

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi dan berperan penting dalam membentuk pribadi dan perilaku individu. Sebagian besar perkembangan individu berlangsung melalui kegiatan belajar. Menurut (Ahdar Djamaluddin 2019) Menyebutkan Pengertian belajar adalah suatu proses atau upaya yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari.

Menurut Ihsana EL Khuluqo (2017 : 4) “ Belajar adalah suatu aktivitas dimana terdapat sebuah proses dari tidak tahu menjadi tahu, tidak mengerti menjadi mengerti, tidak bisa menjadi bisa untuk mencapai hasil yang optimal”. Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu yang terjadi akibat interaksi dengan lingkungan, sebagai sebuah pengalaman (Parnawai, 2019). Maka peneliti berpendapat bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa maupun dalam bertindak.

2.1.2 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik, dan antar peserta didik sehingga terjadi transfer ilmu dan pengetahuan serta terjadi proses perubahan sikap yang tentunya bermanfaat untuk kehidupan peserta didik. Interaksi yang terjadi antara guru dan siswa harus seimbang. Guru harus memberi kesempatan kepada siswa untuk mengutarakan pendapatnya. Proses pembelajaran dialami hayat seorang manusia serta dapat berlaku di manapun dan kapanpun.

Pembelajaran merupakan kegiatan yang melibatkan banyak pihak terkait dan berkepentingan. Sehingga sebagai guru, harus mampu tanggap terhadap dinamika yang terjadi dalam dunia pendidikan, salah satunya dengan mengkaji tentang pembelajaran. Sebab sangat diperlukan inovasi dalam pembelajaran agar dengan inovasi ini membantu guru menyampaikan materi ajar sehingga tujuan pembelajaran mudah tercapai. (Usep Setiawan dkk, 2022). Menurut Erwin Widiasworo (2017:15), pembelajaran adalah suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik atau pembelajar yang direncanakan atau disedain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 20 dinyatakan bahwa Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Proses belajar memerlukan motivasi diri yang menunjang proses belajar menjadi lebih optimal. Oleh karena itu, suatu proses pembelajaran tidak hanya mencakup satu pihak namun juga memerlukan upaya yang berupa motivasi dan metode serta media yang digunakan dalam proses pembelajaran pada saat materi pembelajaran disampaikan. Dalam sebuah pembelajaran di dalamnya pasti terdapat komunikasi timbal balik antara pendidik dan peserta didik. Komunikasi tidak akan berjalan dengan baik tanpa adanya bantuan yaitu sarana untuk menyampaikan materi. Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai sesuatu pengalaman secara relatifnya menghasilkan perubahan kekal dalam pengetahuan dan tingkah laku menurut (Woolfolk, 2020)

Peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa pembelajaran adalah usaha sadar dari guru untuk membuat peserta didik belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri peserta didik yang belajar, dimana perubahan itu dengan di dapatkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang relative lama dan karena adanya usaha, dan pembelajaran proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik serta dapat mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan.

2.1.3 Pengertian Hasil Belajar

Menurut Rosidah (2017:32) Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku manusia akibat belajar, perubahan tingkah laku disebabkan karena dia mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar, pencapaian itu didasarkan atas tujuan mengajar yang telah ditetapkan.

Menurut Dimyati dan Mudjiono (2019:20) mengemukakan bahwa Hasil belajar merupakan suatu puncak proses belajar. Hasil belajar tersebut terjadi terutama berkat evaluasi guru. Hasil belajar dapat berupa dampak pengajaran dan dampak pengiring. Kedua dampak tersebut bermanfaat bagi guru dan siswa. Secara sederhana hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Penilaian hasil belajar siswa mencakup segala hal yang dipelajari di sekolah, baik itu menyangkut pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang berkaitan dengan mata pelajaran yang diberikan kepada siswa.

Hasil belajar adalah bukti yang dilihat pada perilaku dan penampilan yang dituliskan seperti angka dan tulisan yang dapat digunakan untuk mengukur keberhasilan proses belajar. Sehingga siswa mampu memahami materi dan menerima pelajaran yang diberikan oleh guru. Oleh karena itu, hasil belajar adalah suatu pernyataan yang jelas dan menunjukkan penampilan atau keterampilan siswa tertentu yang diharapkan dapat dicapai sebagai hasil belajar (Purwanto, 2019).

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya, setelah sebuah proses belajar berakhir, maka siswa memperoleh suatu hasil belajar, tujuan utama yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran adalah hasil belajar, hasil belajar ditentukan dengan evaluasi. Dari pengertian hasil belajar di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah proses belajar berakhir dalam pembelajaran maka oleh itu siswa akan mendapatkan hasil belajar tersebut ditentukan dengan evaluasi.

2.1.4 Pengertian Model Pembelajaran

Menurut Ridwan Abdullah Sani (2019:99) menyatakan bahwa “Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual berupa pola prosedur sistematis yang dikembangkan berdasarkan teori dan digunakan dalam mengorganisasikan proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan belajar”.

Shilphy A. Octavia (2020: 13) menyatakan bahwa “Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis (teratur) dalam pengorganisasian kegiatan (pengalaman) belajar untuk mencapai tujuan belajar (kompetensi belajar)”. Menurut Taufiqur Rahman (2018:22) Model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh pendidik kelas. Dalam model pembelajaran terdapat strategi pencapaian kompetensi peserta didik dengan pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran. Menurut Istarani, 2019:1 “ menyatakan bahwa model pembelajaran adalah rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum dan sesudah pembelajaran yang dilakukan oleh guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung dan tidak langsung dalam proses belajar mengajar”.

Menurut Fitriani (2018) menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan pendekatan yang digunakan untuk mengorganisir dan mengimplementasikan proses belajar mengajar, yang memperhatikan karakteristik dan kebutuhan siswa. Menurut ahli Hasanah (2019) mengartikan model pembelajaran sebagai suatu sistem yang mencakup berbagai elemen seperti tujuan, strategi, dan media yang digunakan untuk memfasilitasi proses belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan sebuah rangkaian tata cara penyajian materi yang tersusun secara sistematis untuk mencapai tujuan belajar tertentu.

2.1.5 Ciri -ciri Model Pembelajaran

Model pembelajaran ini memiliki ciri – ciri sebagaimana dikemukakan Rusman (2018 : 136) sebagai berikut :

1. Bersumber pada teori pendidikan serta teori belajar dari para pakar tertentu.
2. Memiliki misi ataupun tujuan pembelajaran tertentu. Misalnya model berpikir induktif dirancang guna meningkatkan proses berfikir induktif.
3. Bisa dijadikan sebagai pedoman atau acuan untuk melakukan perbaikan dan pengembangan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Sebagai contoh model synectics yang kemudian dirancang untuk memperbaiki kreativitas dalam pembelajaran mengarang.
4. Memiliki bagian – bagian model pelaksanaan yaitu (1) urutan langkah – langkah pembelajaran (syntax), (2) adanya prinsip – prinsip reaksi, (3) sistem sosial, dan (4) sistem pendukung . keempat bagian tersebut ialah pedoman praktis yang bisa digunakan oleh guru dalam melaksanakan suatu model pembelajaran.
5. Memiliki dampak sebagai akibat dari hasil terapan model pembelajaran. Beberapa dampak yang dimaksud adalah sebagai berikut : (1) dampak pembelajaran yaitu, hasil dari proses pembelajaran yang di ukur dan (2) dampak pengiring, yaitu hasil belajar jangka panjang.
6. Membuat persiapan mengajar (desain intruksional) dengan berpedoman pada model pembelajaran yang dipilihnya.

2.1.6 Pengertian model pembelajaran *Snowball Throwing*

Model pembelajaran *snowball throwing* ‘bola salju bergulir’ merupakan model pembelajaran yang menggali potensi kepemimpinan siswa dalam kelompok dan keterampilan membuat – menjawab pertanyaan yang di padukan melalui permainan imajinatif membentuk dan melempar bola salju. Model pembelajaran *Snowball Throwing* adalah metode pembelajaran aktif yang melibatkan siswa dalam proses diskusi dan kolaborasi. Dalam model ini, siswa menulis pertanyaan atau ide pada selembar kertas, kemudian kertas tersebut dilemparkan ke teman di sebelahnya. Setelah menerima kertas, siswa membaca isi kertas tersebut, memberikan tanggapan, dan kemudian menulis pertanyaan atau ide baru sebelum

melemparkan kertas lagi. Proses ini berlangsung secara berulang, yang memungkinkan semua siswa terlibat aktif dalam diskusi.

Model pembelajaran *snowball throwing* merupakan model pembelajaran yang menggunakan bola kertas yang berisi pertanyaan. Selain itu model pembelajaran ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan siswa dalam menerima dan menyampaikan informasi kepada siswa lain (Rustiarso & wijaya, 2020). Menurut Fitriani (2017) Fitriani menyebutkan bahwa model pembelajaran Snowball Throwing tidak hanya memperkuat pemahaman materi, tetapi juga melatih siswa untuk berpikir cepat dan mengemukakan pendapat dengan percaya diri. Metode ini juga efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Jika proses pembelajaran ini berjalan lancar, maka akan terbentuk suasana kelas yang dinamis, karena kegiatan siswa tidak hanya berpikir, menulis, bertanya atau berbicara, akan tetapi mereka juga menggunakan aktivitas fisik yaitu mengulang kertas dan melemparkannya pada siswa lain. Dengan demikian, tiap anggota kelompok akan mempersiapkan diri karena pada gilirannya mereka harus menjawab pertanyaan dari temannya, yang terdapat bola kertas. Model ini juga memberikan pengalaman kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan menyimpulkan berita atau informasi yang mereka peroleh dalam konteks nyata dan situasi yang kompleks.

Model pembelajaran *Snowball Throwing* ini sangat terbatas dalam pelaksanaannya, karena hanya cocok untuk materi pelajaran esakta atau sains yang cenderung tetap atau konstan dalam materi. Berdasarkan pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa model *Snowball Throwing* adalah salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang berupa permainan yang dibentuk secara kelompok dan memiliki ketua kelompok untuk mendapat tugas dari guru, kemudian setiap kelompok membuat pertanyaan dan akan dilempar pada kelompok lain dan Model pembelajaran *Snowball Throwing* adalah metode yang inovatif dan interaktif, yang berfokus pada kolaborasi dan partisipasi aktif siswa. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya belajar dari guru, tetapi juga dari teman-teman mereka, sehingga meningkatkan pemahaman dan keterampilan sosial.

2.1.7 Kelebihan model pembelajaran *Snowball Throwing*

- a. Meningkatkan jiwa kepemimpinan siswa, sebab ada ketua kelompok yang diberi tugas kepada teman – temannya.
- b. Melatih siswa untuk belajar mandiri, karena masing-masing siswa diberikan tugas untuk membuat satu pertanyaan, lalu pertanyaan itu akan dijawab oleh temannya atau sebaliknya.
- c. Menumbuhkan kreativitas belajar siswa karena membuat bola sebagaimana yang diinginkannya.
- d. Belajar lebih hidup, karena semua siswa aktif membuat pertanyaan ataupun menjawab soal temannya yang jatuh pada dirinya.

2.1.8 Kelemahan Model Pembelajaran *Snowball Throwing*

1. Sangat bergantung pada kemampuan siswa dalam memahami materi sehingga apa yang dikuasai siswa hanya sedikit. Hal ini dapat dilihat dari soal yang dibuat siswa biasanya hanya seputar materi yang sudah dijelaskan atau seperti contoh soal yang telah diberikan.
2. Ketua kelompok yang tidak mampu menjelaskan dengan baik tentu menjadi penghambat bagi anggota lain untuk memahami materi sehingga diperlukan waktu yang tidak sedikit untuk siswa mendiskusikan materi pelajaran.
3. Memerlukan waktu yang panjang.
4. Murid yang nakal cenderung untuk berbuat onar.
5. Kelas sering kali gaduh karena kelompok dibuat oleh murid.

2.1.9 Langkah – langkah *Snowball Throwing*

1. Guru menyampaikan materi yang akan disajikan.
2. Guru membentuk kelompok-kelompok dan memanggil masing-masing ketua kelompok untuk memberikan penjelasan tentang materi.
3. Masing-masing ketua kelompok kembali ke kelompoknya masing-masing, kemudian menjelaskan materi yang disampaikan oleh guru kepada temannya.

4. Masing-masing peserta didik diberi satu lembar kertas, untuk menuliskan satu pertanyaan apa saja yang menyangkut materi yang sudah dijelaskan oleh ketua kelompok.
5. Kemudian kertas yang berisi pertanyaan tersebut dibuat seperti bola dan dilempar dari satu peserta didik ke peserta didik yang lain selama $\pm$ 15 menit.
6. Setelah peserta didik dapat satu bola/satu pertanyaan diberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menjawab pertanyaan yang tertulis dalam kertas berbentuk bola tersebut secara bergantian.
7. Penutup.

2.1.10 Pengertian Media Pembelajaran

Menurut (Syaiful bahari Djamarah dan Azwan Zain, 2020:121) menyatakan bahwa Media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran.

Menurut ahli Azhar Arsyad (2019) mengartikan media pembelajaran sebagai alat dan sumber yang digunakan untuk memfasilitasi proses belajar mengajar. Media ini berfungsi untuk meningkatkan pemahaman siswa dan menjadikan pembelajaran lebih menarik.

Menurut Sudjana (2017) mengartikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran. Media ini bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pengajaran dan membantu siswa dalam memahami materi.

Penulis dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat serta mendorong siswa pada kondisional tertentu dalam melakukan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran dan memfasilitasi proses belajar mengajar untuk meningkatkan pengetahuan siswa terhadap materi pembelajaran.

2.1.12 Pengertian Media Audio-Visual

Media audio-visual merupakan bentuk media pembelajaran yang murah dan terjangkau. Media audio visual adalah alat atau sarana yang menggabungkan

unsur suara (audio) dan gambar (visual) untuk menyampaikan informasi, ide, atau pesan secara efektif. Media ini memainkan peran penting dalam berbagai konteks, seperti pendidikan, presentasi bisnis, hiburan, dan komunikasi massa.

Menurut Hamalik (2015): Hamalik mengartikan media audio visual sebagai alat yang menggabungkan unsur suara dan gambar bergerak untuk menyampaikan informasi, ide, atau konsep. Media ini memfasilitasi pemahaman yang lebih baik dengan mengaktifkan dua saluran persepsi, yaitu pendengaran dan penglihatan. Menurut Sa'dijah (2016): Sa'dijah menyatakan bahwa media audio visual adalah media yang menggabungkan elemen suara dan visual untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik. Media ini dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Media visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media audio-visual adalah penulisan naskah dan storyboard yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan, dan penelitian.

Naskah yang menjadi bahan narasi disaring dari sisi pelajaran yang kemudian disintesis ke dalam apa yang ingin ditunjukkan dan dikatakan. Narasi merupakan penuntun bagi tim produksi untuk memikirkan bagaimana video menggambarkan atau visualisasi materi pelajaran. Pada awal pelajaran media harus mempertunjukkan sesuatu yang dapat menarik perhatian semua siswa. Hal ini diikuti dengan jalinan logis keseluruhan program yang dapat membangun rasa berkelanjutan sambung-menyambung dan kemudian menuntun kepada kesimpulan atau rangkuman. Kontinuitas program dapat dikembangkan melalui penggunaan cerita atau permasalahan yang memerlukan pemecah.

Peneliti dapat menyimpulkan bahwa Media audio visual merupakan alat yang sangat efektif dalam menyampaikan informasi dan mendukung proses belajar mengajar terhadap siswa dan dengan menggunakan media audio dan visual, ini mampu meningkatkan pemahaman, menarik perhatian, dan meningkatkan pengetahuan siswa dalam belajar.

2.1.13 Pengertian Mata Pelajaran IPAS

IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) adalah singkatan yang merujuk pada pembelajaran yang mengintegrasikan dua disiplin ilmu, yaitu ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS). Dalam konteks pendidikan, IPAS bertujuan untuk memberikan pemahaman yang holistik kepada siswa mengenai fenomena alam dan sosial yang saling terkait.

Ilmu pengetahuan alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah dasar (SD) yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta. IPA adalah suatu ilmu yang mempelajari semua benda yang ada di alam, ilmu dapat diartikan sebagai suatu pengetahuan yang bersifat objektif. IPA berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

IPA adalah pengetahuan yang bersifat rasional dan objektif tentang alam sekitar. Wahab Jufri (2017:132) menyatakan bahwa “IPA atau sains merupakan pelajaran yang berorientasi pada fakta, konsep, generalisasi, hukum, teori, tentang alam yang menarik minat belajar siswa untuk dikaji, bermanfaat, selalu berkembang, dan berlaku global.” Robert B. Sund dalam Dea Mustika, (2022:14) menyatakan bahwa “IPA adalah sekumpulan pengetahuan dan juga suatu proses.” Dalam definisi IPA mengandung dua unsur, yaitu sebagai sekumpulan pengetahuan dan sebagai suatu proses untuk memperoleh dan mengembangkan pengetahuan tersebut.

Dermawan Harefa dkk. (2020) menyatakan bahwa “IPA adalah pengetahuan yang sistematis yang berlaku secara umum yang membahas sekumpulan data gejala alam yang dihasilkan berdasarkan hasil observasi. Menurut Urbafani & Rozie (2022,) pada pembelajaran IPA di SD tidak hanya menekankan konsep-konsep IPA saja, namun menekankan juga pada proses penemuan. Dengan demikian, setelah siswa mengikuti IPA siswa tidak hanya paham saja tetapi juga paham dan mengetahui keterampilan

Sertaperi laku ilmiah pada pembelajaran IPA. Pembelajaran IPA juga memiliki tujuan seperti matapelajaran lainnya.

2.1.14 Materi Gaya

2.1.14.1 Pengertian Gaya

Gaya adalah interaksi pada benda dalam bentuk dorongan atau tarikan. Secara sederhananya, gaya adalah segala bentuk interaksi yang dapat mempengaruhi kondisi dari suatu benda. Ada berbagai bentuk gaya yang dapat dijumpai di lingkungan sekitar. Ada gaya otot, gaya gesek, gaya magnet, gaya pegas, gaya gravitasi, dan gaya mesin.

2.1.14.2 Jenis-jenis gaya

1. Gaya otot

Gaya otot merupakan gaya yang dihasilkan oleh kontraksi (memendek) dan relaksasi (memanjang) otot. Gaya otot banyak digunakan manusia untuk melakukan aktivitas sehari-hari. Contoh aktivitas manusia menggunakan gaya otot, antara lain mengangkat ember, bermain sepak bola, bermain tarik tambang.



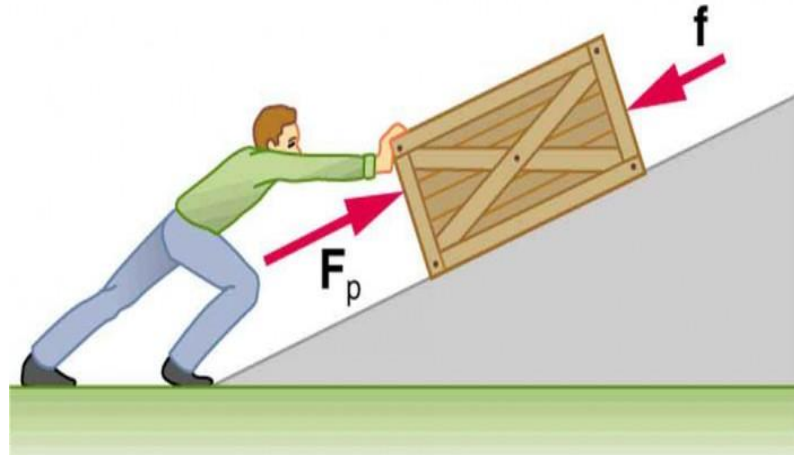
Gambar 2.1 Contoh Gaya Otot

Sumber : www.shutterstock.com

2. Gaya Gesek

Gaya gesek terjadi ketika permukaan dua benda yang bergerak bersentuhan. Semakin kasar permukaan benda, maka semakin besar gaya geseknya.

Sebaliknya, semakin licin permukaan benda, maka semakin kecil gaya geseknya. Gaya gesek juga menyebabkan benda yang semula bergerak menjadi melambat kemudian berhenti. Gaya gesek dapat diperbesar atau diperkecil.



Gambar 2.2 Contoh Gaya Gesek

Sumber : www.shutterstock.com

3. Gaya Magnet

Gaya magnet adalah gaya yang dihasilkan ketika dua magnet atau lebih berinteraksi. Magnet memiliki kekuatan yang menarik jarum, paku, atau benda lainnya terbuat dari besi atau baja. Kekuatan ini disebut gaya magnet. Gaya magnet dimanfaatkan dalam berbagai bidang contoh penerapan gaya magnet misalnya pada kompas untuk menunjukan arah. magnet juga berguna untuk memindahkan benda-benda berat yang terbuat dari besi.

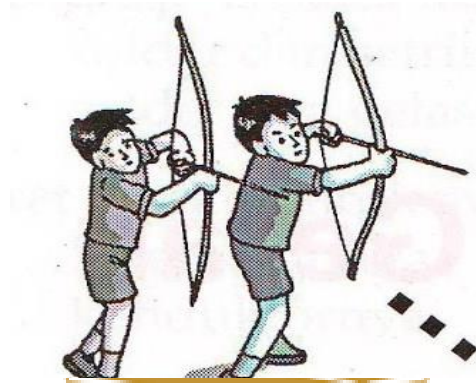


Gambar 2.3 Gaya Magnet

Sumber : www.shutterstock.com

4. Gaya Pegas

Gaya pegas merupakan gaya yang timbul akibat adanya dorongan atau tarikan terhadap benda-benda elastis. Benda elastis adalah benda yang dapat berubah bentuk saat diberi gaya dan kembali ke bentuk semula saat gaya dihilangkan.



Gambar 2.4 Contoh Gaya Pegas pada Panahan

Sumber: www.shutterstock.com

5. Gaya Gravitasi Bumi

Gaya gravitasi merupakan gaya tarik yang dialami suatu benda terhadap pusat bumi. Akibat gaya gravitasi, semua benda yang jatuh ke bumi akan tertarik ke arah pusat bumi. Besar pengaruh gaya gravitasi bumi terhadap benda tergantung pada jarak benda dari pusat bumi. Semakin jauh letak suatu benda dari pusat bumi, pengaruh gaya gravitasi akan semakin kecil. Sebaliknya, semakin dekat letak suatu benda dengan pusat bumi, pengaruh gaya gravitasinya semakin besar.



Gambar 2.5 Gaya Gravitasi Bumi

Sumber : www.shutterstock.com

6. Gaya Listrik

Gaya listrik merupakan salah satu jenis gaya tak sentuh yang dihasilkan oleh muatan-muatan listrik. Jenis gaya ini terjadi karena suatu benda dialiri oleh aliran listrik. Contoh gaya listrik misalnya ketika kita menyalakan kipas angin atau menyalakan lampu dengan aliran listrik.



Gambar 2.6 Contoh Gaya Listrik

Sumber : www.shutterstock.com

2.2 Kerangka Berpikir

IPA merupakan ilmu yang memiliki karakteristik khusus yaitu mempelajari tentang fenomena alam dan makhluk hidup, baik kejadian ataupun kenyataan dan hubungannya. IPA merupakan ilmu yang awalnya berupa percobaan namun sesuai dengan perkembangannya, IPA juga dikembangkan berdasarkan teori.

Cara meningkatkan pemahaman, pengetahuan, dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA yaitu guru perlu mengadakan proses belajar mengajar yang menarik serta melibatkan siswa dalam proses belajar mengajar. Cara yang baik dilakukan adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* merupakan salah satu model pembelajaran yang cocok diterapkan karena model pembelajaran ini tidak hanya berfokus kepada guru saja melainkan ada hubungan antar guru dengan siswa, dan hubungan siswa yang satu dengan siswa yang lainnya sehingga pembelajaran yang dilakukan lebih menarik dan membuat siswa lebih aktif dalam belajar.

Dengan menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* guru lebih mudah mengajarkan materi tentang gaya pada siswa sehingga siswa lebih mudah mengingat dan memahami tentang materi gaya.

2.3 Definisi Operasional

Definisi Operasional variabel bertujuan untuk menjelaskan makna variabel yang sedang diteliti. Menurut Sugiyono (2019) definisi operasional adalah unsur penelitian yang memberitahukan bagaimana cara mengukur suatu variabel tersebut. Definisi operasional pada penelitian ini untuk memudahkan dalam memahami maksud dari penggunaan kata pada judul penelitian tersebut, maka penulis menjelaskan sebagai berikut:

1. Belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan peserta didik untuk memperoleh pengetahuan tentang gaya dengan menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing*.
2. Mengajar adalah suatu kegiatan bimbingan kepada peserta didik yang dilakukan oleh guru tentang materi gaya dengan menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* agar siswa memperoleh pengetahuan yang baru sehingga dapat merubah tingkah lakunya menjadi lebih baik lagi.
3. Pembelajaran adalah proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang meliputi guru dan siswa saling bertukar informasi.
4. Hasil belajar adalah hasil yang dicapai siswa setelah belajar mengenai gaya dengan menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing*.
5. Model pembelajaran adalah suatu bahan yang dapat digunakan guru untuk membentuk siswa dalam pembelajaran. bbbbbb6
6. Model pembelajaran *Snowball Throwing* adalah suatu kegiatan membentuk suatu kelompok serta membuat sebuah bola salju kertas yang didalamnya berisi sebuah pertanyaan, lalu pertanyaan tersebut dilempar kepada siswa yang lain serta setiap siswa yang mendapat pertanyaan tersebut harus menjawabnya dengan baik dan benar.

7. Media audio visual adalah media yang mengandung unsur suara dan gambar yang dapat dilihat secara bersamaan.
8. Gaya adalah tarikan atau dorongan yang dapat menyebabkan benda bergerak.

2.4 Hipotesis Penelitian

Dengan melaksanakan langkah serta urutan model pembelajaran *Snowball Throwing* dengan tepat, maka diharapkan hasil belajar siswa akan mengalami perubahan ke arah yang lebih maksimal dan perubahan tingkah laku siswa kedepannya juga lebih baik lagi, maka hipotesis penelitian ini adalah “Pengaruh Model Pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar siswa pada Pembelajaran IPAS dengan materi Gaya pada kelas IV dilaksanakan di UPT SD Negeri 065011 Asam Kumbang T.P 2024/2025”. Dan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* dengan berbantuan media audio visual.

