

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. KAJIAN PUSTAKA

1. KEMAMPUAN KOGNITIF IPAS

a. Pengertian kemampuan kognitif IPAS

Menurut Basri, (2018) kemampuan kognitif adalah kemampuan berbasis otak yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas apapun, dari yang paling sederhana hingga yang paling kompleks. Struktur kognitif seorang anak berkembang dengan cepat, seperti kemampuan mereka untuk menangkap dan mengingat hal-hal yang nyata.

Dalam penelitian Khaeriyah dkk., (2018) Menurut Jean Piaget, anak-anak berusia 5 hingga 6 tahun memiliki kemampuan kognitif seperti memahami jumlah dan ukuran, tertarik pada huruf dan angka, dapat menulis atau menyalin artikel dan menghitungnya, dan mengenal sebagian besar warna. mengenal bentuk, mulai memahami waktu dan kapan harus pergi ke sekolah dan pulang sekolah, belajar nama hari dalam satu minggu, dan pada usia enam tahun anak sudah dapat membaca, menulis, dan berhitung.

Dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak diperlukan proses pembelajaran yang efektif, menyenangkan, menarik dan bermakna bagi anak. Proses pembelajaran tersebut dipengaruhi oleh berbagai unsur, antara lain guru yang memahami secara utuh hakikat, sifat karakteristik anak, metode pembelajaran yang berpusat pada

kegiatan anak, sarana kegiatan anak yang memadai, ketersediaannya berbagai sumber dan media belajar yang menarik dan mendorong anak untuk belajar.

Saputri dkk., (2022) dalam penelitiannya menyatakan 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 siswa mengacu pada kemampuan mental yang mereka miliki untuk memahami, mengingat, memecahkan masalah, dan menerapkan pengetahuan serta keterampilan dalam berbagai konteks belajar dan kehidupan sehari-hari.

Menurut (Khaironi, 2020) Indikator kognitif untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di tingkat sekolah dasar dirancang untuk mengukur sejauh mana siswa memahami, menganalisis, dan menerapkan konsep-konsep ilmiah dan sosial yang telah dipelajari.

Dari deskripsi di atas 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. Mata Pelajaran IPAS di Sekolah Dasar bertujuan agar siswa memahami konsep konsep IPAS memiliki ketrampilan proses, mempunyai minat mempelajari alam sekitar,

benikap ilmiah, serta mampu menerapkan konsep konsep IPAS untuk menjelaskan gejala-gejala alam dan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari, mencintai alam sekitar.

b. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar ranah kognitif IPAS

Menurut Kustiani faktor yang mempengaruhi hasil belajar terhadap peserta didik ada 3 :

1. Pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar

Motivasi dianggap penting dalam upaya belajar dan pembelajaran, motivasi mendorong timbulnya tingkah laku dan mempengaruhi serta mengubah tingkah laku. Motivasi yang timbul dari dalam diri siswa mempengaruhi hasil belajar siswa, siswa yang ingin mendapatkan nilai terbaik dalam pelajaran tentu akan belajar lebih giat dari biasanya, sedangkan motivasi yang berasal dari luar siswa akan memperkuat motivasi yang sudah ada dalam diri siswa.

2. Pengaruh IQ terhadap hasil belajar

IQ berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa. Artinya IQ memiliki peranan yang penting dalam menentukan hasil belajar siswa, semakin tinggi hasil tes IQ siswa maka akan semakin baik hasil belajar yang diperoleh siswa. Hal ini dapat dibuktikan dalam penelitian ini bahwa IQ merupakan variabel yang mempengaruhi hasil belajar. IQ menjadi sebuah ukuran standar kecerdasan selama bertahun-tahun.

3. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai

Menurut Pingge dkk., (2016) menyatakan bahwa Penggunaan media belajar dalam kegiatan belajar mengajar akan membantu guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang yang dibuktikan dengan hasil belajar yang memuaskan. Karena secara garis besar tujuan media belajar ada tiga bagian yaitu tujuan memotivasi, menyampaikan informasi dan tujuan instruksional. Tujuan motivasional untuk menghibur dan membangkitkan minat peserta didik. Tujuan informasional biasanya digunakan untuk mempresentasikan suatu informasi dalam hal ini menyampaikan materi pembelajaran.

4. Faktor dari siswa sendiri

Menurut Astiti dkk., (2021) faktor yang mempengaruhi hasil belajar IPA di sekolah dasar Pembelajaran IPA tidak hanya berfokus pada ranah kognitif, melainkan juga ranah afektif dan psikomotor sebagai aspek penilaian hasil belajar yang telah diperoleh oleh siswa. Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang dapat mempengaruhi hasil belajar adalah faktor yang berasal dari diri siswa yang meliputi kecerdasan, sikap, kebiasaan, bakat, minat, dan motivasi. Faktor yang berasal dari luar diri siswa disebut dengan faktor eksternal yang meliputi keluarga, masyarakat, dan sekolah.

Salah satu faktor internal yang memengaruhi hasil belajar siswa, yaitu gaya belajar yang dimiliki oleh siswa.

Dari pendapat beberapa peneliti di atas dapat disimpulkan bahwa pengaruh hasil belajar pada ranah kognitif bisa dari internal maupun eksternal siswa antara lain bisa dari tingkat kecerdasan siswa dari metode yang diterapkan guru apakah efektif dalam pembelajaran atau tidak. Dan dari diri siswa contohnya siswa termotivasi untuk mengembangkan pengetahuannya dan bersungguh-sungguh untuk memahasi pembelajaran yang akan diberikan.

c. Karakteristik kemampuan kognitif IPAS

Dalam peningkatan kemampuan kognitif anak diperlukan pemahaman tentang karakteristik peningkatan kemampuan kognitif, upaya untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan hanya dilakukan jika guru memahami terlebih dahulu karakteristik dari peningkatan kognitif yang ada pada anak.

Menurut Sari dkk (2021) pada fase ini banyak yang dapat dikembangkan memecahkan masalah sederhana, mengenal alam dan sebagainya. Dijelaskan juga bahwa karakter anak mencakup sebagai berikut :

a) Anak usia sekolah dasar.

Pemikiran anak-anak usia sekolah dasar masuk dalam tahap pemikiran kongkret-operasional, yaitu masa dimana aktivitas

mental anak terfokus pada objek-objek yang nyata atau pada berbagai kejadian yang pernah dialaminya.

Operasi adalah hubungan-hubungan logis di antara konsep-konsep atau skema-skema. Sedangkan operasi kongkret adalah aktifitas mental yang difokuskan pada objek-objek dan peristiwa-peristiwa nyata atau kongkret dapat di ukur. Artinya anak usia sekolah dasar sudah memiliki kemampuan untuk berpikir melalui urutan sebab akibat dan mulai mengenali berbagai cara pemecahan permasalahan yang dihadapinya. Anak usia ini juga dapat mempertimbangkan secara logis hasil dari sebuah kondisi atau situasi serta tahu beberapa aturan atau strategi berpikir (Sari dkk., 2021)

d. Pengertian belajar hasil kognitif

Ranah kognitif berisi perilaku yang menekankan elemen kognitif seperti pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan berpikir. Ranah kognitif mencakup fungsi memproses informasi, pengetahuan, dan keahlian mental. Ini juga menggolongkan dan mengurutkan keahlian berpikir yang menggambarkan tujuan yang diharapkan. Proses berpikir menunjukkan langkah-langkah yang harus dipelajari siswa untuk menunjukkan kemampuan mereka dalam mengolah pikirannya dan menerapkan teori ke dalam kehidupan nyata (Mahmudi., 2022)

Taksonomi Bloom ranah kognitif yang telah direvisi Anderson dan Krathwohl yakni: mengingat (*remember*), memahami/mengerti (*understand*), menerapkan (*apply*), menganalisis (*analyze*), mengevaluasi (*evaluate*), dan menciptakan (*create*) (Gunawan & Palupi, 2016)

2. Media *Wordwall*

Secara umum manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. media pembelajaran adalah dapat membantu pendidik dalam penyampaian materi dan menjadikan pembelajaran lebih efektif sehingga dapat meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan untuk membantu proses belajar mengajar sehingga pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat dicapai dengan efektif dan efisien. (Nurrita, 2018).

Media *wordwall* adalah 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 (Sari & Yarza, 2021). *Wordwall* dapat memudahkan siswa memahami materi pelajaran melalui daring, serta mudah digunakan guna mengetahui bagaimana prestasi belajar siswa.

Wafiqni & Putri, (2021) *Wordwall* adalah sebuah aplikasi yang menarik pada browser. Aplikasi ini khusus bertujuan sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi murid. Di dalam halaman *wordwall* juga disediakan contoh-contoh hasil kreasi guru sehingga pengguna baru mendapatkan gambaran akan berkreasi seperti apa. *Wordwall* dapat diartikan web aplikasi yang kita gunakan untuk membuat games berbasis kuis menyenangkan. Web aplikasi ini cocok buat merancang dan mereview sebuah penilaian pembelajaran.

Sedangkan menurut Sukma (2022) *Wordwall* quiz merupakan sebuah media pembelajaran berupa permainan kuis, dimana nantinya disajikan beberapa pertanyaan dengan tampilan menarik dan variatif yang ditampilkan pada monitor kelas, dan secara bersama peserta didik menjawabnya sehingga terjadinya pembelajaran yang hidup. Dengan demikian, *wordwall* game quiz tidak hanya meningkatkan pemahaman dalam diri peserta didik saja tetapi juga membentuk sikap keilmiah dalam diri peserta didik.

Jadi dapat di simpulkan *wordwall* merupakan media edukasi dapat di akses menggunakan chrome book maupun smartphone yang banya di miliki siswa dan dapat menumbuhkan minat siswa dalam mengerjakan soal evaluasi.

Adapun cara mengakses *wordwall* bagi guru sebagai berikut :

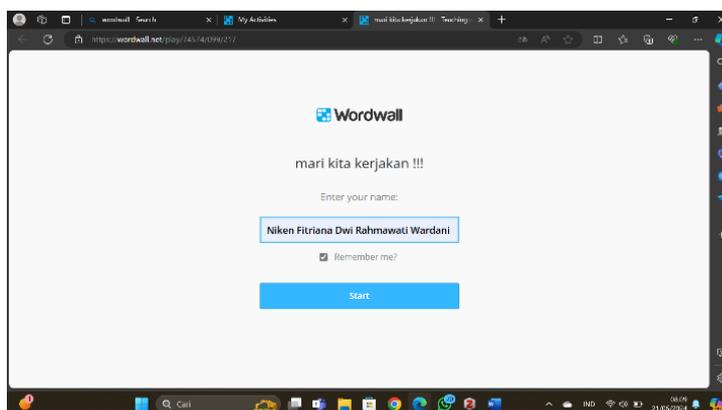
- 1) Tentunya agar kita dapat menggunakan aplikasi ini sebagai salah satu media dalam pembelajaran tematik, langkah awal yang harus

kita lakukan adalah membuat atau mendaftarkan akun di <https://wordwall.net/> kemudian lengkapi data yang tertera didalamnya,

- 2) Pilihlah create activity lalu pilihlah salah satu template yang ada,
- 3) Tuliskanlah judul dan deskripsi permainan,
- 4) Tulislah konten yang diinginkan sesuai dengan tipe permainan yang diinginkan,
- 5) Pilih done, sebagai langkah akhir jika kita sudah selesai membuatnya. (Nissa & Renoningtyas, 2021)

Apun cara mengakses wordwall bagi siswa :

- 1) Guru akan membagikan link/barcode untuk bisa diakses siswa agar masuk ke *wordwall*
- 2) Setelah masuk ke web *wordwall* siswa di minta menuliskan nama



Gambar 2. 1 tampilan awal *wordwall*

- 3) Setelah menekan tombol start siswa akan menjawab pertanyaan dengan waktu yang sudah serjalan



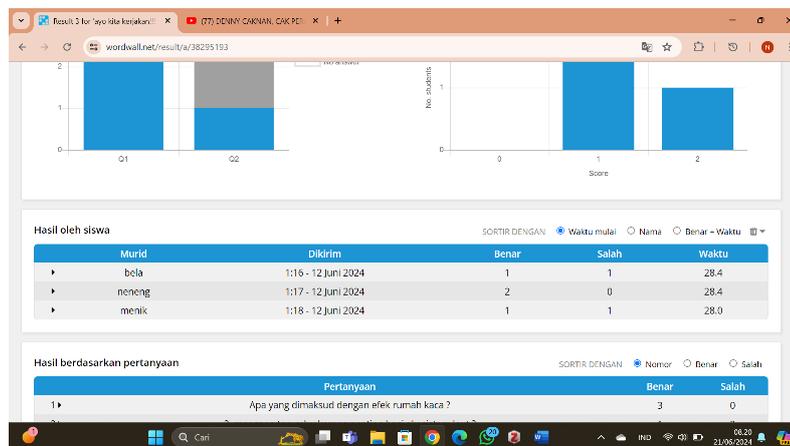
Gambar 2. 2 tampilan saat mulai mengerjakan wordwall

- 4) Setelah siswa selesai mengerjakan siswa dapat melihat score yang diperoleh



Gambar 2. 3 tampilan setelah selesai mengerjakan

- 5) Sebagai guru, untuk melihat rekapan peserta didik yang mengerjakan berikut score dan waktunya kita bisa buka wordwallnya, klik di my result. Disana akan terlihat siapa saja yang mengerjakan dan nilai/score serta waktu dalam mengerjakannya.



Gambar 2. 4 tampilan pada hasil nilai siswa

a. Kelebihan dan Kekurangan *wordwall*

Sebuah media yang beroperasi dan dapat digunakan tentu saja ada kelebihan dan kekurangan berikut kelebihan aplikasi *wordwall* sebagai berikut Kelebihan game *wordwall* dapat memberikan pembelajaran yang lebih bermakna dan mudah diikuti oleh peserta didik sekolah dasar, terutama peserta didik kelas rendah dan tema yang dapat disesuaikan dengan gaya belajar . Mode penugasannya dapat diterapkan di software *wordwall*, sehingga peserta didik dapat mengakses sendiri melalui perangkat ponsel pintar mereka sendiri di rumah. Dan kekurangan media *wordwall* Kekurangan game *wordwall*, dalam penggunaannya pada tingkat dasar rentan terjadi kecurangan, font sizenya tidak bisa diubah dan ukuran tulisannya pengguna tidak bisa juga mengubah besar kecilnya tulisan.(Wafiqni & Putri, 2021)

Namun menurut kelebihan *wordwall* yaitu free untuk pilihan basic dengan pilihan beberapa template. Selain itu, permainan yang telah dibuat dapat dikirimkan secara langsung melalui whatsapp,

google classroom, maupun yang lainnya. Software ini menawarkan banyak jenis permainan seperti, *crossword*, *quiz*, *random cards* (kartu acak) dan masih banyak lainnya. Kelebihan lainnya yaitu, permainan yang telah dibuat bisa dicetak dalam bentuk PDF, jadi akan memudahkan bagi siswa yang mempunyai kendala pada jaringan.

Dengan menggunakan media *wordwall* dari hasil penelitian Maghfiroh, (2018) pembelajaran oleh kolaborator. Ada 5 aktifitas siswa yang diamati yaitu

- (1) kesiapan siswa untuk mengikuti pembelajaran di kelas,
- (2) Sikap siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan baik,
- (3) keaktifan siswa dalam diskusi pada saat pelaksanaan pembelajaran,
- (4) interaksi siswa dengan media pada saat penyelesaian tugas belajar mandiri,
- (5) kemandirian siswa pada saat dilakukan evaluasi pembelajaran.

3. Kajian Penelitian yang Relevan

- a. Pada penelitian Aidah & Nurafni, (2022) Setelah menggunakan media *wordwall* hasil belajar dan motivasi anak meningkat, terlihat dari sikap anak yang mau bertanya jika mengalami kesulitan dalam menjawab soal, keaktifan siswa saat mengumpulkan tugas
- b. Menurut hasil penelitian Wafiqni & Putri (2021) Dalam penggunaan media *Wordwall* dapat dilihat dari hasil prestasi belajar sudah berjalan efektif dengan ketuntasan peserta didik pada ulangan matematika dengan presentase sebesar 80,35%

- c. Hasil penelitian (Sukma & Handayani, 2022) Kelas yang diberi perlakuan menggunakan media interaktif berbasis *wordwall* quiz lebih unggul dari kelas yang tidak diberi perlakuan menggunakan media interaktif berbasis *wordwall* quiz. Hal tersebut terlihat dari hasil belajar peserta didik.

B. KERANGKA BERPIKIR

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SDN Bogoarum 1 kemampuan kognitif siswa masih rendah. Ditambah dengan pembelajaran IPAS yang masih kurang inovasi di dalamnya yang membuat pembelajaran terkesan monoton. Salah satunya dalam pengerjaan soal evaluasi yang masih menggunakan media kertas dan hanya terdapat tulisan tanpa gambar, sehingga membuat minat siswa mengerjakan rendah dan sulit memahami maksud dari soal.

Sehingga dalam skripsi ini penulis akan melakukan penelitian terhadap pengaruh media *wordwall* terhadap kemampuan kognitif siswa pada pembelajaran IPAS kelas 5. Penerapan proses pembelajaran pada penelitian ini, dilakukan tindakan. Tindakan dengan melakukan tes awal (*pretest*). Lalu, melakukan penyampaian materi dengan penggunaan video pembelajaran dan mengerjakan lembar kerja peserta didik. Selanjutnya, diberikan tes akhir (*posttest*) dan dilakukan kegiatan observasi dalam kegiatan pembelajaran. Setelah melakukan kegiatan tersebut barulah mengolah data dengan menganalisis data untuk mengetahui kondisi/hasil akhir yang mencakup aspek kognitif, peserta didik. Tindakan diawali dengan melakukan tes awal (*pretest*) dengan memberikan soal di kertas. Lalu melakukan penyampaian materi dan

mengerjakan lembar kerja peserta didik. Selanjutnya, diberikan tes akhir (posttest) dengan berbantuan media *wordwall* dan dilakukan kegiatan observasi dalam kegiatan pembelajaran untuk mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaan media *wordwall* dan kegiatan pembelajaran. Setelah melakukan kegiatan tersebut barulah mengolah data dengan menganalisis data untuk mengetahui kondisi/hasil akhir yang mencakup aspek kognitif peserta didik.

C. HIPOTESIS PENELITIAN

Hipotesis adalah praduga yang harus diuji melalui data yang didapat dengan penelitian, Jadi karena hipotesis sifatnya masih menduga, maka hipotesis harus di uji, karena hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang sifatnya menduga tetapi didasari oleh teori teori atau temuan terdahulu (Saiman, 2021). Hipotesis penelitian ini adalah terdapat pengaruh penerapan media *wordwall* terhadap kemampuan kognitif siswa pada pembelajaran IPAS siswa sekolah dasar.