

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Pengaruh

Pengaruh merupakan suatu reaksi yang timbul (dapat berupa tindakan atau keadaan) dari suatu perlakuan akibat dorongan untuk mengubah atau membentuk suatu keadaan kearah yang berbeda.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (2015:1045), menyatakan bahwa “Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang”. Pengaruh merupakan suatu daya atau kekuatan yang timbul dari sesuatu, baik itu orang maupun benda serta segala sesuatu yang ada di alam sehingga mempengaruhi apa-apa yang ada disekitarnya (Yosin, 2012:1).

Surakhmad (2012:1), menyatakan bahwa pengaruh adalah kekuatan yang muncul dari sesuatu benda atau orang dan juga gejala dalam yang dapat memberikan perubahan yang dapat membentuk kepercayaan atau perubahan.

Berdasarkan pengertian diatas, peneliti menyimpulkan bahwa pengaruh merupakan suatu daya atau kekuatan yang timbul dari orang maupun benda yang dapat membentuk dan mempengaruhi apa yang ada di sekitarnya.

2.1.2 Pengertian Model Pembelajaran

Secara harfiah model dimaknai sebagai suatu konsep yang digunakan untuk mempresentasikan suatu hal. Model pembelajaran dapat dikatakan sebagai suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum dan lain sebagainya. Setiap model pembelajaran mengarahkan dalam merancang pembelajaran untuk membantu peserta didik sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Thabroni (2020:4) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah kerangka kerja yang memberikan gambaran sistematis untuk melaksanakan pembelajaran agar membantu belajar siswa dalam tujuan tertentu yang ingin dicapai. Artinya, model pembelajaran merupakan gambaran umum namun tetap mengerucut pada tujuan khusus. Joyce & Weil (dalam Rusman, 2018:5) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang bahkan dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau lingkungan belajar lain. Soekamto (dalam Ahmad.dkk, 2020:4) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

Berdasarkan pendapat di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang menggambarkan secara sistematis prosedur pembelajaran dalam melaksanakan aktivitas belajar mengajar.

2.1.3 Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL)

2.1.3.1 Pengertian Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL)

Contextual Teaching and Learning (CTL) adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa yang menuntut keaktifan siswa dalam kegiatan belajar, sedangkan tugas guru bukanlah sebagai penceramah dan pengendali seluruh kegiatan kelas seperti pada pembelajaran konvensional, tetapi sebagai fasilitator yang membantu siswa untuk menemukan fakta, konsep, dan prinsip.

Elaine B. Johnson (dalam Dewi, 2019:4) mengatakan bahwa pembelajaran kontekstual adalah sebuah sistem yang merangsang otak untuk menyusun pola-pola yang mewujudkan makna. Sebuah pembelajaran kontekstual adalah suatu sistem pembelajaran yang cocok dengan otak yang menghasilkan makna dengan menghubungkan muatan akademis dengan konteks dari kehidupan sehari-hari

siswa. Johar, Ikhsan dan Zaura (2018:25) mengatakan bahwa pembelajaran kontekstual adalah pembelajaran yang sejalan dengan hati nurani manusia untuk menemukan makna. Saat proses pembelajaran siswa diberikan tugas sekolah yang diasosiasikan dalam kehidupan sehari-hari dan apabila siswa melihat makna dari tugas yang diberikan maka siswa akan menyerap pelajaran dan mengingatnya dengan mudah. *Contextual Teaching and Learning* (CTL) merupakan salah satu pembelajaran yang berpusat pada siswa karena memberdayakan keaktifan siswa dan memotivasi siswa untuk memahami makna belajar dengan mengaitkannya dalam konteks kehidupan pribadi, sosial ataupun budaya mereka sehingga terbentuk hubungan antara pengetahuan yang diperolehnya dengan penerapan dalam kehidupan nyata (Panjaitan, 2018:24).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) merupakan suatu model pembelajaran yang melibatkan keaktifan siswa untuk memaknai pengetahuan yang diperolehnya dengan cara mengaitkan konsep atau teori yang dipelajari dengan situasi kehidupan nyata dalam kehidupan sehari-hari siswa.

2.1.3.2 Langkah-langkah Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL)

Langkah-langkah model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) Aris Shoimin (2018:43) menyatakan bahwa:

a. Kegiatan Awal

- 1) Guru menyiapkan siswa secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran.
- 2) Apersepsi sebagai penggalan pengetahuan awal siswa terhadap materi yang akan diajarkan.
- 3) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan pokok-pokok materi yang akan dipelajari.
- 4) Penjelasan tentang pembagian kelompok dan cara belajar.

b. Kegiatan Inti

- 1) Guru membagikan siswa secara berkelompok sebanyak 5-6 orang.

- 2) Guru menunjukkan media pembelajaran yang akan dipakai dalam materi pembelajaran.
- 3) Siswa bekerja dalam kelompok menyelesaikan permasalahan yang diajukan guru. Guru berkeliling untuk memandu proses penyelesaian permasalahan sambil menunjukkan media pembelajaran.
- 4) Siswa wakil kelompok mempresentasikan hasil penyelesaian dan alasan atas jawaban permasalahan yang diajukan guru dari media pembelajaran yang ditunjukkan oleh guru.
- 5) Siswa dalam kelompok menyelesaikan lembar kerja yang diajukan guru. Guru berkeliling untuk mengamati, memotivasi, dan memfasilitasi kerja sama.
- 6) Siswa wakil kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompok dan kelompok yang lain menanggapi hasil kerja kelompok yang mendapat tugas dengan memperhatikan media pembelajaran yang ada di depan papan tulis.
- 7) Dengan mengacu pada jawaban siswa, melalui tanya jawab, guru dan siswa membahas cara penyelesaian masalah yang tepat.
- 8) Guru mengadakan refleksi dengan menanyakan kepada siswa tentang hal-hal yang dirasakan siswa, materi yang belum dipahami dengan baik, kesan dan pesan selama mengikuti pembelajaran.

c. Kegiatan Akhir

- 1) Guru dan siswa membuat kesimpulan cara menyelesaikan permasalahan pada materi pelajaran.
- 2) Siswa mengerjakan lembar tugas
- 3) Siswa menukarkan lembar tugas satu dengan yang lain kemudian guru bersama siswa membahas penyelesaian lembar tugas sekaligus memberi nilai pada tugas sesuai kesepakatan yang telah diambil.

2.1.3.3 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL)

Adapun kelebihan dan kekurangan Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dalam kegiatan pembelajaran yaitu:

1) Kelebihan Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) yaitu:

- a. Pembelajaran kontekstual dapat menekankan aktivitas berpikir siswa secara penuh, baik fisik maupun mental.
- b. Pembelajaran kontekstual dapat menjadikan siswa belajar bukan dengan menghafal, melainkan proses berpengalaman dalam kehidupan nyata.
- c. Kelas dalam kontekstual bukan sebagai tempat untuk memperoleh informasi, melainkan sebagai tempat untuk menguji data hasil temuan mereka di lapangan.

2) Kekurangan Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) yaitu:

- a. Penerapan pembelajaran kontekstual merupakan pembelajaran yang kompleks dan sulit dilaksanakan dalam konteks pembelajaran, selain itu juga membutuhkan waktu lama.

2.1.4 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala bentuk benda dan alat yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah instrumen yang digunakan untuk menunjukkan fakta, konsep, prinsip, dan prosedur agar lebih nyata atau konkret (Moreira, Pereira, dan Gusmao 2018:105). Media pembelajaran adalah sesuatu yang menyalurkan materi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa (Mashuri 2019:4). Media pembelajaran adalah sarana pembelajaran, baik yang bersifat tradisional maupun modern (Haryadi 2019:1).

Berdasarkan definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk benda dan alat yang digunakan untuk

mendukung proses pembelajaran sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat siswa dalam belajar.

2.1.4.1 Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki fungsi di antaranya adalah:

1. Fungsi Atensi, merupakan fungsi inti dari media pembelajaran, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada materi pembelajaran yang ditampilkan atau menyertai teks materi pembelajaran
2. Fungsi Afektif, merupakan salah satu fungsi dari media pembelajaran yang dapat dilihat dari tingkat kenyamanan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar
3. Fungsi Kognitif, merupakan salah satu fungsi dari media pembelajaran yang terlihat dari tampilannya
4. Fungsi Kompensatoris, merupakan salah satu fungsi dari media pembelajaran yang dapat dilihat dari hasil penelitian.

2.1.4.2 Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum, media pembelajaran memiliki beberapa manfaat diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa
2. Materi pembelajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa
3. Metode yang dipakai dalam proses belajar mengajar akan lebih bervariasi, sehingga siswa tidak mudah bosan
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar

Selain manfaat umum, media pembelajaran juga memiliki manfaat praktis.

Manfaat praktis dari media pembelajaran diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi

2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka.

2.1.5 Media Pembelajaran Kartu Bergambar

2.1.5.1 Pengertian Media Pembelajaran Kartu Bergambar

Kartu bergambar merupakan salah satu alat bantu pembelajaran yang termasuk dalam kategori *flash card*. Arsyad (2014:119) menyatakan bahwa kartu bergambar yaitu kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu. Kartu bergambar biasanya berukuran 8 x 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi.

Susanto (2018:132) menyatakan bahwa *flashcard* atau kartu bergambar adalah media pembelajaran dalam bentuk gambar yang berukuran tertentu seperti berbentuk persegi atau persegi panjang. Wibawa & Mukti (2014:22) menyatakan bahwa *flashcard* adalah media pembelajaran visual yang berisi kata-kata, gambar, atau kombinasinya. Kartu yang berisikan gambar-gambar (benda, binatang, dan sebagainya).

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa media kartu bergambar merupakan media pembelajaran dalam bentuk kartu yang di dalamnya terdapat gambar yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

2.1.5.2 Langkah-langkah Media Kartu Bergambar

Langkah-langkah membuat media pembelajaran kartu bergambar, yaitu:

1. Ambil beberapa kardus bekas dan di gunting menjadi beberapa bagian berbentuk segiempat berukuran 8x12 cm
2. Printlah beberapa gambar mengenai materi pembelajaran gaya
3. Guntinglah gambar yang sudah diprint berbentuk segiempat sesuaikan dengan ukuran kartu

4. Setelah berbentuk kartu segiempat, olesi kartu tersebut dengan menggunakan lem kertas
5. Kemudian tempelkan gambar yang sudah siap digunting ke kartu tersebut
6. Setelah gambar ditempel ke kartu, maka tekanlah secara perlahan dan merata gambar tersebut agar lengket dan menyatu menjadi kartu bergambar
7. Kartu bergambar tersebut sudah dapat digunakan.

2.1.5.3 Cara Penggunaan Media Kartu Bergambar

1. Mempersiapkan media kartu bergambar sesuai dengan materi gaya
2. Guru membagikan siswa secara berkelompok sebanyak 5-6 orang
3. Guru menunjukkan media kartu bergambar mengenai materi gaya
4. Guru mengambil salah satu kartu bergambar dan bertanya kepada siswa gambar apakah yang itu tunjukkan ini? Gaya apakah yang dilakukan pada gambar ini?
5. Guru memberikan penjelasan kepada siswa mengenai gambar yang ditunjukkan
6. Guru selanjutnya mengambil kartu bergambar yang lain dan bertanya lagi kepada siswa gambar apakah yang itu tunjukkan ini? Gaya apakah yang dilakukan pada gambar ini?
7. Guru memberikan penjelasan mengenai gambar yang ditunjukkan

2.1.5.4 Kelebihan dan Kekurangan Media Kartu Bergambar

Kelebihan Media Pembelajaran Kartu Bergambar yaitu:

1. Kartu bergambar dapat membantu guru mencapai tujuan intruksional karena merupakan media yang murah dan mudah diperoleh, juga dapat meningkatkan keaktifan siswa
2. Pengetahuan dan pemahaman siswa menjadi lebih luas, jelas, dan tidak mudah dilupakan

3. Mudah dibawa ke mana-mana. Dengan ukuran yang kecil sehingga membuat media kartu dapat disimpan dimanapun, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dan digunakan dimana saja.
4. Praktis dalam membuat dan menggunakannya, sehingga kapan pun anak didik bisa belajar dengan baik menggunakan media ini.

Kekurangan Media Pembelajaran Kartu Bergambar yaitu:

1. Kartu bergambar hanya menekankan persepsi indera mata
2. Kartu bergambar kurang efektif jika menerangkan gambar yang terlalu kompleks
3. Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar

2.1.6 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya, setelah suatu proses belajar berakhir, maka siswa memperoleh suatu hasil belajar, tujuan utama yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran adalah hasil belajar, hasil belajar ditentukan dengan evaluasi (Moh Suardi, 2020:19). Abdurrahman dalam (Suardi, 2020:18) menyatakan bahwa “hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar”. Sudjana (2016:22) menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang akan dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajar. Kemampuan yang dimaksud ialah hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup ranah kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotor (keterampilan).

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan setiap kemampuan akhir peserta didik yang sudah dimiliki siswa setelah melalui kegiatan belajar atau menerima pengalaman belajar dari pendidik baik melalui ranah kognitif, ranah afektif maupun ranah psikomotorik.

2.1.6.1 Pengertian Hasil Belajar Ranah Kognitif

Domain pengetahuan/kognitif dalam Taksonomi Bloom berkaitan dengan ingatan, berpikir dan proses-proses penalaran. Berikut revisi taksonomi Bloom pada domain kognitif yang disampaikan oleh Anderson et al. (2001).

1) Mengingat

Mengingat dan mengenali kembali pengetahuan, fakta, dan konsep dari yang sudah dipelajari. Sub kategori proses mengingat dapat berupa menentukan, mengetahui, memberi label, mendaftar, menjodohkan, mencantumkan, mencocokkan, memberi nama, mengenali, memilih dan mencari.

2) Memahami

Membangun makna atau memaknai pesan pembelajaran, termasuk dari apa yang diucapkan, dituliskan, dan digambar. Sub kategori proses dari memahami adalah menafsirkan, mencontohkan, mendeskripsikan, merangkum, menyimpulkan, membandingkan dan menjelaskan.

3) Mengaplikasikan

Menggunakan ide dan konsep yang telah dipelajari untuk memecahkan masalah pada situasi atau kondisi real (sebenarnya). Aplikasi disini dapat diartikan sebagai penerapan atau penggunaan hukum-hukum, rumus, metode dan prinsip dalam konteks atau situasi yang lain. Sub kategori proses mengaplikasikan adalah menerapkan, menghitung, mendramatisasi, memecahkan, menemukan, memanipulasi, memodifikasi, mengoperasikan, memprediksi, mengimplementasikan dan memecahkan.

4) Menganalisis

Menggunakan informasi untuk mengklasifikasi, mengelompokkan, menentukan hubungan suatu informasi dengan informasi lain, antara fakta dan konsep, argumentasi dan kesimpulan. Sub kategori proses menganalisis adalah mengedit, mengkategorikan, menyimpulkan, membandingkan, membedakan, menggolongkan, memerinci, mendeteksi, menguraikan suatu objek, merelasikan dan menelaah.

5) Mengevaluasi

Menilai suatu objek, suatu benda, atau informasi dengan kriteria tertentu. Sub kategori untuk mengevaluasi adalah membuktikan, memvalidasi, memproyeksi, mereview, mengetes, meresensi, memeriksa dan mengkritik.

6) Mencipta

Meletakkan atau menghubungkan bagian-bagian di dalam suatu bentuk keseluruhan yang baru; menyusun formulasi baru dari formulasi-formulasi yang ada. Sub kategori untuk mencipta adalah menghasilkan, merencanakan, menyusun, mengembangkan, menciptakan, membangun, memproduksi, menyusun, merancang dan membuat.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kognitif adalah kemampuan intelektual siswa dalam berpikir mencakup (mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi dan mencipta).

2.1.6.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Muhammedi, dkk (2017:21) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat digolongkan menjadi dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

1. Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang berada dalam diri individu yang sedang belajar meliputi faktor jasmaniah, faktor psikologis, dan faktor kelelahan.

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berada di luar individu yang sedang belajar meliputi faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

2.1.7 Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

2.1.7.1 Pengertian IPA

IPA atau science disebut sebagai ilmu tentang alam atau ilmu yang mempelajari tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam ini. IPA membahas tentang gejala-gejala alam yang disusun secara sistematis yang didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia.

Wahab Jufri (2017:132) menyatakan bahwa IPA atau Sains adalah pelajaran yang berorientasi pada fakta, konsep, prinsip, generalisasi, hukum, teori tentang alam yang menarik untuk dikaji, bermanfaat, selalu berkembang, dan berlaku di global. Ahmad Susanto (2016:167) menyatakan bahwa sains atau IPA

adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapat suatu kesimpulan. Samidi dan Istarani dalam Hoetomo (2015:175) menyatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam adalah ilmu alam (bahasa Inggris: natural science) adalah istilah yang digunakan yang merujuk pada rumpun ilmu dimana objeknya adalah benda-benda alam, dengan hukum-hukum yang pasti dan umum berlaku kapan pun dan di mana pun.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu yang mempelajari tentang bumi dan alam sekitar.

2.1.7.2 Tujuan Pembelajaran IPA

Ahmad Susanto (2016:171) menyatakan bahwa, Badan Nasional Standart Pendidikan (BSNP 2006) mengenai tujuan pembelajaran IPA di sekolah dasar yaitu:

1. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan.
2. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
3. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat.

2.1.8 Materi IPA

2.1.8.1 Pengertian Gaya

Dalam kehidupan sehari-hari, kamu pasti pernah mendengar atau bahkan mengucap kata gaya. Di dalam ilmu pengetahuan, gaya sering diartikan sebagai dorongan atau tarikan. Bila kita menarik atau mendorong suatu benda, maka berarti kita memberikan gaya pada benda tersebut. Untuk melakukan suatu gaya, diperlukan tenaga. Gaya tidak dapat dilihat, tetapi pengaruhnya dapat dirasakan.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) menyatakan bahwa gaya adalah dorongan atau tarikan yang akan menggerakkan benda bebas (tak terikat). Gaya secara umum adalah interaksi apapun yang dapat menyebabkan sebuah benda bermassa mengalami perubahan gerak, posisi atau perubahan bentuk benda.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa gaya adalah suatu tarikan atau dorongan pada suatu benda yang menyebabkan benda tersebut mengalami perubahan gerak, posisi dan bentuk.

2.1.8.2 Macam-macam Gaya

Gaya dapat dibedakan menjadi:

1. Gaya Otot

Gaya otot adalah tarikan atau dorongan terhadap suatu benda yang dihasilkan oleh otot. Gaya otot sering digunakan ketika kita menarik, mendorong, serta mengangkat barang. Bahkan ketika kita berolahraga, kita menggunakan gaya otot. Contoh dari gaya otot adalah ketika kita mendorong meja, mengangkat buku, menarik pintu, dan sebagainya.



Gambar 2.1 Contoh Gaya Otot

Sumber: <https://tanya-tanya.com/rangkuman-materi-contoh-soal-pembahasan-bab-gaya-tingkat-sd/>

2. Gaya Listrik

Gaya listrik adalah jenis gaya yang ditimbulkan oleh adanya arus listrik. Contoh dari gaya listrik adalah kipas angin yang semula diam menjadi

bergerak karena adanya arus listrik, lampu menyala karena adanya listrik, blender dapat menghaluskan buah karena adanya energi listrik.



Gambar 2.2 Contoh Gaya Listrik

Sumber: <https://pembelajar.net/macam-macam-gaya-dan-contohnya/>

3. Gaya Magnet

Gaya magnet adalah bentuk gaya yang memiliki kemampuan menarik benda berbahan khusus yang ditimbulkan akibat adanya magnet di dalamnya. Gaya magnet merupakan gaya yang dihasilkan oleh magnet. Benda yang mengandung gaya magnet hanya bisa menarik benda berbahan besi atau baja. Sementara benda berbahan plastik atau kertas tidak akan menempel pada magnet. Contoh gaya magnet adalah paku tertarik ketika didekatkan dengan magnet, pintu lemari es atau kulkas, ujung gunting dan obeng.



Gambar 2.3 Contoh Gaya Magnet

Sumber: <https://www.google.com/search?q=contoh+gaya+magnet+dalam+kehidupan+seharihari&tbm=isch&ved=2ahUKEwjKmYiaovH8AhVAiNgFHSCfDCMQ2->

4. Gaya Gravitasi

Gaya gravitasi ditimbulkan oleh tarikan bumi. Benda dapat jatuh ke tanah disebabkan adanya gaya gravitasi bumi. Gaya gravitasi merupakan gaya bumi yang menarik benda ke bawah. Gaya inilah yang menyebabkan semua benda di bumi akan selalu jatuh ke bawah. Untuk membuktikan gaya gravitasi, kamu bisa coba melemparkan bola ke atas dan kamu akan melihat bola itu jatuh ke bawah. Contoh lain dari gaya gravitasi adalah buah yang jatuh dari pohon ketika sudah matang.



Gambar 2.4 Contoh Gaya Gravitasi

Sumber: https://www.google.com/search?q=contoh+gaya+gravitasi+dalam+kehidupan+seharihari&tbm=isch&ved=2ahUKEwjNkrf5o_H8AhWMm9gFHYLFAHwQ2-

5. Gaya Gesek

Gaya gesek ditimbulkan oleh gesekan antara dua permukaan benda. Contoh gaya gesek dalam kehidupan sehari-hari adalah ketika kita berjalan. Gesekan yang terjadi antara telapak kaki dan lantai membuat kita bisa berjalan dengan aman tanpa terjatuh.



Gambar 2.5 Contoh Gaya Gesek

Sumber: <https://www.google.com/search?q=contoh+gaya+gesek+animasi&tbm=isch&ved=2ahUKEwjKmYiaovH8AhVAiNgFHSCfDCMQ2->

2.2 Kerangka Berpikir

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu yang mempelajari tentang bumi dan alam sekitarnya. Di dalam IPA kita dapat mempelajari semua benda yang ada di alam, peristiwa, dan gejala-gejala yang muncul di alam. Pembelajaran IPA merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, termasuk pada jenjang sekolah dasar. Pelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang selama ini dianggap sulit oleh sebagian besar siswa, mulai dari jenjang sekolah dasar sampai sekolah menengah.

Proses belajar mengajar dapat berjalan dengan efektif dan efisien serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa maka salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan model pembelajaran. Oleh karena itu, Guru harus bisa memilih model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar yang maksimal sesuai dengan tujuan pembelajaran. Seorang guru harus dapat menggunakan model pembelajaran yang lebih bermakna seperti model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL). Model pembelajaran CTL merupakan suatu model pembelajaran yang melibatkan keaktifan siswa untuk memaknai pengetahuan yang diperolehnya dengan cara mengaitkan konsep atau teori yang dipelajari dengan situasi kehidupan nyata dalam kehidupan sehari-hari siswa.

Media pembelajaran berperan sebagai alat bantu. Dengan memanfaatkan media, siswa akan lebih mudah memahami tujuan materi yang dipelajari dalam kehidupan nyata. Media kartu bergambar merupakan media pembelajaran dalam bentuk kartu yang di dalamnya terdapat gambar yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

Penggunaan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan media kartu bergambar dalam pembelajaran IPA materi gaya di kelas IV SD Negeri 106817 Sidodadi, diharapkan dapat berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa karena pembelajaran ditekankan pada keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

2.3 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka teori dan rumusan masalah maka hipotesis dalam penelitian ini adalah Ada Pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan media kartu bergambar terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPA materi gaya di kelas IV SD Negeri 106817 Sidodadi Tahun Pelajaran 2022/2023.

2.4 Definisi Operasional

Agar penelitian ini sesuai dengan yang diharapkan dan menghindari kesalahpahaman maka perlu diberi definisi operasionalnya yaitu sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL). Model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) merupakan suatu model pembelajaran yang melibatkan keaktifan siswa untuk memaknai pengetahuan yang diperolehnya dengan cara mengaitkan konsep atau teori yang dipelajari dengan situasi kehidupan nyata dalam kehidupan sehari-hari siswa.
2. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah Media Pembelajaran Kartu Bergambar. Media kartu bergambar merupakan media pembelajaran dalam bentuk kartu yang di dalamnya terdapat gambar yang berkaitan dengan materi pembelajaran.
3. Hasil belajar yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah hasil belajar ranah kognitif yang dibatasi pada c4 yaitu menganalisis.
4. Mata pelajaran yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah IPA. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu yang mempelajari tentang bumi dan alam sekitar.
5. Materi pembelajaran yang dimaksudkan pada penelitian ini adalah gaya. Gaya adalah suatu tarikan atau dorongan terhadap suatu benda yang menyebabkan benda tersebut mengalami perubahan gerak, posisi dan bentuk.