

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kajian Pustaka

1. Kemampuan kognitif

Kemampuan kognitif adalah kemampuan yang berasal dari pikiran. Pikiran seseorang digunakan untuk melakukan pemahaman, penalaran, pengetahuan dan pengertian. Pikiran anak mulai aktif sejak lahir, dari hari ke hari sepanjang pertumbuhannya. Perkembangan pikirannya, seperti: belajar tentang orang; belajar tentang sesuatu; belajar tentang kemampuan-kemampuan baru; memperoleh banyak ingatan; menambah banyak pengalaman. Sepanjang pikirannya berkembang, anak menjadi lebih cerdas (Husain, 2014). Kognitif adalah ketrampilan yang mengacu pada keterampilan siswa untuk menyelesaikan permasalahan dari yang sederhana hingga kompleks (Basri, 2018). Pada dasarnya, kemampuan kognitif siswa harus ditingkatkan agar mampu mengeksplorasi dunia sekitar melalui panca indra.

a. Karakteristik kemampuan kognitif

Karakteristik kemampuan kognitif anak usia dasar merupakan perkembangan kognitif anak pada rentan usia dasar berjalan secara berkala, hal ini dipengaruhi pada usia mereka yang di mana ketika duduk di bangku sekolah dasar anak akan masih berpikir mengenai ego dan selalu berimajinasi sehingga pada tahap

ini perkembangan kognitifnya semakin meningkat seiring berjalannya waktu.

b. Indikator kemampuan kognitif

Menurut Syahri & Ahyana (2021) Indikator kemampuan kognitif merupakan Indikator yang digunakan sebagai acuan atau patokan kemampuan belajar pada kemampuan kognitif siswa sekolah dasar, indikator kemampuan kognitif dapat diamati dalam aspek kognitif peserta didik pada tingkat analisis, sintesis, dan evaluasi yang dijelaskan sebagai berikut:

1) Analisis

Menganalisis merupakan kemampuan memecahkan atau menguraikan suatu permasalahan atau materi menjadi tiap-tiap bagian yang lebih sederhana sehingga mudah dipahami dan dapat mencari informasi bagaimana keterkaitan permasalahan tersebut menimbulkan suatu permasalahan. Indikator analisis pada kemampuan kognitif siswa sekolah dasar adalah sebagai berikut:

- a) Membuat pertanyaan-pertanyaan mengenai topik yang disajikan.
- b) Melakukan pemecahan masalah yang berkaitan dengan topik permasalahan.
- c) Membuat kerangka berpikir mengenai topik permasalahan untuk dijelaskan

2) Sintesis

Kemampuan untuk menggabungkan tiap-tiap bagian sederhana menjadi bentuk yang lebih kompleks . Kriteria yang biasa digunakan adalah kualitas, efektivitas, efisiensi, dan konsistensi. Indikator sintesis pada kemampuan kognitif siswa sekolah dasar adalah sebagai berikut:

- a) Membuat model untuk menjelaskan ide baru
- b) Merancang sebuah rencana mengani topik permasalahan
- c) Membuat hipotesis mengenai topik permasalahan

3) Evaluasi

Evaluasi merupakan kemampuan untuk menentukan nilai suatu materi yang terkait untuk menentukan tujuan. Indikatornya evaluasi kemampuan kognitif siswa sekolah dasar adalah sebagai berikut:

- a) Melakukan diskusi mengenai topik permasalahan
- b) Menyiapkan sebuah studi kasus untuk menjelaskan kerang berpikir mengenai topik permasalahan
- c) Membuat kesimpulan umum mengenai topik permasalahan

2. Media Pembelajaran

Menurut Arsyad A (2011) kata media berasal bahasa latin “*medius*” yang berarti “tengah”, perantara atau pengantar. Sedangkan kata media dalam bahasa Arab yakni media perantara pesan pengirim kepada

penerima. Menurut Jatmika (2005) Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Pendapat lain oleh Rahmattullah (2018) media merupakan manusia yang meliputi kejadian atau materi yang di mana peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, sikap, dan keterampilan dari informasi yang disampaikan. Dari beberapa pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat atau peraga yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada peserta didik untuk mendapatkan pengetahuan.

Perkembangan teknologi membuat jenis media semakin beragam, hal tersebut dikemukakan menurut Faujiah et al (2022) jenis media pembelajaran dikelompokkan menjadi tiga yaitu media audio, media visual, dan media audiovisual. Media audio merupakan media pembelajaran yang dinikmati dengan indera pendengaran seperti radio, tape recorder, dan lain sebagainya. Media visual merupakan media pembelajaran yang dinikmati dengan indera penglihatan seperti gambar, komik, foto dan sebagainya, sedang media audiovisual merupakan media pembelajaran yang dinikmati dengan indera pendengaran dan penglihatan seperti film, video, animasi, kartun dan lain sebagainya.

Media merupakan peraga yang digunakan pada pembelajaran sehingga memiliki manfaat menurut Rohani (2020) yakni dengan menggunakan media dalam pembelajaran mempermudah guru dalam menyampaikn materi dan murid sangat terbantu dalam

pemahaman materi, mempermudah siswa memahami pembelajaran yang bersifat abstrak sehingga diwujudkan dalam bentuk benda nyata/kongkrit, media pembelajaran dapat menambah suasana belajar lebih menyenangkan dan adanya interaksi antara guru dengan murid sehingga tidak membosankan, dan dengan menggunakan media pembelajaran peserta didik tidak hanya menerima pelajaran dengan melihat namun juga mendengar serta melakukan dialog dengan sekitarnya menjadikan pembelajaran lebih bervariasi dengan ini peserta didik yang memiliki kelamahan dalam mendengarkan dapat juga teratasi dengan melihat dari bentuk nyata.

Media pembelajaran berdasarkan jenisnya memiliki kelebihan dalam penggunaannya menurut Faujiah et al (2022) antara lain media audio yakni data suara dapat diputar kapan saja sehingga memudahkan pengguna dalam menggunakannya, karena lebih praktis data dapat dipindahkan ke alat perekam. Media visual memiliki kelebihan diantara menyajikan gambar kongkrit sehingga memudahkan siswa dalam memahami dan tidak merasa bosan, adanya interaksi dengan sekitar sehingga adanya daya tarik peserta didik dalam pembelajaran. Sedangkan media audiovisual memiliki kelebihan gabungan dari media audio dan visual yakni memiliki dua unsur kelebihan mendengarkan dan melihat sehingga guru memiliki variasi dalam pembelajaran agar peserta didik tidak bosan, penyampaian tujuan akan lebih tepat sehingga peserta didik mudah untuk menangkap materi yang diajarkan.

3. Media *Smart card*

Smart card adalah media kartu yang berisi beberapa gambar dan tulisan yang digunakan dalam pembelajaran sehingga memungkinkan siswa tertarik untuk memahami materi yang disampaikan. Dengan adanya *smart card* ini siswa dapat lebih terampil dalam mengembangkan cara belajarnya dan meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran, hal ini juga didukung oleh suasana kelas yang menyenangkan apabila penggunaan *smartcard* ini tersampaikan dengan tepat (Febriyanto & Yanto , 2019). Menurut (S. Wahyuni, 2020) *smartcard* merupakan media bergambar dalam bentuk kartu yang digunakan dalam pembelajaran di kelas, di samping itu permainan kartu atau *smartcard* ini membuat siswa lebih giat dalam menjalankan proses pembelajaran di dalam kelas. Dengan mengembangkan pengalamannya siswa akan menemukan hal baru yang memuat mereka lebih termotivasi dan tertarik untuk belajar lebih lanjut (Azizah & Suprayitno, 2014).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa *smartcard* merupakan kartu yang berisi gambar, huruf, angka yang digunakan untuk media pembelajaran yang lebih praktis. Berikut contoh media *smart card* yang dapat dipergunakan.



Gambar 2.1 Media *Smart Card*

4. Pembelajaran IPAS

Pembelajaran IPAS merupakan keterpaduan antara Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial yang diajarkan untuk meningkat kemampuan literasi peserta didik. Pembelajaran IPAS merupakan pelajaran yang bersisi pendekatan alam dan interaksi antar manusia (Semai et al., 2023). Pembelajaran IPAS pada tingkat sekolah dasar digunakan untuk meningkatkan kemampuan literasi dan kognitif siswa. Pelaksanaan pembelajaran ini melatih siswa dalam melihat fenomena alam dan sosial yang dipadukan lingkungan sekitar, sehingga siswa akan terbiasa dengan adanya kegiatan observasi dan eksplorasi.

Pembelajaran IPAS materi topik A tentang aku dan kebutuhanku ini diajarkan pada siswa kelas IV sekolah dasar. Materi ini berisi tentang tingkatan kebutuhan berdasarkan kepentingan primer, sekunder dan tersier, kemudian berisi tentang keinginan dari tingkatan tertentu. Capaian pembelajaran IPAS mencakup menganalisis perbedaan jenis kebutuhan berdasarkan kepentingan dan mengevaluasi perbedaan antara kebutuhan dan keinginan. Sedangkan tujuan pembelajaran IPAS ini

adalah peserta didik dapat menganalisis perbedaan jenis kebutuhan berdasarkan kepentingan di kehidupan sehari-hari dan dapat mengevaluasi perbedaan antara kebutuhan dan keinginan di kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPAS merupakan pengembangan dari kurikulum merdeka yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa dengan keterpaduan ilmu pengetahuan alam dan Ilmu pengetahuan sosial yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan literasi siswa sekolah dasar.

B. Kerangka berpikir

Kemampuan kognitif siswa selalu mengembangkan pikirannya, seperti: belajar tentang orang; belajar tentang sesuatu; belajar tentang kemampuan-kemampuan baru; memperoleh banyak ingatan; menambah banyak pengalaman. Sepanjang pikirannya berkembang, anak menjadi lebih cerdas (Husain, 2014). Kemampuan kognitif mengacu pada keterampilan siswa untuk menyelesaikan permasalahan dari yang sederhana hingga kompleks (Basri, 2018). Pada dasarnya, kemampuan kognitif siswa harus ditingkatkan agar mampu mengeksplorasi dunia sekitar melalui panca indra.

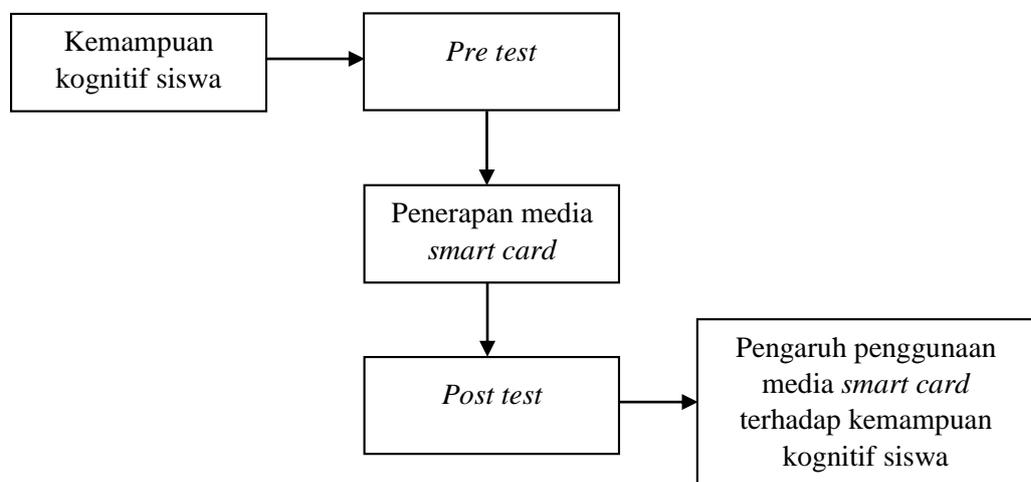
Pembelajaran IPAS merupakan salah satu pembelajaran pengembangan kurikulum merdeka yang memadukan antara Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial. Dalam pembelajaran ini peserta didik diharapkan dapat meningkatkan literasi dan kemampuan

kognitif dalam pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan media *smart card* akan membantu siswa dalam memahami materi dengan kartu bergambar tersebut, sehingga selama pembelajaran siswa dapat belajar aktif maupun dengan media pembelajaran yang digunakan. Selama kegiatan pembelajaran, guru berperan penting sebagai fasilitator dalam penggunaan media *smart card*, sehingga pemahaman materi ditekankan sendiri oleh peserta didik selama berlangsungnya pembelajaran. Media *smart card* juga merupakan media yang menyenangkan dengan adanya gambar didalamnya dilengkapi dengan warna, bahkan berisi kosa kata yang dapat menjadi jawaban.

Pelaksanaan pembelajaran IPAS yang menggunakan media *smart card* membantu peserta didik untuk mempelajari materi dengan menggunakan media tersebut. Oleh karena itu, mempermudah peserta didik merangsang materi yang diberikan dan kemandirian peserta didik untuk belajar. Aktivitas yang dilakukan peserta didik tidak seluruhnya sama dan memungkinkan peserta didik memiliki sifat ingin tau, kreativitas dan kemandirian yang besar untuk mempelajarinya. Dengan adanya media tersebut diharapkan terciptanya hasil belajar pembelajaran IPAS yang tinggi.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti ini mengetahui seberapa pengaruh penggunaan media *smart card* dalam pembelajaran IPAS di kelas IV sekolah dasar. Peneliti melakukan *pre test* sebelum diberi perlakuan penggunaan media *smart card* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen,

kemudian diberikan perlakuan dengan menggunakan media *smart card* dikelas eksperimen. Setelah diberi perlakuan selanjutnya diberikan *post test* di kelas kontrol dan kelas eksperimen untuk mengukur seberapa pengaruh penggunaan media *smart card* ini dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2.2 Bagan Kerangka Berpikir

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara yang hendak diuji kebenarannya melalui penelitian (Abdullah, 2015). Sehingga hipotesis merupakan beberapa komponen penting yakni dugaan sementara, hubungan antar variabel dan uji kebenaran. Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir di atas, hipotesis penelitian ini adalah terdapat pengaruh penggunaan media *smart card* terhadap kemampuan kognitif pada pembelajaran IPAS siswa kelas IV sekolah dasar.