

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan belajar yang melibatkan transfer pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai. Dalam pembelajaran, guru berperan sebagai fasilitator yang membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Pembelajaran tidak hanya terbatas pada kegiatan di kelas, tetapi juga mencakup segala bentuk aktivitas yang memungkinkan peserta didik memperoleh dan mengembangkan pengetahuan serta keterampilan. Menurut Corey (dalam H. Ramayulis:2015,179) menyatakan pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara sengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku dalam kondisi khusus atau menghasilkan respon situasi tertentu. Menurut Syaiful Sagala (dalam H. Ramayulis:2015,179) menyatakan pembelajaran ialah membelajarkan siswa siswa menggunakan azas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah. Mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik. Menurut Sanjaya (2019) pembelajaran adalah proses transfer pengetahuan yang terjadi dalam konteks sosial dan budaya, di mana individu berinteraksi dengan lingkungannya dan mengalami perubahan kognitif serta afektif.

Berdasarkan berbagai pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi dinamis antara peserta didik dan lingkungan belajar, yang melibatkan transfer pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai. Dalam proses ini, guru berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa mencapai tujuan pendidikan. Pembelajaran berlangsung tidak hanya di dalam kelas, tetapi juga dalam berbagai aktivitas yang mendukung pengembangan pengetahuan dan keterampilan peserta didik.

2.1.2 Pengertian Pengajaran

Pengajaran secara umum adalah proses di mana seorang pengajar (guru, instruktur, atau dosen) menyampaikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap kepada peserta didik dengan tujuan untuk mengembangkan potensi mereka dalam berbagai bidang. Pengajaran melibatkan metode penyampaian materi, interaksi, serta evaluasi agar peserta didik dapat memahami, menguasai, dan mengaplikasikan pengetahuan yang dipelajari. Menurut Gordon (2018) pengajaran adalah proses interaksi antara guru dan siswa yang bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa melalui penyampaian materi yang sistematis dan terencana. Menurut Nana Syaodih Sukmadinata (2018) pengajaran adalah kegiatan yang sistematis yang bertujuan untuk membantu siswa dalam belajar dengan memberikan pengalaman dan pengetahuan yang relevan. Menurut Zainal A.W (2019) pengajaran adalah proses yang bertujuan untuk mengubah perilaku dan pengetahuan siswa melalui penyampaian informasi, Latihan, dan umpan balik yang efektif.

Berdasarkan penjelasan dari beberapa para ahli dapat disimpulkan bahwa pengajaran adalah proses sistematis yang dilakukan oleh pengajar untuk menyampaikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap kepada peserta didik. Tujuan utama pengajaran adalah mengembangkan potensi siswa dalam berbagai bidang, baik secara kognitif maupun afektif. Pengajaran bukan hanya tentang penyampaian informasi, tetapi juga melibatkan interaksi, pengalaman belajar, dan evaluasi yang bertujuan untuk membantu siswa memahami, menguasai, dan menerapkan pengetahuan yang dipelajari secara efektif.

2.1.3 Pengertian Mengajar

Mengajar adalah proses interaktif antara pendidik dan peserta didik yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai yang dibutuhkan peserta didik dalam kehidupan mereka. Mengajar mencakup berbagai metode dan strategi yang dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna serta membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Menurut William Glasser (2020) mengajar adalah proses yang melibatkan hubungan emosional yang kuat antara guru dan siswa. Guru harus memahami kebutuhan emosional siswa agar proses pembelajaran

menjadi lebih bermakna dan relevan. Menurut Robert Gagne (2020) mengajar sebagai suatu proses sistematis yang melibatkan analisis tujuan pembelajaran, perencanaan pengajaran, dan pemilihan metode yang sesuai, dalam pandangannya guru bertindak sebagai perancang proses belajar yang mengoptimalkan kondisi untuk mencapai tujuan pendidikan. Menurut B.F.Skinner (2020) mengajar adalah proses mengubah perilaku siswa melalui pemberian penguatan yang positif. Menurutnya setiap perubahan perilaku yang sesuai dengan tujuan pembelajaran harus diperkuat agar menjadi kebiasaan pada siswa.

Berdasarkan berbagai pandangan yang disampaikan oleh para ahli, dapat disimpulkan bahwa mengajar adalah proses interaktif yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang diperlukan peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Proses ini mencakup berbagai metode dan strategi yang dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Mengajar bukan hanya sekadar penyampaian informasi, tetapi juga melibatkan aspek emosional, perencanaan yang sistematis, dan penguatan untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan berkelanjutan.

2.1.4 Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri sendiri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan di mana 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, dan sikapnya. Menurut Cronbach (dalam Rohmalina Wahab 2015:17) menyatakan belajar adalah suatu aktivitas yang ditunjukkan oleh perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Menurut Slameto (dalam Rohmalina Wahab 2015:17) menyatakan belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keeluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Menurut Ihsana El Khuluqo (2017:1) belajar adalah suatu aktivitas di mana terdapat sebuah proses dari

tidak tahu menjadi tahu, tidak mengerti menjadi mengerti, tidak bisa menjadi bisa untuk mencapai hasil yang optimal.

Kesimpulkannya bahwa belajar adalah proses kompleks yang berlangsung sepanjang hidup individu dan melibatkan interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Proses ini ditandai oleh perubahan tingkah laku yang terjadi sebagai akibat dari pengalaman yang diperoleh. belajar bukan hanya sekadar akumulasi pengetahuan, tetapi juga melibatkan perubahan menyeluruh dalam diri individu yang terjadi melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan, menciptakan kemampuan baru yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

2.1.5 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah indikator keberhasilan siswa atau peserta didik dalam memahami dan menguasai materi yang diajarkan. Lebih khusus, hasil belajar mencakup pemahaman konsep, kemampuan menerapkan pengetahuan dalam konteks praktis, dalam sebuah pandangan yang cukup luas, hasil belajar juga mencakup perkembangan sikap, moral, dan etika siswa. Hasil belajar menjadi dasar penilaian apakah lembaga Pendidikan berhasil dalam mengantarkan siswanya menuju pemahaman yang lebih baik dan pemenuhan kompetensi yang diperlukan. Menurut Sudjana (2019) hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Ini menunjukkan bahwa hasil belajar mencakup perubahan atau peningkatan kemampuan yang diperoleh dari proses pembelajaran. Menurut Jihad dan Haris (2019) hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa secara nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pengajaran. Perubahan ini mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Menurut Ahmad Susanto (2016:5) hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.

Kesimpulannya adalah hasil belajar sebagai indikator keberhasilan siswa dalam memahami dan menguasai materi yang diajarkan. Hasil belajar mencakup pemahaman konsep, penerapan pengetahuan dalam konteks praktis, serta perkembangan sikap, moral, dan etika. Ini menjadi dasar penilaian efektivitas lembaga pendidikan dalam mengantarkan siswa menuju pemahaman yang lebih baik dan pemenuhan kompetensi yang diperlukan. Dengan demikian, hasil belajar

dapat dipahami sebagai kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengalami proses belajar, yang tercermin dalam perubahan tingkah laku secara nyata dan peningkatan kemampuan di berbagai aspek.

2.1.6 Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Problem Based Learning merupakan suasana pembelajaran yang diarahkan oleh suatu permasalahan sehari-hari. Menurut Duch (dalam Aris Shoimin, 2017:130) menyatakan *Problem Based Learning* (PBL) atau Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) adalah model pembelajaran yang bercirikan adanya permasalahan nyata sebagai konteks untuk para peserta didik belajar berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah serta memperoleh pengetahuan. Menurut Finkle dan Torp (dalam Aris Shoimin, 2017:130) menyatakan bahwa PBM merupakan pengembangan kurikulum dan sistem pembelajaran yang mengembangkan secara simultan strategi pemecahan masalah dan dasar-dasar pengetahuan dan keterampilan dengan menempatkan para peserta didik dalam peran aktif sebagai pemecahan permasalahan sehari-hari yang tidak terstruktur dengan baik. Menurut Rusman (2018) PBL adalah metode pembelajaran yang memprioritaskan penyelesaian masalah autentik, melibatkan siswa dalam proses belajar aktif yang memungkinkan mereka menemukan solusi secara mandiri dan kolaboratif.

2.1.6.1 Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Menurut Aris Shoimin (2017:131) langkah-langkah *Problem Based Learning*, yaitu:

1. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran. Menjelaskan logistik yang dibutuhkan. Memotivasi siswa terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah yang dipilih.
2. Guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut (menetapkan topik, tugas, jadwal, dll).
3. Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai.

4. Guru membantu siswa dalam merencanakan serta menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan dan membantu mereka berbagi tugas dengan temannya.
5. Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan.

Langkah-langkah *Problem Based Learning* adalah:

1. Guru memilih masalah nyata dan relevan untuk siswa.
2. Siswa bersama guru memahami ruang lingkup masalah.
3. Siswa dibimbing untuk membuat pertanyaan yang akan membantu pencarian solusi.
4. Guru memberi arahan untuk sumber dan cara mengumpulkan data.
5. Siswa mengevaluasi data yang dikumpulkan dengan arahan guru.
6. Guru mendampingi siswa dalam merumuskan solusi yang logis dan berdasarkan data.
7. Siswa mempresentasikan solusi dan guru memberikan umpan balik.
8. Guru dan siswa merefleksikan proses pembelajaran untuk perbaikan ke depannya.

2.1.6.2 Ciri-ciri Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Menurut Aris Shoimin (2017) Ciri-Ciri Model Pembelajaran *Problem Based Learning* yaitu:

1. Kegiatan belajar dimulai dengan pemberian sebuah masalah.
2. Masalah yang disuguhkan masih berkaitan dengan kehidupan nyata para siswa.
3. Mengorganisasikan pembahasan seputar masalah, bukan disiplin ilmu.
4. Siswa diberi tanggung jawab maksimal dalam menjalankan proses belajar secara langsung.
5. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil, terjadi kolaborasi.
6. Siswa harus mendemonstrasikan kinerja yang sudah dipelajari.

2.1.6.3 Kelebihan Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Menurut Aris Shoimin (2017:132) Kelebihan Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

1. Siswa didorong untuk memiliki kemampuan memecahkan masalah dalam situasi nyata.
2. Siswa memiliki kemampuan membangun pengetahuannya sendiri melalui aktivitas belajar.
3. Pembelajaran berfokus pada masalah sehingga materi yang tidak ada hubungannya tidak perlu dipelajari oleh siswa. Hal ini dapat mengurangi beban siswa dengan menghafal atau menyimpan informasi.
4. Terjadi aktivitas ilmiah pada siswa melalui kerja kelompok.
5. Siswa terbiasa menggunakan sumber-sumber pengetahuan, baik dari perpustakaan, internet, wawancara, dan observasi.
6. Siswa memiliki kemampuan menilai kemajuan belajarnya sendiri.
7. Siswa memiliki kemampuan untuk melakukan komunikasi ilmiah dalam kegiatan diskusi atau presentasi hasil pekerjaan mereka.
8. Kesulitan belajar siswa secara individual dapat diatasi melalui kerja kelompok dalam bentuk *peer teaching*.

2.1.6.4 Kekurangan Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Menurut Aris Shimin (2017:132) Kekurangan Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

1. PBL tidak dapat diterapkan untuk setiap materi pembelajaran, ada bagian guru berperan aktif dalam menyajikan materi. PBL lebih cocok untuk pembelajaran yang menuntut kemampuan tertentu yang kaitannya dengan pemecahan masalah.
2. Dalam suatu kelas yang memiliki tingkat keragaman siswa yang tinggi akan terjadi kesulitan dalam pembagian tugas.

2.1.7 Pengertian Media

Media adalah sarana atau alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi. Menurut Gagne (2019:45) Media dianggap sebagai komponen lingkungan belajar

yang dapat merangsang proses pembelajaran siswa, seperti buku, film, dan alat peraga lainnya, yang berfungsi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan cara penyampaian informasi secara lebih menarik. Menurut Miarso (2020:15) media mencakup segala bentuk saluran komunikasi yang digunakan dalam Pendidikan untuk menyampaikan informasi dan meningkatkan pemahaman siswa. Menurut Sukardi (2020:30) media adalah alat atau bahan yang mendukung penyampaian pesan dan materi pembelajaran, yang dirancang untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa media memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Secara keseluruhan, media tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga sebagai alat yang dapat meningkatkan interaksi dan pemahaman siswa dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media yang tepat dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif, sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif dalam belajar.

2.1.8 Media Pembelajaran

2.1.8.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam memahami dan menguasai materi pelajaran. Media ini dapat berupa objek fisik, teknologi, atau kombinasi keduanya yang dirancang dengan tujuan mengkomunikasikan informasi secara lebih efektif dan memfasilitasi pemahaman serta retensi konsep-konsep pembelajaran. Tujuan dari penggunaan media pembelajaran adalah untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, bermakna, dan interaktif, sehingga membantu peserta didik dalam memahami konten pelajaran dengan lebih baik. Menurut Ali (2018) media pembelajaran mencakup berbagai komponen dalam lingkungan siswa yang dapat memberikan rangsangan untuk belajar yang mencakup berbagai jenis alat dan bahan. Menurut Azhar (2020) media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar, baik di dalam kelas maupun di luar kelas untuk memfasilitasi transfer pengetahuan. Menurut E. De Corte menjelaskan media pembelajaran adalah sarana non-personal yang digunakan oleh

tenaga pengajar untuk mencapai tujuan instruksional dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan penjelasan bahwa media pembelajaran adalah alat atau bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu peserta didik memahami dan menguasai materi pelajaran. Media ini dapat berupa objek fisik, teknologi, atau kombinasi keduanya, dan dirancang untuk mengkomunikasikan informasi secara efektif serta memfasilitasi pemahaman dan retensi konsep-konsep pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, bermakna, dan interaktif, sehingga membantu peserta didik memahami konten pelajaran dengan lebih baik dan mencapai tujuan pendidikan secara efektif.

2.1.8.2 Tujuan Media Pembelajaran

1. Meningkatkan keterlibatan siswa
2. Meningkatkan pemahaman konsep
3. Meningkatkan daya ingat
4. Mendorong pembelajaran kolaboratif

2.1.8.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

1. Media Visual

Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat. Media visual terdiri dari media yang bisa diproyeksikan dan media yang tidak bisa diproyeksikan. Contohnya gambar/foto, sketsa, diagram, peta, konsep, kartun, dan poster.

2. Media Audio

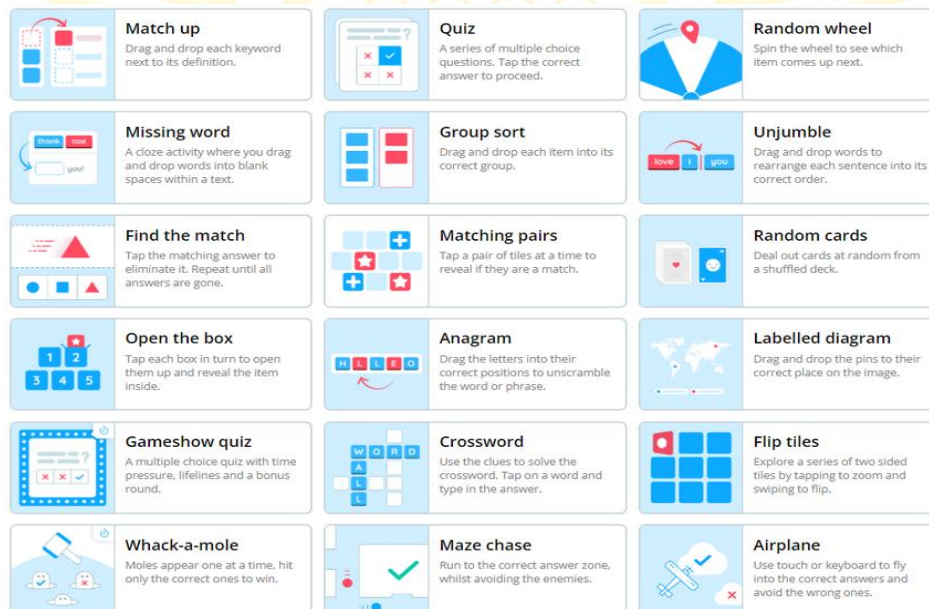
Media Audio berkaitan dengan indera pendengaran.

3. Media Audiovisual

Media audiovisual adalah kombinasi dari berbagai media audio dan media visual atau biasa disebut media pandang-dengar. Contoh dari media audiovisual yaitu televisi, video pembelajaran dan program slide suara.

2.1.9 Pengertian Media *Wordwall*

Wordwall adalah media interaktif yang dilaksanakan dalam pembelajaran. Menurut Arimbawa (2021), *Wordwall* merupakan salah satu media pembelajaran inovatif yang mampu membantu meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai materi pembelajaran melalui aplikasi berbasis *website* dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang berbentuk kuis, menjodohkan, memasang pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata dan mengelompokkan. Menurut Ninawati (2021) *wordwall* yaitu alat yang bisa dipakai untuk menilai pembelajaran murid. Fungsi penilaian media *wordwall* yang meliputi pengelompokkan, esai cepat, menjodohkan dan kuis, masing-masing mempunyai kualitas yang unik. Dari beberapa pengertian di atas bahwa media pembelajaran *wordwall* yakni salah satu media interaktif yang menawarkan beragam fitur permainan dan juga kuis yang bisa dipakai sebagai alat penilaian dan bisa dipakai untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Ada banyak template di dalam *wordwall* yang bisa dipakai oleh pengajar untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.



Sumber: <https://images.app.goo.gl/BM1AYrNC941qVAxw6>

2.1.9.1 Fungsi media *wordwall* dalam pembelajaran

1. Merangsang perkembangan daya pikir dan kepekaan peserta didik.
2. Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, kreatif, dan inovatif.
3. Meningkatkan logika dan pemahaman peserta didik.
4. Media edukasi dua arah yang interaktif.
5. Tolak ukur penilaian dan kemampuan peserta didik.

2.1.9.2 Kelebihan media *wordwall*

Menurut Annisa Savira dan Rudy Gunawan (2022, hlm. 5455) menyatakan bahwa kelebihan *wordwall* yaitu:

1. Mempunyai potensi untuk menawarkan kepada murid suatu sistem pembelajaran yang relevanyang mudah dipakai dan dapat diterapkan baik di tingkat dasar maupun lanjutan.
2. *Wordwall* sekedar dapat diakses dari manapun dengan memakai smartphone
3. Aplikasi inovatif dengan puluhan template untuk menarik minat murid dan mendorong pembelajaran.

Menurut Septyadi D & Alfiah (2021:45), media pembelajaran *wordwall* ini mempunyai kelebihan seperti di bawah ini:

1. Media ini bisa diadaptasi dan cocok untuk dipakai dengan murid tingkat keterampilan yang berbeda.
2. Menarik dan tidak monoton
3. Inventif dan membangkitkan minat murid dalam belajar.

2.1.9.3 Kekurangan media *wordwall*

Menurut Annisa Savira dan Rudy Gunawan (2022) menyatakan kekurangan *wordall* yaitu:

1. Dalam pembuatan *wordwall* ini membutuhkan waktu yang cukup lama
2. Apabila tidak mempunyai akses internet/kuota maka tidak dapat membuka *wordwall*
3. Rentan terjadi kecurangan dan ukuran huruf yang tidak tersedia pilihan dan tidak dapat diubah.

Adapun kekurangan dari media *wordwall* menurut Septyadi D & Alfiah (2021;45), yakni:

1. Membutuhkan waktu dan proses yang lebih lama untuk membuatnya.
2. Media ini yakni media visual, maka materi ini sekedar bisa ditinjau.

2.1.10 Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS)

Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah salah satu mata pelajaran kurikulum merdeka yang mempelajari ilmu pengetahuan tentang makhluk hidup, benda mati, dan interaksinya dalam alam untuk dimiliki agar dijaga dan mengembangkan lingkungan dan alam. Menurut Nawa Litera (2023) IPAS mengkaji makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, sekaligus mempelajari kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.

Tujuan Mata Pelajaran IPAS yaitu:

1. Menumbuhkan Rasa ingin tahu
Memebuat siswa timbul rasa ingin tahunnya terhadap fenomena-fenomena alam dan sosial yang terjadi di sekitarnya.
2. Mengenal Interaksi
Para siswa akan berusaha menganal dan memahami bagaimana alam semesta ini bekerja, dan membentuk interaksi dengan kehidupan manusia di muka bumi.
3. Mengidentifikasi Masalah
Siswa akan mencoba mengidentifikasi berbagai permasalahan yang ditemui dan berusaha menemukan solusi untuk mencapai tujuan lebih lanjut.
4. Melatih Sikap Ilmiah
Siswa akan memiliki sifat keingintahuan tinggi, kemampuan berpikir kritis, dan analitis.
5. Berperan Aktif Menjaga Lingkungan dan Alam.
IPAS membuat para siswa secara tidak langsung akan mengenal alam dan lingkungannya, dan mengerti masalah yang terjadi. Lalu, mereka akan berusaha melestarikan, menjaga, mengembangkan potensi alam yang ada

2.1.11 Materi Pembelajaran

Materi IPAS kelas Lima (V) “Magnet”

a. Pengertian magnet

Magnet atau magnit adalah suatu obyek yang mempunyai suatu medan magnet. Magnet juga dapat diartikan sebagai suatu benda yang memiliki gejala dan sifat yang dapat mempengaruhi bahan-bahan tertentu yang berada disekitarnya. Asal kata magnet diduga dari kata magnesias yaitu nama suatu daerah di asia kecil. Menurut cerita di daerah itu sekitar 4.000 tahun yang lalu telah ditemukan sejenis batu yang memiliki sifat dapat menarik besi atau baja campuran logam lainnya. Benda yang dapat menarik besi atau baja inilah yang disebut magnet.

b. Jenis-Jenis Magnet

1. Magnet alam, yakni magnet yang ditemukan di alam. Bumi adalah magnet alam yang terbesar oleh karena itu bumi memiliki kutub utara dan kutub selatan sebagai ujung magnetnya. Magnet alam dapat ditemukan pada berbatuan yang mengandung unsur magnet. Batuan yang dapat menarik benda dari besi itu disebut dengan magnet alam.
2. Magnet buatan, yakni magnet yang sengaja di buat oleh manusia. Berdasarkan sifat kemagnetannya, magnet buatan dikelompokkan menjadi dua yakni magnet tetap (permanen) dan magnet sementara. Magnet tetap adalah magnet yang sifat kemagnetannya tetap dan terjadi dalam waktu relative lama. Sebaliknya, magnet sementara adalah magnet yang sifatnya tidak tetap atau sementara.

Magnet permanen (tetap) umumnya terbuat dari baja, sedangkan magnet tidak tetap terbuat dari besi lunak. Berdasarkan bahan yang digunakannya, magnet dapat dibedakan menjadi empat tipe:

1. Tipe Magnet Permanen Campuran

- a. Magnet alcomax, dibuat dari campuran besi dan aluminium
- b. Magnet alnico, dibuat dari campuran besi dan nikel
- c. Magnet triconal, dibuat dari campuran besi dan kobal

2. Tipe Magnet Keramik

Tipe magnet ini disebut juga magnadur, terbuat dari serbuk ferit dan bersifat keras serta memiliki gaya Tarik kuat.

3. Tipe Magnet Besi Lunak

Tipe magnet besi lunak juga disebut dengan stalloy, terbuat dari 96% besi dan 4% silikon. Sifat kemagnetannya tidak keras atau sementara.

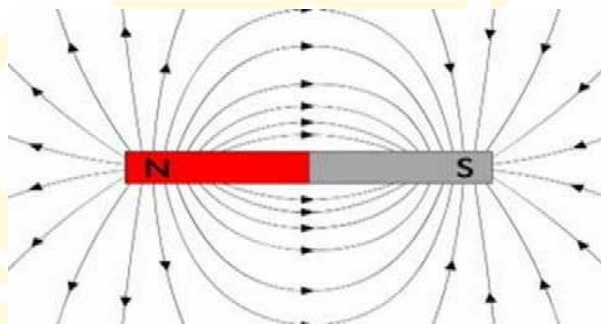
4. Tipe Magnet Pelindung

Tipe magnet ini disebut juga mumental, terbuat dari 74% nikel, 20% besi, 5% tembaga dan 1% mangan. Magnet ini tidak keras atau sementara.

c. Bagian-Bagian Magnet

1. Kutub magnet

Bagian magnet yang mempunyai gaya Tarik terbesar disebut kutub magnet. Magnet selalu mempunyai dua kutub yaitu kutub utara dan kutub selatan.

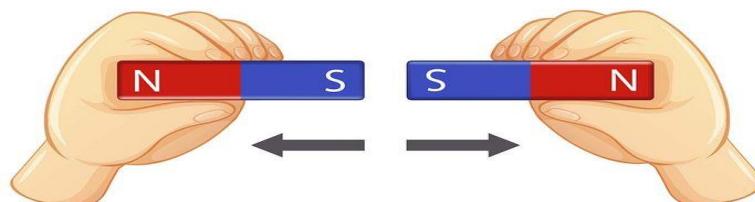


Gambar 2.1 Kutub magnet

Sumber: <https://images.app.goo.gl/dHpqS6FAsh8L1xe69>

2. Sumbu magnet

Sumbu magnet yaitu garis yang menghubungkan antara kedua kutub magnet

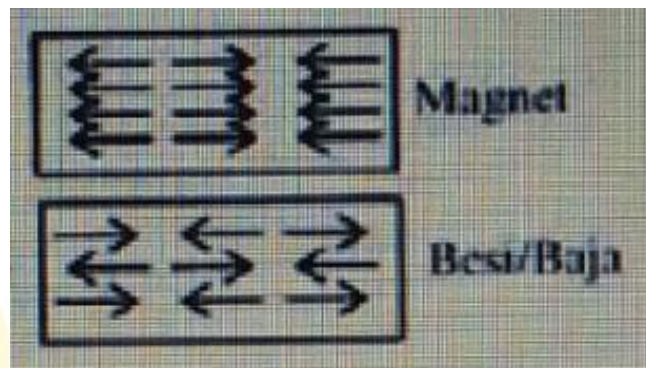


Gambar 2.2 Sumbu magnet

Sumber <https://images.app.goo.gl/vrDgP2LAW3CFQRQc8>

3. Magnet elementer

Setiap benda magnetik pada dasarnya terdiri dari magnet-magnet kecil yang disebut magnet elementer. Magnet elementer adalah magnet yang paling kecil yang berupa atom. Suatu benda akan bersifat magnet jika magnet-magnet elemennya mempunyai arah yang cenderung sama beraturan dan benda yang tidak mempunyai sifat magnet jika magnet-magnet elemennya mempunyai arah acak (sembarangan).



Gambar 2.3 Magnet elementer

Sumber <https://images.app.goo.gl/prHiEht97TUSdB5c8>

2.2 Definisi Operasional

1. *Problem Based Learning* adalah pembelajaran adanya permasalahan nyata sebagai konteks untuk para peserta didik belajar berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah serta memperoleh pengetahuan.
2. Hasil belajar adalah indikator keberhasilan siswa atau peserta didik dalam memahami dan menguasai materi yang diajarkan. Hasil belajar mencakup pemahaman konsep, kemampuan menerapkan pengetahuan dalam konteks praktis, dalam sebuah pandangan yang cukup luas, hasil belajar juga mencakup perkembangan sikap, moral dan etika siswa.
3. *Media Wordwall* merupakan salah satu media pembelajaran inovatif yang mampu membantu meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai materi pembelajaran melalui aplikasi berbasis website dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang berbentuk kuis, anagram dan mengelompokkan.

2.3 Hipotesis Penelitian

Hipotesis Penelitian dalam penelitian ini adalah “ada pengaruh signifikan penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan Media *Wordwall* pada pembelajaran IPAS kelas V SD Negeri 101816 Pancur Batu Tahun Pelajaran 2024/2025”

