

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar adalah proses perubahan perilaku seseorang setelah mempelajari suatu objek (pengetahuan, sikap, atau keterampilan) Karena belajar adalah modifikasi, atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman dari interaksi dengan lingkungannya. Didalam itu terdapat makna, bahwa belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan hasil ataupun tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, melainkan lebih luas dari pada itu yaitu mengalami hasil belajar bukan penguasaan Latihan, melainkan perubahan tingkah laku.

Belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu (Darman, 2020:9). Sejalan dengan itu Novita Sariyani dkk (2021: 2) menyatakan bahwa “belajar merupakan suatu proses usaha, tindakan atau pengalaman yang terjadi dengan tujuan mendapatkan sesuatu yang baru berupa pengetahuan, keterampilan, kemampuan, kemauan, kebiasaan, tingkah laku dan sikap. Selanjutnya belajar menurut Adolf Bastian dan Reswita (2022:1) menyatakan bahwa “belajar adalah proses atau usaha yang dilakukan oleh setiap individu untuk mencapai perubahan perilaku”. Adapun dengan itu Amral dan Asmar (2020:9) menyatakan bahwa “belajar adalah kegiatan berproses dan merupakan untuk yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan, hal ini berarti keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan sangat tergantung pada keberhasilan proses belajar di sekolah dan lingkungannya”. Teori ini dalam belajar yang penting adalah input yang berupa stimulus dan ouput yang berupa respons.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah secara keseluruhan sebagai hasil dan pengalaman yang menyangkut suatu proses usaha, tindakan atau pengalaman yang terjadi dengan tujuan mendapatkan sesuatu yang baru.

2.1.2 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah antar siswa dan guru dalam lingkungan belajar. Pembelajaran adalah sebuah usaha yang dilakukan untuk mengetahui apa yang belum diketahui melalui proses pengajaran, hal ini dilakukan untuk interaksi yang baik demi kelanjutan dan pengalaman hidup. Pembelajaran juga dilakukan oleh manusia dengan melalui proses. Pembelajaran adalah proses pembelajaran yang dibuat sedemikian rupa sehingga siswa merasa tertantang untuk belajar. Pembelajaran adalah suatu proses belajar mengajar yang diciptakan oleh guru untuk menumbuhkan sekaligus mengembangkan wawasan, kreativitas, dan pola pikir siswa tentang suatu ilmu pengetahuan.

“Pembelajaran adalah suatu proses pengelolaan lingkungan sehingga memungkinkan seseorang untuk belajar” menurut Adolf Bastian dan Reswita (2022:10). Sejalan dengan itu Taliak (2021:9) menyatakan bahwa “tujuan belajar diartikan sebagai kondisi yang diinginkan setelah pembelajar (individu yang belajar) selesai melakukan kegiatan belajar. Kondisi tertentu ini akan menjadi acuan untuk menentukan apakah suatu kegiatan belajar yang dilakukan berhasil atau tidak”. Adapun dengan pernyataan Azhar dalam Albert Efendi Pohan (2020:1) mengatakan bahwa “Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa pengetahuan dalam dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik”.

Tujuan belajar adalah sejumlah hasil belajar yang menunjukkan bahwa siswa telah melakukan tugas belajar, yang umumnya meliputi pengetahuan menurut Uyun dan Warsah (2021:67). Keterampilan dan sikap yang baru, yang diharapkan tercapai oleh siswa”. Adapun menurut Rusman, (2020:3-4). Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Proses pembelajaran perlu direncanakan, dilaksanakan, dinilai, dan diawasi agar terlaksana secara efektif dan efisien. mengingat kebhinekaan budaya, keragaman latar belakang dan karakteristik peserta didik, serta tuntutan untuk menghasilkan lulusan yang bermutu, proses pembelajaran untuk setiap mata Pelajaran harus fleksibel, bervariasi, dan memenuhi standar.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses segala sesuatu yang dapat membawa pengetahuan dalam dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik untuk meningkatkan intensitas, kapisitas, dan kualitas peserta didik.

2.1.3 Pengertian Mengajar

Mengajar merupakan suatu proses memberikan pengalaman belajar kepada orang lain ataupun membagikan ilmu pengetahuan yang dimiliki kepada orang lain. Mengajar adalah suatu aktivitas mengorganisasi (menyatukan) lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkan dengan siswa sehingga terjadi proses belajar. Mengajar adalah kegiatan membimbing kegiatan belajar dan kegiatan mengajar hanya bermakna bila terjadi kegiatan belajar siswa. proses belajar mengajar mempunyai tujuan yang ingin dicapai yaitu membangun dan mengembangkan potensi peserta didik.

Mengajar adalah seni, buktinya di dalam praktiknya setiap pengajaran membutuhkan seni untuk dapat memperindah estetika dalam penampilannya (Gage dalam Maswan Abdullah 2022:25). Seni di sini juga dikandung maksud bahwa mengajar itu adalah seni dalam berinteraksi dan berkomunikasi dengan siswa. Maka dari itu, pedagogik guru pun selain berhubungan dengan kemampuan dalam membaca gerak-gerik beserta karakter siswa, seorang guru wajib memiliki nilai seni dalam mengatur lingkungan agar mampu membuat siswa menjadi senang belajar. Sedangkan menurut Roymond dalam Maswan Abdullah (2022:24) mengajar adalah bentuk perilaku kompleks. Perilaku kompleks dalam mengajar tersebut terinterpretasikan sebagai penggunaan secara integrative antara komponen di dalamnya berisi penyampaian pesan. Sejalan dengan pernyataan Naniek Kusumawati dan Endang Sri Maruti (2020:58) menyatakan bahwa “mengajar pada hakekatnya adalah juga bagian dari belajar, tetapi mengajar lebih pada upaya untuk menyediakan berbagai fasilitas baik yang bersifat *software* (perangkat lunak) maupun *hardware* (perangkat keras) agar tercipta situasi yang mempercepat untuk memahami dan mengidentifikasi persoalan manusia dan lingkungannya”. Adapun menurut Sugeng Widodo & Dian Utama (2021:24) menyebutkan bahwa “Mengajar adalah membentuk kebiasaan, mengulang-ulang suatu perbuatan sehingga menjadi

suatu kebiasaan dan pembiasaan tidak perlu selalu oleh stimulus yang sesungguhnya, tetapi dapat juga oleh stimulus penyerta”.

Berdasarkan uraian pengertian di atas dapat maka dapat disimpulkan bahwa mengajar adalah kegiatan untuk membentuk kebiasaan belajar atau upaya menyediakan fasilitas belajar untuk menciptakan lingkungan belajar yang baik dengan anak sehingga terjadi aktivitas belajar.

2.1.4 Pengertian Hasil Belajar

Belajar dilakukan untuk perubahan perilaku pada setiap individu yang belajar. Perubahan ini sering dikatakan hasil belajar, dimana hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang melalui aktivitas belajar. Hasil belajar diketahui setelah mengikuti kegiatan belajar. Hasil belajar diperlukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa. Hasil belajar adalah prestasi belajar yang dicapai siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku seseorang.

Untuk menyatakan bahwa suatu proses belajar dapat dikatakan berhasil, setiap guru memiliki pandangan masing-masing sejalan dengan filsafatnya Aina Mulyana (2022:76). Sejalan dengan Cammilleri (2020:87) menyatakan bahwa hasil belajar adalah bukti bahwa pembelajaran telah tercapai yang dapat terlihat dari peningkatan kemampuan dan keterampilan dalam bentuk pengetahuan, sikap, tingkah laku, dan level keterampilan. Adapun menurut Sugiarto (2020:5) menyatakan bahwa “hasil belajar adalah sebagai hasil yang telah dicapai seseorang setelah mengalami proses belajar dengan terlebih dahulu mengadakan evaluasi dari proses belajar yang dilakukan”. Sedangkan peneliti Simbolon Aris & Afina (2022:83) menjelaskan bahwa “Hasil belajar adalah suatu pencapaian dalam bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik dari proses belajar.”

Berdasarkan beberapa pengertian pembelajaran, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan adanya perubahan pada diri siswa setelah guru memberikan pemahaman kepada siswa dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku seseorang.

2.1.5 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Agar kita dapat mencapai keberhasilan belajar yang maksimal, tentu saja kita harus memahami faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar tersebut merupakan pernyataan dari Afi Parnawi (2020:6). Secara garis besar faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar itu dapat dibagi dua bagian besar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal ini merupakan faktor yang berasal dari dalam individu itu sendiri. Faktor internal terdiri dari faktor biologis dan faktor psikologis.

1. Faktor Biologis (Jasmaniah)

Faktor biologis meliputi segala hal yang berhubungan dengan keadaan fisik atau jasmani individu yang bersangkutan. Keadaan jasmani yang perlu diperhatikan sehubungan dengan faktor biologis ini diantaranya sebagai berikut. *Pertama, kondisi fisik yang normal.* Kondisi fisik yang normal atau tidak memiliki cacat sejak dalam kandungan sampai sudah lahir sudah tentu merupakan hal yang sangat menentukan keberhasilan belajar seseorang. *Kedua, kondisi kesehatan fisik.* Bagaimana kondisi kesehatan fisik yang sehat dan segar sangat mempengaruhi keberhasilan belajar seseorang.

2. Faktor Psikologis (Rohaniah)

Faktor psikologis yang mempengaruhi keberhasilan belajar ini meliputi segala hal yang berkaitan dengan kondisi mental seseorang. Kondisi mental yang dapat menunjang keberhasilan belajar adalah kondisi mental yang mantap dan stabil. Sikap mental yang positif dalam proses belajar itu misalnya saja adalah kerajinan dan ketekunan dalam belajar, tidak mudah putus asa atau frustrasi dalam menghadapi kesulitan dan kegagalan, tidak mudah terpengaruh untuk lebih mementingkan kesenangan daripada belajar, mempunyai inisiatif sendiri dalam belajar, berani bertanya dan selalu percaya pada diri sendiri. Selain berkaitan erat dengan sikap mental yang positif, faktor psikologis ini meliputi pula hal-hal berikut:

Pertama, intelegensi. Intelegensi atau tingkat kecerdasan dasar seseorang memang berpengaruh besar terhadap keberhasilan belajar seseorang.

Kedua, kemauan. Kemauan dapat dikatakan sebagai faktor utama penentu keberhasilan belajar seseorang. Lebih dari itu, dapat dikatakan kemauan

merupakan motor penggerak utama yang menentukan keberhasilan seseorang dalam setiap segi kehidupannya.

Ketiga, bakat. Bakat memang merupakan salah satu faktor yang dapat menunjang keberhasilan belajar seseorang dalam suatu bidang tertentu.

Keempat, daya ingat. Bagaimana daya ingat sangat mempengaruhi keberhasilan belajar seseorang kiranya sangat mudah dimengerti.

Kelima, daya konsentrasi. Daya konsentrasi merupakan suatu kemampuan untuk memfokuskan pikiran, perasaan, kemauan, dan segenap panca-indra ke satu objek di dalam satu aktivitas tertentu, dengan disertai usaha untuk tidak memedulikan objek-objek lain yang tidak ada hubungannya dengan aktivitas itu. Faktor eksternal merupakan faktor yang bersumber dari luar individu itu sendiri. Faktor eksternal meliputi faktor lingkungan masyarakat, dan faktor waktu.

a. Faktor Lingkungan Keluarga

Faktor lingkungan rumah atau keluarga ini merupakan lingkungan pertama dan utama dalam menentukan perkembangan pendidikan seseorang, dan tentu saja merupakan faktor pertama dan utama pula dalam menentukan keberhasilan belajar seseorang. Kondisi lingkungan keluarga yang sangat menentukan keberhasilan belajar seseorang di antaranya ialah adanya hubungan yang harmonis diantara sesama anggota keluarga, tersedianya tempat dan peralatan belajar yang cukup memadai, keadaan ekonomi keluarga yang cukup tenang, adanya perhatian yang besar dari orang tua terhadap perkembangan proses belajar dan pendidikan anak-anaknya.

b. Faktor Lingkungan Sekolah

Satu hal yang paling mutlak harus ada di sekolah untuk menunjang keberhasilan belajar adalah adanya tata tertib dan disiplin yang ditegakkan secara konsekuen dan konsisten. Disiplin tersebut harus ditegakkan secara menyeluruh, dari pimpinan sekolah yang bersangkutan, para guru, para siswa, sampai karyawan sekolah lainnya. Kondisi lingkungan sekolah yang juga dapat mempengaruhi kondisi belajar antara lain adalah adanya guru yang baik dalam jumlah cukup memadai sesuai dengan jumlah bidang studi yang ditentukan, peralatan belajar yang cukup lengkap, gedung sekolah yang memenuhi persyaratan bagi

berlangsungnya proses belajar yang baik, adanya teman yang baik, adanya keharmonisan hubungan antara semua personil sekolah. Pengajar yang mampu mengajar dengan hatinya jelas akan berdampak yang luar biasa ke pembelajarannya. Percaya atau tidak sang guru ini begitu berpengaruh pada pembentukan masa depan si pembelajar.

c. Faktor Lingkungan Sekitar

Lingkungan atau tempat tertentu yang dapat menunjang hasil belajar diantaranya adalah lembaga-lembaga pendidikan nonformal yang melaksanakan kursus-kursus tertentu, seperti kursus Bahasa asing, keterampilan tertentu, bimbingan tes, kursus pelajaran tambahan yang menunjang hasil belajar di sekolah, sanggar majelis taklim, sanggar keorganisasian keagamaan seperti remaja masjid dan gereja, sanggar karang taruna. Lingkungan atau tempat tertentu yang dapat menghambat hasil belajar antara lain adalah tempat hiburan tertentu yang banyak dikunjungi orang yang lebih mengutamakan kesenangan seperti taman bermain, pusat-pusat perbelanjaan yang merangsang kecenderungan, dan tempat-tempat hiburan lainnya. Untuk mengatasi hal ini, kiranya peranan pendidikan di sekolah dan di rumah harus lebih ditingkatkan untuk mengimbangi pesatnya perkembangan lingkungan masyarakat itu sendiri.

d. Faktor Waktu

Waktu (kesempatan) memang berpengaruh terhadap hasil belajar seseorang, tentunya telah kita ketahui bersama. Sebenarnya yang sering menjadi masalah bagi siswa bukan ada atau tidak adanya waktu, melainkan bisa atau tidaknya mengatur waktu yang tersedia untuk belajar. Selain itu masalah yang perlu diperhatikan adalah bagaimana mencari dan menggunakan waktu dengan sebaik-baiknya agar di satu sisi siswa dapat menggunakan waktunya untuk belajar dengan baik dan di sisi lain mereka juga dapat melakukan kegiatankegiatan yang bersifat hiburan atau rekreasi yang sangat bermanfaat pula untuk menyegarkan pikiran (*refreshing*).

2.1.6 Pengertian *Word Wall*

Word Wall yakni salah satu aplikasi yang bisa dipakai untuk membuat pembelajaran yang interaktif. Aplikasi berbasis website ini bisa dipakai untuk membuat media pembelajaran seperti kuis, menjodohkan, memasang pasangan,

acak kata, pencarian kata, mengelompokkan, dan sebagainya. Adapun sejalan dengan Khairunisa dalam Nisa, M. A. (2022:142) *word wall* yakni Program pembelajaran berbasis permainan digital yang disebut permainan pendidikan berbasis *word wall* menawarkan beragam elemen kuis dengan kombinasi gambar bergerak, warna, dan suara dalam bentuk permainan yang bisa dipakai guru untuk mengajar.

Game *Word wall* memudahkan guru untuk memakai metode orisinal dalam menilai materi murid. Sejalan dengan itu Wafiqni (2021:70) menyatakan bahwa *Word wall* ialah sebuah aplikasi yang menarik pada browser. Aplikasi ini khusus bertujuan sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi murid. Sedangkan menurut Sinaga, Y. M (2022:1847) *Word wall* yakni salah satu program web yang ditawarkan untuk mendukung aktivitas di dalam kelas seperti permainan untuk menciptakan lingkungan yang interaktif, merupakan salah satu program online yang ditawarkan Sebagai upaya peningkatan kegiatan pendidikan seperti permainan untuk menciptakan lingkungan yang interaktif di dalam kelas.

Dari beberapa pengertian diatas bahwa media pembelajaran *word wall* yakni salah satu media interaktif yang menawarkan beragam fitur permainan dan juga kuis yang bisa dipakai sebagai alat penilaian dan bisa dipakai Sebagai upaya peningkatan hasil belajar peserta didik. Ada banyak template di dalam wordwall yang bisa dipakai oleh pengajar untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

2.1.7 Kelebihan dan Kekurangan *Word Wall*

Word Wall merupakan salah satu aplikasi yang bisa dimanfaatkan sebagai media belajar dan alat penilaian yang dapat menumbuhkan minat belajar siswa. Kelebihan *word wall* menurut Annisa Savira dan Rudy Gunawan (2022:545) menyatakan bahwa kelebihan aplikasi *word wall* seperti di bawah ini:

- a) Mempunyai potensi untuk menawarkan kepada murid suatu sistem pembelajaran yang relevan yang mudah dipakai dan dapat diterapkan baik di tingkat dasar maupun lanjutan.
- b) Aplikasi *word wall* sekedar dapat diakses dari manapun dengan memakai smartphone.

- c) Aplikasi inovatif dengan puluhan template untuk menarik minat murid dan mendorong pembelajaran.

Kekurangan *word wall* adalah membutuhkan koneksi yang stabil keterbatasan fitur pada versi gratis, waktu yang lebih lama dalam pembuatan aktivitas, tidak adanya fitur impor data dalam jumlah besar, serta potensi mengalihkan perhatian siswa karena terlalu focus pada aspek permainan yang interaktif. Selain itu, Mujahidin, A.A., Salsabila (2021:101), menyatakan kekurangan media *word wall* yaitu:

1. Kemudahan penyalinan
2. Ke tidak mampuan untuk mengubah ukuran font
3. Fakta bahwa beberapa template sekedar bisa dipakai dengan akun premium atau berbayar
4. Fakta bahwa game sekedar dapat dicetak untuk akun premium, yakni media visual yang membutuhkan banyak waktu untuk dikembangkan, dan rentan atas kecurangan.

2.1.8 Langkah – Langkah Media Word Wall

Langkah yang bisa dipakai dalam pengimplementasian aplikasi *word wall* Dinda. O. P (2022:22), sintaks memakai aplikasi *word wall* seperti di bawah ini:

- 1) Masuk ke aplikasi Google Chrome kemudian search *Word wall*.
- 2) Sesudah itu muncul tampilan awal *Word wall*.
- 3) Berikutnya kita dapat log in dengan memakai gmail.
- 4) Sesudah mempunyai akun, langkah Berikutnya Tekanlah tombol buat aktivitas.
- 5) Sesudah itu muncul template yang bisa dipakai untuk membuat soal.
- 6) Berikutnya pilihlah template mana yang hendak kita gunakan.
- 7) Ketika template yang dipilih muncul, isi dengan menggunakan judul subjek dan pertanyaan serta jawaban yang perlu disediakan.
- 8) Sesudah pertanyaan selesai, masukkan dan kemudian tekanlah tombol selesai.
- 9) Sesudah siswa selesai mengerjakan soal kuis yang kita buat tadi, tekanlah opsi Bagikan.
- 10) Bagikan URL dengan kelompok belajar siswa dengan menyalinnya.

2.1.9 Materi Bagian - Bagian Tubuh Tumbuhan

Tumbuhan adalah makhluk hidup yang tidak mengalami aktivitas bergerak seperti manusia dan hewan, tetapi tumbuhan bisa mengalami proses perkembangbiakan menurut caranya sendiri. Bagian tubuh tumbuhan meliputi akar, batang, daun, bunga, buah, dan biji, di mana setiap bagian memiliki fungsi spesifik untuk menunjang kehidupan tumbuhan, seperti menyerap nutrisi, mengangkut makanan, melakukan fotosintesis, dan menjadi alat perkembangbiakan serta penyebaran. Berikut adalah penjelasan bagian tubuh tumbuhan beserta fungsinya:

1. Akar

Bagian pertama dan salah satu bagian penting dari tumbuhan adalah akar. Akar merupakan bagian dari tumbuhan yang memiliki fungsi menyerap air, mineral dan zat hara lainnya untuk kebutuhan tumbuhan. Akar juga berfungsi untuk menjaga tumbuhan agar berdiri kokoh.



Gambar 2.1. Akar <https://id.pngtree.com/so/akar-tanaman>

2. Batang

Bagian dari tumbuhan yang memiliki peran cukup penting adalah batang. Dalam tumbuhan batang berfungsi untuk menghubungkan akar dengan daun serta menyusun struktur dari tumbuhan itu sendiri.



Gambar 2.2. Batang

<https://www.istockphoto.com/id/search/2/image?mediatype=illustration&phrase=batang+pohon>

3. Daun

Bagian dari tumbuhan lainnya adalah daun, bagian ini menjadi tempat fotosintesis bagi tumbuhan. Daun juga berfungsi untuk menyerap karbon dioksida maupun oksida untuk keperluan fotosintesis.



Gambar 3. Daun

<https://kids.grid.id/read/473931040/daun-lengkap-pengerian-bagian-bagian-dancontohnya?page=all>

4. Bunga

Bunga menjadi bagian tumbuhan lainnya yang memiliki ciri-ciri kelopak, mahkota, benang sari, dan putik. Bunga memiliki bentuk yang sangat variatif dan berwarna-warni, memberikan daya tarik untuk menarik perhatian kupu-kupu dan serangga untuk hinggap dan membantu proses penyerbukan.



Gambar 4. Bunga

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Bunga_kertas_berwarna_pink.jpg

5. Buah

Buah merupakan cadangan makanan yang dihasilkan oleh sebuah tanaman yang dapat dinikmati oleh makhluk hidup lainnya. Buah juga memiliki fungsi untuk melindungi biji tanaman serta membantu dalam penyebaran biji-bijian.



Gambar 5. Buah

<https://id.pngtree.com/free-png-vectors/buah-mangga-segar>

2.2 Kerangka Berfikir

Belajar adalah suatu proses atau upaya yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari. Proses belajar dipengaruhi oleh guru yang mengajar. Mengajar adalah bagian daripada adanya serangkaian aktivitas atau kegiatan kompleks yang dilakukan guru untuk menyampaikan pengetahuan kepada siswa, sehingga terjadi proses belajar. Menyampaikan materi juga memerlukan keahlian bagi guru agar pembelajaran menjadi menyenangkan dan siswa menjadi lebih aktif serta tercapainya tujuan pembelajaran. Pembelajaran IPAS dengan menggunakan media pembelajaran *word wall* diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa, sehingga penggunaan media pembelajaran *word wall*, diharapkan mampu meningkatkan keaktif siswa dalam belajar selama kegiatan pembelajaran IPAS serta dapat meningkatkan hasil belajar IPAS pada siswa di Kelas IV SDN 101804 Gedung Johor Tahun Ajaran 2025/2026.

2.3 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan deskripsi teori dan kerangka berpikir yang telah di ungkapkan. Maka dapat dirumuskan hipotesis dalam penelitian ini yaitu ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media pembelajaran *word wall* terhadap hasil belajar IPAS kelas IV SDN 101804 Gedung Johor Tahun Pembelajaran 2025/2026.

2.4 Definisi Operasional

1. Belajar adalah usaha yang dilakukan oleh setiap peserta didik untuk memperoleh kemampuan, keterampilan berdasarkan pengalaman yang diperoleh didapatkan siswa disekolah
2. Pembelajaran adalah segala perubahan tingkah laku yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik yang dapat meningkatkan kemampuan peserta didik
3. Mengajar adalah serangkaian aktivitas atau kegiatan yang dilakukan guru untuk menyampaikan pengetahuan kepada siswa, sehingga terjadi proses belajar.
4. Hasil belajar adalah nilai yang diperoleh siswa setelah mengikuti selama proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *word wall* pada mata pelajaran IPAS Kelas IV.
5. Media pembelajaran adalah alat dan bahan yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk menyalurkan pesan dan merangsang pikiran, perasaan, serta kemauan peserta didik agar mereka dapat memahami materi hingga menguasainya secara mendalam dan membantu mencapai tujuan pembelajaran.
6. *Word Wall* yakni salah satu aplikasi yang bisa dipakai untuk membuat pembelajaran yang interaktif.
7. Ilmu pengetahuan alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu yang mempelajari tentang alam yang dihasilkan dari pemikiran dan penyelidikan.