

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kerangka Teoritis**

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

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), belajar adalah berusaha memperoleh ilmu atau kepandaian, berlatih, dan berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman. Belajar juga dapat diartikan sebagai proses perubahan kepribadian seseorang yang ditandai dengan peningkatan kualitas perilaku. Peningkatan kualitas perilaku ini dapat berupa peningkatan pengetahuan, keterampilan, daya pikir, pemahaman, sikap, dan berbagai kemampuan lainnya. Beberapa pendapat para ahli mengenai belajar yaitu Menurut Slameto dalam (Siti Muvidah Nur Afifah 2023:22) bahwa "belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya".

Belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu (Darman 2020:9). Menurut 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". Selanjutnya menurut Ismail dan Aflahah (2019:1) menyatakan bahwa "belajar adalah suatu proses perubahan individu yang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya ke arah yang baik maupun tidak baik".

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat diartikan bahwa belajar adalah suatu perubahan yang terjadi sebagai hasil dari latihan dan pengalaman. Belajar adalah proses memahami, menganalisis, mengenali tentang semua hal bertujuan menambah pengetahuan. Dan proses belajar ini baik sekarang maupun

nanti akan selalu dilalui bukan hanya di sekolah tapi juga di rumah ataupun di lingkungan masyarakat. Belajar sejak dini adalah hal paling tepat karena semua hal akan di kenali apabila dipahami melalui proses yang kita sebut belajar.

### **2.1.2 Pengertian Pembelajaran**

Menurut Oemar Hamalik (Junaedi, 2021:1) "Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran Abdul Salam Hidayat, (2021:29) "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"

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa "pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar" Trianto menyatakan bahwa: "Pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks, yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan. Pembelajaran dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Pembelajaran dalam makna kompleks adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan dimiliki dan dikuasai oleh peserta didik setelah melalui proses pembelajaran. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah interaksi siswa dengan guru dalam tercapainya tujuan pembelajaran yang baik.

### **2.1.3 Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu hasil dan belajar. Pengertian hasil menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Sedangkan belajar adalah serangkaian kegiatan untuk memperoleh perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungan.

Hasil belajar adalah hasil yang dicapai oleh peserta didik selama mengikuti kegiatan pembelajaran melalui peningkatan kemampuan belajar, baik kognitif, psikomotorik, maupun, afektif (Suhono 2022:22-23). Menurut Muhammad A. (2021:19) "Hasil belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil dari proses pembelajaran diri dan pengaruh lingkungan, baik perubahan kognitif, afektif, maupun psikomotorik dalam diri siswa". Dalam Harnetta (2020:35) "Hasil belajar secara umum adalah sesuatu yang dicapai atau diperoleh siswa berkat adanya usaha atau pikiran yang mana hal tersebut dinyatakan dalam bentuk penguasaan, pengetahuan, dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan".

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu proses pencapaian serta perubahan oleh siswa, selama mengikuti kegiatan belajar melalui kemampuan belajar, afekti, kognitif, dan psikomotor.

#### **2.1.4 Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut slameto (2016:54) digolongkan menjadi dua yaitu "Faktor Intern yang meliputi (faktor kesehatan, minat, bakat, dan perhatian) dan faktor ekstern yang meliputi (Faktor keluarga, sekolah, dan masyarakat)" dan dijelaskan sebagai berikut.

##### **1. Faktor Intern**

Faktor internal adalah faktor yang datang dari siswa sendiri. Yang termasuk faktor ini ialah:

##### **a. Faktor Kesehatan**

Sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan dan seluruh bagian-bagiannya bebas dari penyakit. Kondisi kesehatan seseorang berdampak pada kemampuan mereka untuk belajar.

##### **b. Minat**

Minat adalah kecenderungan yang tepat untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Belajar berdampak besar pada minat, karena jika materi pelajaran tidak menarik minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan baik karena tidak ada daya tarik baginya.

c. Bakat

Bakat adalah kemampuan untuk belajar. Belajar akan membuat kemampuan itu menjadi nyata. Oleh karena itu jelas bahwa bakat mempengaruhi belajar jika bahan pelajaran yang dipelajari siswa sesuai dengan bakatnya, maka hasil belajar mereka lebih baik.

d. Perhatian

Perhatian adalah keaktifan jiwa semata-mata tertuju kepada objek (benda/hal). Siswa harus memperhatikan materi yang mereka pelajari untuk menjamin hasil belajar yang baik.

1. Faktor ekstern

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa, yang termasuk dalam faktor eksternal adalah:

a. Faktor keluarga

Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa cara orangtua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga.

b. Faktor sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini termasuk metode pembelajaran, kurikulum, hubungan siswa-guru, disiplin sekolah dan waktu sekolah, standar pelajaran, dan sebagainya.

c. Faktor masyarakat

Masyarakat sangat mempengaruhi belajar siswa karena keberadaan siswa dalam masyarakat. Seperti kegiatan siswa dalam masyarakat. Pengaruh bergaul siswa dalam kehidupan masyarakat.

### 2.1.5 Pengertian Mengajar

Mengajar adalah proses atau kegiatan yang dilakukan oleh seorang guru atau pendidik untuk mentransfer pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai kepada peserta didik. Mengajar melibatkan berbagai strategi, metode, dan teknik yang digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran.

Nasution (dalam Rusman 2017:179) menyatakan bahwa mengajar adalah suatu aktivitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkannya dengan siswa sehingga terjadi proses belajar. Alvin W.Howard dalam Daryanto (2016:162) menyatakan mengajar adalah suatu aktivitas untuk mencoba menolong, membimbing seseorang untuk mendapatkan, mengubah, atau mengembangkan skill, attitude ideal (cita-cita), appreciations (penghargaan) dan knowledge (pengetahuan). Sumiati dan Asra (2016-24) menyatakan mengajar adalah segala upaya yang sengaja dalam rangka memberi kemungkinan bagi siswa untuk terjadinya proses belajar dengan tujuan yang telah dirumuskan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa mengajar adalah suatu aktivitas dimana seorang pendidik memberikan bimbingan kepada siswa dan menyampaikan pengetahuan yang didupakannya serta menciptakan dan mengelola kondisi kelas yang mendukung untuk berlangsungnya proses belajar mengajar.

## **2.1.6 Hakikat Media Pembelajaran**

### **2.1.6.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Media Pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses pembelajaran agar pelajaran lebih mudah dan jelas dipahami dan juga tujuan pendidikan atau pengajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Menurut Gagne & Briggs (1979:19) media pembelajaran meliputi alat yang baik secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Menurut Ashar, (2011) Mengatakan media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar baik didalam maupun diluar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Sedangkan menurut (Fatria, 2017:140) Media pembelajaran adalah alat bantu pada proses pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu atau perantara yang digunakan untuk menyalurkan informasi atau pesan serta mendorong siswa pada kondisional tertentu dalam melakukan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain sebagai alat perantara media pembelajaran juga ditujukan untuk membantu merangsang minat siswa dalam melakukan kegiatan belajar.

### **2.1.6.2 Manfaat Media Pembelajaran**

Media memiliki kedudukan yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran, karena media dapat menunjang keberhasilan pembelajaran. Kedudukan media tidak hanya sebagai alat penyalur pesan yang harus dikendalikan sepenuhnya oleh guru, tetapi dapat juga menggantikan sebagian tugas pendidik dalam penyajian materi pelajaran. Secara umum manfaat media dalam pembelajaran adalah untuk memperlancar interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Abdul Wahab, dkk. (2021: 6) Manfaat media pembelajaran antara lain, sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses hasil belajar.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi lebih langsung siswa dan lingkungannya
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu.
- d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman siswa, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan

Menurut Arsyad (2014:29) Manfaat media dalam proses pembelajaran yaitu:

- a. Media pembelajaran memperjelas penyampaian dan penyajian pesan dan informasi kepada penerima pesan sehingga dapat memperlancar dan mempermudah pendidik dalam meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi yang disampaikan.

- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik pada saat menerima materi yang disampaikan oleh pendidik sehingga pendidik dan peserta didik melakukan proses pembelajaran yang menyenangkan.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang juga waktu
- d. Mengambil perhatian peserta didik saat pembelajaran berlangsung.
- e. Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman bagi pendidik dan peserta didik tentang terjadinya peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka sehingga terjadilah interaksi antara pendidik dan peserta didik.
- f. Menunjang pemikiran yang teratur dan kontinyu terutama dalam memahami dan mengingat kembali materi yang disampaikan.

Kemp dan Dytton (Anggraini, 2019:179) mengatakan ada bahwa beberapa manfaat dari media pembelajaran yaitu:

- a. Penyampaian materi pembelajaran dapat beragam
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
- d. Efisien dalam waktu dan tenaga
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik

Menurut Nasution (Nurita, 2018: 178) mengatakan bahwa manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Pengajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami siswa, serta memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran dengan baik.
3. Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui peraturan kata-kata lisan pengajar, siswa tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga.

4. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lainnya.

Berdasarkan teori di atas, peneliti menyimpulkan bahwa manfaat media yaitu memperjelas penyampaian dan penyajian pesan informasi, meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik, dapat mengambil perhatian peserta didik saat pembelajaran berlangsung serta memberikan pengalaman bagi peserta didik dalam pembelajaran.

### **2.1.6.3 Fungsi Media Pembelajaran**

Berdasarkan kaitannya fungsi media pembelajaran, dapat ditekankan beberapa hal berikut.

- a. pembelajaran Penggunaan media bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif
- b. Media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran.
- c. Media pembelajaran dalam penggunaannya harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai dan isi pembelajaran itu sendiri.
- d. Media pembelajaran bukan berfungsi sebagai alat hiburan, dengan demikian tidak diperkenankan menggunakannya sekedar untuk permainan atau memancing perhatian siswa semata.
- e. Media pembelajaran bisa berfungsi untuk mempercepat proses belajar.
- f. Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar.
- g. Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berfikir.

#### 2.1.6.4 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Jenis-jenis media tentunya sangat beragam, ada banyak ahli yang menjelaskan jenis-jenis media pembelajaran namun sifat dari semua pembagian media memiliki beberapa kesamaan garis besar, dibagi menjadi:

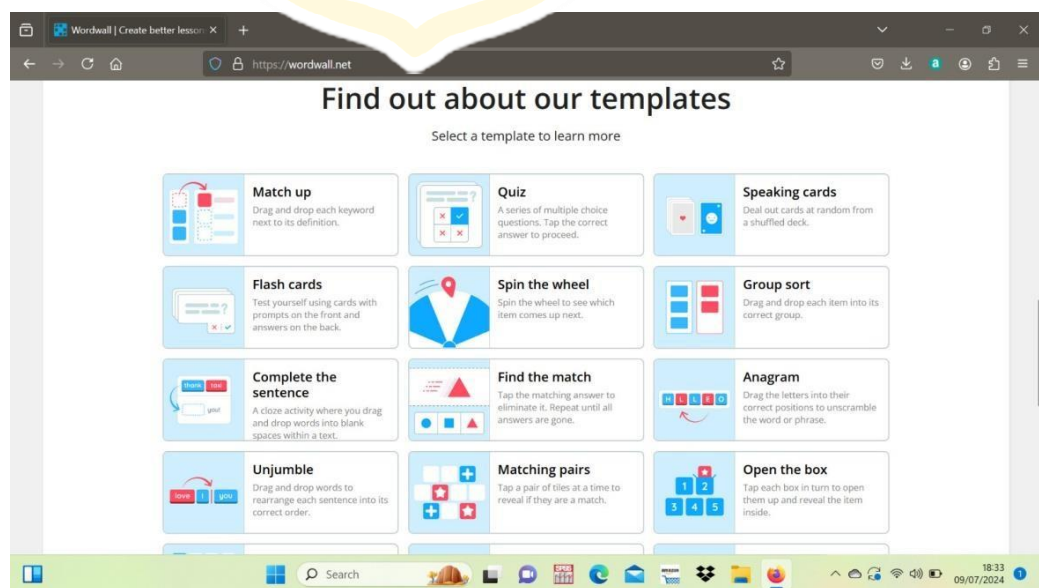
1. Medio audio merupakan media komunikasi yang hanya bisa diapresiasi dengan keduanya mendengarkan dan memiliki elemen suara, dll. Seperti radio atau rekaman. Menurut SM Musfiqon dalam bukunya menjelaskan bahwa media suara adalah alat komunikasi penggunaannya menekankan unsur-unsur pendengaran kita sendiri. Media visual hanya dapat diamati dengan unsur audio dan visual atau dapat kita nikmati sebagai tontonan yang dapat berupa gambar, lukisan, foto dan lain sebagainya.
2. Media visual adalah media yang memberikan gambaran langsung baik berwujud maupun tidak berwujud dan dapat dialami oleh pengguna dengan panca inderanya. Bisa dikatakan merupakan media yang memadukan berita dan ide melalui gambar.
3. Media audio visual adalah media yang mengandung unsur audio dan visual. Ini merupakan gabungan kedua metode yang mengandung unsur gambar audio dan dapat berupa film video dll. Media audio visual merupakan gabungan antara media audio dan media visual, artinya media audio visual mempunyai 2 komponen yaitu visual dan juga audio. Dalam penggunaan media ini juga digunakan indera penglihatan dan pendengaran dalam proses. Media visual tersebut juga dapat berupa film, LCD proyektor, video dan TV.

#### 2.1.7 Pengertian Media *Wordwall*

Menurut Arimbawa (2021:325) *Wordwall* merupakan salah satu media pembelajaran inovatif yang mampu membantu meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai materi pembelajaran melalui aplikasi yang berbasis *website* dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang berbentuk kuis, menjodohkan, memasangkan pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata dan mengelompokkan. *Wordwall*

merupakan aplikasi digital berbasis *web* yang dapat membantu guru dalam merancang pembelajaran serta menyediakan sumber belajar yang menarik dan interaktif bagi peserta didik. Salah satu metode yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah penggunaan media interaktif berupa kuis *Wordwall* dimana media *Wordwall* merupakan media interaktif yang saat ini sangat diminati peserta didik sebab di dalamnya memuat games menarik berbasis permainan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *Wordwall* itu merupakan sebuah aplikasi bermain dalam belajar. Di dalam *Wordwall* juga memiliki banyak pilihan yang bisa digunakan seorang pendidik sebagai media interaktif dan inovatif dalam belajar. *Wordwall* juga membantu guru dalam memudahkan penyampaian materi pembelajaran dan menghasil pembelajaran yang aktif dan menyenangkan serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa.



**Gambar 2.1** Tampilan *Wordwall*

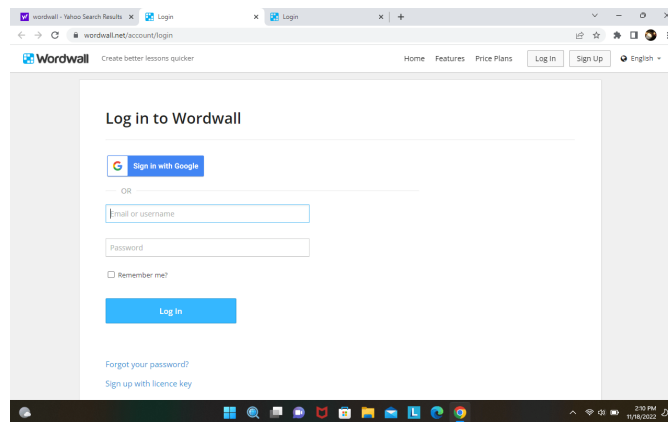
<https://share.google/images/xRH6G005yoCCIqMai>

### 2.1.7.1 Langkah-langkah Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall Quiz*

Berikut adalah langkah-langkah penggunaan Media pembelajaran *wordwall* dapat digunakan melalui handpone/komputer dengan bantuan jaringan internet.

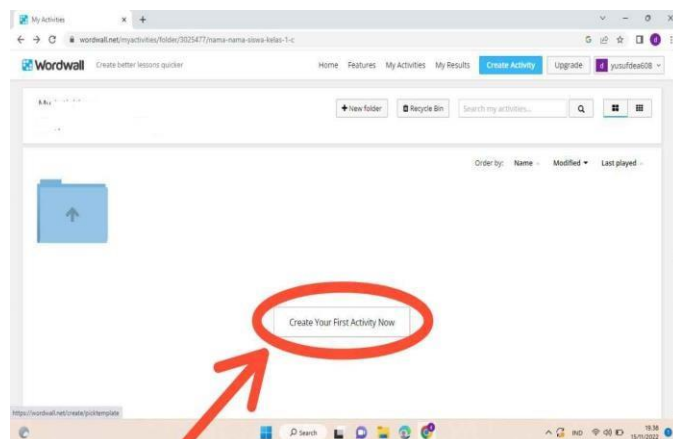
1. Silahkan masuk pada laman berikut <https://wordwall.net/>

2. kemudian klik masuk atau *log in* dan masuk menggunakan akun *google*.



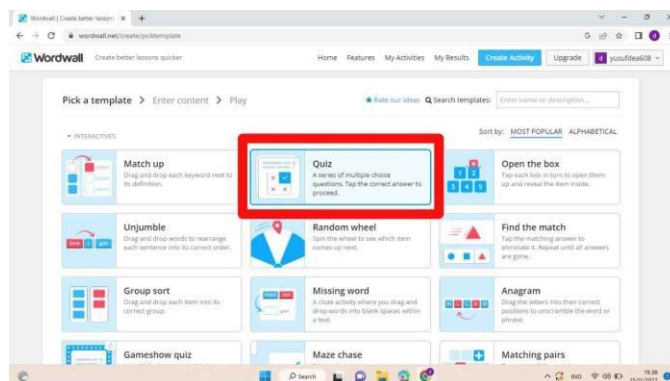
**Gambar 2.2 Menu *log in***

3. Setelah *log in*, pilih opsi “Create activity” untuk mulai membuat media pembelajaran interaktif.



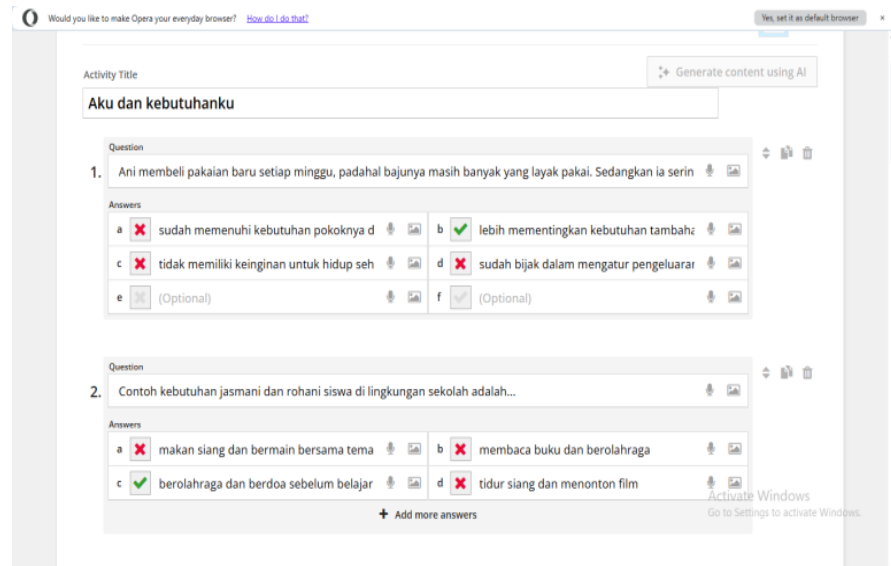
**Gambar 2.3 Menu *Create activity***

4. Pilih template yang sesuai. Saya memilih *template Quiz*



**Gambar 2.4 *Template Quiz***

## 5. Tampilan *Activities* soal yang telah dibuat



**Gambar 2.5 Tampilan *Activities* Soal**

## 6. Setelah tampilan selesai, klik *Done* untuk menyimpan

Alasan memilih dari empat opsi jawaban, yaitu a, b, c, dan d pada soal pilihan ganda adalah karena format ini dianggap paling efektif dan standar dalam pengukuran hasil belajar siswa. Berikut penjelasan lengkapnya:

1. Efisiensi dan Kejelasan Pilihan  
empat opsi (a, b, c, d) memberikan cukup variasi jawaban tanpa membuat siswa bingung dengan terlalu banyak pilihan. Jika lebih dari empat, siswa bisa kesulitan membedakan opsi yang mirip.
2. Sesuai dengan standar penyusunan tes pendidikan.  
Empat opsi jawaban merupakan standar umum yang digunakan dalam berbagai bentuk evaluasi, seperti asesmen nasional dan ujian sekolah, karena dianggap ideal untuk mengukur kemampuan kognitif siswa secara efektif.
3. Tidak membingungkan peserta tes  
Jika jumlah opsi terlalu banyak (misalnya 5–6), siswa bisa bingung dan

waktu pengerjaan jadi lebih lama. Empat opsi dianggap cukup untuk menilai kemampuan tanpa membebani siswa.

Jadi, alasan utama memilih 4 opsi (a, b, c, d) adalah efisiensi, kejelasan, dan kesesuaian dengan standar evaluasi pendidikan

#### **2.1.7.2 Kelebihan Media *Wordwall***

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 siswa tingkat keterampilan yang berbeda.
2. Menarik dan tidak monoton
3. Membangkitkan minat siswa dalam belajar

#### **2.1.7.3 Kekurangan Media *Wordwall***

Menurut Annisa Savira dan Rudy Gunawan (2022:54) menyatakan kekurangan *Wordwall* 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 dirubah

### 2.1.8 Pengertian Pembelajaran IPAS

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  
Membuat siswa timbul rasa ingin tahunya terhadap fenomena- fenomena alam dan sosial yang terjadi di sekitarnya.
2. Mengetahui Interaksi  
Para siswa akan berusaha mengetahui 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 mengetahui alam dan lingkungannya, dan mengerti masalah yang terjadi. Lalu, mereka akan berusaha melestarikan, menjaga, mengembangkan potensi alam yang a

## 2.1.9 Materi Pembelajaran

### Aku dan Kebutuhanku

Setiap makhluk hidup memiliki kebutuhan. Misalnya kebutuhan paling mendasar adalah makanan dan tempat tinggal. Namun, setiap orang juga memiliki kebutuhan lainnya yang berbeda-beda. Lalu, bagaimana caranya kita mendapatkan kebutuhan ini? Kebutuhan adalah segala sesuatu yang harus dimiliki atau diperlukan oleh seseorang untuk bertahan hidup dan memiliki kehidupan yang layak. Jenis kebutuhan manusia bermacam-macam. Bila dilihat dari kepentingan atau intensitasnya, kebutuhan manusia terbagi menjadi 3, yaitu:

#### 1. Kebutuhan Primer



**Gambar 2.6 Kebutuhan Primer**

<https://share.google/images/nK8scB814prSU4djS>

Kebutuhan primer adalah kebutuhan mutlak dan utama dari setiap individu yang harus dipenuhi. Jika kebutuhan tersebut tidak dapat dipenuhi, maka individu tersebut akan terancam kehidupannya. Terdapat 3 macam kebutuhan primer, diantaranya:

- Pangan, adalah kebutuhan utama yakni makanan dan minuman.
- Sandang adalah kebutuhan utama akan pakaian yang melindungi tubuh manusia dari lingkungan.
- Papan adalah kebutuhan utama akan tempat tinggal untuk berlindung

## 2. Kebutuhan Sekunder



**Gambar 2.7 Kebutuhan Sekunder**

<https://share.google/images/vgkENrkUAvuVfLqVb>

Kebutuhan sekunder adalah yang muncul setelah kebutuhan primer dapat terpenuhi. Contoh: Telepon genggam, kendaraan, sepatu, dan sebagainya.

## 3. Kebutuhan Tersier



**Gambar 2.8 Kebutuhan Tersier**

<https://share.google/images/D8TI3W74gXZFmvsqM>

Kebutuhan Tersier adalah kebutuhan yang ada atau dapat dipenuhi setelah kebutuhan primer dan sekunder terpenuhi. Kebutuhan tersier ini biasanya berupa kebutuhan barang mewah untuk memperlihatkan jenjang sosial seseorang atau dapat berfungsi sebagai hiburan. Contoh mobil mewah, pergi berlibur, villa, barang bermerk dan sebagainya. Kebutuhan ini dapat berbeda-beda pada setiap individunya. Tergantung kemampuan ekonomi dan profesi seseorang.

keinginan akan membuat kelangsungan hidup tidak berjalan dengan baik. Maka dari itu, ada baiknya waktu pemenuhan kebutuhan diutamakan terlebih dahulu. Bagaimana mengatur urutan kebutuhan berdasarkan waktunya?Kebutuhan manusia berdasarkan waktu adalah

1. Kebutuhan sekarang adalah kebutuhan yang harus segera dipenuhi dan tidak dapat ditunda.
2. Kebutuhan mendesak adalah kebutuhan yang tiba-tiba muncul dan bersifat sangat kritis, sehingga dapat mengancam nyawa jika tidak dipenuhi.
3. Kebutuhan yang akan datang adalah kebutuhan yang dapat dipenuhi di kemudian hari dan dapat di tunda sifatnya yang tidak mendesak. Kebutuhan ini dapat direncanakan terlebih dahulu.

## 2.2 Kerangka Berfikir

Proses pembelajaran dianggap berkualitas apabila berjalan secara efektif, memiliki makna, dan didukung oleh sumber daya yang memadai. Keberhasilan dan keefektifan proses pembelajaran dapat diukur dari pencapaian belajar siswa, partisipasi aktif siswa dalam mengikuti pembelajaran, kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, serta tanggapan siswa terhadap pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, sebagai pendidik, guru mempunyai tanggung jawab untuk merencanakan dan mengelola kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Dalam rangka mencapai hasil belajar yang telah ditargetkan, guru perlu memiliki kemampuan dalam memfasilitasi murid agar mereka dapat dengan mudah menerima dan mengelola materi pembelajaran IPAS yang disampaikan. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah Dengan menerapkan media *wordwall* peserta didik menjadi tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran ini juga mampu memberikan pengalaman nyata kepada peserta didik dan dapat meningkatkan motivasi belajar mereka.

Tujuan dari media *Wordwall* ini adalah memberikan kesempatan kepada murid untuk terlibat aktif dalam proses berpikir dan belajar, serta menumbuhkan rasa tanggung jawab individu. Selain itu, permainan ini juga memberikan kesempatan kepada murid untuk berinteraksi dan belajar bersama temantemannya. Berdasarkan hal tersebut, sebagai landasan berpikir, penggunaan media interaktif *Wordwall Quiz* dalam pembelajaran IPAS di Kelas IV SD Negeri 101864 Gunung Rintih, Kecamatan STM Hilir, Tahun Pelajaran 2025/2026.

### 2.3 Definisi Operasional

Berdasarkan permasalahan penelitian yang akan dilakukan perlu ditetapkan definisi operasional sebagai berikut:

1. Belajar adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru dalam proses belajar mengajar di kelas proses ini memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap melalui pengalaman, pengamatan, pembelajaran, atau latihan.
2. Mengajar adalah aktivitas yang dilakukan oleh guru untuk menyampaikan pengetahuan kepada siswa, sehingga terjadi proses belajar dengan menerapkan Media Interaktif *Wordwall Quiz* Pada Mata Pelajaran IPAS mengenai “Aku dan Kebutuhanku”.
3. Pembelajaran adalah kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh peneliti dan siswa dengan menerapkan media pembelajaran video pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPAS mengenai “Aku dan Kebutuhanku”
4. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, baik dalam ranah kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), maupun psikomotorik (keterampilan).
5. Media *Wordwall* adalah sebuah media pembelajaran yang berbentuk game kuis dengan berbagai jenis permainan yang berisi beberapa pertanyaan dengan tampilan yang menarik.

6. Pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) adalah proses pendidikan yang mengintegrasikan dua disiplin ilmu, yaitu ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS). Tujuan dari pembelajaran ini adalah untuk memberikan pemahaman yang lebih holistik kepada siswa mengenai fenomena alam dan sosial yang saling berkaitan.

#### 2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan dugaan sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian dinyatakan dalam bentuk pernyataan atau dikatakan dugaan sementara karena yang diberikan baru berdasarkan pada teori yang relevan belum berdasarkan pada fakta-fakta yang diperoleh melalui pengumpulan data. Berdasarkan teori dan kerangka berfikir diatas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah ada pengaruh yang signifikan Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis *Wordwall Quiz* Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV SD Negeri 101864 Gunung Rintih Tahun Pelajaran 2025/2026.