

**ANALISIS PEMAHAMAN SISWA KELAS V PADA
PEMBELAJARAN IPAS DENGAN MATERI RANTAI
MAKANAN BERBANTU APLIKASI *WORDWALL*
DI SDN 57 BANDA ACEH**

Skripsi

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar

Sarjana Pendidikan

oleh:

Qatturun Nida
20080097



UBBG

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPENA
BANDA ACEH
2024**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Qatturun Nida
NIM : 20080097
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Analisis Pemahaman Siswa Kelas V Pada Pembelajaran Ips Dengan Materi Rantai Makanan Berbantu Aplikasi Wordwall Di SDN 57 Banda Aceh

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan pada ujian program Sarjana.

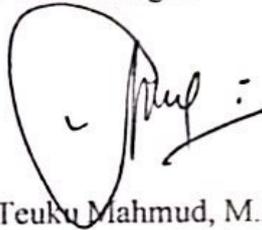
Banda Aceh, 23 November 2024

Pembimbing I



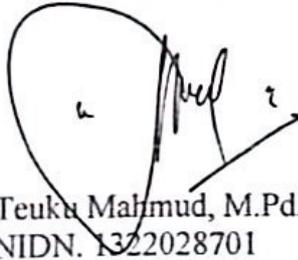
Dr. Rahmattullah, M.Si
NIDN. 0101037203

Pembimbing II



Teuku Mahmud, M.Pd.
NIDN. 1322028701

Menyetujui,
Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Teuku Mahmud, M.Pd.
NIDN. 1322028701

Mengetahui,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena



FKIP UBBG

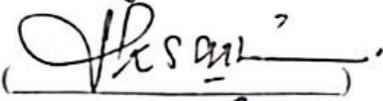
Dr. Syarfuni, M.Pd.
NIDN. 0128068203

PENGESAHAN TIM PENGUJI

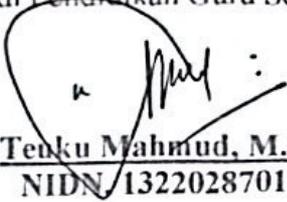
ANALISIS PEMAHAMAN SISWA KELAS V PADA PEMBELAJARAN IPAS DENGAN MATERI RANTAI MAKANAN BERBANTU APLIKASI WORDWALL DI SDN 57 BANDA ACEH

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan
Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena

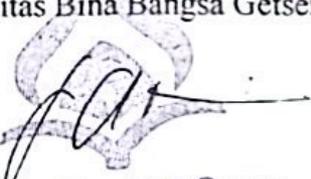
Banda Aceh, 18 November 2024

| | | Tanda Tangan |
|---------------|--|--|
| Pembimbing I | : <u>Dr. Rahmattullah, M.Si</u> NIDN. 0101037203 |  |
| Pembimbing II | : <u>Teuku Mahmud, M.Pd</u> NIDN. 1322028701 |  |
| Penguji I | : <u>Intan Kemala Sari, M.Pd</u> NIDN. 0127088602 |  |
| Penguji II | : <u>Raziska Ibrahimy, M.Pd</u> NIDN. 1317119001 |  |

Menyetujui,
Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,


Teuku Mahmud, M.Pd
NIDN. 1322028701

Mengetahui,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena


Dr. Syarifuddin, M.Pd
NIDN. 0128068203

LEMBAR PENGESAHAN KELULUSAN

**ANALISIS PEMAHAMAN SISWA KELAS V PADA
PEMBELAJARAN IPAS DENGAN MATERI RANTAI MAKANAN
BERBANTU APLIKASI WORDWALL DI SDN 57 BANDA ACEH**

Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan
Guru Sekolah Dasar Universitas Bina Bangsa Getsempena dan telah disempurnakan
berdasarkan saran dan masukan

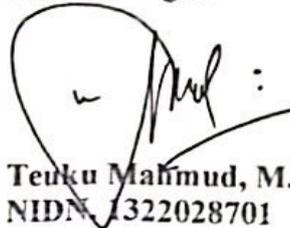
Banda Aceh, 23 November 2024

Pembimbing I



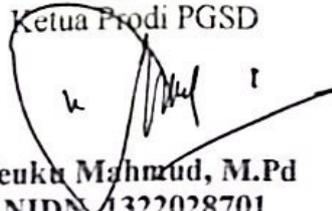
Dr. Rahmattullah, M.Si
NIDN. 0101047203

Pembimbing II



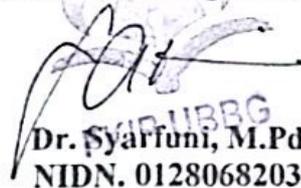
Teuku Mahmud, M.Pd
NIDN. 1322028701

Menyetujui,
Ketua Prodi PGSD



Teuku Mahmud, M.Pd
NIDN. 1322028701

Mengetahui,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena



Dr. Syarifuni, M.Pd
NIDN. 0128068203

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya beridentitas di bawah ini:

Nama : Qatturun Nida
NIM : 20080097
Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa hasil penelitian atau skripsi ini benar-benar karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian besar maupun seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila ini terbukti plagiasi atau jiplakan, saya siap menerima sanksi akademis dari prodi atau dekan fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bina Bangsa Getsempena.

Banda Aceh, 12 Desember
2024



Qatturun Nida

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayat-Nya sehingga skripsi “Analisis Pemahaman Siswa Kelas V Pada Pembelajaran IPAS Dengan Materi Rantai Makanan Berbantu Aplikasi *Wordwall* Di SDN 57 Banda Aceh” dapat diselesaikan. Skripsi ini menggunakan media *wordwall* dalam proses pembelajaran yang dapat dijadikan pedoman bagi para guru SD dimanapun berada. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi (SI) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh.

Penulis tentu mengalami banyak hambatan dalam proses skripsi ini sehingga tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan berbagai pihak dalam menyelesaikan skripsi ini. Untuk kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Terima kasih untuk Orang tua tercinta yaitu Ibunda Marlina dan Ayahanda Abdurrahman
2. Dr. Hj. Lili Kasmini, S.Si., M.Si selaku Rektor Universitas Bina Bangsa Getsempena.
3. Dr. Syarfuni, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kesempatan serta arahan selama pendidikan, penelitian dan penulisan skripsi ini.
4. Teuku Mahmud, M.Pd. selaku ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kesempatan dan arahan dalam penulisan skripsi ini.

5. Dr. Rahmattullah, M.Si. selaku pembimbing I yang sabar memberikan bimbingan dan arahan sejak permulaan sampai dengan selesanya skripsi ini.
6. Teuku Mahmud , M.Pd. selaku pembimbing II ditenga-tengah kesibukannya telah memberikan bimbingan dalam penulisan skripsi mulai dari awal sampai akhir
7. Bapak da ibu dosen Universita Bina Bangsa Getsempena yang telah banyak memberikan bimbingan dan ilmu kepada penulis selama menempuh pendidikan.
8. Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Angkatan 2020 sebagai teman berbagi rasa suka, duka dan segala bantuan serta kerja sama sejak mengikuti studi sampai akhir
9. Teman-teman dan Guru SDN 57 Banda Aceh atas dukungan dan pengertiannya.
10. Kepada pren budok, kontribusi akademik dan moral yang diberikan sangat berarti dalam menyelesaikan penelitian ini. Diskusi-diskusi kritikan dan dukungan konstruktif yang diberikan telah membantu mengembangkan kualitas skripsi ini.
11. Buat Anam dan Pandi, kalian yang super lucu ini ternyata bukan Cuma lucu dilapangan tetapi juga patner terbaik dalam perjuangan skripsi ini.
12. Tidak terlepas dari semua pihak yang telah memberikan bantuan dan motivasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan
13. Terima kasih untuk diri ini yang sudah bertahan, berjuang sampai skripsi ini selesai dan bisa bertahan untuk tahap selanjutnya

Penulis menyadari akan segala keterbatasan dan kekurangan dari isi maupun tulisan skripsi ini. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak masih dapat diterima dengan senang hati. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi pemahaman siswa pembelajaran IPAS dimasa depan.

Banda Aceh,
September 02 2024
Penyusunan

Qatturun Nida

MOTTO

“Kalau kamu tidak menemukan orang baik.

Maka jadilah orang baik, karena baik itu gratis”

ABSTRAK

Analisi pemahaman siswa kelas V pada pembelajaran IPAS materi Rantai Makanan berbantu Aplikasi wordwall pada SDN 57 Banda Aceh. Penelitian ini bertujuan untuk menentukan apakah aplikasi wordwall ini praktis dalam memberikan pemahaman siswa tentang rantai makanan. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif yaitu penelitian yang menganalisis data dengan menggambarkan informasi yang dikumpulkan. Subjek penelitian 4 siswa kelas V dan guru kelas. Tahapan pengambilan data adalah observasi, kuisioner, dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemahaman siswa menggunakan media wordwall bisa membantu siswa dalam memahami konsep rantai makanan dengan baik, meningkatkan motivasi belajar, mengembangkan kemampuan berfikir kritis dan kreatif. Sehingga penggunaan media wordwall di SDN 57 Banda Aceh sangat praktis dan efektif digunakan dalam proses belajar mengajar.

Kata Kunci: Aplikasi *wordwall*, pemahaman siswa, IPAS, materi rantai makanan

ABSTRACT

Analysis of fifth grade student's understanding of science and science learning on food chain material with the help of wordwall applications at SDN 57 Banda Aceh. Aims to determine whether the wordwall application is practical in providing students with an understanding of the food chain. The method used in this research is quantitative descriptive, namely research that analyzes data by describing the information collected. Research subjects were 4 fifth grade students and class teachers. The stages of data collection are observation, questionnaires and interviews. The research results' understanding of using wordwall media can help students understand the concept of food chains better, increase learning motivation, and develop critical and creative thinking skills. So the use of the wordwall application at SDN 57 Banda Aceh is very practical and effective in the teaching and learning process.

Keywords: wordwall application, student understanding, science and technology, food chain.

DAFTAR ISI

| | |
|---|-----|
| KATA PENGANTAR..... | i |
| MOTTO..... | iv |
| ABSTRAK | v |
| ABSTRACK..... | vi |
| DAFTAR ISI..... | vii |
| DAFTAR TABEL | x |
| DAFTAR GAMBAR | xi |
| DAFTAR LAMPIRAN | xi |
| BAB I | 1 |
| PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1 Latar Belakang..... | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah..... | 4 |
| 1.3 Tujuan Penelitian | 5 |
| 1.4 Manfaat Penelitian | 5 |
| BAB II..... | 7 |
| LANDASAN TEORI | 7 |
| 2.1 Deskripsi Teori | 7 |
| 2.2 Pemahaman Siswa Sekolah Dasar Materi IPAS Berbantu Aplikasi..... | 11 |
| 2.3 Pemahaman Konsep..... | 16 |
| 2.4 Media Pembelajaran | 18 |
| 2.5 Game Edukasi Wordwall | 28 |
| 2.6 Hasil Belajar | 33 |
| 2.7 Penelitian Relevan | 34 |
| 2.8 Kerangka Berfikir | 37 |
| BAB III..... | 39 |
| METODELOGI PENELITIAN..... | 39 |

| | | |
|----------------------------|--|----|
| 3.1 | Pendekatan penelitian | 39 |
| 3.2 | Lokasi Penelitian..... | 39 |
| 3.3 | Subjek penelitian..... | 40 |
| 3.4 | Data dan Sumber Penelitian..... | 40 |
| 3.5 | Instrumen pengumpulan data..... | 41 |
| 3.6 | Keabsahan data | 44 |
| 3.7 | Teknik Analisis data | 44 |
| BAB IV | | 49 |
| HASIL DAN PEMBAHASAN | | 49 |
| 4.1 | Pelaksanaan Penelitian..... | 49 |
| 4.2 | Hasil Penelitian | 50 |
| 4.3 | Pembahasan Penelitian | 61 |
| 4.3.1 | Bagaimana hasil pemahaman siswa kelas V materi rantai makanan setelah menggunakan aplikasi wordwall sebagai media pembelajaran di SDN 57 Banda Aceh..... | 61 |
| 4.3.2 | Bagaimana keefektifan aplikasi wordwall dalam proses pembelajaran pada materi rantai makanan kelas V SDN 57 Banda Aceh..... | 63 |
| BAB V..... | | 65 |
| KESIMPULAN | | 65 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | | 67 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 3. 1 pedoman Wawancara Guru..... | 42 |
| Tabel 3. 2 Pedoman Wawancara Siswa..... | 43 |
| Tabel 3. 3 Kriteria Tingkat Pemahaman Konsep Siswa..... | 46 |
| Tabel 4. 1 Wawancara Siswa (SL) | 52 |
| Tabel 4. 2 Wawancara Siswa (ND) | 53 |
| Tabel 4. 3 Wawancar Siswa (A) | 54 |
| Tabel 4. 4 Wawancara Siswa (AB)..... | 55 |
| Tabel 4. 5 Wawancara Guru Kelas..... | 57 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 2. 1 Macam-Macam Templet Wordwall | 31 |
| Gambar 2. 2 Templet Wordwall Roda Acak..... | 32 |
| Gambar 4. 1 Hasil Kuesioner | 51 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|-------------------------|----|
| Lampiran 1 | 71 |
| Lampiran 2 | 74 |
| Lampiran 3 | 77 |
| Lampiran 4 | 81 |
| Lampiran 5 | 83 |
| Lampiran 6 | 84 |

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu kegiatan yang dilaksanakan secara sadar dan memiliki peran untuk mengembangkan kemampuan peserta didik menjadi manusia yang lebih terampil, kreatif, inovatif dan berkualitas. Penyelenggaraan pendidikan khususnya di Sekolah Dasar tidak hanya membekali peserta didik dengan kemampuan dasar membaca, menulis, dan berhitung. Tetapi membantu peserta didik untuk mengoptimalkan kemampuan dasar peserta didik dalam aspek interaktual, personal dan sosial yang akan berguna untuk kehidupan bermasyarakat.

Pendidikan yang sangat rendah akan mempengaruhi sumber daya manusia. Pemerintahan dalam hal ini harus mampu meningkatkan mutu pendidikan melalui berbagai pembelajaran yang mencakup strategi supaya dapat memudahkan anak dalam memahami dan menerapkan pembelajaran pada kehidupan nyata. Menurut Dwi Siswoyo dalam Noviyanti (2020) pendidikan adalah suatu proses komunikasi yang mengandung pengetahuan, nilai dan keterampilan yang bertahan sepanjang hidup. Dalam proses penyelenggaraan pendidikan, pendidikan diatur dalam UU No. 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional merupakan upaya sadar dan terencana yang bertujuan untuk menciptakan suasana dan proses belajar, pembelajaran agar siswa aktif mengembangkan potensi memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, keserdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkannya dalam masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidik bertujuan untuk meningkatkan potensi peserta didik secara manusiawi agar menjadikan setiap pribadi unggul dan mampu berdaya saing dalam rahnah Nasional dan Internasional. Tujuan pendidikan nasional Pasal 3 UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan yaitu berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertawakal kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Guru dalam pendidikan profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan sekolah dasar. Guru sebagai orang kedua disekolah yang diaman perannya memberikan bantuan dan dorongan serta tugas-tugas berkaitan dengan mendisiplinkan anak agar ada rasa tanggung jawab trhadap apa yang dilakukan. Guru berupaya agar pembelajaranyang diberikan bisa menarik minat peserta didik, oleh sebaba itu guru sangat dituntut untuk memiliki pemahaman dan kemampuan secara *comprehensif* yang diwajibkan sebagai seorang pendidik.

Dalam satuan pembelajaran guru tidak hanya mendidik dan mengamati peserta didik, guru juga mendesain kegiatan sesuai kurikulum yang berlaku. Peraturan Pemerintahan Republik Indonesia Nomor 13 tahun2015 pasal I ayat 15 kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengetahuan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajar serta bahan yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pelajaran untuk mencapai tujuan pendidkan tertentu.

Saat ini kurikulum pendidikan yang berlaku di Indonesia adalah kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka merupakan kurikulum baru yang lebih fleksibel, sekaligus berfokus pada materi yang lebih esensial dan membantu pengembangan karakter dan kompetensi peserta didik sesuai dengan zamannya. Dalam kurikulum merdeka ini lebih ditekankan pada pembelajaran berbasis proyek yang bertujuan untuk mengasah dan mengembangkan *soft skills* dan karakter yang sesuai dengan profil belajar. Kurikulum merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam dimana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Guru memiliki hak untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik. Pembelajaran dari kurikulum merdeka adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan minat peserta didik. Mengembangkan pemahaman, mendorong kreativitas, dan inovasi peserta didik dalam menyelesaikan tugas, agar peserta didik lebih bergairah saat belajar mereka dapat berkomunikasi dalam situasi nyata seperti bercerita, bertanya, menulis dan berdiskusi dalam mempelajari pelajaran agar tumbuh keterampilan sosial melalui kerjasama.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada Sekolah Dasar Negeri 57 Banda Aceh kelas V. Pada materi rantai makanan ditemukan masalah dalam kegiatan belajar mengajar, proses pada saat pembelajaran materi rantai makanan guru menggunakan model konvensional dalam pembelajaran terlihat saat pendidik menerangkan pembelajaran ada peserta didik yang tidak memperhatikan materi yang

disampaikan. Siswa sering berbicara dengan temannya, dan siswa merasa bosan karena proses pembelajaran masih didominasi oleh pendidik. Sehingga pembelajaran cenderung berlangsung satu arah, hal ini mengakibatkan peserta didik kurang bersemangat untuk belajar dengan begitu akan mengakibatkan peserta didik kurang dalam pemahaman.

Oleh karena itu berdasarkan dari permasalahan diatas perlu adanya strategi pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam belajar, jadi peneliti mencoba menggunakan media wordwall sebagai bantuan dalam proses belajar mengajar. Peneliti akan menggunakan aplikasi wordwall sebagai alat bantu proses pembelajaran, aplikasi wordwall merupakan media interaktif berbentuk permainan yang mudah diakses menggunakan internet tampilan media ini sangat menarik dan beragam. Dengan adanya aplikasi ini peserta didik lebih mudah memahami materi dan meningkatkan pembelajarannya. Berdasarkan hasil latar belakang diatas maka penelitian ingin menggunakan penelitian yang berjudul “Analisi Pemahaman Siswa kelas V dengan Materi Rantai Makanan Berbantu aplikasi Wordwall di SDN 57 Banda Aceh”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang diatas maka adapun permasalahan pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kepraktisan aplikasi wordwall dalam pemahaman peserta didik paa materi rantai makanan kelas V SDN 57 Banda Aceh?

2. Bagaimana hasil pemahaman siswa kelas V terhadap materi rantai makana setelah menggunakan aplikasi wordwall sebagai media pembelajaran di SDN 57 Banda Aceh?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas makan yang menjadi tujuan penelitia ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menentukan apakah aplikasi wordwall praktis dalam pemahaman peserta didik pada materi rantai makanan kelas V SDN 57 Banda Aceh
2. Untuk mendskripsikan pemahaman siswa kelas V terhadap materi rantai makanan setelah menggunakan aplikasi wordwall sebagai media pembelajaran di SDN 57 Banda Aceh

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, maka hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai beriku:

Secara teoritis

1. Peneliti ini diharapkan mampu menambahkan khazanah keilmuan bagi sekolah dan pendidik
2. Bermanfaat sebagai bahan referensi untul peneliti dan guru untuk kemajuan ilmu pengetahuan.

Secara praktis

1. Bagi siswa

Dapat meningkatkan pemahaman dan pengetahuan terhadap materi rantai makanan

2. Bagi guru

Hasil penelitian ini dapat membantu dalam memperbaiki media belajar yang selama ini ditetapkan untuk menjadikan lebih baik.

3. Bagi sekolah

Semoga dapat menambah referensi belajar yang bisa diterapkan oleh guru dalam menggunakan metode, media pembelajaran sehingga dapat dijadikan alternatif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata pembelajaran.

4. Bagi peneliti

Diharapkan dapat memberikan wawasan bagi peneliti mengenai media pembelajaran yang menggunakan aplikasi wordwall yang nantinya bisa dipakai paa saat terjun kedunia pendidikan sebagai pengajar.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Deskripsi Teori

Pengertian Pembelajaran IPAS

Ilmu Pengetahuan Alam (IPAS) merupakan pengetahuan yang sistematis dan dirumuskan yang berhubungan dengan gejala-gejala kebendaan dan didasarkan terutama atas pengamatan dan deduksi. Menurut Helminsyah et all (2020) pengamatan ilmu pengetahuan dan teknologi pada saat ini sangat berpengaruh untuk memberikan perubahan dalam memanfaatkan hasil teknologi pada proses belajar, guru diwajibkan memiliki kemampuan sesuai dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi.

Pembelajaran IPAS bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan yang merangsang peserta didik untuk aktif terlibat didalamnya. Ada beberapa hal yang dapat digunakan guru dalam menjembatani pembelajaran supaya lebih menyenangkan, tidak monoton, bahan ajar, media, metode, dan model pembelajaran. Model pembelajaran IPAS yang sesuai untuk anak usia Sekolah Dasar adalah model pembelajaran yang menyesuaikan situasi belajar siswa dan situasi kehidupan nyata dimasyarakat.

Menurut Irawan et al(2021) pembelajaran merupakan suatu cara maupun pola yang kita gunakan untuk membantu peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dalam memilih suatu model pembelajaran harus memiliki suatu pertimbangan seperti materi, tingkat perkembangan, kemampuan siswa, jam pembelajaran dan

fasilitas yang mendukung, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Siswa diberi kesempatan untuk menggunakan alat-alat dan media belajar yang ada di lingkungannya dan menerapkan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini dimaksud agar siswa memperoleh pemahaman yang mendalam tentang alam dan menumbuhkan kemampuan berfikir, bekerja dan bersikap ilmiah. Sementara itu menurut Tarigan (2024), mengatakan bahwa IPAS hakikatnya merupakan suatu produk, proses, dan aplikasi. Sebagai produk IPAS adalah sekumpulan pengetahuan dan konsep. Sebagai suatu proses adalah yang digunakan untuk mempelajari objek studi, menentukan dan mengembangkan produk-produk sains, dan sebagai aplikasi IPAS akan menggunakan teknologi yang dapat memberikan kemudahan bagi kehidupan.

Tujuan pembelajaran IPAS

Ilmu pengetahuan alam (IPAS) berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPAS bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga, merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPAS diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri, alam sekitar, serta dapat mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep IPAS yang bermanfaat yang dapat diterapkan ke dalam kehidupan sehari-hari. Sulistyorini, (2017) Berikut adalah beberapa tujuan pembelajaran IPA untuk siswa SD:

- 1 **Memahami konsep dasar ilmu pengetahuan:** Siswa diharapkan dapat memahami konsep-konsep dasar dalam ilmu pengetahuan seperti sifat-sifat

benda, energi, perubahan materi, proses kehidupan, dan fenomena alam lainnya.

- 2 **Memahami konsep dasar ilmu pengetahuan:** Siswa diharapkan dapat memahami konsep-konsep dasar dalam ilmu pengetahuan seperti sifat-sifat benda, energi, perubahan materi, proses kehidupan, dan fenomena alam lainnya.
- 3 **Menghubungkan konsep dengan pengalaman sehari-hari:** IPA di SD bertujuan untuk membantu siswa mengaitkan konsep-konsep ilmiah dengan pengalaman sehari-hari mereka, sehingga mereka dapat melihat relevansi ilmu pengetahuan dalam kehidupan mereka
- 4 **Menghargai keanekaragaman alam:** IPA juga bertujuan untuk mengajarkan siswa untuk menghargai keanekaragaman alam dan pentingnya menjaga lingkungan hidup melalui pemahaman akan interaksi antara manusia dengan alam.

Dengan memenuhi tujuan-tujuan ini, pembelajaran IPA di tingkat SD tidak hanya membantu membangun pengetahuan dasar siswa tentang ilmu pengetahuan alam, tetapi juga menanamkan keterampilan dan sikap yang penting untuk perkembangan mereka sebagai pembelajar yang mandiri dan berpikir kritis.

Rantai Makanan

Dalam suatu ekosistem, terdapat interaksi antara makhluk hidup yang menghasilkan aliran energi dan siklus fisik. Setiap makhluk hidup memiliki kebutuhan

energi dan makanan yang berbeda-beda. Makhluk hidup juga membutuhkan tanah dan matahari untuk keberlangsungan hidup, contoh manusia membutuhkan tumbuhan dan hewan sebaliknya hewan membutuhkan tumbuhan dan manusia. Hubungan antar makanan dan makanan disebut rantai makanan menurut Ifitah Nurul (2022). Proses rantai makanan adalah jenis sistem yang menyediakan makanan yang dibutuhkan, di ambil dari buku IPAS, berikut penjelasannya

a. Produsen

Peran makhluk hidup yang paling utama adalah produsen sebagai penghasil makanan biasanya makhluk hidup yang berperan sebagai produsen adalah tanaman karena ia bisa hasilkan makanan sendiri

b. Konsumen I

Konsumen yang langsung memakan tumbuhan atau organisme yang berperan sebagai produsen, contohnya hewan herbivora atau pemakan tumbuhan.

c. Konsumen II

Organisme yang menduduki tingkat ketiga dalam sebuah rantai makanan yang sering disebut sekunder, contohnya hewan karnivora.

d. Dekomposer

Organisme pengurayain yang menjadi penutup dalam rantai makanan berfungsi memecah bangkai hewan dan tumbuhan yang sudah mati dan mngembalikan nutrisi ketanah

2.2 Pemahaman Siswa Sekolah Dasar Materi IPAS Berbantu Aplikasi

1 Pengaruh Media Berbasis Video Interaktif Terhadap Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar

Mengatasi setiap permasalahan IPA dengan menjalankan beberapa perbaikan dengan berbagai metode seperti halnya penugasan, diskusi maupun mengulang kembali bagain materi yang dianggap sulit dipahami oleh kebanyakan siswa lainnya. Adapun langkah-langkah untuk meningkatkan pemahaman siswa yaitu memperbaiki proses pengajaran, adanya kegiatan bimbingan belajar, keterampilan mengadakan variasi dan motivasi belajar. Sari dan Nugroho (2019).

Tingkat pemahaman peserta didik pada umumnya berbeda antara satu dengan lainnya, khususnya dalam segi materi yang didiskusikan oleh pendidik. Perbedaan tingkat pemahaman peserta didik ini bergantung dari banyak faktor seperti faktor dalam diri peserta didik (berfikir kritis), tingkat IQ serta cara belajar. Berdasarkan beberapa penjelasan tersebut dapat ditarik kesimpulan aktivitas pembelajaran IPA, guru dalam penyampaian materi kepada peserta didik harus mempunyai pemahmankonsep baik, melibatkan dengan lingkungan sekitar dan menggunakan media berbasis video interaktif, peserta didik dapat lebih mudah mengembangkan kemampuan pemahaman berfikit kritis, tidak mudah bosan saat pembelajaran berlangsung, mampu membangkitkan keaktifan peserta didik dan menyediakan berbagai pemahaman secara nyata

dari hal yang semula abstrak menjadi lebih kongkrit. Sehingga hasil pembelajaran semakin meningkat. Fitria et all (2022).

2 Peningkatan Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas V Pada Pokol Materi Gerak

Berdasarkan temuan-temuan dan hasil analisis data penelitian yang telah dikemukakan pada Bab IV, selanjutnya dapat disimpulkan sebagai berikut: 1. Pembelajaran dengan menggunakan metode eksperimen dalam siklus I belummengalami ketuntasan karena siswa masih belajar untuk tahapan-tahapan eksperimen sehingga pemahaman konsep masih rendah. 2. Pembelajaran dengan metode eksperimen pada siklus II sudah mengalami kenaikan karena siswa sudah mulai aktif dalam melakukan pembelajaran ini dapat dilihat bahwa pemahaman konsep IPA siswa meningkatkan sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode eksperimen terhadap peningkatan. Siregar (2022)

3 Dampak Model Problem Based Learning Berbantu *Liveworksheet* Terhadap Pemahaman IPAS Siswa Kelas V SD

Penerapan model problem based learning berbantuan aplikasi lieworkvsheet dapat meningkatkan pemahaman IPAsiswa yang bisa dilihat hasil analisis data hasil belajar IPA siswa. Beberapa faktor lain penyebab meningkatnya hasil belajar IPA siswa adalah penerapan model problem based learning berbantuan aplikasi liveworksheet melatih siswa untuk berpikir

tingkat tinggi melalui pemecahan masalah nyata bersama kelompoknya, pemecahan masalah nyata tersebut siswa dapat mendorong siswa mengembangkan pengetahuan dan keterampilannya sendiri. Sehingga akan berdampak pada perubahan tingkah laku siswa serta peningkatan pemahaman IPA siswa. Dwiyanti et all (2023).

4 Pengaruh model *teams games tournament* berbantu media *ethnopuzzle* terhadap pemahaman konsep IPAS Siswa kelas V

Pada pembelajaran tematik tentunya terdapat kendala yang dihadapi siswa terutama pada muatan pembelajaran IPA. Siswa masih terlihat pasif dalam mengikuti pembelajaran terutama pada muatan IPA. Siswa beranggapan materi IPA adalah materi pembelajaran yang sangat susah. Hal itu pula yang menimbulkan siswa kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran IPA”. Pada temuan data tersebut, menunjukkan bahwa dalam pembelajaran tematik khususnya pada muatan IPA siswa mengalami kesulitan belajar. kesulitan belajar yang dialami siswa, tentunya memberikan dampak seiring berjalannya proses pembelajaran yang mengakibatkan prestasi belajar siswa di muatan IPA mengalami penurunan. Nurwulan, et all (2023).

Mengingat pentingnya muatan IPA di Sekolah Dasar, tentunya perlu mendapatkan perhatian khusus seperti meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa terkhusus pada muatan IPA dalam pembelajaran Tematik, agar dapat tercipta proses pembelajaran inovatif dan kreatif yang berpotensi

meningkatkan hasil belajar siswa. Siswa yang mampu memahami suatu konsep atau fakta dan menanggapi dengan kalimat sendiri tanpa mengubah makna konsep yang dimaksud dikatakan telah memahami konsep sains.

Alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan pembelajaran konsep IPA adalah model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournaments (TGT). Model pembelajaran kooperatif tipe (TGT) adalah jenis pembelajaran kooperatif yang melibatkan semua siswa, terlepas dari posisi mereka di kelas. Mudah digunakan dan menarik. Siswa dapat belajar dalam suasana yang santai dan mengembangkan rasa tanggung jawab, kerjasama, kompetisi yang sehat, dan keterlibatan belajar dengan menggunakan model TGT (*Team Games Tournament*) untuk kegiatan belajar siswa. Sumantri (2014) Akhir dari tinjauan ini menunjukkan bahwa siswa kelas V SDN Clering 01 Jepara lebih mampu memahami konsep IPA apabila digunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang dipadukan dengan media *Ethno-Puzzle*. Hal ini ditentukan dengan uji- t sampel berpasangan yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretes adalah 54, sedangkan nilai rata-rata posttest adalah 81,10. Dari hasil tes pemahaman konsep IPA terlihat rata-rata posttest lebih tinggi dari rata-rata pretest. Nurwulan, et al (2023).

5 Analisis pemahaman konsep dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran siswa konsep rangka manusia berbantu media interaktif

Berdasarkan hasil dan pembahasan Berdasarkan hasil dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan antara lain sebagai berikut:

(1) Terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran berbantuan media interaktif berbasis android terhadap pemahaman konsep siswa pada materi konsep rangka manusia dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan media video powerpoint pada aplikasi whatsapp. Hal tersebut dibuktikan dengan presentase ketuntasan siswa yang meningkat sebanyak 77,78% dibandingkan kelas kontrol yang hanya sebesar 66,66%. Selain dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa terhadap materi belajar, model pembelajaran berbantuan media interaktif berbasis android juga lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa Hal tersebut ditunjukkan dengan presentase ketuntasan siswa yang meningkat sebanyak 81,48% dari nilai sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran berbantuan media interaktif berbasis android. Presentase ketuntasan ini lebih besardibandingkan dengan presentase ketuntasan hasil belajar siswa pada kelas kontrol sebesar 63,33%.

(2) Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara pemahaman konsep siswa dengan hasil belajar siswa, setelah diterapkan media interaktif berbasis android. Hal tersebut ditunjukkan dengan nilai korelasi sebesar 0,596 yang menunjukkan hubungan positif antara pemahaman konsep dan hasil belajar siswa serta tingkat hubungan diantara kedua variabel tersebut berada dalam kategori cukup kuat. Berdasarkan perhitungan koefisien determinan atau R

square, pemahaman konsep dapat memberikan pengaruh sebesar 35,5% terhadap kenaikan hasil belajar siswa. Muslihatun et al (2021)

2.3 Pemahaman Konsep

Pemahaman konsep merupakan suatu aspek yang sangat penting dalam pembelajaran, karena dengan memahami konsep siswa dapat mengembangkan kemampuannya dalam setiap materi pelajaran. Pemahaman konsep terdiri dari dua kata yaitu pemahaman dan konsep. Beberapa definisi tentang pemahaman telah diungkapkan oleh para ahli. Menurut Depdiknas (2006) Pemahaman dapat didefinisikan sebagai suatu proses memahami arti atau makna tertentu dan kemampuan menggunakannya pada situasi lainnya. Sejalan dengan pendapat tersebut, Driver dan Leach (dalam Hasana: 2004) pemahaman adalah kemampuan untuk menjelaskan suatu situasi atau suatu tindakan. Kemampuan memahami konsep adalah kemampuan untuk menjelaskan informasi atau konsep dengan kosakata sendiri dan mampu menginterpretasikan atau mengambil benang merah kesimpulan dari penjelasan tersebut, dapat berbentuk angka, huruf, simbol, bagan, gambar, dan lain-lain.

Menurut Anderson dan Krathwol dalam (Novanto, 2021), ada tujuh indikator untuk memahami aspek pemahaman, antara lain: 1) Menafsirkan, yaitu transformasi kabar yang asli ke bentuk lain; 2) Mencontohkan, yaitu proses mengidentifikasi karakteristik utama dari suatu gambaran atau prinsip umum; 3) Mengklasifikasi, yang mengikutsertakan tahapan memperhatikan ciri atau ragam yang sesuai dengan contoh, gambaran atau prinsip tertentu; 4) Merangkum, yaitu. Penyajian satu kalimat yang

mewakili informasi yang diterima; 5) Menyimpulkan, yaitu tahapan menemukan corak dalam beberapa contoh; 6) Membandingkan, yang meliputi tahapan mencatat kesamaan dan perbedaan antara dua atau lebih objek; dan 7) Menjelaskan, saat siswa bisa menciptakan dan menggunakan model kausal dalam suatu sistem. Mampu memahami hal ini akan membantu siswa memahami dan menjelaskan (konsep).

Pemahaman konsep merupakan suatu kemampuan menerima, menyerap, serta mengerti suatu materi maupun informasi yang diperoleh melalui serangkaian kejadian atau peristiwa yang dapat dilihat langsung maupun didengar yang disimpan di dalam pikiran yang nantinya dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Pemahaman konsep memiliki peranan penting dalam proses belajar mengajar dan merupakan dasar dalam mencapai hasil belajar. Siswa dikatakan memahami suatu konsep apabila siswa dapat memberikan penjelasan atau memberikan uraian yang lebih rinci tentang suatu konsep dengan menggunakan kata-katanya sendiri.

Faktor yang mempengaruhi pemahaman

Faktor-faktor yang dibahas dalam faktor internal ini ada tiga faktor, yaitu:

Faktor jasmani

Sehat berarti dalam keadaan baik dan bebas dari penyakit. Kesehatan seseorang berpengaruh terhadap belajarnya. Proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu, selain itu menjadi kurang bersemangat dan adanya gangguan-gangguan lainnya

Faktor kelelahan

Kelelahan pada diri seseorang itu dapat dibedakan menjadi dua, yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Kelelahan jasmani terlihat dari lemah lunglainya tubuh dan timbul kecendrungan untuk membandingkan tubuh Sedangkan kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk melakukan sesuatu itu akan menjadi hilang.

2.4 Media Pembelajaran

Pengertian media pembelajaran

Media adalah saluran informasi. Sedangkan menurut Palazzon, media merupakan bentuk komunikasi yang mengimplementasikan peralatan pembuatan, simbol, dan distribusi. Jadi media adalah segala sesuatu yang menghubungkan sumber informasi dengan penerima informasi sebagai alat komunikasi. Adapun kata pembelajaran dapat kita ketahui dari 2 kata, yaitu *construction* dan *instruction*. Construction dilakukan untuk siswa pasif. Sementara instruction dilakukan oleh siswa aktif. Reigeluth dan Carr Chellman memandang pembelajaran sebagai semua yang dapat dilaksanakan untuk memfasilitasi belajar. Sedangkan menurut Driscoll, pembelajaran adalah sebuah usaha dalam memfasilitasi proses belajar agar tercapai suatu tujuan belajar. Jadi pembelajaran adalah semua yang dilakukan pendidik untuk memfasilitasi belajar dalam mencapai tujuan belajar.

Adapun pendapat Pramedti et all (2024) media pembelajaran wordwall pada materi makan dan dimakan berbasis PBL kelas V perlu adanya media pembelajaran yang menarik, mudah digunakan dan dapat menarik perhatian siswa. Media

pembelajaran wordwall ini dipilih karena sesuai dengan karakteristik siswa yang suka dengan permainan. Adanya media pembelajaran wordwall sebagai solusi dari permasalahan dikelas V pada materi makan dan dimakan. Penyajian materi makan dan dimakan pertama kali dilihat yaitu materi yang diringkas oleh peneliti agar memudahkan siswa dalam memahami. Wordwall ini untuk menguji pemahaman siswa terkait dengan materi makan dan dimakan yang telah dijelaskan. Menurut Luthfi Fadhillah (2022) aplikasi wordwall adalah sebuah media yang bisa dijadikan instrumen penilaian, bagus digunakan untuk belajar membuat permainan berbasis web dan menyenangkan. Wordwall juga salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan semangat belajar serta pemahaman siswa.

Menurut Rusman (2015): Media pembelajaran merupakan salah satu alat untuk mempertinggi proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan interaktif peserta didik dengan lingkungan dan sebagai alat bantu untuk menunjang penggunaan metode mengajar yang digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah Alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Ayuni et al (2020) bahwa media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong minat belajar peserta didik. Perkembangan dan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan yang sangat signifikan terhadap berbagai dimensi kehidupan manusia, baik dalam ekonomi, sosial, budaya maupun pendidikan. Agar pendidikan

tidak tertinggal dari perkembangan Iptek tersebut perlu adanya penyesuaian terutama dalam faktor pengajaran disekolah. Terdapat beberapa pendapat dari para ahli mengenai definisi media pembelajaran, yaitu *Association of Education and Communication Technology* (AECT) Media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi, *Gagne dan Briggs* Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran.

Oleh karena proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Guru sebagai pendidik dalam proses pembelajaran pastinya menemukan permasalahan atau kendala yang dihadapi siswa dalam belajar. Penggunaan media pembelajaran menjadi faktor pemicu apakah siswa bisa menerima pembelajaran dengan baik atau tidak. Hal itu menyebabkan guru harus kreatif dan inovatif dalam menyampaikan pembelajaran dengan model maupun media pembelajaran. Pemakaian media dalam proses pembelajaran akan dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan pemahaman, serta rasa ingin tahu. Media pembelajaran sendiri dirancang untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi. Penggunaan media pembelajaran dapat menjadikan proses belajar lebih mudah diterima oleh siswa. Media pembelajaran juga dapat menjadikan siswa menjadi lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran.

Fungsi media pembelajaran

Ada beberapa pendapat tentang fungsi media pembelajaran peran media dalam pembelajaran sangatlah penting karena menentukan efektivitas dan efisiensi dalam tujuan pencapaian pembelajaran. Mc kown dalam buku nya " *Audio Visual Aids to Instruction*" mengemukakan ada empat fungsi media dalam pembelajaran yaitu pertama mengubah titik berat pendidikan formal yaitu dengan adanya media pembelajaran yang asalnya masih abstrak menjadi pembelajaran yang konkrit, pembelajaran yang asalnya teoritis menjadi praktis kedua, menumbuhkan semangat motivasi belajar, dalam hal ini motivasi sangatlah berpengaruh bagi peserta didik, karena penggunaan media pada saat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menjadikan Siswa lebih fokus dalam pembelajaran. Ketiga, memberikan kejelasan, supaya pengetahuan dan pengalaman yang didapatkan peserta didik dapat tersampaikan dengan jelas dan dapat dipahami maka penggunaan media dalam proses belajar mengajar sangatlah diperlukan. Terakhir, keempat yaitu memberikan sebuah rangsangan terutama rasa keinginan tahanan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan.

Karena rasa ingin tahu memberikan gambaran untuk guru mengetahui bahwa peserta didiknya memperhatikan materi yang disampaikan. Kemudian fungsi media pembelajaran menurut Rowntree mengemukakan ada 6 fungsi media yaitu yang pertama membangkitkan motivasi semangat belajar dimana peserta didik menjadi lebih tertarik belajar yang tadinya jenuh dengan pembelajaran yang monoton menjadi pembelajaran yang mengasyikan karena media pembelajaran nya. yang kedua,

mengulas materi yang telah dipelajari guna supaya anak tidak lupa dengan materi sebelumnya. ketiga, memberikan stimulus belajar peserta didik diberikan rangsangan sebagai cara membuat peserta didik untuk lebih berpikir rasa ingin tahuyang tinggi. yang keempat, mengaktifkan respon siswa untuk aktif di kelas yang kelima guru memberikan umpan balik melalui pertanyaan-pertanyaan guna untuk mengetahui peserta didik yang memahami materi atau yang tidak dengan begitu jikaada kekeliruan maka pendidik wajib membenarkan kesalah pahaman peserta didik dalam memahami materi. yang keenam, mengadakan latihan yang sesuai atau evaluasi penilaian.

Pelajaran berlangsung tanpa menuntut harusnya kehadiran guru media sering dalam bentuk "kemasan" untuk mencapai proses pembelajaran. Dalam hal ini ditetapkan terlebih dahulu petunjuk atau pedoman kerja peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran penugasan dengan penggunaan bahan-bahan atau alat-alat yang telah disusun dan evaluasi. Dalam media pembelajaran yang menjadisyarat proses pembelajaran sesuai situasi di atas yaitu berbentuk modul, buku paket, kaset, YouTube, Google, dan perangkat sumber lain yang dapat memberikan informasi materi pembelajaran. Maka dari itu guru atau pendidik berfungsi sebagaifasilitator dalam proses belajar mengajar. Dalam proses kegiatan belajar, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi. Menurut Azhar Arsyad dalam Rizarizki (2021) mengemukakan tiga fungsi media mengajar khususnya media visual, antara lain:

1. Fungsi atensi yaitu mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi materi pembelajaran
2. Fungsi inti media visual yaitu menarik dan menggunakan perhatian peserta

- didik untuk berkonsentrasi kepada isi belajar yang berkaitan dengan visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajar
3. Fungsi efektif Media yang dapat terlihat oleh peserta didik ketika membaca teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggunakan emosi dan sikap peserta didik, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial dan rasa.
 4. Fungsi kognitif Kepercayaan seseorang tentang sesuatu yang di dapatkan dari proses berpikir. Proses yang dilakukan adalah memperoleh pengetahuan dan memanipulasi pengetahuan melalui aktivitas mengingat, menganalisa, memahami, menilai, membayangkan dan berbahasa
 5. Media visual Media yang terlihat lambang dan gambar dapat memperlancar pencapaian, tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar

Menurut Bariroh (2023) fungsi media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga. Pertama, membantu guru dalam bidang tugasnya. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu guru dalam mengatasi kekurangan dan kelemahan dalam proses mengajar. Analisis teknologi pendidikan menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat secara efektif menyampaikan pesan-pesan pembelajaran yang disajikan, sehingga efisien dalam penggunaan waktu dan meringankan beban guru yang bersangkutan. Kedua, membantu para pembelajar. Dengan menggunakan berbagai media pembelajaran yang dipilih secara tepat dan berdaya guna dapat membantu para pembelajar untuk mempercepat pemahaman siswa dalam penerimaan pesan-pesan pembelajaran yang disajikan, dan aspek-aspek kejiwaan seperti pengamatan, tanggapan, daya ingatan, emosi, berpikir, fantasi, intelegensia dan

sebagainya dapat dibangunkan karena media pembelajaran memiliki stimulus yang lebih kuat. Ketiga, memperbaiki proses belajar mengajar.

Dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat dan berdayaguna, akan meningkatkan hasil pembelajaran. Berdasarkan penjelasan diatas, media pembelajaran dapat mengikutsertakan murid agar dapat memberikan pengalaman yang positif. Peran media pembelajaran ialah Sebagai upaya peningkatan minat dan memberikan rangsangan kepada murid, sebagai perantara dalam menyalurkan pengetahuan. Media pembelajaran juga mendukung guru untuk membuat keputusan tentang bagaimana cara memakainya sesuai dengan kebutuhan murid. Guru yang berperan sebagai fasilitator tentunya mesti mampu memberikan pembelajaran yang bermakna bagi murid. Memanfaatkan beragam media ialah salah satu upaya yang ditempuh. Alhasil, adanya fungsi media tertentu bisa mendukung menggambarkan bagaimana media visual dan media secara general.

Penggunaan media pembelajaran

Penggunaan media di dalam proses pembelajaran bukan bermaksud mengganti cara mengajar guru, melainkan untuk melengkapi dan membantu para pengajar dalam menyampaikan materi atau informasi. Dengan menggunakan media yang diharapkan terjadi interaksi antar pembelajar maupun antara pembelajar dengan pengajar. Sebenarnya tidak ada ketentuan kapan suatu media pembelajaran harus digunakan, tetapi para pengajar harus memiliki kemampuan dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan berdayaguna

Sadiman, et all dalam Tambak (2014) menyatakan kegunaan-kegunaan media pembelajaran sebagai berikut: a) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu monoton dengan hanya menampilkan kata-kata tertulis atau lisan belaka. b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera. Seperti materi tentang tata surya, yang tidak mungkin dilihat dengan indera manusia dan perbedaan ruang, dapat diganti dengan gambar. Atau video untuk melihat komponen tata surya tersebut. Sedangkan objek yang terbatas dengan waktu seperti peristiwa masa lalu, terjadinya letusan gunung merapi. Hal tersebut bisa dilihat oleh siswa melalui foto atau video yang merekam kejadian tersebut. c) Memberikan stimulus yang sama, dapat menyamakan pengalaman dan persepsi peserta didik terhadap isi pelajaran. d) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

Macam-macam media pembelajaran

Media pembelajaran adalah berbagai macam alat atau sarana yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran agar lebih efektif dan menarik:

1. **Media Cetak:** Termasuk buku teks, buku kerja, brosur, dan materi cetak lainnya. Media cetak membantu siswa untuk memahami konsep dengan cara yang lebih visual dan terstruktur.
2. **Media Audio:** Seperti rekaman suara, lagu, atau podcast. Media ini membantu siswa memahami materi melalui pendengaran dan meningkatkan daya ingat dengan cara yang berbeda.

3. **Media Visual:** Termasuk gambar, diagram, grafik, peta, dan poster. Mediavisual membantu siswa memvisualisasikan konsep dan informasi yang kompleks.
4. **Media Audiovisual:** Seperti video, animasi, dan presentasi multimedia. Media ini menggabungkan elemen visual dan audio untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik.
5. **Media Proyeksi:** Seperti slide presentasi, overhead projector, atau LCD projector. Media ini digunakan untuk memproyeksikan gambar atau teks besar-besaran sehingga mudah dilihat oleh seluruh kelas.
6. **Media Komputer:** Termasuk perangkat lunak pembelajaran, simulasi interaktif, dan permainan pendidikan. Media komputer memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dengan memanfaatkan teknologi.
7. **Media Internet:** Seperti situs web, platform pembelajaran online, dan sumber daya digital. Media ini memungkinkan akses terhadap informasi dan pembelajaran dari berbagai sumber di seluruh dunia
8. **Media Sosial:** Termasuk forum diskusi online, grup belajar, dan jaringan sosial. Media ini memfasilitasi kolaborasi antara siswa dan memungkinkan mereka untuk berbagi pengetahuan dan pengalaman

Manfaat media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu bagian penting dalam pelaksanaan belajar mengajar. Menguasai media pembelajaran termasuk kedalam kompetensi pedagogik yaitu kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi pembelajaran, dan pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimiliki. Kemampuan merencanakan pembelajaran ini dilihat dari beberapa indikator, yakni perumusan tujuan pembelajaran, pemilihan dan pengorganisasian materi ajar, pemilihan sumber

belajar atau media pembelajaran, metode pembelajaran, rencana penilaian yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, dan rencana penilaian yang sesuai dilengkapi dengan instrumen penilaian. Berkaitan dengan hal tersebut, ini menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki tujuan, fungsi serta manfaat tersendiri bagi keberhasilan belajar peserta didik. Kemp dan Dayton dalam Isran (2018) mengemukakan beberapa manfaat media pembelajaran, yaitu:

1. **Meningkatkan keterlibatan siswa:** Media pembelajaran yang menarik dapat membuat siswa lebih aktif dan terlibat dalam proses belajar mengajar
2. **Memfasilitasi pemahaman yang lebih baik:** Media pembelajaran seringkali memungkinkan konsep-konsep yang kompleks untuk dijelaskan dengan cara yang lebih visual atau interaktif, memudahkan siswa untuk memahaminya.
3. **Mempermudah penyampaian informasi:** Melalui media pembelajaran, guru dapat menyampaikan informasi dengan lebih jelas dan menarik, sehingga mudah dipahami oleh siswa
4. **Memungkinkan pembelajaran mandiri:** Beberapa jenis media pembelajaran seperti video atau tutorial online memungkinkan siswa untuk belajar mandiri di luar kelas dan sesuai dengan kecepatan belajar mereka sendiri
5. **Mendorong kreativitas:** Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif dalam memecahkan masalah atau menanggapi informasi yang mereka terima. lebih menyenangkan bagi siswa, sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar.
6. **Mengakomodasi gaya belajar yang berbeda:** Setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda-beda. Media pembelajaran yang beragam dapat membantu guru untuk mengakomodasi gaya belajar yang berbeda tersebut.
7. **Membangun keterampilan teknologi:** Dalam era digital seperti sekarang ini, penggunaan media pembelajaran dapat membantu siswa untuk membangun keterampilan teknologi yang penting untuk kehidupan mereka di masa depan

8. **Memungkinkan pembelajaran yang lebih menyenangkan:** Media pembelajaran yang interaktif atau menarik dapat membuat proses belajar

Kesulitan media pembelajaran

Meskipun media pembelajaran memiliki banyak manfaat, ada juga beberapa kesulitan yang mungkin dihadapi dalam penerapannya:

1. **Kesiapan dan keterampilan guru:** Tidak semua guru memiliki kesiapan atau keterampilan dalam menggunakan teknologi atau media pembelajaran secara efektif. Hal ini dapat menjadi hambatan dalam menerapkan media pembelajaran yang inovatif dan bervariasi, Rasyid, et al (2022).
2. **Keterbatasan akses dan infrastruktur:** Di beberapa tempat, terutama di daerah pedesaan atau negara berkembang, akses terhadap teknologi dan infrastruktur yang dibutuhkan untuk media pembelajaran (seperti internet yang stabil, komputer, atau perangkat mobile) mungkin terbatas, Harahap (2021).

2.5 Game Edukasi Wordwall

Pengertian media wordwall

Wordwall (Sherianto, 2020) merupakan aplikasi yang dapat dijadikan sebagai media belajar, sumber belajar, serta alat penilaian bagi guru dan siswa. Menurut Wibawanto (2020) game edukasi yaitu game yang secara khusus memilikimuatan pembelajaran dan ditunjukkan untuk meningkatkan kemampuan pemainnya dalam mempelajari sesuatu materi. Sedangkan menurut Hertati, et all (2020) game edukasi

merupakan sebuah pembelajaran yang bertujuan memancing minat belajar anak sambil bermain.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa game edukasi adalah game yang membuat materi pembelajaran di dalamnya. Game ini berpacu pada tujuan dan isinya yang mampun dimanfaatkan untuk menyampaikan materi pembelajaran secara menarik kepada pemainnya. Pada aplikasi wordwall terdapat berbagai macam template game seperti kuis, memasangkan, menjodohkan dan sebagainya yang dapat digunakan untuk membuat soal evaluasi. Aplikasi wordwall juga terdapat banyak hasil game yang telah dibuat guru-guru lain sehingga dapat dijadikan referensi sebelum membuat game untuk mendapatkan gambaran game yang akan dibuat.

Kelebihan dan kekurangan media wordwall

Kelebihan

1. Keunggulan wordwall dapat menciptakan pengalaman yang interaktif. Dengan fitur-fitur seperti “berfikir cepat” dan “pemilihan ganda”, siswa dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran.
2. Mudah dalam penggunaannya. Kita bisa menambahkan konten seperti teks, audio, visual ataupun gambar dan selebihnya sway bisa mengkreasikan pada tampilannya.
3. Meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran mereka. Aktivitas yang menarik dan interaktif membantu menjaga minat siswa dan meningkatkan pemahaman mereka tentang materi.

4. Dapat diakses di perangkat apapun seperti handphone, komputer, laptop ataupun tablet.
5. Bisa meningkatkan kreativitas guru dalam membuat tampilan yang lebih baik dan menarik. d. Bisa ditambahkan absensi dan juga soal pertanyaan yang telah dibuat di Microsoft form.
6. Pendidik bisa melihat siapa saja yang telah membuka tugas yang kita berikan.

Kekurangan

1. Meskipun Wordwall menawarkan versi gratis, fitur-fitur terbatas dalam versi ini. Beberapa fitur yang lebih kuat dan bermanfaat hanya tersedia dengan berlangganan versi premium
2. Tidak dapat digunakan disaat tidak terhubung pada jaringan internet, Jaringan harus stabil disaat mengakses sway.
3. Meskipun Wordwall cukup fleksibel, beberapa pengguna mungkin merasa bahwa ada keterbatasan dalam hal kustomisasi. Beberapa fitur mungkin tidak dapat disesuaikan sepenuhnya sesuai dengan preferensi pengguna.

Macam-macam template wordwall

Di dalam Aplikasi wordwall terdapat beberapa macam template yang terdapat pada Gambar 2.1 beriku:



Gambar 2. 1Macam-macam templet wordwall

Langkah-langkah penggunaan template wordwall

Langkah-langkah yang harus dilakukan untuk menggunakan wordwall sebagai berikut:

1. Login ke <https://wordwall.net>
2. Buat akun terlebih dahulu atau dapat juga menggunakan akun email
3. selesai membuat akun pilih create activity
4. Pilih templet atau tipe game yang ingin digunakan
5. Template yang digunakan roda acak



Gambar 2. 2Templet wordwall Roda acak

6. Masukan konten pada pengaturan, kita bisa mengatur tema mengatur timer yang terdiri dari *Count Up* dan *Count Down*. Ada pula pengaturan lives atau nyawa yang dimiliki serta kecepatan berjalannya games. Lives di sini berguna ketika kita mengerjakan aktivitas dan melakukan kesalahan masih bisa tetap bermain selama nyawanya masih ada. Semuanya dapat diatur di option pengaturun yang terletak di bagian bawah konten
7. Mulai aktivitas, setelah memasukkan konten dan pengaturan selesai kita bisa memulai aktifitasnya secara online untuk memeriksa apakah game yang sudah dibuat sudah bisa digunakan dengan baik.
8. Dan jika ingin membagikan pilih opsi share, game bisa dibagikan melalui *google classroom*, email atau bisa dibagikan ke whatsapp

2.6 Hasil Belajar

Belajar adalah aktivitas yang dilakukan oleh seseorang dengan sengaja dengan keadaan sadar guna memperoleh suatu konsep, pemahaman, dan pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berfikir, merasa, maupun dalam hal bertindak.

Dalam evaluasi pembelajaran menegaskan keberhasilan belajar bukan semata-mata ditentukan oleh kemampuan individu secara utuh, melainkan perolehan belajar itu akan semakin baik apabila dilakukan secara bersama-sama dalam kelompok-kelompok belajar kecil yang berstruktur dengan baik. Kemajuan tetapi prestasi belajar siswa tidak saja diukur dari tingkat penguasaan ilmu pengetahuan tetapi juga sikap dan keterampilan. Tujuan belajar itu sendiri adalah sejumlah hasil belajar yang umumnya meliputi pengetahuan, keterampilan dan sikap-sikap yang baru, yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa.

Secara umum Abdurrahman (2014) juga menjelaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Menurut anak-anak yang berhasil dalam belajar ialah berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional. Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya. Adapun pendapat Asro, et al (2019) dapat dipahami bahwa yang dimaksud dengan hasil belajar merupakan suatu proses untuk melihat sejauh mana siswa dapat menguasai pembelajaran setelah mengikuti kegiatan proses belajar

mengajar, atau keberhasilan yang dicapai seorang peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang ditandai dengan bentuk angka, huruf, atau simbol tertentu yang disepakati oleh pihak penyelenggara pendidikan.

Manfaat hasil belajar

Hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingka laku seseorang yang mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor setelah mengikuti suatu proses belajar mengajar tertentu. Pendidikan dan pengajaran dikatakan berhasil apabila perubahan-perubahan yang tampak pada siswa merupakan akibat dari proses belajar mengajar yang dialaminya yaitu proses yang ditempuhnya melalui program dan kegiatan yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru dalam proses pengajarannya.

Berdasarkan hasil belajar siswa, dapat diketahui kemampuan dan perkembangan sekaligus tingkat keberhasilan pendidikan. Hasil belajar harus menunjukkan perubahan keadaan menjadi lebih baik, sehingga bermanfaat untuk, menambah pengetahuan, lebih memahami sesuatu yang belum dipahami sebelumnya, lebih mengembangkan keterampilannya, memiliki pandangan yang baru atas sesuatu hal, dan lebih menghargai sesuatu daripada sebelumnya. Dapat disimpulkan bahwa istilah hasil belajar merupakan perubahan dari siswa sehingga terdapat perubahan dari segi pegetahuan, sikap, dan keterampilan

2.7 Penelitian Relevan

Guna kelengkapan penelitian ini, maka merujuk beberapa penelitian terdahulu yang pokok permasalahannya hampir sama atau relevan dengan penelitian ini. Berikut adalah penelitian yang relevan

1. Pada judul “Analisis penggunaan media pembelajaran wordwall pada pembelajaran IPA” disusun oleh Azizah, et all (2023) Menyimpulkan bahwa penggunaan wordwall dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan, sangat bermanfaat dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran membantu peserta didik untuk memahami dan mengingat konsep-konsep IPA dengan lebih baik dan memotivasi peserta didik dalam pembelajaran yang ditunjukkan dalam keaktifan merespon pertanyaan dan menyelesaikan teka-teki.
2. Penelitian yang berjudul “Analisis Penggunaan *Wordwall* Sebagai Media Pembelajaran Terpadu untuk Meningkatkan Daya Tarik Belajar Siswa di Sekolah Dasar” yang disusun oleh Arrosyad, et al (2023) Menyimpulkan bahwa media pembelajaran wordwall merupakan alternatif untuk meningkatkan daya tarik belajar siswa SD karena media pembelajarannya kreatif dan interaktif. Selain mudah dan murah, penggunaan media pembelajaran wordwall juga memudahkan guru untuk menyajikan materi dan soal menjadi menarik dan menyenangkan Media pembelajaran wordwall juga dapat dijadikan sebagai sumber belajar serta alat penilaian bagi guru dan siswa. Penyajiannya yang bervariasi akan meningkatkan daya tarik dan keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran.
3. Wulandari, et all (2017) yang berjudul “Penggunaan Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar” Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi wordwall sangat efektif untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, hasil belajar siswa terlihat sangatmeningkat yang diperoleh dari hasil prates dan pascates

4. Rahma, F, I (dalam Hamid at al, 2020) menambahkan bahwa efektifitas dan efisiensi berarti keberhasilan pembelajaran dilihat dari tingkat ketercapaian tujuan setelah pembelajaran selesai dilaksanakan. Jika tujuan pembelajaran tercapai maka pembelajaran dikatakan efektif, jika pencapaian tujuan pembelajaran mediamenggunakan media, waktu seminimal mungkin maka pembelajaran dikatakanefisiensi. Media yang efektif dan efisiensi mampu mendukungpencapaian pembelajan.

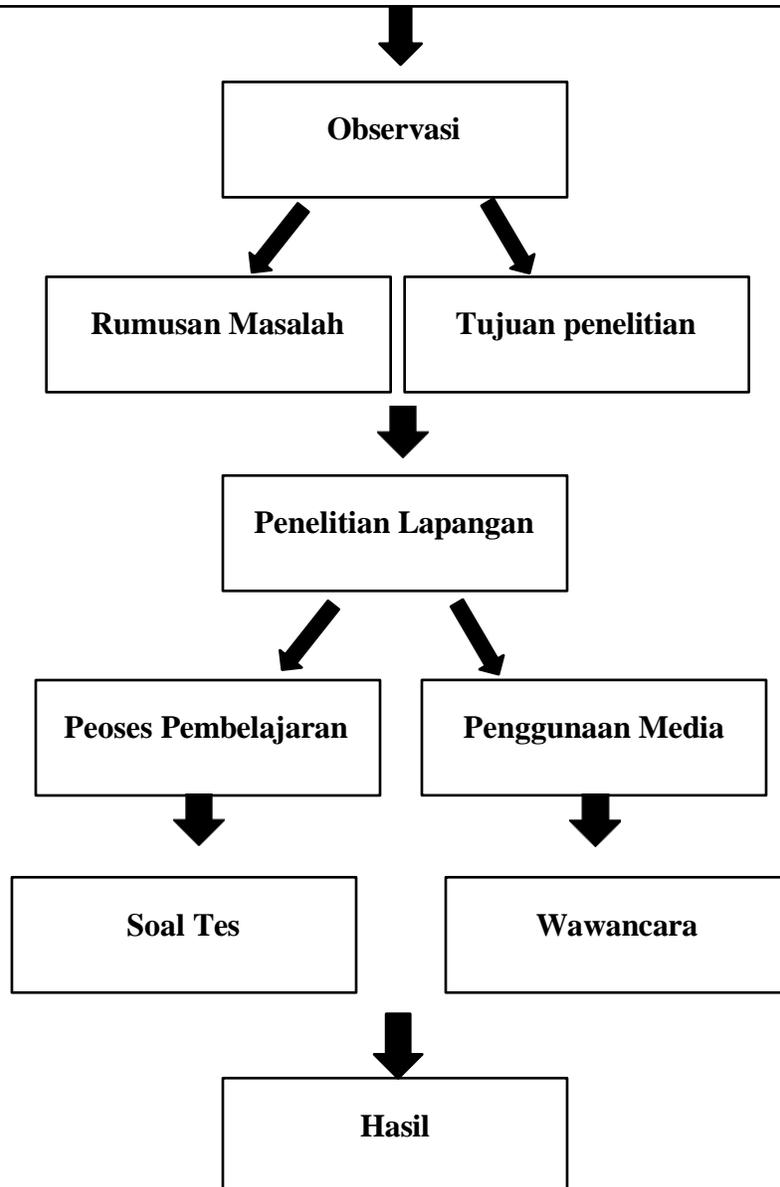
Dalam pendidikan terdapat mata pelajaran yang wajib diajarkan mulai dari tingkat pendidikan Sekolah dasar hingga Perguruan Tinggi yakni salah satunya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep- konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu prosespenemuan. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya didalam kehidupan sehari-hari

2.8 Kerangka Berfikir

Dalam proses pembelajaran guru dan siswa melakukan pembelajaran di kelas menggunakan metode ceramah dan tanya jawab kepada siswa, akan tetapi walaupun materinya sudah dipaparkan dengan jelas masih juga ada siswa belum paham apa yang di ajarkan. Pendidik belum menggunakan media pembelajaran yang interaktif seperti game edukasi. Pembelajaran akan menarik bagi peserta didik jika pembelajaran dirasa menyenangkan dan tidak monoton, untuk itu perlu digunakannya game dalam pembelajaran dan salah satu website yang dapat dipiliah untuk membuat game edukasi adalah *wordwall.net* yang menyediakan berbagai template menarik yang dapat dikembangkan sebagai game edukasi oleh pendidik. Menurut Sugiyono (2018), kerangka pemikiran merupakan alur berpikir atau alur penelitian yang dijadikan pola atau landasan berpikir peneliti dalam mengadakan penelitian terhadap objek yang ditinjau. Jadi kerangka berpikir merupakan alur yang dijadikan pola berpikir peneliti dalam mengadakan penelitian terhadap suatu objek yang dapat menyelesaikan arah rumusan masalah dan tujuan penelitian.

Berdasarkan uraian di atas, maka kerangka berfikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar dibawah ini:

**ANALISIS PEMAHAMAN SISWA KELAS V PADA
PEMBELAJARAN IPAS MATERI RANTAI MAKANAN
BERBANTU APLIKASI WORDWALL DI SDN 57 BANDA ACEH**



BAB III

METODELOGI PENELITIAN

3.1 Pendekatan penelitian

Metode penelitian merupakan prosedur, tata cara, atau langkah-langkah ilmiah yang digunakan untuk memperoleh data sebagai pemenuhan tujuan penelitian. Menurut Resseffendi (2010) mengemukakan bahwa penelitian deskriptif adalah penelitian yang menggunakan observasi, kuisioner, dan wawancara mengenai keadaan sekarang ini, mengenai subjek yang sudah kita teliti. Menurut Sugiyono (2013) “Metode analisis deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.” Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kuantitatif adalah suatu metode yang bertujuan untuk membuat gambar atau deskriptif tentang suatu keadaan secara objektif yang menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut serta penampilan dan hasilnya.

3.2 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SDN 57 Banda Aceh yang berlokasi Jln. Lingkar kampus sector timur. Barabung, kec. Darussalam, kabupaten Aceh Besar, provinsi Aceh. Waktu penelitian ini dilaksanakan selama proses kegiatan belajar mengajar yang berlangsung pada tahun 2024/2025 semester satu yaitu pada bulan Agustus 2024.

3.3 Subjek penelitian

Subjek penelitian ini adalah 4 siswa kelas V dan guru kelas V SDN57 Banda Aceh. Objek adalah kepraktisan media pembelajaran wordwall berbasis website terhadap pemahaman siswa.

3.4 Data dan Sumber Penelitian

Sumber data adalah segala sesuatu yang dapat memberikan informasi mengenai penelitian terkait. Data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan dua jenis sumber data, yaitu sebagai berikut:

a. Data Primer

Menurut Sugiyono (2018) Data primer yaitu sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Data dikumpulkan sendiri oleh peneliti langsung dari sumber pertama atau tempat objek penelitiandilakukan. Peneliti menggunakan hasil wawancara yang didapatkan dariinforman mengenai topik penelitian sebagai data primer.

b. Data sekunder

Menurut Sugiyono (2018) Data sekunder yaitu sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat oranglain atau lewat dokumen. Dalam penelitian ini yang menjadi sumber datasekunder adalah buku, jurnal, artikel yang berkaitan dengan apa yang berkaitan langsung dengan topik penelitian dengan sumber acuan lainnya

3.5 Instrumen pengumpulan data

Pada penelitian deskriptif kuantitatif, yang menjadi instrument atau alat penelitian adalah peneliti sendiri. Pada saat penelitian sudah jelas, maka instrument pada penelitian akan dikembangkan secara sederhana untuk memenuhi data yang telah di dapatkan, membandingkan dan mencocokkan data yang telah ditemukan di lokasi. Penelitian melalui beberapa tehnik pengumpulan data dengan cara observasi, soal tes, wawancara dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan instrumen penelitian utama serta alat bantu agar memperoleh data di lapangan yaitu:

a. Instrumen utama

Instrumen pengumpulan data yang utama pada penelitian deskriptif kuantitatif ini adalah peneliti itu sendiri, karena dalam penelitian ini peneliti berkerja penuh untuk mendapatkan data yang dibutuhkan dalam penelitian ini. Peneliti juga harus menjaga keakuratan data yang diperoleh sehingga sesuai dengan apa yang diharapka.

b. Instrumen bantu

Instrumen bantu pertama adalah soal tes, dokumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes pemahaman terhadap materi pembelajaran rantai makanan. Proses pembuatan tes diawali dengan dengan menyusun kisi-kisi dan indikator yang dikembangkan menjadi instrumen tes yang digunakan sebagai pengumpulan data. Aspek –aspek dan indikator yang diamati mengenai pemahaman siswa yaitu menyatakan ulang sebuah konsep, memberikan contoh dari konsep yang dipelajari. Instrumen bantu kedua adalah wawancara, instrumen

ini digunakan untuk mengetahui pemahaman siswa dan keefektifan aplikasi wordwall , pedoman wawancara ini dibuat sebagai acuan peneliti dalam melaksanakan wawancara terhadap subjek yaitu siswa dan guru kelas. Proses pembuatan instrumen wawancara disesuaikan dengan indikator yang digunakan untuk mengukur pemahaman siswa dan keefektifan aplikasi wordwall, sebelum digunakan pedoman wawancara sudah tervalidasi terlebih dahulu , jadi wawancara ini digunakan untuk menindaklanjuti hasil tes pemahaman dan keefektifan terkait materi pembelajarn dan aplikasi wordwall.

Tabel 3. 1pedoman wawancara Guru

| No | Indikator | Sub indikator | Pertanyaan |
|----|---|---------------|--|
| 1. | Penggunaan aplikasi wordwall sebagai media evaluasi | kemudahan | Bagaiman menurut Ibu media <i>wordwall</i> mudah digunakan sebagai Media evaluasi pembelajaran di Sekolah Dasar? |
| | | ketertarikan | Apakah menurut ibu tampilan media wordwall menarik? Apakah ibu akan menggunakan media wordwall dalam evaluasi pembelajaran selanjutnya? |
| | | keterampilan | Apakah ibu menggunakan beragam template permainan yang ada dimedia wordwall? |

| | | | |
|----|--|-------------------------|--|
| | | | Template permainan apa yang pernah ibu gunakan? |
| | | kepraktisan | Apakah media wordwall dapat digunakan untuk semua mata pelajaran? Menurut ibu aplikasi ini bisa membantu dalam proses pemahaman siswa? |
| 2. | Respon peserta didik | Keaktifan peserta didik | Bagaimana respon peserta didik saat kegiatan evaluasi pembelajaran media wordwall? |
| 3. | Permasalahan penggunaan wordwall dikelas | Hambatan penggunaan | Apa saja yang menjadi hambatan saat menggunakan wordwall dikelas? Bagaimana cara ibu atau langkah-langkah dalam menghadapi hambatan tersebut? |

Tabel 3. 2Pedoman wawancara Siswa

| No | Indikator | pertanyaan |
|----|----------------------|--|
| 1. | Respon peserta didik | Apa yang membuat kamu senang pada saat pembelajaran? Bagaimana pendapat kamu terhadap aplikasi wordwall dalam pembelajaran? Apakah guru menggunakan berbagai media |

| | | |
|----|--------------|--|
| | | pada saat pembelajaran? |
| 2. | Ketertarikan | Apa yang menarik dari aplikasi wordwall? |
| 3. | Pemahaman | Apakah kamu paham tentang materi rantai makanan? |

Sumber: Dimodifikasi dari Syifa Ul Husna 2020

c. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini yaitu merekam semua bentuk pelaksanaan pembelajaran, wawancara guru serta wawancara siswa dan dokumentasi penggunaan media dan pengerjaan tugas siswa di sekolah tersebut khususnya di kelas V SDN 57 Banda Aceh

3.6 Keabsahan data

Teknik pemeriksaan keabsahan data dalam penelitian ini dilaksanakan dengan triangulasi. Menurut wardhani (2015) dalam bahasa sehari-hari, triangulasi dikenal dengan istilah cek dan ricek yaitu pengecekan data menggunakan beragam sumber, teknik, dan waktu. Adapun penelitian ini menggunakan triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Adapun pada penelitian ini keabsahan yang digunakan yaitu Triangulasi teknik berkaitan dengan penggunaan berbagai cara secara bergantian untuk memastikan kebenaran data. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan berbagai teknik untuk mengambil data seperti observasi, wawancara, hasil tes dan telah dokumentasi

3.7 Teknik Analisis data

Data kuantitatif adalah informasi yang diungkapkan melalui angka-angka buka kata-kata seperti halnya yang terdapat pada penelitian kualitatif, maka analisis data kuantitatif selalu berkenaan dengan prosedur statistik (statistical procedure). Oleh sebab itu analisis data kuantitatif tidak lain adalah prosedur statistik atau analisis statistik itu sendiri.

Jadi pada analisis data kuantitatif ini menggunakan analisis deskriptif, yaitu memungkinkan peneliti untuk mengorganisir, merangkum, dan menggambarkan observasi yang dilakukan. Statistik deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran dan menjadikan ringkasan data dari populasi sehingga informasi apa adanya dari data tersebut bisa diperoleh dengan sistematis dan jelas. Ada beberapa teknik yang digunakan dalam analisis adalah (mean) rata-rata, (median) nilai tengah dan (modus) yang sering muncul.

Analisis tingkat pemahaman siswa

Setelah dilakukan pengambilan data melalui tes kemudian dilakukan pengolahan data. Lembar jawaban siswa dikategorikan berdasarkan rubrik penilaian, setelah dikategorikan berdasarkan nilai skor maka dianalisis lebih lanjut menggunakan statistik deskriptif untuk menghitung persentase tingkat pemahaman konsep siswa berdasarkan indikator pemahaman konsep dilakukan dengan menghitung skor total pemahaman konsep siswa pada materi rantai makanan. Rumus yang digunakan adalah

$$\% N = \frac{\text{Skor mentah}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

$$rata - rata = \frac{\text{nilai seluruh siswa}}{\text{jumlah siswa penelitian}}$$

Keterangan :

% nilai : persentase pemahaman konsep

Skor mentah : skor yang diperoleh siswa pada pemahaman

Skor maksimum : skor maksimum pemahaman

Adapun klarifikasi standar yang digunakan untuk menentukan kriteria tingkat pemahaman siswa tersebut digunakan reting scale.

Tabel 3. 3 kriteria tingkat pemahaman konsep siswa

| No | Rentan nilai | keterangan |
|----|--------------|-----------------|
| 1. | 0 – 50% | Perlu bimbingan |
| 2. | 50 – 70% | Cukup |
| 3. | 70 - 90% | Baik |
| 4. | 90 – 100% | Sangat baik |

sumber: dimodifikasi dari Ridwan 2015

3.8 Teknik pengumpulan data

Menurut Sugiyono (2018), teknik pengumpulan data dilakukan pada kondisi yang alamiah, sumber data primer, dan teknik pengumpulan data lebih banyak pengumpulan data menurut Sugiyono (2018) terdiri atas observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Dalam penelitian ini peneliti mengumpulkan data dengan menggunakan teknik wawancara dan dokumentasi.

1. Tes

Tes merupakan lembar instrumen yang berupa soal-soal yang terdiri dari butir-butir soal. Tes juga salah satu upaya pengukuran terencana yang dilakukan oleh guru untuk memberikan kesempatan kepada siswa dalam memperlihatkan prestasi mereka yang berkaitan dengan tujuan yang telah ditentukan. Tes dapat berupa pertanyaan, lembar kerja ataupun sejenisnya yang dapat digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, bakat dan kemampuan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen tes untuk dapat mengetahui pemahaman siswa terhadap materi makan dan dimakan kelas V SD.

2. Wawancara

Wawancara Menurut Sugiyono (2018) wawancara adalah teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit atau kecil. Dalam penelitian ini, peneliti mencatat atau merekam semua jawaban dari informan dengan apa adanya. Jenis wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur. Maksud dari wawancara terstruktur yaitu peneliti sudah menyiapkan pertanyaan terlebih dahulu sebelum mewawancarai informan.

3. Dokumentasi

Hal-hal yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit atau kecil. Dalam penelitian ini, peneliti mencatat atau merekam semua jawaban dari informan

dengan apa adanya. Jenis wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur. Maksud dari wawancara terstruktur yaitu peneliti sudah menyiapkan pertanyaan terlebih dahulu sebelum mewawancarai informan.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dipaparkan hasil penelitian yang telah dilakukan dikelas V yang bertujuan menganalisis pemahaman siswa kelas V pada pembelajaran IPAS dengan materi Harmoni dalam Ekosistem menggunakan aplikasi Wordwall di SDN57 Banda Aceh. Penelitian dilakukan dengan pendekatan kualitatif deskriptif, di mana peneliti mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.

4.1 Pelaksanaan Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini diawali dengan menyusun kisi-kisi untuk dapat merancang instrumen penelitian yang berupa pertanyaan sesuai dengan indikator pencapaian penelitian yang berbentuk wawancara. Sebelum melakukan penelitian, peneliti sudah terlebih dahulu melakukan observasi sebagai gambaran awal untuk mendapatkan informasi mengenai subjek penelitian yang terdapat disekolah yang akan dilakukan penelitian yaitu di SDN 57 Banda Aceh. Setelah mendapatkan persetujuan untuk melakukan penelitian dari dosen pembimbing, kemudian peneliti langsung mengurus perihal surat permohonan izin untuk melakukan penelitian dan melakukan pengumpulan data penelitian. Tahapan penelitian yang dilakukan peneliti terlebih dahulu adalah mengurus surat izin penelitian dari prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Bina Bangsa Getsempena, kemudian surat dari prodi langsung disampaikan ke Dekan FKIP Universitas Bina Bangsa Getsempena melalui Biro Akademik Universitas Bina Bangsa Getsempena agar pihak dekan dapat mengeluarkan surat izin permohonan penelitian yang diajukan untuk pihak Dinas Pendidikan dan

Kebudayaan Kota Banda Aceh. Surat izin dari Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Banda Aceh merupakan salah satu syarat untuk dapat melakukan penelitian di SD Negeri 57 Banda Aceh.

Berdasarkan surat Keputusan Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bina Bangsa Getsempena, Banda Aceh Nomor: 1147/131013/F1/PN/V/2024 dan berdasarkan surat izin dari Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Banda Aceh Nomor: 074/A3/3901 dengan judul skripsi “Analisis Pemahaman Siswa Kelas V Pada Pembelajaran IPAS Dengan Materi Harmoni Dalam Ekosistem Berbantu Aplikasi Aplikasi Wordwall Di SD Negeri 57 Banda Aceh”. Penelitian ini membutuhkan waktu kurang lebih 2 – 3 minggu untuk mendapatkan hasil yang valid dan terpercaya. Penelitian ini mulai dilakukan pada tanggal 16 Agustus 2024. Kemudian hasil dari penelitian ini dilakukan melalui tiga tahap verbatim, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan Kesimpulan. Adapun lampiran pada tabel hasil verbatim antar responden tidak dilampirkan dalam skripsi ini, sehingga hasil verbatim tersebut dimuat dalam lampiran, hal ini dilakukan guna untuk mempersingkat penjelasan dalam skripsi ini.

4.2 Hasil Penelitian

Berdasarkan pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan di lapangan, maka peneliti menemukan beberapa temuan mengenai data yang peneliti perlukan terhadap guru kelas V ibu Humaira, S.Pd dan siswa kelas V, peneliti mendapatkan data menggunakan kuisioner dan wawancara tentang kemampuan siswa dalam memahami pembelajaran serta penggunaan media wordwall. Untuk lebih jelasnya dibawah ini

peneliti akan menguraikan temuan yang peneliti temukan dilapangan. Maka berikut akan dideskripsikan data hasil penelitian sebagai berikut:

Hasil Kuesioner

Pelaksanaan untuk mendapatkan data pemahaman siswa pada materi rantai makanan di SDN 57 Banda Aceh yaitu menggunakan instrumen kuesioner . data ini diperoleh langsung dari peserta didik kelas V. kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya, yang digunakan untuk memperoleh informasi dari respinden terhadap hal-hal yang diketahui.

Untuk menentukan angka kuantitatif dari kuesioner adalah dengan menjumlahkan skor jawaban dari responden sesuai dengan frekuensi jawaban. Kuesioner yang diujikan dalam penelitian ini menggunakan 4 opsi jawaban yaitu, perlu bimbingan, cukup, baik, sangat baik. Berikut adalah perolehan data hasil kuesioner yang telah peneliti lakukan.

Gambar 4. 1 hasil kuesioner

| | | |
|----|-----------|-------|
| 1 | | |
| 2 | nama | nilai |
| 3 | ND | 95 |
| 4 | Z | 70 |
| 5 | AB | 90 |
| 6 | SL | 90 |
| 7 | SY | 75 |
| 8 | jumlah | 420 |
| 9 | rata-rata | 84 |
| 10 | maksimum | 95 |
| 11 | minimum | 75 |
| 12 | | |

Berdasarkan statistik diatas,

diperoleh hasil pemahaman murid kels V SDN 57 Banda Aceh setelah murit diberikan

soal tes. Data nilai yang didapatkan dengan jumlah siswa 5, nilai maksimum 95, nilai minimum 75 dan rata-rata 84. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa termasuk dalam katagori baik.

Hasil Wawancara siswa

Tabel 4. 1Wawancara siswa (SL)

| No | Pertanyaan | jawaban |
|----|--|--|
| 1. | Apa yang membuat kamu senang pada saat pembelajaran? | Pembelajaran yang membuat saya senang kalo ibu menggunakan media belajar yang menarik, seperti nonton video dan bermain game |
| 2. | Bagaimana pendapat kamu terhadap aplikasi wordwall dalam pembelajaran? | Menurut saya aplikasi ini sangat bisa membantu saya dalam belajar, karena saya sangat senang bisa bermain smabil belajar. |
| 3. | Apakah kamu paham terhadap materi rantai makanan? | Paham, kalo konsumen I ada belalang, lembu, tikus. Konsumen III elang dan yang terakhir ada penguraian. |
| 4. | Apa yang menarik dari aplikasi wordwall? | Sebab ada banyak game dalam aplikasi itu |
| 5. | Apakah guru menggunakan media pada saat pembelajaran | Ada, tapi tidak sering, seperti video |

Sumber: SDN 57 Banda Aceh

Berdasarkan jawaban siswa dapat di ketahuai bahwa pembelajaran yang menggunakan media game pada saat belajar akan memberikan semangat serta motivasi belajara siswa sehingga akan memberikan pemahaman sesuai kemampuan siswa.

Sebuah permainan yang ddirancang dengan baik dapat memberikan latihan dalam berfikir.

Tabel 4. 2Wawancara Siswa (ND)

| No | Pertanyaan | Jawaban |
|----|--|--|
| 1. | Apa yang membuat kamu senang pada saat pembelajaran? | Belajar alam sekitar menurut saya menyenangkan, pembelajaran yang sering kita liat |
| 2. | Bagaimana pendapat kamu terhadap aplikasi wordwall dalam pembelajaran? | Menyenangkan, karena dengan aplikasi ini saya lebih paham dan senang saat belajar |
| 3. | Apakah kamu paham terhadap materi rantai makanan? | Rantai makanan adalah proses penguraian antara makhluk hidup dan tumbuhan |
| 4. | Apa yang menarik dari aplikasi wordwall? | Sangat menarik bagi saya, belajar sambil bermain game itu sangat menyenangkan. |
| 5. | Apakah guru menggunakan berbagai media pada saat pembelajaran? | Pernah seperti Canva. Capcup dan video |

Sumber: SD Negeri 57 Banda Aceh

Berdasarkan jawaban siswa, siswa menyukai pembelajaran berkaitan dengan alam sosial dan menggunakan aplikasi wordwall sangat membantu (praktis) serta dapat mengasah pemahaman, penggunaan media yang pernah digunakan pada saat belajar seperti video.

Tabel 4. 3Wawancara Siswa (A)

| No | Pertanyaan | Jawaban |
|----|--|--|
| 1. | Apa yang membuat kamu senang pada saat pembelajaran? | saya sangat tertarik pada pembelajaran yang menggunakan pembelajaran pada saat belajar |
| 2. | Bagaimana pendapat kamu terhadap aplikasi wordwall dalam pembelajaran? | Karena ada game. Menyenangkan sekali bisa bermain game roda acak yang dilakukan pada pembelajaran rantai makanan |
| 3. | Apakah kamu paham terhadap materi rantai makanan? | Paham, berhubungan antar makanan, dimakan dan dimakan, contoh kita makan ayam, ayam makan nasi uduk |
| 4. | Apa yang menarik dari aplikasi wordwall? | Bisa main game sambil belajar |
| 5. | Apakah guru menggunakan media pembelajaran? | Ada salah satunya wordwall |

Sumber: SD Negeri 57 Banda Aceh

Berdasarkan jawaban siswa ketertarikan terhadap media berbasis game dapat memberikan semangat seperti mendengar pembelajaran, ingin maju kedepan dan bisa memberikan pemahaman mengenai rantai makanan. Walaupun tidak mengerti semua dengan materi harmoni dalam ekosistem (rantai makanan).

Tabel 4. 4 Wawancara siswa (AB)

| No. | Pertanyaan | Jawaban |
|-----|--|--|
| 1. | Apa yang membuat kamu senang pada saat pembelajaran? | bisa bermain dan mendapatkan ilmu |
| 2. | Bagaimana pendapat kamu terhadap aplikasi wordwall dalam pembelajaran? | Sebuah aplikasi yang diterapkan oleh guru bisa membuat saya lebih semangat dalam belajar |
| 3. | Apakah kamu paham terhadap materi rantai makanan? | Tentu saja saya Paham, dengan adanya aplikasi wordwall tadi lebih mudah dalam mengingat dan mengasah pemahaman saya. Misalnya katak makan nyamuk, ular dimakan sama elang dan tumbuhan dimakan sama kambing, termasuk kedalam rantai makanan |
| 4. | Apa yang menarik dari aplikasi wordwall? | Kita bisa bermain sambil belajar dengan menggunakan aplikasi wordwall |
| 5. | Apa yang menarik dari aplikasi wordwall? | Ada, guru sering menggunakan media video. Kami hanya menonton dan mengerjakan tugas |

Sumber: SD Negeri 57 Banda Aceh

Berdasarkan jawaban siswa penggunaan media sangat dibutuhkan oleh peserta didik dan memiliki pengaruh yang sangat besar dalam memahami materi yang disampaikan. Penggunaan media wordwall bagi siswa dibutuhkan untuk memberikan semangat dalam belajar. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang

berperan penting selama proses pembelajaran. Media sebagai salah satu komponen dalam sistem itu, mempunyai fungsi sebagai sarana komunikasi non-verbal.

Berdasarkan dari hasil wawancara yang mengarah pada rumusan tentang pemahaman siswa setelah menggunakan aplikasi wordwall. Berikut hasil yang disampaikan Ibu Humaira guru kelas V.

” Pada saat penggunaan aplikasi ini terlihat siswa sangat antusias, seperti ingin maju kedepan untuk mencoba game dan menjawab pertanyaan yang ada pada game. Minat belajar siswa serta motivasi belajar sangat aktif pada pembelajaran, dengan soal pertanyaan yang ada pada aplikasi wordwall siswa bisa menjawab sesuai pemahaman yang dimiliki. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang berperan penting selama proses pembelajaran”

Sama halnya yang di sampaikan oleh peserta didik tentang pemahaman yang di diketahuinya.

”Siswa (S) Paham , kalo konsumen I ada belalang, lembu, tikus. Konsumen II ayam, katak, ular. Konsumen III elang dan yang terakhir ada cacing dan jamur yang termasuk kedalam penguraian. Siswa (N) Rantai makanan adalah proses penguraian antara makhluk hidup dan tumbuhan. Siswa (A) Paham, berhubungan antar makanan, dimakan dan dimakan, contoh kita makan ayam, ayam makan nasi uduk. Siswa (AB) Tentu saja saya Paham, dengan adanya aplikasi wordwall tadi lebih mudah dalam mengingat dan

mengasah pemahaman saya. Misalnya katak makan nyamuk, ular dimakan sama elang dan tumbuhan dimakan sama kambing, termasuk kedalam rantai makanan ”.

Hasil Wawancara Guru

Tabel 4. 5Wawancara Guru Kelas

| No | pertanyaan | jawaban |
|----|--|--|
| 1. | Bagaimana menurut ibu aplikasi wordwall mudah digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran disekolah dasar? | oh iya mudah, anak-anak juga langsung bisa menggunakannya tapi kalo menurut ibu media ini efektif cuman tergantung kalo di sekolah ini siswanya ada yang ABK karena disekolah ini menerima anak yang inklusif, jadi kalo untuk media ini cocok untuk anak SD tapi kalo anak sekolah kita harus dikondisikan materi apa |
| 2. | Bagaimana menurut ibu tampilan media wordwall menarik? | Iya sangat menarik, anak-anak lebih semangat dan termotivasi untuk belajar seperti yang kita gunakan pada pembelajaran ipas tentang rantai makanan jadi siswa bisa menebak yang mana konsumen 1,2. anak yang cepat pahamnya itu sangat-sangat efektif dan efisien untuk digunakan dalam pembelajaran |
| 3. | Apakah ibu akan | Insyaallah akan digunakan, ibu juga tertarik menggunakan media wordwall pada pembelajaran selanjutnya. |

| | | |
|----|--|--|
| | Menggunakan media wordwall dalam evluasi pembelajaran? | |
| 4. | Apakah ibu menggunakan beragam templat permainan yang ada di media wordwall? | ya tentu ada yang ibu gunakan, ibu sesuaikan juga dengan pembelajaran karena siswa sangat senang kalo belajar menggunakan media atau game seperti yang ibu gunakan pada aplikasi wordwall |
| 5. | Templat permainan apa yang pernah ibu gunakan? | templat yang ada di wordwall sangat banyak namun ibu belum menggunakan semuanya, ada beberapa templat yang sudah dipakai seperti roda acak. Roda acak sangat mudah digunakan terutama untuk siswa pada saat menggunakan dalam pembelajaran dan templat teka teki |
| 6. | Menurut ibu media wordwall dapat digunakan untuk semua mata pelajaran? | Iya tentu saja, media ini sangat-sangat bisa dan efektif pada semua mata pelajaran. Apalagi media tersebut sangat bermotivasi dan bisa menambah minat belajar |
| 7. | Apa saja yang menjadi hambatan saat menggunakan wordwall di kelas? | Hambatan untuk membuat medianya tidak ada, namun untuk hambatan lainnya seperti internet saat menggunakan komputer atau crombook apalagi kelas tinggi seperti kelas V itu jaringan wifinya tidak sampai ke kelas V |
| 8. | Bagaimana cara atau langkah-langkah ibu | Insyallah nanti dibicarakan lagi dengan bapak kepala sekolah untuk kedepannya pemerataan ataupun jaringan wifinya bisa |

| | | |
|-----|--|--|
| | dalam menghadapi hambatan tersebut? | digunakan di semua kelas dan memudahkan siswa mengikuti pembelajaran yang menggunakan internet |
| 9. | Bagaimana respon peserta didik saat kegiatan evaluasi pembelajaran dengan Memanfaatkan media wordwall? | Anak-anak sangat aktif dan antusias dalam mengikuti kegiatan evaluasi pembelajaran terutama saat menggunakan media wordwall |
| 10. | Bagaimana hasil penggunaan wordwall dikelas? | Penggunaan wordwall di kelas itu sangat mudah dan sangat-sangat dibutuhkan juga sangat membantu anak sehingga membuat anak lebih kreatif, termotivasi serta bisa menarik minat anak dalam belajar |
| 11. | Menurut ibu aplikasi ini bisa memberikan pemahaman kepada siswa? | Pada saat penggunaan aplikasi ini terlihat siswa sangat antusias seperti ingin maju kedepan untuk mencoba game dan menjawab pertanyaan yang ada pada game. Aplikasi ini sangat bisa membantu ibu dalam proses mencapai tujuan pembelajaran. Peserta didik sangat menyukai aplikasi ini dan bisa menjawab soal yang tidak bisa mereka pilih sendiri, termasuk anak ABK yang maju walaupun jawabanya belum sepenuhnya benar. Mereka ingin maju karena penasaran soal |

| | | |
|--|--|---|
| | | apa yang mereka dapat jadi hari hasil jawaban mereka terlihat sudah |
|--|--|---|

Sumber: Humaira, S.Pd SD Negeri 57 Banda Aceh 2024/2025

Berdasarkan hasil wawancara guru kelas V Ibu Humaira S.Pd Penggunaan media wordwall sangat bagus dan praktis digunakan untuk sekolah dasar yang dimana peserta didik masih dalam masa bermain sambil belajar. Dengan adanya aplikasi ini bisa membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran, penggunaan media juga harus dikondisikan sesuai tujuan pembelajaran dan kondisi sekolah. Namun untuk sekolah yang menerima anak berkebutuhan khusus (ABK) harus dikondisikan sesuai dengan materi, untuk anak SD media ini sangat cocok, dengan tampilan yang menarik peserta didik lebih semangat dalam mendengar penjelasan dari guru sehingga pada saat digunakan media wordwall peserta didik bisa menjawab pertanyaan dan mereka termotivasi untuk belajar. Pada saat menggunakan media peserta didik juga langsung bisa menggunakannya setelah dijelaskan oleh guru, pada saat peserta didik maju mereka harus memutar roda acakterlebih dahulu setelah rodanya berhenti peserta didik harus menjawab gambar pada game tersebut, gambar apa dan termasuk ke golongan pemakan apa? Respon peserta didik saat kegiatan evaluasi pembelajaran menggunakan media wordwall terlihat anak sangat aktif dan antusias untuk menjawab pertanyaan yang ada pada game, guru bisa menilai kemampuan siswa dalam mengingat dan paham pada materi yang telah disampaikan guru.

4.3 Pembahasan Penelitian

4.3.1 Bagaimana hasil pemahaman siswa kelas V materi rantai makanan setelah menggunakan aplikasi wordwall sebagai media pembelajaran di SDN 57 Banda Aceh

Media pembelajaran wordwall dapat dijadikan sebagai salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran seperti saat ini. Selain penggunaan yang mudah dan murah, media ini juga memiliki banyak alternatif pilihan dalam menyajikan materi dan soal. Sehingga para pendidik dapat menggunakan pilihan alternatif lainnya sebagai variasi lain dalam mengemas materi pelajaran yang lain. media yang menyenangkan dan bervariasi akan membuat siswa lebih aktif dan lebih termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Nur Aidah (2022).

Menurut Ani, at ell (2022) Desain aplikasi interaktif games edukatif sebagai media pembelajar untuk memahami materi PAI kemampuan siswa dalam memahami materi PAI di SD dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi interaktif games edukatif wordwall dinilai sangat baik karena dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada pada wordwall jawaban benar, menentukan jawaban sendiri (tidak dibantu), tidak memerlukan waktu lama untuk menjawab. Seperti yang disampaikan oleh Ibu Humaira.

“Pada saat penggunaan aplikasi ini terlihat siswa sangat antusias seperti ingin maju kedepan untuk mencoba game dan menjawab pertanyaan yang ada pada game. Aplikasi ini sangat bisa membantu ibu dalam proses mencapai tujuan

pembelajaran. Peserta didik sangat menyukai aplikasi ini dan bisa menjawab soal yang tidak bisa mereka pilih sendiri, termasuk anak ABK yang maju walaupun jawabannya belum sepenuhnya benar. Mereka ingin maju karena penasaran soal apa yang mereka dapat jadi hari hasil jawaban mereka terlihat sudah memahami materi dari rantai makanan”.

Azizah, et all (2023) Menyimpulkan bahwa penggunaan wordwall dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan, sangat bermanfaat dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran membantu peserta didik untuk memahami dan mengingat konsep-konsep IPA dengan lebih baik dan memotivasi peserta didik dalam pembelajaran yang ditunjukkan dalam keaktifan merespon pertanyaan dan menyelesaikan teka- teki. Sama halnya hasil dari soal tes dan wawancara siswa.

“Penggunaan media wordwall sangat bermanfaat dalam memberika pemahaman seperti dari pada saat penggunaan aplikasi peserta didik bisa menjawab pertanyaan yang tidak bisa mereka pilih sendiri, mereka bisa menjawab karena adanya gambar pada game wordwall. Begitu juga hasil dari soal tes terlihat peserta didik bisa menjawab semua soal dengan baik dan benar sesuai pemahaman yang dimengerti. Sama halnya jawaban dari wawancara peserta didik mereka menjawab sesuai pemahaman”.

4.3.2 Bagaimana keefektifan aplikasi wordwall dalam proses pembelajaran pada materi rantai makanan kelas V SDN 57 Banda Aceh

Kepraktisan yang dilihat dalam kajian ini adalah kepraktisan penggunaan produk pembelajaran, yaitu media pembelajaran wordwall sebagai media bantu dalam pemahaman belajar. Kepraktisan ini juga merupakan salah satu ukuran media pembelajaran aplikasi wordwall dikatakan baik atau tidak. Dalam hal ini, kepraktisan diartikan pula sebagai kemudahan dalam penyelenggaraan, membuat instrumen, dan dalam pemeriksaan atau penentuan keputusan yang objektif, sehingga keputusan tidak menjadi bias dan meragukan. Kepraktisan dihubungkan pula dengan efisien dan efektifitas waktu dan dana. Sebuah tes dikatakan baik bila tidak memerlukan waktu yang banyak dalam pelaksanaannya, dan tidak memerlukan dana yang besar atau mahal. Menurut Cut Marlina (2019) Kepraktisan sebuah alat evaluasi lebih menekankan pada tingkat efisiensi dan efektivitas alat evaluasi tersebut, beberapa kriteria yang dikemukakan oleh Gerson, dkk dalam mengukur tingkat kepraktisan, diantaranya adalah: (1) Waktu yang diperlukan untuk menyusun tes tersebut; (2) Biaya yang diperlukan untuk menyelenggarakan tes tersebut; (3) Waktu yang diperlukan untuk melaksanakan tes; (3) Tingkat kesulitan menyusun tes, (4) Tingkat kesulitan dalam proses pemeriksaan tes; (5) Tingkat kesulitan melakukan interpretasi terhadap hasil tes. Seperti yang diungkapkan oleh Ibu Humaira.

“Iya tentu saja, media ini sangat-sangat bisa dan efektif pada semua mata pelajaran. Apalagi media tersebut sangat bermotivasi dan bisa menambah minat

belajar. Oh iya mudah, anak-anak juga langsung bisa menggunakannya tapi kalo menurut ibu media ini efektif cuman tergantung kalo di sekolah ini siswanya ada yang ABK karena disekolah ini menerima anak yang inklusif, jadi kalo untuk media ini cocok untuk anak SD tapi kalo anak sekolah kita harus dikondisikan materi apa. Iya tentu saja, media ini sangat-sangat bisa dan efektif pada semua mata pelajaran. Apalagi media tersebut sangat bermotivasi dan bisa menambah minat belajar. cara menggunakannya juga mudah hambatan untuk membuatnya tidak ada, namun untuk hambatan lainnya seperti internet saat menggunakan komputer atau crombook apalagi kelas tinggi seperti kelas V itu jaringan wifinya tidak sampai ke kelas tinggi. media ini juga tidak memerlukan dana yang banyak hanya menggunakan internet”.

Rahma, F, I (dalam Hamid at al, 2020) menambahkan bahwa efektifitas dan efisiensi berarti keberhasilan pembelajaran dilihat dari tingkat ketercapaian tujuan setelah pembelajaran selesai dilaksanakan. Jika tujuan pembelajaran tercapai maka pembelajaran dikatakan efektif, jika pencapaian tujuan pembelajaran menggunakan media, waktu seminimal mungkin maka pembelajaran dikatakan efisiensi. Media yang efektif dan efisiensi mampu mendukung pencapaian pembelajaran.

BAB V

KESIMPULAN

Kesimpulan

Pemahaman siswa kelas v materi rantai makanan setelah menggunakan aplikasi wordwall sebagai media pembelajaran di kelas V SDN 57 Banda Aceh. Dengan nilai maksimum 95, minimum 75 dan rata-rata 84, jadi perolehan nilai pada pemahaman siswa termasuk dalam katagori baik. Media pembelajaran wordwall dapat dijadikan sebagi salah satu media yang praktis pada pembelajaran. Selain penggunaan yang mudah dan murah, media ini juga memiliki fitur pilihan dalam penyajian materi dan soal. Pembelajaran dengan aplikasi wordwall dapat dilaksanakan apabila didukung dengan koneksi internet yang memadai. Maka dari itu sebelum melaksanakan pembelajaran dengan aplikasi wordwall disarankan memastikan tersedianya koneksi internet terlebih dahulu. Disarankan kepada guru untuk mengarahkan siswa agar berlatih dan tekun dalam pembiasaan membaca sehingga dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa. Salah-satunya dengan membiasakan siswa mengerjakan soal-soal yang menuntut adanya kemampuan tersebut.

Sarah

Penelitian dan penggunaan media wordwall masih memerlukan tindak lanjut agar dapat memperoleh media yang lebih bervariasi kembali nantinya, peneliti menyarankan:

1. Bagi peneliti selanjutnya, dapat mengembangkan media wordwall pada materi lainnya sehingga dapat mempermudah siswa menerima pesan dalam materi yang dipelajari.
2. Bagi guru, dapat menggunakan media wordwall pada materi lainnya dalam proses pembelajaran berlangsung agar pembelajaran lebih bervariasi

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman. (2014). Belajar dan Pembelajaran. Bandung: Alfabeta. Akhiruddin, dkk. 2019. Belajar dan Pembelajaran. CV. CahayaBintang.
- Arrosyad, M. I., Antika, D., Dzulqa, E. T., & Balqis, M. (2023). Analisis Penggunaan Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Terpadu untuk Meningkatkan Daya Tarik Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *IJM: Indonesian Journal of Multidisciplinary*, 1(2), 414-423.
- Asro, M. K., & Muna, N. (2019). Pengaruh Kompetensi Pedagogik Guru Dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Fiqih Di MA Darussalam Krempyang Nganjuk. *Intelektual: Jurnal Pendidikan Dan Studi Keislaman*, 9(2), 217-228.
- Ayuni, V. S., Munandar, H., & Junita, S. (2020). Pengembangan media poster pelestarian makhluk hidup untuk meningkatkan pengetahuan siswa Kelas IV Sekolah Dasar pada pembelajaran ipa tema 6 subtema 3. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 1(1).
- Azizah, T. N. A., Arifin, S., & Puspitasari, I. (2023). Penerapan *Media Pembelajaran Wordwall* dalam Menunjang Pemahaman Konsep Siswa: Indonesia. *JIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(5), 3168-3175.
- Bariroh, S., & Syamsudin, D. (2023). Peningkatan Kemampuan Belajar Bahasa Arab dengan Menggunakan Media Kotak Rahasia Pada Peserta Didik Kelas 3 SD Insan Kamil. *Tatsqify: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 4(2), 112-118.
- Cut Marlina, Rismawati. (2019). Praktikalitas Penggunaan Media Pembelajaran Membaca Permulaan Berbasis Macromedia Flash. *Stkip Bina Bangsa Getsempena. Jurnal Tunas Bangsa*. Vol 6. No 2: 277- 289
- Dewantoro, A., & Mustadi, A. (2019). Peningkatan pemahaman konsep mahasiswa pgsd UNY melalui model tipe small group discussion. *JPE (Jurnal Pendidikan Edutama)*, 6(2),69-76.
- Dwiyanti, N. K. E. M., Rati, N. W., & Lestari, L. P. S. (2023). Dampak Model Problem Based Learning Berbantuan Liveworksheet Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(2).
- Fitria, & Ratnawati S. 2022. *Pengaruh Media Berbasis Video Interaksi Terhadap Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar*. JPGI

- Hartati, S., dkk. 2020. Upaya Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Lppm Unnes, Semarang. Ibid ..., hlm. 127-148.
- Helmingsyah, Fuad Z A, Subhananto A, Agustina M. 2020. Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Islam Laboratorium Aceh Besar. *Jurnal Tunas Bangsa*. Vol 7. No 2:252-265.
- Irawan, R., Hanum, C. F., & Musdiani, M. (2021). Analisis Model Pembelajaran Kooperatif Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini Di TK Ikal Dolog Kelompok B1 Di Chik Pineung Raya Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 2(1).
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *Axiom: jurnal pendidikan dan matematika*, 7(1).
- Milala, H. F., Endryansyah, J., & Agung, A. I. (2022). Keefektifan dan kepraktisan media pembelajaran menggunakan adobe flash player. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 11(2), 195-202.
- Mofu, B., & Carban, I. A. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di SD YPK Ebenhaezer Argapura Tahun Pelajaran 2022-2023: Implementation of the Independent Learning Curriculum at SD YPK Ebenhaezer Argapura For The 2022-2023 Academic Year. *MURAI: Jurnal Papua Teologi Konstektual*, 5(1), 29-37.
- Moleong, L. J. (2019). Metodologi Penelitian Kualitatif. PT. Remaja Rosdakarya
- Mulyasa, (2014), pemahaman siswa salam pembelajaran, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Muslichatun, M., Ellianawati, E., & Wardani, S. (2021). Analisis pemahaman konsep dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran konsep rangka manusia berbantuan media interaktif berbasis android. *Jurnal Profesi Keguruan*, 7(1), 142-150.
- Nurwulan, D. A., Ardianti, S. D., & Fajrie, N. (2023). Pengaruh Model Teams Games Tournament Berbantu Media Ethno-Puzzle Terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas V. *As-Sabiqun*, 5(2), 431-440.
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(11), 806-811.

- Pramesti, P. W., Prasasti, P. A. T., & Retno, R. S. (2024). Analisis Penggunaan Media
- Purnamasari, S.dkk (2022). Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1),70-77.Rajawali Pers, Jakarta.
- Putra, P. A. N. (2024). Keterbatasan Akses Dan Infrastruktur Dalam Keberlangsungan Pendidikan Vokasional. *Netizen: Journal of Society and Bussiness*, 1(5), 249-254.
- Ramadhan, K., dkk. 2016. Game Edukasi Tebak Gambar Bendera Negara
- Rasyid, A. L. A., & Irsan, I. (2022). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Aplikasi Geogebra pada Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Abdidas*, 3(1), 53-60.
- Rizarizki, J. M., Khairinal, K., & Syuhada, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas Xi Di Man 1 Kerinci. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 967-978.
- Rohima, N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa.
- Rusman. 2015. Pembelajaran Tematik Terpadu:Teori Praktik dan Penilaian.Sd Masjid Syuhada. Prosiding PPG Fakultas Keguruan dan Ilmu
- Sari, R.,& Nugroho, O. F.(2019). Pengaruh pembelajaran Menggunakan Model React TerhadapKemampuan berfikir Kritis pada Mata pembelajaran IPA. *Pendidikan*
- Siregar, I. H., & Kasmawati, K. (2022). Peningkatan Pemahaman Konsep Ipa Siswa Kelas V Pada Pokok Materi Gerak. *Gravity Journal*, 1(1), 27-38.
- Sudjana, N. (2016). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D, Bandung: Alfabeta, 2013.
- Sugiyono, T., Sulistyorini, S., & Rusilowati, A. (2017). Pengembangan perangkat pembelajaran ipa bervisi sets dengan metode outdoor learning untuk menanamkan nilai karakter bangsa. *Journal of Primary Education*, 6(1), 8-20.

- Sumantri, B. (2014). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Pkn Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournamen (TGT) Pada Siswa Kelas III SD Negeri Pelem 2 Ngawi. *Jurnal Ilmiah STKIP PGRI Ngawi*, 13(1), 32–45.
- Tambak, S. (2014). Metode ceramah: Konsep dan aplikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Tarbiyah*, 21(2).
- Tarigan, M. T. B. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Berbasis Video Animasi Materi Ciri Ciri Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas Iii Sd Negeri 105403 Tiga Juhar Tahun Ajaran 2023/2024 (Doctoral Dissertation, Universitas Quality).
- Utami, A. D. dkk. (2022). *Penerapan Aplikasi Game Wordwall dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Karakter Disiplin Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6855-6865.
- Wahid, A. (2018). Jurnal Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Istiqlah: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, 5(2).
- Wibawanto, Wandah. 2020. *Game Edukasi Rpg (Role Playing Game)*. Penerbit
- Wiratna Sujarweni, *Metodologi Penelitian – Bisnis & Ekonomi*, (Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2015), hlm. 32. Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS kelas V. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 5, 397-402.
- Wulandari, R., dkk. 2017. Penggunaan Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*. 2:1024-1029

LAMPIRAN

Lampiran 1

Dokumentasi peserta didik mencoba dan guru mendampingi



Dokumentasi: Siswa ND Mencoba media wordwall



Dokumentasi: Siswa SL mencoba media wordwall



Dokumentasi: Siswa AZ mencoba media wordwall



Dokumentasi: Siswa A mencoba media wordwall



Dokumentasi: Siswa SY mencoba media wordwall

Lampiran 2

Dokumentasi saat mengerjakan tugas





Soal Tes

Nama: Diajukan

Kelompok: 1

Kelas: 1

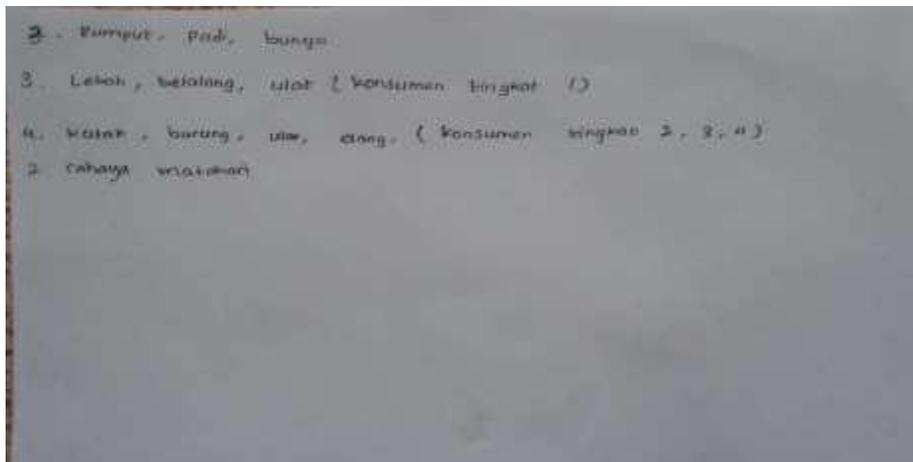
SOAL TES

ESSY

1. Urutkan gambar dibawah ini yang menunjukan hubungan rantai makanan?
2. Manakah yang berperan sebagai sumber energi pertama dalam keberlangsungan rantai makanan?
3. Siapakah yang berperan sebagai produsen di rantai makanan pada gambar diatas?
4. Manakah makhluk hidup yang termasuk kelompok herbivora? Termasuk konsumen tingkat berapakah hewan ini?
5. Manakah makhluk hidup yang termasuk kelompok karnivora? Termasuk konsumen tingkat berapakah hewan ini?

Lampiran 3

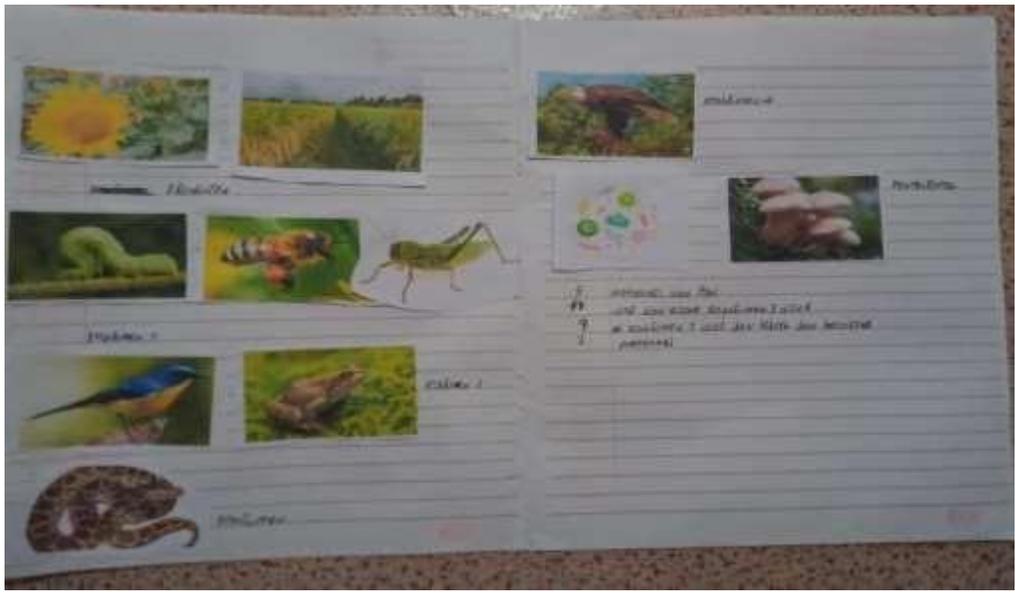
Dokumentasi hasil kerja ND



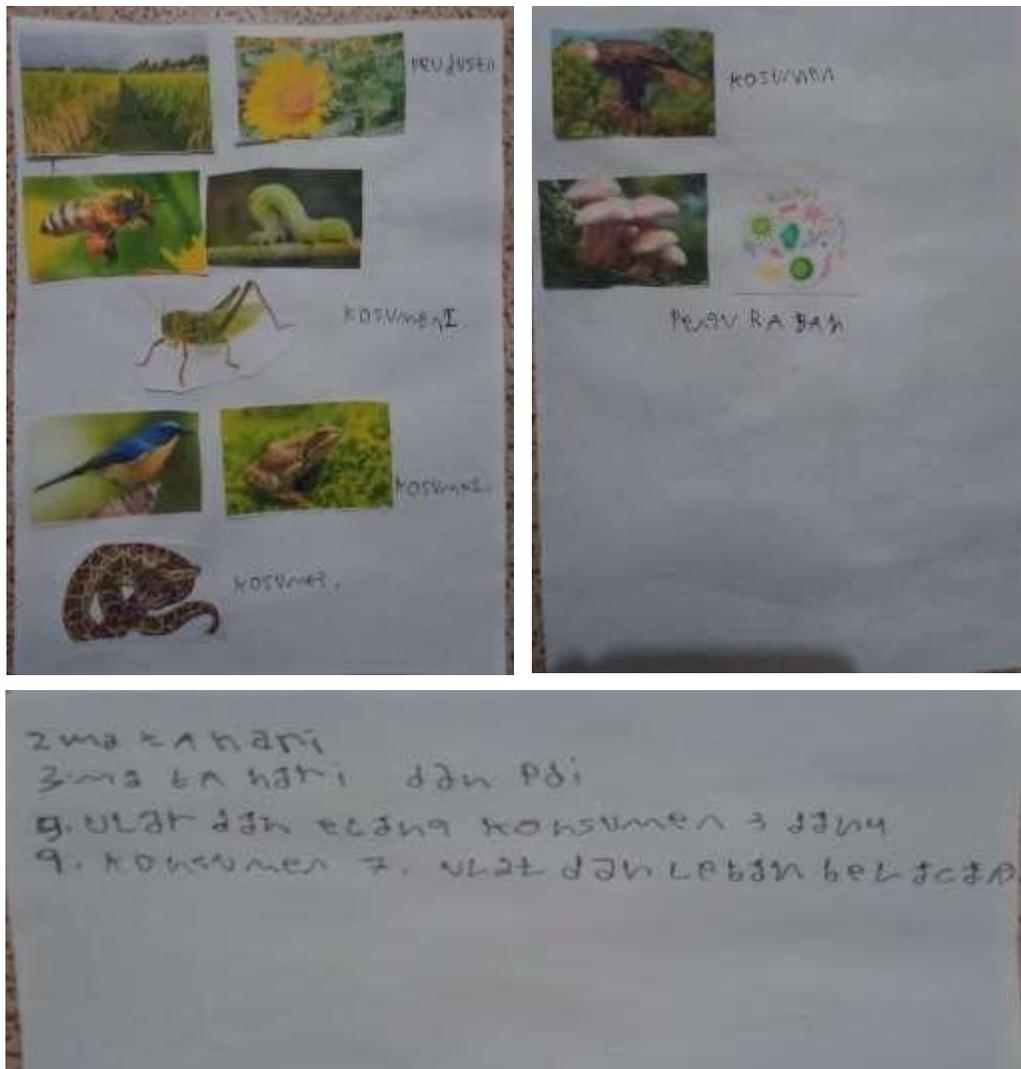
Dokumentasi hasil kerja (Z)



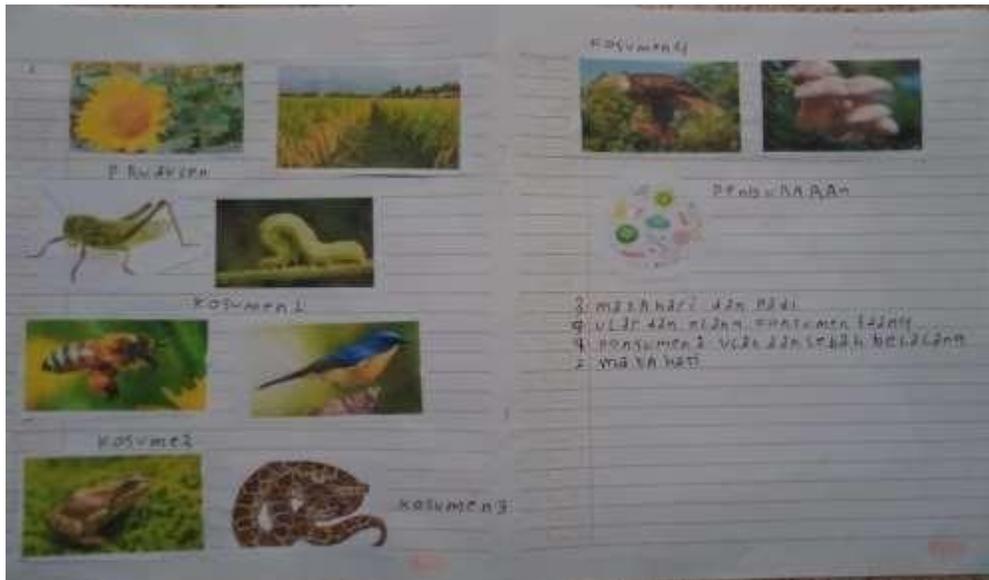
Dokumentasi hasil kerja (AB)



Dokumentasi hasil kerja (SY)



Dokumentasi hasil kerja (SL)



Lampiran 4

Dokumentasi wawancara Guru kelas dan peserta didik

Dokumentasi wawancara (AB)

<https://drive.google.com/file/d/150FxFtGVP7JWxNZBzRpzNdVml6qrrvwG/view?usp=drivesdk>



Dokumentasi wawancara (ND)

<https://drive.google.com/file/d/151UfslP7IRSLR24eMNzxPJKklXr9Rnc/view?usp=drivesd>



Dokumentasi wawancara (SL)

<https://drive.google.com/file/d/152Cs eWWFpPeY3MvkYxydGKNctVqkm uw5/view?usp=drivesdk>



Dokumentasi wawancara (A)

<https://drive.google.com/file/d/150Su2WYis7on BcumFysFMeMsWS6Zyl3 /view?usp=drivesdk>



Dokumentasi wawancara Ibu Humaira S.Pd

<https://drive.google.com/file/d/153TWHeEi4izgYTeMzO2wDoWti13aJGdl/view?usp=drivesdk>



Lampiran 5

Surat Izin Penelitian Kedinasan



**PEMERINTAH KOTA BANDA ACEH
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SD NEGERI 57**

JALAN LINGKAR KAMPUS DUSUN TIMUR KOPELMA DARUSSALAM BANDA ACEH
E-mail: sdn57bandaaceh@gmail.com Website: <http://sdn57bna.sch.id/> Kode Pos: 23111

Nomor : 422/SD-57/52/2024
Lampiran :-
Perihal : Selesai Penelitian

Berdasarkan surat dari Dinas Pendidikan Kota Banda Aceh Nomor : 074/A3/3901 tanggal 07 Agustus 2024, Perihal izin melaksanakan Penelitian

Yang namanya tersebut di bawah ini adalah benar-benar telah melaksanakan Penelitian pada SD Negeri 57 Banda Aceh dengan judul " ANALISIS PEMAHAMAN SISWA KELAS V PADA PEMBELAJARAN IPAS DENGAN MATERI HARMONIS DALAM EKOSISTEM BERBENTUK APLIKASI WORDWAH DI SDN 57 BAND ACEH "

Nama : Qatturun Nida
NIM : 20080097
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jenjang : S-1

Telah selesai melaksanakan penelitian di SD Negeri 57 Banda Aceh pada tanggal 19 Agustus s/d 31 Agustus 2024.

Demikianlah surat keterangan ini di perbuat agar dapat di pergunakan seperlunya.

Banda Aceh 26 Agustus 2024
Kepala SD Negeri 57



Lampiran 6

SK Pengkaji



**KEPUTUSAN
 DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 NOMOR: 1153/131013/F1/SK/V/2024**

Tentang

PENUNJUKAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI

- Menimbang** : a. Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi bagi mahasiswa, perlu diberikan secara kontinue dan intensif.
 b. Bahwa untuk keperluan tersebut perlu ditunjuk Dosen Pembimbing Skripsi dan ditetapkan dengan surat keputusan.
- Mengingat** : a. Surat Edaran Dikti No. 298/D/T/1986, tanggal 10 Februari 1986 tentang proses dan bimbingan Skripsi/Karya Tulis Akhir Mahasiswa.
 b. Rapat standar bimbingan Skripsi Universitas Bina Bangsa Getsempena Tanggal 19 April 2021.
 c. Buku Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah Program Pendidikan Sarjana (S-1) pada Universitas Bina Bangsa Getsempena tahun 2010.
 d. Hasil Seminar Proposal Skripsi tanggal 14 May 2024 pada Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

MEMUTUSKAN

- Menetapkan** :
Pertama : Menunjuk Saudar/i :
Dr. Rahmatullah, M.Si Sebagai Pembimbing I
Teuku Mahmud, M.Pd Sebagai Pembimbing II

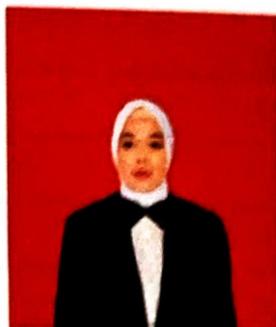
Untuk membimbing skripsi mahasiswa

Nama/NIM : **Qatturun Nida / 20090097**
 Program Studi : **S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar**
 Judul Skripsi : **Implementasi media pembelajaran menggunakan aplikasi wordwall dalam peningkatan budaya dengan materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia pada peserta didik kelas V SDN 57 Banda Aceh**

- Kedua** : Dengan Ketentuan:
 1. Bimbingan harus dilaksanakan dengan kontinue dan penuh rasa tanggung jawab dan harus sudah selesai selambat-lambatnya 6 Bulan terhitung sejak Surat Keputusan ini dikeluarkan.
 2. Surat Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.
 3. Surat Keputusan ini akan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, jika dalam penetapan ini terdapat kekeliruan.

Ditetapkan di : Banda Aceh
 Pada Tanggal : Rabu, 15 Mei 2024
 Dekan (S.P.)


Dr. Syafrini, M.Pd
 NIDN: 0170060705

Lampiran 7**BIODATA PENULIS****Identitas Diri**

- **Nama Lengkap** : Qatturun Nida
- **Tempat, Tanggal Lahir**: Desa Kulu, 04 Februari 2002
- **Jenis Kelamin** : Perempuan
- **Agama** : Islam
- **Alamat** : Desa Kulu, Kecamatan Mila, Kabupaten Pidie
- **No. Telepon/HP** : 0823-6349-8527
- **Email** : qatturunnida@gmail.com

Riwayat Pendidikan**Pendidikan Formal**

1. SDN Sakti, 2008-2014
2. MTsN 6 Pidie, 2014-2017
3. SMAS Putri Muslimat Samalanga, 2017-2020

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Banda Aceh, 12 Desember 2024

Hormat saya,

Qatturun Nida