

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A.Kajian Teori

1.Media Pembelajaran

a.Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah sarana untuk mentransfer atau menyampaikan pesan. Kata media berasal dari bahasa latin, dan merupakan bentuk jamak dari kata "medium". Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Rohani, S Ag, 2019). Media merupakan komponen pembelajaran, pemanfaatan media merupakan bagian yang harus mendapat perhatian siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran (Febrita dan Ulfah, 2019). Media bersifat fleksibel karena dapat digunakan untuk semua tingkatan peserta didik dan di semua kegiatan pembelajaran (Hasan dkk, 2021).

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Selain itu media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan si pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar (Ekayani, 2017). Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap pebelajar (Junaidi dkk, 2019).

Berdasarkan pengertian media pembelajaran diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan media yang menyampaikan pesan atau informasi yang memuat maksud atau tujuan pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting untuk membantu siswa dalam memperoleh pemahaman konsep baru.

b. Tujuan Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peranan penting dan mengalami perkembangan yang sangat pesat setelah di era teknologi. Yang bertujuan agar siswa mudah menerima materi pelajaran, mudah dalam menyampaikan materi, merangsang pikiran dan minat peserta didik hingga dapat mendorong terciptanya proses pembelajaran (Hasan dkk, 2021). Tujuan dari penggunaan media pembelajaran adalah juga sebagai suatu alat yang digunakan pengajar untuk menyampaikan pesan kepada pembelajar agar pesan itu sampai kepada pembelajar dengan baik. Dengan adanya media pembelajaran memudahkan pengajar dalam melakukan proses belajar mengajar. begitu banyak alat-alat dan strategi yang digunakan untuk dijadikan media pembelajaran, apalagi di zaman modern saat ini, dimana peralatan yang serba canggih, mulai dari media audio, visual dan audio visual. Maka dari itu alangkah lebih baiknya kita menggunakan media pembelajaran untuk melakukan proses belajar-mengajar sehingga tercapainya tujuan pembelajaran, dan upaya untuk meningkatkan (Meling dkk, 2019).

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh kepada pembelajaran, pembelajaran lebih mudah untuk memahami tujuan dan maksud dari materi pembelajaran, serta pembelajar juga bisa dapat mengembangkan rasa ingin tahu, serta mendapatkan pengetahuan yang lebih nyata dengan kondisi saat pembelajaran dilaksanakan.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media dalam pembelajaran adalah untuk memudahkan interaksi antara guru dan siswa sehingga pembelajaran lebih efektif dan efisien. Menurut Arsyad (dalam S. & Rohani., 2018) mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa.

2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan panca indera, ruang dan waktu.
4. Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan misalnya melalui kegiatan karya wisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau ke kebun binatang.

Selain itu media pembelajaran juga memiliki manfaat seperti penyampaian pesan menjadi lebih terstandar, pembelajaran dapat menarik, pembelajaran menjadi lebih interaktif, waktu pelaksanaan pembelajaran dapat dipersingkat, kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan, proses pembelajaran dapat dilakukan kapan pun dan di mana pun, sikap positif siswa terhadap materi dan proses pembelajaran dapat ditingkatkan, serta peran guru menjadi produktif dan positif (Safira, 2020).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa manfaat dari media pembelajaran diantaranya yaitu, dapat membantu mempermudah pengajar dalam menyampaikan materi, dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan bervariasi, siswa tidak akan merasa bosan atau jenuh, pembelajaran menjadi lebih imteraktif dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa dan meningkatkan pemahaman siswa.

d.Jenis-jenis Media Pembelajaran

Variasi media pembelajaran saat ini sudah cukup banyak. Bentuk dan ragam media yakni, pendengaran, visual, dan audiovisual di lingkungan belajar bisa dipakai untuk mengidentifikasi jenis-jenisnya. Menurut Rahmi, M., (2020,hlm.358), adapun pengelompokan jenis media pembelajaran seperti di bawah ini:

1. Media audio : radio, televisi, telepon, mp3, tape recorder, pita audio dan lain sebagainya.
2. Media visual : buku, ensiklopedia, gambar, foto, film rangkai, majalah, buku-buku referensi, surat kabar, ilustrasi, kliping, proyektor, diagram dan sketsa, poster, peta, globe dan lain-lainnya.

3. Media audiovisual :

- a. Audiovisual gerak : video, CD, film rangkaian, televisi, suara, gambar yang ada suaranya.
- b. Audiovisual diam : slide dalam suara, film rangkai suara.

Selain itu menurut Satrianawati (2018, hlm. 10) media pembelajaran tergolong menjadi ragam-ragam secara general yang tergolong menjadi:

1. Media visual, yakni media yang bergantung pada indra penglihatan. Contohnya media gambar, foto, poster, komik, buku.
2. Media audio ialah media yang bergantung pada indera pendengaran. Contohnya radio, musik, kaset, CD.
3. Media audio visual yakni media yang bergantung pada panca indera serta pendengaran. Contohnya film, televisi, vcd, drama.
4. Multimedia ialah gabungan dari semua ragam media yang terangkum jadi satu. Contohnya internet yang mengaplikasikan semua media.

Dari beberapa banyaknya jenis-jenis media pembelajaran yang ada di atas, maka peneliti akan membahas media pembelajaran audiovisual yaitu *wordwall* yakni salah satu media interaktif yang menawarkan beragam fitur permainan dan juga kuis yang bisa dipakai sebagai upaya meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam proses pembelajaran.

2. Media Wordwall

a. Pengertian Wordwall

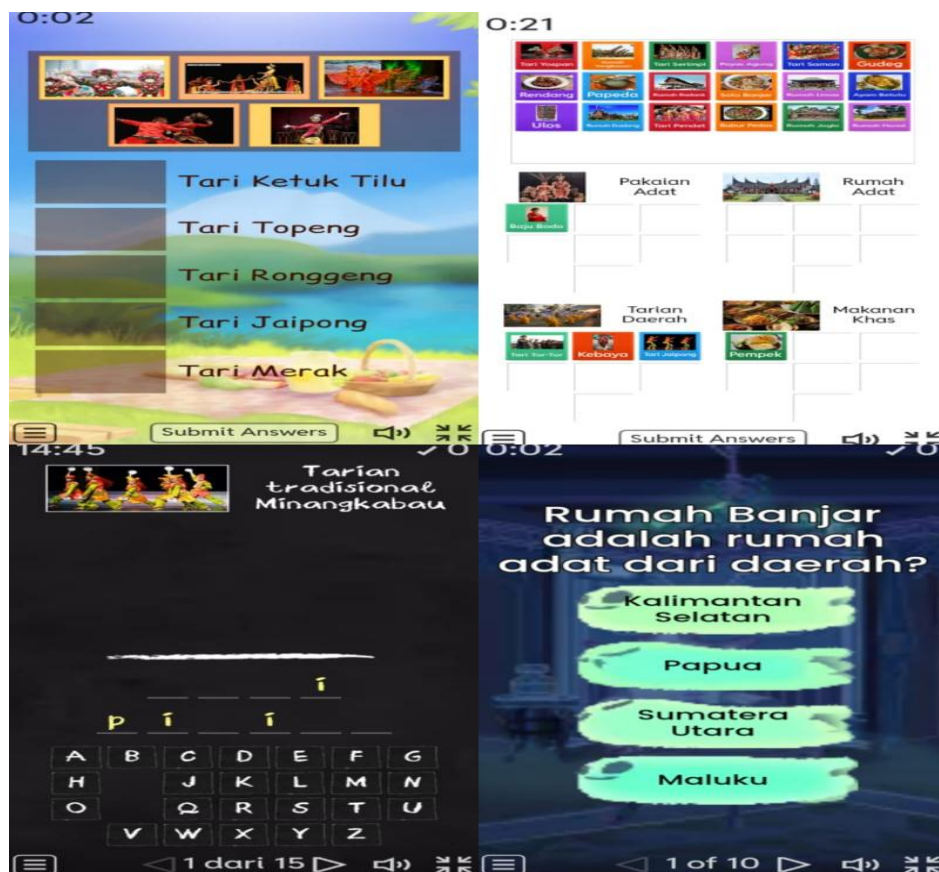
wordwall merupakan aplikasi interaktif yang digunakan untuk membuat pembelajaran kreatif dan inovatif di zaman sekarang. *Wordwall* menurut Pamungkas dkk (2023) adalah media interaktif yang menyediakan template seperti kuis, menjodohkan, memasangkan pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan, dan lainnya. Menariknya, selain pengguna dapat memberikan akses ke media yang pengguna buat secara online, pengguna juga dapat mengunduh dan mencetaknya di atas kertas. Aplikasi ini menyediakan 18 template gratis yang dapat diakses dan pengguna dapat dengan mudah berpindah pola aktivitas dari satu aktivitas ke aktivitas lainnya. Sejalan dengan pendapat Lestari (dalam Rohmatin., 2023) game edukasi berbasis wordwall merupakan aplikasi pembelajaran berbasis game digital yang menampilkan berbagai kuis dengan kombinasi warna, animasi dan suara dalam bentuk permainan yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran.

Menurut Putri (dalam Olisna dkk., 2022). *wordwall* dapat memudahkan siswa dalam memahami konsep pembelajaran yang akan disampaikan melalui game *wordwall*, dan juga bisa digunakan sebagai sarana pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran .

Berdasarkan defenisi diatas, dapat dipahami bahwa *Wordwall* adalah suatu media pembelajaran berbasis website yang menyediakan berbagai fitur maupun tamplate seperti kuis, mencocokkan kata dan lain sebagainya untuk menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran agar bersemangat juga memudahkan siswa dalam memahami konsep pembelajaran siswa.

b. Fitur-fitur *Wordwall*

Fitur-Fitur *Wordwall* Apikasi web ini menawarkan berbagai jenis fitur di dalamnya antara lain quiz, random cards, crossword, dan lain sebagainya. (Sinaga & Soesanto, 2022). Fitur-fitur tersebut dapat dilihat pada Gambar 2.1 dibawah ini.



Gambar 2.1
Fitur-fitur wordwall.

Gambar 2.1 memperlihatkan fitur-fitur *wordwall* yang digunakan dalam penelitiab. Adapun fitu-fitur *wordwall* yang digunakan dalam penelitian diantaranya sebagai berikut:

1. Fitur Menjodohkan (Matching)

Fitur ini digunakan untuk mencocokkan dua kelompok informasi. Pemain diminta menjodohkan pasangan yang benar, seperti “pertanyaan – jawaban”, “kata – definisi”, “gambar – nama”, dan sebagainya.

2. Fitur Mengelompokkan (Grouping / Group Sort)

Fitur ini digunakan untuk mengelompokkan item ke dalam kategori tertentu. Siswa harus menempatkan setiap kata, gambar, atau konsep ke dalam kelompok yang sesuai, misalnya "benda hidup – benda mati", "bilangan genap – bilangan ganjil", dan lainnya.

3. Fitur Teka-teki Silang (Crossword)

Fitur ini berbentuk papan teka-teki silang/kata yang kosong di mana siswa mengisi kotak berdasarkan petunjuk soal mendatar dan menurun. Fitur ini membantu melatih pemahaman konsep dan kosakata.

4. Fitur Pilihan Ganda (Multiple Choice)

Fitur ini menyajikan pertanyaan dengan beberapa opsi jawaban, biasanya 3–4 pilihan. Siswa memilih satu jawaban yang paling benar sesuai materi yang dipelajari.

c. Karakteristik *Wordwall*

Menurut Putri Wulandari dkk.,(2024) Media berbasis *wordwall* memiliki karakteristik yang perlu diketahui, diantaranya yakni: a) Tingkat Kesulitan, hal ini berkaitan dengan level pada masing- masing permainan. Jika siswa memainkan permainan yang berlevel tinggi maka tingkat kesulitannya pun tinggi, begitupula sebaliknya. Level ini bisa diatur oleh guru, bisa diletakkan di akhir ataupun di awal permainan; b) Menarik dan menyenangkan, hal ini mampu membuat siswa tertarik untuk mengerjakan setiap soal yang disediakan dan membantu mereka mencapai tujuan yang diinginkan sesua dengan kemampuan mereka; c) Mengasah skill, siswa memainkan setiap permainan tentu bisa gagal, namun mereka bisa

mengulanginya sehingga kemampuan dalam mengerjakan setiap soal bisa bertambah dan terus terasah; dan d) Bisa dimainkan secara sendirian/berkelompok. Dari karakteristik media berbasis *wordwall* diatas, akan membuat siswa lupa sejenak bahwasanya mereka masih berada dalam proses pembelajaran. Media tersebut tentu membuat siswa ebih tertarik dan menikmati pembelajaran terutama ketika siswa mengerjakan soal-soal latihan yang telah disajikan

karakteristik media berbasis *wordwall* yaitu menarik ,bisa mengasah skill peserta didik dan juga menyenangkan namun akan membuat siswa lupa sejenak bahwasanya siswa masih berada dalam proses pembelajaran. Media tersebut tentu membuat siswa lebih tertarik dan menikmati pembelajaran terutama ketika siswa mengerjakan soal-soal latihan yang telah disajikan.(Siti Farhaniah 2019,hlm.17-18)

Dapat disimpulkan bahwa karakterisitik media pembelajaran *wordwall* yaitu menarik, menyenangkan, mengasah skill siswa,dapat dimainkan secara mandiri maupun berkelompok dan tingkat kesulitannya dapat diatur oleh guru.

d.Kelebihan dan Kekurangan *Wordwall*

1) Kelebihan *wordwall*

Menurut Mujahidin, A. A., dkk (2021 hlm.101), kelebihan dari media *wordwall* ialah tampilan media pembelajaran yang menyenangkan bagi murid di dalam kelas, tersedianya beberapa template untuk mendukung penggunaan sesuai dengan kebutuhannya, dan dapat diaksesnya tugas-tugas melalui smartphone.

Kelebihan *wordwall* menurut Dinda,O,P (2022, hlm. 27), menyatakan bahwa kelebihan dari media *wordwall* dapat menawarkan pembelajaran yang lebih menarik, mudah diingat, dan mudah dipahami oleh murid. Program *wordwall* mempunyai mode penugasan yang bisa dipakai, sehingga murid dapat mengaksesnya dari smartphone mereka sendiri.

Menurut Putri,R.A (2022,hlm.14) mengatakan bahwa kelebihan menggunakan program *wordwall* ini adalah dapat memberikan

pembelajaran yang lebih dinamis dan relevan, dan juga mudah digunakan untuk siswa sekolah dasar. Selain itu, siswa dapat dengan mudah mengakses informasi ini melalui ponsel cerdas mereka dari mana saja kapan saja, menunjukkan bahwa ini telah diterapkan di abad ke-21, saat pembelajaran tidak dibatasi oleh waktu atau geografi.

Dari penjelasan tersebut bahwa *wordwall* memiliki cukup banyak kelebihan diantaranya memberikan pembelajaran yang lebih dinamis dan relevan juga menawarkan pembelajaran yang lebih menarik, mudah diingat, dan mudah dipahami oleh siswa.

2) Kekurangan *Wordwall*

Menurut Annisa Savira dan Rudy Gunawan (2022 hlm.54) menyatakan bahwa kelebihan aplikasi *wordwall* seperti di bawah ini: a) Dalam pembuatan aplikasi *wordwall* ini membutuhkan waktu yang cukup lama. b) Dalam pengimplementasiannya ukuran huruf terkadang kecil dan tidak dapat diubah. 21 c) Apabila tidak mempunyai akses internet/kuota maka tidak dapat membuka aplikasi *wordwall*.

Selain itu, menurut Mujahidin, A.A., dkk. (2021,hlm.101), kekurangan media *wordwall* termasuk kemudahan penyalinan, ketidakmampuan untuk mengubah ukuran font, fakta bahwa beberapa template sekedar bisa dipakai dengan akun premium atau berbayar, dan fakta bahwa game sekedar dapat dicetak untuk akun premium., yakni media visual yang membutuhkan banyak waktu untuk dikembangkan, dan rentan atas kecurangan.

Dari penjelasan di atas terdapat beberapa kekurangan menggunakan *wordwall* yaitu dalam pembuatan aplikasi *wordwall* ini membutuhkan waktu yang cukup lama dan juga tidak semua tempate bisa diakses oleh akun biasa beberapa template sekedar bisa dipakai dengan akun premium atau berbayar.

e.Langkah-langkah *Wordwall*

Adapun langkah yang bisa dipakai dalam pengimplementasian aplikasi *wordwall* menurut Aidah dan Nurafni (2022,hlm 168-169) ialah:

- 1) Hal pertama yang hendak kita tempuh dalam membuka akun di <https://wordwall.net> dan mengisi informasi atau data yang diperlukan.
- 2) Pilihlah aktivitas saya.
- 3) Sesudah itu, Pilihlah template yang tersedia.
- 4) Buat judul dan deskripsi game.
- 5) Apabila semuanya sudah selesai, Pilihlah tombol selesai sebagai tindakan terakhir.

Berikutnya menurut Sahanata, dkk (2022,hlm.18) menyatakan bahwa langkah dalam memakai aplikasi digital *wordwall* ialah seperti di bawah ini:

- 1) Ketik pada tab pencarian <https://wordwall.net>
- 2) Maka akan muncul kotak dialog untuk Login, Silakan isi alamat e-mail aktif dan kata sandi.
- 3) Tekanlah "Create Your Activity Now".
- 4) Maka Kita akan masuk ke Dashboard aplikasi *wordwall*.
- 5) Silahkan memilih template yang diinginkan.

Selain itu menurut Dinda. O. P (2022.hlm.22-25) sintaks memakai aplikasi *wordwall* seperti di bawah ini:

- 1) Masuk ke aplikasi Google Chrome kemudian search *wordwall*.
- 2) Sesudah itu muncul tampilan awal *Wordwall*.
- 3) Berikutnya kita dapat log in dengan memakai gmail.
- 4) Sesudah mempunyai akun, langkah Berikutnya Tekanlah tombol buat aktivitas.
- 5) Sesudah itu muncul Template yang bisa dipakai untuk membuat soal.
- 6) Berikutnya Pilihlah template mana yang hendak kita gunakan.
- 7) Ketika template yang dipilih muncul, isi dengan menggunakan judul subjek dan pertanyaan serta jawaban yang perlu disediakan.
- 8) Sesudah pertanyaan selesai, masukkan dan kemudian Tekanlah tombol Selesai.
- 9) Sesudah siswa selesai mengerjakan soal kuis yang kita buat tadi, Tekanlah opsi Bagikan.
- 10) Bagikan URL dengan kelompok belajar siswa dengan menyalinnya

Dari beberapa pendapat di atas maka peneliti memperoleh kesimpulan bahwa cara mengakses *wordwall* membutuhkan jaringan internet untuk masuk dan terhubung dari beberapa sudut pandang yang sudah disebutkan di atas.

3.Pemahaman konsep

a.Pengertian Pemahaman konsep

Pemahaman menurut Bloom(dalam Susanto 2013,hlm.6) diartikan sebagai kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari. Pemahaman menurut Bloom ini merupakan seberapa besar siswa mampu menerima, menyerap dan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa atau sejauh mana siswa dapat memahami serta mengerti apa yang ia baca, yang dilihat, yang dialami, atau yang ia rasakan berupa hasil penelitian atau observasi langsung yang ia lakukan.

Menurut Bloom menyatakan bahwa pemahaman merupakan kemampuan seseorang untuk mengerti dan memahami sesuatu itu diketahui dan diingat. Dengan demikian, memahami adalah mengetahui tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai aspek. Seorang peserta didik dikatakan memahami sesuatu apabila ia dapat memberikan penjelasan atau memberi uraian yang lebih rinci tentang hal itu dengan menggunakan kata-katanya sendiri. Pemahaman merupakan jenjang kemampuan berpikir yang setingkat lebih tinggi dari hafalan atau ingatan. Kemampuan memahami juga dapat diartikan kemampuan mengerti tentang hubungan sebab akibat, dan penarikan kesimpulan.

Sedangkan konsep adalah mengabstraksikan dari sejumlah benda yang memiliki ciri-ciri yang sama. Dalam kegiatan belajar ditunjukkan melalui: (1). Mengungkapkan tema atau pendapat dengan kata-kata sendiri, (2). membedakan, membandingkan, menginterpretasi data, mendeskripsikan dengan kata-kata sendiri, (3) menjelaskan gagasan pokok, (4) dan menceritakan kembali dengan kata-kata sendiri. (Oktavia dkk.,2022 hlm.203)

Konsep yang ada di dalam struktur kognitif individu merupakan hasil dari pengalaman yang ia peroleh. Jika keadaannya demikian, sebagian konsep yang dimiliki individu merupakan hasil dari proses belajar yang mana proses hasil dari proses belajar ini akan menjadi pondasi (building blocks) dalam struktur berpikir individu. Konsep-konsep inilah yang dijadikan dasar oleh seseorang dalam memecahkan masalah, mengetahui

aturan-aturan yang relevan, dan hal-hal lain yang ada keterkaitannya dengan apa yang harus dilakukan oleh individu. Definisi konsep menurut sebagian besar orang adalah sesuatu yang diterima dalam pikiran atau ide yang umum dan abstrak. Menurut salah satu ahli, konsep adalah suatu abstraksi yang mewakili suatu kelas objek, kejadian, kegiatan, atau hubungan yang mempunyai atribut yang sama. (Suarim dkk.,2021)

Pemahaman konsep siswa menurut Dahar (2014) belajar konsep merupakan hasil utama pendidikan. Konsep-konsep ini merupakan batubatu pembangun (building blocks) berpikir. Konsep-konsep ini merupakan dasar bagi proses-proses mental yang lebih tinggi untuk merumuskan prinsip-prinsip dan generalisasi-generalisasi. Untuk memecahkan masalah seorang peserta didik harus mengetahui aturan-aturan yang relevan, adanya aturan-aturan ini didasarkan pada konsep-konsep yang diperoleh sehingga konsep-konsep itu akan mempertinggi proses berpikir secara signifikan.

Pemahaman konsep pada pembelajaran memberikan pengertian bahwa materi pelajaran yang diajarkan kepada siswa bukan hanya sebagai hafalan, tetapi dengan pemahaman siswa lebih mengerti terhadap konsep pelajaran yang diajarkan.

b.Faktor yang Memengaruhi Pemahaman Siswa

Dalam pendidikan terdapat faktor internal dan faktor eksternal yang memengaruhi pemahaman siswa. Faktor internal adalah faktor yang hadir dalam diri siswa itu sendiri, seperti keinginan siswa dalam belajar, dorongan siswa dalam belajar, keterampilan dan pemahaman, baik pemahaman terhadap mata pelajaran ataupun terhadap guru pengajar. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang hadir dari luar diri siswa itu sendiri, seperti lingkungan belajar yang dialami oleh siswa, lingkungan keluar, latar belakang sosial dan ekonomi keluarga, dan juga atensi orang tua dalam membantu mengatasi kesulitan belajar yang dialami oleh anak. Selain faktor tersebut, pemahaman konsep juga dipengaruhi oleh input siswa. Kurangnya pemahaman konseptual terhadap materi yang dipelajari, karena siswa tidak bersusah payah menjawab pertanyaan yang disajikan oleh guru. Siswa

memiliki harapan yang lebih tinggi terhadap guru, hal ini menunjukkan bahwa pemahaman konsep siswa masih lemah.(Azizah 2018,hlm.171)

Adapun faktor pemahaman siswa menurut Dimiyati dan Mudjiono (2015 ,hlm.28) sebagai berikut:

- 1) Faktor Internal yaitu hal-hal yang terkait langsung dengan diri siswa.Seperti kondisi atau kesehatan alat atau panca indera siswa, keinginan siswa dalam belajar, dorongan siswa dalam belajar, keterampilan dan pemahaman, baik pemahaman terhadap mata pelajaran ataupun terhadap guru pengajar
- 2) Faktor eksternal yaitu faktor yang hadir dari luar diri siswa itu sendiri).Seperti lingkungan belajar yang dialami oleh siswa, lingkungan keluar, latar belakang sosial dan ekonomi keluarga, dan juga atensi orang tua dalam membantu mengatasi kesulitan belajar yang dialami oleh anak. Selain faktor tersebut, pemahaman konsep juga dipengaruhi oleh input siswa. Kurangnya pemahaman konseptual terhadap materi yang dipelajari, karena siswa tidak bersusah payah menjawab pertanyaan yang disajikan oleh guru. Siswa memiliki harapan yang lebih tinggi terhadap guru, hal ini menunjukkan bahwa pemahaman konsep siswa masih lemah.

Jadi faktor yang memengaruhi pemahaman konsep siswa ada 2 yaitu faktor internal dan eksternal.

c.Indikator Pemahaman Konsep

Adapun tujuh indikator untuk pemahaman konsep Anderson & Krathwohl (dalam Rahmat, 2018), yaitu:

- 1) Menginterpretasikan atau menafsirkan (*interpreting*) yaitu kemampuan menafsirkan siswa dalam mengubah dari bentuk yang satu ke bentuk yang lain yang ditunjukkan dengan mengklasifikasikan (merekognisi terhadap suatu contoh atau kejadian menjadi suatu konsep atau prinsip tertentu), parafrase (pengungkapan kembali suatu konsep dengan cara lain dalam bahasa yang sama, namun tanpa mengubah maknanya), mewakili, dan menterjemahkan suatu konsep.
- 2) Memberikan contoh (*exemplifying*) yaitu Menemukan contoh khusus atau ilustrasi dari suatu konsep atau prinsip .
- 3)Mengklasifikasikan (*classifying*) yaitu menentukan sesuatu yang dimiliki oleh suatu kategori yang ditunjukkan dengan mengkategorikan (*Categorizing*).

- 4) Meringkas (*summarizing*) yaitu pengabstrakan tema-tema umum atau poin-poin utama .
- 5) Menduga (*inferring*) yaitu menemukan sebuah bentuk dari sejumlah contoh-contoh yang serupa, menduga suatu objek terjadi ketika seseorang dapat membuat suatu abstrak dari sebuah konsep atau sejumlah contoh-contoh melalui hubungan pengkodean contoh-contoh yang relevan yang ditunjukkan dengan menyimpulkan, ekstrapolasi, interpolasi, dan memprediksi.
- 6) Membandingkan (*comparing*) yaitu mendeteksi keserupaan dan perbedaan antara dua hal atau lebih suatu objek , kejadian, ide, masalah atau situasi seperti menetapkan bagaimana sebuah peristiwa diketahui dengan baik yang ditunjukkan dengan contrasting, pemetaan, dan pencocokan.
- 7) Menjelaskan (*explaining*) yaitu mengkonstruksi model sebab akibat dari suatu sistem. Menunjukkan sejauh mana siswa dapat memahami dan mengkomunikasikan konsep yang dipelajari dengan kata-kata mereka sendiri.

Adapun indikator yang digunakan oleh Pratiwi, Lusiana, & Fuadiah (2019) dalam penelitiannya antara lain: (1) Menyatakan ulang sebuah konsep, (2) Mengklasifikasikan objek-objek menurut sifat-sifat tertentu sesuai dengan konsepnya, (3) Memberikan contoh dan non contoh dari konsep, (4) Mengaplikasikan konsep atau algoritma pemecahan masalah dan mengaitkan konsep baru.

Indikator pemahaman konsep menurut Jihad dan Haris(2013,hm.149) yaitu 1) menyatakan ulang konsep; 2) mengklasifikasi objek menurut sifat tertentu; 3) memberi contoh; 4)menyajikan konsep;5)Mengaplikasikan konsep.

Dari penjelasan di atas indikator yang diambil peneliti berdasarkan pendapat Anderson & Krathwohl (dalam Rahmat, 2018) yaitu Menafsirkan (*Interpreting*), Memberi contoh (*exemplifying*), Mengklasifikasi (*classifying*),Membandingkan(*comparing*),Meringkas(*summarizing*),Menyimpulkan (*inferring*), Menjelaskan (*explaining*).

d.Implementasi Media *Wordwall* Terhadap Pemahaman Konsep

Media *Wordwall* merupakan suatu media yang digunakan dalam pembelajaran. Dalam pembuatan media *wordwall* kata-kata itu dicetak dalam huruf besar dan ditampilkan dengan proyektor sehingga mudah terlihat dari semua tempat duduk siswa. Pada proses pembelajaran dengan menggunakan media ini, lebih ditekankan pada pemahaman anak secara penuh terhadap materi yang diberikan melalui media *wordwall* dan penjelasan dari guru (Zhenith Surya Pamungkas dkk 2021, hlm.139).

Menurut Wagstaff *wordwall* merupakan suatu media pembelajaran yang harus digunakan bukan hanya ditampilkan atau dilihat, Dalam pengimplementasiannya media ini dapat didesain untuk meningkatkan kegiatan kelompok belajar dan juga dapat melibatkan siswa dalam pembuatannya secara aktif. Media *wordwall* ini juga dapat melihat perkembangan kemampuan pemahamannya siswa. (dalam Zhenith Surya Pamungkas dkk 2021, hlm.145).

Menurut Nafisatul Aliya dkk (2024, hlm.1096), dalam implementasinya, media *wordwall* ditampilkan melalui layar proyektor di ruang kelas. Meskipun guru yang mengoperasikan dari laptop, namun siswa dapat berinteraksi langsung dengan tampilan game *wordwall* dan siswa terlibat langsung dalam pembelajaran.

Dari penjelasan di atas maka pengimplementasian media *wordwall* ditampilkan melalui layar proyektor di ruang kelas. Pada proses pembelajaran dengan menggunakan media ini, lebih ditekankan pada pemahaman anak secara penuh terhadap materi yang diberikan melalui media *wordwall* dan penjelasan dari guru.

4.Pembelajaran IPAS

a.Pengertian IPAS

Pembelajaran IPS (ilmu Pengetahuan Sosial) dan IPA (Ilmu Pengetahuan Sosial) dalam kurikulum merdeka digabungkan menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), dengan harapan dapat memacu anak untuk dapat mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan (Sari & Faizin, 2023). Ilmu Pengetahuan Alam dan

Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. (Azzahra dkk., 2023). Sehingga, siswa diharapkan mampu berperan aktif dalam menjaga, memelihara, dan melestarikan sumberdaya yang ada di sekitarnya dengan baik. Pelaksanaan pembelajaran IPAS ini dilaksanakan secara real pembelajaran yang lebih nyata, pada saat pembelajaran peserta didik dapat belajar mandiri seperti pengerjaan kelompok. Pada kegiatan berkelompok peserta didik dapat bekerja sama dengan temannya, serta bernalar kritis. Seperti berdiskusi antar kelompok, sehingga siswa dapat berbaur dengan sesama tidak individual.

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPAS adalah gabungan dari dua mata pelajaran yang saling berkaitan. Pada pembelajaran IPAS siswa dapat mempelajari pengetahuan alam dan sosial. siswa dapat belajar secara berkelompok, sehingga adanya interaksi dengan teman sebaya. Pada pembelajaran IPAS siswa juga dapat belajar dengan lingkungan sekitarnya sehingga kegiatan pembelajaran yang dilakukan lebih nyata.

b. Ruang Lingkup IPAS

Ilmu pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan disiplin ilmu yang memfokuskan pada pemahaman mengenai makhluk yang hidup dan benda yang mati di alam semesta ini, juga interaksi antar mereka (Alfatonah dkk., 2023). IPAS menjadi satu kesatuan diharapkan mampu menjadi salah satu Solusi dalam pengembangan kemampuan berpikir siswa, hanya saja dalam implementasinya guru selaku pendidik dan menjadi pelaksana kurikulum melaksanakan konten pembelajaran IPAS yang terpisah, baik IPA ataupun IPS (Septiana, 2023).

Berdasarkan Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 (dalam Sulehayanti dkk 2023) tentang standar isi, ruang lingkup materi IPA SD/MI mencakup: 1. Makhluk hidup dan Proses kehidupan yang mencakup manusia, hewan, tumbuhan dan interaksinya dengan lingkungan serta kesehatan. 2. Benda, materi, sifat-sifat, dan kegunaannya yang

meliputi benda padat, cair dan gas. 3. Energi dan perubahannya, yang mencakup gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya dan pesawat sederhana. 4. Bumi dan Alam semesta yang mencakup tanah, bumi, tata surya dan benda-benda langit lainnya.

Keempat kelompok bahan kajian IPA SD/MI tersebut disajikan secara spiral, artinya setiap bahan kajian disajikan di semua tingkatan kelas tetapi dengan tingkat kedalaman materi yang berbeda-beda, semakin tinggi tingkat kelas, maka semakin tinggi pula cakupan bahasannya.

Sedangkan ruang lingkup pembelajaran IPS menurut E. Mulyasa(dalam Sulehayanti dkk 2023) mencakup: 1. Manusia, tempat, dan lingkungan. 2. Waktu, keberlanjutan, dan perubahan. 3. Sistem sosial dan budaya. 4. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan

pada mata pelajaran IPS di tingkat Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah diambil dari materi kajian ilmu Sosiologi, Sejarah, Geografi dan Ekonomi. Sehingga kajian/tema pada mata pelajaran IPS memiliki keunikan dan menarik bagi siswa level SD/MI. Mengingat siswa SD masih dalam masa operasional konkret, maka pembelajaran yang bermakna bagi mereka yaitu berkaitan dengan pengalaman hidupnya dari sesuatu yang ada di sekitarnya. Mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial di SD/MI dapat mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap dan keterampilan dalam memahami dan menganalisis masalah –masalah sosial yang muncul dalam kehidupan sehari-hari, dan kemudian dapat menumbuhkan rasa cinta dan bangga pada masyarakat Indonesia

Dari pemaparan diatas maka ruang lingkup IPAS yaitu mengenai makhluk yang hidup dan benda yang mati di alam semesta ini dan mengenai

Pengetahuan,nilai,sikap,keterampilan dalam memahami dan menganalisis masalah –masalah sosial yang muncul dalam kehidupan sehari-hari.

c.Materi IPAS

Penerapan mata pelajaran IPAS selama 2 semester, pengetahuan alam di semester 1 dan pengetahuan sosial di semester 2. Pada pembelajaran

IPAS mengacu pada profil pelajar pancasila dimana siswa dapat mengerjakan tugas mandiri, bergotong royong, dan bernalar kritis.

Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (dalam Amalia Fitri dkk,2021) Materi pada mata pelajaran IPAS kelas 4 untuk semester 1 yaitu mengenai tumbuhan sumber kehidupan di bumi,wujud zat dan perubahannya,gaya di sekitar kita,mengubah bentuk bumi.Materi untuk semester 2 yaitu mengenai cerita tentang daerahku,indonesia kaya akan keanekaragaman budaya dan kearifan lokal.

Dari penjelasan mengenai pembelajaran IPAS di atas maka materi yang akan diambil oleh peneliti yaitu pada materi keanekaragaman budaya dan kearifan lokal Jawa Barat.

B.Kajian Hasil penelitian yang Relevan

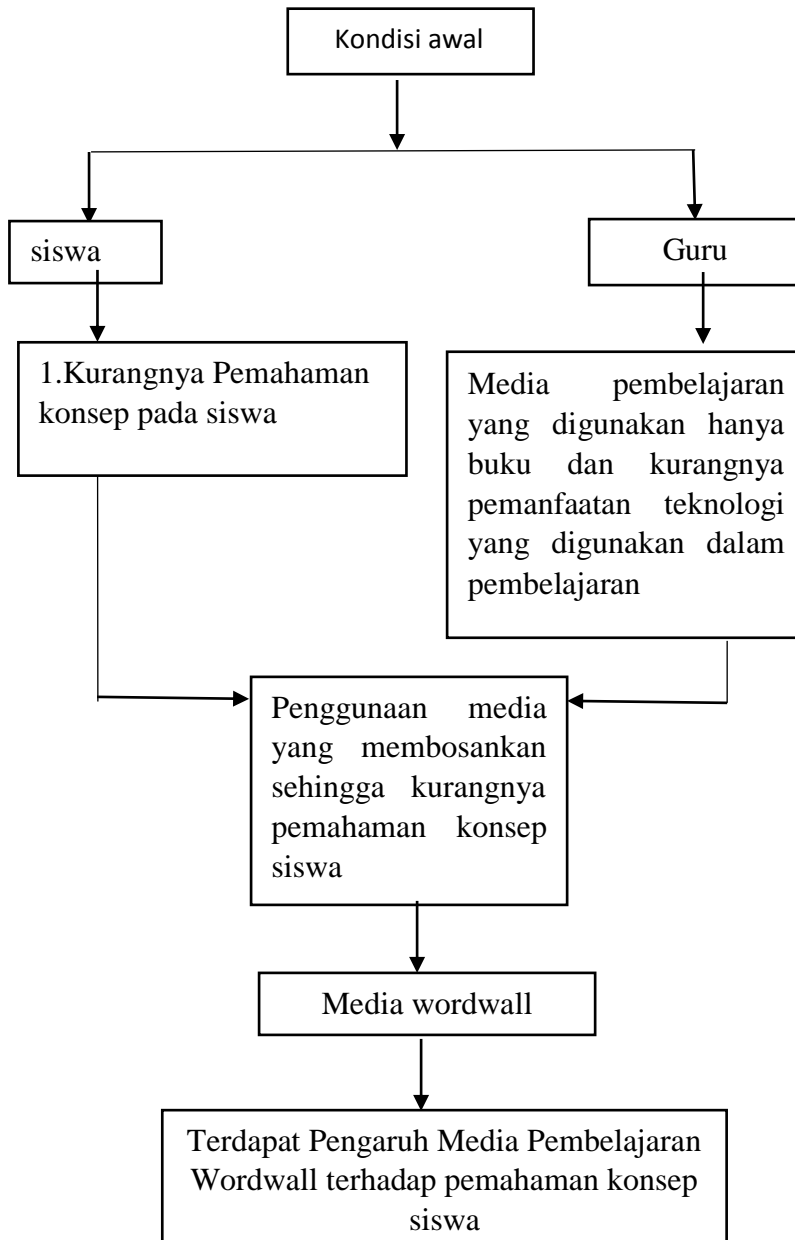
1. Penelitian yang dilakukan oleh Hayatun Nopus, Molli Wahyuni, Lusi Marleni dengan judul penelitian “Pengaruh Model Inkuiri Terbimbing Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa SD.” Hasil analisis data diperoleh bahwa rata-rata kemampuan pemahaman konsep menggunakan model inkuiri terbimbing berbantuan media audio visual lebih tinggi (86,16) daripada menggunakan model konvensional (76,79). Hal tersebut dibuktikan dari hasil uji-t dengan taraf signifikansi 5% diperoleh nilai sig (*2-tailed*) $(0,002) < \alpha (0,05)$ sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa model inkuiri terbimbing berbantuan media audio visual berpengaruh terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa.
2. Penelitian yang dilakukan oleh (Elsa Napisah, 2025) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Pop-up Book* Terhadap Pemahaman Konsep IPA dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar”. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif. Tujuan penelitian ini untuk membuktikan adanya pengaruh media pembelajaran *Wordwall* terhadap pemahaman konsep dan motivasi belajar. Hasil Penelitian menunjukkan bahwaterdapat nilai yang signifikan skor pretest lebih tinggi dibandingkan

dengan skor posttest sehingga terdapat peningkatan setelah implementasi penggunaan media *Wordwall*.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Atep Lesmana, Hany Handayani, Asep Nurhuda 2023 dengan judul "Card Sort Untuk Mengembangkan Pemahaman Konsep Pada Pembelajaran IPAS". Metode yang digunakan dalam penelitian adalah Quasi Eksperimen. Hasil analisis data penelitian pada uji hipotesis diperoleh hasil signifikansi (2-tailed) sebesar 0,001. Maka didapatkan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$, artinya terdapat pengaruh metode pembelajaran Card Sort terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa pada pembelajaran IPAS sekolah dasar. Serta uji effect size rumus cohens' d sebesar $0,356 < d \leq 0,5$ yang menunjukkan kategori sedang. Kedua kelas ini sama-sama masuk ke dalam kategori rendah tetapi kelas eksperimen lebih besar nilainya dibandingkan kelas kontrol. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran Card Sort memiliki pengaruh sedang terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa pada pembelajaran IPAS.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka yang digunakan dalam penelitian ini ditunjukkan pada gambar di bawah ini.



Gambar 2. 2

Bagan Kerangka Berfikir