dibantu untuk merancang serta mempersiapkan laporan, dokumen, atau produk lain

yang mencerminkan hasil kerja mereka, dan diberi kesempatan untuk mempresentasikannya serta berkolaborasi dalam pembagian tugas.

- 5) Tahap evaluasi dan refleksi: Guru mengarahkan siswa untuk menelaah kembali proses pembelajaran yang telah dilakukan serta menilai keberhasilan dalam memecahkan masalah, baik dari segi proses maupun hasil akhir yang diperoleh.

Febriany A. Mahagia (2023) dan Hariyanti (2021), mengemukakan bahwa langkah-langkah *Problem Based Learning* sebagai berikut

- 1) Tahap Pengamatan, mengorientasikan siswa terhadap masalah: Guru mengajak siswa untuk melakukan observasi terhadap suatu fenomena tertentu yang berkaitan dengan kompetensi dasar yang akan dipelajari.
- 2) Tahap Merumuskan Pertanyaan, memunculkan masalah: Guru memotivasi siswa agar mampu mengidentifikasi dan merumuskan permasalahan berdasarkan hasil pengamatannya. Permasalahan tersebut dinyatakan dalam bentuk pertanyaan yang menantang dan mengandung unsur pemecahan masalah.
- 3) Tahap Pengumpulan Informasi, menalar : Siswa diarahkan untuk mencari dan mengumpulkan data yang relevan guna menjawab masalah yang telah dirumuskan. Kegiatan ini dapat dilakukan secara individu atau kelompok melalui berbagai sumber, seperti studi pustaka, observasi langsung, wawancara, dan lainnya.
- 4) Tahap Analisis, mengasosiasi: Guru meminta siswa untuk menganalisis data yang telah diperoleh dan menyusun kesimpulan

atau jawaban dari permasalahan yang telah mereka ajukan sebelumnya.

- 5) Tahap Penyampaian Hasil, mengomunikasikan: Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan hasil analisis atau jawaban yang telah disusun melalui presentasi. Selain itu, guru juga membimbing siswa untuk melakukan refleksi dan evaluasi terhadap proses penyelesaian masalah yang telah dilakukan.

Menurut Febriany A. Mahagia (2023) bahwa langkah-langkah PBL adalah sebagai berikut.

- 1) Mengarahkan perhatian siswa pada permasalahan
Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, menjelaskan perlengkapan yang dibutuhkan selama proses belajar, serta memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam mencari solusi atas masalah yang dihadapi.
- 2) Mengorganisasi kegiatan belajar siswa
Guru membimbing siswa dalam merumuskan serta menyusun langkah-langkah pembelajaran yang berkaitan langsung dengan permasalahan yang sedang dibahas.
- 3) Membimbing kegiatan individu atau kelompok
Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang relevan dan melakukan kegiatan seperti eksperimen guna menemukan penjelasan dan solusi dari masalah yang dibahas.
- 4) Mengembangkan serta mempresentasikan hasil kerja
Guru membantu siswa dalam merancang dan mempersiapkan hasil

belajar yang berbentuk produk seperti laporan, serta membimbing mereka dalam membagi tugas antaranggota kelompok.

- 5) Melakukan analisis dan evaluasi terhadap proses penyelesaian masalah

Guru memfasilitasi siswa dalam merefleksikan atau mengevaluasi materi yang telah dipelajari serta meminta setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi atau tugas mereka.

Berdasarkan uraian mengenai tahapan-tahapan dalam model pembelajaran *Problem Based Learning*, dapat disimpulkan bahwa proses penerapan model ini diawali dengan mempersiapkan segala kebutuhan logistik, dilanjutkan dengan mengenalkan permasalahan kepada siswa. Selanjutnya, siswa dibagi ke dalam kelompok untuk mendiskusikan masalah yang diberikan. Proses berikutnya melibatkan upaya pemecahan masalah secara mandiri maupun kelompok dengan memanfaatkan berbagai sumber informasi. Setelah solusi ditemukan, siswa diminta untuk mempresentasikan hasil pemikiran mereka, kemudian diakhiri dengan kegiatan refleksi dan evaluasi terhadap seluruh rangkaian proses yang telah dilalui.

c. Kelebihan & kekurangan *Problem Based Learning*

Renung (2017), menyebutkan sebagai suatu model pembelajaran, *Problem Based Learning* memiliki beberapa kelebihan, diantaranya:

- 1) Mendorong siswa untuk mengasah kemampuannya dan memberikan rasa puas ketika berhasil menemukan pengetahuan baru.

- 2) Mendorong antusiasme belajar serta partisipasi aktif siswa selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran.
- 3) Membantu siswa dalam menghubungkan pengetahuan yang telah dimiliki untuk memahami persoalan yang terjadi dalam kehidupan nyata.
- 4) Mendorong siswa untuk mengembangkan pemahaman yang baru serta menanamkan tanggung jawab atas proses belajar yang mereka alami. Di samping itu, pendekatan *Problem Based Learning* (PBL) juga membiasakan siswa untuk melakukan refleksi dan evaluasi terhadap proses maupun hasil pembelajaran mereka.
- 5) Meningkatkan keterampilan dalam berpikir secara kritis serta menumbuhkan kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan informasi atau wawasan yang baru diperoleh.
- 6) Memberikan pengalaman kepada siswa untuk menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari dalam situasi dunia nyata.
- 7) Menumbuhkan minat belajar jangka panjang, bahkan setelah siswa menyelesaikan pendidikan formal.
- 8) Membantu siswa memahami konsep-konsep penting secara mendalam agar mampu memecahkan berbagai permasalahan kehidupan yang nyata.

Hotimah (2020), menyebutkan bahwa meskipun memiliki sejumlah keunggulan, pendekatan pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) juga tidak terlepas dari sejumlah keterbatasan. Pertama, apabila siswa

tidak memiliki ketertarikan atau kurang percaya diri terhadap kemampuan mereka dalam menyelesaikan masalah yang diberikan, maka mereka cenderung enggan untuk mencoba memecahkannya. Kedua, sebagian siswa berpendapat bahwa tanpa pemahaman yang cukup terhadap materi yang dibutuhkan untuk menyelesaikan suatu permasalahan, tidak ada alasan bagi mereka untuk bersungguh-sungguh mencari solusinya. Akibatnya, mereka hanya akan belajar hal-hal yang menurut mereka menarik atau relevan. Berdasarkan kelebihan dan kelemahan tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat sejumlah nilai penting yang perlu dikembangkan oleh guru dalam menerapkan model PBL di kelas. Guru tidak hanya berperan sebagai pusat pembelajaran, tetapi juga harus mampu melibatkan siswa secara aktif agar keterampilan berpikir kritis mereka dapat terasah. Meskipun tidak semua materi pelajaran cocok disajikan dalam bentuk permasalahan untuk dianalisis dan diselesaikan, penerapan kerja sama dalam pembelajaran tetap dapat mendorong perkembangan minat dan potensi peserta didik secara tidak langsung.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata "media" berasal dari bahasa Latin "medium" yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media merujuk pada perantara atau pengantar pesan antara pengirim dan penerima pesan. Dalam proses pembelajaran, media berperan sebagai

perantara antara penyampai informasi dan penerima informasi. Fungsinya adalah untuk membangkitkan pemikiran, emosi, perhatian, serta minat siswa, sehingga dapat meningkatkan partisipasi mereka dalam kegiatan belajar. Menurut Magdalena dkk (2021), media merupakan alat atau sarana yang dapat dimanfaatkan dalam bentuk visual, audio, teks, atau gabungannya, yang dirancang untuk digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran guna mendukung pencapaian tujuan instruksional. Dalam kegiatan pembelajaran, media berperan sebagai perantara antara penyampai informasi dan penerima informasi. Kehadiran media mampu membangkitkan pikiran, emosi, perhatian, serta minat siswa, sehingga mendorong keterlibatan aktif mereka dalam proses belajar.

Media adalah perangkat yang bisa dimanupulasi, didengar, dilihat, atau dibaca, serta instrumennya dapat digunakan dengan efektif dalam kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan keberhasilan program intruksional. Menurut Diana Nur dkk (2022), media adalah alat yang sangat penting dalam pendidikan, dengan peran strategis dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Keberadaannya mampu memberikan dampak yang signifikan terhadap keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Sedangkan menurut Teni Nurrita, (2018), Media pembelajaran adalah alat atau wahana yang dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi atau pesan, yang bertujuan untuk meningkatkan minat serta mendorong motivasi belajar siswa. Sementara

itu, media pembelajaran adalah perangkat atau alat bantu yang berperan dalam menunjang kelancaran dan efektivitas proses pembelajaran.

Media pembelajaran berperan sebagai alat untuk menyalurkan materi ajar, di mana guru berfungsi sebagai fasilitator dalam menyampaikan informasi. Oleh sebab itu, penting bagi guru untuk memilih media pembelajaran yang sesuai dan efektif. Pandangan ini sejalan dengan pendapat para ahli lainnya yang menyatakan bahwa media pembelajaran mencakup segala bentuk sarana yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan materi kepada peserta didik guna mendukung kelancaran proses belajar mengajar (Angely Noviana Ramadani (2023).

Penelitian lain oleh Daniyati dkk (2023), Media pembelajaran merujuk pada segala jenis alat atau fasilitas yang dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi atau pesan melalui berbagai saluran komunikasi, seperti gagasan, emosi, maupun pengalaman siswa. Tujuannya adalah untuk mendukung terciptanya proses belajar yang efisien, membantu siswa memperoleh pengetahuan baru, serta mendorong pencapaian tujuan pembelajaran secara maksimal. Menurut Intan Nurhasana (2021) media pembelajaran berfungsi sebagai sarana pendukung untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Penggunaan media ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru dengan lebih mudah. Selain itu, penggunaan media juga berkontribusi dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan, serta dapat

meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan hasil yang dicapai pun lebih maksimal. Menurut Titin dkk (2023) media pembelajaran adalah sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa, baik berupa alat sederhana maupun teknologi modern, guna membantu mereka dalam memahami materi secara lebih mudah.

Secara umum, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat atau perantara yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran sekaligus meningkatkan motivasi belajar siswa. Media tersebut mencakup berbagai hal, baik berupa benda maupun situasi di sekitar peserta didik, yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung aktivitas belajar mengajar (Kirana, 2023). Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana yang digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar, serta untuk memotivasi peserta didik. Media ini mencakup segala sesuatu, baik itu objek maupun lingkungan sekitar peserta didik, yang dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Wulandari dkk (2023a) pemanfaatan media dalam kegiatan pembelajaran memiliki peran penting dalam memperlancar komunikasi antara guru dan siswa, sehingga jalannya proses belajar menjadi lebih efektif dan mencapai hasil yang maksimal. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Indriyani (2019), menemukan

delapan manfaat utama penggunaan media dalam proses pembelajaran, antara lain:

1) Penyampaian materi dapat diseragamkan.

Melalui media, variasi penafsiran terhadap materi pelajaran dapat dikurangi sehingga seluruh siswa menerima informasi yang sama secara konsisten. Dengan demikian, setiap siswa mendapatkan pemahaman yang setara seperti teman-temannya yang menggunakan media yang sama.

2) Pembelajaran menjadi lebih menarik.

Media mampu membangkitkan rasa ingin tahu siswa serta mendorong mereka untuk aktif berinteraksi dengan materi pelajaran. Selain itu, media mempermudah siswa memahami konsep yang abstrak menjadi lebih konkret, sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih hidup dan tidak membosankan.

3) Interaksi dalam proses belajar meningkat.

Apabila media dipilih dan dirancang dengan tepat, maka akan tercipta komunikasi dua arah yang aktif antara guru dan siswa. Tanpa bantuan media, pembelajaran cenderung berlangsung satu arah, namun dengan adanya media, guru dapat mengelola kelas sehingga siswa pun turut aktif.

4) Efisiensi waktu pembelajaran.

Media membantu guru menyampaikan materi dengan lebih jelas dan cepat, sehingga waktu yang digunakan untuk menjelaskan pokok-pokok pelajaran secara lisan dapat dikurangi.

5) Kualitas hasil belajar meningkat.

Media pembelajaran berperan tidak hanya dalam meningkatkan efisiensi proses belajar, tetapi juga membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi secara komprehensif dan mendalam.

6) Pembelajaran bisa dilakukan kapan dan di mana saja.

Media yang dirancang secara fleksibel memungkinkan siswa belajar secara mandiri, tanpa harus selalu bergantung pada keberadaan guru di kelas.

7) Membangun sikap yang konstruktif terhadap kegiatan dan isi pembelajaran.

Dengan penggunaan media, suasana belajar menjadi lebih menyenangkan sehingga siswa lebih tertarik dan menghargai proses serta isi pembelajaran.

8) Peran guru menjadi lebih efektif dan produktif.

Penggunaan media mengurangi keharusan guru untuk mengulang materi secara verbal, memungkinkan guru lebih fokus pada aspek lain dalam proses belajar-mengajar. Peran guru pun berkembang, tidak hanya sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai pembimbing, konsultan, dan pengelola pembelajaran.

Menurut Wulandari dkk (2023b), secara umum, penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar bertujuan untuk memperlancar komunikasi antara pendidik dan peserta didik, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih efisien dan efektif. Secara lebih terperinci, media pembelajaran memiliki sejumlah manfaat spesifik. Direktorat Pendidikan Tinggi, Departemen Pendidikan Nasional, merinci delapan manfaat utama media dalam proses pembelajaran, yaitu: (1) Materi pembelajaran dapat disampaikan secara konsisten, (2) Pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami dan menarik minat, (3) Menjadikan proses belajar lebih interaktif, (4) Menghemat waktu dan tenaga dalam kegiatan belajar, (5) Meningkatkan mutu hasil belajar siswa, (6) Memberikan fleksibilitas pembelajaran yang bisa dilakukan kapan saja dan di mana saja, (7) Mendorong terbentuknya sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar, serta (8) Mendorong perubahan peran guru ke arah yang lebih aktif dan produktif.

Karo-Karo & Rohani, (2018) menyebutkan manfaat media pengajaran dalam proses belajar antar lain :

1) Meningkatkan Pemahaman dan Penyerapan Materi

Media pembelajaran membantu siswa memahami materi yang abstrak dengan lebih mudah. Misalnya, penggunaan gambar, video, atau simulasi membuat konsep-konsep yang sulit lebih konkret.

2) Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar

Media yang menarik, seperti video interaktif atau permainan

edukatif, dapat membuat siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar. Ini bisa meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

3) Menyederhanakan Materi yang Kompleks

Konsep-konsep yang sulit dapat disederhanakan dengan penggunaan media pembelajaran yang sesuai. Misalnya, penggunaan diagram atau animasi untuk menjelaskan proses ilmiah atau matematika.

4) Meningkatkan Interaksi dan Partisipasi Siswa

Media interaktif seperti presentasi atau aplikasi berbasis komputer memungkinkan siswa lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran, baik secara individual maupun kelompok.

5) Mengakomodasi Gaya Belajar yang Beragam

Setiap peserta didik memiliki preferensi gaya belajar yang berbeda-beda, seperti visual, auditori, maupun kinestetik. Penggunaan media pembelajaran berperan penting dalam menyesuaikan kebutuhan tersebut, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih optimal dan dapat diakses secara efektif oleh seluruh siswa.

6) Mempercepat Proses Pembelajaran

media yang efektif dapat membantu guru menyampaikan materi dengan lebih efisien, sehingga waktu belajar dapat digunakan dengan lebih optimal.

3. Media Wordwall

a. Pengertian Media *Wordwall*

Wordwall adalah platform digital yang memungkinkan pengguna, terutama guru dan pendidik, untuk membuat dan berbagi berbagai aktivitas pembelajaran interaktif. Dengan *Wordwall*, pengguna dapat dengan mudah membuat permainan seperti kuis, teka-teki, pencocokan kata, roda keberuntungan, dan banyak lagi. Platform ini mendukung pembelajaran berbasis teknologi yang dapat diakses melalui komputer atau ponsel pintar, sehingga memudahkan integrasi kegiatan belajar mengajar di kelas maupun secara daring (Utami dkk (2023)). *Wordwall* adalah aplikasi gamifikasi yang menyediakan berbagai permainan yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk menyampaikan materi atau informasi ajar. Aplikasi ini dikembangkan oleh Visual Education Ltd, sebuah organisasi yang berbasis di Inggris. *Wordwall* merupakan strategi evaluasi pembelajaran yang efektif karena tampilannya yang menarik bagi pengguna. Aplikasi ini juga dapat diakses tanpa koneksi internet, dan skor setelah permainan dapat langsung dicetak. Selain itu, *Wordwall* memungkinkan pengguna untuk berbagi permainan melalui beberapa aplikasi serta menyediakan kode embed. Dengan *Wordwall.net*, guru dapat dengan mudah membuat permainan interaktif dan lembar kerja untuk siswa mereka.

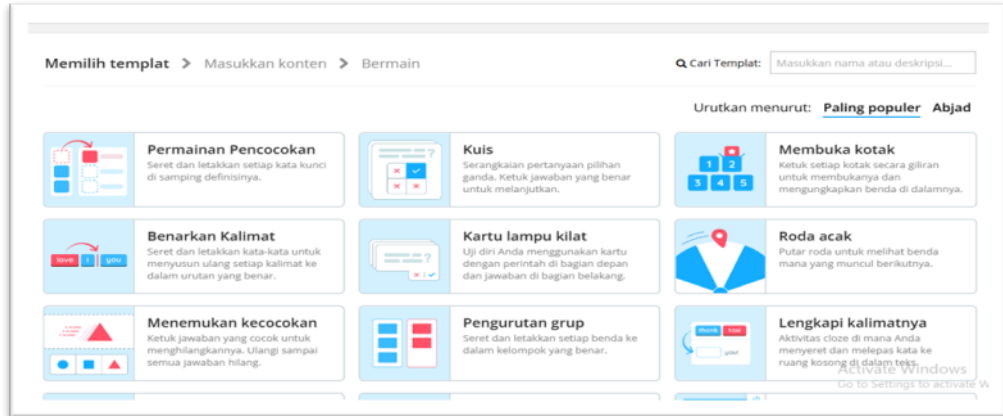
b. Langkah-langkah *Wordwall*

Tahapan yang harus ditempuh untuk memanfaatkan aplikasi *Wordwall* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah sebagai berikut: Langkah awal, aplikasi ini harus diakses dan disiapkan terlebih dahulu agar dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif, langkah awal yang harus diambil adalah membuat atau mendaftarkan akun di <https://Wordwall.net>, lalu lengkapi data yang tertera di sana.

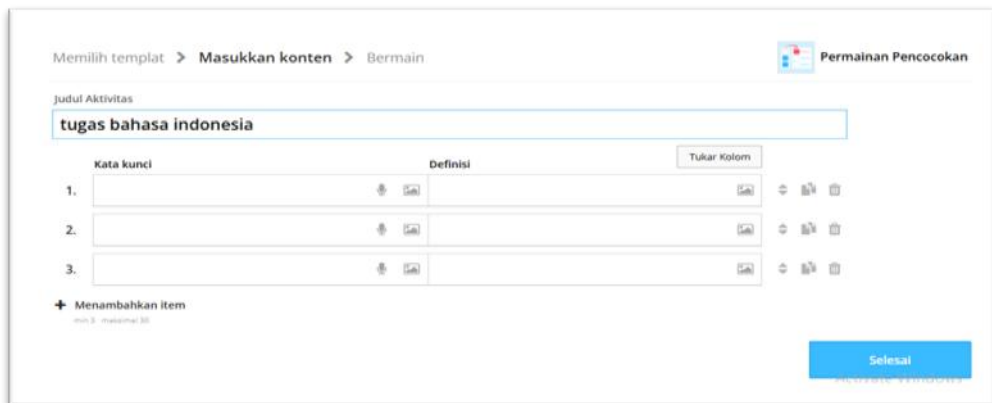
- 1) Langkah pertama yaitu mendaftarkan akun terlebih dahulu

- 2) Pilihlah buat aktivitas

3) Lalu pilih template yang ingin dibuat



4) Lalu tuliskan judul dan deskripsi permainan



Gambar 2. 1 Langkah-Langkah Media *Wordwall*

Sumber : (Edi Kusnadi, 2024)

5)Pilih selesai, Sebagai tahapan penutup setelah seluruh proses pembuatan selesai,

Berikut ini disajikan contoh penerapan media *Wordwall* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas III di SDN Balongbesuk, yang digunakan oleh peneliti selama pelaksanaan

penelitian. Guru kelas III menyiapkan bahan ajar yang akan diterapkan dalam pembelajaran berbentuk media *Wordwall*.

4. Hasil belajar

a. Pengertian hasil belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran Nugraha dkk., (2020). Capaian ini mencerminkan penguasaan kemampuan tertentu yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang mencakup dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik (Wulandari & Fitria Rahma, 2021). Menurut Mustakim (2020), hasil belajar merepresentasikan keseluruhan capaian yang diperoleh peserta didik berdasarkan kriteria penilaian yang telah ditetapkan dalam kurikulum pendidikan. Secara umum, hasil belajar dipandang sebagai keluaran dari proses pembelajaran yang meliputi tiga domain utama, yakni kognitif, afektif, dan psikomotorik, yang penilaiannya dilakukan sesuai dengan aturan dalam sistem pendidikan formal.

Hasil belajar berkaitan dengan perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, sikap, dan perilaku seseorang sebagai dampak dari pembelajaran yang diikutinya. Hasil belajar merujuk pada transformasi yang dialami individu setelah melalui proses pembelajaran. Perubahan yang terjadi semata-mata karena pertumbuhan alami tidak termasuk dalam kategori hasil belajar. Dani Firmansyah (2015) menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada diri

seseorang setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar siswa dapat dilihat dari prestasi akademis yang dicapai melalui ujian, tugas, serta keaktifan dalam bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung pencapaian tersebut. Dalam dunia akademis, sering muncul pemikiran bahwa keberhasilan pendidikan tidak hanya ditentukan oleh nilai yang tertera di rapor atau ijazah, tetapi keberhasilan di bidang kognitif dapat diukur melalui hasil belajar siswa. Hasil belajar pada ketiga ranah tersebut biasanya disajikan dalam bentuk simbol angka maupun huruf. Umumnya, hasil ini diperoleh melalui skor yang didapatkan dari tes hasil belajar yang dilakukan setelah peserta didik menyelesaikan proses pembelajaran (Fitri dkk., 2023).

1) Hasil Belajar Ranah Kognitif

Kognitif merujuk pada segala aktivitas mental yang terlibat dalam proses pembelajaran, di mana seseorang dapat memahami dan memproses suatu peristiwa. Kognitif juga mencakup kemampuan untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan informasi, yang pada akhirnya memungkinkan individu untuk menerima pengetahuan. Oleh karena itu, kognitif sangat erat kaitannya dengan kecerdasan seseorang lahnya. Oleh karena itu kognitif tidak bisa dipisahkan dengan kecerdasan seseorang.

Sebagaimana penelitian yang dilakukan Zakiah & Khairi (2019), menjelaskan bahwa ranah kognitif mencakup proses mental yang berkaitan dengan kemampuan individu dalam mengenali sesuatu secara

umum, yang tercermin melalui representasi objek dalam bentuk simbol, tanggapan, ide atau gagasan, serta nilai atau pertimbangan tertentu. Oleh karena itu, aspek kognitif erat kaitannya dengan fungsi intelektual seseorang. Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Rithaudin dkk (2019), yang menjelaskan bahwa domain kognitif mencakup berbagai perilaku yang berfokus pada kemampuan intelektual, seperti penguasaan pengetahuan, pemahaman, serta kemampuan dalam berpikir dan menalar.

Penelitian lainnya yang dilakukan Noviansyah (2020), menyatakan bahwa ranah kognitif merujuk pada aspek-aspek yang berhubungan dengan kemampuan intelektual atau proses penalaran. Ranah ini mencakup berbagai tingkat kemampuan berpikir, seperti mengingat informasi (pengetahuan), memahami konsep, menerapkan pengetahuan, menganalisis, menyusun atau mengintegrasikan informasi, serta melakukan evaluasi terhadap suatu hal. Dalam ranah kognitif, menurut Irwansyah, (2021) sejauh mana seorang peserta didik mampu menguraikan informasi yang telah diperolehnya, kemudian mengintegrasikannya dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya, menjadi dasar dalam memberikan penilaian atau pertimbangan. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa ranah kognitif mencakup seluruh aktivitas mental yang berkaitan dengan proses pembelajaran, yang memungkinkan individu untuk memahami dan mengevaluasi suatu

peristiwa. Oleh karena itu, aspek kognitif memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung keberhasilan belajar, sebab sebagian besar proses pembelajaran melibatkan kegiatan mengingat dan berpikir. Dengan kata lain, kemampuan kognitif sangat erat kaitannya dengan tingkat kecerdasan seseorang.

5. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

a. Faktor Internal

1) Perhatian

Agar hasil belajar maksimal, siswa perlu memiliki perhatian yang besar terhadap materi yang sedang dipelajari. Perhatian merupakan suatu kondisi mental yang difokuskan pada objek tertentu atau sekelompok objek, sehingga mempertinggi konsentrasi pada objek tersebut (Maghfiroh dkk (2023).

2) Kecerdasan atau inteligensi siswa

Kecerdasan atau inteligensi siswa sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran. Tentunya dapat diukur dengan melakukan tes IQ. Guru akan mengetahui seberapa jauh tingkatan IQ anak melalui tes tersebut. Sehingga guru tau mana anak yang IQ tinggi dan anak yang IQ kurang (Lestari dkk., 2024).

3) Bakat Minat dan Motivasi Siswa

Meskipun ada siswa yang kurang dalam pemahaman materi pelajaran, banyak di antara mereka yang memiliki bakat atau prestasi yang lebih menonjol. Siswa yang kurang dalam pelajaran

bisa mengembangkan bakat atau minat mereka di bidang lain. Inilah faktor yang mempengaruhi hasil belajar, karena siswa dengan bakat atau prestasi tinggi sering kali lebih fokus pada minatnya dan mungkin kurang memperhatikan pelajaran yang lain (Ririnni & Afrahamiryano, 2024).

b. Faktor Eksternal

a) Sekolah

Keberadaan guru sebagai pihak yang berperan langsung dalam proses pembelajaran di kelas termasuk ke dalam faktor eksternal yang dapat memengaruhi capaian belajar siswa. Terlepas dari jenis kurikulum yang digunakan, pendekatan dan metode pengajaran yang diterapkan oleh guru memiliki dampak terhadap jalannya pembelajaran serta hasil yang dicapai siswa. Selain peran guru, ketersediaan sarana dan prasarana di sekolah juga turut berkontribusi terhadap hasil belajar. Fasilitas pendidikan, khususnya media pembelajaran, memiliki pengaruh besar terhadap proses dan hasil belajar siswa sekolah dasar, mengingat pentingnya peran media dalam mendukung pembelajaran anak usia dini (Lagu & Hafid, 2024).

b) Keluarga

Menurut Maghfiroh dkk (2023), keluarga merupakan salah satu jalur pendidikan nonformal yang berlangsung dalam lingkungan rumah, di mana anak memperoleh pembentukan nilai-nilai keagamaan, budaya,

moral, serta keterampilan hidup. Dalam konteks ini, peran keluarga mencakup beberapa aspek penting. a. Pola Asuh Orang Tua pendekatan yang digunakan orang tua dalam membina dan mendidik anak memiliki dampak besar terhadap perkembangan belajar anak. Kurangnya keterlibatan atau perhatian orang tua terhadap pendidikan anak dapat menghambat proses belajar yang optimal, hal ini dapat berdampak negatif pada prestasi belajar anak tersebut. b. Kondisi Lingkungan Rumah lingkungan rumah yang nyaman dan kondusif sangat diperlukan agar anak dapat belajar secara optimal. Suasana rumah yang damai dan harmonis akan membuat anak merasa betah di rumah sehingga lebih mudah untuk berkonsentrasi dalam belajar. c. Faktor Ekonomi Keluarga kondisi finansial keluarga juga memiliki pengaruh besar terhadap proses belajar anak. Ketidakstabilan ekonomi bisa menjadi hambatan dalam pemenuhan kebutuhan belajar, seperti membeli perlengkapan sekolah atau mengikuti kegiatan pendukung lain.

6. Pembelajaran Bahasa Indonesia

a. Pengertian pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran adalah suatu proses yang melibatkan interaksi antara peserta didik (siswa) dan pengajar (guru) untuk mencapai tujuan pendidikan, yang dilaksanakan di tempat dan waktu yang telah ditentukan. Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan suatu proses yang dirancang secara sistematis untuk mengembangkan kemampuan

berbahasa, baik secara lisan maupun tulisan, serta pemahaman tentang elemen-elemen kebahasaan dan sastra. Menurut Anggi Putri Wahyuni dkk (2023) menjelaskan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki tujuan utama untuk mengasah kemampuan peserta didik dalam memanfaatkan bahasa Indonesia dalam berbagai fungsi, seperti sebagai alat komunikasi, media berpikir, simbol pemersatu bangsa, serta sarana pelestarian budaya. Proses pembelajaran ini difokuskan pada peningkatan keterampilan berbahasa siswa agar mampu berkomunikasi dengan baik dan sesuai kaidah bahasa Indonesia yang benar.

Proses ini mencakup pengembangan keterampilan mendengar, berbicara, membaca, dan menulis dalam Bahasa Indonesia, serta pemahaman terhadap struktur tata bahasa, kosakata, dan teks sastra. Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia adalah untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan komunikatif, agar peserta didik dapat menggunakan bahasa dengan efektif dalam berbagai konteks sosial, budaya, dan akademik. Dalam pendidikan formal, pembelajaran ini mencakup penggunaan materi yang relevan dengan kurikulum dan penerapan metode pengajaran yang sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik siswa. Dari permasalahan tersebut, peneliti menerapkan media pembelajaran *Wordwall* untuk mengatasi permasalahan yang ada. Media ini berfungsi sebagai alat yang efektif untuk membuat

pembelajaran Bahasa Indonesia lebih menarik dan mudah dipahami, terutama dalam materi perbandingan kata kerja.

Menurut Larasati dkk (2023) platform *Wordwall.net* memberikan kemudahan bagi guru dalam merancang media evaluasi yang berfungsi sebagai solusi praktis dan efisien dalam pelaksanaan penilaian pembelajaran. Pramono & Mushafanah (2024), juga membenarkan bahwa dengan memanfaatkan *Wordwall*, pendidik dapat merancang kegiatan pembelajaran yang selaras dengan kurikulum, kebutuhan peserta didik, serta gaya belajar masing-masing. Aplikasi ini menawarkan beragam fitur menarik, seperti permainan kata, teka-teki, dan latihan interaktif lainnya yang dirancang untuk membantu siswa memahami konsep suku kata secara lebih menarik dan efisien. Melalui media *Wordwall*, siswa dapat belajar dengan cara yang menyenangkan, seperti melalui permainan mencocokkan, kuis, atau membuka kotak. Dengan demikian, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami dan menguasai materi tersebut.

B. Kerangka Berfikir

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN Balongbesuk, dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, guru lebih banyak menerapkan metode konvensional seperti ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas. Pembelajaran yang belum maksimal dikarenakan dengan kurangnya fasilitas/media pembelajaran Bahasa Indonesia yang menunjang, sehingga mengharuskan guru untuk menggunakan model,

metode, dan media yang seadanya pula. Akibatnya, siswa cenderung pasif selama kegiatan belajar berlangsung, menunjukkan antusiasme yang minim, dan menganggap proses pembelajaran kurang memberikan makna. Kondisi ini dapat memengaruhi rendahnya pencapaian hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Untuk mengoptimalkan potensi peserta didik, diperlukan keterlibatan aktif mereka dalam proses belajar. Salah satu caranya adalah dengan menghadirkan pembelajaran yang lebih variatif, inovatif, dan menyenangkan. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran yang tepat menjadi sangat penting guna mendukung keterlibatan dan hasil belajar siswa. Model pembelajaran *Problem Based Learning* akan bisa membantu guru dalam proses pembelajaran yang dimana siswa akan mudah memahami materi yang di berikan yaitu Bahasa Indonesia. Dalam materi membandingkan kata kerja tentu saja banyak hambatan yang difikirkan oleh siswa. Maka dari itu dengan adanya media yang akan diterapkan siswa akan lebih mudah memahaminya. Guru juga akan lebih mudah mengajarkan pembelajaran yang akan

Dampak Penerapan Model Problem Based Learning terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia. Pendekatan Problem Based Learning (PBL) merupakan strategi pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai pusat kegiatan belajar, dengan menghadirkan permasalahan kontekstual sebagai pemicu utama untuk merangsang proses berpikir. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, metode ini dipercaya dapat

memperkuat kemampuan berpikir kritis, kreativitas, serta pemahaman siswa terhadap konsep yang diajarkan secara lebih mendalam. Untuk mengetahui sejauh mana efektivitas pendekatan ini dalam mendukung peningkatan hasil belajar siswa, dilakukan penelitian eksperimen yang melibatkan dua kelompok, yakni kelompok perlakuan (eksperimen) dan kelompok tanpa perlakuan khusus (kontrol). Tujuan dari penelitian ini adalah memperoleh data empiris mengenai efektivitas PBL jika dibandingkan dengan metode pengajaran tradisional dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas III sekolah dasar.

Pada kelompok eksperimen, proses pembelajaran dirancang dengan mengintegrasikan model PBL dan media digital interaktif *Wordwall*. Alat bantu ini dipilih karena memiliki kemampuan untuk menyajikan materi secara visual yang menarik serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui berbagai permainan edukatif. Perpaduan antara PBL dan *Wordwall* memungkinkan siswa menghadapi permasalahan yang nyata, berpikir secara kolaboratif, dan aktif dalam menemukan solusi pembelajaran, dengan dukungan teknologi yang sudah akrab bagi mereka. Sementara itu, kelompok kontrol menjalani proses belajar menggunakan pendekatan konvensional yang umum diterapkan di kelas, seperti metode ceramah, tanya jawab biasa, diskusi sederhana, dan tugas tertulis, tanpa menggunakan media berbasis teknologi.

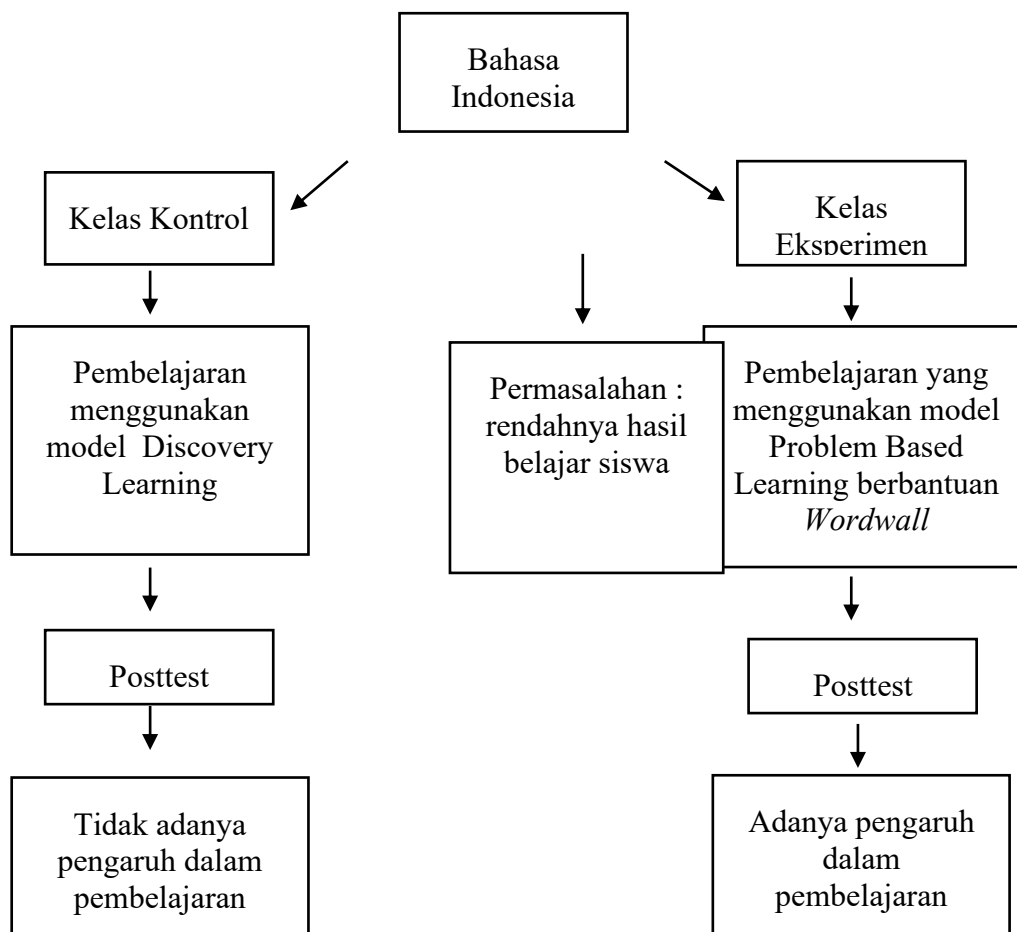
Sebelum pelaksanaan pembelajaran, kedua kelompok diberikan tes awal (pre-test) untuk mengukur kemampuan awal siswa dalam memahami materi Bahasa Indonesia, terutama terkait materi tentang perbandingan jenis-jenis kata kerja. Hasil pre-test ini menjadi dasar untuk mengetahui tingkat penguasaan awal siswa terhadap materi sebelum mendapatkan pembelajaran. Setelah rangkaian pembelajaran dilaksanakan selama beberapa pertemuan, siswa dari kedua kelompok kembali mengikuti tes akhir (post-test) dengan soal yang sama guna mengetahui peningkatan hasil belajar yang terjadi. Tujuan utama dari post-test ini adalah membandingkan efektivitas dua pendekatan pembelajaran tersebut.

Penelitian ini dilaksanakan di dua lembaga pendidikan dasar, yaitu SDN Balongbesuk untuk kelompok eksperimen dan kontrol. Pemilihan lokasi yang serupa dalam karakteristik siswa dan lingkungan sekolah bertujuan untuk menjaga konsistensi hasil dan validitas penelitian. Materi yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu tentang jenis-jenis kata kerja, dipilih karena memiliki nilai strategis dalam pengembangan kemampuan berbahasa dan struktur kalimat siswa sejak dini, yang nantinya akan sangat berpengaruh terhadap kompetensi berbahasa mereka secara umum.

Dari pelaksanaan penelitian ini diharapkan muncul temuan yang menunjukkan adanya dampak positif yang signifikan dari penggunaan model PBL berbantuan Wordwall terhadap pencapaian hasil belajar

siswa. Data yang diperoleh dari hasil pre-test dan post-test akan dianalisis secara kuantitatif untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antar kedua kelompok. Jika kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan kelompok kontrol, maka hal ini mengindikasikan bahwa pembelajaran yang berbasis pada pemecahan masalah dan dilengkapi dengan media interaktif memiliki potensi besar untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, terutama pada materi yang bersifat konseptual dan abstrak.

Dengan demikian, penerapan Problem Based Learning yang didukung oleh media *Wordwall* terbukti menjadi alternatif pembelajaran yang menarik dan relevan untuk diterapkan di sekolah dasar. Selain mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, pendekatan ini juga memberikan dampak nyata terhadap peningkatan pemahaman materi siswa. Temuan ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi para pendidik dalam memilih dan mengembangkan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa masa kini, khususnya dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar. Gambar kerangka berikir dapat dilihat pada gambar 2.2 halaman 45.



Gambar 2. 2 Kerangka Berfikir

C. Hipotesis Peneliti

Berdasarkan hasil kajian pustaka dan penelitian terdahulu yang terkait, maka dapat dirumuskan hipotesis pada penelitian ini adalah :

- 1) H1 : Ada pengaruh Model *Problem Based Learning* berbantu media *Wordwall* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia.
- 2) Ho : Tidak ada pengaruh Model *Problem Based Learning* berbantu media *Wordwall* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia.