

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kerangka Teoritis**

##### **2.1.1 Pengertian Belajar**

Pengertian belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya yang dilakukan oleh setiap orang baik secara sadar maupun tidak sadar kehidupan kita sekarang ini belajar itu sangatlah dibutuhkan oleh opeserta didik. Belajar juga merupakan suatu proses perubahan tingkah laku seseorang yang terjadi proses melalui pengalaman-pengalaman dalam interaksi dengan lingkungan atau usaha yang dilakukan oleh seseorang demikian. Aunurrahman (2016:35) menyatakan bahwa “belajar adalah suatu aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi aktif antara seseorang dengan lingkungan dan menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai sikap yang bersifat relatif”

Azhar Arsyad (2015) menyatakan bahwa “belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya”. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya.

Apabila proses belajar dapat diselenggarakan secara formal di sekolah-sekolah, tidak lain ini dimaksudkan untuk mengarahkan perubahan pada diri siswa secara terencana, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Interaksi yang terjadi selama proses belajar tersebut dipengaruhi oleh lingkungannya, yang antara lain terdiri atas murid, guru, petugas perpustakaan, kepala sekolah, bahan atau materi pelajaran (buku, modul, selebaran, majalah, rekaman video atau audio, dan yang sejenisnya), dan sebagai sumber belajar dan

fasilitas (proyektor, perekam pita audio dan video, radio, televisi, komputer, perpustakaan, dan lain-lain). Maka penulis dapat menyimpulkan bahwa belajar merupakan suatu aktivitas ataupun kegiatan yang berinteraksi dengan lingkungan sekitar yang dapat menghasilkan perubahan tentang pemahaman belajar.

### **2.1.2 Pengertian Mengajar**

Mengajar adalah bagian dari aktivitas atau kegiatan siswa yang dilakukan guru untuk menyampaikan pengetahuan kepada siswa, sehingga terjadi proses belajar. Aktivitas kegiatan pembelajaran yang dimaksud ialah dengan mengatur kegiatan belajar siswa, yang ada di kelas maupun yang ada di luar kelas, serta memberikan bimbingan, pengarahan, dan dorongan kepada siswa maupun secara kelompok dalam upaya memperoleh bentuk-bentuk pengalaman belajar yang tertentu. Kohler (2007) menyatakan bahwa “ Mengajar merupakan suatu proses yang melibatkan penciptaan lingkungan belajar yang mendukung siswa untuk berpartisipasi aktif dan berfikir kritis”.

Oemar Hamalik (2022:36) menyatakan bahwa “Mengajar adalah proses membimbing kegiatan belajar siswa. Oleh karena itu, adalah penting sekali bagi setiap guru memahami sebaik-baiknya tentang proses belajar siswa, agar dapat memberikan bimbingan dan menyediakan lingkungan belajar yang tepat dan serasi bagi siswa”. Mengajar adalah proses yang kompleks dan dinamis, di mana guru berperan sebagai fasilitator dalam membantu siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Berbagai definisi dari mengajar menunjukkan pentingnya interaksi, perencanaan, dan penciptaan lingkungan belajar yang efektif dalam kegiatan mengajar. Berdasarkan pendapat di atas, penulis menyimpulkan bahwa mengajar adalah suatu proses kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar.

### **2.1.3 Pengertian Pembelajaran**

Proses belajar mengajar gabungan dari proses pembelajaran. Konsep belajar yang dilakukan oleh siswa dan konsep mengajar oleh guru. Proses pembelajaran selalu melibatkan interaksi untuk mencapai proses belajar mengajar hal baik.

Pembelajaran adalah proses di mana individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, nilai, atau sikap melalui pengalaman, pengajaran, atau penelitian. Proses ini melibatkan interaksi antara pengajar, siswa, dan lingkungan untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

John Hattie (2021) menyatakan bahwa “pembelajaran adalah suatu proses yang melibatkan refleksi dan interaksi, serta pentingnya umpan balik dalam meningkatkan hasil belajar siswa”. Richard E. Mayer (2020) menyatakan bahwa “pembelajaran adalah proses yang terjadi ketika individu mengintegrasikan informasi baru dengan pengetahuan yang sudah ada, dan menekankan pentingnya multimedia dalam pembelajaran. “Mengajar merupakan suatu aktivitas yang menyampaikan pengetahuan, memberikan bimbingan, dan memberikan bimbingan, dan memberikan bantuan, dan mengorganisasikan atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkan dengan anak, sehingga terjadi proses belajar yang dimaksud mengantar siswa mencapai tujuan yang telah direncanakan sebelumnya”

Berdasarkan pendapat di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa mengajar adalah suatu kegiatan atau proses transfer pengetahuan dan keterampilan yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar dan serta dapat mempengaruhi bagaimana seseorang memperoleh dan menerapkan pengetahuan bukan hanya tentang menyampaikan informasi, tetapi juga tentang menginspirasi dan memotivasi siswa belajar sepanjang hayat.

#### **2.1.4 Media**

Kata “media” berasal dari kata lain, merupakan bentuk jamak dari kata “medium”. Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar. Akan tetapi sekarang kata tersebut digunakan, baik untuk berbentuk jamak ataupun *mufrad* kemudian Syaiful Bahri Djamarah (2017:1) menyatakan bahwa “Media merupakan suatu alat bantu yang dapat digunakan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan”. Media adalah saluran atau alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi, komunikasi, dan hiburan, kepada publik.

Media dapat berupa cetak seperti surat kabar dan majalah, elektronik seperti radio dan televisi dan digital seperti situs web dan sosial media. Fungsi media secara umum yaitu sebagai sarana informasi kepada masyarakat, sebagai sarana pendidikan bagi para siswa. Media merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran. Melalui media proses pembelajaran bisa lebih menarik dan menyenangkan (*joyfull learning*), misalnya siswa yang memiliki ketertarikan terhadap warna maka dapat diberikan warna yang menarik dan begitu juga halnya dengan siswa yang senang berkreasi selalu ingin menciptakan sesuatu yang baru dan sesuatu yang diinginkannya. Siswa tersebut dapat diberikan media yang sesuai, seperti *plastisin*, atau media gambar lengkap dengan catnya.

Menggunakan media teknologi seperti komputer, amat membantu siswa dalam proses pembelajaran, seperti berhitung, membaca dan memperkaya pengetahuan. Program permainan (*games*) pada komputer banyak berisi tentang pembelajaran dikemas sangat menyenangkan untuk siswa, sehingga siswa seolah merasa tidak belajar. Apek penting lainnya pengguna media adalah membantu memperjelas pesan pembelajaran. Informasi yang disampaikan secara lisan terkadang tidak dipahami sepenuhnya oleh siswa, terlebih apabila guru kurang cakap dalam menjelaskan materi. Disinilah peran media, sebagai alat bantu memperjelaskan pembelajaran yang terjadi saat proses belajar. Keberhasilan penggunaan media, tidak terlepas dari bagaimana itu direncanakan atau dirancang dengan baik. Media dapat mengubah perilaku siswa (*behaviour change*) dan meningkatkan hasil belajar siswa tertentu, tidak dapat berlangsung secara spontanitas, namun diperlakukan analisis yang dapat memperhatikan berbagai aspek yang dapat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran. Aspek-aspek tersebut diantaranya tujuan, kondisi siswa, fasilitas dengan tepat.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai sarana atau alat dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan informasi, ide atau materi pembelajaran kepada siswa. Media ini bertujuan untuk memudahkan pemahaman dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. Media pembelajaran juga dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses belajar

mengajar. Arsyad, A (2015) menyatakan bahwa “ Media pembelajaran adalah alat atau bahan yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran, yang dapat mempengaruhi proses belajar siswa.

Media pembelajaran merupakan elemen yang penting dalam pendidikan yang berfungsi untuk memperkaya pengalaman belajar siswa. Definisi media pembelajaran menunjukkan bahwa media tidak hanya berupa alat fisik, tetapi juga mencakup segala sesuatu yang dapat membantu dalam penyampaian dan pemahaman materi. Media pembelajaran ini berfungsi untuk meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan motivasi siswa dalam belajar. Media pembelajaran juga terdiri dari beberapa jenis yaitu:

1. media visual seperti gambar, diagram, dan video yang dapat membantu siswa melihat konsep secara nyata.
2. Media audio seperti rekaman suara atau musik yang dapat menambah pengalaman belajar.
3. Media teks seperti buku, artikel, dan bahan bacaan lainnya yang menyediakan informasi tertulis.
4. Media digital seperti aplikasi, *software*, dan platform online seperti *wordwall*, *kahoot*, atau *google classroom* yang mendukung pembelajaran interaktif.
5. Pemilihan media harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Apakah tujuan tersebut bersifat kognitif, afektif atau psikomotorik. Setiap media memiliki karakteristik tertentu yang harus dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam pemakaiannya.
6. Pemilihan media harus berdasarkan konsep yang jelas, artinya pemilihan media tertentu bukan didasarkan kepada kesenangan guru atau sekedar selingan hiburan melainkan harus menjadi bagian integral dalam keseluruhan proses pembelajaran siswa.
7. Pemilihan media harus disesuaikan dengan karakteristik siswa. Ada media yang cocok untuk sekelompok siswa namun tidak cocok untuk siswa lain.

8. Pemilihan media harus sesuai dengan gaya belajar siswa serta gaya dan kemampuan guru.
9. Pemilihan media harus sesuai dengan kondisi lingkungan, fasilitas dan waktu yang tersedia untuk kebutuhan pembelajaran.

### **2.1.5 Pengertian *Wordwall***

*Wordwall* adalah sebuah platform digital yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai macam aktivitas pembelajaran interaktif, seperti kuis, permainan, dan latihan. Alat ini dirancang untuk memudahkan guru dalam menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan mendukung proses belajar siswa. Dengan fitur yang mudah digunakan, *wordwall* memungkinkan guru untuk mengonversi konten statis menjadi aktivitas dinamis yang dapat diakses secara online. Ramsay, M. (2020) menyatakan “*wordwall* merupakan alat yang inovatif untuk mendukung pembelajaran aktif, di mana interaktivitas menjadi kunci dalam meningkatkan keterlibatan siswa, memfasilitasi pembelajaran yang lebih personal dan efektif”.

Sari, D. (2022) menyatakan bahwa “*wordwall* tidak hanya sekedar alat pembelajaran, tetapi juga merupakan media kolaborasi yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi dan berkompetisi dalam suasana belajar yang menyenangkan. Dengan menggunakan *wordwall*, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan menggunakan *wordwall*, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan.” Prabowo, A. (2021) menjelaskan bahwa “*wordwall* menyediakan berbagai template yang dapat digunakan untuk membuat permainan edukasi. Ini membantu guru dalam mengembangkan kreativitas dalam penyampaian materi, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar.

### **2.1.6 Kelebihan *Wordwall* dan Kekurangan *Wordwall***

*Wordwall* memiliki beberapa kelebihan dalam pembelajaran, antar lain adalah:

1. Interaktivitas *wordwall* memungkinkan guru untuk membuat aktivitas yang interaktif, seperti kuis, permainan, dan teka-teki, yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa.
2. Kustomisasi guru dapat menyesuaikan konten sesuai dengan kebutuhan materi dan tingkat kemampuan siswa, sehingga pembelajaran lebih relevan dan menarik.
3. Aksesibilitas platform ini dapat diakses secara online, memudahkan siswa untuk belajar kapan saja dan dimana saja.
4. Beragam format *wordwall* menawarkan berbagai jenis aktivitas, dari pilihan ganda hingga permainan papan, yang membantu memenuhi berbagai gaya belajar.
5. Umpan balik instan siswa bisa mendapatkan umpan balik langsung dari aktivitas, sehingga mereka dapat segera mengetahui kemajuan mereka.
6. Kolaborasi *wordwall* memungkinkan kolaborasi antar siswa, mendukung pembelajaran sosial dan diskusi kelompok.
7. Penggunaan yang mudah antarmuka yang sederhana memudahkan guru dan siswa untuk menggunakan platform ini tanpa banyak kesulitan.

Kelebihan-kelebihan *Wordwall* dapat menjadi alat yang berharga dan efektif untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran di berbagai tingkat pendidikan. Selain kelebihan *wordwall* juga memiliki kekurangan.

Berikut ini adalah beberapa kekurangan *wordwall* dalam pembelajaran:

1. Keterbatasan konten meskipun *wordwall* menawarkan berbagai aktivitas, konten yang tersedia mungkin tidak selalu mencakup semua topik atau materi yang diperlukan oleh guru.
2. Ketergantungan pada teknologi penggunaan *wordwall* memerlukan akses internet dan perangkat yang mendukung. Di daerah dengan keterbatasan teknologi, ini bisa menjadi hambatan bagi siswa.

3. Potensi distraksi beberapa siswa memungkinkan tergoda untuk bermain atau beralih ke aplikasi lain saat menggunakan platform, yang dapat mengurasi fokus pada pembelajaran.
4. Kesulitan dalam pembelajaran mendalam aktivitas yang bersifat permainan mungkin tidak selalu memungkinkan eksplorasi konsep yang mendalam, sehingga siswa mungkin hanya mendapatkan pemahaman permukaan.
5. Keterbatasan umpan balik meskipun ada umpan balik instan, beberapa aktivitas mungkin tidak memberikan analisis yang mendalam mengenai kesalahan siswa, sehingga mereka tidak mendapatkan wawasan yang cukup untuk diperbaiki.
6. Biaya pemakaian meskipun ada versi gratis, beberapa fitur mungkin memerlukan langganan berbayar, yang bisa menjadi penghalang bagi sekolah dengan anggaran terbatas.
7. Keterbatasan dalam Penilaian : *Wordwall* tidak selalu menyediakan alat penilaian yang komprehensif, sehingga guru mungkin masih perlu menggunakan metode penilaian tradisional untuk mendapatkan gambaran yang lebih lengkap kemajuan siswa.

*Wordwall* memiliki banyak manfaat, penting untuk mempertimbangkan kekurangan ini agar penggunaan platform ini dapat dioptimalkan dalam konteks pembelajaran.

### **2.1.7 Hasil Belajar**

Hasil belajar merujuk pada pencapaian yang diperoleh siswa setelah melalui proses pembelajaran. Ini mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang berhasil dikuasai oleh siswa. Hasil belajar dapat diukur melalui berbagai bentuk evaluasi, seperti ujian, tugas, dan proyek, dan biasanya mencerminkan efektivitas dari metode pengajaran yang ditetapkan. Schunk (2012) menyatakan bahwa “Hasil belajar adalah penguasaan siswa terhadap pengetahuan dan keterampilan yang diharapkan setelah mengikuti suatu program pendidikan”

Sang et al (2020) menyatakan dalam penelitian mereka bahwa “Hasil belajar melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, serta harus dilihat sebagai keseluruhan dari perkembangan siswa. Hasil belajar merupakan indikator penting dalam menilai keberhasilan proses pendidikan. Dengan memahami pengertian ini dari berbagai sudut pandang, pendidik dapat merancang metode pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Tujuan dari hasil belajar tidak hanya sebatas pada penilaian akademis, tetapi juga mencakup pengembangan keseluruhan siswa sebagai individu yang siap menghadapi tantangan di masa depan. Hasil belajar siswa yang rendah dapat disebabkan oleh berbagai faktor, faktor yang mempengaruhi kesulitan belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Penyebab kesulitan belajar dikelompokkan menjadi dua faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berasal dari dalam siswa seperti faktor jasmani, kesehatan berpengaruh terhadap belajar seseorang. Proses pembelajaran terganggu, selain itu cepat lelah, kurang gangguan/kelainan fungsi alat indera serta tubuh. Faktor kelelahan pada seseorang walaupun sulit dipisahkan tetapi dapat dibedakan menjadi dua antara lain kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Kelelahan jasmani terlihat dengan lemah tubuh, sedangkan kelelahan rohani dapat dilihat dari dengan adanya kelesuhan, dan bosan sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang. Faktor eksternal yang berasal dari luar siswa merujuk pada berbagai elemen yang dapat mempengaruhi perkembangan, perilaku, dan prestasi akademis siswa. Memahami faktor eksternal ini penting untuk mendukung perkembangan siswa secara menyeluruh dan merancang tindakan atau langkah yang sesuai untuk meningkatkan prestasi siswa.

### **2.1.8 Gaya Terhadap Benda**

Gaya adalah suatu pengaruh yang dapat mengubah keadaan gerak suatu benda. Gaya adalah interaksi yang dapat menyebabkan suatu objek berakselesasi

(mempercepat, memperlambat, atau mengubah arah gerak). Gaya memiliki arah dan besar (magnitudo), sehingga dapat dianggap sebagai vektor. Satuan internasional untuk gaya adalah Newton (N). Satu Newton didefinisikan sebagai gaya yang diperlukan untuk memberikan percepatan 1 meter per detik kuadrat pada massa 1 kilogram. Albert Einstein dalam teori relativitasnya, mengembangkan konsep gaya dalam konteks waktu dan ruang, menjelaskan bahwa “Gaya tidak hanya mempengaruhi gerak benda, tetapi juga interaksi gravitasi dapat dipahami sebagai lengkungan ruang–waktu”. Ketika mendorong atau menarik sebuah benda, hal itu berarti memberikan gaya. Dorongan atau tarikan pada benda dapat mempengaruhi benda.

Pengaruh gaya terhadap benda antara lain sebagai berikut:

1. Gaya mengubah bentuk benda, gaya dapat mempengaruhi bentuk benda. Benda yang dapat diubah bentuknya umumnya merupakan benda padat.
2. Gaya mempengaruhi benda diam, benda yang semula diam dapat bergerak karena diberikan gaya. Contohnya adalah meja akan berpindah tempat ketika didorong dan gerobak akan bergerak ketika ditarik sapi.
3. Gaya mempengaruhi benda bergerak, gaya dapat mengakibatkan benda yang bergerak menjadi diam, bergerak lebih lambat, bergerak lebih cepat, atau berubah arah.

Berbagai bentuk gaya disekitar kita, gaya adalah interaksi pada benda dalam bentuk dorongan atau tarikan. Ada berbagai bentuk gaya yang dapat dijumpai di lingkungan sekitar. Ada gaya otot, gaya gesek, gaya magnet, gaya pegas, gaya gravitasi, dan gaya mesin.

Berikut ini adalah penjelasan dari masing-masing gaya tersebut:

#### 1. Gaya Otot

Gaya otot merupakan gaya yang dihasilkan oleh kontraksi (memendek) dan relaksasi (memanjang) otot. Gaya otot banyak digunakan manusia untuk melakukan aktivitas sehari-hari. Beberapa contoh gaya otot antara lain

mengangkat ember, bermain sepak bola, bermain tarik tambang, dan bermain jungkat-jungkit, mendorong atau menarik, berenang, mengetik. Ketika otot berkontraksi, mereka mengubah energi kimia dari makanan menjadi energi mekanik, yang kemudian digunakan untuk menggerakkan bagian-bagian tubuh.

## 2. Gaya Gesek

Gaya gesek terjadi ketika permukaan dua benda yang bergerak bersentuhan. Semakin kasar permukaan benda, maka semakin besar gaya geseknya. Sebaliknya, semakin licin permukaan benda, maka semakin kecil gaya geseknya. Gaya gesek juga menyebabkan benda yang semula bergerak menjadi lambat kemudian berhenti. Gaya gesek adalah gaya yang muncul ketika dua permukaan saling bersentuhan dan bergerak atau berusaha untuk bergerak satu terhadap yang lain. Gaya ini berlawanan dengan arah gerakan dan berfungsi untuk menghambat gerakan tersebut.

## 3. Gaya Magnet

Gaya magnet adalah gaya yang dihasilkan oleh medan magnet, yang dapat mempengaruhi benda-benda yang memiliki sifat magnetik, seperti besi, nikel, dan kobalt. Gaya ini dapat menarik atau menolak benda-benda tersebut tergantung pada orientasi kutub magnetnya. Gaya magnet juga dapat terjadi antara dua magnet dimana kutub yang berlawanan saling menarik, sementara kutub yang sama saling menolak. Secara umum gaya magnet memiliki berbagai aplikasi dalam kehidupan sehari-hari seperti dalam motor listrik dan perangkat penyimpanan data.

## 4. Gaya Pegas

Gaya pegas merupakan gaya yang timbul akibat adanya dorongan atau tarikan terhadap benda-benda elastis. Benda elastis adalah benda-benda yang dapat berubah bentuk saat diberi gaya dan kembali ke bentuk semula saat gaya hilang. Gaya pegas adalah gaya yang dihasilkan oleh pegas ketika ditarik atau ditekan dari posisi setimbangnya. Gaya pegas sangat penting dalam banyak

aplikasi, termasuk dalam sistem kendaraan, alat ukur, dan perangkat mekanis lainnya. Gaya ini juga berperan dalam fenomena elastisitas, di mana bahan kembali ke bentuk semula setelah gaya pengaruhnya dihilangkan.

## 5. Gaya Gravitasi

Gaya gravitasi merupakan gaya tarik yang dialami suatu benda terhadap pusat bumi. Akibat gaya gravitasi, semua benda yang jatuh ke bumi akan tertarik ke arah pusat bumi. Gaya gravitasi adalah gaya tarik-menarik yang terjadi antara dua benda karena massa mereka. Gaya ini adalah salah satu dari empat gaya fundamental dalam fisika dan bertanggung jawab untuk berbagai fenomena, termasuk jatuhnya benda ke bumi dan orbit planet di sekitar matahari. Gaya gravitasi memiliki peran penting dalam berbagai aspek kehidupan, seperti menjaga planet-planet dalam orbit, mempengaruhi pasang surut laut, dan memberikan bobot pada benda. Bumi memiliki massa yang sangat besar, sehingga gaya tarik ini juga sangat kuat. Untuk melawan gaya gravitasi, diperlukan gaya angkat yang cukup besar. Secara keseluruhan, kombinasi antara gaya gravitasi dan ketidakmampuan tubuh manusia untuk menghasilkan gaya angkat, serta faktor-faktor fisik lainnya menjadikan kita tidak bisa melayang di udara seperti hewan yang terbang. Tanpa alat bantu, kita tetap terikat pada permukaan bumi. Jadi, tanpa alat atau kemampuan khusus, kita tidak bisa melayang di udara seperti burung atau pesawat.

## 2.2 Penelitian yang Relevan

Penggunaan aplikasi wordwall terhadap hasil peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDN Pamulang Timur 02.

**Tabel 2.1 Penelitian terhadap penggunaan aplikasi wordwall terhadap hasil peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDN Pamulang Timur 02**

Peneliti Terdahulu	Keterangan
Nama Penulis	Ananda Febriani, Sholehuddin, Erniati
Judul	Penggunaan aplikasi wordwall terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelasIV di SDN Pamulang Timur 02
Tahun	2024
Hasil Penelitian	<p>Hasil dari penggunaan media ini yaitu, bahwa media wordwall mampu meningkatkan minat belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari aspek keaktifan siswa. Media pembelajaran wordwall dapat dijadikan sebagai salah satu media digunakan daring dan tatap muka. Selain penggunaan yang mudah dan murah, media ini juga memiliki banyak alternatif pilihan dalam menyajikan materi dan soal. Sehingga para pendidik dapat menggunakan pilihan alternatif pilihan lainnya sebagai variasi lain dalam mengemas materi pelajaran yang lain. Hasil dari observasi dan wawancara yang telah dilakukan maka dari itu peneliti merekomendasikan media wordwall.</p>

### 2.3 Kerangka Berpikir

Pembelajaran menggunakan media pembelajaran dapat mengurangi kondisi menjenuhkan sehingga pembelajaran dapat diterima oleh siswa. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru mata pelajaran adalah media pembelajaran *wordwall* dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran, memberikan kesempatan pada siswa agar melatih keterampilan siswa sehingga mempermudah siswa dalam memahami pelajaran sehingga hasil belajar IPAS diperoleh siswa dengan baik. Pembelajaran IPAS merupakan suatu proses penyampaian pengetahuan dilaksanakan dengan pengetahuan kepada siswa maka pembelajaran IPAS merupakan ilmu yang mempelajari peristiwa sedang terjadi.

Hasil belajar adalah suatu nilai yang diperoleh siswa setelah mengerjakan suatu tugas atau soal-soal yang diberikan guru khususnya pada materi gaya terhadap benda sebagai ilmu dasar IPAS kemudian menjadi satu pelajaran yang diamati oleh siswa namun kenyataannya bahwa rata-rata hasil belajar siswa padamata pelajaran IPAS selalu rendah. Penulis akan mencoba menerapkan media pembelajaran *wordwall* dalam proses pembelajaran yang akan dilaksanakan dimana penerapan melalui media pembelajaran *wordwall* diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

### 2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah ada pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran *wordwall* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 101816 Pancur Batu T.P 2024/2025

### 2.5 Definisi Oprasional

1. Belajar merupakan proses kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh pengetahuan.
2. Mengajar suatu proses menyampaikan pengetahuan, keterampilan, atau nilai kepada orang lain.
3. Pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

4. Media merupakan sarana atau alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi, ide ataupun pesan kepada audiens.
5. *Wordwall* adalah sebuah platform pembelajaran yang memungkinkan guru dan pengajar untuk membuat berbagai jenis aktivitas interaktif dan permainan edukatif.
6. Media pembelajaran adalah sebagai alat atau sumber daya yang digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar.
7. Hasil belajar merujuk pada pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.
8. IPAS adalah singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial mata pelajaran yang diajarkan di SD untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pengetahuan alam dan sosial.

