

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Aktifitas pembelajaran pada anak usia dini dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif. Peningkatan kemampuan kognitif melalui pembelajaran sains pada praktiknya sering dilaksanakan kurang sesuai dengan tujuan dan kurang menyentuh esensi. Hal ini sering dilakukan dengan pemilihan materi, metode, strategi, media dan teknik yang kurang sesuai dengan kemampuan anak (Fardiah , 2019).

Rendahnya nilai kognitif siswa di Indonesia, khususnya pembelajaran IPAS salah satu penyebabnya adalah pembelajaran IPAS tidak diajarkan sesuai dengan karakteristik IPAS itu sendiri (Subekti & Ariswan, 2016). Perkembangan kognitif adalah proses dimana individu dapat meningkatkan kemampuan dalam menggunakan pengetahuannya. Perkembangan kognitif anak perlu distimulasi dan diberi rangsangan agar dapat meningkat Perkembangan kognitif adalah suatu proses berfikir yaitu kemampuan untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa (Khaironi, 2020).

Menurut Fardiah (2019) di dalam penelitiannya menjelaskan Kognitif anak berkembang pesat melalui rangsangan di sekitar mereka. Lingkup perkembangan kognitif pada anak usia 5-6 tahun terdiri dari pengetahuan umum dan sains serta matematika. Menurut penelitian Indriyani, (2019) Secara umum seorang guru harus mampu memenuhi

tujuan pendidikannya yaitu kreatif dalam mengajar dan belajar. Pendidikan media dimana media dan metode pengajaran mempunyai dampak yang signifikan terhadap kemampuan siswa dalam mengembangkan kemampuan kognitifnya dan hasil pendidikan yang bersangkutan .

Di era sekarang ini, teknologi merupakan hal yang wajib dimiliki oleh guru sebagai ujung tombak pengajaran agar dapat beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang sangat cepat dan canggih yang bertujuan untuk memudahkan proses pengajaran. Keberhasilan proses pembelajaran yang dilakukan siswa sangat bergantung pada guru yang menciptakan suasana belajar dengan menggunakan seluruh sumber belajar dan metode pengajaran yang efektif dan efisien (Nadia, 2022).

Untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, perlu dikembangkan berbagai media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Hal ini perlu dilakukan agar proses pembelajaran tidak terkesan kurang menarik, monoton dan membosankan sehingga akan menghambat terjadinya *transfer of knowledge*. Oleh karena itu peran media dalam proses pembelajaran menjadi penting karena akan menjadikan proses pembelajaran tersebut menjadi lebih bervariasi dan tidak membosankan (Muhson, 2010).

Media hadir dalam berbagai bentuk, antara lain media power point, video, dan gambar. Media media pembelajaran adalah bagian proses pembelajaran yang tidak berubah-ubah guna memenuhi tujuan pembelajaran pada umumnya dan tujuan pembelajaran pada khususnya di sekolah. Media pembelajaran adalah bagian proses pembelajaran yang tidak

berubah guna memenuhi tujuan pembelajaran pada umumnya dan tujuan pembelajaran pada khususnya di sekolah. Untuk meningkatkan mutu pendidikan, kegiatan pembelajaran kualitas darilebih banyak dilakukan agar siswa dapat menyelesaikan tugasnya dan mengembangkan kemampuan berpikir kritisnya. Pendidikan, kegiatan belajar harus lebih banyak dilakukan agar siswa dapat menyelesaikan tugasnya dan mengembangkan keterampilan berpikir kritisnya (Wafiqni & Putri, 2021).

Media disebut juga sebagai alat yang dapat itu bisa saja alat pengumpul informasi untuk pembelajaran atau sebagai alat pengumpul kritik guna mencapai tujuan Pendidikan. Digunakan sebagai sarana pengumpulan informasi untuk pembelajaran atau sebagai sarana pengumpulan kritik guna mencapai tujuan Pendidikan. Media pendidikan media adalah suatu alat bantu (*Software*) yang terdiri dari pelajaran atau informasi pembelajaran yang disampaikan melalui penggunaan perangkat keras sehingga pelajaran atau informasi tersebut dapat dipahami oleh siswa sampai pada yang menguasainya (Muhson, 2010).

Pada penelitian Aidah & Nurafni, (2022) Setelah menggunakan media *wordwall* minat dan motivasi anak meningkat, terlihat dari sikap anak yang mau bertanya jika mengalami kesulitan dalam menjawab soal, keaktifan siswa saat mengumpulkan tugas. Hasil penelitian Nissa & Renoningtyas (2021), media *wordwall* juga bisa di gunakan di kelas rendah di dalam penelitiannya digunakan oleh guru kelas II pada pembelajaran tematik dimasa pandemi yaitu menggunakan *wordwall*. Menurut hasil

penelitian Wafiqni & Putri (2021) Dalam penggunaan media *Wordwall* dapat dilihat dari hasil prestasi belajar sudah berjalan efektif dengan ketuntasan siswa pada ulangan matematika dengan presentase sebesar 80,35%.

Hasil observasi di SDN Bogoarum 1 pada kelas 5 ditemukan permasalahan terkait rendahnya kemampuan kognitif siswa pada pembelajaran IPAS. Hasil belajar siswa pada ranah kognitif rendah dengan nilai rata-rata nilai siswa 65 dengan KKM 70. Dari 15 siswa di SDN Bogoarum 1 terdapat 10 siswa tuntas dan 5 yang belum tuntas bahkan saat diberikan soal melalui media kertas anak-anak sudah merasa capek bosan dikarenakan hanya menulis saja. Kebanyakan siswa sudah terbiasa menggunakan *chrome booknya* untuk pembelajaran dan mengerjakan tugasnya. Untuk itu peneliti merasa perlu memberikan inovasi media inovatif agar menumbuhkan minat siswa agar meningkatkan kemampuan kognitif siswa.

Ditemukan beberapa permasalahan di SDN Bogoarum 1 pada proses pengerjaan soal evaluasi yaitu mereka sudah merasa bosan sehingga minat untuk mengerjakan rendah yang menjadi hasil belajar kognitif juga rendah. Dimana guru masih menggunakan cara mengerjakan soal evaluasi yang masih tradisional atau menggunakan kertas tanpa menggunakan media atau alat bantu yang lebih modern. Saat mengerjakan siswa lebih sulit memahami karena terkesan monoton tidak ada variasi. Sehingga saat mengerjakan terkesan buru-buru dan yang penting selesai tidak memikirkan hasil yang

akan di dapatkan jika tidak memberikan inovasi dalam pengerjaan soal evaluasi. Perlu adanya suatu media yang bisa mengangkat motivasi siswa untuk tetap fokus dalam pembelajaran dan tetap terjamin yaitu dengan penggunaan media pembelajaran berbasis *e-learning*, *e-learning* merupakan contoh pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi yang tepat digunakan untuk mempermudah suatu proses pembelajaran. Salah satu jenis *e-learning* yaitu *wordwall*. Hal ini menunjukkan perlu adanya penggunaan media yang inovatif bagi siswa untuk mengatasi masalah tersebut salah satunya dengan memanfaatkan media *chromebook* yang sudah disediakan sekolah. Dengan ini peneliti menggunakan media aplikasi *wordwall* yang sangat mudah digunakan untuk mengetahui prestasi belajar siswa. Dalam kegiatannya dengan menggunakan media aplikasi *wordwall* dapat diakses oleh siswa secara individual.

Dengan ini penggunaan media *wordwall* dapat mendukung meningkatkan hasil belajar kognitif ditunjukkan dengan perolehan nilai siswa yang meningkat dan antusias yang tinggi. Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Media *Wordwall* Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Pada Pembelajaran IPAS kelas 5 Sekolah Dasar”.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, perlu ada pembatasan masalah agar penelitian menjadi lebih fokus dan tidak keluar dari topik. Penelitian ini di batasi pada.

1. Subjek penelitian adalah siswa kelas 5 di SDN Bogoarum 1.
2. Materi pembelajaran bab 8 bumiku sayang, bumiku malang
3. Kurikulum yang diterapkan dalam penelitian ini adalah kurikulum merdeka.

C. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang di kemukakan oleh penulis adalah “Apakah ada pengaruh penerapan media *wordwall* terhadap kemampuan kognitif siswa mata pelajaran IPAS kelas 5 di sekolah dasar ?”

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin di capai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh penerapan media *wordwall* terhadap kemampuan kognitif siswa mata pelajaran IPAS kelas 5 di sekolah dasar

E. Kegunaan penelitian

Hasil penelitian ini di harapkan memiliki manfaat baik bagi pihak yang di teliti bagi peneliti dan untuk peneliti lain :

1. Kegunaan teoritis
 - a. Bagi peneliti, sebagai sumber informasi dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya yang berkaitan dengan media pembelajaran
 - b. Bagi guru, Dengan adanya penelitian ini di harapkan dapat di jadikan sebagai media pembelajaran agar anak dapat menumbuhkan minat dalam mengerjakan sebuah soal.

- c. Bagi sekolah, sebagai bahan masukan yang bermanfaat bagi pembelajaran IPAS dan penggunaan media pembelajaran *wordwall*.
2. Kegunaan praktis
- a. Bagi guru, sebagai informasi ilmiah untuk memilih, mengembangkan, dan mempertimbangkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi atau mata pelajaran. Khususnya media pembelajaran tematik.
 - b. Bagi sekolah, sebagai bahan informasi ilmiah dalam rangkapengembangan ilmu pengetahuan dan keterampilan siswa, terutama dalam memberikan media pembelajaran di sekolah.

Hasil dari penelitian ini di harapkan dapat mewambah wawasan tentang kegunaan *wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Kemampuan kognitif IPAS adalah Kemampuan kognitif yang relevan dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) mencakup berbagai keterampilan yang memungkinkan siswa untuk memahami, menganalisis, dan menerapkan konsep-konsep ilmiah dan sosial secara efektif. Kemampuan kognitif IPAS siswa mengacu pada kemampuan yang mereka miliki untuk memahami, mengingat, memecahkan masalah, dan menerapkan pengetahuan serta keterampilan dalam berbagai konteks belajar dan kehidupan sehari-hari.

2. Media *wordwall* sebuah aplikasi yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, sumber belajar atau alat penilaian berbasis daring yang menarik bagi siswa, Kelebihan dari aplikasi ini adalah mempunyai banyak template yang dapat dibuat oleh guru, *Wordwall* dapat memudahkan siswa memahami materi pelajaran melalui daring, serta mudah digunakan guna mengetahui bagaimana prestasi belajar siswa.