

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana yang dilakukan oleh guru untuk memanusiakan manusia menjadi lebih baik sesuai perkembangan zamannya (Pristiwanti, 2022, hlm. 7915). Pendidikan ini merupakan usaha untuk memberikan ilmu atau perilaku sedangkan pembelajaran merupakan proses yang dilakukan untuk memperoleh ilmu atau perilaku yang baik dan yang diinginkan. Oleh karena itu, pendidikan sangat dibutuhkan oleh setiap individu agar bisa mengikuti tuntutan yang ada di dalam kehidupan di masyarakat dengan baik. Seperti yang tertulis dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 Bab 2 Pasal 3 (2003, hlm. 6) bahwa Pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis juga bertanggung jawab.

Pendidikan nasional sebaiknya dapat tercapai sebagaimana mestinya sesuai harapan dan tujuan, maka pendidikan harus diterapkan sesuai jenjang, karena setiap tahap perkembangan setiap manusia memiliki karakteristik unik yang memengaruhi cara mereka menerima, memproses dan memahami informasi. Oleh karena itu, pendidikan tersebut dapat tercapai, salah satunya dengan pendidikan di Sekolah Dasar. Adapun salah satu mata pelajaran di Sekolah dasar yaitu mata Pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam & Sosial), ilmu tersebut berkaitan dengan alam, fisika, kimia, biologi, dan geologi. Dimana hal ini 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 (Agustiana, 2014, hlm. 475). Dengan demikian, mata pelajaran IPAS di tingkat SD tidak hanya bertujuan untuk menanamkan pemahaman teoritis, tetapi juga untuk membekali peserta didik dengan keterampilan yang relevan dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran ini mengajarkan peserta didik tentang cara berpikir dan bertindak berdasarkan prinsip-prinsip ilmiah yang pada akhirnya akan membantu mereka

memahami dan menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan kehidupan mereka di masa depan.

Oleh karena itu, pendekatan yang memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik menjadi sangat penting, karena pengalaman langsung merupakan proses dalam pembelajaran IPAS, yang dimana sangat penting untuk meningkatkan kemampuan untuk menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah (Lubis, 2019, hlm. 6). Namun, pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar sering dianggap sulit dan tidak menarik, yang mengakibatkan hasil belajar yang buruk bagi peserta didik. Perubahan tingkah laku peserta didik yang dapat diamati dan diukur sebagai perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan mereka disebut hasil belajar (Yeni, dkk., 2022, hlm. 136).

Hasil belajar adalah dampak atau hasil dari kemampuan yang dimiliki anak selama kegiatan belajar. Proses belajar akan membuat seseorang berubah. Khususnya pada diri peserta didik yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Hal yang menjadi puncak dari suatu proses pembelajaran dibagi menjadi 3 ranah. Dimana sering disebut sebagai ranah psikomotor (keterampilan), afektif (sikap), dan ranah kognitif (pengetahuan).

Ranah psikomotor (keterampilan) merupakan ranah yang berkaitan dengan fisik atau motorik peserta didik, contohnya keterampilan menulis dan melakukan eksperimen. Sedangkan ranah afektif (sikap) adalah ranah yang berkaitan dengan sikap, emosional, nilai-nilai, minat, motivasi dan respon peserta didik, contohnya peserta didik bertanggung jawab dalam mengerjakan tugas, ikut terlibat, bergotong royong. Serta ranah kognitif (pengetahuan) adalah ranah yang berkaitan dengan kemampuan intelektual peserta didik, contohnya mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan (Wibowo, 2022, hlm. 32). Ranah kognitif biasanya dapat dinilai dengan menggunakan tes tulis ataupun lisan, dan tugas yang mengacu pada berpikir kritis atau pemecahan masalah yang pada akhirnya menjadi indikator kualitas proses belajar yang baik dan berdampak pada hasil belajar peserta didik yang optimal.

Hasil belajar merupakan indikator dari salah satu kualitas proses belajar yang baik, sehingga hasil belajar yang diperoleh peserta didik juga baik jika proses pembelajaran dijalankan dengan baik. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi

hasil belajar peserta didik secara optimal adalah belajar yang baik, peningkatan sistem pembelajaran dalam upaya meningkatkan kualitas seperti yang terdapat dalam tujuan pendidikan. Adapun tujuan pendidikan mata pelajaran IPAS khususnya pada IPA dalam Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi Mata Pelajaran IPA di SD/MI yaitu:

- 1) Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya, 2) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, 3) Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat, 4) mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan, 5) meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam, 6) meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan, 7) memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/MTs.

Agar tujuan pembelajaran IPA tercapai seperti kutipan di atas, diperlukan proses pembelajaran yang terencana dan efektif sehingga peserta didik mampu memahami dan menerapkan nilai-nilai, pengetahuan, dan keterampilan yang diharapkan, sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar. Salah satu yang menjadikan hasil belajar sesuai dengan yang diharapkan, yaitu dapat menyelesaikan pelajaran sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yang berarti peserta didik berhasil mencapai tujuan yang diharapkan. Namun dalam pengukuran pengetahuan nilai IPAS di salah satu SDN 042 Gambir Bandung tidak sesuai yang diharapkan. Permasalahannya terdapat pada rendahnya hasil belajar yang terlihat dari kognitif, hal ini dikarenakan hasil belajar yang diperoleh peserta didik masih banyak di bawah KKM, yaitu hasil nilainya dibawah rata-rata 70. Hal ini dapat dilihat pada tabel 1.1 berikut:

Tabel 1.1

Hasil Belajar IPAS kelas IV A SDN 042 Gambir Bandung

Kriteria	Jumlah Peserta Didik	Presentase
Peserta didik tuntas	8 orang	28,6%
Peserta didik tidak tuntas	20 orang	71,4%

Rendahnya hasil belajar tersebut dikarenakan pembelajaran IPAS di SD (Sekolah Dasar) kurang menarik dan sulit sehingga berpengaruh dengan hasil belajar peserta didik. Guru masih menggunakan cara belajar yang konvensional (ceramah) berpusat pada guru tanpa adanya model dan media pembelajaran yang digunakan. Kurangnya konsentrasi peserta didik, peserta didik memandang bahwa pembelajaran IPAS sulit. Hal tersebut menjadikan kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar IPAS. Untuk menghindari permasalahan hasil belajar tersebut harus segera diselesaikan.

Sehingga peneliti menggunakan alternatif untuk mengembangkan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran yang inovatif yaitu menggunakan model *Discovery Learning*. Karena model *Discovery Learning* merupakan salah satu model yang aktif dan berpusat pada peserta didik. *Discovery Learning* adalah model pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk menemukan sendiri apa yang dipelajari kemudian mengkonstruksi pengetahuan itu dengan memahami maknanya dan guru hanya berperan sebagai fasilitator (Fazri, 2019, hlm. 65). Model *Discovery Learning* adalah model pembelajaran yang dirancang untuk melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses belajar melalui eksplorasi, pemecahan masalah, dan pengalaman langsung. Model ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan sendiri konsep, pengetahuan, dan hubungan antara materi yang dipelajari, sehingga mereka dapat membangun pemahaman secara mandiri.

Sejalan dengan pendapat Mukaramah, dkk., (2020, hlm. 4) bahwa model *Discovery Learning* memiliki kelebihan untuk membantu peserta didik meningkatkan keterampilan kognitif mereka dengan memperkuat pemahaman, ingatan, dan kemampuan mentransfer pengetahuan ke situasi baru. Metode ini dirancang untuk berpusat pada peserta didik, memungkinkan mereka belajar sesuai dengan kecepatan dan motivasi masing-masing, secara bersamaan mengarahkan sendiri kegiatan belajarnya. Selain itu, pendekatan ini menumbuhkan rasa senang melalui aktivitas penyelidikan yang berhasil, sekaligus membangun kepercayaan diri mereka melalui kerja sama dengan orang lain. Guru dan peserta berkolaborasi dalam mengembangkan ide, dimana guru juga dapat berperan sebagai peserta dan

peneliti dalam diskusi. Dengan model ini, peserta didik dapat menghilangkan keragu-raguan, memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang konsep dasar, dan mengembangkan kemampuan untuk mengaplikasikan pengetahuan di lingkungan baru. Jadi peneliti dapat simpulkan bahwa model pembelajaran ini sangat cocok untuk diterapkan dalam mata pelajaran IPAS di sekolah dasar karena mendorong peserta didik untuk aktif menyelidiki dan memahami konsep ilmiah secara mandiri. Model ini juga meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis dan memecahkan masalah yang terkait dengan mata pelajaran IPAS, serta mendorong mereka untuk memanfaatkan pengetahuan ini dalam kehidupan sehari-hari.

Nadia, dkk., (2022) melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Media pembelajaran *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Peserta didik Sekolah Dasar". Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Wordwall* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih hidup. Media *Wordwall* memiliki kelebihan yaitu menyediakan berbagai *template* kuis berbentuk game, seperti pilihan ganda, misteri silang, memilih kartu atau mencocokkan gambar, memasang jawaban yang benar, dan lain sebagainya, sehingga membuat minat belajar peserta didik meningkat dan pembelajaran semakin interaktif. Jadi dapat peneliti simpulkan bahwa menggunakan media pembelajaran *Wordwall* dapat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

Penggunaan media *Wordwall* mampu meningkatkan efektivitas model pembelajaran melalui beragam fitur interaktif yang memikat minat peserta didik. Media ini mendorong peserta didik untuk mengeksplorasi diri mereka sendiri dalam pembelajaran *Discovery Learning* dengan menyajikan materi melalui permainan kreatif. Ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih dinamis dan bermakna. Media *Wordwall* merupakan salah satu situs pembelajaran yang dimana guru dapat membuat berbagai *template* pembelajaran yang didesain dalam bentuk permainan dan dapat disesuaikan dengan karakter dan keinginan peserta didik. Sehingga akan membuat peserta didik tertarik dan pembelajaran semakin interaktif.

Sejalan dengan penelitian oleh Zulfa (2019) dengan judul skripsi “Pengaruh Model *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 2 Kemiling Permai”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model *Discovery Learning* terhadap hasil belajar tematik peserta didik

kelas IV SD Negeri 2 Kemiling Permai tahun ajaran 2018/2019. Jadi model pembelajaran *Discovery Learning* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa penggunaan model dan media pembelajaran inovatif seperti model *Discovery Learning* dan media *Wordwall* memiliki pengaruh yang positif terhadap hasil belajar peserta didik. Penggunaan model *Discovery Learning* dapat merangsang kemampuan berpikir kritis dan kemandirian peserta didik dalam proses pembelajaran. Sementara penggunaan media *Wordwall* mampu membuat proses pembelajaran menjadi interaktif dan menyenangkan serta meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, kedua penelitian tersebut memberikan dasar kuat bahwa model *Discovery Learning* dan media interaktif berbasis digital dapat menjadi pilihan yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar. Dengan demikian, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbantuan Aplikasi *Wordwall* terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV Sekolah Dasar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran di kelas kurang bervariasi, guru hanya menggunakan model pembelajaran yang konvensional sehingga membuat kegiatan belajar monoton.
2. Penggunaan media pembelajaran oleh guru kurang bervariasi, sehingga membuat peserta didik kurang tertarik untuk belajar.
3. Hasil belajar peserta didik masih rendah, karena peserta didik kurang konsentrasi dengan materi yang diajarkan oleh guru.
4. Saat kegiatan pembelajaran di kelas, peserta didik menganggap materi IPAS sulit dan kurang menarik.

C. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang akan dibatasi dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Hasil belajar memuat beberapa ranah, yaitu ranah pengetahuan (kognitif), sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotor), dikarenakan ranah tersebut terlalu luas maka peneliti hanya mengambil ranah kognitif sesuai pendapat Bloom (dalam Fitriana, 2024, hlm. 318) aspek kognitif meliputi C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (mengaplikasikan), C4 (menganalisis), C5 (mengevaluasi), dan C6 (mengkreasi). Adapun fokus hasil belajar yang akan diteliti adalah ranah kognitif, C1-C4.
2. Materi IPAS yang digunakan dalam penelitian ini yaitu materi Wujud Zat dan Perubahannya.
3. Populasi penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SDN 042 Gambir Kota Bandung.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah maka rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran proses pembelajaran peserta didik yang menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan aplikasi *Wordwall* di kelas IV SD?.
2. Apakah terdapat pengaruh model *Discovery Learning* berbantuan aplikasi *Wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik di kelas IV SD?.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan sebelumnya, maka tujuan penelitian, yaitu:

1. Untuk mengetahui proses pembelajaran peserta didik yang menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan aplikasi *Wordwall* di kelas IV SD.
2. Untuk mengetahui pengaruh model *Discovery Learning* berbantuan aplikasi *Wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik di kelas IV SD.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan berbagai manfaat yang dapat dirasakan oleh berbagai pihak. Adapun manfaat-manfaat tersebut, yaitu:

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat dalam menambah wawasan keilmuan tentang pengaruh model *Discovery Learning* berbantuan aplikasi *Wordwall* terhadap hasil belajar IPAS kelas IV Sekolah Dasar.

2. Manfaat praktis

Manfaat praktis yang diharapkan dalam penelitian ini terbagi menjadi beberapa manfaat, sebagai berikut:

a. Bagi Penulis

Untuk menambah wawasan dan referensi mengenai pengembangan kualitas pembelajaran pada berbagai jenjang pendidikan dan pembelajaran khususnya dengan menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan aplikasi *Wordwall* terhadap hasil belajar IPAS kelas IV Sekolah Dasar.

b. Bagi Peserta Didik

- 1) Untuk memperluas tindakan peserta didik serta menambah pengetahuan dan pengalaman belajarnya.
- 2) Untuk meningkatkan penguasaan materi pada pembelajaran IPAS.
- 3) Untuk menambah pengetahuan dan pengalaman belajar peserta didik.

c. Bagi Guru

- 1) Untuk meningkatkan kinerja guru melalui perbaikan kualitas pembelajaran dengan merancang, meningkatkan kreativitas dan menerapkan berbagai model pembelajaran yang inovatif.
- 2) Untuk menambah pemahaman dan informasi dalam menerapkan media pembelajaran.

d. Bagi Sekolah

- 1) Dapat memberikan sumbangan perbaikan pada sekolah, terutama perbaikan pada sistem pembelajaran.
- 2) Dapat mengangkat mutu sekolah dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

G. Definisi Operasional

Agar menghindari kesalahpahaman dalam penelitian ini, maka akan didefinisikan istilah secara operasional. Adapun definisi operasional tersebut, sebagai berikut:

1. Model *Discovery Learning*

Model *Discovery Learning* adalah pembelajaran penemuan yang mendorong peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam belajar, dan guru mendorong peserta didik untuk melakukan percobaan dan mengalami pengalaman yang memungkinkan mereka menemukan prinsip-prinsip untuk diri mereka sendiri. Model ini merupakan model yang dimana peserta didik didorong untuk mengeksplorasi, mengamati, mengajukan pertanyaan, dan memecahkan masalah secara mandiri atau dalam kelompok. Peserta didik secara aktif terlibat dalam proses penemuan pengetahuan baru. Mengeksplorasi disini memberikan peserta didik kebebasan untuk mengeksplorasi materi pelajaran. Ini bisa berupa eksperimen, penelitian, atau proyek yang berkaitan dengan subjek yang dipelajari. Menurut Ramadiani (2023, hlm. 12) menjelaskan bahwa model *Discovery Learning* adalah model pembelajaran dimana peserta didik memiliki kesempatan untuk mempelajari konsep, makna, dan hubungan melalui proses intuitif. Pada akhirnya, pendekatan ini memungkinkan peserta didik untuk mencapai kesimpulan yang sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif mereka.

Selain itu berdasarkan pendapat Pranoto (dalam Ermawati, dkk., 2023, hlm. 84) “Model *Discovery Learning* menekankan prinsip-prinsip sebelumnya yang berfokus pada masalah yang dirancang oleh guru. Peserta didik harus terlibat aktif dalam penerapan pengetahuan dalam kehidupan nyata”. Sedangkan berdasarkan Hosnan (dalam Meri, 2024, hlm. 125) “model *Discovery Learning* adalah model pengembangan cara belajar aktif dengan mendapatkan dan mengkaji sendiri, maka hasil yang didapatkan bisa terus diingat. Selanjutnya, menurut Fazri (2019, hlm. 65) bahwa model “*Discovery Learning* merupakan pembelajaran mengajak peserta didik untuk menemukan sendiri apa yang dipelajari kemudian mengkonstruksi pengetahuan itu dengan memahami maknanya dan guru hanya berperan sebagai fasilitator”.

Model ini memiliki beberapa kelebihan, yaitu berdasarkan pendapat Mukaramah, dkk., (2020, hlm. 4) bahwa model *Discovery Learning* memiliki kelebihan sebagai berikut untuk membantu peserta didik meningkatkan keterampilan kognitif mereka dengan memperkuat pemahaman, ingatan, dan kemampuan mentransfer pengetahuan ke situasi baru. Model ini dirancang untuk berpusat pada peserta didik, memungkinkan mereka belajar sesuai dengan kecepatan dan motivasi masing-masing, secara bersamaan mengarahkan sendiri kegiatan belajarnya. Selain itu, pendekatan ini menumbuhkan rasa senang melalui aktivitas penyelidikan yang berhasil, sekaligus membangun kepercayaan diri mereka melalui kerja sama dengan orang lain. Guru dan peserta berkolaborasi dalam mengembangkan ide, dimana guru juga dapat berperan sebagai peserta dan peneliti dalam diskusi. Dengan model ini, peserta didik dapat menghilangkan keragu-raguan, memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang konsep dasar, dan mengembangkan kemampuan untuk mengaplikasikan pengetahuan di lingkungan baru.

Jadi berdasarkan menurut para ahli di atas, peneliti dapat simpulkan bahwa Model *Discovery Learning* adalah model pembelajaran yang sangat cocok untuk diterapkan dalam mata pelajaran IPAS di sekolah dasar, karena mendorong peserta didik untuk aktif menyelidiki dan memahami konsep ilmiah secara mandiri. Pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Mendorong peserta didik untuk belajar secara aktif tentang ide-ide, arti, dan hubungan melalui penemuan dan penelitian mereka sendiri, sehingga mereka dapat menarik simpulan.

2. Wordwall

Salah satu jenis aplikasi pembelajaran yang memiliki kemampuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami materi adalah aplikasi *Wordwall*. Aplikasi *Wordwall* merupakan platform digital yang berisi berbagai alat dan permainan pendidikan interaktif yang digunakan oleh guru dan pendidik untuk membuat kegiatan pembelajaran yang menarik dan interaktif, baik untuk pembelajaran daring maupun di dalam kelas. Sejalan dengan pendapat Sudarsono (2021, hlm. 5) bahwa *Wordwall* “merupakan media pembelajaran yang digunakan supaya dapat belajar sambil bermain sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar”. Berdasarkan pendapat Imron (2023, hlm. 5) *Wordwall* adalah merupakan

aplikasi pembelajaran *online* berbentuk evaluasi pembelajaran. Evaluasi pembelajaran pada media ini menawarkan berbagai instrumen penilaian yang dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Sari dan Yarza (2021, hlm. 196) mengatakan bahwa *Wordwall* merupakan salah satu aplikasi yang bisa digunakan sebagai media belajar maupun alat penilaian yang menarik bagi peserta didik dalam pembelajaran berbasis teknologi.

Rahim (2022, hlm. 1167) mengatakan bahwa *Wordwall* mempunyai banyak *template* yang dapat dibuat oleh guru, hal ini merupakan kelebihan aplikasi ini; pilihan *basic*, yang memiliki 5 buah *template*, tidak dikenakan biaya. Aplikasi ini memungkinkan permainan yang sudah dirancang untuk dibagikan segera melalui tautan yang dikirimkan ke aplikasi seperti *WhatsApp*, *Google Classroom*, dan *email*. Kelebihan lain dari aplikasi ini adalah permainan yang sudah dirancang dapat dicetak dalam bentuk PDF, yang memudahkan peserta didik yang terkendala jaringan. *Software* evaluasi pembelajaran ini menawarkan berbagai jenis permainan, termasuk permainan klasik seperti *Quiz* (kuis) dan *Crossword* (teka-teki silang). *Find the Match* (mencari padanan), *Random Wheel* (roda acak), *Missing Word*, dan *Random Game*. Sejalan dengan pendapat Matitaputty, dkk., (2023, hlm. 2) yang mengatakan “*Wordwall* merupakan media interaktif yang menyediakan *template* seperti kuis, menjodohkan, memasangkan pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan, dan sebagainya”. Menariknya lagi, selain pengguna dapat menyediakan akses media yang telah dibuatnya melalui daring, juga dapat diunduh dan dicetak pada kertas.

Jadi berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti dapat simpulkan bahwa aplikasi *Wordwall* menjadi sebuah solusi yang fleksibel dan efektif untuk meningkatkan interaksi dan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran. Karena media ini menyediakan berbagai *template* yang dapat disesuaikan dengan karakter peserta didik.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar berasal dari dua kata yaitu “hasil” dan “belajar”. Hasil merupakan sesuatu yang dibuat, diadakan, atau dijadikan oleh usaha. Sedangkan belajar merupakan kegiatan untuk memperoleh suatu ilmu, pengetahuan, keterampilan sikap, dan nilai positif. Menurut definisi, hasil belajar adalah dampak

atau hasil dari kemampuan yang dimiliki anak selama kegiatan belajar. Menurut Purwanto (dalam Dukalang, 2024, hlm. 43) memahami arti kata "hasil" dan "belajar" dapat membantu menjelaskan hasil belajar. Perolehan hasil dari melakukan aktivitas atau proses yang mengubah input secara fungsional disebut sebagai hasil. Belajar dilakukan dengan tujuan agar orang yang belajar mengubah perilakunya. Miller (2020, hlm. 136) menyatakan bahwa hasil belajar adalah manifestasi dari keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sedangkan Rusman (2017, hlm. 130) menyatakan bahwa “hasil belajar itu dapat dilihat dari terjadinya perubahan dari persepsi dan perilaku, termasuk juga perbaikan perilaku”.

Jadi perubahan yang terjadi pada seseorang sebagai hasil dari proses pembelajaran disebut sebagai hasil belajar. Perubahan ini dapat mencakup peningkatan pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Sejalan dengan pendapat Prillany dan Rusdiyanto (2021, hlm. 2) bahwa “hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik yang berkaitan dengan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari proses belajar”. Hasil belajar diukur melalui evaluasi atau asesmen untuk mengetahui seberapa jauh tujuan pembelajaran telah dicapai. Ranah pengetahuan mencakup mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan (Ulfah & Arifudin, 2023, hlm. 15).

Berdasarkan pendapat Bloom (dalam Fitriana, 2024, hlm. 318), maka pada ranah pengetahuan, peserta didik harus fokus dalam mengingat materi wujud zat dan perubahannya, memahami materi wujud zat dan perubahannya, menerapkan materi wujud zat dan perubahannya, menganalisis materi wujud zat dan perubahannya, mengevaluasi materi wujud zat dan perubahannya, dan menciptakan materi wujud zat dan perubahannya. Hasil belajar biasanya digunakan untuk mengukur seberapa jauh peserta didik memahami materi yang sudah diajarkan dengan materi wujud zat dan perubahannya. Dari pembahasan di atas, peneliti dapat mengambil simpulan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang dialami peserta didik setelah melalui proses belajar. Hasil belajar dapat diukur dan diamati melalui perubahan dalam pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotor) peserta didik.

4. Pembelajaran IPAS

IPAS adalah mata pelajaran yang dibuat pada kurikulum Merdeka, yang dimana di dalamnya terkandung mata pelajaran IPA dan mata pelajaran IPS. IPAS merupakan singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Penelitian ini akan berfokus pada mata pelajaran IPAS, dengan materi Wujud Zat dan Perubahannya. Berdasarkan pendapat Widya (2018, hlm. 29) IPAS adalah singkatan dari "Ilmu Pengetahuan Alam Sosial", yang merupakan bidang ilmu yang mempelajari alam sekitar dan fenomenanya, seperti tumbuhan, hewan, bumi, dan ruang angkasa. Menurut Susanto (dalam Ramadani, 2023, hlm. 164), hakikat pembelajaran IPA didefinisikan sebagai "ilmu alam". Ini adalah upaya manusia untuk memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, penggunaan prosedur, dan penjelasan penalaran untuk mencapai kesimpulan. Proses pembelajaran IPAS yang signifikan diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Berdasarkan Depdiknas (dalam Winandika, 2020, hlm. 38) pembelajaran IPA di sekolah dasar menekankan pembelajaran salingtemas (sains, lingkungan, teknologi, dan masyarakat) untuk meningkatkan pengalaman belajar. Disebutkan oleh Barus (2022, hlm. 18) bahwa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, dan IPAS bukan hanya menguasai kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta tetapi disertai dengan konsep-konsep, prinsip-prinsip yang merupakan suatu proses penemuan.

Sejalan dengan pendapat Hisbullah (2018, hlm. 3), dimana beliau mendefinisikan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam (IPAS) berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis. Dengan demikian, IPAS tidak hanya mencakup penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip, tetapi juga mencakup penguasaan cara mencari tahu tentang alam. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah pelajaran di sekolah yang mengajarkan ilmu alam. Mata pelajaran ini tidak hanya dipelajari pada jenjang SD, SMP, SMA saja tetapi ada juga (bahkan) dipelajari pada jenjang perguruan tinggi. Dalam pelajaran ini, peserta didik belajar tentang bidang seperti biologi, fisika, dan kimia untuk memahami bagaimana alam dan lingkungan kita berfungsi. Hal ini sejalan dengan Dewi, dkk., (2021, hlm. 2) yang menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS memberi peserta didik kesempatan untuk mempelajari

diri mereka sendiri, alam sekitar, dan sistem penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pembahasan di atas, maka peneliti dapat simpulkan bahwa IPAS adalah mata pelajaran yang penting, dan pelajaran IPAS diajarkan kepada peserta didik sejak pendidikan dasar. IPAS mempelajari tentang pemahaman sistematis mengenai alam dan sekitarnya. IPAS tidak hanya mencakup penguasaan konsep, fakta, dan prinsip ilmu alam tetapi juga menekankan pada proses eksplorasi ilmiah melalui penggunaan prosedur, observasi yang tepat, dan penalaran logis untuk mencapai simpulan.

H. Sistematika Skripsi

Bagian pertama dalam skripsi ini mencakup halaman judul (*cover*), halaman pengesahan skripsi, pernyataan keaslian skripsi, motto, persembahan, kata pengantar, ucapan terimakasih, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran. Sedangkan sistematika penulisan karya tulis ini dilakukan berdasarkan buku rujukan "Panduan Penulisan Proposal dan Skripsi Mahasiswa" (Tim penyusun, 2024, hlm. 27-38) yang dimana memberikan struktur untuk menulis karya tulis ini. Skripsi terdiri dari lima bab, dengan setiap bab mencakup elemen-elemen penelitian.

Bab I Pendahuluan berisi penjelasan tentang latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, definisi operasional sesuai variabel pada judul, dan sistematika penulisan skripsi.

Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran, membahas tentang kajian teori dan kaitannya dengan yang akan diteliti, penelitian terdahulu sesuai variabel yang sudah diteliti sebelumnya. Penelitian dapat dilanjutkan dengan menjabarkan kerangka pemikiran dalam bentuk diagram dan terakhir asumsi dan hipotesis penelitian berhubungan satu sama lain.

Bab III Metode Penelitian, membahas tentang rancangan penelitian yang akan dilaksanakan. Metode penelitian ini mencakup pendekatan penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, pengumpulan data dan instrumen penelitian, teknik analisis data dan prosedur penelitian.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, pada bab ini membahas dua bagian, yang pertama menjelaskan temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan data dan analisis data dengan berbagai kemungkinan sesuai dengan urutan rumusan masalah penelitian. Kedua membahas temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.

Bab V Simpulan dan Saran, pada bab ini membahas tentang kesimpulan mengenai penelitian yang sudah dilaksanakan dan temuannya serta saran yang akan diberikan pada pengguna, pembuat kebijakan, dan peneliti selanjutnya yang berminat untuk melakukan penelitian.

Bagian akhir, yaitu berisikan tentang daftar pustaka, lampiran-lampiran (seperti surat-surat, berita acara proposal skripsi, instrumen penelitian, hasil penelitian, dokumentasi, hasil cek turnitin, berita acara skripsi, serta penilaian pembimbing), dan terakhir halaman riwayat penulis.