

**PENGARUH PENGGUNAAN *WORDWALL FLASH CARD* TERHADAP  
PEMAHAMAN KONSEP IPAS KELAS III SEKOLAH DASAR**

**(Skripsi)**

**Oleh**

**CHALISTYA SYAHLA ILHAM RADINDA  
NPM 2213053262**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2026**

## ABSTRAK

### PENGARUH PENGGUNAAN *WORDWALL FLASH CARD* TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP IPAS KELAS III SEKOLAH DASAR

Oleh

**CHALISTYA SYAHLA ILHAM RADINDA**

Pemahaman konsep merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar. IPAS merupakan mata pelajaran yang mengintegrasikan konsep ilmu pengetahuan alam dan ilmu sosial untuk membantu peserta didik memahami fenomena alam serta kehidupan sosial di lingkungan sekitarnya. Namun, pemahaman konsep IPAS peserta didik kelas III SD Negeri 1 Kalirejo masih tergolong rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Wordwall Flash Card* terhadap pemahaman konsep IPAS peserta didik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu *quasi-experimental* menggunakan *non-equivalent control group design*. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 58 peserta didik dan sampel yang digunakan sebanyak 58 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan regresi linier sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Wordwall Flash Card* berpengaruh terhadap pemahaman konsep IPAS peserta didik kelas III SD Negeri 1 Kalirejo tahun ajaran 2025/2026. Selain itu, pemahaman konsep pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Dengan demikian, media *Wordwall Flash Card* dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep IPAS peserta didik di sekolah dasar.

**Kata Kunci:** pemahaman konsep, *flash card*, *wordwall*, dan IPAS.

## **ABSTRACT**

### **THE EFFECT OF USING WORDWALL FLASH CARD ON THE UNDERSTANDING OF SCIENCE CONCEPTS IN GRADE III ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS**

**By**

**CHALISTYA SYAHLA ILHAM RADINDA**

Conceptual understanding is an important aspect of learning in elementary schools, especially in Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). IPAS is a subject that integrates concepts from natural science and social science to help students understand natural phenomena and social life in their surrounding environment. However, the conceptual understanding of IPAS among third grade students at SD Negeri 1 Kalirejo is still relatively low. This study aims to determine the effect of using Wordwall Flash Card media on students' conceptual understanding of IPAS. This research used a quantitative approach with a quasi-experimental design using a non-equivalent control group design. The sampling technique uses saturated sampling. The population in this study consisted of 58 students and the sample used was 58 students. Data collection techniques used tests and documentation. The data were analyzed using simple linear regression. The results of the study indicate that the use of Wordwall Flash Card media has an effect on the conceptual understanding of IPAS among third grade students at SD Negeri 1 Kalirejo in the 2025/2026 academic year. The results also show that the conceptual understanding of students in the experimental class is higher than that in the control class. Therefore, Wordwall Flash Card media can be used as an alternative learning media to improve students' conceptual understanding of IPAS in elementary schools.

**Keywords:** conceptual understanding, flashcard, wordwall, and science.

**PENGARUH PENGGUNAAN *WORDWALL FLASH CARD* TERHADAP  
PEMAHAMAN KONSEP IPAS KELAS III SEKOLAH DASAR**

**Oleh**

**CHALISTYA SYAHLA ILHAM RADINDA**

**Skripsi**

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar  
SARJANA PENDIDIKAN**

**Pada**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2026**

Judul : PENGARUH PENGGUNAAN *WORDWALL*  
*FLASH CARD* TERHADAP PEMAHAMAN  
KONSEP IPAS KELAS III SEKOLAH DASAR

Nama Mahasiswa : *Chalistya Syahla Tham Radinda*

No. Pokok Mahasiswa : 2213053262

Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

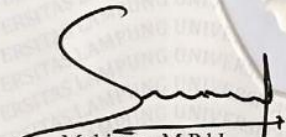
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan


**MENYETUJUI**

1. Komisi Pembimbing

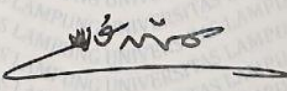
Dosen Pembimbing 1

Dosen Pembimbing 2

  
Muhisom, M.Pd.I.  
NIP 198507092025211035

  
Yoga Fernando Rizqi, M.Pd.  
NIP 199607212025211037

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

  
Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.  
NIP 197412202009121002

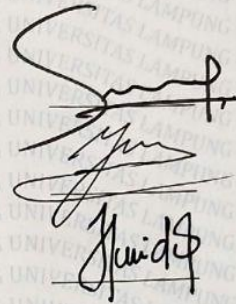
**MENGESAHKAN**

1. Tim Penguji

Ketua : Muhisom, M.Pd.I.

Sekretaris : Yoga Fernando Rizqi, M.Pd.

Penguji Utama : Frida Destini, M.Pd.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.

NIP 198705042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 07 Mei 2026

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Chalistya Syahla Ilham Radinda  
NPM : 2213053262  
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Wordwall Flash Card* Terhadap Pemahaman Konsep IPAS Kelas III Sekolah Dasar” tersebut Adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 10 Juni 2026  
Yang Membuat Pernyataan,



F221FAOX010068553  
Chalistya Syahla Ilham Radinda  
NPM 2213053262

## RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Chalistyah Syahla Ilham Radinda, lahir di Desa Kalirejo Kabupaten Lampung Tengah, tanggal 14 Agustus 2004. Peneliti merupakan anak kedua dari dua bersaudara, dari pasangan bapak Ilham Nuryansyah dan ibu Nina Sri Noviyanti.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan oleh peneliti sebagai berikut.

1. SD Negeri 2 Kaliwungu lulus pada tahun 2016.
2. SMP Muhammadiyah 1 Kalirejo lulus pada tahun 2019.
3. SMA Negeri 1 Kalirejo lulus pada tahun 2022.

Pada tahun 2022, peneliti diterima dan terdaftar sebagai mahasiswa program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Lampung melalui jalur SBMPTN.

Pada tahun 2025, peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan praktik mengajar melalui program Praktik Lapangan Terpadu (PLP) di Desa Rejosari, Kecamatan Penawar Tama, Kabupaten Tulang Bawang.

MOTTO

*“It will pass, everything you’ve gone through it will pass”*

(Rachel Vennya)

## **PERSEMBAHAN**

### **Bismillahirrohmanirrohim**

Alhamdulillah, puji Syukur atas kehadiran Allah SWT, dengan segala ketulusan serta kerendahan hati sehingga dengan berkat, Rahmat, dan ridho-nya lah skripsi ini bisa terselesaikan dengan baik. Karya kecil ini ku persembahkan untuk:

### **Teristimewa Orang Tuaku,**

**Ayah Ilham Nuryansyah dan Mama Nina Sri Noviyanti**, yang telah mendukung, mendoakan, mendidik, serta selalu memberi nasihat baik kepadaku demi kelancaran studiku dan terciptanya cita-citaku, serta yang selalu mengusahakan sekuat tenaga untuk ku. Terima kasih atas segala hal yang telah dilakukan yang tak terhitung jumlahnya. Nyawaku nyala karnamu. Semoga Allah selalu menguatkan pundak bapak dan ibu serta selalu dijaga Allah SWT, Aamiin.

Almamater tercinta “Universitas Lampung”

## SANWACANA

Puji syukur kehadiran Allah Swt yang telah memberikan segala limpahan rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Wordwall Flash Card* Terhadap Pemahaman Konsep IPAS Kelas III Sekolah Dasar”, sebagai syarat meraih gelar sarjana di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., ASEAN Eng., Rektor Universitas Lampung yang telah mengesahkan gelar sarjana dan ijazah mahasiswa universitas lampung.
2. Dr. Albert Maydiantoro, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah mengesahkan skripsi.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memfasilitasi administrasi dan menyetujui skripsi.
4. Fadhilah Khairani, S.Pd., M.Pd. Koordinator Program Studi PGSD FKIP Universitas Lampung yang senantiasa mendukung kegiatan di PGSD Kampus B FKIP Universitas Lampung.
5. Muhisom, M.Pd.I. Dosen penguji yang senantiasa meluangkan waktunya memberi bimbingan, saran, juga nasihat kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Yoga Fernando Rizqi, M.Pd. Dosen sekretaris penguji yang telah senantiasa memberikan bimbingan dan arahan terhadap skripsi ini.

7. Frida Destini, M.Pd. Dosen penguji utama yang telah memberikan bimbingan, saran, nasihat, dan kritik yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini.
8. Oktari Pradina Anggi, M.Pd selaku dosen validator yang membantu peneliti dengan memvalidasi soal dan perangkat pembelajaran guna pelaksanaan penelitian.
9. Bapak dan Ibu Dosen serta Tenaga Kependidikan S-1 PGSD Universitas Lampung terima kasih atas segala ilmu pengetahuan yang telah diberikan selama proses perkuliahan.
10. Kepala sekolah, wali kelas III serta peserta kelas III SD Negeri 2 Kaliwungu yang telah mengizinkan peneliti untuk melaksanakan uji instrument.
11. Kepala sekolah, wali kelas III A dan III B serta peserta didik kelas III SD Negeri 1 Kalirejo yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
12. Keluargaku tercinta, nenek dan kakekku yang peneliti sayangi, tanteku, saudara-saudaraku dan anderu fatur, terima kasih atas segala dukungan dan doa yang luar biasa dalam langkahku untuk menyelesaikan skripsi, serta membantu peneliti saat kesulitan dalam penyusunan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu. Semoga allah membalas segala kebaikan kalian.
13. Teruntuk diriku, Chalistya Syahla Ilham Radinda, terima kasih sudah mampu berusaha menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan sehat walaupun banyak suka duka selama penyusunan.
14. Teman-temanku tersayang serta tim seminar yang telah menyukseskan setiap tahap seminar skripsiku.
15. Dan, rekan-rekanku mahasiswa S1 PGSD FKIP Univeristas Lampung angkatan 2022 dan kelas G.

Metro, 10 Juni 2026  
Peneliti,

Chalistya Syahla Ilham Radinda  
NPM 2213053262

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>vii</b>
<b>I. PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	8
C. Batasan Masalah .....	8
D. Rumusan Masalah .....	8
E. Tujuan Penelitian .....	9
F. Manfaat Penelitian.....	9
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>10</b>
A. Belajar .....	10
1. Teori Belajar.....	11
2. Tujuan Belajar.....	11
B. Pembelajaran .....	13
1. Tujuan Pembelajaran.....	14
2. Ciri-Ciri Pembelajaran .....	14
C. Pemahaman Konsep.....	15
1. Indikator Pemahaman Konsep .....	17
D. Media Pembelajaran .....	18
1. Jenis-jenis Media Pembelajaran .....	19
2. Fungsi Media Pembelajaran .....	20
3. Penggunaan Media Pembelajaran.....	21
E. Media <i>Wordwall Flash Card</i> .....	22
1. Langkah-Langkah Media <i>Wordwall Flash Card</i> .....	23
2. Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Wordwall Flash Card</i> .....	24
F. Pembelajaran IPAS .....	25
1. Tujuan Pembelajaran IPAS.....	26
G. Kerangka Pikir.....	28
H. Hipotesis Penelitian.....	29

<b>III. METODE PENELITIAN.....</b>	<b>30</b>
A. Jenis dan Desain Penelitian .....	30
1. Jenis Penelitian .....	30
2. Desain Penelitian .....	30
B. <i>Setting</i> Penelitian .....	31
C. Prosedur Penelitian .....	32
D. Populasi dan Sampel .....	32
1. Populasi .....	32
2. Sampel .....	33
E. Variabel Penelitian.....	34
F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel .....	34
1. Definisi Konseptual .....	34
2. Definisi Operasional .....	35
H. Instrumen Penelitian .....	37
1. Uji Instrumen Tes .....	37
2. Uji Prasyarat Instrumen .....	39
J. Teknik Analisis Data .....	41
1. Uji Prasyarat Analisis Data.....	43
2. Uji Hipotesis Penelitian .....	45
<b>IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>47</b>
A. Deskripsi Data Hasil Penelitian .....	47
B. Uji Prasyarat Analisis Data .....	50
C. Pembahasan .....	53
D. Keterbatasan Penelitian .....	57
<b>V. KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>58</b>
A. Kesimpulan .....	58
B. Saran.....	58
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>60</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>68</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Nilai Ulangan Harian Kelas III SD Negeri 1 Kalirejo Tahun Ajaran 2025/2026.....	5
2. Dimensi Pemahaman Konsep .....	17
3. Data Peserta Didik Kelas III SD Negeri 1 Kalirejo .....	33
4. Kisi-kisi Instrumen Tes Berdasarkan Indikator Pemahaman Konsep.....	37
5. Kisi-Kisi Penilaian Aktivitas Peserta Didik dengan .....	38
6. Rubik Penilaian Aktivitas dengan <i>Wordwall Flash Card</i> .....	38
7. Klasifikasi Validitas .....	40
8. Hasil Analisis Uji Validitas Insstrumen Tes .....	40
9. Klasifikasi Reliabilitas .....	41
10. Kriteria Pemahaman konsep .....	41
11. Presentase Aktivitas Pembelajaran.....	42
12. Kriteria Uji <i>N-Gain</i> .....	43
13. Deskripsi Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	47
14. Deskripsi Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol. ....	48
15. Persentase Nilai Tiap Indikator Pemahaman Konsep .....	49
16. Hasil Penilaian Media <i>Wordwall Flash Card</i> .....	49
17. Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	51
18. Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	51
19. Hasil Uji <i>N-Gain</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	52
20. Data Hipotesis Hasil Regresi Sederhana.....	53

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir .....	29
2. Desain Penelitian.....	31
3. Memberikan soal uji coba instrument kelas III.....	149
4. Memberikan soal <i>pretest</i> kelas III.....	150
5. Memberikan soal <i>postest</i> kelas III.....	153
6. Kepala Sekolah SD N 1 Kalirejo .....	154
7. Wali Kelas III B.....	154

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan .....	48
2. Surat Balasan Izin Penelitian Pendahuluan.....	49
3. Surat Izin Uji Coba Instrumen .....	50
4. Surat Balasan Izin Uji Coba Instrument .....	72
5. Surat Izin Penelitian .....	73
6. Surat Balasan Izin Penelitian .....	74
7. Lembar Validasi Instrumen Soal .....	75
8. Lembar Validasi Modul Ajar.....	77
9. Lembar Validasi Media .....	79
10. Soal dan Kunci Jawaban (yang diajukan) .....	81
11. <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen .....	91
12. <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	97
13. <i>Pretest</i> Kelas Kontrol .....	103
14. <i>Posttest</i> Kelas Kontrol .....	109
15. Modul Ajar .....	115
16. Lembar Observasi .....	124
17. Rubik Penilaian Aktivitas Peserta Didik dengan Media <i>Wordwall Flash Card</i> .....	126
18. Perhitungan Uji Validitas Instrumen .....	127
19. Perhitungan Uji Reliabilitas Instrumen.....	129
20. Hasil Perhitungan Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	131
21. Hasil Perhitungan Uji Normalitas <i>Posttest</i> dan <i>Posttest</i> .....	133
22. Uji Homogenitas Kelas Eksperimen .....	135
23. Uji Homogenitas Kelas Kontrol.....	137
24. Data Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen .....	139
25. Data Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol .....	140
26. Analisis Perolehan Nilai Tiap Indikator Kelas Eksperimen.....	141
27. Analisis Perolehan Nilai Tiap Indikator Kelas Kontrol.....	142
28. Hasil Perhitungan <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen.....	143
29. Hasil Perhitungan <i>N-Gain</i> Kelas Kontrol .....	144

30. Hasil Perhitungan Uji Hipotesis.....	145
31. Tabel Nilai $r$ <i>Product Moment</i> .....	146
32. Tabel Nilai <i>Kolmogorov–Smirnov</i> .....	147
33. Tabel Distribusi F.....	148
34. Dokumentasi Penelitian .....	149
35. Langkah-Langkah Menggunakan Media Wordwall.....	155

## I. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Sistem pendidikan merupakan fondasi utama dalam membangun bangsa yang berkualitas. Penerapan pendidikan yang relevan dengan perkembangan zaman dapat menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki daya saing serta mampu berkontribusi dalam mewujudkan cita-cita bangsa. Oleh karena itu, peningkatan kualitas pendidikan perlu dilakukan secara berkelanjutan melalui perubahan yang terencana dan sistematis. Kemajuan suatu bangsa pada masa kini dan masa mendatang sangat dipengaruhi oleh kualitas pendidikan yang mampu mendukung perkembangan berbagai aspek kehidupan (Ardhiya dkk., 2022). Sistem pendidikan yang adaptif dan berkualitas memungkinkan peserta didik mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dibutuhkan pada abad ke-21. Dalam proses tersebut, peran pendidik menjadi faktor penting dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan bermakna. Pendidik yang memiliki kompetensi profesional mampu mengelola proses pembelajaran secara optimal sehingga dapat menghasilkan peserta didik yang berkualitas (Hasanah dkk., 2024).

Pendidik yang berkualitas akan menciptakan pendidikan yang lebih baik untuk menghasilkan peserta didik yang bermutu. Di era modern saat ini, pendidik harus mampu beradaptasi dengan peserta didik yang telah terpengaruh oleh pesatnya kemajuan teknologi. Maka dari itu, pendidik yang berkualitas diperlukan agar dapat memanfaatkan teknologi sebagai sarana untuk mengembangkan metode dan media pembelajaran yang lebih inovatif (Hasanah dkk., 2024).

Agar pemanfaatan teknologi dan penerapan pembelajaran dapat berjalan efektif, pendidik perlu memahami prinsip dasar dalam perancangan pembelajaran, salah satunya melalui taksonomi dalam bidang pendidikan. Taksonomi ini digunakan untuk mengklasifikasikan tujuan pembelajaran ke dalam tiga ranah utama, yaitu: ranah kognitif, yang berhubungan dengan kemampuan berpikir dan pemahaman konsep, ranah afektif, yang berkaitan dengan sikap, nilai, dan perasaan serta ranah psikomotor, yang berorientasi pada keterampilan fisik atau motorik peserta didik (Gunawan dan Palupi, 2016). Di antara ketiganya, ranah kognitif berperan penting karena menjadi dasar pengembangan kemampuan berpikir dan pemahaman konsep peserta didik.

Perkembangan kognitif menurut Jean Piaget (1952) merupakan tahapan perubahan kemampuan berpikir manusia dalam memahami, mengolah informasi, dan memecahkan masalah. Setiap individu berkembang sesuai tahap usianya, pada tahap tersebut peserta didik mulai membangun pemahaman terhadap konsep-konsep yang mereka temui dalam proses belajar. Pandangan Piaget ini menjadi dasar penting dalam dunia pendidikan, karena kemampuan berpikir peserta didik terus berkembang seiring bertambahnya usia dan pengalaman belajar (Marinda, 2020).

Sejalan dengan hal tersebut, Bloom (1956) menjelaskan bahwa ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam memahami dan mengolah pengetahuan. Salah satu bentuk kemampuan pada ranah ini adalah pemahaman konsep, yaitu kemampuan untuk menyerap arti dari materi yang dipelajari. Pemahaman tersebut menunjukkan sejauh mana peserta didik mampu menerima, mengerti, dan menafsirkan informasi yang diperoleh melalui proses pembelajaran (Ulfah dkk, 2023).

Pemahaman konsep berkaitan erat dengan ranah kognitif dalam Taksonomi Bloom, khususnya pada level C2 (memahami) dan C3 (menerapkan). Kedua

level ini menekankan kemampuan berpikir yang lebih tinggi, di mana peserta didik tidak hanya menghafal, tetapi juga memahami makna serta mampu menerapkan konsep dalam berbagai situasi (Gunawan dan Palupi, 2016). Proses kognitif pemahaman konsep sebenarnya memiliki tujuh indikator. Namun, pada penelitian ini indikator tersebut tidak semuanya diukur.

Berdasarkan revisi dari taksonomi Bloom, dikemukakan oleh (Anderson dan Krathwohl, 2015) membagi menjadi tujuh kategori proses kognitif pemahaman diantaranya: menafsirkan (*interpreting*), memberikan contoh (*exemplifying*), mengklasifikasikan (*classifying*), meringkas (*summarizing*), menarik kesimpulan (*inferring*), membandingkan (*comparing*), dan menjelaskan (*explaining*). Adapun indikator proses kognitif pemahaman konsep yang diukur dalam penelitian ini yaitu: menafsirkan, menjelaskan, mencontohkan, membandingkan, hingga menarik kesimpulan (Sasmita dkk, 2020).

Pemahaman konsep ini merupakan kemampuan individu dalam memahami suatu gagasan atau ide secara menyeluruh, menyusun langkah untuk menyelesaikan permasalahan, melakukan perhitungan sederhana, serta menerapkan pengetahuan yang dimiliki dalam kehidupan sehari-hari (Zuleni dan Marfilinda, 2022). Dalam proses pembelajaran, kemampuan memahami konsep menjadi salah satu kemampuan dasar yang perlu dimiliki oleh peserta didik. Pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), pemahaman konsep berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam memahami penjelasan ilmiah yang diperoleh melalui kegiatan pengamatan dan percobaan sehingga menghasilkan pengetahuan yang bersifat sistematis dan dapat dibuktikan kebenarannya (Ellyana, 2021).

Pada pembelajaran, pemahaman konsep merupakan salah satu aspek yang menentukan berhasil atau tidaknya peserta didik dalam melewati proses pembelajaran, agar mampu mengembangkan kemampuan kognitif-nya di jenjang yang lebih tinggi (Kurnia, 2015). Memahami konsep merupakan hal

yang sangat mendasar karena suatu konsep berkaitan pada konsep yang lain (Murtiyasa dkk, 2022). Terkait beberapa konsep yang terdapat di tingkat sekolah dasar, salah satu kemampuan yang perlu diperhatikan pada pembelajaran IPAS adalah pemahaman konsep IPAS. Dengan itu, (Sudjana, 2011) berpendapat bahwa.

Pemahaman konsep merupakan taraf output belajar yang lebih tinggi ketimbang pengetahuan yang didapatkan, perlu adanya mengenal atau mengetahui untuk dapat memahami. Artinya, peserta didik bisa memahami konsep atau isi berdasarkan mata pelajaran yang dipelajari. Dengan pemahaman konsep yang bagus, pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran akan kian meningkat. Maka dari itu, pemahaman konsep sangatlah penting untuk seluruh mata pelajaran salah satunya mata pelajaran IPA.

Dari pendapat tersebut, di dapatkan bahwa peserta didik yang mempunyai pemahaman akan mampu menjelaskan kembali materi yang sudah dipelajarinya berdasarkan pemahamannya sendiri sehingga pembelajaran akan menjadi lebih bermakna, salah satunya pada mata pelajaran IPAS.

Pada kurikulum merdeka, mata pelajaran IPAS menuntut peserta didik memiliki pemahaman konsep yang baik karena mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu dan mengaitkannya dengan fenomena kehidupan sehari-hari. Salah satu dampak utama dari penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS adalah peningkatan literasi sains dan sosial peserta didik. Literasi sains mencakup pemahaman konsep-konsep ilmiah, kemampuan untuk memahami dan menafsirkan informasi ilmiah. Sementara itu, literasi sosial melibatkan pemahaman tentang struktur sosial, nilai-nilai budaya, dan kemampuan untuk berpartisipasi dalam kehidupan Masyarakat (Zakarina dkk, 2024).

Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan yang telah dilakukan peneliti pada bulan Agustus tahun 2025 di SD Negeri 1 Kalirejo, peneliti mendapatkan nilai ulangan harian peserta didik yang disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 1. Data Nilai Ulangan Harian Kelas III SD Negeri 1 Kalirejo Tahun Ajaran 2025/2026.**

No.	Kelas	KKTP $\geq$ 75				Jumlah Peserta Didik
		Tercapai		Belum Tercapai		
		Angka	%	Angka	%	
1	III A	10	34,48	19	65,52	29
2	III B	8	27,58	21	72,42	29
Jumlah		18	31,03	40	68,97	58

Sumber: Penulis 2025.

Berdasarkan Tabel di atas, terlihat bahwa pada muatan pembelajaran IPAS jumlah peserta didik yang belum tercapai di kelas III A dan III B sebanyak 68,97%. Persentase yang cukup tinggi ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum memenuhi ketercapaian tujuan pembelajaran IPAS. Tingkat ketercapaian yang rendah tersebut dapat disebabkan baik dari sisi pendidik maupun peserta didik. Dengan demikian, tingginya jumlah peserta didik yang belum mencapai tujuan pembelajaran IPAS menunjukkan bahwa pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya mampu memenuhi kebutuhan belajar peserta didik, baik dari aspek penyampaian pendidik maupun karakteristik belajar peserta didik. Hal ini memperkuat perlunya penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan sesuai tahap perkembangan kognitif mereka (Fauziah dkk, 2025).

Rendahnya ketercapaian ini juga berkaitan langsung dengan pemahaman konsep peserta didik dalam mengikuti pembelajaran IPAS. Fenomena yang terjadi di kelas menunjukkan bahwa (1) sebagian besar peserta didik masih pasif dalam pembelajaran, (2) kurang mampu menjelaskan kembali materi dengan bahasa sendiri, (3) serta, mengalami kesulitan ketika diberikan soal yang menuntut pemahaman konsep. Rendahnya pemahaman konsep tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor. Salah satu faktor utamanya adalah media pembelajaran yang diterapkan selama proses pembelajaran IPAS kurang bervariasi serta kurang mampu memvisualisasikan materi yang bersifat abstrak karena keterbatasan media dan fasilitasnya (Deliany dkk, 2019). Rendahnya persentase ketercapaian yang ditunjukkan pada data di atas, terlihat bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami

materi, sehingga pemahaman konsep pada kelas III A dan III B dapat dikategorikan rendah. Oleh karena itu, untuk meningkatkan pemahaman konsep IPAS peserta didik di Sekolah Dasar, penulis menawarkan solusi pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif.

Pemanfaatan multimedia interaktif semakin relevan seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era saat ini.

Transformasi digital menjadi kebutuhan penting untuk memastikan proses pendidikan tetap berjalan secara relevan, efektif, dan berkualitas.

Perkembangan teknologi berlangsung secara berkelanjutan dan sulit untuk dihindari. Kondisi tersebut menuntut manusia untuk beradaptasi melalui transformasi digital sebagai upaya menciptakan cara baru yang lebih efektif dan efisien dalam menggantikan proses yang telah lama digunakan dengan memanfaatkan teknologi yang tersedia (Andita dan Rafaela, 2023).

Sejalan dengan perkembangan teknologi tersebut, semakin beragam pula media pembelajaran saat ini yang dapat memudahkan pendidik dalam melaksanakan pembelajaran di kelas (Sukma dan Handayani, 2022). Salah satu bentuk media interaktif yang dapat diterapkan untuk meningkatkan pemahaman konsep IPAS pada konteks ini adalah *Wordwall Flash Card*. *Wordwall* merupakan aplikasi berbentuk web yang menawarkan banyak aktivitas interaktif, seperti kuis, *flash card*, *puzzle*, dan permainan edukatif lainnya yang dapat digunakan (Pinta dkk., 2024).

*Wordwall* merupakan aplikasi yang dapat diakses melalui *browser* dan dirancang sebagai sumber belajar, media pembelajaran, serta alat evaluasi yang dapat digunakan secara menarik oleh peserta didik. Aplikasi *Wordwall* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik maupun pendidik. Hal ini karena *Wordwall* menghadirkan aktivitas pembelajaran yang lebih santai dan interaktif sehingga peserta didik dapat mempelajari materi dengan cara yang lebih menarik (Layyinnati, 2022). Media tersebut juga termasuk media visual

yang dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Oleh karena itu, penggunaan *Wordwall Flash Card* dinilai sesuai untuk membantu peserta didik dalam memahami materi IPAS (Lengari dan Agustika, 2020).

Media *Wordwall Flash Card* merupakan media berupa kartu kilas yang berisi gambar dan tulisan yang dapat dikembangkan menjadi permainan kartu, sehingga sangat memungkinkan peserta didik tertarik untuk memahami materi yang disampaikan (Saputra dan Fidri, 2022). Dengan memadukan konsep *Flash Card* tersebut ke dalam platform *Wordwall*, penyajian materi menjadi lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi masa kini. Sehingga, minat peserta didik untuk belajar akan lebih besar dan pembelajaran akan lebih menyenangkan.

Adapun penelitian yang dilaksanakan oleh Qomisatun, dkk (2025) didapatkan bahwa penggunaan media *Flash Card* efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep IPAS peserta didik. Sejalan dengan penelitian tersebut, Kusniati (2024) Menunjukkan bahwa penggunaan alat peraga *Flash Card* secara efektif dapat meningkatkan pemahaman konsep belajar peserta didik dalam memahami materi pada mata pelajaran IPA. Adapun penelitian Lestari dan Suryani (2022) mengungkapkan bahwa penggunaan *Flash Card* berpengaruh dalam meningkatkan pemahaman konsep yang lebih efisien digunakan saat pembelajaran berlangsung.

Dari penelitian diatas, di dapatkan bahwa penggunaan media *Flash Card* terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep belajar peserta didik. Namun, sebagian besar penelitian masih menggunakan *Flash Card* berbentuk kartu cetak. Oleh karena itu, peneliti memiliki kebaruan dalam pemanfaatan *Wordwall Flash Card* sebagai media pembelajaran interaktif digital yang dikaji secara khusus terhadap pemahaman konsep IPAS peserta didik.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan sebuah penelitian tentang pengaruh penggunaan *Wordwall Flash Card* terhadap pemahaman konsep dengan judul penelitian: “Pengaruh Penggunaan *Wordwall Flash Card* Terhadap Pemahaman Konsep IPAS kelas III Sekolah Dasar”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Pemahaman konsep IPAS peserta didik di kelas III masih tergolong rendah dan belum optimalnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.
2. Media pembelajaran yang digunakan pendidik kurang variatif dan belum interaktif, sehingga belum mampu memvisualisasikan konsep-konsep IPAS yang bersifat abstrak.
3. Pendidik belum memanfaatkan *Wordwall Flash Card* sebagai media pembelajaran interaktif, padahal media tersebut berpotensi mempermudah pemahaman konsep IPAS.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, peneliti membatasi masalah agar memfokuskan penelitian pada masalah media *Wordwall Flash Card* (X) terhadap pemahaman konsep IPAS kelas III sekolah dasar (Y).

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka yang menjadi pokok masalah utama dalam penelitian, peneliti merumuskan masalah yaitu: apakah penggunaan media *Wordwall Flash Card* berpengaruh terhadap pemahaman konsep IPAS peserta didik kelas III SD.

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Wordwall Flash Card* terhadap pemahaman konsep IPAS kelas III sekolah dasar.

### **F. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian yang ingin dicapai, hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun secara praktis. Adapun manfaat penelitian yang diharapkan sebagai berikut.

#### 1. Manfaat Teoretis

Memberikan kontribusi dalam meningkatkan wawasan pembelajaran berbasis teknologi, khususnya menggunakan media interaktif *Wordwall Flash Card* dalam meningkatkan pemahaman konsep IPAS peserta didik.

#### 2. Manfaat Praktis

##### 1. Peserta Didik

Media *Wordwall Flash Card* dapat membantu peserta didik memahami konsep-konsep pembelajaran dengan cara yang lebih mudah, menarik, dan menyenangkan. Peserta didik juga lebih termotivasi untuk belajar dan lebih aktif dalam proses pembelajaran.

##### 2. Pendidik

Memberikan gambaran mengenai media *Wordwall Flash Card* sebagai alat bantu pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Pendidik dapat menggunakan fitur-fitur platform ini untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik.

##### 3. Kepala Sekolah

Memberikan alternatif solusi bagi sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi. Sekolah dapat mengintegrasikan media pembelajaran interaktif dalam kurikulum untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih modern dan efektif.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### A. Belajar

Pada dasarnya, belajar adalah interaksi individu dengan lingkungan sekitarnya ke arah yang baik maupun tidak baik. Belajar dapat dianggap sebagai proses yang memiliki tujuan dan melibatkan tindakan yang dilakukan melalui berbagai pengalaman (Subroto, 2023). Belajar menurut W. S. Winkel dalam (Setiawati, 2018) merumuskan bahwa “belajar adalah suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan pengetahuan, pemahaman, ketrampilan dan nilai-nilai sikap”. Belajar dimaknai dengan aktivitas yang dilakukan oleh seseorang yang disadari atau disengaja. Aktivitas ini menunjuk pada keaktifan seseorang dalam melakukan aspek mental yang memungkinkan terjadinya perubahan pada dirinya (Pane dan Dasopang, 2017).

Dari beberapa pengertian belajar diatas maka dapat disimpulkan bahwa belajar itu merupakan proses interaksi individu dengan lingkungan yang berlangsung secara sadar dan bertujuan. Belajar melibatkan aktivitas mental atau psikis yang aktif, sehingga melalui berbagai pengalaman seseorang dapat memperoleh pengetahuan, pemahaman, keterampilan, serta nilai dan sikap yang pada akhirnya menghasilkan perubahan dalam diri peserta didik.

## 1. Teori Belajar

Teori belajar merupakan upaya yang sistematis untuk menjelaskan bagaimana orang belajar sehingga mereka dapat memahami proses penilaian yang kompleks dan unik (Sutiah, 2020). Adapun teori belajar menurut (Wahab dan Rosnawati, 2021) sebagai berikut:

1. Teori Behavioristik, teori ini meyakini bahwa manusia sangat dipengaruhi oleh kejadian-kejadian di dalam lingkungannya yang memberikan pengalaman tertentu kepadanya. Behaviorisme menekankan pada apa yang dilihat, yaitu tingkah laku, dan kurang memperhatikan apa yang terjadi di dalam pikiran karena tidak dapat dilihat.
2. Teori Kognitivistik, merupakan salah satu teori belajar yang dalam berbagai pembahasan juga sering disebut model kognitif. Menurut teori belajar ini tingkah laku seseorang ditentukan oleh persepsi atau pemahamannya tentang situasi yang berhubungan dengan tujuan. Oleh karena itu, teori ini memandang bahwa belajar itu sebagai perubahan persepsi dan pemahaman.
3. Teori Konstruktivistik, Kontruksi berarti bersifat membangun, dalam konteks filsafat pendidikan dapat diartikan Konstruktivisme adalah suatu upaya membangun tata susunan hidup yang berbudaya modern. Konstruktivisme merupakan landasan berfikir (filosofi) pembelajaran kontekstual yaitu bahwa pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit, yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas.

Berdasarkan teori belajar di atas dapat disimpulkan bahwa teori belajar yang tepat untuk penelitian ini adalah teori belajar kognitivistik yang mengedepankan pemahaman peserta didik, teori ini menekankan bahwa tingkah laku peserta didik ditentukan oleh persepsi serta pemahamannya tentang situasi yang berhubungan dengan tujuan belajarnya, melibatkan kemampuan berpikir yang kompleks sehingga ada perubahan persepsi dan pemahaman yang tidak selalu dapat terlihat sebagai perilaku yang tampak.

## 2. Tujuan Belajar

Pada saat melakukan suatu kegiatan, akan ada tujuan dari hal yang dilakukan tersebut. Sama halnya dengan belajar yang juga memiliki tujuan. Tujuan belajar adalah mengubah tingkah laku dan perbuatan yang ditandai dengan kecakapan, keterampilan, kemampuan dan sikap untuk mencapai hasil belajar yang diharapkan (Akhiruddin dkk., 2019). Belajar

juga bertujuan untuk mengadakan perubahan di dalam diri antara lain perubahan tingkah laku diharapkan ke arah positif dan ke depan. Belajar juga bertujuan untuk mengadakan perubahan kebiasaan dari kebiasaan buruk menjadi kebiasaan baik (Magdalena, 2021).

Secara umum tujuan belajar merupakan perubahan perilaku individu ke arah yang lebih baik dari sebelumnya menurut (Suzana dan Jayanto, 2021) tujuan belajar yaitu sebagai berikut.

1. Untuk mendapatkan ilmu pengetahuan (*knowledge*)  
Proses hasil belajar bisa dilihat dari peningkatan kemampuan berpikir individu tidak hanya menambah ilmu pengetahuan baru saja. proses hasil belajar juga mengasah perubahan kemampuan berpikir individu menjadi lebih baik.
2. Menanamkan konsep keterampilan (*skill*)  
Pada dasarnya keterampilan jasmani maupun rohani yang dimiliki setiap individu didapatkan melalui proses belajar.
3. Membentuk sikap (*attitude*)  
Kegiatan belajar dapat membentuk sikap individu, pembentukan sikap mental terhadap individu secara langsung dapat berhubungan dengan penanaman nilai-nilai moral yang akan diperoleh peserta didik sehingga kedepannya dapat menumbuhkan rasa kesadaran pada dirinya.

Adapun tujuan belajar dapat menjadi tiga bagian atau domain, menurut Benyamin S. Bloom dalam (Setiawati, 2018) yakni.

1. Kognitif terkait dengan perilaku yang berhubungan dengan berfikir, mengetahui dan memecahkan masalah. Domain ini memiliki enam tingkatan yaitu: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.
2. Afektif terkait dengan sikap, nilai-nilai, ketertarikan, apresiasi dan penyesuaian perasaan sosial. Domain ini memiliki lima tingkatan yaitu: kemauan menerima, menanggapi, berkeyakinan, penerapan karya, ketekunan dan ketelitian.
3. Psikomotor terkait dengan keterampilan (*skill*) yang bersifat manual dan motorik. Domain ini memiliki tujuh tingkatan yaitu: persepsi, kesiapan melakukan suatu kegiatan, mekanisme, respon terbimbing, kemahiran, adaptasi, dan organisasi.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa tujuan belajar pada dasarnya adalah terjadinya perubahan perilaku peserta didik ke arah yang lebih baik, ditandai dengan peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Belajar membantu peserta didik memperoleh ilmu pengetahuan, mengembangkan keterampilan, dan membentuk sikap positif.

## **B. Pembelajaran**

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar.

Pembelajaran juga dikatakan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar (Pane dan Dasopang, 2017).

Pembelajaran merupakan interaksi antara pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Suardi, 2018). Adapun pembelajaran menurut Djameluddin dan Wardana (2019) menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan

proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Pembelajaran dapat dikatakan sebagai proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses yang terencana dan terorganisasi, di mana pendidik mengatur lingkungan belajar serta memberikan bimbingan agar peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan pengalaman belajar secara optimal. Pembelajaran terjadi melalui interaksi antara pendidik, peserta didik, dan sumber belajar, sehingga proses tersebut mampu mendorong peserta didik aktif dalam mengembangkan kemampuan dirinya secara menyeluruh.

## 1. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran adalah faktor yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Dengan adanya tujuan, maka guru memiliki pedoman dan sasaran yang akan dicapai dalam kegiatan mengajar. Apabila tujuan pembelajaran sudah jelas dan tegas, maka langkah dan kegiatan pembelajaran akan lebih terarah (Pane dan Dasopang, 2017).

Jika dilihat dari sisi ruang lingkupnya, tujuan pembelajaran dapat dibagi menjadi dua bagian, yaitu:

1. Tujuan yang dirumuskan secara spesifik oleh pendidik yang bertolak dari materi pelajaran yang akan disampaikan.
2. Tujuan Pembelajaran Umum, yaitu tujuan pembelajaran yang sudah tercantum dalam garis-garis besar pedoman pengajaran yang dituangkan dalam rencana pengajaran yang disiapkan oleh pendidik.

Tujuan pembelajaran merupakan unsur penting yang menjadi pedoman bagi guru dalam merencanakan dan melaksanakan proses mengajar. Dengan tujuan yang jelas, kegiatan pembelajaran akan lebih terarah dan efektif. Secara umum, tujuan pembelajaran terbagi menjadi dua, yaitu tujuan khusus yang dirumuskan langsung oleh pendidik berdasarkan materi yang akan diajarkan, dan tujuan umum yang tercantum dalam pedoman atau rencana pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya.

## 2. Ciri-Ciri Pembelajaran

Adapun ciri-ciri pembelajaran menurut (Sugandi dkk, 2015), yakni sebagai berikut.

1. Pembelajaran dilakukan secara sadar dan direncanakan secara sistematis.
2. Pembelajaran dapat menumbuhkan perhatian dan motivasi peserta didik dalam belajar.
3. Pembelajaran dapat menyediakan bahan belajar yang menarik dan menantang bagi peserta didik.

4. Pembelajaran dapat menggunakan alat bantu belajar menggunakan alat bantu belajar yang tepat dan menarik.
5. Pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang aman dan menyenangkan bagi peserta didik.
6. Pembelajaran dapat membuat peserta didik siap menerima pelajaran yang baik secara fisik maupun psikologis.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa ciri-ciri pembelajaran adalah upaya sadar dan disengaja terkait aspek-aspek yang mendukung dalam kegiatan pembelajaran, sehingga peserta didik dapat belajar sesuai dengan aspek yang telah ditetapkan.

### **C. Pemahaman Konsep**

Pemahaman konsep penting dalam pembelajaran karena menjadi dasar untuk peserta didik berpikir kritis, memecahkan masalah, dan mengembangkan kemampuan belajar lebih lanjut. Pemahaman konsep merupakan kemampuan menyeluruh dalam memahami ide-ide, merumuskan cara mengerjakan atau menyelesaikan suatu permasalahan, menerapkan suatu perhitungan sederhana, dan mampu mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari (Zuleni dan Marfilinda, 2022). Pemahaman konsep merupakan kunci keberhasilan peserta didik dalam menguasai dan mengaplikasikan materi, penguasaan sesuatu dengan pikiran, dimana kemampuan menangkap arti dan menjelaskan konsep-konsep yang dipelajari (Pratiwi dkk, 2020).

Pemahaman konsep juga merupakan suatu kemampuan untuk menerima, menyerap, dan mengerti suatu materi maupun informasi yang telah diterima melalui serangkaian kejadian yang dapat dilihat langsung maupun didengar dan disimpan di dalam pikiran yang nantinya dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Lestari dkk., 2024). Dengan begitu, (Sagala, 2010) berpendapat bahwa “Pemahaman adalah tingkat kemampuan yang diharapkan dapat dimiliki oleh peserta didik, yaitu kemampuan untuk menyerap arti dari

materi yang dipelajari, kemudian mampu menjelaskan kembali dengan kata-katanya sendiri”.

Pemahaman konsep ini pula memiliki peranan penting terhadap proses belajar mengajar dikelas, hal ini merupakan dasar dalam mencapai suatu keberhasilan belajar peserta didik. Pemahaman konsep dapat diperoleh dengan melatih kemampuan dalam menafsirkan, menterjemahkan, menyimpulkan, menemukan, dan menyajikan persoalan berdasarkan konsep yang telah dipelajari (Haq dan Raicudu, 2023). Adapun tahapan pemahaman konsep dapat dikategorikan menjadi tiga tingkatan yaitu.

1. Tingkat rendah, yaitu tingkat memahami berupa pemahaman hanya menterjemahkan informasi dengan maksud yang tepat.
2. Tingkat menengah, yaitu tingkat pemahaman yang mempunyai penafsiran, seperti halnya menghubungkan beberapa bagian tertentu yang terdapat sebelumnya dengan bagian yang telah diketahui.
3. Tingkat tinggi, yaitu pemahaman yang menunjukkan kemampuan dalam mengembangkan, memperluas, dan menerapkan konsep berdasarkan pola (Haq dan Raicudu, 2023).

Kemampuan pemahaman konsep dalam belajar ialah kemampuan dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik. Pemahaman konsep merupakan salah satu kecakapan atau kemahiran (Harefa dkk., 2022). Dengan demikian, pemahaman konsep sebagai kemampuan peserta didik untuk.

1. Menjelaskan konsep, dapat diartikan siswa mampu untuk mengungkapkan kembali apa yang telah dikomunikasikan kepadanya
2. Menggunakan konsep pada berbagai situasi yang berbeda
3. Mengembangkan beberapa akibat dari adanya suatu konsep.

Oleh karena itu, berdasarkan beberapa pendapat diatas mengenai pemahaman konsep, dapat ditarik kesimpulan bahwa pemahaman konsep merupakan kemampuan penting dalam sebuah proses pembelajaran, karena menjadi dasar atas peserta didik untuk dapat mengembangkan pengetahuan lebih lanjut.

Dengan itu, pemahaman konsep merupakan kompetensi dasar yang harus dikembangkan secara optimal dalam proses pembelajaran.

### 1. Indikator Pemahaman Konsep

Pemahaman konsep mempunyai beberapa indikator untuk mengetahui sejauh mana peserta didik paham terhadap konsep materi yang diajarkan. Indikator pemahaman konsep yang digunakan pada penelitian ini mengacu pada ranah kognitif Taksonomi Bloom Revisi, khususnya pada tingkat C2 (*Understanding*) dan C3 (*Applying*) yang terdiri dari menafsirkan, menjelaskan hubungan sederhana antar konsep, memberi contoh, membandingkan, dan menarik kesimpulan.

Adapun indikator pemahaman konsep yang dimana pada tingkat C2 Memahami (*Understanding*) dan C3 Menerapkan (*Applying*) dapat disederhanakan agar sesuai dengan tahap kognitif peserta didik kelas III sekolah dasar yang sesuai dengan operasional konkret menurut Piaget.

**Tabel 2. Dimensi Pemahaman Konsep**

Dimensi Pemahaman Konsep	Indikator Pemahaman Konsep
<i>Interpreting</i> (Menafsirkan)	Peserta didik mampu mengenali ciri, sifat, atau contoh konsep dasar IPAS.
<i>Explaining</i> (Menjelaskan dengan kata-kata sederhana)	Peserta didik mampu menjelaskan makna suatu konsep dengan bahasa sendiri secara sederhana.
<i>Exemplifying</i> (Memberikan contoh)	Peserta didik mampu menyebutkan contoh nyata dari konsep yang dipelajari.
<i>Comparing</i> (Membandingkan)	Peserta didik mampu menunjukkan perbedaan sederhana antar konsep.
<i>Inferring</i> (Menarik kesimpulan)	Peserta didik mampu menyimpulkan jenis yang terlibat dari suatu gambar atau peristiwa.

Sumber: Sasmita dan Hartoyo (2020)

Berdasarkan indikator pemahaman konsep diatas, peneliti mengadopsi pada indikator yang dikemukakan oleh Anderson dan Krathwohl, kemudian di kembangkan oleh (Sasmita dan Hartoyo, 2020) yang

meliputi (*Interpreting*) Menafsirkan, (*Explaining*) Menjelaskan dengan kata-kata sederhana, (*Exemplifying*) Memberikan contoh, (*Comparing*) Membandingkan, (*Inferring*) Menarik kesimpulan. Indikator tersebut menggambarkan bahwa kemampuan berpikir tingkat menengah yang menuntut peserta didik untuk memahami, mengolah, dan menggunakan pengetahuan secara bermakna, bukan hanya sekadar menghafal informasi.

Dengan demikian, pemahaman konsep menurut (Sasmita dan Hartoyo, 2020) pada level C2 dan C3, jika diterapkan tidak hanya sekadar mengenali informasi, tetapi juga memahami makna serta mampu menerapkan konsep dalam berbagai situasi, melatih kemampuan berpikir sederhana, konkret, dan reflektif sesuai tahap perkembangan kognitif anak sekolah dasar.

#### **D. Media Pembelajaran**

Kegiatan pembelajaran sudah banyak mengambil metode dari berbagai media belajar, yang berhasil membuat kegiatan tradisional menjadi sesuatu yang modern. Dalam pembelajaran, media sangat diperlukan untuk keberlangsungan belajar mengajar dikelas. Tujuan utama dalam media pembelajaran adalah untuk mendukung pengajaran, dalam hal ini juga berdampak pada pengaturan, keadaan, dan suasana belajar (Khaira Ummah dan Mustika, 2024). Media pembelajaran pada hakikatnya merupakan sarana penyampaian informasi dari komunikator kepada komunikan sebagai penerima. Jika lingkungan belajar dirancang secara sistematis akan dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan optimal (Saleh, dkk., 2023).

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan pendidik sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga sampai kepada orang yang sedang belajar dengan benar dan efektif (Pagarra H dan Syawaludin, 2022). Adapun (Milawati, 2022) mengatakan bahwa.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu pendidik kepada penerima informasi atau peserta didik yang bertujuan untuk menstimulus para peserta didik agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna.

Berdasarkan dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana atau alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran secara sistematis, sehingga membantu peserta didik untuk dapat menerima dan memahami pembelajaran yang lebih efektif dan optimal.

### **1. Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Seperti yang diketahui media pembelajaran memiliki banyak jenis. Ada berbagai sudut pandang untuk menggolongkannya. Jenis-jenis media berdasarkan tiga unsur pokok, yaitu: suara, visual dan gerak (Hasan dkk., 2021). Sehingga dari ketiga unsur diidentifikasi ke dalam delapan kelompok yakni.

1. Media audio
2. Media cetak
3. Media visual diam
4. Media visual gerak
5. Media audio semi gerak
6. Media semi gerak
7. Media audio visual diam
8. Media audio visual gerak.

Adapun klasifikasi lainnya, yang dikemukakan oleh Miarso dalam (Wulandari dkk., 2023) mengklasifikasikan media berdasarkan jenis-jenis tertentu yang dikenal dengan taksonomi media, yakni.

#### **1. Media penyaji**

Media penyaji merupakan media yang mampu menyajikan informasi. Media penyaji ini dikategorikan menjadi 7 kelompok, dengan masing-masing kelompok terdiri dari: grafis, bahan cetak,

dan gambar diam, dan media proyeksi diam sebagai kelompok satu dan dua. Media audio, audio ditambah media visual diam sebagai kelompok tiga dan empat. Gambar hidup (film), televisi, dan multimedia sebagai kelompok lima, enam dan tujuh.

## 2. Media Objek

Media objek merupakan benda tiga dimensi yang mengandung informasi, tidak dalam bentuk penyajian tetapi melalui ciri fisiknya seperti ukuran, berat, bentuk, susunan, warna, fungsi.

## 3. Media Interaktif

Berbeda dengan media interaktif, peserta didik tidak hanya memperhatikan penyajian atau objek tetapi berinteraksi selama mengikuti pelajaran. Sehingga, selama kegiatan pembelajaran peserta didik tidak hanya berfokus pada pendidik tetapi juga ikut serta secara aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan kesimpulan diatas bahwa media memiliki banyak sekali jenisnya, seperti yang disampaikan ada media audio, media cetak, media objek, dan media interaktif yang sesuai dengan kebutuhan pendidik. *Wordwall Flash Card* termasuk jenis media intraktif.

## 2. Fungsi Media Pembelajaran

Secara umum fungsi media pengajaran ialah untuk mengembangkan kemampuan komunikasi pendidik dan peserta didik agar dalam proses belajar mengajar tercipta kondisi yang optimal bagi peserta didik.

Berdasarkan hal tersebut maka dapat diketahui bahwa media pembelajaran memberikan fungsi penting dalam Pendidikan (Saleh dkk., 2023).

Media pembelajaran sejatinya sudah menjadi bagian yang dapat memberikan pengalaman yang bermakna pada proses pembelajaran. Adapun (Saleh dkk., 2023) mengemukakan bahwa

Fungsi utama media pengajaran ialah menciptakan kondisi bagi peserta didik untuk menangkap pengetahuan secara akurat dan mendalam, mengembangkan kapasitas kognitif dan membentuk kepribadian peserta

didik. Dalam proses pengajaran pada umumnya alat peraga telah membuktikan perannya yang besar dalam semua tahapan: menciptakan motivasi dan minat belajar peserta didik.

Adapun empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, dalam buku (Pagarra dan Syawaludin, 2022) yakni:

1. Fungsi Atensi  
Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
2. Fungsi Afektif  
Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat persepsi dan motivasi peserta didik ketika belajar atau membaca teks yang bergambar.
3. Fungsi Kognitif  
Fungsi kognitif media visual terlihat dari lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
4. Fungsi Kompensatoris  
Fungsi kompensatoris media pembelajaran bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran berfungsi penting dalam menciptakan proses belajar yang efektif, menarik, dan bermakna. Selain membantu peserta didik memahami pengetahuan secara akurat serta mengembangkan kemampuan kognitif, media juga mampu menarik perhatian, meningkatkan motivasi, memperjelas pemahaman, dan memberi dukungan bagi yang mengalami kesulitan belajar.

### **3. Penggunaan Media Pembelajaran**

Penggunaan media di dalam proses pembelajaran bukan bermaksud mengganti cara mengajar pendidik, 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 (Milawati, 2021).

Penggunaan media dalam pembelajaran memang sangatlah penting untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dan mengasyikkan dalam proses pembelajaran. Penggunaan bahan pembelajaran pada tahap pengajaran dalam pendidikan akan sangat berkontribusi terhadap efektivitas proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi mata pelajaran pada saat itu. Dalam menggunakan media pembelajaran ini harus digunakan dengan sangat baik dan benar. Penggunaan media dalam pembelajaran harus diperlukan perencanaan yang matang, dan pendidik harus memilih media yang akan digunakan dan harus sesuai dengan metode yang disukai peserta didik (Hartati, 2023).

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa Penggunaan media pembelajaran berfungsi untuk membantu pendidik menyampaikan materi agar lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif, dengan catatan penggunaannya harus direncanakan secara matang serta disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik

#### **E. Media *Wordwall Flash Card***

Media *Wordwall Flash Card* merupakan suatu kartu pengingat atau kartu yang diperlihatkan sekilas kepada peserta didik. Media *Wordwall* adalah sebuah aplikasi yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, sumber belajar atau alat penilaian berbasis daring yang menarik bagi peserta didik (Sari dan Yarza, 2021). *Wordwall* merupakan wadah bagi pendidik dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, sehingga peserta didik tidak akan merasa bosan dengan materi yang disampaikan (Suarmini dan Nurjaya, 2023). Media *Wordwall* mampu menciptakan interaksi yang menguntungkan bagi peserta didik. *Wordwall* juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengeksplorasi materi pelajaran melalui interaktif seperti kuis, permainan, dan teka-teki, sehingga meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep (Susilowatiningsih dkk., 2023).

Media *Wordwall Flash Card* sendiri merupakan media pembelajaran berupa kartu dua sisi yang dimana berisi gambar atau tulisan yang dapat digunakan untuk belajar mengajar dikelas (Najla, 2024). *Flash card* merupakan kartu kecil berisi gambar, teks, atau simbol yang dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep yang berkaitan dengan tulisan atau gambar tersebut. *Flash card* salah satu bentuk permainan edukatif berupa kartu-kartu yang memuat gambar dan kata yang sengaja dirancang oleh doman untuk meningkatkan berbagai aspek diantaranya mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian dan meningkatkan jumlah kosakata (Wahyuni, 2020).

Sehingga berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa media *Wordwall Flash Card* merupakan sebuah aplikasi atau web yang berupa kartu dua sisi yang dapat di flip berisikan tulisan atau gambar yang menarik untuk digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran.

### **1. Langkah-Langkah Media *Wordwall Flash Card***

Penggunaan media *Flash Card* dilakukan melalui beberapa Langkah. Langkah-langkah media *Flash Card* diantaranya (Pradani, 2022).

1. Membuat atau mendaftarkan akun di <https://Wordwall.net> kemudian lengkapilah data yang tertera.
2. Pilihlah *create activity* lalu pilihlah template yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan.
3. Setelah memilih *template* yang digunakan, tuliskanlah judul dan deskripsi *game*.
4. Pilih *done* sebagai langkah akhir dalam pembuatan media.

Berdasarkan langkah-langkah di atas, peneliti mengadaptasi media *Wordwall Flash Card* sebagai sarana pembelajaran IPAS dikelas III. Cara menggunakan *Wordwall Flash Card* dijabarkan dalam tiga bagian, yaitu sesaat sebelum, saat penyajian dan sesudah.

#### **1. Sebelum Penyajian**

1. Pendidik menyiapkan materi IPAS yang akan dimasukkan ke *Wordwall Flash Card*.

2. Membuat *Flash Card* di *Wordwall .net* dengan memilih template dan mengisi konten.
  3. Mengecek perangkat (proyektor, internet, posisi duduk peserta didik) agar pembelajaran lancar.
2. Saat Penyajian
1. Pendidik membuka kegiatan dengan menampilkan kartu pertama dan memberi pertanyaan pemantik.
  2. *Wordwall Flash Card* ditampilkan satu per satu secara interaktif: peserta didik diminta menafsirkan, menjelaskan, memberi contoh, membandingkan, dan menarik Kesimpulan.
  3. Kegiatan bisa dilakukan secara klasikal, berkelompok, atau dalam bentuk kompetisi kecil dengan poin/bintang.
3. Sesudah Penyajian
1. Pendidik dan peserta didik menyimpulkan materi bersama melalui diskusi.
  2. Evaluasi dilakukan dengan pertanyaan lisan atau kuis *Wordwall* untuk mengukur pemahaman.

### **1. Kelebihan dan Kekurangan Media *Wordwall Flash Card***

Kelebihan penggunaan *Wordwall Flash Card* yaitu memiliki fitur beragam, fleksibel, menarik perhatian karena berbentuk permainan, dapat diterapkan di semua mata pelajaran, mendorong kreativitas, serta melatih kerja sama siswa. Kekurangannya, media ini hanya bersifat visual dan dapat menyita waktu saat pembelajaran (Susanto dan Nisa, 2022).

Berdasarkan pendapat tersebut maka dapat disimpulkan kelebihan dan kekurangan media *Wordwall* sebagai berikut:

1. Kelebihan Media Pembelajaran *Wordwall*
  1. Fleksibel dan mudah digunakan pada berbagai jenjang.
  2. Membuat peserta didik lebih aktif, kreatif, dan fokus.
  3. Meningkatkan minat belajar serta pemahaman materi.

4. Menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan.
2. Kekurangan Media Pembelajaran *Wordwall*
    1. Hanya bersifat visual.
    2. Membutuhkan waktu lebih dalam persiapan.
    3. Keterbatasan fasilitas di sekolah.
    4. Tidak semua peserta didik mudah memahami materi melalui media ini.

Media *Wordwall Flash Card* memiliki sejumlah kelebihan, antara lain fleksibel, mampu meningkatkan keaktifan, kreativitas, minat, serta pemahaman peserta didik, sehingga membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Namun, media ini juga memiliki kekurangan, seperti hanya bersifat visual, memerlukan waktu lebih dalam persiapan, keterbatasan fasilitas di sekolah, serta tidak semua peserta didik dapat dengan mudah memahami materi. Dengan demikian, penggunaan *Wordwall Flash Card* tetap efektif sebagai media pembelajaran, asalkan guru dapat mengantisipasi keterbatasannya.

## **F. Pembelajaran IPAS**

Selaras dengan kurikulum Merdeka yang telah diterapkan saat ini, pembelajaran IPAS menjadi salah satu mata pelajaran yang baru pada kurikulum ini dimana memiliki peran dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila. Seperti yang dijelaskan dalam Kemdikbud, RI dalam (Azzahra dkk., 2023) bahwa.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Pada pembelajaran ini, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan rasa keingintahuan-nya untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar hidup mereka.

Pada dasarnya kurikulum merdeka memadukan antara IPA dan IPS karena lebih mengedepankan kepentingan peserta didik usia sekolah dasar yang

memiliki karakteristik secara kognitif, dan masih memandang dunia dalam kerangka yang utuh dan belum terkotak-kotak. Berdasarkan konsepnya IPAS berusaha dalam membantu peserta didik untuk mengembangkan rasa ingin tahunya terhadap sesuatu yang ada di sekelilingnya (Anisah dkk., 2023).

Dalam Kurikulum Merdeka, terjadi penggabungan antara mata Pelajaran IPA dan IPS yang dimana menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Hal ini dilakukan agar peserta didik bisa terpacu untuk melakukan pengelolaan lingkungan dan sosial secara bersamaan. Cakupan pembelajaran pada mata pembelajaran IPAS adalah interaksi antara makhluk hidup dengan makhluk tak hidup atau benda mati di alam semesta, sehingga interaksinya pada kehidupan manusia sebagai makhluk individu dan makhluk sosial dapat melakukan interaksi di lingkungan sekitar (Kusumaningpuri, 2024). Dengan ini, peran dari Pendidikan IPAS dapat terwujud Profil Pelajar Pancasila sebagai gambaran yang ideal bagi profil peserta didik di Indonesia.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat ditarik Kesimpulan bahwa Pembelajaran IPAS dalam kurikulum Merdeka merupakan integrasi antara Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang dirancang untuk menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik Sekolah Dasar yang memandang dunia secara utuh. Melalui pembelajaran ini, peserta didik tidak hanya memahami konsep-konsep ilmiah dan sosial, tetapi juga diarahkan untuk mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

### **1. Tujuan Pembelajaran IPAS**

Pembelajaran IPAS tentu memiliki tujuan dalam pelaksanaannya.

Tujuan dari pembelajaran IPAS dibentuk agar peserta didik dapat berkembang sesuai dengan profil pelajar pancasila dan menumbuhkan minat serta rasa ingin tahu agar peserta didik bersemangat mempelajari fenomena di sekitar manusia, memahami alam semesta dan hubungannya dengan kehidupan manusia (Suhelayanti, 2023). Keduanya juga berperan aktif dalam menjaga dan melindungi

lingkungan alam serta memanfaatkan sumber daya alam dan lingkungan secara bijaksana.

Tujuan pembelajaran IPAS adalah untuk meningkatkan keterampilan dan menawarkan pengalaman (Khaira Ummah dan Mustika, 2024). Tujuan dari penggabungan anatar pelajaran IPA dan IPS ialah untuk merangsang anak-anak agar mampu mengelola lingkungan alam dan sosial sebagai satu kesatuan (Asmaul Husnah dkk., 2023). Maka dari itu mempelajari IPAS juga memiliki tujuan diantaranya.

1. Membangkitkan ketertarikan dan rasa ingin tahu sehingga, peserta didik bersemangat dalam mempelajari kejadian nyata yang ada di sekitar, memahami alam semesta terhadap kaitannya dengan kehidupan manusia.
2. Peserta didik berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak.
3. Peserta didik akan mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu.
4. Peserta didik bisa mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Adapun pada mata pembelajaran IPAS memiliki tujuan untuk menjadikan peserta didik memahami kerja alam semesta dan interaksinya dengan kehidupan manusia di muka bumi (Nurkhaliza dan Maulida, 2024).

Berdasarkan uraian para pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPAS dapat membentuk peserta didik yang sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila, dengan menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap fenomena alam dan sosial di sekitar mereka. Pembelajaran ini

juga menekankan kesadaran terhadap perubahan sosial, serta penerapan konsep-konsep IPAS dalam kehidupan sehari-hari.

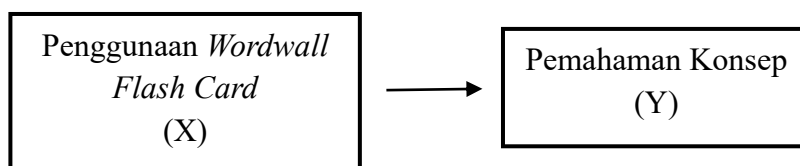
### **G. Kerangka Pikir**

Suatu penelitian memerlukan kerangka pikir secara sistematis agar pada pelaksanaannya dapat lebih terarah. Kerangka berpikir merupakan dasar pemikiran dari sebuah penelitian yang dihasilkan dari fakta-fakta, observasi dan kajian Pustaka. Oleh karena itu, kerangka pikir memuat teori, dalil atau konsep-konsep yang akan dijadikan dasar dalam penelitian (Syahputri dkk., 2023).

Pembelajaran di sekolah dasar memerlukan media yang dapat membantu peserta didik memahami konsep secara konkret, terutama pada mata pelajaran IPAS. Pemahaman konsep menjadi kunci agar peserta didik mampu menghubungkan teori dengan peristiwa nyata di sekitarnya. Namun, pada praktiknya masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan karena pembelajaran cenderung bersifat verbal dan kurang interaktif.

Media pembelajaran berperan penting sebagai perantara antara pendidik dan peserta didik. Salah satu media yang sesuai untuk pembelajaran interaktif adalah *Wordwall Flash Card*. Media ini berupa kartu digital yang berisi gambar atau tulisan, disajikan melalui platform *Wordwall.net*, dan dapat digunakan guru untuk menyampaikan materi secara menarik serta melibatkan peserta didik secara aktif.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti perlu melihat untuk meneliti pengaruh penggunaan *Wordwall Flash Card* terhadap pemahaman konsep IPAS peserta didik kelas III sekolah dasar. Hubungan antarvariabel dalam penelitian ini dapat digambarkan melalui kerangka berpikir sebagai berikut.



Gambar 1. Kerangka Pikir

## H. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan penelitian diatas peneliti menyimpulkan bahwa hipotesis merupakan jawaban yang sifatnya sementara atau kesimpulan yang masih belum final kebenarannya masih harus diuji secara empiris. Berdasarkan kajian pustaka, penelitian yang relevan, dan kerangka pikir yang telah dikemukakan diatas dirumuskan hipotesis sebagai berikut.

Ha: Terdapat pengaruh penggunaan media *Wordwall Flash Card* terhadap pemahaman konsep IPAS peserta didik kelas III SD.

H<sub>0</sub>: Tidak terdapat pengaruh penggunaan media *Wordwall Flash Card* terhadap pemahaman konsep IPAS kelas III sekolah dasar.

### III. METODE PENELITIAN

#### A. Jenis dan Desain Penelitian

##### 1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen berbentuk *Quasi Experimental Design*. Metode penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu dengan menggunakan instrumen dan analisis data yang bersifat kuantitatif atau statistik untuk menguji hipotesis (Irfan Syahroni, 2022).

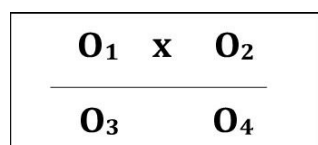
Peneliti menggunakan metode penelitian eksperimen semu (*Quasi Experimental Design*). Metode eksperimen semu merupakan metode yang membandingkan kelompok yang mendapat perlakuan tertentu dengan kelompok lain yang memiliki karakteristik serupa tapi tidak menerima perlakuan (Sugiyono, 2019). Eksperimen semu, seperti yang sudah dijelaskan sugiyono penelitian ini menggunakan kelompok kontrol tetapi tidak sepenuhnya mengontrol variabel-variabel luar yang mungkin mempengaruhi hasil dari penelitian. Dalam penggunaan metode penelitian ini, didasarkan atas pertimbangan dan terlaksanakan secara alami sehingga peserta didik tidak merasa dieksperimenkan, situasi ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada kevalidan penelitian.

##### 2. Desain Penelitian

Desain pada penelitian ini menggunakan *Non-equivalent Control Group Desain*. *Non-equivalent Control Group Desain* merupakan desain yang

terdiri dari dua kelompok yang tidak dipilih secara random karena tingkat kemampuan peserta didik dalam satu kelas berbeda. Desain penelitian ini hampir mirip dengan desain *Pretest-Posttest Control Group Design*, namun pada penelitian ini ditempatkan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dilakukan secara random atau acak (Sugiyono, 2019).

Pada kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menerapkan media pembelajaran *Wordwall Flash Card*, sedangkan kelas kontrol yaitu kelas pembandingan dan tidak mendapatkan perlakuan. Penelitian ini menggunakan dua kelas sebagai subjek penelitian. Menurut Sugiyono dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2. Desain Penelitian

Keterangan:

$O_1$  : Tes awal kelas eksperimen

$O_2$  : Tes akhir kelas eksperimen

$O_3$  : Tes awal kelas kontrol

$O_4$  : Tes akhir kelas kontrol

$X$  : *Treatment*

## B. *Setting* Penelitian

### 1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Kalirejo, Lampung Tengah.

### 2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap di kelas III tahun ajaran 2025/2026.

### 3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah peserta didik kelas III A berjumlah 29 orang dan kelas III B berjumlah 29 orang peserta didik di SD Negeri 1 Kalirejo tahun ajaran 2025/2026.

### C. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam melaksanakan penelitian untuk memperoleh data sesuai tujuan penelitian.

#### 1. Tahap Pendahuluan

1. Melakukan observasi awal di sekolah penelitian.
2. Menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai sampel penelitian.

#### 2. Tahap Perencanaan

1. Menentukan materi dan indikator pembelajaran.
2. Menyusun modul ajar menggunakan media *Wordwall Flash Card*.
3. Menyusun lembar kerja peserta didik.
4. Menyusun instrumen penelitian.

#### 3. Tahap Pelaksanaan

1. Melakukan uji coba instrumen penelitian.
2. Menganalisis hasil uji coba instrumen.
3. Melaksanakan *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
4. Melaksanakan pembelajaran pada kelas eksperimen menggunakan media *Wordwall Flash Card*.
5. Melaksanakan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
6. Mengumpulkan dan menganalisis data hasil penelitian.

### D. Populasi dan Sampel

#### 1. Populasi

Populasi menggambarkan sejumlah data yang jumlahnya banyak dan luas. Populasi juga merupakan kumpulan dari semua kemungkinan orang-orang, benda-benda dan ukuran lain yang menjadi objek perhatian dalam sebuah penelitian (Renggo, 2022). Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek atau subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2019).

Populasi merupakan sekumpulan data yang mempunyai karakteristik yang sama dan menjadi objek inferensi (Hutami, 2024). Jadi populasi bukan hanya manusia, tetapi juga obyek dan benda-benda alam yang lain. Maka dari itu dapat ditarik kesimpulan bahwa populasi merupakan keseluruhan obyek dan subyek yang akan di teliti. Pada penelitian ini yang akan menjadi populasi penelitian adalah kelas III SD Negeri 1 Kalirejo yang berjumlah 58 peserta didik.

**Tabel 3. Data Peserta Didik Kelas III SD Negeri 1 Kalirejo Tahun Ajaran 2025/2026.**

No.	Kelas	Banyak Peserta Didik		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1	III A	14	15	29
2	III B	16	13	29
<b>Total</b>				58

Sumber: Data pendidik Kelas III SD Negeri 1 Kalirejo

## 2. Sampel

Sampel penelitian ditetapkan oleh peneliti sebelum melakukan penelitian. Sampel adalah bagian dari salah satu populasi yang akan diteliti lebih lanjut. Sampel tersebut dipandang sebagai suatu dugaan terhadap populasi (Ajami, 2021). Sampel sendiri merupakan sejumlah individu yang dipilih dari populasi dan merupakan bagian yang mewakili keseluruhan anggota populasi (Hutami, 2024).

Untuk menentukan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh. Adapun (Sugiyono, 2019) mengemukakan bahwa Sampel jenuh merupakan teknik pengembalian sampel di mana seluruh anggota populasi dijadikan sampel. Dimana hal ini dilakukan apabila jumlah populasi relatif kecil atau penelitian yang diinginkan membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil. Pada penelitian ini sampel berjumlah 58 orang peserta didik dari 2 kelas, yang masing-masing antara kelas III A 29 orang peserta didik dan kelas III B 29 orang peserta didik. Pada kelas eksperimen ini perlakuan yang dilakukan

menggunakan media *Wordwall Flash Card*, sedangkan pada kelas kontrol tidak ada perlakuan khusus.

## E. Variabel Penelitian

Terdapat dua jenis variabel yang umum digunakan dalam penelitian, yakni. Variabel *Independent* dan Variabel *Dependent*. Terdapat dua variabel pada penelitian ini, yaitu variabel X dan Y.

### 1. Variabel Bebas (*Independent*)

Variabel bebas pada penelitian ini terdapat pada media *Wordwall Flash Card* (X). Variabel bebas ini akan mempengaruhi pemahaman konsep IPAS peserta didik dikelas III.

### 2. Variabel Terikat (*Dependent*)

Pada variabel terikat ini terdapat pada pemahaman konsep IPAS (Y) pada peserta didik di SD Negeri 1 Kalirejo. Pemahaman konsep dipengaruhi oleh media *Wordwall Flash Card*.

## F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

### 1. Definisi Konseptual

Definisi konseptual dalam penelitian ini sebagai berikut.

#### 1. Pemahaman Konsep (Y)

Pemahaman konsep merupakan suatu kemampuan individu untuk mengerti dan memberikan penjelasan makna dari suatu konsep secara menyeluruh. Pemahaman ini mencakup pengenalan terhadap ciri-ciri utama suatu konsep, hubungan antar konsep, serta penerapan konsep tersebut dalam situasi yang relevan. Menurut Bloom dalam taksonominya, pemahaman berada pada tingkat kedua dalam ranah kognitif, yaitu setelah pengenalan atau pengetahuan (*knowledge*).

#### 2. Media Pembelajaran *Wordwall Flash Card* (X)

Media *Wordwall Flash Card* didefinisikan sebagai media pembelajaran berbasis digital dan interaktif yang berupa kartu

bolak balik berisi gambar atau tulisan secara visual, dengan memanfaatkan fitur yang ada pada *wordwall* guna mendukung proses pembelajaran.

## 2. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan penjabaran tentang bagaimana suatu konsep atau variabel dalam penelitian diukur dan diamati. Berikut definisi operasional variabel tersebut.

### 1. Pemahaman Konsep (Y)

Pemahaman konsep dalam penelitian ini dioperasionalkan sebagai kemampuan peserta didik dalam memahami dan menjelaskan suatu konsep yang telah dipelajari. Kemampuan tersebut diukur melalui tes tertulis berbentuk soal pilihan ganda. Indikator pemahaman konsep yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: (a) menafsirkan dengan menggunakan kata-kata sendiri, (b) menjelaskan hubungan sederhana antar konsep, (c) memberikan contoh dari suatu konsep, (d) membandingkan konsep dengan konsep lain yang relevan, dan (e) menarik kesimpulan suatu objek atau peristiwa berdasarkan konsep yang dipelajari.

### 2. Media Pembelajaran *Wordwall Flash Card* (X)

Media *Wordwall Flash Card* dalam penelitian ini merupakan media pembelajaran digital berupa kartu interaktif yang berisi gambar dan tulisan yang disajikan melalui platform *Wordwall*. Media ini digunakan untuk membantu peserta didik memahami dan mengingat konsep materi IPAS melalui aktivitas pembelajaran yang melibatkan pengamatan kartu, menjawab pertanyaan, serta latihan interaktif. Penggunaan media *Wordwall Flash Card* diterapkan pada kelas eksperimen dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik.

## G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik tes dan non tes.

### 1. Teknik Tes

Penelitian ini menggunakan teknik tes untuk memperoleh data mengenai pemahaman konsep IPAS peserta didik. Data yang diperoleh berupa data kuantitatif dalam bentuk skor yang dihasilkan dari hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. *Pretest* diberikan sebelum proses pembelajaran untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik, sedangkan *posttest* diberikan setelah proses pembelajaran untuk mengetahui tingkat pemahaman konsep peserta didik setelah diberikan perlakuan. Tes yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk soal essay yang disusun berdasarkan indikator pemahaman konsep yang telah ditentukan.

### 2. Teknik Non Tes

Teknik non tes yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 1. Observasi

Dalam konteks lingkungan sekolah dasar, observasi sangat penting untuk menilai aktivitas belajar peserta didik, interaksi antar peserta didik, respon terhadap media pembelajaran, serta keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran secara nyata.

#### 2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan memanfaatkan dokumen atau arsip yang sudah ada (Waruwu dkk., 2025). Dalam penelitian yang dilakukan di lingkungan sekolah dasar, dokumentasi dapat berupa foto-foto aktivitas pembelajaran peserta didik saat menggunakan media *Wordwall Flash Card*, rekapan nilai *pretest* dan *posttest*. Teknik ini bermanfaat untuk melengkapi data hasil observasi dan tes, serta proses pelaksanaan penelitian.

## H. Instrumen Penelitian

### 1. Uji Instrumen Tes

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini berupa instrumen tes. Instrumen berupa tes subjektif berbentuk pilihan ganda berjumlah 20 soal untuk mengukur aspek kognitif kemampuan pemahaman konsep IPAS peserta didik. Soal yang penulis gunakan merujuk pada indikator pemahaman konsep dengan menyesuaikan pada kompetensi dasar dan penyusunan instrumen tes mengacu pada Taksonomi Bloom edisi revisi yang diambil tingkatan C2 (Memahami) dan C3 (Menerapkan).

**Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Tes Berdasarkan Indikator Pemahaman Konsep**

Capaian Pembelajaran	Indikator Soal	Tingkat Kognitif	Nomor Soal	Jumlah Soal
Peserta didik mengidentifikasi perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik mengidentifikasi sumber dan bentuk energi serta menjelaskan proses perubahan bentuk energi.	Menafsirkan energi dan sifat-sifatnya.	C2	1, 2, 3, 4	4
	Menjelaskan hubungan energi dengan perubahan bentuk gerak benda.	C2	5, 6, 7, 8	4
	Memberikan contoh sumber energi.	C2	9, 10, 11,12	4
	Membandingkan dua sumber energi dan penggunaannya	C3	13, 15, 17, 20	4
	Menarik kesimpulan dari fenomena yang menunjukkan adanya energi.	C3	14, 16, 18, 19	4

Sumber: Peneliti (2026).

### 2. Instrumen Non Tes

Instrument non tes yang digunakan merupakan observasi. Observasi merupakan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti ketika kegiatan pembelajaran

berlangsung, hal ini bertujuan untuk mengetahui keaktifan dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran.

**Tabel 5. Kisi-Kisi Penilaian Aktivitas Peserta Didik dengan Media Flash Card**

No	Aktivitas Peserta Didik	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian
1.	Menjawab pertanyaan menggunakan <i>flash card</i>	Keaktifan dan antusias dalam menjawab	Observasi	<i>Checklist</i>
2.	Menjelaskan isi <i>flash card</i> dengan bahasa sendiri	Kemampuan menjelaskan konsep	Observasi	<i>Checklist</i>
3.	Memberikan contoh sesuai konsep pada <i>flash card</i>	Kemampuan mengaitkan konsep dengan contoh	Observasi	<i>Checklist</i>
4.	Mengelompokkan informasi pada <i>flash card</i>	Kemampuan mengklasifikasikan konsep	Observasi	<i>Checklist</i>
5.	Menyimpulkan atau menjelaskan perbedaan konsep	Menyimpulkan materi yang telah dipelajari	Observasi	<i>Checklist</i>

Sumber: Peneliti (2026)

**Tabel 6. Rubrik Penilaian Aktivitas dengan Wordwall Flash Card**

No	Aspek yang dinilai	Kriteria			
		1	2	3	4
1	Antusias dan terlibat aktif dalam menjawab	Pasif, jarang atau tidak ikut menjawab	Kurang aktif, hanya menjawab sesekali	Aktif, sering merespons meski ada yang terlewat	Sangat aktif, selalu antusias, cepat merespons
2	Kemampuan menjelaskan konsep	Tidak mampu menjelaskan	Menjelaskan singkat dan masih banyak keliru	Menjelaskan cukup jelas meski ada bagian kurang lengkap	Menjelaskan jelas, runtut, dan tepat
3	Kemampuan mengaitkan konsep dengan contoh	Tidak memberikan contoh	Memberikan contoh kurang tepat	Memberikan 1 contoh tepat	Memberikan lebih 1 contoh tepat dan sesuai
4	Kemampuan mengklasifikasikan konsep	Tidak bisa mengklasifikasikan	Banyak kesalahan dalam klasifikasi	Sebagian besar objek diklasifikasikan benar	Semua objek diklasifikasikan benar

No	Aspek yang dinilai	Kriteria			
		1	2	3	4
5	Menyimpulkan dan menjelaskan perbedaan konsep secara tepat	Tidak bisa menyimpulkan hubungan atau perbedaan	Menyebutkan hanya salah satu	Menjelaskan hubungan atau perbedaan meski masih terbatas	Menjelaskan hubungan dan perbedaan dengan lengkap

Sumber: Peneliti (2026)

## I. Uji Prasyarat Instrumen

### 1. Uji Validitas

Uji validitas bertujuan untuk mengetahui apabila terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data sesungguhnya yang terjadi pada objek penelitian (Sugiyono, 2019). Pada penelitian ini, uji validitas dilakukan terhadap instrument tes pemahaman konsep IPAS yang terbentuk dari 30 soal essay. Penelitian ini menggunakan uji validitas *product moment* dengan rumus berikut.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

- r : Koefisien korelasi product moment
- n : Jumlah pasangan data (responden atau sampel)
- $\sum XY$  : Jumlah hasil kali x dan y untuk tiap pasangan data
- $\sum X$  : Jumlah nilai x
- $\sum Y$  : Jumlah nilai y
- $\sum X^2$  : Jumlah kuadrat nilai x
- $\sum Y^2$  : Jumlah kuadrat nilai y

Tiap butir soal dapat dinyatakan valid jika  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$  dengan menggunakan taraf signifikansi 5% ( $\alpha = 0,05$ ). Jika  $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ , maka hubungan dinyatakan tidak valid (Ramadhan dkk, 2024).

Jika  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ , maka hubungan dinyatakan valid.

Jika  $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ , maka hubungan dinyatakan tidak valid.

**Tabel 7. Klasifikasi Validitas**

Nilai koefisien korelasi	Kriteria Validitas
0,00 – 0,19	Sangat Lemah
0,20 – 0,39	Lemah
0,40 – 0,59	Sedang
0,60 – 0,79	Kuat
0,80 – 1,00	Sangat Kuat

Sumber: Arikunto (2018).

Uji coba instrument dilakukan pada 20 orang peserta didik kelas III SD Negeri 2 Kaliwungu. Berdasarkan hasil data pengamatan validitas intrumen tes dengan  $n = 20$  dan signifikansi 0,05  $r_{tabel}$  adalah 0,444. Berikut tabel hasil perhitungan validitas instrument tes.

**Tabel 8. Hasil Analisis Uji Validitas Insstrumen Tes**

No.	Butir Soal	Validitas	Jumlah Soal
1	2,5,6,8,10,11,13,14,15,16, 18,19,20,21,22,23,24,26,28,30	Valid	20
2	1,3,4,7,9,12,17,25,27,29	Tidak Valid	10

Sumber: Hasil Uji Coba Instrumen (2025)

Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas instrument tes diperoleh 20 butir soal valid dan 10 butir soal tidak valid. Butir soal valid tersebut akan digunakan untuk soal *Pretest* dan *Posttest*. (Lampiran 18 halaman 127)

## 2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui sejauh mana suatu instrumen memberikan hasil yang konsisten dan stabil jika digunakan berulang kali dalam kondisi yang sama. Dalam penelitian ini, reliabilitas instrumen dianalisis menggunakan rumus *Alpha Cronbach*.

$$r_{11} = \frac{k}{k-1} \left( 1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_{total}^2} \right)$$

Keterangan:

- $r_{11}$  : koefisien reliabilitas  
 $k$  : jumlah butir pertanyaan  
 $\sigma^2_i$  : varians masing-masing butir soal  
 $\sigma^2_{total}$  : varians total

Menentukan reliabel atau tidak, Instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai *Alpha Cronbach*  $\geq 0,70$ , sedangkan jika nilainya  $\leq 0,70$  maka instrumen dikategorikan belum reliabel.

**Tabel 9. Klasifikasi Reliabilitas**

No.	Nilai Koefisien Reliabilitas	Tingkat Reliabilitas
1	0,00-0,20	Sangat rendah
2	0,21-0,40	Rendah
3	0,41-0,60	Sedang
4	0,61-0,80	Tinggi
5	0,81-1,00	Sangat tinggi

Sumber: Arikunto (2018).

Hasil perhitungan data menggunakan *Ms. Excel* diperoleh  $r_{11} = 0,814$  dengan kategori sangat tinggi, sehingga instrument tes dikatakan reliabel dan dapat digunakan. (Lampiran 19 halaman 129)

## J. Teknik Analisis Data

### 1. Analisis Perolehan Nilai Tiap Indikator

Perhitungan presentase hasil indikator pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan rumus berikut.

$$P = \frac{\text{Skor yang di peroleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

**Tabel 10. Kriteria Pemahaman konsep**

No	Nilai Pemahaman Konsep	Keterangan
1	81 – 100	Sangat Tinggi
2	71 – 80	Tinggi
3	61 – 70	Sedang
4	50 – 60	Rendah
5	$\leq 50$	Sangat Rendah

Sumber: (Alighiri dkk. 2018).

## 2. Nilai Rata-Rata Peserta Didik

Menghitung nilai rata-rata digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik pada *pretest* dan *posttest*, dengan rumus sebagai berikut.

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

$\bar{X}$  = Nilai rata-rata

$\sum X$  = Jumlah seluruh nilai peserta didik

N = Jumlah peserta didik

## 3. Aktivitas Keterlaksanaan Pembelajaran Peserta Didik

Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, observer melakukan pengamatan terhadap pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *Wordwall Flash Card*. Setiap aspek dinilai menggunakan skala 1-5 sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Presentase aktivitas peserta didik diperoleh melalui rumus berikut ini.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase

F = Jumlah aktivitas peserta didik

N = Skor maksimum

**Tabel 11. Presentase Aktivitas Pembelajaran**

Presentase Aktivitas	Kategori
80% - 100%	Sangat baik
60% - 80%	Baik
40% - 60%	Cukup
20% - 40%	Kurang
0% - 20%	Sangat kurang

Sumber: Arikunto (2013)

## 4. Uji *N-Gain*

Uji *N-Gain* digunakan dengan tujuan untuk mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan tertentu dalam penelitian.

Pengujian ini dilakukan untuk menghitung nilai *pretest* dan *posttest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rumus *N-Gain* sebagai berikut.

$$N - Gain = \frac{Skor Posttest - Skor Pretes}{Skor Ideal - Skor Pretes}$$

**Tabel 12. Kriteria Uji *N-Gain***

Nilai Gain	Kriteria
$N-Gain > 0,7$	Kriteria tinggi
$0,3 \leq N-Gain \leq 0,7$	Kriteria sedang
$N-Gain < 0,3$	Kriteria rendah

Sumber: Fatimah (2020).

Hasil Uji *N-Gain* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol, diperoleh nilai rata-rata *N-Gain* pada kelas eksperimen sebesar 0,464 dan pada kelas kontrol sebesar 0,336, dengan kriteria sedang.

## K. Uji Prasyarat Analisis Data

### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas dimaksudkan bahwa untuk memperlihatkan data sampel yang berasal dari populasi berdistribusi normal. Pada penelitian ini, uji normalitas menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan *Ms. Excel* karena jumlah sampel penelitian sebanyak 58 peserta didik. Uji ini dilakukan dengan membandingkan nilai  $D_{hitung} < D_{tabel}$  pada taraf signifikansi 0,05 (Nurhaswinda dkk, 2025). Adapun Langkah-langkah pelaksanaan uji normalitas adalah sebagai berikut.

1. Menentukan data yang akan diuji, Data yang diuji adalah nilai *Pretest* dan *Posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol.
2. Menghitung nilai rata-rata (*mean*) dan standar deviasi  
Nilai *mean* dan standar deviasi dihitung dari masing-masing kelompok data sebagai dasar perhitungan nilai Z.
3. Menghitung nilai *Z-score*  
Nilai *Z-score* dihitung menggunakan rumus:

$$Z_i = \frac{X_i - \bar{X}}{S}$$

di mana  $X_i$  merupakan nilai data ke- $i$ ,  $\bar{X}$  adalah nilai rata-rata, dan  $S$  adalah standar deviasi.

4. Menentukan nilai frekuensi kumulatif teoretis ( $F_t$ )

Nilai  $F_t$  diperoleh dari tabel distribusi normal berdasarkan nilai  $Z$ -score.

5. Menentukan nilai frekuensi kumulatif sampel ( $F_s$ ), Nilai  $F_s$  dihitung dengan membagi urutan data  $i$  setelah diurutkan dengan jumlah sampel ( $n$ ), yaitu:

$$F_s = \frac{i}{n}$$

6. Menghitung selisih nilai  $F_s$  dan  $F_t$ , selisih *absolut* antara  $F_s$  dan  $F_t$  dihitung untuk setiap data:

$$| F_s - F_t |$$

7. Menentukan nilai  $D_{hitung}$ , nilai  $D_{hitung}$  diperoleh dari selisih terbesar antara  $F_s$  dan  $F_t$ :

$$D_{hitung} = \max | F_s - F_t |$$

8. Menentukan nilai  $D_{tabel}$ , dapat dilihat pada tabel nilai uji *Kolmogorov-Smirnov*.

Berdasarkan uji normalitas, Hasilnya menunjukkan Nilai  $D_{hitung}$  pada kelas eksperimen sebesar 0,200 *Pretest* dan 0,108 *Posttest*, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 0,119 *Pretest* dan 0,127 *Posttest*, semuanya lebih kecil dari nilai  $D_{tabel}$  0,246. Dengan demikian, asumsi normalitas terpenuhi untuk seluruh data penelitian.

## 2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah metode statistik yang digunakan untuk menentukan apakah varians dari dua atau lebih kelompok data sama atau tidak (Hidayat, 2021). Uji homogenitas dilakukan untuk memperlihatkan bahwa kedua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi

yang memiliki variasi yang sama. Berikut ini langkah-langkah uji homogenitas:

1. Menentukan hipotesis dalam bentuk kalimat  
 $H_0$  : Tidak ada persamaan variasi dari beberapa kelompok data  
 $H_a$  : ada persamaan varian dari beberapa kelompok data
2. Menentukan taraf signifikan, dalam penelitian taraf signifikannya adalah  $\alpha = 5\%$  atau 0,05.
3. Uji homogenitas menggunakan uji-F dengan rumus:

$$F = \frac{\text{Varian Terbesar}}{\text{Varian Terkecil}}$$

Keputusan uji jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka homogen, sedangkan jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$  maka tidak homogen.

Sumber: Sugiyono (2014).

Maka hasil uji menunjukkan:

Kelas Eksperimen:  $F_{hitung} = 1,7816 < F_{tabel} = 1,882$

Kelas Kontrol:  $F_{hitung} = 1,271 < F_{tabel} = 1,882$

Karena  $F_{hitung} < F_{tabel}$  pada kedua kelas, maka data *Pretest* dan *Posttest* dinyatakan homogen.

## L. Uji Hipotesis Penelitian

### 1. Uji Hipotesis

Pada uji hipotesis ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media *Wordwall Flash Card* terhadap pemahaman konsep IPAS peserta didik kelas III sekolah dasar. Adapun untuk menguji hipotesis tersebut, yaitu menggunakan *Ms. Excel* melalui fitur *Data Analysis ToolPak* dengan uji regresi linear sederhana. Rumus persamaan regresi linear sederhana yaitu:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y = Variabel terikat.

X = Variabel bebas yang mempunyai nilai tertentu.

$\alpha$  = Nilai konstanta harga Y, jika X = 0.

b = Nilai arah sebagai penentu ramalan (prediksi) yang menunjukkan nilai peningkatan (+) atau penurunan (-) variabel Y.

Sumber: Muncarno (2017).

Jika  $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ , maka  $H_a$  diterima,  $H_0$  ditolak, artinya signifikan.

$F_{hitung} \leq F_{tabel}$ , maka  $H_a$  diterima,  $H_0$  ditolak, artinya tidak signifikan.

Taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ .

Adapun hipotesis yang akan diuji melalui uji analisis regresi sederhana ini sebagai berikut.

$H_a$ : Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *Wordwall Flash Card* terhadap pemahaman konsep pada pembelajaran IPAS kelas III sekolah dasar.

$H_0$ : Tidak adanya pengaruh penggunaan media *Wordwall Flash Card* terhadap pemahaman konsep pada pembelajaran IPAS kelas III sekolah dasar.

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh penggunaan *Wordwall Flash Card* terhadap pemahaman konsep IPAS kelas III sekolah dasar, maka diperoleh bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *Wordwall Flash Card* berpengaruh positif dan signifikan terhadap pemahaman konsep IPAS peserta didik kelas III sekolah dasar, sebagaimana ditunjukkan oleh hasil uji regresi linear sederhana dengan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Sehingga, peneliti dapat menyimpulkan bahwa variabel *independent* berpengaruh positif dan signifikan terhadap variabel *dependent*, dengan demikian  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

### B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dalam penerapan penggunaan media *Wordwall Flash Card* terhadap pemahaman konsep pada pembelajaran IPAS peserta didik kelas III sekolah dasar, maka terdapat beberapa saran yang dapat peneliti kemukakan, antara lain.

#### 1. Peserta didik

Peserta didik diharapkan lebih aktif, percaya diri, dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media *Wordwall Flash Card* guna meningkatkan pemahaman konsep.

1. Pendidik

Pendidik disarankan menggunakan media *Wordwall Flash Card* sebagai alternatif pembelajaran IPAS untuk meningkatkan keaktifan dan pemahaman konsep peserta didik.

2. Kepala Sekolah

Sekolah diharapkan mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi atau media lainnya dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai demi tercapainya pembelajaran yang maksimal.

3. Peneliti Lanjutan

Peneliti selanjutnya disarankan mengembangkan penelitian ini dengan memperluas subjek, waktu penelitian, atau mengkaji variabel lain yang relevan dan sebaiknya dapat mengembangkan serta memvariasikan proyek yang akan dilaksanakan guna meningkatkan kreatifitas dalam penelitian selanjutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anisah, A. S., Widyastuti, R., Mubarokah, G., & Istiqomah, I. 2023. Pemetaan Materi IPA Dan IPS Dalam Kurikulum Merdeka (Studi Kasus di Sekolah Penggerak SDN 04 Sukanegla Kabupaten Garut ). *Jurnal Tunas Pendidikan*, 6(1), 196–211.  
<https://scholar.google.com/scholar?cluster=11272730357741778694&hl=en&oi=scholar>
- Aderson, L. W., & Krathwohl, D. R. 2015. Kerangka Ladasan Untuk Pembelajaran, pengajaran dan asesmen revisi taksonomi pendidikan Bloom. Bandung: *Pustaka Pelajar*.
- Andita, V., & Rafaela, D. 2024. Akselerasi Transformasi Digital Untuk Pendidikan Berkualitas. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 3(2), 90-93.
- Ardhiya, A., Audina, R., Ramadani, K. L., Kalijaga, S., Islamic, S., Kalijaga, S., Islamic, S., Kalijaga, S., Islamic, S., & Author, C. 2022. Peran Konselor Dalam Mewujudkan Berkualitas Menuju SDGS 2030. *Proseding IOIGC*, 2(1), 176–187. <http://conference.uin-suka.ac.id/index.php/icige>
- Arifin, B., Handayani, E. S., Yunaspi, D., Erda, R., & Dhaniswara, E. 2023. Transformasi bahan ajar pendidikan dasar ke arah digital: Optimalisasi pembelajaran pendidikan sekolah dasar di era teknologi cybernetics. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(5), 1–10. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/4746>
- Arikunto, S. 2018. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Akhiruddin., Sujarwo., Haryanto, A., & Nurhikmah. 2019. *Belajar dan Pembelajaran. CV. Cahaya Bintang Cemerlang*, Gowa.
- Asmaul Husnah, O., Fitriani, A., Patricya, F., & Putri Handayani, T. 2023. analisis materi ips dalam pembelajaran ipas kurikulum merdeka di sekolah dasar. *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 3(1), 57–64.  
<https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>

- Azizah Rahma Pinta, Hamdi Abdul Karim, & Linda Trisna. 2024. Implementasi Penggunaan Media *Wordwall* Pada Mata Pelajaran Pai Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Minat Belajar Siswa di SMPN 3 Kecamatan Guguk. *Ta'rim: Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini*, 5(1), 126–134.  
<https://doi.org/10.59059/tarim.v5i1.983>
- Azzahra, I., Aan Nurhasanah, & Eli Hermawati. 2023. Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS di SDN 4 Purwawinangun. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 6230–6238.  
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1270>
- Deliany, N., Hidayat, A., & Nurhayati, Y. 2019. Penerapan multimedia interaktif untuk meningkatkan pemahaman konsep IPA peserta didik di sekolah dasar. *Educare*, 90-97.
- Deria, M. D., & Wardani, D. S. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Profesi Pendidikan*, 1(2), 148–156. <https://doi.org/10.22460/jpp.v1i2.12283>
- Djamaludin, A., & Wardana. 2019. *Belajar dan Pembelajaran*. CV. Kaaffah Learning Cente. Jakarta
- Devi, P. S., & Bayu, G. W. 2020. Berpikir kritis dan hasil belajar IPA melalui pembelajaran problem based learning berbantuan media visual. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(2), 238-252.
- Eka Lengari, M. P., & Agustika, G. N. S. 2020. Pengaruh Model Pembelajaran Group Investigation Berbantuan Media Flash Card Terhadap Kompetensi Pegetahuan Ipa. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 4(1), 65.  
<https://doi.org/10.23887/jppp.v4i1.25032>
- Ellyana, E. (2021). Analisis Keterampilan Proses Sains Siswa Belajar IPA Materi Tumbuhan Hijau Pada Siswa Kelas V SDN 3 Panjerejo di Masa Pandemi COVID-19. *Eduproxima*, 2(2), 87–100.
- Fatimah, A. E. 2020. Peningkatan Self-Efficacy Siswa Melalui Model Pembelajaran Connecting-Organizingreflecting-Extending (CORE). *Jurnal Sintaksis*. 2(1), 54-62.  
<https://jurnal.stkipalmaksum.ac.id/index.php/Sintaksis/article/view/46>
- Fayruz Najla. 2024. Kajian Literatur Penggunaan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 4(3), 133–144.
- Fauziah, R., Respati, R., & Setiadi, P. M. 2025. Analisis Kebutuhan Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran IPAS Kelas V SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 389-402.

- Gunawan, I., & Palupi, A. R. 2016. Taksonomi Bloom—revisi ranah kognitif: kerangka landasan untuk pembelajaran, pengajaran, dan penilaian. *Premiere educandum: jurnal pendidikan dasar dan pembelajaran*, 2(02).
- Haq, firjon nurisna al, & Raicudu, M. I. R. 2023. Pemahaman Konsep Peserta Didik Kelas VII Pada Materi Segiempat. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 3, 82–89. <https://jurnal.fkip.unmul.ac.id/index.php/psnpm>
- Harefa, D., Sarumaha, M., Fau, A., Telaumbanua, T., Hulu, F., Telambanua, K., Sari Lase, I. P., Ndruru, M., & Marsa Ndraha, L. D. 2022. Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Belajar Siswa. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(1), 325. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.1.325-332.2022>
- Hasanah, I. M., Asbari, M., & Wardah, H. 2024. *Guru Berkualitas : Esensi Pendidikan Bermutu*. 03(03), 23–27.
- Hermansah, H., & Jakaria, J. 2025. Efektifitas media pembelajaran berbasis digital terhadap motivasi dan hasil belajara siswa di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(3), 2670-2680.
- Idzi'Layyinnati, M. F. (2021). Pengaruh media pembelajaran berbasis website (wordwall) terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran fiqih kelas VII di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 07 Paciran. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan*, 1(1), 1-32.
- Irfan Syahrone, M. 2022. Prosedur Penelitian Kuantitatif. *eJurnal Al Musthafa*, 2(3), 43–56. <https://doi.org/10.62552/ejam.v2i3.50>
- Kurnia, Y. 2015. Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning Terhadap Pemahaman Konsep Mitigasi Bencana pada Mata Pelajaran IPS siswa Kelas V. (Skripsi) FITK Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta.
- Kusniati, Lailatul 2024. Penggunaan Flashcard Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Pada Siswa Kelas IV MIS Miftahul Huda. *Undergraduate thesis, IAIN Metro*.
- Kusumaningpuri, A. R. (2024). Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi pada Pembelajaran IPAS Fase B Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 8(1), 199-220.
- Khaatimah, H., Pendidikan, T., & Mataram, F. I. P. I. 2017. *Sebesar 6,884 Dan T*. 2, 76–87.
- Khaira Ummah, K., & Mustika, D. 2024. Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Pada Muatan IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan*, 13(2), 1573–1582. <https://jurnaldidaktika.org>

- Khofifah Indra Sukma, & Trisni Handayani. 2022. Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis *Wordwall* Quiz Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1020–1028. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2767>
- Listiani, W., & Rachmawati, R. 2022. Transformasi Taksonomi Bloom dalam Evaluasi Pembelajaran Berbasis HOTS. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(03), 397–402. <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i03.266>
- Maâ, S. 2018. *Telaah Teoritis: Apa Itu Belajar?*. HELPER: Jurnal Bimbingan dan Konseling, 35(1), 31-46.
- Marinda, L. 2020. Teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan problematikanya pada anak usia sekolah dasar. *An-Nisa Journal of Gender Studies*, 13(1), 116-152.
- Magdalena, I. 2021. *Psikologi Pendidikan Sekolah Dasar*. CV Jejak, Jawa Barat.
- Milawati, S. (2022). Analisis penggunaan media pembelajaran ular tangga pintar terhadap motivasi belajar siswa kelas iv sd negeri 161/1 bukit harapan (*doctoral dissertation, universitas alma ata yogyakarta*).
- Murtiyasa, B., & Sari, N. K. P. M. 2022. Analisis kemampuan pemahaman konsep pada materi bilangan berdasarkan taksonomi Bloom. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(3), 2059.
- Muncarno. 2017. *Cara Mudah Belajar Statistik Pendidikan*. Metro: Hamim Group.
- Nurhaswinda, N., Zulkifli, A., Gusniati, J., Zulefni, M. S., Afendi, R. A., Asni, W., & Fitriani, Y. 2025. Tutorial uji normalitas dan uji homogenitas dengan menggunakan aplikasi SPSS. *Jurnal Cahaya Nusantara*, 1(2), 55-68.
- Nurkhaliza, M., & Maulida. 2024. Studi Literatur Tentang Penerapan Kurikulum Merdeka Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Global Education Trends*, 2(1), 38–44. <https://doi.org/10.61798/get.v2i1.52>
- Pagarra H & Syawaludin, D. 2022. *Media Pembelajaran*. In Badan Penerbit UNM.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). *Belajar dan pembelajaran*. Fitrah: Jurnal kajian ilmu-ilmu keislaman, 3(2), 333-352.
- Pratiwi, D. A., Djumhana, N., & Hendriani, A. (2020). Penerapan model PBL untuk meningkatkan pemahaman konsep IPA siswa kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(1), 11-18.

- Qomisatun, P. A., & Pamela, I. S. 2025. Meningkatkan kemampuan pemahaman konsep ipas menggunakan model pembelajaran problem based learning (pbl) berbantuan media flashcard kelas iv sdn 095/i olak. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 700-714.
- Ramadhan, M. F., Siroj, R. A., & Afgani, M. W. 2024. Validitas and reliabilitas. *Journal on Education*, 6(2), 10967-10975.
- Rahmah, S. 2022. Teori Kognitivisme Serta Aplikasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Profesi Guru Madrasah*, 2(3): 23-34.  
<https://studentjournal.iaincurup.ac.id/index.php/skula/article/view/415>
- Sagala, S. (2010). *Konsep Dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Saleh, M. S., Syahrudin, Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin. 2023. *Media Pembelajaran*. <https://repository.penerbiteureka.com/publications/563021/media-pembelajaran>
- Saputra, D., & Fidri, M. 2022. Penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran bahasa. 2(1), 127–137.
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. 2021. Pelatihan penggunaan aplikasi quizizz dan wordwall pada pembelajaran ipa bagi guru-guru sdit al-kahfi. 4(april), 195–199.
- Sasmita, P. R., & Hartoyo, Z. 2020. Pengaruh Pendekatan Pembelajaran STEM Project Based Learning terhadap Pemahaman Konsep Fisika Siswa. *Silampari Jurnal Pendidikan Ilmu Fisika*, 2(2), 136–148.  
<https://doi.org/10.31540/sjpif.v2i2.1081>
- Sasmita, P. R., Sakdiah, H., & Hartoyo, Z. 2020. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Interactive Lecture Demonstrations (ILDs) Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Fisika Siswa. *Silampari Jurnal Pendidikan Ilmu Fisika*, 2(1), 55-65.
- Suardi, M. (2018). *Belajar & pembelajaran*. Deepublish.
- Suarmini, N. K., & Gede Nurjaya, I. 2023. Pemanfaatan Media *Wordwall* dalam Pembelajaran Interaktif Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guuru*, 6, 1–12. <https://doi.org/10.23887/jippg.v6i2.61412>
- Subroto, D. E. 2023. Pembelajaran, Pengajaran dan Pendidikan. *Psikologi Pembelajaran*, 15.
- Sudjana, N. 2011. Penilaian Proses Hasil Belajar Mengajar. *Bandung: Remaja Rosdakarya*.
- Sugandi, A. 2015. *Teori Pembelajaran*. Remaja Sisdakaria, Bandung

- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Susanti, N. K. E., Asrin, & Khair, B. N. 2022. Analisis Tingkat Pemahaman Konsep Ipa Siswa Kelas V Sdn. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6, 686.
- Susanto, R., & Nisa, M. A. 2022. Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis *Wordwall* Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140–147.
- Sutiah, D., & Pd, M. (2020). *Teori belajar dan pembelajaran*. Nlc.
- Suzana, Y., & Imam J. 2021. Teori Belajar dan Pembelajaran. *Literasi Nusantara, Malang Timur*.
- Syahputri, A. Z., Fallenia, F. Della, & Syafitri, R. 2023. Kerangka berfikir penelitian kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran*, 2(1), 160–166.
- Trianto, Mendesain Model Pembelajaran Inovatif- Progresif, *Jakarta: Kencana, 2009*.
- Tri Hartati, S. 2023. Penggunaan Media Sebagai Alat Dalam Pembelajaran. 6–12.
- Triwahyuni, E. 2025. *The Effect of Wordwall-Based Word Card Media on Increasing Creativity and Cognitive Development in Kindergarten*. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 11(8), 309-316.
- Ulfah, U., Arifudin, O., & Kartika, I. (2023). Analisis teori taksonomi bloom pada pendidikan di Indonesia. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 4(1), 13-22.
- Wahab, G., & Rosnawati, S. P. (2021). *Modul Teori Belajar*. Penerbit Adab.
- Wahyuni, S. 2020. Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema “Kegiatanku.” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 9. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.23734>
- Waruwu, M., Pu`at, S. N., Utami, P. R., Yanti, E., & Rusydiana, M. 2025. Metode Penelitian Kuantitatif: Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 917–932. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i1.3057>
- W. S. Wrinkle, *Psikologi Pengajaran*, (Jakarta: Grasindo, 1996), hlm 53.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. 2023. Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

*Journal on Education*, 5(2), 3928-3936.

Zakarina, U., Ramadya, A. D., Sudai, R., & Pattipeillohi, A. 2024. Integrasi mata pelajaran IPA dan IPS dalam kurikulum merdeka dalam upaya penguatan literasi sains dan sosial di sekolah dasar. *Damhil Education Journal*, 4(1), 50-56.

Zuleni, E., & Marfilinda, R. 2022. Pengaruh Motivasi Terhadap Pemahaman Konsep Ilmu Pengetahuan Alam Siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 244–250. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.34>