BAB II
KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori Belajar dan Hasil Belajar

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar adalah proses memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap melalui pengalaman, pengamatan, atau pengajaran. Proses ini bisa berlangsung secara formal, seperti di sekolah, maupun informal, seperti di dalam lingkungan sehari-hari. Belajar melibatkan pemahaman, refleksi, dan penerapan informasi baru, sehingga individu dapat mengembangkan kemampuan dan beradaptasi dengan lingkungan disekitarnya. R Gagne dalam Susanto (2013), mengemukakan bahwa belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat dari pengalaman. Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Selanjutnya Slameto (2015), menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai pengalamannya hasilnya sendiri dalam interaksi dalam lingkungannya.

Seperti yang telah di kemukakan oleh Makki,M. (2019), bahwa belajar adalah kegiatan yang di lakukan 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, dari yang tidak bisa membaca menjadi bisa membaca dan sebagainya.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses perubahan perilaku pribadi seseorang berdasarkan pengalamanya berinteraksi dengan lingkungan sekolah maupun lingkungan sekitarnya.

2.1.2 Pengertian Pembelajaran

Menurut terminologi, kata media berasal dari bahasa latin “medium” yang berarti perantara. Djamarah mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang dijadikan penyalur pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Bahri, 2015 : 245). H. Malik mengartikan media pembelajaran merupakan sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga mampu merangsang perhatian, pikiran, minat dan keinginan dalam belajar (Sumiharono & Hasanah, 2017 : 10).

Azhari menginterprestasikan media gambat pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran yang dapat diperoleh dari luar maupun dalam kelas (Marhendra dkk, 2022 : 194). Sama halnya dengan Rossie dan Breidle memaknai media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, koran, majalah, dan lain-lain (Marlina, dkk 2021 : 3).

Sehingga dapat disimpulkan bahwa definisi media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk merangsang pikiran siswa sehingga tercapailah tujuan dari pembelajaran berupa benda-benda yang sudah ada maupun inovasi guru.

2.1.3 Pengertian Hasil Belajar

Bloom mendefinisikan hasil belajar yang mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Kemampuan kognitif meliputi pengetahuan, pemahaman, penerapan, hubungan, perencanaan dan penilaian. Kemampuan afektif meliputi sikap menerima, menanggapi, menilai, mengorganisasi, dan karakter. Kemampuan psikomotorik meliputi inisiatif, rutinitas, keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual (Fatirani,M. 2022 : 36).

Damyati dan Mudjiono mengartikan hasil belajar merupakan hasil yang didapat setelah adanya interaksi dalam kegiatan belajar mengajar (Kalsum, 2022 : 6). Sujana juga mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah menerima pengalaman belajar (Nurhayati, 2014 : 2). Nawawi memaknai hasil belajar merupakan tanda keberhasilan siswa dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah yang dinyatakan dalam bentuk skor melalui hasil tes pembelajaran (Fatirani, 2022 : 37). Nana Sudjana menginterprestasikan

hasil belajar merupakan suatu kompetensi atau kecakapan yang mampu di capai siswa setelah melalui pembelajaran yang sudah di rancang serta di laksanakan di sekolah (Nurrita, 2018 : 175). Secara sederhana hasil belajar siswa merupakan kemampuan yang di peroleh melalui kegiatan belajar (Adini, 2021 : 31).

Berdasarkan beberapa definisi di atas maka dapat didefinisikan hasil belajar merupakan kemampuan yang di peroleh seseorang setelah melalui kegiatan pembelajaran dapat di nyatakan dalam bentuk skor.

2.1.4 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar

Salah satu tujuan pelaksanaan proses belajar mengajar di sekolah adalah untuk mencapai hasil belajar siswa evaluasi dan pengamatan yang di lakukan guru terhadap siswa. Menurut Slameto (2016 : 54) faktor-faktor yang mempengaruhi belajar menjadi dua, yaitu : faktor intern dan faktor ekstern.

1) Faktor Internal

Faktor adalah faktor yang ada di dalam individu. Faktor intern di bagi menjadi 3 faktor, yaitu : (1) Faktor Jasmaniah ini berhubungan dengan kondisi fisik individu. Beberapa jasmaniah yang mempengaruhi proses belajar yaitu Kesehatan dan cacat tubuh. (2) Faktor Psikologi ada tujuh yang mempengaruhi belajar yakni intelegensi atau kecakapan, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesepian. (3) Faktor kelelahan pada seseorang walaupun sulit untuk di pisahkan tetapi dapat di bedakan menjadi dua macam yaitu, kelelahan jasmani dan kelelahan rohani (bersifat psikis).

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor eksternal ini di kelompokkan menjadi 3 faktor, yaitu : (1) Faktor Keluarga di mana siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga, seperti : cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga. (2) Faktor Sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar Pelajaran, keadaan Gedung, metode mengajar, tugas rumah. (3) Faktor Masyarakat yang mempengaruhi belajar ini

mencakup kegiatan siswa dalam masyarakat, media, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat.

2.1.5 Pembelajaran IPAS di SD

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji tentang kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkunganya. Secara umum, ilmu pengetahuan diartikan sebagai gabungan berbagai pengetahuan yang di susun secara logis dan bersistem dengan memperhitungkan sebab dan akibat (Kamu Besar Berbahasa Indonesia, 2016). Pengetahuan ini melingkupi pengetahuan alam dan pengetahuan sosial.

Pendidikan IPAS memiliki peran dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai gambaran ideal profil peserta didik Indonesia. IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya.

Keingintahuan ini dapat memicu peserta didik memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi. Pemahaman ini dapat dimanfaatkan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang di hadapi dan menemukan solusi untuk mencapai tujuan Pembangunan berkelanjutan. Prinsip-prinsip dasar metodologi ilmiah dalam pembelajaran IPAS akan melatih sikap ilmiah (keingintahuan yang tinggi, kemampuan berpikir kritis, analitis dan kemampuan mengambil kesimpulan yang tepat) yang melahirkan kebijaksanaan dalam diri peserta didik.

Pada kurikulum merdeka, materi IPAS mengarahkan siswa salah satunya untuk dapat mengerjakan suatu proyek yang bertujuan untuk dapat menyelesaikan permasalahan di bidang IPA dan Sosial. Proyek tersebut diterapkan sebagai salah satu bukti pencapaian ketuntasan belajar.

2.1.6 Tujuan Pembelajaran IPAS

Tujuan Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah peserta didik mengembangkan dirinya sehingga sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila dan dapat :

1) Mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia.
2) Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak.
3) Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata.
4) Mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu.
5) Memahami persyaratan yang di perlukan peserta didik untuk menjadi anggota suatu kelompok masyarakat dan bangsa serta memahami arti menjadi anggota masyarakat bangsa dan dunia, sehingga dia dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan di sekitarnya.
6) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPAS serta menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka IPAS merupakan salah satu pengembangan kurikulum, yang memadukan materi IPA dan IPS mejadi satu tema dalam pembelajaran. IPA yang mempelajari tentang alam, pastinya juga sangar kondisi masyarakat dan lingkungan. Sehingga memungkinkan untuk diajarkan secara integratif.

2.1.7 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPAS

Damyanti mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, diantaranya :

1) Faktor Internal

a) Konsentrasi

Konsentrasi belajar adalah memapuan dalam memutusakan perhatian saat pembelajaran. kosentrasi dapat dilakukan dengan mempertimbangkan waktu yang cukup untuk belajar dan istirahat, strategi belajar, serta artikulasi suara (vokal) dalam mengkondisikan, memancing, atau mensenyapkan keadaan kelas.

b) Sikap

Sikap memberikan mempengaruhi terhadap hasil belajar siswa, dalam proses belajar siswa akan menanggapi materi seperti sikap menerima, menolak, atau mengabaikan pembelajaran.

c) Motivasi

Ketika siswa mendapatkan motivasi, terdapat dua kemungkinan yang akan terjadi. Siswa akan menjadi bersemangat sehingga hasil belajarnya menjadi positif. Sebaliknya siswa menurun semangatnya sehingga rendah hasil belajarnya.

d) Mengolah bahan ajar

Mengolah bahan ajar merupakan kemampuan siswa dalam menerima dan memahami isi dan cara memperoleh ajaran, sehingga yang diajarkan menjadi bermakna.

e) Rasa percaya diri

Adanya keinganan dari dalam diri untuk bertindak dan menunjukkan keberhasilan.

f) Kebiasan

Kebiasan merupakan rutinitas yang telah dibangun hail ini berpengaruh dalam hasil belajar siswa untuk mencapai kesuksesan dalam mencapai tujuan belajar.

2) Faktor Eksternal

a) Pendidik

Selain mentrasfer ilmu pengetahuan guru juga harus mampu membentuk sikap siswa, sehingga diperlukannya guru yang berkualitas, berwawasan luas, Mental yang baik, cakap, dan menguasai kurikulum pendidikan.

b) Sarana dan prasarana

Diperlukanya sarana dan prasarana yang memadai untuk dapat membantu hasil belajar siswa.

c) Kebijakan penilaian

Penilaian merupakan hasil yang ditunggu dari sekian proses pembelajaran, guru haruslah bijaksana dalam penilaian.

d) Lingkungan sekolah

Lingkungan yang kondusif sangat berpengaruh pada hasil belajar serta mampu menumbuhkan perilaku positif siswa (Ambarwati, 2017: 279).

2.2 Model Pembelajaran *Picture and Picture*

2.2.1 Pengertian *Picture and Picture*

Mengetahui definisi dari suatau model pembelajaran merupakan langkah awal sebelum memahami model tersebut secara keseluruhan. Berikut dipaparkan beberapa pendapat para ahli tentang pengertian *picture and picture*.

Menurut Suprijono (dalam Huda, 2013:236) ***picture and picture*** merupakan model pembelajaran yang menggunakan gambar sebagai media pembelajaran. Pendapat yang hampir sama, disampaikan oleh Hamdayama (2014:229) yang mengemukakan bahwa model pembelajaran ***picture and picture*** adalah salah satu model belajar yang menggunakan gambar dan dipasangkan atau diurutkan menjadi urutan logis. Sementara itu, Hamdani (2011:89) mengemukakan bahwa ***picture and picture*** adalah suatu model belajar yang menggunakan gambar dan dipasangkan atau diurutkan menjadi urutan logis.

Bedasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa ***picture and picture*** merupakan pembelajaran dengan menggunakan gambar untuk di pasangkan atau diurutkan menjadi urutan logis.

2.2.2 Kelebihan dan Kekurangan *Picture and Picture*

Beberapa kelebihan dari metode pembelajaran ***picture and picture*** menurut (Oktaviana et al., 2019) meliputi :

1) Memastikan arah pembelajaran yang jelas, dengan guru memaparkan kompetensi yang harus dicapai dan materi serta ringkasan diawal.
2) Pemahaman siswa secara lebih efesien dengan penggunaan gambar-gambar yang menjelaskan materi.
3) Berkontribusi pada kemampuan berpikir kritis siswa .
4) Mengembangkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajaran.
5) Membuat proses belajar menjadi lebih baik menarik karena siswa dapat langsung mengamati gambar-gambar yang digunakan dalam pembelajaran.

Kekurangan dalam metode pembelajaran ***picture and picture*** mencakup :

1) Kesulitan dalam mencari gambar berkualitas yang relevan dengan materi pelajaran.
2) Tantangan dalam menemukan gambar yang cocok dengan pemahaman dan keterampilan siswa.
3) Kurangnya pengalaman baik guru maupun siswa dalam menggunakan gambar sebagai focus utama dalam mengajar materi pelajaran.
4) Diperlukan anggaran tambahan untuk mencetak gambar berkualitas tinggi (Oktaviana, Y, & Ulfa,2019).

2.2.3 Langkah-Langkah Pembelajaran Model *Picture and Picture*

Memahami langkah-langkah dalam pembelajaran penting dilakukan agar pembelajaran dapat berlangsung dengan baik hingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang ditentukan.

Menurut (Gunawan & Darmani, 2017) Langkah-langkah Pembelajaran ***model picture and picture*** yaitu :

1. Guru menyampaikan tujuan yang ingin dicapai.
2. Guru menyajikan materi sebagai perantara, secara sekilas guru menayangkan slide tentang materi.
3. Guru memperlihatkan gambar-gambar aktivitas yang sesuai dengan
4. indikator hasil belajar.
5. Guru Memanggil peserta didik satu per satu untuk mengurutkan gambar-gambar tersebut dengan logis.

6. Guru meminta peserta didik untuk menjelaskan alasan di balik pilihan mereka untuk gambar tersebut.
7. Berdasarkan alasan atau urutan gambar tersebut, guru mulai mengajarkan konsep atau materi yang sesuai dengan indikator hasil belajar yang di targetkan.
8. Guru memberikan klarifikasi untuk memastikan pemahaman siswa.

2.3 Media Gambar

2.3.1 Pengertian Media Gambar

Menurut Nana Sudjana, Media gambar berisi kombinasi anatara fakta dengan gagasan berupa kata-kata dan gambar. Media gambar lebih realitis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal (Lukman Hakim dkk, 2019: 132). Arief Sadiman S. mengemukakan media gambar merupakan media yang berkaitan dengan materi pembelajaran berfungsi menyampaikan pesan (Magdalena dkk, 2021: 337).

Media gambar dapat diartikan sebagai media visual yang mampu membantu guru menyampaikan pesan secara konkrit sehingga mempermudah siswa memahami konsep dalam materi pembelajaran (Simarmata dkk, 2020 : 42). Mayer mengartikan media gambar merupakan grafis, statis, maupun dinamis seperti : foto, grafis, denah, ilustrasi (dua atau lebih gambar), animasi, serta kartun (Matondang, 2021: 205). Bahkan pendidik yang kreatif dapat membuatnya sendiri. Menurut Darmodjo penggunaan media gambar akan menambah pengalaman siswa menjadi lebih luas, jelas, dan mudah untuk diingat (Maidar, 2018: 268). Sebagai sarana pembelajaran, maka perlunya mempersiapkan media gambar yang akan digunakan.

Maka, dapat disimpulkan bahwa definisi media gambar merupakan visual yang berkaitan dengan materi pembelajaran berfungsi sebagai sarana menyampaikan pesan berupa gambar-gambar agar mudah diingat atau diketahui siswa.

2.3.2 Karakteristik Media Gambar

Media merupakan salah satu perantara untuk mewujudkan tujuan pembelajaran. Pemilihan media dilakukan sebelum kegiatan belajar mengajar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang sudah di rancang sebelumnya. Media juga harus disesuaikan dengan prosedur yang terarah dan terperinci (Bahri 2015: 247).

Masing-masing media pembelajaran memiliki karakteristik. Begitupun juga dengan media gambar. Anas mengemukakan karakteristik dari media gambar sebagai penunjang pembelajaran, yakni mudah di peroleh, bersifat konkrit, dapat digunakan dimana saja, mudah untuk mengerti, memperjelas dalam menunjukkan pokok masalah, mengatasi keterbatasan pengamatan, mengatasi batasan ruang dan waktu, serta terjangkau dalam pengadaan (biaya) (Bayudi, 2020: 1370).

Media yang kurang tepat membuat pembelajaran tidak efisien dan siswa menjadi binggu. Maka, guru memerlukan media yang tepat untuk membantu penyampaian materi pembelajaran kepada siswa.

2.3.3 Tujuan Penggunaan Media Gambar

Tujuan dari penggunaan media gambar pada pembelajaran IPA adalah membantu siswa mengungkapkan fenomena alam dan menanakam konsep dengan perlakuan (Wahyu dkk, 2020: 108).

Tujuan penggunaan media gambar dalam pembelajaran, meliputi:

1. Media gambar dapat membantu guru menarik minat sehingga dapat menciptakan motivasi belajar pada siswa.
2. Media gambar dapat memperjelas materi pembelajaran sehingga siswa dapat lebih mudah memahaminya.
3. Media gambar dapat membuat suasana kelas menjadi tidak bosan karena metode pengajaran guru tidak hanya berfokus pada penjelasan atau ceramah saja (Magdalena dkk, 2021: 344).

2.3.4 Kelebihan dan Kekurangan Media Gambar

Menurut Daryanto (2011 : 100) kelebihan media gambar sebagai berikut :

1. Mudah di manfaatkan di dalam kegiatan belajar mengajar karena praktis tanpa memerlukan perlengkapan apa-apa.
2. Harganya relatif murah dari pada jenis-jenis media pengajaran lainnya.
3. Gambar dapat di pergunakan dalam banyak hal, untuk berbagai jenjang pengajaran dan berbagai disiplin ilmu.
4. Gambar dapat menerjemahkan konsep dan gagasan yang abstrak menjadi lebih realistik.

Menurut Daryanto (2011 : 101) kekurangan media gambar anatara lain :

1. Beberapa gambarnya sudah cukup memadai, tetapi tidak cukup besar ukurannya jika di gunakan untuk tujuan pengajaran kelompok besar, kecuali jika di proyeksikan melalui proyektor.
2. Gambar adalah didemensi dua sehingga sukar untuk melukiskan bentuk sebenarnya yang berdimensi tiga.
3. Gambar tetap tidak memperlihatkan gerak seperti halnya gambar hidup.

2.4 Materi Pembelajaran IPAS Gaya disekitar Kita

2.4.1 Pengertian Gaya

Gaya merupakan salah satu bagian dari materi dalam ilmu fisika dasar. Satuan simbol yang akan digunakan didalam rumus gaya yang sudah ditentukan oleh hukum fisika. Didalam ilmu fisika, gaya adalah tarikan atau dorongan.

Gaya dapat menggerakan benda bebas atau benda yang tidak terikat. Selain itu, pengertian gaya didalam ilmu fisika adalah sebuah besaran yang memiliki besar dan arah tertentu. Gaya adalah sebuah interaksi yang bila bekerja sendiri akan menyebabkan suatu perubahan keadaan gerak benda.

Gaya dapat mempengaruhi perbuhan gerak, Posisi atau perubahan bentuk benda. Gaya merupakan bagian yang tidak dapat terlepas didalam kehidupan manusia sehari-hari. Gaya dapat dimulai dari berbagai hal.

Seperti pengerakan tubuh, memindahkan barang sampai melakukan sebuah pekerjaan. Dapat dikatakan bahwa gaya adalah sesuatu yang selalu mengiringi

aktivitas manusia.

2.4.2 Sifat-sifat Gaya

2.4.2.1 Gaya bisa mengubah bentuk benda

Gaya ini adalah salah satu sifat gaya yang utama, gaya dapat mengubah bentuk benda atau sebuah objek tertentu. Contohnya seperti tanah liat. Melalui gaya, tanah liat bisa dijadikan sebuah bentuk. Itu adalah contoh sifat gaya dalam mengubah bentuk benda.

Gambar 2.1 Tanah Liat

Sumber https://images.app.goo.gl/CPHT7NScAuVq85X1A

2.4.2.2 Gaya dapat mengubah arah benda

Tidak hanya bentuk benda, gaya juga dapat mengubah arah benda. Gaya dapat mengubah arah benda yang bergerak. Bendak yang bergerak dapat berubah kearah lain melalui gaya.

Contohnya seperti permainan sepak bola. Ketika seseorang menendang bola kearah kipper, kipper dapat mengubah kembali arah bola tersebut. Melalui gaya tendangan, kipper dapat mengubah bola menjauh dari gawang dan dirinya.

Gambar 2.2 Sepak Bola

Sumber https://images.app.goo.gl/hjc1fjXYbmeNBw5y9

2.4.2.3 Gaya dapat mengubah benda yang diam menjadi bergerak

Sifat dari gaya berikutnya adalah dapat mengubah benda yang diam menjadi bergerak. Contohnya seperti benda-benda disekitar kita. Seperti sebuah meja yang diam. Melalui gaya tarikan atau dorongan, meja tersebut dapat berubah menjadi bergerak.

Gambar 2.3 Meja

Sumber https://images.app.goo.gl/broYbw7F55jCvtqN6

2.4.2.4 Gaya dapat mengubah benda bergerak menjadi benda yang diam

Sifat gaya kali ini adalah sifat sebaliknya dari poin sebelumnya. Melalui gaya, benda yang bergerak dapat menjadi diam. Contohnya seperti pemain bola. Ketika seseorang menangkap bola, maka bola yang semula bergerak menjadi diam.Inilah salah satu contoh sifat gaya dapat mengubah benda yang bergerak menjadi benda diam.

Gambar 2.4 Bola

Sumber https://images.app.goo.gl/gVb7NSXUUroigdD29

2.4.2.5 Gaya dapat mengubah kecepatan gerak benda

Sifat gaya yang terakhir adalah dapat mengubah kecepatan pada gerak benda. Melalui gaya, benda yang bergerak dapat diatur batas kecepatanya. Bisa dibuat melambat atau bahkan lebih cepat.

Contohnya seperti mengendarai mobil. Melalui gaya, mobil bisa diatur kecepatanya. Mobil bisa berjalan dengan sangat cepat maupun lambat. Semua tergantung pada gaya yang diberikan oleh orang menyetir mobil.

Gambar 2.5 Mobil

Sumber https://images.app.goo.gl/3gX5oJh4FEBqnCX96

2.4.3 Jenis-jenis Gaya

2.4.3.1 Gaya Otot

Jenis gaya yang muncul akibat kerja gaya otot dari makhluk hidup, baik manusia ataupun hewan. Contohnya, ketika sedang menyuci baju, kita menggunakan gaya otot untuk mengucek baju yang kotor.

Gambar 2.6 Menyuci Baju

Sumber https://images.app.goo.gl/Kedo5yJAzhHFHxyK8

2.4.3.2 Gaya Gesek

Gaya ini muncul ketika ada dua objek benda yang saling bersentuhan atau bergesekan. Contohnya gaya gesek adalah ketika mendorong kotak yang berat di lantai.

\

Gambar 2.7 Mendorong kotak

Sumber https://images.app.goo.gl/zR6RcHJe2uUopZtz8

2.4.3.3 Gaya Pegas

Gaya ini muncul saat ada benda yang mengalami peregangan lantaran sifatnya yang elastis. Contohnya gaya pegas adalah ketapel, yang menyimpan energi saat ditarik, dan kemudian melepaskan untuk menghasilkan gerakan yang cepat.

Gambar 2.8 Ketapel

Sumber https://images.app.goo.gl/uJosk1mgh74i6HpW6

2.4.3.4 Gaya Magnet

Gaya ini tidak memerlukan sentuhan, namun dideskripsikan sebagai gaya yang dapat menarik magnet serta benda khusus lain seperti besi dan logam, Contohnya gaya magnet dapat kita lihat disekitar kita yaitu kotak pensil magnet.

Gambar 2.9 Kotak Pensil

Sumber https://images.app.goo.gl/moCzGuQNeAd24neB8

2.4.3.5 Gaya Gravitasi

Gaya gravitasi adalah tarik kesuatu titik pusat benda. Contohnya gravitasi yaitu tumbuhan dapat bertahan dengan kokoh dipermukaan tanah dan tidak melayang.

Gambar 2.10 Tumbuhan

Sumber https://images.app.goo.gl/oNF9MHuZCTKTts5h7

2.4.3.6 Gaya Listrik

Gaya ini terjadi ketika suatu benda memiliki daya Listrik, dapat dilihat dari perabotan rumah sehari-hari. Contohnya gaya Listrik dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya, menyalakan lampu, dan menonton Tv.

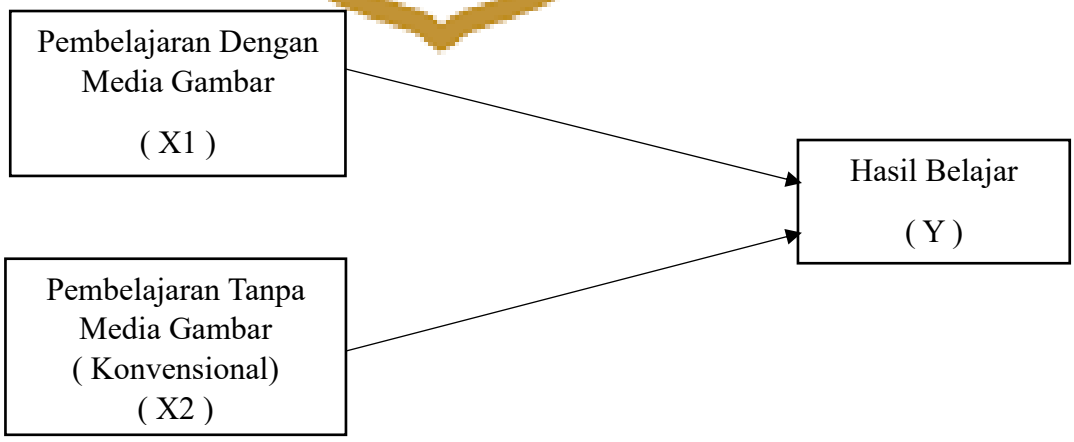
Gambar 2.11 Menonton Tv

Sumber https://images.app.goo.gl/RBgZngJ3U2nFhr148

2.5 Kerangka Pikir

Penggunaan media gambar pada saat pembelajaran dapat membantu daya ingat siswa, terlebih jika gambar yang digunakan divariasi dengan menarik sehingga minat dan hasil pembelajaran. Seorang peneliti haruslah membuat kerangka berpikir yang berfungsi sebagai pedoman jalannya penelitian. Menurut Sugiyono kerangka berpikir merupakan kesimpulan hubungan antar variabel yang disusun berdasarkan teori yang telah dideskripsikan (Sugiyono, 2019 : 96).

Kerangka berpikir penelitian disusun seperti pada gambar bagan di bawah ini.



Gambar 2.12 Kerangka Berpikir Penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, diketahui bahwa penelitian ini dilakukan dengan menerapkan media gambar (X1) pada kelas eskperimen serta pembelajaran tanpa menggunakan media gambar (X2). Pada kelas dengan penerapan yang berbeda tersebut apakah ada pengaruh dengan hasil belajar siswa (Y). Melalui pengunaan media diharapkan dapat membantu guru dalam penyampian materi pembelajaran. Karena pada dasarnya pembelajaran IPAS tidak hanya membahas mengenai konsep-konsep melainkan juga memberikan pengalaman kepada siswa. Melalui bantuan media, hal-hal yang sukar diketahui siswa akan lebih mudah dimengerti terlebih gambar sangat mudah penggunaan maupun pengadaanya.

Pelaksaan penelitian diawali dengan memberikan *pre-test* penelitian melaksanakan proses pembelajaran yang dilakukan 2 kali pertemuan. Pada kelas IV A (eksperimen) dilakukan 1 kali pertemuan dan begitupun juga pada kelas IV B (kontrol) dilakukan 1 kali pertemuan. Setelah dilaksanakannya proses pembelajaran siswa diberikan *post-test* yang bertujuan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah adanya pembelajaran.

2.6 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2019 : 99).

Hipotesis dalam penelitian ini yaitu terdapatnya pengaruh signifikan pengunaan media gambar dalam pembelajaran IPAS terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SD Negeri 060934Medan Tahun Ajaran 2024/2025.