

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Pengaruh

Wiryanto (jurnal Fadli Sadewa, 2018:95) mengatakan “pengaruh merupakan tokoh formal maupun informal di dalam masyarakat, mempunyai ciri lebih kosmopolitan, inovatif, dan aksesibel dibanding pihak yang dipengaruhi”. Sedangkan menurut Uwe Backer, pengaruh merupakan kemampuan yang berkembang yang berbeda dengan kekuasaan tidak begitu terkait dengan usaha memperjuangkan dan memaksakan kepentingan.

Norma Barry (jurnal Fadli Sadewa.2018:95) mengatakan pengaruh adalah suatu tipe kekuasaan yang jika seorang yang dipengaruhi agar bertindak demikian, sekalipun ancaman sanksi yang terbuka tidak merupakan motivasi yang mendorong.

Berdasarkan pendapat para ahli disimpulkan bahwa 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.

2.1.2 Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk mendapatkan perubahan dalam dirinya. Belajar sebagai proses perubahan tingkah laku yang tetap, dari yang belum tahu menjadi tahu, dari yang tidak paham menjadi paham, dari yang kurang terampil menjadi terampil, dari kebiasaan lama menjadi kebiasaan baru serta bermanfaat bagi lingkungan sekitar. W.H. Buston dalam M.Suadi (2018:9) memandang bahwa “Belajar sebagai perubahan tingkah laku dari diri individu dan individu dengan lingkungannya. Perubahan tersebut menyangkut aspek kepribadian yang tercermin dari perubahan yang bersangkutan yang tentu juga bersamaan dengan interaksinya dengan lingkungan di mana dia berada”. Selanjutnya Dina Gasong (2018:14) berpendapat bahwa “Belajar adalah proses internal dalam diri individu, sebagai hasil interaksi dengan lingkungan.

Belajar merupakan perubahan tingkah laku yang baik yang dapat diamati maupun yang tidak dapat diamati”. H. Muhammad Soleh Hapudin (2021:9) berpendapat bahwa “Belajar merupakan suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil belajar dapat ditunjukkan dengan perubahan, pengetahuan, pemahaman, perilaku, dan sikap”.

Berdasarkan definisi-definisi diatas disimpulkan bahwa belajar diartikan sebagai proses perubahan dalam diri individu yang dapat dinyatakan dengan adanya penguasaan berupa pemahaman, keterampilan, dan sikap sebagai hasil proses pengalaman yang dialami.

2.1.3 Pengertian Hasil Belajar

Tingkat kemampuan siswa dapat dilihat dari hasil belajar. Hasil belajar merupakan bagian terpenting berubahnya tingkah laku. Seperti yang dikemukakan oleh Nana Sudjana (Haryanto 2022:28) “Hasil belajar pada hakekatnya yaitu suatu perubahan tingkah laku sebagai bukti dari hasil belajar yang mencakup dalam bidang afektif dan juga psikomotorik”. Mulyono (Ziaful,dkk 2019:11) berpendapat bahwa “Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh seseorang setelah melalui kegiatan belajar dan mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan intruksional”. Pengertian lain menurut Edy Syahputra (2020:24)

Hasil belajar tampak terjadi perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalkan dari tidak tahu menjadi tahu, sikap kurang sopan dan sebagainya.

Dengan demikian, disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajar, yang wujudnya berupa kemampuan kognitif, afektif, efektif, dan psikomotor yang disebabkan oleh pengalaman.

2.1.4 Faktor-faktor Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Slameto (Gustiana 2022:12) digolongkan menjadi dua yaitu:

- Faktor *Intern*, adalah faktor yang mempengaruhi dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor *Intern* dibagi menjadi tiga faktor yaitu :

1. Faktor Jasmaniah, terdiri atas: faktor kesehatan, cacat tubuh.
 2. Faktor Psikologi, terdiri atas: integensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan.
 3. Faktor Kelelahan: kelelahan jasmani dan kelelahan rohani.
- Faktor *Ekstern* adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor *Ekstern* yang berpengaruh belajar, dikelompokkan menjadi tiga fajtor antara lain:
1. Faktor Keluarga, meliputi : cara orantua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orangtua, dan latar belakang kebudayaan.
 2. Faktor Sekolah, yaitu: metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar peljaran di atas ukuran, keadaan gedung, ,etode belajar, dan tugas rumah.
 3. Faktor Masyarakat, meliputi: kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul, dan tugas rumah.
 4. Faktor Metode, meliputi: metode mengajar dan metode belajar.

2.1.5 Pengertian Media Pembelajaran

Hamdan Husein (2021 : 3) “istilah media pembelajaran berasal dari dua kata yaitu media sebagai kata pertama berasal dari medium dan bermakna perantara” (Chavez Arcega, 2010) atau “segala sesuatu yang biasa digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerimanya”(Bastian,2019). Pembelajaran sebagai kata kedua berarti peristiwa yang terencana dan berorientasi untuk mencapai hasil belajar (Gegne et al.,2005). Istilah pembelajaran juga sering diartikan dengan kegiatan belajar dan mengajar (KBM) (Superman,2012).

Dengan pengertian itu dapat dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah suatu benda atau peristiwa yang dimanfaatkan untuk memfasilitasi proses pembelajaran.

2.1.6 Fungsi Media Pembelajaran

Ajeng Rizki (2020: 14) menurut Asyar (2012) media pembelajaran memiliki beberapa fungsi dalam penerapannya, hal itu antara lain:

- a. Media sebagai sumber belajar, pada saat proses pembelajaran, media menjadi sumber belajar bagi peserta didik. Para peserta didik menggunakan media tersebut untuk mendapatkan informasi, dimana media menjadi perantara dan juga peserta didik dapat menggali informasi, dan juga peserta didik dapat melakukan eksperimen pada media tersebut sehingga hasil dan eksperimen tersebut menjadi sumber belajar mereka.
- b. Fungsi semantik, kata semantik bermakna arti dimana pendidikan dapat menggunakan media sebagai simbol, arti kata, rumus dan sebagainya. Contohnya ketika belajar bahasa tentu kamus akan menjadi salah satu media penting yang digunakan untuk menemukan arti kata atau kalimat. Fungsi semantik ini mengatasi keterbatasan akan kesalahan dalam mengartikan suatu istilah.
- c. Fungsi manipulatif, manipulatif disini memiliki arti menampilkan. Media dengan fungsi manipulatif berarti mampu menampilkan suatu benda yang terlalu besar ataupun terlalu kecil, dan proses-proses alamiah, dan peristiwa yang sudah terjadi.
- d. Fungsi distributif, dalam fungsi distributif media dapat menghadirkan yang tidak terjangkau baik dalam waktu, ruang, dan dana. Media pembelajaran dapat menghadirkan yang jauh dapat dihadirkan ke dalam kelas, yang terlalu besar dapat dimasukkan kedalam kelas, yang terlalu mahal dapat dipenuhi di dalam kelas.

Menurut Levie dan Lenzt (1982) dalam Arsyid (2011) menyebutkan empat fungsi dari media yaitu:

- (1) Fungsi atensi, yang menarik perhatian anak pada materi pembelajaran untuk mengalihkan perhatian anak yang mengganggu
- (2) Fungsi afektif, terlihat saat anak menunjukkan minatnya untuk belajar melalui media yang sudah disediakan, ini dapat dilihat melalui kesiapan anak untuk melakukan pembelajaran dengan senang hati.
- (3) Fungsi kognitif, adanya gambar dan suara dapat meningkatkan ingatan anak dalam menerima pembelajaran.

(4) Fungsi kompensatoris, pada fungsi ini media memiliki fungsi untuk mengakomodasikan anak yang mengalami kesulitan untuk belajar dengan lambatnya penerimaan dan memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan yang ada dikatakan manfaat dari penggunaan media pembelajaran adalah untuk efisiensi dan efektivitas proses pembelajaran, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan meningkatkan keaktifan peserta didik, dengan segala keterbatasan ruang dan waktu ilmu yang ingin disampaikan tetap dapat diberikan peserta didik, media pembelajaran memberikan pengalaman yang sama bagi seluruh peserta didik sehingga konsep yang diterima juga sama, selain itu guru juga akan lebih produktif dan dapat mengarahkan informasi yang didapat oleh peserta didik dari media yang digunakannya.

2.1.7 Pengertian Media Ular Tangga

Melsi (2015:10) ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan beberapa kotak digambar sejumlah “tangga” atau “ular” yang menghubungkan kotak dan lainnya.

“Media pembelajaran permainan ular tangga merupakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional permainan ular tangga disesuaikan dengan karakteristik siswa dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai pengantar informasi bagi siswa”. Kuatnya pola interaksi aktivitas siswa saat memainkan permainan ular tangga dalam kegiatan pembelajaran menyebabkan permainan ini sangat disenangi oleh siswa (Tegeh dan Sri Budiartini, 2017).

Husna, mengatakan bahwa ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan beberapa langkah yang harus dijalani bidak atau pemain. Jika bidak atau pemain berhenti di ekot ular harus turun ke kotak yang terdapat kepala ularnya. Jika bidak berhenti di bawah tangga maka pemain dapat langsung naik ke kotak tempat ujung tangga berakhir. Pemain yang pertama kali tiba di kotak finish adalah pemenangnya.

Berdasarkan uraian pengertian permainan ular tangga tersebut , maka dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga merupakan jenis permainan

papan yang memiliki petak berjumlah 64, terbagi atas 8 baris dan 8 kolom. Permainan ular tangga memiliki peraturan yang sederhana sehingga anak-anak mudah memainkannya.

2.1.8 Kelebihan dan Kekurangan Permainan Ular Tangga

Melsi (2015:12) kelebihan dan kekurangan media permainan ular tangga terdiri dari beberapa bagian yaitu :

1. Kelebihan

- a) Pada permainan ini mampu melatih sikap siswa untuk mengantri dalam memulai permainan.
- b) Melatih kognitif siswa saat menjumlahkan mata ular saat dadu keluar.
- c) Melatih kerjasama.
- d) Memotivasi siswa agar belajar karena belajar adalah hal yang menyenangkan dan mengasyikkan, bukan lagi sesuatu yang hanya harus terpaku pada lembaran-lembaran soal ulangan.
- e) Media ular tangga ini sangat efektif untuk mengulang (review) pelajaran yang telah diberikan.
- f) Media ini sangat praktis dan ekonomis serta mudah dimainkan.
- g) Dapat meningkatkan antusias anak dalam menggunakan media pembelajaran ini.
- h) Siswa akan menjawab pertanyaan dengan sungguh-sungguh apabila mereka berhenti dikotak pertanyaan.
- i) Media ini sangat disenangi oleh anak karena banyak terdapat gambar yang menarik dan full colour.

2. Kekurangan

- a) Membutuhkan persiapan yang matang agar menyesuaikan konsep matang agar menyesuaikan konsep materi dan kegiatan pembelajaran.
- b) Jika terdapat siswa yang cenderung cepat bosan maka ia akan kehilangan minat untuk bermain.
- c) Penggunaan media permainan ular tangga memerlukan banyak waktu untuk menjelaskan kepada anak.

- d) Permainan ular tangga tidak dapat mengembangkan semua materi pembelajaran.
- e) Kurangnya pemahaman aturan permainan oleh anak dapat menimbulkan keributan.
- f) Jika siswa turun tangga maka kemungkinan mendapatkan soal yang sama.

2.1.9 Pengertian Motivasi

Purwanto (2017:60) menyatakan bahwa motivasi adalah segala sesuatu yang mendorong seseorang untuk bertindak melakukan sesuatu. Seperti yang dikatakan oleh Sartai dalam bukunya *Psychology Understanding of Human Behavior*, yang diterjemahkan oleh Purwanto (2017:61) menyatakan bahwa motivasi adalah suatu pernyataan yang kompleks di dalam suatu organisme yang mengarahkan tingkah laku atau perbuatan ke suatu tujuan perangsang. Apa saja yang di perbuat manusia, yang penting maupun yang kurang penting, yang berbahaya maupun yang tidak mengandung resiko, selalu ada motivasinya. Juga dalam hal belajar, motivasi itu sangat penting. Motivasi adalah syarat mutlak untuk untuk belajar. Di sekolah sering kali terdapat anak yang malas, tidak menyenangkan, suka membolos dan sebagainya. Dalam hal demikian berarti bahwa guru tidak berhasil memberi motivasi yang tepat untuk mendorong siswa belajar dengan segenap tenaga dan pikirannya.

Djarmah (2017:148) motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan tertentu. Sadirman (2018:75) mengatakan dalam kegiatan pembelajaran, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat dicapai. Jadi motivasi adalah usaha atau daya yang disadari untuk mendorong keinginan individu dalam melakukan sesuatu demi tercapainya tujuan tertentu. Motivasi merupakan daya penggerak dari dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar serta memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki siswa tercapai.

Berdasarkan pengertian menurut para ahli disimpulkan motivasi belajar berhubungan erat dengan motif yaitu dorongan seseorang yang timbul dari dalam maupun luar diri yang akan mempengaruhi keinginan belajar seseorang, dan suatu usaha yang disadari untuk menggerakkan, mengarahkan, dan menjaga tingkah laku seseorang agar ia terdorong untuk bertindak. Melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu.

2.1.10 Fungsi Motivasi dalam Belajar

Sardiman (2018 :85) fungsi motivasi dalam belajar, sebagai berikut:

1. Mendorong manusia untuk berbuat, yaitu sebagai penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
2. Menentukan arah perbuatan, yaitu ke arah tujuan yang ingin dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai tujuannya.
3. Menyeleksi atau menentukan perbuatan-perbuatan yang harus dikerjakan guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan.

2.1.11 Macam-Macam Motivasi

Djarmah (2015:149) dikenal dua macam motivasi, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik.

1. Motivasi Intrinsik

Djarmah (2015:149) berpendapat bahwa motivasi intrinsik adalah motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu.

Sedangkan Gunansa (2008:50) motivasi intrinsik merupakan dorongan atau kehendak yang kuat yang berasal dari dalam diri seseorang. Semakin kuat motivasi intrinsik yang dimiliki oleh seseorang, semakin besar kemungkinan ia memperlihatkan tingkah laku yang kuat untuk mencapai tujuan.

Sardiman (2018:89) motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Seorang siswa yang memiliki motivasi intrinsik pasti akan rajin dalam belajar, karena tidak

memerlukan dorongan dari luar. Siswa melakukan belajar karena ingin mencapai tujuan untuk mendapatkan pengetahuan, nilai dan keterampilan. Dalam proses belajar, siswa yang mempunyai motivasi intrinsik dapat terlihat dari belajarnya. Aktivitas belajar dimulai dan diteruskan berdasarkan suatu dorongan yang ada di dalam dirinya dan akan terkait dengan belajarnya. Seorang siswa merasa butuh dan mempunyai keinginan untuk belajar sehingga dapat mencapai tujuan belajar, bukan karena hanya ingin suatu pujian dan ganjaran.

2. Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik dinamakan demikian karena tujuan utama individu melakukan kegiatan adalah untuk mencapai tujuan yang terletak di luar aktivitas belajar itu sendiri, atau tujuan itu tidak terlibat di dalam aktivitas belajar. Menurut Gunarsa (2018:51) motivasi ekstrinsik adalah segala sesuatu yang diperoleh melalui pengamatan sendiri, ataupun melalui saran, anjuran dan dorongan dari orang lain.

Sardiman (2018:90) adalah motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena adanya perangsang dari luar. Motivasi ekstrinsik apabila dilihat dari segi tujuannya, tidak secara langsung bergayut pada esensi yang dilakukan. Motivasi ekstrinsik dapat juga dikatakan sebagai bentuk motivasi di dalam aktivitas belajar yang dimulai dan diteruskan berdasarkan dorongan dari luar.

Sedangkan Djarmah (2015:151) motivasi belajar ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar. Motivasi belajar dikatakan ekstrinsik bila siswa menempatkan tujuan belajarnya di luar faktor-faktor situasi belajar (*resides in some factors outside the learning situation*). Siswa belajar karena hendak mencapai tujuan yang terletak di luar hal yang dipelajari.

2.1.12 Bentuk-Bentuk Motivasi di sekolah

Peranan motivasi dalam kegiatan belajar mengajar sangatlah penting baik motivasi intrinsik maupun ekstrinsik. Dengan motivasi siswa dapat mengembangkan aktivitas dan inisiatif, dapat mengarahkan dan memelihara ketekunan dalam melaksanakan belajar.

Berkaitan dengan hal tersebut maka perlu diketahui bagaimana cara dan jenis menumbuhkan motivasi yang bermacam-macam. Tetapi untuk motivasi ekstrinsik kadang-kadang tepat, dan kadang-kadang tidak sesuai. Dengan demikian seorang guru harus berhati-hati dalam menumbuhkan dan memberi motivasi dalam kegiatan belajar siswa. Sebab bisa saja maksudnya memberi motivasi tapi ternyata malah tidak menguntungkan perkembangan belajar siswa.

Ada beberapa cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar di sekolah :

1. Memberi angka

Angka merupakan simbol dari hasil nilai belajarnya. Banyak siswa belajar, yang penting dan terutama justru mendapat nilai/angka yang baik. Sehingga kebanyakan siswa mengejar nilai ulangan dan nilai rapor yang tinggi atau baik.

Angka-angka yang baik bagi para siswa merupakan motivasi yang sangat kuat sebagai hasil dari kegiatan belajar. Tetapi ada juga siswa yang belajar hanya ingin naik kelas saja. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi yang dimiliki kurang dan tidak berbobot bila dibandingkan dengan siswa yang menginginkan angka tinggi. Namun demikian tetap diingat oleh guru bahwa pencapaian angka tersebut belum merupakan hasil belajar yang sejati atau bermakna. Oleh karena itu langkah selanjutnya yang ditempuh guru adalah bagaimana cara memberikan angka dapat dihubungkan dengan *values* yang terkandung di setiap pengetahuan yang diajarkan kepada siswa sehingga tidak sekadar kognitif saja tetapi juga keterampilan afektifnya.

2. Hadiah

Hadiah merupakan salah satu motivasi bagi siswa. Tetapi tidak selalu demikian karena seorang siswa tidak merasa senang bilang mendapat hadiah dari hal kegiatanyang merupakan kegiatan yang tidak berbakat pada dirinya.

Contohnya siswa yang tifak berbakat dalam menulis, mendapat hadiah juara pertama merasa tidak tertarik atau biasa saja.

3. Saingan/kompetisi

Saingan atau kompetisi dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong semangat belajar siswa. Kompetisi yang bersifat individual maupun kompetisi yang bersifat kelompok dapat meningkatkan untuk hasil belajar.

4. *Ego-involvement*

Menumbuhkan kesadaran siswa agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga bekerja keras dengan mempertaruhkan harga diri adalah sebagai salah satu bentuk motivasi yang cukup penting. Siswa akan belajar dengan keras bisa jadi karena harga dirinya.

2.1.13 Pengaruh Media Ular Tangga terhadap Motivasi Belajar

Pengaruh media permainan ular tangga terhadap motivasi belajar memiliki pengaruh, jika media yang dibuat kurang menarik maka giat belajar siswa akan menurun dan jika diberi motivasi siswa tetap tidak ada keinginan untuk belajar karena media yang kurang menarik, sehingga siswa bosan dan tidak ada semangat untuk mengikuti materi yang akan diberi oleh guru. Motivasi belajar dapat ditanamkan kepada diri siswa dengan cara memberikan latihan-latihan. Seorang guru harus mampu membangkitkan motivasi belajar siswa agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai. Menciptakan media yang menarik untuk belajar salah satu upaya yang dilakukan guru dalam memunculkan motivasi belajar siswa. Memberi latihan secara berkala kepada siswa dapat meningkatkan kesiapan siswa dalam belajar. Kebiasaan-kebiasaan yang ditanamkan oleh guru dapat menciptakan motivasi belajar yang baik bagi siswa.

2.1.14 Materi

GAYA

A. Pengertian Gaya

Pernahkah kamu mendorong meja? Pada saat kamu endorong meja, kedua kakimu menginjak lantai ke belakang untuk menyangga bobot tubuhmu. Ini menghasilkan gaya dorong yang menggerakkan meja ke depan. Jadi apakah kamu mengerti dengan gaya?

Pengertian gaya di sini (sains) tidak sama dengan gaya berpakaian atau gaya berbicara. Gaya merupakan dorongan atau tarikan. Contoh gerakan dorongan

adalah memukul bola pingpong, menutup pintu, dan menendang bola. Adapun contoh gerakan tarikan adalah menarik mobil-mobilan, membuka pintu, dan menarik gerobak.

B. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Gaya

Benda dapat bergerak karena adanya gaya yang bekerja pada benda. Jika tidak ada gaya yang bekerja pada benda maka tidak dapat bergerak atau berubah kedudukannya. beberapa faktor yang mempengaruhi gerak suatu benda adalah gaya gravitasi bumi dan tarikan atau dorongan yang terjadi pada benda-benda.

1. Adanya Gravitasi Bumi

Kamu tentu pernah lihat buah apel yang jatuh sendiri dari pohonnya. Jatuhnya buah apel tersebut merupakan akibat adanya gaya tarik bumi yang disebut gravitasi. Gravitasi menyebabkan benda dapat bergerak jatuh ke bawah. Apabila kita melempar bola ke atas maka bola tersebut akan kembali ke bawah karena adanya gravitasi bumi.

2. Dorongan atau Tarikan

Pada bagian sebelumnya telah dibahas bahwa benda dapat bergerak karena adanya gaya yang berupa tarikan atau dorongan. Ember yang terikat dengan tali yang ada tidak dapat bergerak ke atas apabila tidak ditarik. Begitu pula mobil yang mogok akan bergerak apabila ada orang yang mendorongnya. Hal ini menunjukkan bahwa tarikan dan dorongan mempengaruhi gerak benda.



Gambar 2.1 (Dorongan untuk Mobil)

Sumber: (<https://www.scribd.com/doc/123565503/Gaya-Dalam-IPA>)

C. Macam-Macam Gaya dalam Kehidupan

Dalam kehidupan sehari-hari kita banyak menemukan gaya dengan jenis yang berbeda satu dan yang lainnya. Gaya tarik, gaya dorong, dan gaya gesek merupakan beberapa gaya yang dapat kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari. Setiap gaya yang dilakukan memerlukan tenaga. Berdasarkan sumber tenaga yang diperlukan, gaya dibedakan menjadi beberapa diantaranya adalah sebagai berikut.

1. Gaya Otot

Gaya otot merupakan gaya yang dihasilkan oleh tenaga otot. Contoh gaya otot adalah pada saat kita menarik atau mendorong meja, membawa belanjaan ibu, dan menendang bola. Karena terjadi sentuhan maka gaya ini termasuk gaya sentuh.



Gambar 2.2 (Pemain Bola)

Sumber: (<https://www.websitependidikan.com/2017/08/pengertian-jenis-dan-pengaruh-gaya-beserta-contohnya.html>)

2. Gaya Gesek antara Dua Benda

Gaya gesek merupakan gaya yang terjadi karena bersentuhannya dua permukaan benda. Contoh gaya gesek adalah gaya yang bekerja pada rem sepeda. Pada saat akan berhenti, karet rem pada sepeda akan bersentuhan dengan pelek sepeda sehingga terjadi gesekan yang menyebabkan sepeda dapat berhenti ketika dilakukan pengereman. Ternyata gaya gesek yang terjadi di suatu tempat berbeda dengan gaya gesek yang terjadi di tempat lain, hal ini bergantung pada

permukaan benda yang bersentuhan. Gaya gesek pada permukaan yang licin lebih kecil, sedang pada permukaan yang kasar, gaya gesek lebih besar.



Gaya gesek terjadi antara karet rem dengan pelek sepeda.

Gambar 2.3 (Seseorang Memakai Sepeda)

Sumber: (<https://www.amongguru.com/gaya-gesek-yang-menguntungkan-dan-merugikan-serta-contohnya-dalam-kehidupan/>)

3. Gaya Magnet

Gaya magnet merupakan gaya yang ditimbulkan oleh tarikan atau dorongan dari magnet. Contoh gaya magnet adalah, tertariknya paku ketika didekatkan dengan magnet. Benda-benda dapat tertarik oleh magnet jika masih berada dalam medan magnet.



Gambar 2.4 (Perempuan Menggunakan Magnet)

Sumber: (<https://kurniatrifa.files.wordpress.com/2015/03/gaya-magnet-1.png>)

4. Gaya Gravitasi

Gaya gravitasi merupakan gaya yang ditimbulkan oleh tarikan bumi. Contoh gaya gravitasi adalah jatuhnya buah dari pohon dengan sendirinya. Semua benda yang dilempar ke atas akan tetap kembali ke bawah karena pengaruh gravitasi bumi.

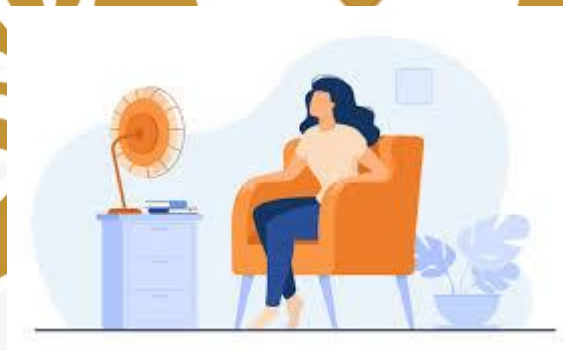


Gambar 2.5 (Buah Jatuh dari Pohon)

Sumber:(<https://parboaboa.com/pengertian-contoh-dan-rumus-hukum-gaya-gravitasi>)

5. Gaya Listrik

Gaya listrik merupakan gaya yang terbentuk pada benda yang bermuatan listrik. Dengan kata lain gaya listrik terjadi karena aliran muatan listrik. Dengan kata lain gaya listrik terjadi karena aliran muatan listrik. Aliran muatan listrik ini ditimbulkan oleh sumber energi listrik. Contoh gaya listrik adalah Bergeraknya kipas angin karena dihubungkan dengan sumber energi listrik mengalir ke kipas angin. Sehingga kipas angin dapat bergerak.



Gambar 2.6 (Menikmati Kipas Angin)

Sumber:(<https://ladara.id/blog/aman-menggunakan-kipas-angin-pada-saat-tidur/>)

D. Pengaruh Gaya Terhadap Benda

Gaya mengakibatkan adanya perubahan pada benda. Dengan kata lain, gaya dapat dipengaruhi suatu benda. Pengaruh gaya terhadap benda adalah sebagai berikut.

a. Gaya Mempengaruhi Gerak Benda

Dalam kehidupan sehari-hari terdapat banyak kejadian yang menunjukkan pengaruh gaya terhadap gerak suatu benda. Berikut beberapa bentuk gaya yang dapat mempengaruhi gerak benda.

a. Gaya Mempengaruhi Benda Diam Menjadi Bergerak

Dalam kegiatan sehari-hari banyak sekali contoh gaya yang menyebabkan benda diam menjadi bergerak, antara lain sebagai berikut.

- 1) Meja atau kursi dapat berpindah tempat jika kita dorong atau tarik.
- 2) Timba yang ditarik dengan sebuah kontrol yang bergerak. Jadi tanpa gaya tidak akan ada gerakan.
- 3) Saat bola ditendang, berarti bola dikenai gaya. Akibatnya bola bergerak. Gaya yang mengenai bola adalah gaya otot yaitu otot kaki.
- 4) Bola yang dilempar mendatar di udara bergerak mula-mula mendatar, kemudian akan bergerak turun dan jatuh.. gerakan bola mendatar disebabkan karena adanya gaya dorong dari otot tangan. Kemudian bola bergerak turun dan jatuh, karena adanya gaya gravitasi bumi. Gaya gravitasi bumi adalah gaya tarik bumi. Gaya gravitasi bumi mampu menarik benda di muka bumi, sehingga benda yang bergerak di udara selalu jatuh ke bumi.
- 5) Mobil bergerak tanpa di dorong. Mobil dapat bergerak karena mesin. Adanya gaya mesin, mobil, sepeda motor dapat melaju. Mesin dapat bergerak karena mempunyai bahan bakar sebagai sumber energi. Bahan bakar dapat berupa bensin, solar.

b. Gaya Membuat Benda Bergerak Menjadi Diam

Contoh benda yang bergerak adalah sepeda yang dikayuh, sepeda motor yang sedang bergerak, kelereng yang menggelinding dan sebagainya. Benda-benda yang bergerak tersebut dapat berhenti atau diam jika diberi gaya. Sepeda yang bergerak akan berhenti jika direm. Sepeda motor yang sedang bergerak akan berhenti jika direm. Kelereng yang menggelinding akan berhenti jika kita tahan dengan tangan atau kaki. Mengerem sepeda dan sepeda motor termasuk bentuk

gaya. Begitu pula dengan menahan kelereng dengan tangan juga termasuk bentuk gaya. Dengan demikian, gaya dapat membuat benda bergerak menjadi diam.

c. Gaya Mengubah Kecepatan Gerak Benda

Perhatikan jika mobil yang sedang bergerak! Jika kamu amati, kecepatan mobil tersebut tidak sama. Kamu bisa melihatnya pada spidometer. Gerak mobil terkadang cepat dan terkadang lambat. Apakah penyebab kecepatan mobil tersebut berubah-ubah?

Ketika jalan lengang, pengemudi akan menginjak gasnya. Akibatnya, mobil akan melaju kencang. Namun, ketika ada mobil yang lain di depannya, pengemudi akan menginjak rem. Akibatnya, laju mobil akan terlambat, injakan gas dan injakan rem termasuk bentuk gaya. Oleh karena itu, gaya dapat mempengaruhi kecepatan gerak benda.

d. Gaya Mengubah Arah Gerak Benda

Sepeda tidak hanya dapat berjalan lurus. Sepeda dapat kita belokkan ke arah yang dibutuhkan. Jika ingin mengubah arah sepeda, kita cukup membelokkan setangnya. Hasilnya, arah sepeda akan berubah. Begitu juga dengan orang yang bermain bola. Bola tidak hanya bergerak ke satu arah. Bola dapat bergerak ke segala arah. Namun, arah gerak bola tidak dapat berubah dengan sendirinya. Arah gerak bola harus diubah oleh pemain bola. Caranya dengan menyundul atau menendang bola.

Jadi gaya dapat mengakibatkan benda menjadi diam, bergerak lebih cepat, dan berubah arah. Berdasarkan sifatnya, gaya dikelompokkan menjadi :

1. Gaya Sentuh, yaitu gaya yang timbul karena gaya langsung bersentuhan dengan benda.

Contoh : gaya otot, gaya pegas, gaya gesek.

2. Gaya tak sentuh, yaitu gaya yang timbul walaupun, gaya tidak bersentuhan dengan benda.

Contoh : gaya magnet, gaya listrik, gaya gravitasi.

b. Gaya Mempengaruhi Bentuk Benda

Ambillah sekepal tanah liat atau plastisin (lilin mainan). Buatlah tanah liat atau plastisin tersebut menjadi bentuk bulat, kemudian ubahlah menjadi bentuk balok.

Ubahlah pula menjadi burung-burungan! Tanah liat atau plastisin itu dengan mudah dijadikan bentuk yang dikehendaki. Hal itu karena pengaruh gaya akan berasal dari gaya dapat mengubah bentuk suatu benda. Beberapa contoh yang dapat menjelaskan bahwa gaya dapat mengubah bentuk suatu benda antara lain sebagai berikut:

1. Telur yang jatuh ke tanah langsung pecah karena berbenturan dengan tanah. Telur yang semula bulat menjadi pecah sehingga kuning telur dan putih telur berceceran. Gaya tarik bumi juga mempercepat gerak telur yang jatuh ke tanah.
2. Tanah liat dan plastisin merupakan bahan yang lunak dan dapat digunakan untuk membuat berbagai benda, misalnya bentuk membuat berbagai benda, misalnya bentuk buah-buahan, bentuk bintang, asbak, kual, dan lain-lain. Tanah liat termasuk bahan lunak yang mudah didapat.
3. Kayu besar dibentuk dengan pahat menjadi kayu-kayu kecil ataupun karya seperti patung karena adanya gaya.
4. Mobil yang menabrak tiang akan penyok. Mobil tersebut mengalami perubahan bentuk karena adanya gaya pada mobil tersebut mengenai tiang.
5. Pegas atau per akan berubah bentuk jika dikenai gaya, baik gaya tarik maupun gaya dorong.

E. Pengaruh Gaya Terhadap Keadaan Benda dalam Air

Mengapa perahu dapat terapung di air? Mengapa ketika melompat ke dalam kolam renang kita akan muncul lagi ke permukaan? Mengapa batu akan tenggelam jika dilemparkan ke dalam air?

Di dalam air terdapat suatu gaya yang disebut gaya tekanan ke atas. Gaya ini menyebabkan benda bisa mengapung di permukaan. Benda yang masuk ke dalam air akan dikenai gaya tekan ke atas, sehingga benda muncul kembali ke permukaan. Itulah sebabnya, ketika berenang kita tidak akan ke dasar kolam, melainkan berada di permukaan air.

Namun, gaya tekan ke atas dipengaruhi oleh luas permukaan benda. Benda yang permukaannya lebar mendapat banyak gaya tekan ke atas. Akibatnya, benda itu akan mengapung di permukaan.

Benda yang permukaannya sempit mendapat sedikit gaya tekan ke atas. Akibatnya, benda itu akan tenggelam. Inilah penyebab batu memiliki luas permukaan yang kecil. Keadaan di dalam air dipengaruhi oleh gaya tekan ke atas atau berat benda.

1. Jika gaya tekan ke atas lebih besar dari berat benda, maka benda akan terapung.
2. Jika gaya tekan ke atas sama dengan berat benda, maka benda akan melayang.
3. Jika gaya tekan ke atas lebih kecil dari berat benda, maka benda akan tenggelam.

Sumber: (<https://www.scribd.com/doc/123565503/Gaya-Dalam-IPA>)

2.2 Kerangka Berfikir

Media pembelajaran adalah suatu benda atau peristiwa yang dimanfaatkan untuk memfasilitasi proses pembelajaran.

Motivasi belajar adalah merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual. Perannya yang khas adalah dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar. Siswa yang memiliki motivasi yang kuat, akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar.

Jika media yang dibuat kurang menarik maka giat belajar siswa akan menurun dan jika diberi motivasi siswa tetap tidak ada keinginan untuk belajar karena media yang kurang menarik, sehingga siswa bosan dan tidak ada semangat untuk mengikuti materi yang akan diberi oleh guru. Motivasi belajar dapat ditanamkan kepada diri siswa dengan cara memberikan latihan-latihan. Seorang guru harus mampu membangkitkan motivasi belajar siswa agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai. Menciptakan media yang menarik untuk belajar salah satu upaya yang dilakukan guru dalam memunculkan motivasi belajar siswa. Memberi latihan secara berkala kepada siswa dapat meningkatkan kesiapan siswa dalam belajar. Kebiasaan-kebiasaan yang ditanamkan oleh guru dapat menciptakan motivasi belajar yang baik bagi siswa.

2.3 Definisi Operasional

Memudahkan memahami maksud dari penggunaan kata pada judul dalam penelitian ini, penulis perlu menjelaskan sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media Permainan ular tangga.
- 2) Media pembelajaran adalah suatu benda atau peristiwa yang dimanfaatkan untuk memfasilitasi proses pembelajaran.
- 3) Media pembelajaran permainan ular tangga adalah jenis permainan papan yang memiliki petak berjumlah 64, terbagi atas 8 baris dan 8 kolom.
- 4) Permainan ular tangga memiliki peraturan yang sederhana sehingga anak-anak mudah memainkannya.

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah dugaan sementara yang memerlukan penelitian untuk diuji kebenarannya. Seperti yang dikatakn Imam Gunawan (2016:106) “Hipotesis adalah jawaban atau dugaan sementara yang harus di uji kebenarannya dengan penelitian ilmiah”. Berdasarkan pendapat diatas, hipotesis merupakan jawaban/dugaan yang sifatnya sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah adanya pengaruh yang signifikan gambaran antara Media terhadap motivasi dan hasil belajar siswa di kelas IV SD Negeri 040491 Batukarang Tahun Ajaran 2022/2023.