

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia dan perubahan tersebut diperlihatkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas diri baik tingkah laku yang mencakup peningkatan kecakapan, daya pikir, kemampuan dan keterampilan. Sehingga belajar dapat didefinisikan sebagai berikut :

Menurut Amral dan Asmart (2020:9) menyatakan bahwa “belajar adalah kegiatan berproses dan merupakan untuk yang sangat fundamental dalam pencapaian tujuan pendidikan sangat tergantung pada keberhasilan proses belajar di sekolah dan lingkungannya”. (Rosnawati 2020:6) 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 bias berjalan menjadi berjalan tidak dapat membaca menjadi dapat membaca. Selanjutnya menurut Ismail dan Aflahah (2019:1) menyatakan bahwa “belajar adalah suatu proses perubahan individu yang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya kearah yang baik maupun tidak baik”.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Belajar adalah berusaha memperoleh ilmu atau kepandaian, berlatih, dan berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman. Belajar juga dapat diartikan sebagai proses atau upaya yang dilakukan individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku tersebut dapat berubah pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai nilai positif lainnya.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu upaya maupun proses perubahan diri suatu individu baik yang terjadi sengaja dan tidak sengaja terhadap tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif sehingga mengubah kebiasaan yang awalnya tidak tahu menjadi

tahu, yang awalnya salah menjadi benar, yang dimana proses yang dilalui menjadi pengalaman.

2.1.2 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar lainnya yang bertujuan untuk membantu peserta didik belajar dengan baik. Pembelajaran adalah suatu system yang dirancang oleh guru agar siswa melakukan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan atau kompetensi yang diharapkan. Menurut Shilphy (2020) dalam bukunya yang berjudul *model-model pembelajaran* menyatakan pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses interaksi antara guru dan siswa, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka, maupun secara tidak langsung dengan menggunakan media pembelajaran (Octavia,A,S 2020:6). Endang Sr Wahyuni (2020:1) Pembelajaran adalah suatu proses interaksi yang terjadi antara siswa, pendidik, serta sumber atau media belajar yang digunakan dalam mencapai suatu kompetensi tertentu melalui kegiatan belajar yang dilakukan, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Kegiatan pembelajaran dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi melalui antar peserta didik, peserta didik dengan guru, dan sumber belajar lainnya dalam rangka pencapaian kompetensi dasar (Putro,S.C dan Nidhom,A.M 2021:61). Untuk membantu peserta didik belajar dengan baik, maka pembelajaran harus disusun semenarik mungkin. Pembelajaran yang menarik dan bermakna akan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta. Aktifnya keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran serta mampu memenuhi tujuan pembelajaran adalah salah satu syarat tercapainya kegiatan pembelajaran. Menurut KBBI Pembelajaran adalah proses, cara, atau perbuatan yang membuat orang atau makhluk hidup belajar.

Dari teori di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu kegiatan belajar mengajar yang terjadi secara langsung dan tidak langsung dilakukan secara sengaja dan tidak sengaja sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik melalui proses belajar yang dilakukan diluar maupun didalam kelas yang melibatkan interaksi antar siswa, siswa dengan guru.

2.1.3 Pengertian Hasil Belajar

Menurut Nurmawati (2016:53) menjelaskan hasil belajar merupakan segala perilaku yang dimiliki siswa sebagai akibat dari proses belajar yang ditempuhnya. Perubahan tersebut mencakup aspek tingkah laku secara menyeluruh baik aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Sudjana (2001:22) memaknai hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Kunandar (2014:62) menjelaskan hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar juga bisa diartikan sebagai pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian dan sikap-sikap serta kemampuan siswa. Selanjutnya Kunandar berpendapat bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu hasil yang maksimum siswa yang diukur dengan hasil tes belajar, dimana siswa memperoleh setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang berupa pengalaman belajar, perubahan dalam berperilaku, dan data berbentuk kuantitatif.

2.1.3.1 Jenis-jenis Hasil Belajar

Jenis-jenis hasil belajar dibagi menjadi tiga ranah, yaitu :

1. Ranah Kognitif merupakan “aspek yang berhubungan dengan tingkat kecerdasan peserta didik yang telah mencapai selama pembelajaran berlangsung”. Pada ranah kognitif ini, pendidik diharapkan untuk dapat melakukan suatu tindakan sehingga dapat mengetahui materi pembelajaran yang telah diajarkan sehingga pendidik dapat memberikan bimbingan khusus kepada peserta didik yang belum memahami materi pelajaran.
2. Ranah Afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Hasil belajar ranah ini dapat dilihat dari tingkah laku peserta didik seperti perhatian kepada peserta didik terhadap pelajaran, kedisiplinan, motivasi belajar, kebiasaan belajar, dan hubungan social.

3. Ranah Psikomotoris berkenaan dalam terlihatnya keterampilan dan kemampuan bertindak individu. Ada enam keterampilan yaitu gerakan reflex, keterampilan pada gerakan yang tidak sadar, keterampilan pada gerakan dasar, kemampuan dibidang fisik, gerakan yang menunjukkan skill, dan kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.

2.1.3.2 Faktor-faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut H.Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni (2015:23-34) mengemukakan belajar merupakan proses perubah berdasarkan pengalaman. Belajar juga dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar. Menurut Mudlofir dan Rusydiyah (2017:240) yang mempengaruhi hasil belajar ialah faktor siswa dimana perbedaan karakteristik sifat siswa sehingga menentukan pemilihan media dikelas. Kemudian faktor perbedaan tugas yang diberikan kepada siswa sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar, kemudian metode pembelajaran yang digunakan guru, apakah kreatif sehingga dapat memberikan stimulus kepada siswa dalam belajar.

Secara umum faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibedakan atas dua kategori, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Kedua faktor tersebut saling mempengaruhi dalam proses belajar individu sehingga menentukan kualitas hasil belajar.

a. Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri individu dan dapat mempengaruhi hasil belajar individu. Faktor-faktor internal tersebut meliputi :

1. Faktor Fisiologi yaitu faktor-faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik individu. Faktor-faktor ini dibedakan menjadi dua macam. Pertama, keadaan jasmani pada umumnya sangat mempengaruhi aktivitas belajar seseorang. Kondisi fisik yang sehat dan bugar akan memberikan pengaruh aktivitas positif terhadap kegiatan belajar individu, sebaliknya jika kondisi fisik lemah atau sakit akan menghambat tercapainya hasil belajar, terutama

pada panca indra. Baik mata, telinga, hidung, tangan dan anggota tubuh lainnya sangat memiliki peran besar dalam aktivitas belajar.

2. Faktor Psikologi

Faktor psikologi adalah keadaan psikologi seseorang yang dapat mempengaruhi proses belajar. Beberapa faktor psikologi yang utama memengaruhi proses belajar adalah kecerdasan siswa, motivasi, minat, sikap, dan bakat. (a) Kecerdasan atau intelegensi siswa, pada umumnya kecerdasan diartikan sebagai kemampuan psiko fisik dalam mereaksi rangsangan atau menyesuaikan diri dengan lingkungan melalui cara yang tepat. (b) Motivasi adalah salah satu faktor yang mempengaruhi keefektifan kegiatan belajar siswa. (c) Minat berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. (d) Sikap adalah gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespon dengan cara relative tetap terhadap objek, orang, peristiwa dan sebagainya baik positif maupun negatif. (e) Bakat didefinisikan sebagai kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang.

b. Faktor-faktor eksogen/eksternal

Selain karakteristik siswa atau faktor-faktor endogen, faktor-faktor eksternal juga dapat mempengaruhi proses belajar siswa. Faktor tersebut digolongkan menjadi dua yaitu:

1. Lingkungan social

Faktor-faktor yang termasuk lingkungan social adalah :

- (a) Lingkungan social sekolah , seperti guru, administrasi, dan teman-teman sekelas dapat mempengaruhi proses belajar siswa.
- (b) Lingkungan social masyarakat, kondisi lingkungan masyarakat tempat tinggal siswa akan mempengaruhi belajar siswa.
- (c) Lingkungan social keluarga, lingkungan ini sangat memengaruhi kegiatan belajar. Ketahanan keluarga, sifat orangtua, demografi keluarga, pengelolaan keluarga, semuanya dapat memberi dampak terhadap aktivitas belajar siswa.

2. Lingkungan nonsosial

- (a) Lingkungan alamiah, seperti kondisi udara yang segar, tidak panas, dan tidak dingin, sinar matahari tidak terlalu silau dan menyengat atau tidak terlalu dingin. Suasana sejuk dan tenang.
- (b) Faktor instrumental, yaitu perangkat belajar yang dapat digolongkan dua macam, pertama *hardware*, kedua, *software*.
- (c) Faktor materi pelajaran yang diajarkan kesiswa, faktor ini hendaknya disesuaikan dengan usia perkembangan siswa, begitu juga dengan metode mengajar guru, disesuaikan dengan kondisi perkembangan siswa.

2.1.4 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang berarti tengah, perantara, atau pengantar. Atau dengan kata lain media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Antero dalam Mashuri (2019:4) menyatakan bahwa “media adalah perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi yang dimanfaatkan untuk merangsang minat siswa untuk belajar”.

Musfiqon dalam Mashuri (2019:4) menyatakan bahwa “media pembelajaran adalah suatu alat bantu yang didesain oleh guru dan telah disesuaikan sebagaimana mestinya untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran”. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat bantu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan baik secara individu maupun kelompok dalam proses pembelajaran berlangsung.

Media pembelajaran memiliki beberapa manfaat dalam proses belajar mengajar, diantaranya:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian suatu pesan sehingga dapat memperlancar serta meningkatkan proses hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan fokus perhatian anak sehingga dapat membuat mereka termotivasi dalam belajar.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi suatu keterbatasan indra, ruang, serta waktu.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada para siswa mengenai peristiwa dilingkungan mereka.

2.1.5 Pengertian Media Pembelajaran *Game Interaktif*

Media interaktif adalah media yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan konten yang disajikan, sehingga pengalaman yang didapat lebih menarik dan terlibat. Media interaktif dapat berupa produk multimedia atau layanan digital yang merespons tindakan penggunaan dengan menyajikan konten audio, visual, maupun audiovisual. Media interaktif mengacu pada berbagai jenis media, biasanya digital, yang memungkinkan pengguna untuk memengaruhi pengalaman, seperti konten yang mereka terima. Contohnya termasuk platform media sosial, kuis dan survei daring, berbagai jenis aplikasi, dan permainan video. Aspek interaktivitas dapat melibatkan teks, grafik, suara, dan video, atau kombinasi dari semuanya. Media pembelajaran sangat banyak jenisnya, media pembelajaran biasa digunakan untuk mendorong pembelajaran yang lebih kolaboratif agar setiap siswa didalam kelas lebih aktif berperan didalam kelas, media pembelajaran juga digunakan untuk meningkatkan daya ingat siswa lewat apa yang mereka lihat dan dengar, sehingga menambah pemahaman mereka tentang materi pembelajaran yang diajarkan. Media pembelajaran banyak jenis nya, ada yang menggunakan video, media gambar, media VR dan AR, media cerita naratif, buku.

Media pembelajaran interaktif adalah bentuk pengajaran yang melibatkan penggunaan teknologi digital untuk menyampaikan informasi dan memfasilitasi interaksi antara siswa dan materi pelajaran. Melalui cara ini, siswa dapat terlibat secara langsung dalam pembelajaran dengan cara lebih menarik dan interaktif. Media pembelajaran interaktif juga memiliki banyak manfaat yaitu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa. Selain itu juga media pembelajaran interaktif dapat memperkaya pemahaman siswa dengan menyajikan informasi dalam berbagai bentuk yang lebih mudah dicerna dan dipahami. Media pembelajaran interaktif juga meningkatkan dan memperkaya pemahaman siswa dengan melibatkan siswa dalam proses pembelajaran yang berpusat kepada siswa sehingga membantuu mengembangkan keterampilan kritis, kreativitas dan pemecahan masalah. Media pembelajaran interaktif memiliki banyak contohnya :

1. Video Pembelajaran *Interaktif* yaitu menggabungkan elemen video dengan elemen interaktif, seperti pertanyaan-pertanyaan dan pilihan jawaban. Siswa dapat berinteraksi langsung dengan video tersebut dengan pertanyaan atau memilih opsi yang benar.
2. Simulasi Virtual yaitu memungkinkan siswa untuk mengalami situasi atau peristiwa dalam lingkungan virtual yang realistis. Seperti simulasi perjalanan ke luar angkasa, eksplorasi lingkungan alam. Sehingga siswa dapat berpartisipasi dalam simulasi dan belajar melalui pengalaman langsung.
3. Aplikasi *Mobile Edukasi* yaitu aplikasi khusus yang dibuat untuk menyediakan berbagai aktivitas pembelajaran interaktif. Misalnya, ada aplikasi yang membantu siswa belajar matematika melalui permainan interaktif, atau aplikasi yang mengajarkan bahasa asing melalui aktivitas berbicara dan mendengarkan.
4. *Mind-Mapping* yaitu teknik visual yang berguna dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan *mind-mapping*, siswa dapat mengorganisir dan menyusun ide ide serta hubungan antara konsep konsep yang mereka pelajari. Media ini juga mendorong siswa untuk kreatif dalam menghubungkan konsep yang mungkin tidak terlihat terkait dalam pandangan pertama. Serta membantu siswa dalam mengembangkan ide ide baru dan solusi kreatif dalam proses pembelajaran.
5. *Modul Interaktif Online* yaitu berbagai jenis sumber daya pembelajaran, seperti animasi, gambar interaktif, dan pertanyaan interaktif. Siswa dapat belajar melalui modul dengan cara menjelajahi konten interaktif dan berinteraksi dengan elemen elemen di dalamnya. Apalagi sekarang ini merupakan era modern yang memungkinkan siswa untuk menambah ilmu secara online.
6. *Papan Interaktif* yaitu alat yang digunakan dalam kelas untuk memproyeksikan dan memanipulasi informasi secara interaktif. Guru dapat menulis, menggambar, atau memanipulasi elemen secara langsung di atas papan interaktif.

7. *Games Edukasi* yaitu media pembelajaran interaktif yang menggabungkan unsur permainan dengan tujuan untuk belajar. Siswa dapat belajar melalui tantangan, teka teki, atau scenario dalam permainan. *Games Edukasi* ini memotivasi siswa untuk terus belajar dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran, mengingat bahwa siswa SD tidak pernah lepas dari yang namanya bermain.

Salah satu contoh media pembelajaran yang disenangi oleh peserta didik terkhusus untuk anak sekolah dasar adalah *game*. Menurut Costikyan (dalam Candra dan Rahayu, 2021:12-23) *game* adalah sebuah seni dimana peserta disebut sebagai pemain, membuat keputusan untuk mengelola sumber daya yang dimilikinya melalui benda di dalam *game* demi mencapai tujuan. Permainan atau *game* merupakan sebuah kegiatan yang dirancang untuk mengurangi stress. Tujuan utama dari permainan adalah untuk membuat orang merasa senang dan rileks. *Game* tidak hanya untuk menghilangkan kepenatan namun juga dapat menjadi sarana pendukung pendidikan. *Game* mampu membangun suasana pembelajaran yang produktif dan dapat menjadi solusi untuk mengatasi masalah guru dalam menciptakan kegiatan yang menyenangkan dan interaktif di dalam kelas. Adapun aplikasi yang dapat membantu dalam membuat media *game* interaktif sebagai berikut :

1. *Educandy* yaitu platform yang menyediakan berbagai permainan untuk membantu siswa belajar konsep-konsep dalam berbagai mata pelajaran.
2. *Wordwall* yaitu aplikasi yang berisi game edukasi berbasis kuis yang dapat dibuat sesuai kreativitas dan keinginan.
3. *Minecraft* yaitu *game* survival di mana pemain dapat merancang blok-blok untuk membuat bangunan maupun karya.
4. *Kahoot* yaitu platform yang dapat digunakan untuk membuat game berupa kuis interaktif.

Langkah-langkah perancangan *game interaktif* sebagai berikut:

1. Menyusun Konsep yaitu hal pertama yang perlu dilakukan adalah menentukan topic atau materi pembelajaran yang hendak disampaikan dalam *game*.

2. Mendesain latar yang menjadi karakter dalam *game* berupa gambar berwarna cerah, menarik, sesuai dengan minat anak. Memilih background yang digunakan sebagai animasi yang akan digunakan dalam *game* sehingga lebih menarik.
3. Pemilihan Animasi atau karakter baik bertemakan flora dan fauna, atau benda benda angkasa.
4. Pemilihan tombol navigasi sebagai pusat permainan *game* interaktif sehingga dapat diakses materi pembelajaran didalam aplikasi.
5. Membuat *game* menggunakan aplikasi wordwall atau quizze.



2.1.6 Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

2.1.6.1 Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Ilmu Pengetahuan Alam (IPAS) sering juga disebut dengan istilah pendidikan Sains, IPAS. Dalam arti sempit telah di jelaskan bahwa IPAS merupakan disiplin ilmu yang terdiri dari *physical sciences* (ilmu fisika) dan *life sciences* (ilmu biologi disingkat menjadi IPAS). IPAS merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, termasuk pada jnjang sekolah dasar. Mata pelajaran IPAS merupakan mata pelajaran yang selama ini dianggap sulit oleh sebagian besar peserta didik, mulai dari jenjang sekolah dasar sampai sekolah menengah. IPAS 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 IPAS atau sains adalah pelajaran yang berorientasi pada fakta, konsep, prinsip, generalisasi, hukum, teori tentang alam yang menarik untuk dikaji, bermanfaat, selalu berkembang, dan berlaku diglobal. Dalam pembelajaran IPAS, peserta didik dituntut untuk aktif dan kreatif dalam memahami materi dan konsep. Tentu untuk mewujudkan itu, diperlukan pendidik yang memiliki keterampilan yang baik untuk membimbing proses pembelajaran. Pembelajaran IPAS di SD harus dirancang secara menarik, menyenangkan, menimbulkan rasa ingin tahu siswa, dan memperhatikan perkembangan siswa.

2.1.6.2 Ruang Lingkup Pembelajaran IPAS

Pembelajaran IPAS di SD/MI ditujukan untuk memberi kesempatan siswa memupuk rasa ingin tahu secara ilmiah, mengembangkan kemampuan bertanya dan mencari jawaban atas fenomena alam berdasarkan bukti, serta mengembangkan cara berfikir ilmiah. Adapun ruang lingkup pembelajaran IPAS di SD/MI meliputi aspek-aspek :

1. Makhluk hidup dan proses kehidupan, yaitu manusia, hewan, tumbuhan, dan interaksinya dengan lingkungan, serta kesehatan.
2. Benda/Materi, sifat-sifat dan kegunaannya meliputi cair, padat, gas.

3. Energi dan perubahannya meliputi : gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya, dan pesawat sederhana.
4. Bumi dan alam semesta meliputi tanah, bumi tata surya, dan benda-benda langit lainnya.

Pembelajaran IPAS sebaiknya dilaksanakan menggunakan media pembelajaran yang tepat sehingga menumbuhkan kemampuan berpikir, bekerja dan bersikap ilmiah. Sehingga pembelajaran IPAS lebih menekankan pada pemberian pengalaman langsung sesuai kenyataan menggunakan media pembelajaran.

2.1.6.3 Materi Pembelajaran IPAS BAB III “Gaya di Sekitar Kita”

1. Pengertian Gaya dan Gerak

a. Gaya

Gerakan mendorong atau menarik yang menyebabkan benda bergerak disebut gaya. Gaya yang dikerjakan pada suatu benda akan mempengaruhi benda tersebut. Gaya terhadap suatu benda dapat mengakibatkan benda yang semula diam menjadi bergerak, menyebabkan benda yang semula bergerak menjadi berhenti atau berubah arah, atau merubah bentuk benda. Sebagai contoh, pada saat kamu menendang bola maka bola akan bergerak dan berubah arah. Sedangkan contoh perubahan bentuk benda karena pengaruh gaya adalah ketika kamu bermain dengan plastisin. Kamu dapat membuat berbagai macam bentuk. Gaya tangan menyebabkan bentuk plastisin berubah sesuai dengan bentuk yang diinginkan. Besar kecilnya gaya dapat diukur menggunakan alat yang bernama neraca pegas atau dinamometer.

b. Gerak

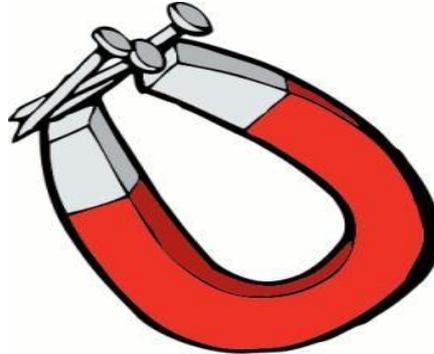
Gerak merupakan perpindahan kedudukan suatu benda terhadap benda lain atau tempat asal sebagai akibat benda tersebut dikenai gaya.

2. Macam-macam Gaya

a. Gaya Magnet

Gaya magnet adalah gaya yang dihasilkan oleh magnet. Magnet alam adalah sejenis logam yang pertama kali ditemukan di kota Magnesia.

Magnet memiliki kekuatan yang menarik jarum, paku, atau benda lainnya terbuat dari besi atau baja. Kekuatan ini disebut gaya magnet.



Gambar 2.1 Gaya Magnet

b. Gaya Listrik Statis

Gaya listrik statis adalah kekuatan yang dimiliki benda yang bermuatan listrik untuk menarik benda-benda disekitarnya. Kita dapat melakukan percobaan untuk membuktikan adanya gaya listrik statis. Coba kalian gosok-gosokkan penggaris plastik pada rambut kalian. Siapkan juga kertas yang disobek-sobek halus. Setelah digosokkan berulang kali pada rambut, dekatkan penggaris pada potongan-potongan kertas. Kalian akan melihat potongan kertas tertarik ke arah penggaris. Penggaris bisa menarik potongan kertas dengan gaya listrik statis.



Gambar 2.2 Gaya Listrik Statis

c. Gaya Otot

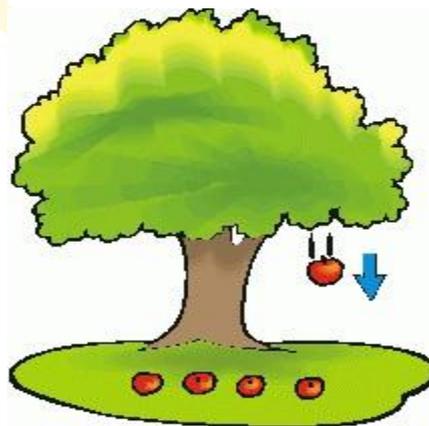
Gaya otot adalah kekuatan yang dihasilkan oleh otot manusia. Gaya ini sering dilakukan pada saat kita mengangkat beban atau sedang senam di sekolah. Apabila kita sering melakukan olahraga maka otot mu akan bertambah besar dan kuat.



Gambar 2.3 Gaya Otot

d. Gaya Gravitasi Bumi

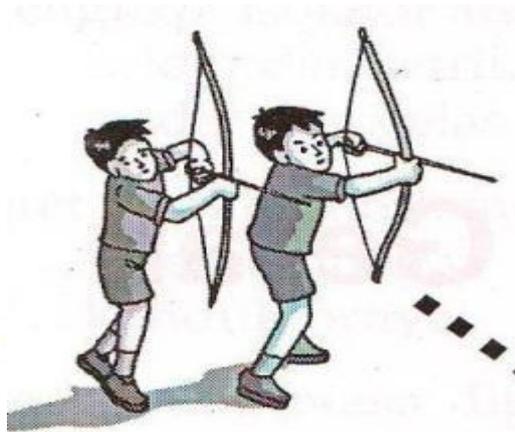
Gaya gravitasi adalah kekuatan bumi untuk benda menarik dilain ke bawah. Bila kita melempar benda keatas. Baik dari kertas, pensil atau benda lain maka semua benda itu akan jatuh kebawah. Berbeda bila diluar angkasa para astronot tidak merasakan gravitasi, akibatnya mereka akan melayang-layang bila berada diluar angkasa.



Gambar 2.4 Gaya Gravitasi Bumi

e. Gaya Pegas

Gaya pegas adalah Kekuatan yang ditimbulkan oleh karet atau pegas yang diregangkan. Misalnya, saat kamu bermain panahan, karet mampu mendorong anak panah terlontar dengan cepat dan jauh.



Gambar 2.5 Gaya Pegas

f. Gaya Gesekan

Gaya gesek adalah bila kedua saling bergesekan, maka antara keduanya akan muncul gaya gesek. Gaya gesek bisa menguntungkan dan merugikan. Bila kita berjalan di jalan yang kering, antara sepatu dan jalan akan muncul gaya gesek. Gaya gesek ini membantu kita untuk bisa berjalan. Bayangkan bila jalanan licin, maka gaya gesek akan kecil dan kita akan kesulitan berjalan.



Gambar 2.6 Gaya Gesek

3. Jenis-jenis gerak

a. Gerak lurus

Gerak benda yang terjadi pada lintasan lurus. Contohnya, mobil yang bergerak maju, buah apel yang jatuh dari pohonnya, kereta api yang melaju pada rel yang lurus, dan semua objek yang bergerak pada lintasan lurus.

b. Gerak melingkar

Gerak benda yang terjadi pada lintasan melingkar mengelilingi suatu titik tetap (sumbu putar). Dalam gerak melingkar, jarak benda dengan pusat putaran akan selalu tetap, tetapi posisi benda terhadap pusat lingkaran berubah. Contoh gerak melingkar, yaitu gerakan jarum jam analog, bianglala, bumi yang berotasi, roda kendaraan, baling-baling pesawat, dan masih banyak lagi.

c. Gerak Parabola

Dikenal juga dengan gerak peluru, merupakan gerak benda yang terjadi pada lintasan berbentuk parabola atau melengkung. Contohnya, gerak bola yang melambung ketika ditendang atau dilemparkan ke atas.

d. Gerak Semu

Gerak yang sifatnya seolah-olah kita sedang melihat benda lain bergerak (ilusi). Contohnya, ketika kita sedang melihat pemandangan dari dalam mobil yang bergerak. Di mobil, kita seakan-akan melihat rumah, pohon, dan benda-benda di luar yang bergerak. Padahal sebenarnya, mobil yang kita kendarai lah yang bergerak. Contoh lainnya, kita melihat matahari dan benda-benda langit seakan bergerak mengitari bumi. Padahal, Bumi yang berputar pada porosnya dan mengelilingi matahari.

2.2 Kerangka Berpikir

Belajar merupakan suatu proses perubahan perilaku seseorang berdasarkan pengalaman tertentu. Proses belajar yang terjadi baik secara langsung maupun tidak langsung disebut pembelajaran. Oleh karena dalam pembelajaran IPAS siswa dituntut berfikir secara kritis, berinteraksi dengan aktif serta mampu menyesuaikan diri dan mampu bekerja sama dalam kelompok. Sehingga menciptakan hasil belajar berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Untuk mencapai tujuan hasil belajar tersebut maka diperlukan cara dalam penyampaian materi agar peserta didik memahami materi tersebut. Materi harus disampaikan, kegembiraan, dan kesenangan kepada peserta didik.

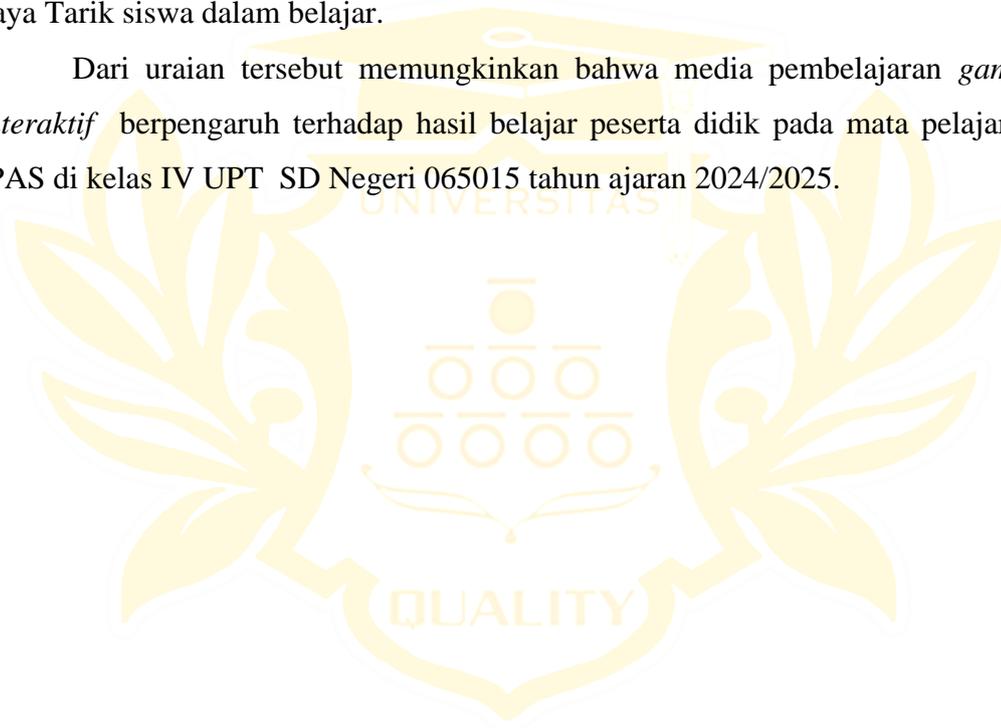
Dalam Jurnal yang berjudul “ Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD NEGERI 106143 Sukamaju Kecamatan Sunggal Tahun Pelajaran 2022/2023.” (Bangun, Anjella dkk 2023) Mengatakan bahwa peneliti menemukan keadaan dan kondisi dimana guru belum maksimal dalam menggunakan media pembelajaran dan masih ada sebagian guru yang belum menggunakan dan menyesuaikan media pembelajaran pada materi pembelajaran IPAS sehingga tidak maksimal dalam penyampaian materi di kelas yang menyebabkan hasil belajar siswa tidak maksimal. Hal inilah yang menjadi alasan untuk menjadikan media interaktif sebagai solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Persamaan antara penelitian yang dilakukan di jurnal dan penelitian yang penulis lakukan yaitu sama-sama menggunakan media interaktif, desain dan jenis penelitiannya menggunakan *Quasi Eksperimen* (eksperimen semu) dengan penelitian kuantitatif. Kedua penelitian ini juga menggunakan 2 kelas sebagai sampel yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk menguji antara keduanya. Pretest dan Posttest dijadikan acuan sebagai instrument untuk mengetahui Tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang dibawakan.

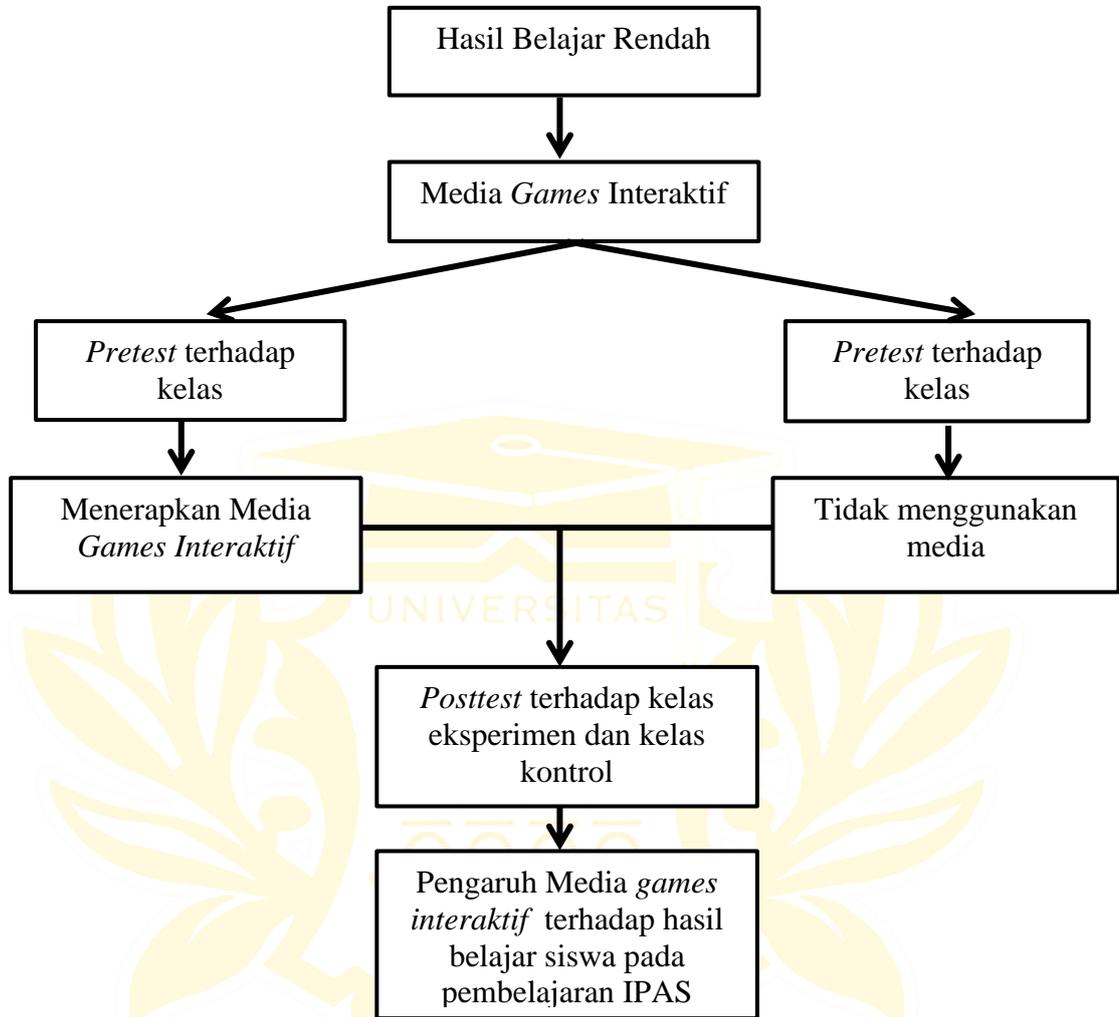
Perbedaan yang terjadi antara kedua penelitian ini adalah jenis media interaktif yang digunakan sebagai alat bantu, pada penelitian jurnal menggunakan media interaktif berbentuk Animasi sedangkan penelitian Penulis menggunakan media game interaktif yang membuat keduanya menjadi berbeda dalam pelaksanaan

dan prosedur kerjanya, materi serta jumlah sampel yang digunakan juga berbeda. Tingkat kelas yang menjadi bahan penelitian juga berbeda sehingga membuat hasil belajar juga memiliki perbedaan. Media interaktif yang digunakan berbeda sehingga mempengaruhi interaksi antara siswa dengan guru. Dalam jurnal siswa tidak dilibatkan berperan aktif dalam menggunakan media game interaktif sedangkan penelitian ini siswa dituntut untuk berperan aktif dalam pelaksanaan pembelajaran bahkan penggunaan media game interaktif tersebut. Yang membuat siswa tidak hanya mendapat materi akan tetapi berperan dalam penggunaan media, tidak hanya belajar akan tetapi juga dapat bermain dan menambah motivasi dan daya Tarik siswa dalam belajar.

Dari uraian tersebut memungkinkan bahwa media pembelajaran *games interaktif* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS di kelas IV UPT SD Negeri 065015 tahun ajaran 2024/2025.



Gambar 2.7 Bagan Kerangka Berpikir



2.3 Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian ini adalah terdapat Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Games Interaktif* Hasil Belajar Peserta didik Mata Pelajaran IPA si kelas IV UPT SD Negeri 065015 tahun pelajaran 2024/2025.

2.4 Defenisi Operasional

Defenisi dalam penelitian ini ialah sebagai berikut :

1. Belajar diinterpretasikan sebagai proses perubahan dalam individu yang dicapai melalui penguasaan pemahaman, keterampilan, sikap dan perilaku sebagai hasil dari pengalaman yang dialami baik secara langsung maupun tidak langsung.
2. Pelajaran adalah hubungan antara guru dan siswa, diman guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik. Dan juga proses interaksi yang dilakukan pendidik kepada peserta didik dalam proses transfer ilmu untuk mencapai tujuan belajar.
3. Hasil belajar dipengaruhi oleh interaksi kompleks antara faktor *internal* individu, faktor *eksternal* yang ada di sekitarnya, dan faktor kontekstual yang mempengaruhi kondisi sosial dan lingkungan tempat individu belajar. Oleh karena itu untuk meningkatkan hasil belajar, penting untuk memperhatikan dan mengelola senua faktor-faktor ini secara holistik.
4. Media pembelajaran adalah sebuah struktur konseptual yang merinci langkah-langkah sistematis dalam mengatur pengalaman belajar dengan tujuan tertentu, dan berperan sebagai panduan bagi para perancang pembelajaran dan pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan proses belajar-mengajar.
5. Media Pembelajaran *Game interaktif* adalah media pembelajaran yang menggunakan game atau aplikasi permainan untuk membantu proses penyampaian materi pembelajaran dengan menggunakan bantuan aplikasi atau platform.
6. Ilmu Pengetahuan Alam dan Soial (IPAS) adalah Ilmu yang mempelajari alam sekitar, benda-benda, peristiwa alam, gejala-gejala yang terjadi

didalamnya. IPAS merupakan salah satu mata pelajaran sekolah dasar yang bertujuan untuk membantu siswa memahami alam sekitar secara sistematis, sehingga tidak hanya penguasaan pengetahuan tetapi juga proses penemuannya.

7. Gaya di sekitar kita adalah materi Ilmu pengetahuan alam dan sosial pada bab 3 semester ganjil kelas IV kurikulum merdeka yang berisi penjelasan mengenai gaya, gerak, jenis-jenisnya,serta hubungannya dengan kegiatan sehari-hari.

