

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

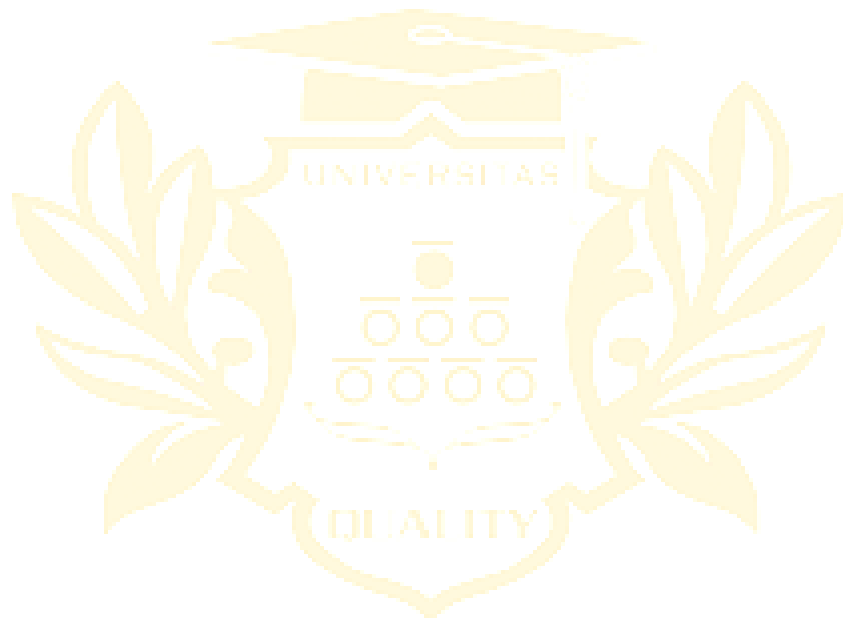
2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar adalah proses mendapatkan ilmu pengetahuan ataupun pengalaman sehingga menghasilkan perubahan. Adolf Bastian dan Reswita (2022:1) menyatakan bahwa “belajar adalah proses atau usaha yang dilakukan oleh setiap individu untuk mencapai perubahan perilaku”. Novita Sariani,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. Maskun dan Valensy Rachmedita (2018:4) menyatakan bahwa “belajar adalah proses melengkapai pengetahuan yang ada dengan pengetahuan yang baru dan suatu proses yang diciptakan berdasarkan pengalaman yang diperoleh oleh peserta didik tersebut. Sejalan dengan itu, M.Ismail Makki dan Alfallah (2019:1) menyatakan bahwa “belajar merupakan kegiatan yang dilakukan dengan sengaja atau tidak sengaja oleh setiap individu , sehingga terjadi perubahan dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak bisa berjalan menjadi bisa berjalan, tidak bisa membaca menjadi bisa membaca dan sebagainya”.

Rahmi Ramadhani, dkk (2020:1) menyatakan bahwa “Belajar Merupakan suatu kegiatan yang memberikan perubahan tingkah laku sebagai bagian dari hasil interaksi individu dengan lingkungan sekitar”. Sejalan dengan itu, Abdul Kadir Ahmad, (2021:4) “Belajar merupakan suatu proses perubahan, yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dan interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya”. Lefudin (2017:2) menyatakan bahwa “belajar dapat diartikan sebagai proses perubahan perilaku, akibat interaksi individu dengan lingkungan”.

Dari beberapa pengertian belajar yang dikemukakan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah usaha yang dilakukan oleh setiap individu untuk mendapatkan kemampuan ataupun keterampilan yang baru berdasarkan

pengalaman yang diperoleh.



2.1.2 Prinsip-Prinsip Belajar

Ada beberapa prinsip dalam belajar. Berikut dikemukakan oleh Novita Sariani, dkk (2021:5) bahwa “Prinsip (dari kata *principia*) berarti permulaan, titik awal yang darinya lahir hal-hal tertentu. Prinsip dapat juga diartikan asas atau kebenaran yang menjadi pokok dasar berpikir dan bertindak”. Adapun prinsip-prinsip belajar menurut Novita Sariani, dkk (2021:5):

- 1) Prinsip perhatian dan motivasi Tanpa adanya perhatian, proses belajar tidak mungkin terjadi. Perhatian akan timbul pada siswa jika bahan pelajaran dirasakan sebagai kebutuhan. Apabila anak tertarik dan merasa senang pada suatu kegiatan, maka akan menghasilkan prestasi memuaskan.
- 2) Keaktifan Pandangan psikologi, anak adalah makhluk yang aktif. Belajar tidak bisa dipaksakan dan tidak bisa dilimpahkan pada orang lain. Belajar akan terjadi apabila anak aktif mengalaminya sendiri.
- 3) Keterlibatan langsung/berpengalaman (*learning by doing*), belajarkan lebih bermakna jika peserta didik “Mengalami sendiri apa yang dipelajarinya” bukan “Mengetahui” dari informasi yang disampaikan guru. Modus pengalaman belajar adalah sebagai berikut: seseorang belajar 10% dari apa yang dibaca, 20% dari apa yang didengar, 30% dari apa yang dilihat, 50% dari apa yang dilihat dan didengar, 70% dari apa yang dikatakan dan 90% dari apa yang dikatakan dan dilakukan. Hal ini ada kaitannya dengan pendapat yang dikemukakan oleh seorang filosof Cina yaitu *Confocius*, bahwa: apa yang saya dengar, saya lupa; apa yang saya lihat, saya ingat; dan apa yang saya lakukan saya pahami.
- 4) Pengulangan Menurut teori psikologi daya, belajar adalah melatih daya-daya yang ada pada manusia yang terdiri atas mengamati, menanggapi, mengingat, mengkhayal, merasakan, berpikir dan sebagainya. Dengan mengadakan pengulangan, maka daya-daya tersebut akan berkembang, seperti pisau yang selalu diasah akan menjadi tajam.
- 5) Tantangan, tantangan yang dihadapi dalam bahan belajar membuat siswa bergairah untuk mengatasinya. Bahan belajar yang baru, yang banyak mengandung masalah yang perlu dipecahkan, membuat peserta didik tertantang untuk mempelajarinya.

- 6) Balikan dan penguatan, teori belajar *operant conditioning* dari B.F.Skinner. Kalaupun pada teori *conditioning* yang diberi kondisi adalah stimulusnya, maka pada *operant conditioning* yang diperkuat adalah responnya. Siswa belajar sungguh-sungguh dan mendapatkan nilai yang baik dalam ulangan. Nilai baik itu mendorongnya untuk belajar lebih giat lagi. Nilai yang baik dapat merupakan *operant conditioning* atau penguatan positif. Sebaliknya, siswa yang mendapat nilai jelek akan takut tidak naik kelas. Hal ini juga bisa mendorong anak untuk belajar lebih giat. Inilah yang disebut penguatan negatif atau *escape conditioning*.
- 7) Perbedaan individual, menghadapi perbedaan kemampuan tiap individu, maka guru perlu strategi pembelajaran yang bervariasi, penggunaan metode instruksional, memberikan tambahan pelajaran atau pengayaan pelajaran bagi siswa yang pandai dan memberikan bimbingan belajar bagi yang kurang.

Berdasarkan prinsip-prinsip belajar yang telah dijabarkan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa prinsip belajar landasan dalam berpikir dan bertindak yang dijadikan sebagai acuan.

2.1.3 Pengertian Mengajar

Mengajar merupakan suatu proses memberikan pengalaman belajar kepada orang lain ataupun membagikan ilmu pengetahuan yang dimiliki kepada orang lain. Naniek Kusumawati dan Endang Sri Maruti (2019:58) menyatakan bahwa “mengajar pada hakikatnya 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”. Sugeng Widodo & Dian Utama (2018:24) 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”. Ahmad Susanto (2016:26) menyebutkan bahwa “Mengajar merupakan aktivitas kompleks yang dilakukan guru untuk menciptakan lingkungan agar siswa mau melakukan proses belajar”. Sejalan dengan itu, Sardiman (2017:48) menyatakan bahwa “Mengajar

diartikan sebagai suatu aktivitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sekitar sebaik-baiknya dan menghubungkan dengan anak sehingga terjadi aktivitas belajar”.

Beberapa 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 Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah antar siswa dan guru dalam lingkungan belajar. Adolf Bastian dan Reswita (2022:10) menyatakan bahwa “pembelajaran adalah suatu proses pengelolaan lingkungan sehingga memungkinkan seseorang untuk belajar”. Menurut M.Ismail Makki dan Aflahah (2019:3) menyebutkan bahwa “pembelajaran berarti suatu perubahan perilaku yang relatif tetap dan merupakan hasil praktik yang diulang-ulang”. Titih Huriah (2018:1) menyatakan bahwa “pembelajaran adalah interaksi antara pendidik, peserta didik dan sumber belajar, di dalam lingkungan belajar tertentu”. Suardi (2018:7) menyatakan bahwa “Pembelajaran adalah interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Sejalan dengan itu, Ihsana (2017:52) menyatakan bahwa “pembelajaran adalah segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik. Secara implisit, di dalam pembelajaran, ada kegiatan memilih, menetapkan dan mengembangkan metode untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan”.

Berdasarkan beberapa pengertian pembelajaran diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses pengaturan lingkungan belajar mengajar sehingga terjadi interaksi antar peserta didik dan pendidik.

2.1.5 Pengertian Minat Belajar

Minat belajar yaitu keinginan pada individu untuk belajar. Moh. Toharudin (2019:172) menyatakan bahwa “minat belajar adalah sesuatu keinginan atas kemauan yang disertai perhatian dan keaktifan yang disengaja yang akhirnya melahirkan rasa senang dalam perubahan perilaku, baik berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan”. Sutrisno (2020:10) menyatakan bahwa “minat adalah sebab, yaitu kekuatan pendorong yang memaksa seseorang menaruh perhatian

pada situasi atau aktivitas tertentu dan bukan pada yang lain, atau minat sebagai akibat yaitu pengalaman efektif yang distimular oleh hadirnya seseorang atau sesuatu objek, atau karena berpartisipasi dalam suatu aktivitas”. Leni Firdawati (2021:11) menyatakan bahwa “minat merupakan suatu dasar motivasi dari individu untuk memilih kecenderungan perhatian, rasa ingin tahu, kesukaan, dan rasa senang terhadap kegiatan yang ia pilih sehingga berimplikasi konsistensi individu kepada kegiatan tersebut”. Trygu (2021:27) menyatakan bahwa “minat adalah kemauan atau keinginan terhadap suatu hal”.

Berdasarkan pengertian minat belajar diatas, maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah kemauan yang disengaja untuk dilakukan sehingga menaruh perhatian dan rasa ingin tahu terhadap satu kegiatan belajar.

2.1.6 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan pendidik untuk membantu menyampaikan materi kepada peserta didik. Suryahman (2021:44) menyatakan bahwa, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik untuk belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar serta menjadikan tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan mudah”. Hamdanah dan Iqbal Hasanuddin (2019:1) menyatakan bahwa “media pembelajaran merupakan alat komunikasi lisan dan tulisan yang digunakan dalam proses pendidikan dan pembelajaran”. Rudy dan Hisbiyatul (2017:9) menyatakan bahwa “kata media berasal dari bahasa latin “medium” yang artinya perantara, sedangkan dari bahasa arab media berasal dari kata “wasaaaila” artinya pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan”. Hamdan Husein Batubara (2020:4) menyatakan bahwa “media pembelajaran adalah segala bentuk benda dan alat yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran”. Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan (2020:6) menyatakan bahwa “media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih baik dan sempurna”.

Dari beberapa pengertian media pembelajaran diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pesan untuk merangsang pikiran peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

2.1.7 Pengertian Media Pembelajaran *Audio Visual*

Media pembelajaran *audio visual* merupakan media yang dapat pembelajaran yang dapat dilihat dan di dengar. Janner Simarmata, dkk (2022:43) menyatakan bahwa “media *audio visual* dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa video yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran”. Sofyan, dkk (2021:64) menyatakan bahwa “*Audio Visual* adalah media instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi), meliputi media yang dapat dilihat dan dapat didengar. Media *Audio Visual* adalah merupakan media perantara atau penggunaan materi dan penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap”. Novita Eka Nurjanah, dkk (2021:42) menyatakan bahwa “media berbasis *Audio Visual* merupakan alat yang digunakan untuk menampilkan pesan atau materi dalam bentuk *Visual* dan *Audio*. Sejalan dengan itu, Asrul Huda, dkk (2020:10) menyatakan bahwa “media *audio visual* adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang dibuat secara menarik dan kreatif dengan menggunakan indra pendengaran dan penglihatan. Umyssalam (2017:51) menyatakan bahwa “media *audio visual* adalah merupakan media perantara atau penggunaan materi dan penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap”. Farid Ahmadi, dkk (2018:228) menyatakan bahwa “media *audio visual* adalah sebuah sarana pembelajaran atau diluar pembelajaran atau yang memfokuskan pada dua indera yakni pendengaran dan penglihatan”.

Berdasarkan beberapa para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Audio Visual* merupakan alat bantu dalam penyampaian materi pembelajaran berupa vidio yang dapat dilihat dan dapat di dengar.

2.1.8 Langkah-langkah Media Pembelajaran *Audio Visual*

Untuk dapat melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media *audio visual* dengan baik, maka dapat diperhatikan beberapa langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *audio visual*. Menurut Damayanti (2021:25) ada beberapa tahapan dalam pelaksanaan media pembelajaran *audio visual*, yaitu sebagai berikut:

Terlebih dahulu guru menyampaikan materi secara lisan kepada siswa sebelum menampilkan media pembelajaran menggunakan media pembelajaran *audio visual*. (2) guru melanjutkan penjelasan materi dengan menggunakan media *audio visual* agar peserta didik terbiasa menggunakan media tersebut dalam pembelajaran. (3) memotivasi peserta didik agar meningkatkan hasil belajarnya, dan pemahamannya terhadap materi pembelajaran yang disampaikan (4) memberikan bimbingan, arahan dan penguatan kepada individu maupun kelompok.

2.1.9 Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran *Audio Visual*

Semua media pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, begitu juga dengan media pembelajaran *audio visual*. Menurut Janner Simarmata, dkk (2022:49-50) ada beberapa kelebihan dan kekurangan dalam media pembelajaran *audio visual*, yaitu:

1. Kelebihan Media Pembelajaran *Audio Visual*

- 1) Memperjelas penyajian pesan supaya tidak terlalu bersifat verbalistik (di dalam bentuk kata-kata, tertulis atau juga lisan belaka).
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu serta juga daya indera.
- 3) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
- 4) Mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru. Sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
- 5) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tapi juga aktivitas mengamati, melakukan,

mendemonstrasikan, dan lain-lain.

- 6) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

2. Kekurangan Media Pembelajaran *Audio Visual*

- 1) media *audio visual* ini tidak dapat digunakan dimana saja serta kapan saja, sebab media *audio visual* cenderung berada tetap di tempat.
- 2) biaya pengadaan media *audio visual* ini juga relatif mahal.
- 3) apabila guru tidak dapat berpartisipasi aktif maka siswa itu akan cenderung menikmati visualisasi dan suaranya saja.
- 4) media *audio* yang lebih banyak menggunakan suara dan bahasa verbal, hanya mungkin dapat dipahami oleh pendengar yang mempunyai tingkat penguasaan kata dan bahasa yang baik.
- 5) penyajian materi melalui media *audio* dapat menimbulkan verbalisme bagi pendengar.
- 6) kurang mampu menampilkan detail dari objek yang disajikan secara sempurna.

2.1.10 Pengertian Pembelajaran Konvensional

Pembelajaran konvensional adalah pembelajaran yang biasa dilakukan guru di dalam kelas untuk menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik. Menurut Zulmiyetri, dkk (2020:174) menyatakan bahwa “Pembelajaran konvensional adalah wahana, alat, dan apapun yang digunakan untuk menyalurkan pesan, pengetahuan ataupun informasi yang diciptakan guru sendiri dan dibuat secara tradisional, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan”.

Daryanto (2017:117) menyatakan bahwa “Salah satu model pembelajaran yang masih berlaku dan sangat banyak digunakan oleh guru adalah model pembelajaran konvensional”. Darmawan Harefa (2021:31) menyatakan bahwa “Pembelajaran konvensional merupakan penyelenggaraan pendidikan yang terstruktur, membatasi ruang gerak siswa, dan penekanan lebih kepada pencapaian materi bukan kompetensi siswa”.

Beberapa pengertian pembelajaran konvensional di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran konvensional merupakan alat cara yang digunakan untuk penyalur pesan secara tradisional yang membatasi ruang gerak siswa.

2.1.11 Ciri-ciri Pembelajaran Konvensional

Pembelajaran konvensional memiliki beberapa ciri-ciri tertentu sebagai pembeda dari pembelajaran lainnya. Menurut Daryanto dan Syaiful (2017:117), ciri-ciri pembelajaran konvensional yaitu:

Peserta didik adalah penerima informasi secara pasif, dimana peserta didik menerima pengetahuan dari guru dan pengetahuan diasumsinya sebagai badan dari informasi dan keterampilan yang dimiliki sesuai dengan standar. (2) Belajar secara individual. (3) Pembelajaran sangat abstrak dan teoritis. (4) perilaku dibangun atas kebiasaan. (5) Kebenaran bersifat absolut dan pengetahuan bersifat final. (6) Guru adalah penentu jalannya proses pembelajaran. (7) Perilaku baik berdasarkan motivasi ekstrinsik. (8) Interaksi diantara peserta didik kurang. (9) Guru sering bertindak memperhatikan proses kelompok yang terjadi dalam kelompok-kelompok belajar.

2.1.12 Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Konvensional

Pembelajaran konvensional tidak hanya memiliki kekurangan, akan tetapi juga memiliki sejumlah kelebihan. Berikut dijabaran oleh Daryanto dan Syaiful (2017:118) beberapa kelebihan dan kekurangan pembelajaran konvensional, yaitu:

1. Kelebihan Pembelajaran konvensional

- (a) Berbagai informasi yang tidak mudah ditemukan di tempat lain.
- (b) Menyampaikan informasi dengan cepat.
- (c) Membangkitkan minat akan informasi.
- (d) Mengajari peserta didik cara belajar terbaiknya dengan mendengarkan.
- (e) Mudah digunakan dalam proses belajar mengajar.

2. Kelemahan pembelajaran konvensional

- (a) Tidak semua peserta didik memiliki cara belajar terbaik dengan mendengarkan.
- (b) Sering terjadi kesulitan untuk menjaga agar pesertadidik tetap tertarik dengan apa yang dipelajari.
- (c) Para peserta didik tidak mengetahui apa tujuan mereka belajar pada hari itu.
- (d) Penekanan sering hanya pada penyelesaian tugas.
- (e) Daya serapnya rendah dan cepat hilang karena bersifat menghafal.

2.1.13 Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam

Ilmu pengetahuan alam (IPA) adalah ilmu yang mempelajari tentang alam beserta isinya biasa juga disebut dengan sains. IPA adalah asal satu mata pelajaran yang dapat ditemukan saat belajar di sekolah dasar. Hisbullah dan Nurhayati Selvi (2018:1) menyatakan bahwa “IPA merupakan cabang pengetahuan yang berawal dari fenomena alam. IPA didefinisikan sebagai sekumpulan pengetahuan tentang objek dan fenomena alam yang diperlihatkan dari hasil pemikiran dan penyelidikan ilmuan yang dilakukan dengan keterampilan bereksperimen dengan menggunakan metode ilmiah”. Bayu Wijayama (2019:9) menyatakan bahwa “ilmu pengetahuan alam merupakan terjemahan dari kata “*naturan science*” disingkat “*science*”. Natural artinya ilmiah, berhubungan dengan alam sedangkan science artinya ilmu pengetahuan jadi secara harfiah IPA adalah ilmu tentang alam, ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam”. Afrita Heksa (2020:6) menyatakan bahwa “IPA adalah ilmu yang mempelajari semua benda yang ada di alam”.

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai pengertian ilmu pengetahuan alam diatas, maka dapat disimpulkan bahwa ilmu pengetahuan alam (IPA) adalah ilmu yang mempelajari tentang alam yang dihasilkan dari pemikiran dan penyelidikan serta eksperimen yang dilakukan.

2.1.14 Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran yang akan di bahas dalam penelitian ini yaitu tentang gaya. Berikut adalah pembahasan mengenai materinya.

1. Pengertian Gaya dan Pengaruhnya Terhadap Benda

Gaya adalah dorongan atau tarikan yang dapat menyebabkan benda bergerak, berubah bentuk, ataupun berubah arah.

2. Gaya Menyebabkan Benda Bergerak

Gaya merupakan tarikan atau dorongan yang bisa mempengaruhi keadaan suatu benda. Setiap gerakan termasuk suatu gaya. Untuk melakukan gaya, dibutuhkan tenaga. Semakin besar gaya, semakin besar pula tenaga yang diperlukan, dan semakin cepat benda bergerak. Begitu pula sebaliknya.

Dengan ungkapan lain, suatu tarikan ataupun dorongan yang menyebabkan benda bergerak disebut gaya. Misalnya, menendang bola. Bola yang semula diam menjadi bergerak. Selain itu, ada pula contoh lainnya, seperti mendorong mobil mogok, tarik tambang, mendorong gerobak pasir, dan lain-lain. Contoh-contoh itu merupakan cara bekerjanya gaya terhadap benda.

3. Gaya Menyebabkan Perubahan Bentuk

Contoh gaya yang menyebabkan perubahan bentuk terjadi pada mobil yang rusak akibat tabrakan. Mobil bisa berubah bentuknya karena gaya yang diberikan pada mobil melebihi kekuatan mobil yang bertabrakan.

Selain itu, contoh gaya yang menyebabkan perubahan bentuk ialah membuat asbak dari tanah liat atau plastisin. Karet gelang yang berbentuk lingkaran, jika ditarik, bentuknya pun menjadi berbeda. Hal itu dikarenakan karet bersifat elastis.

(1) Gaya menyebabkan perubahan arah gerak benda

Ketika seseorang menendang bola, lalu bola dioper kepada pemain lainnya, maka bola menjadi berubah arah. Perubahan gerak benda dari diam menjadi bergerak dan berubah arah dikarenakan pengaruh gaya yang diberikan kepada bola.

3. Macam- Macam Gaya

a. Gaya gesek

Gaya gesek adalah gaya yang menahan suatu benda, sehingga tidak bergerak bila ditarik atau didorong. Timbulnya gaya gesek dikarenakan pergesekan antara dua permukaan benda. Contohnya sepeda motor yang direm, yang akan mengurangi kecepatannya. Dalam hal ini, sepeda motor yang direm mengalami suatu gaya.



Gambar 2.1 Gaya gesek
(<https://i.ytimg.com/>)

Besarnya gaya gesek ditentukan oleh beberapa hal berikut:

- 1) Kasar atau tidaknya permukaan benda, semakin kasar permukaan suatu benda, semakin besar gaya geseknya.
- 2) Besar atau tidaknya permukaan benda yang bergesekan. Semakin besar permukaan suatu benda, semakin besar gaya geseknya. Gaya gesekan dapat diperkecil, dengan memberi pelumas.

a. Gaya otot

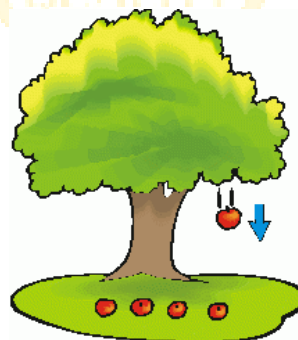
Gaya otot adalah tarikan atau dorongan terhadap suatu benda yang dikeluarkan oleh otot manusia. Contohnya, seseorang yang sedang menarik atau mendorong sebuah meja.



Gambar 2.2 Gaya otot
(<https://gurusains.com/>)

b. Gaya gravitasi atau gaya berat

Pusat bumi mempunyai gaya tarik. Dengan demikian, sebuah batu yang dipegang, lalu dilepaskan, maka akan jatuh ke tanah. Jatuhnya batu itu ke tanah dikarenakan adanya gaya berat dari batu itu sendiri.



Gambar 2.3 Gaya gravitasi
(<https://myamandahome.files>.)

c. Gaya magnet

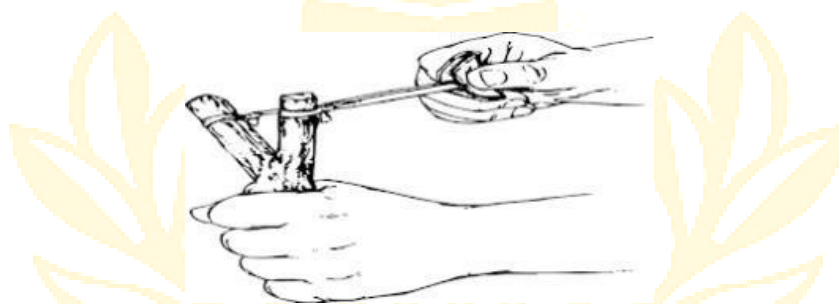
Gaya magnet adalah tarikan atau dorongan yang dilakukan oleh magnet. Misalnya, silet yang diletakkan di atas meja, kemudian magnet didekatkan ke silet, maka silet akan ditarik oleh magnet dan melekat.



Gambar 2.4 gaya magnet
(<https://auliatrixna01.files.>)

d. Gaya pegas

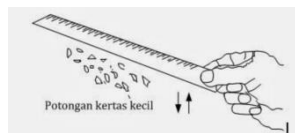
Gaya pegas adalah gaya yang dihasilkan kerja benda elastis. Gaya pegas timbul karena adanya sifat elastis pada benda karet. Contohnya pada permainan ketapel. Pada permainan ketapel, pada permainan ketapel benda akan ditarik pada karet lalu dilepaskan. Contoh lain gaya pegas adalah menarik panah.



Gambar 2.5 Gaya pegas
(<https://2.bp.blogspot.com>)

e. Gaya listrik

Gaya listrik adalah tarikan yang ditimbulkan oleh benda-benda bermuatan listrik. Misalnya, barang-barang atau alat rumah tangga yang digerakkan dengan tenaga listrik. Sisir plastik yang digosok-gosokkan pada rambut, apabila didekatkan pada potongan-potongan kertas kecil, maka potongan kertas itu akan tertarik.



Gambar 2.6 gaya listrik
(<https://www.cerdika.com/wp>)

2.2 Kerangka Berpikir

Belajar adalah kegiatan yang dilakuakn untuk mendapatkan ilmu pengetahuan melalui pengalan belajar yang telah dilakukan secara berulang-ulang untuk mendapatkan hasil berupa perubahan dan pemahaman. Belajar dapat dilakukan di sekolah maupun di luar sekolah sehingga menghasilkan pengalaman belajar. Agar peserta didik berminat dapam menerima materi ajar melalui guru, maka diperlukan untuk memilih media pembelajaran yang tepat agar materi yang hendak disampaikan dapat tersalur dengan baik.

Salah satu media pembelajaran yang tepat adalah *audio visual*. Media pembelajaran tersebut dikatakan cocok dikarenakan peseta didik tidak hanya dapat melihat media nya akan tetapi juga dapat mendengarkan penjelasan secara langsung melalui vidio yang ditampilkan. Sehingga media *audio visual* ini di anggap cocok digunakan terkhususnya pada mata pelajaran ipa, agar peserta didik juga dapat dengan langsung melihat penjelasan dan penggunaan akan materi yang disampaikan. Sehingga dengan adanya media pembelajaran ini, maka peserta didik tidak akan jenuh dalam belajar dan menambah keingintahuan peserta didik akan materi yang sudah dipelajari.

2.3 Definisi Operasional

1. Belajar adalah usaha yang dilakukan oleh setiap individu untuk mendapatkan kemampuan ataupun keterampilan yang baru berdasarkan pengalaman yang diperoleh.
2. Mengajar adalah kegiatan untuk membentuk kebiasaan belajar atau upaya menyediakan fasilitas belajar untuk menciptakan lingkungan belajar yang baik dengan anak sehingga terjadi aktivitas belajar.
3. Pembelajaran merupakan proses pengaturan lingkungan belajar mengajar sehingga terjadi interaksi antar peserta didik dan pendidik.
4. Minat belajar adalah kemauan yang disengaja untuk ddilakukan sehingga menaruh perhatian dan rasa ingin tahu terhadap sutu kegiatan belajar. Metode pembelajaran merupakan cara yang dilakukan untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah dittapkan sebelumnya.

5. Media pembelajaran maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pesan untuk merangsang pikiran peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.
6. Media pembelajaran *Audio Visual* merupakan alat bantu dalam penyampaian materi pembelajaran berupa video yang dapat dilihat dan dapat di dengar.
7. Pembelajaran konvensional merupakan alat cara yang digunakan untuk penyalur pesan secara tradisional yang membatasi ruang gerak siswa.
8. Ilmu pengetahuan alam (IPA) adalah ilmu yang mempelajari tentang alam yang dihasilkan dari pemikiran dan penyelidikan serta eksperimen yang dilakukan.

2.4 Hipotesis Penelitian

Maka hipotesis penelitian yang dirumuskan dalam penelitian ini yaitu: ada pengaruh penggunaan media *Audio Visual* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas IV SD Negeri 060938 Kwala Bekala Kecamatan Medan Johor T.A 2022/2023

2.5 Penelitian yang Relevan

No	Nama dan Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1	NUR ARIFIN (2016)	Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smp Negeri 7 Metro	Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual terhadap minat belajar pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMP Negeri 7 Metro. Penelitian ini di desain dengan metode deskriptif kuantitatif. Populasinya sebanyak 186 siswa dan sampel sebanyak 27 siswa, yang diambil secara cluster random sampling. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode angket sebagai metode pokok, dokumentasi sebagai metode pendukung, serta teknik analisis data statistik penulis gunakan untuk menganalisa data yang terkumpul dalam penelitian ini menggunakan rumus chi kuadrat. Dari hasil penelitian di simpulkan bahwa,

			<p>penggunaan media audio visual secara keseluruhan membuat guru untuk menyampaikan materi yang akan disampaikan kepada siswa lebih menarik dan bervariasi, sehingga dapat menarik minat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran yang di berikan oleh guru. Berdasarkan hasil data, fakta, dan teori yang diperoleh, membuktikan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima. Sehingga dapat dinyatakan bahwa penggunaan media audio visual berpengaruh terhadap minat belajar pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMP Negeri 7 Metro. Hal ini berarti bahwa tingkat kesesuaian media audio visual yang digunakan dengan materi pelajaran, maka minat belajar akan semakin meningkat.</p>
2	Muhammad Lubis Iman Nugroho (2015)	Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pai	<p>Penelitian ini memiliki tujuan mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual terhadap minat belajar siswa kelas XI MAN III Jakarta Pusat pada pembelajaran PAI (Pendidikan Agama Islam). Jenis penelitian adalah deskriptif. Metode yang digunakan metode ex post facto dengan teknik analisis korelasional. Subyek penelitian adalah siswa kelas XI MAN III Jakarta Pusat tahun ajaran 2014-2015. Data diperoleh dengan menyebarkan instrument angket kepada 40 orang siswa MAN III Jakarta Pusat yang terdiri dari 15 item pernyataan dengan 5 opsi jawaban untuk masingmasing jawaban pernyataan. Dengan demikian rentang skor teoritik yang diperoleh adalah antara 15-75 dengan skor rata-rata 45. Skor rata-rata (mean) teoritisnya adalah jumlah skor tertinggi dan jumlah sekor terendah dibagi dua adalah 45, dengan demikian nilai mean empiric lebih besar dari nilai mean teoritik ($51,45 > 45$), berarti dapat dinyatakan bahwa</p>

			<p>Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual termasuk dalam kategori baik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang sangat signifikan antara pengaruh penggunaan media audio visual terhadap minat belajar siswa MAN III Jakarta Pusat.</p>
3	Misbachul Munir (2017)	<p>Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Minat Siswa Mengikuti Bimbingan Belajar Kelas Viii Smp Muhammadiyah Kota Kediri Tahun Ajaran 2016/2017</p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan media audio visual terhadap minat siswa mengikuti bimbingan belajar pada kelas VIII SMP Muhammadiyah Kota Kediri tahun ajaran 2016/2017. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teknik yang digunakan berupa pre eksperimen dengan desain yang digunakan adalah intact – Group Comparison. Pada desain ini terdapat satu kelompok yang digunakan untuk penelitian, tapi dibagi dua, yaitu setengah kelompok untuk eksperimen (yang diberi perlakuan) dan setengah untuk kelompok kontrol (yang tidak diberi perlakuan). Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik angket dengan populasi berjumlah 142 siswa dan sampel penelitian berjumlah 36 siswa. Berdasarkan dari pengolahan data dan pengujian hipotesis didapatkan hasil ($t_{hitung} = 3,952 > t_{tabel} = 2,101$). Artinya, ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media audio visual terhadap minat siswa mengikuti bimbingan belajar. Hal ini berarti minat siswa yang diberi layanan bimbingan dengan menggunakan media audio visual lebih baik, dibandingkan yang tidak diberi layanan bimbingan dengan menggunakan media audio visual.</p>

