

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pemahaman konsep merupakan landasan yang sangat penting untuk melatih siswa dalam berpikir dan dapat diaplikasikan untuk menyelesaikan suatu permasalahan berkaitan dengan konsep yang dimiliki. 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.

Pemahaman konsep siswa sangatlah penting dalam pembelajaran. Carin dan Sund (dalam Arum, 2020) menyatakan bahwa pemahaman merupakan kemampuan untuk menerangkan dan menginterpretasikan sesuatu, yang berarti bahwa seseorang telah memahami sesuatu atau telah memperoleh pemahaman akan mampu menerangkan atau menjelaskan kembali apa yang telah ia terima.

Pemahaman konsep menurut Smith & Ragan, mencakup lebih dari hafalan-hafalan, hal ini membutuhkan kemampuan untuk mengaplikasikan pembelajaran sebelumnya di beberapa jenis pengalaman tak terduga. Sejalan dengan hal tersebut Brook & Brooks (dalam Rahmat, 2018) juga mengungkapkan bahwa permasalahan penting yang dihadapi oleh dunia pendidikan sampai saat ini adalah bagaimana mengupayakan dalam membangun pemahaman.

Tujuan Pemahaman konsep menurut David Ausubel ,membantu siswa mengaitkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang sudah dimiliki sebelumnya. Pemahaman konsep memperkuat pembelajaran bermakna, dimana menghubungkan pengetahuan baru yang siswa dapatkan dengan konsep yang sudah ada dalam struktur kognitif siswa.

Namun dalam hal itu pemahaman konsep siswa sebagian besar masih rendah hal ini disebabkan karena siswa kurang paham dengan konsep-konsep yang dipelajari sebelumnya sehingga untuk memahami konsep yang baru, siswa merasa kesulitan. Hal ini disebabkan karena selama proses pembelajaran kurang melibatkan siswa secara aktif dan tidak merangsang antusiasme

belajarnya mengakibatkan siswa cenderung sulit untuk mengetahui dan memahami materi.

Hasil PISA 2018 Results (Volume I dan II) mengemukakan bahwa berdasarkan hasil survei PISA sebelumnya, pada tahun 2018, Indonesia masih menempati peringkat bawah dalam kemampuan pemahaman konsep siswa sekolah dasar di seluruh negara yang berpartisipasi dalam survei tersebut (Gustina, dkk., 2021). Hasil skor PISA dan TIMSS pada tahun 2018 menunjukkan bahwa Indonesia masih berada di skor terendah nomor 6 dari 80 negara yang mengikuti tes tersebut.

Berdasarkan dari hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV di SDN 4 Cigedug, sering kali siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep dalam pembelajaran terutama dalam pembelajaran IPAS. Dengan jumlah siswa 60 hanya 50% siswa yang memiliki nilai PTS diatas KKTP yang ditetapkan yaitu 72.

Mata pelajaran IPAS merupakan pelajaran yang ada di kurikulum Merdeka. Yaitu perpaduan antara Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial dengan tujuan untuk memahami lingkungan sekitar, berupa fenomena alam dan sosial (Suhelayanti, 2023 hlm. 12). Untuk pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) ini diajarkan pada jenjang pendidikan SD yang mana penerapannya sangat dibutuhkan oleh ilmu pengetahuan teknologi. Oleh karena itu pemilihan dan pemanfaatan media pembelajaran sangatlah penting, untuk meningkatkan kualitas belajar dan mengajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Sari & Harjono (dalam Jauhar, 2022 hlm. 372) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat membuat sebuah pembelajaran menjadi interaktif sehingga membuat siswa aktif dan menarik dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan dalam proses mengajar tersebut, diperlukan pembelajaran yang berfokus pada siswa, agar siswa dapat memahami konsep pembelajaran. Guna menciptakan kegiatan belajar yang menarik, diperlukan usaha untuk memaksimalkan keaktifan dan meningkatkan pemahaman siswa yaitu dengan memanfaatkan salah satu media pembelajaran. Media pembelajaran termasuk komponen utama yang dimanfaatkan guru dalam menyampaikan materi, media pembelajaran juga mempermudah peserta didik

ketika belajar (Harsiwi & Arini, 2020). Kemajuan teknologi membantu guru dalam menyusun media pembelajaran, guna menciptakan kegiatan belajar yang efektif (Samhudi, 2021).

Salah satu media pembelajaran yang menarik perhatian dalam saat ini adalah *wordwall*. *Wordwall* ini dapat memperkuat pemahaman dan keaktifan siswa dalam pembelajaran. *Wordwall* adalah sebuah aplikasi gamifikasi digital berbasis jaringan yang menyediakan berbagai fitur game dan kuis yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dalam penyampaian materi (Khairunnisa, 2021). *Wordwall* juga sebagai alat yang dapat memudahkan siswa dalam memahami konsep dalam pembelajaran. Dengan menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk permainan dan tantangan, *Wordwall* dianggap dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa untuk belajar secara aktif. (Akbar & Hadi, 2023) *Wordwall* mempermudah guru untuk menyajikan materi dengan bentuk yang berbeda (Khairunisa, 2021). Tidak hanya untuk kuis *wordwall* juga melatih peserta didik untuk komunikasi dengan temannya baik secara individu atau kelompok (Mujahidin dkk., 2012).

Berdasarkan dari penelitian Titik Rahmawati dan Kusmiyati (2024) yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *Wordwall* Terhadap Pemahaman Konsep Siswa dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di SDN 258 Sukarela". Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan pemahaman konsep siswa setelah dilakukan pembelajaran menggunakan *wordwall* dengan hasil siswa berdasarkan rata-rata posttest untuk kelas eksperimen sebesar 77,50 dan kelas kontrol sebesar 61,79. Adapun hasil uji hipotesis menggunakan uji perbedaan rerata dengan uji T dua sampel independen (*Independen Sampel Test*) terdapat hasil Sig(2-tailed) sebesar  $0,001 < 0,05$ . Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai posttest yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran *wordwall* terhadap pemahaman konsep. Oleh karena itu saya tertarik untuk meneliti pengaruh media pembelajaran *wordwall* terhadap pemahaman konsep pada mata pelajaran IPAS kelas V di SDN 4 Cigedug.

Berdasarkan latar belakang di atas mendorong peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Pemahaman Konsep Pada Mata Pelajaran IPAS kelas IV SDN 4 Cigedug"

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka identifikasi masalah yang dijadikan bahan penelitian yaitu sebagai berikut.

1. Pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV masih rendah.
2. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan agar siswa lebih mudah memahamai konsep dalam pembelajaran IPAS.

### **C. Batasan Masalah**

Adapun pembatasan masalah pada penelitian ini berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan adalah *wordwall* yaitu media pembelajaran berbasis permainan yang memanfaatkan teknologi dalam proses belajar mengajar.
2. Jenis media *wordwall* yang digunakan yaitu *match up* (mencocokkan), *Grouping* (mengelompokkan), *Quiz* (pilihan ganda), *Crossword puzzle* (Teka-teki silang)
2. Mata pelajaran yang dikaji adalah mata pelajaran IPAS.
3. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 4 Cigedug .

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti merumuskan masalah dalam satu rumusan, yaitu apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *wordwall* terhadap pemahaman konsep pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDN 4 Cigedug.

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini untuk menguji pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran *wordwall* terhadap pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDN 4 CIGEDUG.

## **F. Manfaat Penelitian**

### **a. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan khasanah keilmuan khususnya dalam Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial dan memberikan sumbangan ilmiah bagi kalangan akademis yang mengadakan penelitian dalam meningkatkan wacana tentang media pembelajaran *wordwall* terhadap pemahaman konsep dan keaktifan siswa kelas IV.

### **b. Manfaat Praktis**

- 1) Bagi Peneliti, penelitian ini untuk memenuhi salah satu syarat penyelesaian studi S1 penulis di prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Institut Pendidikan Indonesia Garut.
- 2) Bagi siswa, ini diharapkan dapat menciptakan suasana baru dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial sehingga kelas lebih aktif, mampu bekerja sama dan tidak membosankan serta meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa.
- 3) Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada guru agar lebih memberikan variasi dalam penerapan media pembelajaran sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep dan keaktifan siswa.
- 4) Bagi sekolah, penelitian ini dapat digunakan sebagai informasi dalam meningkatkan kualitas dan wawasan khususnya berkaitan dengan media pembelajaran *Wordwall* untuk pembelajaran yang bervariasi.

## **G. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis pasti diperlukan dalam sebuah penelitian. Sugiyono (2015: 96) mengemukakan hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. Berdasarkan tinjauan pustaka dan kerangka pikir yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti mengajukan hipotesis yang akan dibuktikan kebenarannya sebagai berikut:

Ho: Tidak ada pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran *wordwall* dengan pemahaman konsep pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri 4 Cigedug.

Ha: Ada pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran *wordwall* dengan pemahaman konsep pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri 4 Cigedug.