BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Pengertian belajar adalah dari yang tidak tahu menjadi tahu dan menurut pandangan B. F. Skinner dalam Sagala (2017 : 14) Belajar adalah suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progressif. Belajar juga dipahami sebagai suatu perilaku, pada saat orang belajar, maka responsnya menjadi lebih baik. Sebaliknya bila ia tidak belajar, maka responsnya menurun.

Herawati, 2020 dalam (Faizah & Kamal, 2024 : 469) mengemukakan pendapat R. Gagne bahwa belajar adalah perubahan yang terjadi dalam kemampuan manusia setelah belajar secara terus menerus, bukan hanya disebabkan karena proses pertumbuhan saja. Gagne berkeyakinan bahwa belajar dipengaruhi oleh faktor dari luar diri dan faktor dalam diri dan keduanya saling berinteraksi. Sedangkan menurut Drs. Slameto dalam (Faizah & Kamal, 2024 : 470) bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri di dalam interaksi dengan lingkungannya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas bisa disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu kegiatan atau pengalaman yang memotivasi seorang membuat perubahan pengetahuan dan tingkah laku menjadi meningkat sebab adanya sebuah pengalaman, latihan serta usaha yang dilakukan secara terus menerus dalam kegiatan belajar.

2.1.2 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran ialah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar yang dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid. (Sagala 2017 : 61). Menurut Miarso (2004 : 545) dalam Rusmono (2017

: 6) mengemukakan bahwa pembelajaran adalah suatu usaha yang disengaja, bertujuan dan terkendali agar orang lain belajar atau terjadi perubahan yang menetap pada diri orang lain. Usaha ini dapat dilakukan oleh seseorang yang memiliki kemampuan untuk mengembangkan sumber belajar yang diperlukan.

Tertulis dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 ayat 20, "Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar." Oleh karena itu, ada lima jenis interaksi yang dapat berlangsung dalam proses belajar dan pembelajaran, yaitu: 1.) Interaksi antara pendidik dan peserta didik; 2.) Interaksi antara sesama peserta didik atau antarsejawat; 3.) Interaksi peserta didik dengan narasumber; 4.) Interaksi peserta didik bersama pendidik dengan sumber belajar yang sengaja dikembangkan; 5.) Interaksi peserta didik bersama pendidik dengan lingkungan sosial dan alam (Laksana & Dhiu, 2021) dalam (Faizah & Kamal, 2024).

Berdasarkan pendapat yang sudah dikemukakan oleh para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi dan komunikasi dua arah antara peserta didik dan pendidik agar peserta didik mendapatkan sebuah imu pengetahuan sebagai penentu sebuah keberhasilan dan sebuah usaha yang disengaja oleh seseorang agar terjadi perubahan belajar yang menetap.

2.1.3 Mengajar

Mengajar adalah suatu proses yang melibatkan guru dan siswa dalam serangkaian perbuatan yang berlangsung secara mendidik untuk mencapai tujuan tertentu. Menurut Hamdayama (2017 : 48) mengajar adalah proses menyampaikan suatu informasi atau pengetahuan kepada anak didiknya. Menurut Setyosari (2020 : 2) mengajar adalah aktifitas yang bersifat internasional dan dirancang , agar belajar dapat mencapai tujuan tertentu yang ingin dicapai. Menurut Slameto (2015:29) mengajar adalah salah satu komponen dari kompetensi-kompetensi guru dan setiap guru harus menguasainya serta terampil melaksanakan mengajar itu.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa mengajar adalah suatu aktifitas yang dilakukan oleh pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi guru.

2.1.4 Hasil Belajar

2.1.4.1 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar terdiri dari dua kata yang membentuknya, yaitu "hasil" dan "belajar". Hasil didefinisikan sebagai perolehan sebagai hasil dari aktivitas atau proses yang mengubah input secara fungsional. Namun, belajar berarti mencoba mengubah perilaku orang yang belajar. Oleh karena itu, hasil belajar merupakan salah satu cara untuk mengukur seberapa jauh siswa dapat memahami pelajaran yang diberikan oleh guru.

Snelbeker (1974 : 12) dalam Rusmono (2014 : 8) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah perubahan atau kemampuan baru yang dipeoleh oleh siswa setelah melakukan perbuatan belajar. Menurut (Irawati et al., 2021) dalam (Susilowatiningsih, et al., 2023: 5214) bahwa "Hasil belajar adalah sebuah perubahan tingkah laku seseorang sebagai hasil dari proses belajar mereka ." Dan menurut (Andryannisa, et al., 2023 : 4) bahwa "Hasil belajar adalah keterampilan atau kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik tertentu yang diperoleh atau dikuasai siswa melalui keikutsertaannya dalam proses belajar mengajar."

Berdasarkan teori Taksonomi Bloom dalam (Andryannisa, et al., 2023 : 5) hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga ranah kategori antara lain kognitif, afektif, dan psikomotor dengan perincian sebagai berikut:

a) Ranah kognitif mengacu pada hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian;

b) Ranah afektif mengacu pada sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima tingkat kemampuan yaitu menerima, menjawab, atau reaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai;

c) Ranah psikomotorik meliputi keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, koordinasi neuromuscular (menghubungkan, mengamati).

Tipe hasil belajar kognitif lebih dominan daripada afektif dan psikomotor karena hasil belajar kognitif lebih menonjol untuk dapat dilihat secara langsung hasil yang diperoleh.

Berdasarkan pendapat-pendapat yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah apa yang siswa capai selama kegiatan pembelajaran, yang mencakup pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar dalam ranah kognitif adalah apa yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran, seperti mengingat, memahami, menggunakan, menganalisis, menilai, dan mencipta.

2.1.4.2 Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar menurut Slameto (2010:54) dalam (Mahtumi, et al., 2019 : 21) yaitu:

a) Faktor Internal: faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, faktor intern terdiri dari:
   1. Faktor jasmaniah (kesehatan, cacat tubuh)
   2. Faktor psikologis (intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan)
   3. Faktor kelelahan.

b) Faktor Eksternal: faktor yang ada di luar individu, faktor ekstern terdiri dari:
   1. Faktor keluarga (cara orang tua mendidik, hubungan antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi, pengertian orang tua, dan latar belakang budaya).
   2. Faktor sekolah (metode mengajar, media pembelajaran, kurikulum, hubungan peserta didiki dengan peserta didik, relasi peserta didik dengan peserta didik, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah).
   3. Faktor masyarakat (kegiatan peserta didik dan masyarakat, media masa, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat).

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya (1) faktor internal yaitu yang berasal dari dalam diri siswa, seperti kurangnya minat dan motivasi peserta didik saat pembelajaran matematika (2) faktor eksternal yaitu yang berasal dari luar diri siswa, seperti metode guru yang tidak menarik bagi peserta didik (Dedy, et al., 2023).

Sudjana (2015: 40) menyatakan bahwa: Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh lima faktor, yakni (a) bakat pelajar, (b) waktu yang tersedia untuk belajar, (c) waktu yang diperlukan siswa untuk menjelaskan pelajaran, (d) kualitas pengajaran, (e) kemampuan individu.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa faktor – faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa ada 2 yaitu : internal dan eksternal. Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa, contohnya : kesehatan, kemauan, dan bakat siswa . Faktor eksternal yaitu berasal dari luar peserta didik, contohnya : lingkungan keluarga, lingkungan bermain dan lingkungan masyarakat.

2.1.5 Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan suatu perencanaan yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran di kelas. Menurut Hamdayama (2017 : 132) model pembelajaran adalah suatu pola atau langka – langka pembelajaran tertentu yang diterapkan agar tujuan dan kompetensi dari hasil belajar yang diharapkan akan cepat dapat dicapai dengan lebih efektif dan efisien. Menurut Dewey dalam (Siregar, 2021 : 64) model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat kita gunakan untuk merancang tatap muka di kelas atau pembelajaran tambahan di luar kelas dan untuk menyusun materi pembelajaran.

Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana yang diterapkan dalam pembelajaran agar pembelajaran dapat lebih cepat di mengerti oleh peserta didik.

2.1.6 Model *Problem Based Learning* (PBL)

2.1.6.1 Pengertian *Problem Based Learning* (PBL)

PBL (*Problem Based Learning*) merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat memberikan kondisi belajar aktif kepada siswa" Ngalimun (2017: 172) dalam (Susilowatiningsih, et al., 2023 : 5214). Menurut Finkle dan Torp (1995) dalam (Shoimin 2014 : 130) menyatakan bahwa PBL merupakan pengembangan kurikulum dan sistem pengajaran yang mengembangkan secara simultan strategi pemecahan masalah dan dasar-dasar pengetahuan dan keterampilan

dengan menempatkan para peserta didik dalam peran aktif sebagai pemecah permasalahan sehari-hari yang tidak terstruktur dengan baik.

Pembelajaran berdasarkan masalah adalah suatu model pembelajaran yang dirancang dan dikembangkan untuk memiliki kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan masalah, sehingga siswa mampu berpikir secara kritis, aktif dan kreatif (Mandasari, 2018:145) dalam (Larasati, et al., 2024 : 51).

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *problem based learning* merupakan pemecahan sebuah masalah yang melibatkan siswa aktif untuk belajar dan mengembangkan cara berpikir siswa.

2.1.6.2 Tahapan pembebelajaran *Problem Based Learning (*PBL)

Pembelajaran PBL itu merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa untuk berpikir keritis agar dapat memecahkan suatu masalah. Peserta didik diberikan sebuah masalah nyata yang harus diselesaikan sehingga siswa mendapatkan pengetahuan yang baru yang sangat berguna dalam kehidupan nyata.

Mohamad Nur dalam Rusmono (2017 : 82) mengemukakan bahwa tahapan dengan strategi *Problem Based Learning* (PBL) sebagai berikut:

Tabel 2.1 Tahapan Pembelajaran dengan Strategi PBL

Tahap Pembelajaran	Perilaku Guru
Tahap 1 : Mengorganisasikan siswa kepada pokok masalah	Guru menginformasikan tujuan – tujuan pembelajaran, mendeskripsikan kebutuhan – kebutuhan logistik penting, dan memotivasi siswa agar terlibat dalam kegiatan pemecahan masalah yang mereka pilih sendiri.
Tahap 2 : Mengorganisasikan siswa untuk belajar	Guru membantu siswa menentukan dan mengatur tugas – tugas belajar yang berhubungan dengan masalah itu.
Tahap 3 : Membantu penyelidikan mandiri dan kelompok	Guru mendorong siswa mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen, mencari penjelasan dan Solusi.

Tahap 4 : Mengembangkan dan mempresentasikan hasil karya serta pemeran	Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan hasil karya yang sesuai seperti laporan, rekaman, video, dan model, serta membantu mereka berbagi karya mereka.
Tahap 5 : Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Guru membantu siswa melakukan refleksi atas penyelidikan dan proses – proses yang mereka gunakan.

(Sumber **:** Rusmono 2017 : 82)

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa tahapan model pembelajaran *Problem Based learning* (PBL) diawali guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan logistik penting seta mengorganisasikan peserta didik kepada masalah, kedua membantu mendefenisikan dan mengorganisasikan peserta didik untuk menentukan tugas yang akan di pelajari, ketiga guru membantu penyelidikan untuk mendapatkan pemecahan masalah, keempat guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan hasil karya , kelima guru membantu peserta didik menganalisis dan mengevaluasi Langkah-langkah *Problem Based Learning* (PBL) yang dilaksanakan secara sistematis berpotensi dapat mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan masalah dan sekaligus dapat menguasai pengetahuan yang sesuai dengan kompetensi dasar tertentu.

2.1.6.3 Kelebihan dan Kekurangan Model *Problem Based Learning* (PBL)

Menurut Warson, Harianto dan Abbudin (dalam Alfha Edison 2023:51) menjelaskan ada beberapa kelebihan dan kekurangan Model pembelajaran *problem based learning* (PBL) yaitu:

Kelebihan Problem Based learning (PBL) antara lain:

1. Siswa akan terbiasa menghadapi masalah dan tertantang untuk menyelesaikan masalah tidak hanya terkait dengan pembelajaran di kelas tetapi juga menghadapi masalah yang ada dalam kehidupan sehari-hari.
2. Memupuk solidaritas sosial dengan terbiasa berdiskusi dengan teman-teman.
3. Makin mengakrabkan guru dengan siswa.
4. Membiasakan siswa melakukan eksperimen.

Kekurangan *Problem Based learning* (PBL) antara lain:

1. Sering terjadi kesulitan dalam menemukan permasalahan yang sesuai dengan tingkat berpikir siswa.
2. Sering memerlukan waktu yang lebih banyak dibandingkan dengan penggunaan metode konvensional.
3. Sering mengalami kesulitan dalam perubahan kebiasaan belajajar dari yang semula belajar mendengar, mencatat dan menghafal informasi yang disampaikan.

Sedangkan menurut Shoimin (2014 : 132) menjelaskan kelebihan dan kekurangan model *problem based learning* yaitu :

Kelebihan *Problem Based learning* (PBL) antara lain:

1. Siswa didorong untuk memiliki kemampuan memecahkan masalah dalam situasi nyata.
2. Siswa memiliki kemampuan membangun pengetahuannya sendiri melalui aktivitas belajar.
3. Pembelajaran berfokus pada masalah sehingga materi yang tidak ada hubungannya tidak perlu dipelajari oleh siswa. Hal ini mengurangi beban siswa dengan menghafal atau menyimpan informasi.
4. Terjadi aktivitas ilmiah pada siswa melalui kerja kelompok
5. Siswa terbiasa menggunakan sumber-sumber pengetahuan, baik dari perpustakaan, internet, wawancara, dan observasi.
6. Siswa memiliki kemampuan menilai kemajuan belajarnya sendiri.

7. Siswa memiliki kemampuan untuk melakukan komunikasi ilmiah dalam kegiatan diskusi atau presentasi hasil pekerjaan mereka.
8. Kesulitan belajar siswa secara individual dapat diatasi melalui kerja kelompok dalam bentuk *peer teaching*.

Kekurangan *Problem Based learning* (PBL) antara lain:

1. PBM tidak dapat diterapkan untuk setiap materi pelajaran, ada bagian guru berperan aktif dalam menyajikan materi PBM lebih cocok untuk pembelajaran yang menuntur kemampuan tertentu yang kaitannya dengan pemecahan masalah.
2. Dalam suatu kelas yang memiliki tingkat keragaman siswa yang tinggi akan terjadi kesulitan dalam pembagian tugas.

2.1.7 Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan materi dari guru secara terencana sehingga siswa dapat belajar efektif dan efisien . Menurut (Rurut, et al., 2022 : 214) media pembelajaran adalah sebuah alat atau mediasi yang digunakan untuk mengantarkan sebuah informasi yang dapat merangsang pikiran, emosi, dan motivasi siswa dalam proses belajar. Menurut (Siagian & Tarigan, 2023 : 2) media pembelajaran merupakan segala sesuatu, baik itu berupa alat, lingkungan, ataupun kegiatan yang direncanakan secara sengaja dapat disalurkan pesan pembelajaran yang berguna membentuk terjadinya proses pembelajaran pada siswa untuk tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif. Menurut (Widiastika, et al., 2021 : 49) media pembelajaran adalah perangkat atau suatu alat berupa gambar, suara, dan audiovisual yang membantu meringankan dan mempermudah pemahaman anak didik dan guru untuk menangkap materi ajar yang akan disampaikan serta memberi gambaran nyata atau realguna mempertajam pemahaman anak didik mengenai materi yang disampaikan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan media pembelajaran adalah segala sesuatu alat yang digunakan untuk menyampaikan sebuah pembelajaran agar

mempermudah pemahaman peserta didik terhadap materi yang di sampaikan oleh pendidik sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

2.1.8 Media *Wordwall*

2.1.8.1 Pengertian *Wordwall*

Menurut Arimbawa (2021:325) dalam (Larasati, et al., 2024 : 51), *wordwall* merupakan salah satu media pembelajaran inovatif yang mampu membantu meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai materi pembelajaran melalui aplikasi yang berbasis website dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang berbentuk kuis, menjodohkan, memasangkan pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata dan mengelompokkan.

Wordwall merupakan aplikasi digital berbasis web yang dapat membantu guru dalam merancang pembelajaran serta menyediakan sumber belajar yang menarik dan interaktif bagi peserta didik. Salah satu metode yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah penggunaan media interaktif berupa kuis *Wordwall* dimana media *wordwall* merupakan media interaktif yang saat ini sangat diminati peserta didik sebab di dalamnya memuat games menarik berbasis permainan. Tanpa disadari peserta didik merasa bermain tapi sebenarnya mereka sedang belajar (Susilowatiningsih, et al., 2023 : 5215)

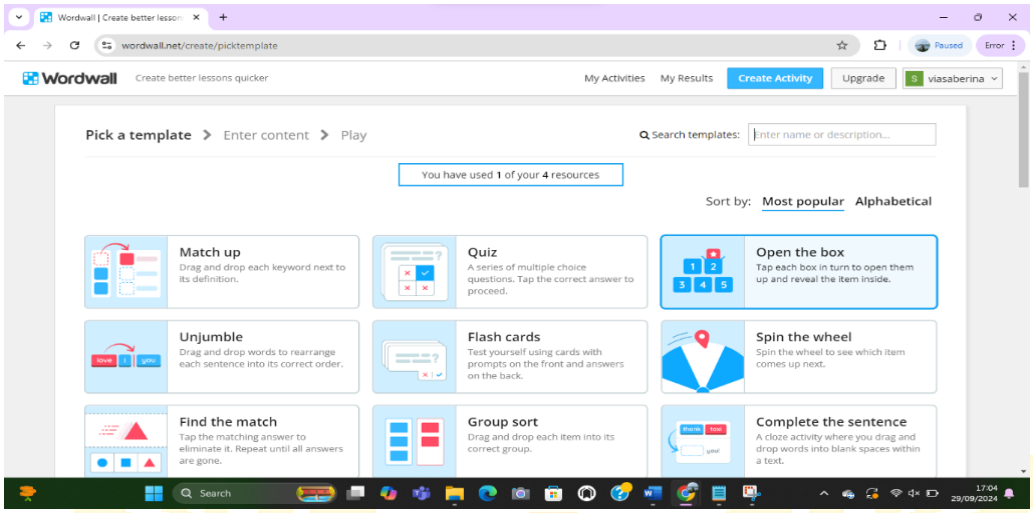
Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *wordwall* itu merupakan sebuah aplikasi bermain dalam belajar. Di dalam *wordwall* juga memiliki banyak pilihan yang bisa digunakan seorang pendidik sebagai media interaktif dan inovatif dalam belajar. *Wordwall* juga membantu guru dalam memudahkan penyampaian materi pembelajaran dan menghasil pembelajaran yang aktif dan menyenangkan serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa.

2.1.8.2 Langkah Membuat Game/Kuis di *Wordwall*

Langkah untuk membuat kuis/game pada situs *worldwall* dilakukan dengan cara berikut:

1. Buka situs pencarian google/google chrome.
2. Ketik "*Wordwall*" di pencarian google/google chrome, lalu tekan enter.

3. Klik pilihan https://wordwall.net/ atau *Wordwall*.
4. Klik "*Sign Up To Start Creating*".
5. Klik "*Sign in with Google*", atau bisa memasukkan email dan password.
6. Setelah masuk ke situs pilih " *Create activity*"



Gambar 2.1 Aplikasi *wordwall*

7. Akan muncul ditampilan game/ kuis sebanyak kurang lebih 18 jenis untuk akun basic (gratis) dan kurang lebih 33 jenis untuk akun yang sudah diupgrade (berbayar).
8. Klik salah satu jenis Game yang dipilih (contoh game kuis).
9. Setelah itu, kita diminta untuk membuat kuis (pertanyaan serta jawaban) yang akan digunakan saat proses pembelajaran dikelas.
10. Setelah game jadi, lakukan langkah berikut agar game bisa diakses :
    - Klik Share
    - Klik *Publish Settings*
    - Buat nama Game, atur pilihan usia dan jenis Game. Setelah itu klik Publish
11. Langkah terakhir klik link, game yang sudah dibuat bisa ditampilkan di depan kelas menggunakan infokus.

2.1.8.3 Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi *Wordwall*

Ada beberapa kelebihan dan kekurangan media wordwall menurut Wagstaff (1999:7) dalam (Pamungkas, et al., 2021 : 140) antara lain:

a. Kelebihan dari media word wall ini, yaitu:
   1) Media bersifat fleksibel, dapat digunakan untuk berbagai tingkatan pada siswa.
   2) Menarik dan tidak monoton.
   3) Bersifat kreatif dan mampu meningkatkan minat siswa dalam belajar.
b. Adapun beberapa kekurangan dari media word wall ini, yaitu:
   1) Membutuhkan waktu yang lebih untuk membuatnya.
   2) Media ini hanya dapat dilihat karena berupa media visual

2.1.9 Matematika

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan dan diajarkan di Tingkat sekolah dasar. Manurut Susanto (2016) bahwa matematika adalah ilmu pengetahuan yang mencakup semua tahap pendidikan dari tingkatan sekolah dasar sampai ke perguruan tinggi (Rurut, et al., 2022 : 213). Sedangkan menurut Amir (2014:77) berpendapat bahwa pelajaran matematika diberikan di tingkat SD untuk mendapatkan ilmu matematika serta untuk mengembangkan daya berpikir siswa yang logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif dan mengembangkan pola kebiasaan bekerjasama dalam memecahkan masalah. Menurut peraturan pemerintah yang tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2013 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 37(1) menyatakan bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang harus dimasukkan dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah. Matematika diharapkan dapat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari bagi mereka yang mempelajari matematika (Rurut, et al., 2022 : 215).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa matematika itu merupakan pembelajaran yang sangat penting karna dapat mengembangkan cara berpikir peserta didik yang logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif. Pendidikan matematika juga di terapkan di setiap jenjang pendidikan terutama di sekolah dasar agar pembelajaran matematika dapat bermanfaat di kehidupan sehari – hari dan peserta

didik dapat mengembangkan pola kebiasaan memecahkan masalah yang berhubungan dengan matematika.

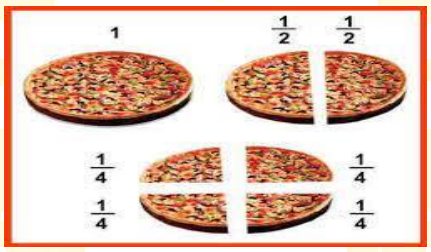
2.1.10 Materi Pecahan

2.1.10.1 Pecahan

Pecahan adalah bagian dari keseluruhan, atau pecahan juga dapat dinyatakan bagian dari suatu yang utuh. Lambang pecahan di tulis $\frac{a}{b}$, a adalah pembilang dan b adalah penyebut, b $\neq$ 0.

Contoh 1 : Mengenal pecahan

Sebuah pizza dipotong menjadi dua bagian sama besar. Setiap potongan pizza dapat dinyatakan dengan pecahan setengah atau seperdua. Selanjutnya, setiap potongan tersebut dipotong lagi menjadi dua bagian sama besar. Satu potongan pizza yang lebih kecil tersebut dapat dinyatakan dengan pecahan seperempat.



Gambar 2.2 Pecahan Pizza

Contoh 2 : membaca dan menyebut pecahan

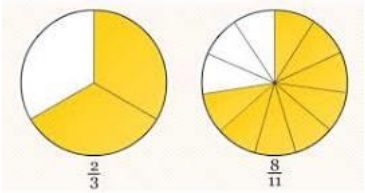
- Satu biskuit dinyatakan dalam lambang pecahan biasa $\frac{1}{1}$ dibaca satu persatu

- Satu biskuit dipotong menjadi dua bagian sama besar dinyatakan dalam lambang pecahan biasa $\frac{1}{2}$dibaca satu per dua.

- Satu biskuit dipotong menjadi tiga bagian sama besar dinyatakan dalam lambang pecahan biasa $\frac{1}{3}$ dibaca satu per tiga.

- Satu biskuit dipotong menjadi empat bagian sama besar dinyatakan dalam lambang pecahan biasa $\frac{1}{4}$ dibaca satu per empat.

Perhatikan gambar!



Gambar 2.3 Pecahan $\frac{2}{3}$ dan $\frac{8}{11}$

Gambar yang pertama disebut $\frac{2}{3}$ karena daerah yang di arsir menggunakan warna kuning sebanyak 2 sedangkan gambar keseluruhan berjumlah 3. Maka daerah yang diarsir per seluruh gambar yaitu $\frac{2}{3}$.

Gambar yang ke-2 jika dihitung daerah yang di arsir berjumlah 8 sedangkan jika dihitung seluruh gambar berjumlah 11. Maka daerah yang di arsir per seluruh gambar yaitu $\frac{8}{11}$

2.2 Kerangka Berpikir

Matematika merupakan mata pelajaran yang mulai diajarkan dari jenjang sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Salah satu aspek dalam mengajar matematika adalah dengan menggunakan media untuk menyelesaikan masalah. Karena masih ada siswa yang menganggap pembelajaran matematika itu sulit dan membosankan. Untuk mengatasi permasalahan diatas maka perlu adanya pembelajaran yang tepat.

Tugas seorang pendidik ialah bagaimana membuat pembelajaran matematika itu menjadi menyenangkan dan disukai oleh peserta didik. Karena Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam dunia pendidikan. Matematika termasuk salah satu bidang studi yang memberi kontribusi terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Pembelajaran Matematika berkaitan dengan ide-ide dan hubungannya diatur dengan logika, sehingga sebagian besar materi Matematika bersifat abstrak. Hal tersebut membuat peserta didik merasa kesulitan dalam mempelajarinya dan menganggap bahwa Matematika merupakan mata pelajaran yang sulit, tidak menyenangkan, dan menakutkan. Ketakutan yang terjadi pada diri peserta didik menyebabkan rasa kurang percaya diri dalam menyelesaikan soal Matematika.

Seorang pendidik harus memiliki kemampuan dalam menguasai dan menerapkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Salah satu upaya untuk menyikapi hal tersebut ialah menggunakan model dan media dalam pembelajaran yang tepat agar materi dapat tersampaikan dengan baik.

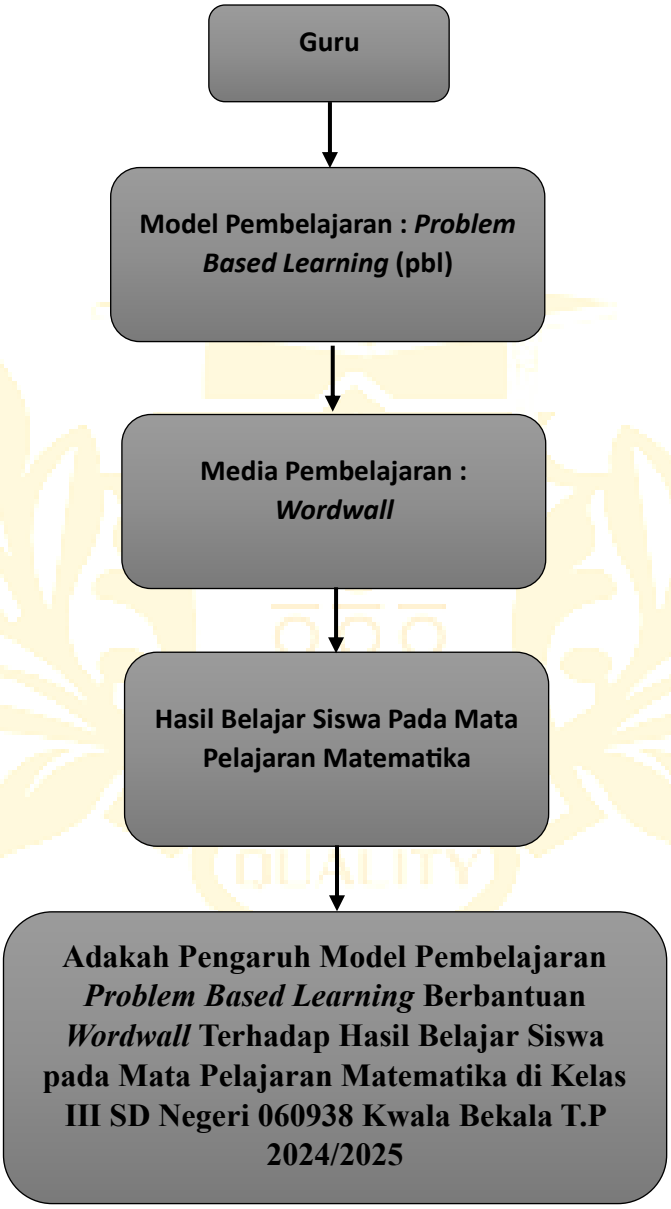
Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) adalah sebuah model pembelajaran yang menitikberatkan pada pencarian suatu masalah dan

memecahkan masalah tersebut. Model pembelajaran berbasis masalah membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman tentang apa yang dipelajari, meningkatkan kemampuan siswa untuk memecahkan masalah, dan menjadi lebih aktif dalam memperoleh pengetahuan. Dengan menerapkan model pembelajaran berbasis masalah atau pemecahan masalah, guru memberi siswa banyak kesempatan untuk menemukan topik-topik permasalahan yang terkait dengan materi. Siswa dilatih untuk memecahkan masalah dengan cara yang sistematis dan rasional selama proses pembelajaran.

Media Pembelajaran juga merupakan salah satu faktor pendukung keberhasilan proses pembelajaran yang berfungsi untuk membantu penyampaian informasi dari guru kepada peserta didik maupun sebaliknya dan juga menjadi salah satu hal yang menunjang keberhasilan dalam pembelajaran, membantu komunikasi dari guru ke siswa, dan lain-lain. Penggunaan media pembelajaran yang tepat juga akan membuat siswa lebih tertarik dan terlibat dalam pelajaran di sekolah. Wordwall adalah aplikasi web berbasis edukasi yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan yang meningkatkan keaktifan siswa.

Penggunaan model dan media dalam pembelajaran bisa menjadi alternatif pendidik dalam meningkatkan motivasi belajar, kelas yang kondusif dan menumbuhkan aktivitas peserta didik sehingga materi ajar dapat tersampaikan. Dari beberapa penelitian relevan yang peneliti kumpulkan, menyatakan bahwa model dan media pembelajaran memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Maka dari itu model dan media yang digunakan ialah model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan media *Wordwall.*

Peserta didik yang dapat mengikuti proses belajar dengan baik kemungkinan akan mendapat hasil belajar yang tinggi. Berikut gambar kerangka berpikir dari penelitian ini :



Gambar 2.4 Kerangka Berpikir

2.3 Defenisi Operasional

Memudahkan memahami maksud dari keseluruhan penelitian, maka penulis merumuskan defenisi operasional setiap variabel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Belajar merupakan suatu kegiatan atau pengalaman yang memotivasi seorang membuat perubahan pengetahuan dan tingkah laku menjadi meningkat sebab adanya sebuah pengalaman, latihan serta usaha yang dilakukan secara terus menerus dalam kegiatan belajar.
2. Mengajar adalah suatu aktifitas yang dilakukan oleh pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi guru.
3. Hasil belajar adalah apa yang siswa capai selama kegiatan pembelajaran, yang mencakup pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar dalam ranah kognitif adalah apa yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran, seperti mengingat, memahami, menggunakan, menganalisis, menilai, dan mencipta.
4. Model pembelajaran *problem based learning* merupakan pemecahan sebuah masalah yang melibatkan siswa aktif untuk belajar dan mengembangkan cara berpikir siswa.
5. Media *wordwall* merupakan sebuah aplikasi bermain dalam belajar. Di dalam *wordwall* juga memiliki banyak pilihan yang bisa digunakan seorang pendidik sebagai media interaktif dan inovatif dalam belajar. *Wordwall* juga membantu guru dalam memudahkan penyampaian materi pembelajaran dan menghasil pembelajaran yang aktif dan menyenangkan serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa.
6. Matematika merupakan pembelajaran yang sangat penting karna dapat mengembangkan cara berpikir peserta didik yang logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif. Pendidikan matematika juga di terapkan di setiap jenjang pendidikan terutama di sekolah dasar agar pembelajaran matematika dapat bermanfaat di kehidupan sehari – hari dan peserta didik dapat mengembangkan pola kebiasaan memecahkan masalah yang berhubungan dengan matematika.

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah peneliti, rumusan masalah penilitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2020 : 90). Hipotesis pada penelitian ini adalah ada pengaruh yang signifikan antara Model *Problem Based Learning* berbantuan *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Matematika kelas III di SD Negeri 060938 Kwala Bekala Tahun Pelajaran 2024/2025.