

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar menunjukkan aktivitas yang dilakukan oleh seseorang yang disadari atau disengaja. Aktivitas ini menunjuk pada keaktifan seseorang dalam melakukan aspek mental yang memungkinkan terjadinya perubahan pada dirinya. Dengan demikian, dapat dipahami juga bahwa suatu kegiatan belajar dikatakan baik apabila intensitas keaktifan jasmani maupun mental seseorang semakin tinggi. Sebaliknya meskipun seseorang dikatakan belajar, namun jika keaktifan jasmaniah dan mentalnya rendah berarti kegiatan belajar tersebut tidak secara nyata memahami bahwa dirinya melakukan kegiatan belajar.

Kegiatan belajar juga dimaknai sebagai interaksi individu dengan lingkungannya. Lingkungan dalam hal ini adalah objek-objek lain yang memungkinkan individu memperoleh pengalaman-pengalaman atau pengetahuan baru maupun sesuatu yang pernah diperoleh atau ditemukan sebelum tetapi menimbulkan perhatian kembali bagi individu tersebut sehingga memungkinkan terjadinya interaksi.

Menurut Darman (2020:9) menyatakan bahwa “belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu” Menurut Amral dan Asmar (2020:9) menyatakan bawah “belajar adalah kegiatan berproses dan merupakan untuk yang sangat fundamental dalam penyeleggaraan jenis dan jejang pendidikan, hal ini berarti keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan sangat tergantung pada keberhasilan proses belajar di sekolah dan lingkungannya”

2.1.2 Pengertian Model Pembelajaran

Secara harfiah model di maknai sebagai suatu konsep yang digunakan untuk mempresentasikan suatu hal. Model pembelajaran dapat di katakan sebagai suatu pola yang digunakan sebagai pendoman dalam pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum dan lain sebagainya. setiap model pembelajaran mengarahkan dalam merancang pembelajaran untuk membantu peserta didik sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Thabrani (2020:4) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah kerangka kerja yang memberikan gambaran sistematis untuk melaksanakan pembelajaran agar membantu belajar siswa dalam tujuan tertentu yang ingin dicapai. Artinya, model pembelajaran merupakan gambaran umum namun tetap mengerucut pada tujuan khusus. Menurut Nurrohmatul Amaliyah (2020:66) menyatakan bahwa “Model Pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar.” Soekamto (dalam Ahmad.dkk, 2020:4) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pendoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar.

Berdasarkan pendapat di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang menggambarkan secara sistematis prosedur pembelajaran dalam melaksanakan aktivitas belajar mengajar.

2.1.3 Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning

2.1.3.1 Pengertian Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning

Model Pembelajaran (*Contextual Teaching and Learning*) dalam meningkatkan pemahaman dan minat belajar pada materi gaya menyoroti pendekatan kontekstual yang diterapkan dalam proses pembelajaran. Model ini mengintegrasikan konten pembelajaran dengan situasi dunia nyata yang relevan bagi peserta didik, sehingga memungkinkan mereka untuk lebih terlibat secara aktif dalam proses belajar.

Model membantu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep-konsep geografis dan lingkungan yang terkait dengan materi gaya dengan cara yang lebih mendalam. Melalui pendekatan ini, peserta didik dapat melihat hubungan langsung antara teori yang dipelajari di kelas dengan fenomena yang mereka alami sehari-hari di sekitar mereka. Hal ini dapat meningkatkan motivasi belajar mereka karena materi pembelajaran menjadi lebih relevan dan bermakna bagi kehidupan mereka.

Selain meningkatkan pemahaman, Model juga berpotensi untuk meningkatkan minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran tersebut. Dengan mempertimbangkan kebermaknaan materi dalam konteks nyata, peserta didik cenderung lebih tertarik untuk mengeksplorasi dan memahami lebih dalam tentang materi gaya. Ini bisa mengarah pada pengembangan sikap positif terhadap pembelajaran, di mana peserta didik tidak hanya belajar karena tuntutan kurikulum tetapi juga karena rasa ingin tahu dan keinginan untuk mengerti lebih banyak tentang lingkungan sekitar mereka. Secara keseluruhan, penerapan Model Pembelajaran dalam konteks materi gaya menunjukkan potensi besar dalam meningkatkan tidak hanya pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran tetapi juga minat mereka terhadap pembelajaran secara keseluruhan. Hal ini menggarisbawahi pentingnya pendekatan kontekstual dalam pendidikan untuk memperkuat koneksi antara teori dan praktik dalam kehidupan sehari-hari peserta didik.

Model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* menurut Idrus Hasibuan, menawarkan bentuk pembelajaran yang membantu guru untuk mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata, dunia yang dihadapi siswa. merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan pada proses keterlibatan siswa untuk menemukan materi yang dipelajarinya dan menghubungkan serta menerapkannya dalam kehidupan mereka. Dengan demikian, peran siswa dalam pembelajaran adalah sebagai subjek pembelajar yang menemukan dan membangun sendiri konsep-konsep yang dipelajarinya.

Model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* cocok atau sesuai untuk proses belajar mengajar anak-anak inklusif sebab perkembangan berfikir anak-anak inklusif berbanding lurus dengan pengalamannya sehari-hari. Belajar bukanlah menghafal dan mengingat fakta-fakta, tetapi belajar adalah upaya untuk mengoptimalkan potensi siswa baik aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas,peneliti menyimpulkan bawah Pembelajaran *Contextual Teaching and Larning* merupakan suatu model pembelajaran yang melibakan keaktifan siswa untuk memaknai pengetahuan yang diperolehnya dengan cara mengaitkan konsep atau teori yang dipelajari dengan situasi kehidupan nyata dalam kehidupan sehari-hari siswa.

2.1.3.2 Langkah langkah Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning

Langkah-langkah model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning*

a.Kegiatan Awal

1. Guru menyiapkan siswa secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran.
2. Apersepsi sebagai penggalian pengetahuan awal siswa terhadap materi yang akan di ajarkan.
3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan pokok-pokok materi yang akan di pelajari.
4. Penjelasan tentang pembagian kelompok dan cara belajar.

b.Kegiatan inti

1. Guru membagikan siswa secara berkelompok sebanyak 5-6 orang.
2. Guru menunjukan media pembelajaran yang akan dipakai dalam materi pembelajaran.
3. Siswa bekerja dalam kelompok menyelesaikan permasalahan yang diajukan guru.Guru berkeliling untuk memandu proses penyelesaian permasalahan sambil menunjukkan media pembelajaran.
4. Siswa dalam kelompok menyelesaikan lembar kerja yang di ajukan guru dari media pembelajaran yang di tunjukkan oleh guru.
5. Siswa dalam kelompok menyelesaikan lembar kerja yang diajukan guru.Guru berkeliling untuk mengamati,memotivasi,dan memfasilitasi kerja sama.
6. Siswa wakil kelompok yang lain mempresentasikan hasil kerja kelompok yang mendapat tugas dengan memperhatikan media pembelajaran yang ada di depan papan tulis.

7. Dengan mengacu pada jawaban siswa, melalui tanya jawab, guru dan siswa membahas cara penyelesaian masalah yang tepat.
8. Guru mengadakan refleksi dengan menanyakan kepada siswa tentang hal-hal yang dirasakan siswa, materi yang belum dipahami dengan baik, kesan dan pesan selama mengikuti pembelajaran.

c. Kegiatan Akhir

1. Guru dan siswa membuat kesimpulan cara menyelesaikan permasalahan pada materi pembelajaran.
2. Siswa mengerjakan lembar tugas
3. Siswa menukarkan lembar tugas satu dengan yang lain kemudian guru bersama siswa membahas penyelesaian lembar tugas sekaligus memberi nilai pada tugas sesuai kesepakatan yang telah diambil.

2.1.3.3 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning*

Adapun kelebihan dan kekurangan Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* yaitu:

1. Kelebihan Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* yaitu:
 1. Peserta didik akan dapat merasakan bahwa pembelajaran menjadi miliknya sendiri karena peserta didik diberi kesempatan yang luas untuk berpartisipasi.
 2. Peserta didik memiliki motivasi yang kuat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.
 3. Tumbuhannya suasana demokratis dalam pembelajaran sehingga akan terjadi dialog dan diskusi untuk saling belajar membelajarkan di antara peserta didik dan menambah wawasan pikiran dan pengetahuan bagi pendidik karena sesuatu yang dialami dan

disampaikan peserta didik mungkin belum diketahui sebelumnya oleh peserta didik.

2.) Kekurangan Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* yaitu:

1. Membutuhkan waktu yang relative lebih lama dari waktu pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya.
2. Aktifitas dan pembelajaran cenderung akan didominasi oleh peserta didik yang biasa atau senang berbicara sehingga peserta didik lainnya lebih banyak mengikuti jalan pikiran peserta didik yang senang berbicara.
3. Pembicaraan dapat menyimpang dari arah pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya.

2.1.4 Pengertian Media Pembelajaran

Merupakan segala sesuatu yang bisa dipergunakan oleh guru dalam memberikan suatu informasi yang berkaitan dengan pembelajaran pada siswa agar bisa merangsang pikiran, perhatian, dan perasaan. Agar dapat memberikan motivasi dan dorongan untuk belajar. Menurut Arsyad dalam (Tanjung & Silalahi 2022) Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk memberi suatu informasi pada kegiatan pembelajaram hingga bisa memancing ketertarikan serta minat peserta didik ketika belajar. Pendapat ini selaras dengan AECT (*Association of Education and Communication Technology*) menyatakan bahwasannya media sebagai suatu bentuk serta jaringan yang digunakan guna memberikan pesan atau informasi. Sedangkan menurut Adam & Syastra dalam (Salwani & Ariani 2021) menyatakan bahwa ada banyak jenis media pembelajaran, baik teknis maupun fisik yang dipergunakan saat kegiatan pembelajaran untuk bisa memberi bantuan untuk guru

menyampaikan bahan ajar pada peserta didik sehingga tujuan dari pembelajaran bisa tercapai.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah fasilitas atau alat yang dapat digunakan oleh guru sebagai perantara dalam menyampaikan pelajaran dikelas. Penggunaan media pembelajaran dapat memberikan rangsangan perhatian, perasaan, bahkan minat peserta didik agar giat belajar. Karena, peserta didik akan lebih mudah lagi untuk memahami materinya sehingga tingkat pemahamannya semakin tinggi dan tercapainya tujuan dari pembelajaran.

Berdasarkan definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk benda dan alat yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat siswa dalam belajar.

2.1.4.1 Fungsi Media Pembelajaran

Media Pembelajaran memiliki fungsi di antaranya adalah:

1. Fungsi Atensi, merupakan Fungsi inti dari media pembelajaran, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada materi pembelajaran yang yang ditampilkan atau menyertai teks materi pembelajaran
2. Fungsi Afektif, merupakan salah satu fungsi dari media pembelajaran yang dapat dilihat dari tingkat kenyamanan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar
3. Fungsi kognitif, merupakan salah satu fungsi dari media pembelajaran yang terlihat dari tampilannya
4. Fungsi Kompensatoris, merupakan salah satu fungsi dari media pembelajaran yang dilihat dari hasil penelitian.

2.1.4.2 Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum, media pembelajaran memiliki beberapa manfaat diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa
2. Materi pembelajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa
3. Metode yang di pakai dalam proses belajar mengajar akan lebih bervariasi, sehingga siswa tidak mudah bosan
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar Selain manfaat umum, media pembelajaran juga memiliki manfaat praktis.

Manfaat praktis dari media pembelajaran diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu
4. Manuba menyatakan bawah dalam temuan penelitian sebelumnya mengatakan bahwa video animasi terbukti berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar siswa. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka.

2.1.5 Media Pembelajaran Video Animasi

2.1.5 Pengertian Video Animasi

Menurut Furoidah media video animasi pembelajaran merupakan media pembelajaran yang berisikan gambar dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup dan menyimpan pesan pembelajran. Media video animasi dapat dijadikan sebagai perangkat pembelajaran yang siap digunakan kapanpun untuk menyampaikan tujuan pembelajaran tertentu.

Media video animasi dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Media ini dapat membantu siswa untuk lebih fokus dan lebih mudah menerima materi sesuai dengan tujuan pembelajaran. penggunaan media video animasi dalam proses pembelajran dapat di seragamkan, siswa dapat melihat dan mendengar melalui media yang sama serta menerima informasi Yang sama pula. Video animasi ini juga dapat menghemat waktu dan tenaga, dalam menyampaikan materi guru tidak perlu menghadirkan benda konkretnya. Seperti proses atau jenis-jenis tanah yang harus menghadirkan beberapa jenis tanah untuk diperlihatkan kepada peserta didik. sehingga media video animasi ini sangat baik untuk dijadikan sebagai penyalur informasi. Agar media video animasi ini tidak menimbulkan miskonsepsi kepada siswa, isi dari media diselingi dengan gambar asli dari materi yang disampaikan serta diiringi dengan audio yang sesuai. Media video animasi ini dapat ditayangkan dengan berbantuan LCD Proyektor di depan kelas dan dapat terlihat seisi kelas.

Penggunaan video animasi dalam proses pembelajaran dapat menghindarkan peserta didik dari rasa bosan dan kelelahan disebabkan karena sukar dicerna dan dipahami. Adapun manfaat dari penggunaan video animasi yang terdapat dalam jurnal Ni Made Liana Ayuningsih yaitu a) Menarik perhatian dan fokus siswa, b) Memperindah tampilan dalam proses belajar mengajar, c) Mempermudah susunan pembelajaran, d) Mempermudahkan pemahaman siswa e) Dapat menjelaskan materi yang dianggap sulit. Selain itu mengkutip jurnal komang sukarni dan Ida Bagus

Surya .

2.1.5.2 Langkah-langkah Video Animasia.

Langkah-langkah membuat video animasi sebagai berikut:

1. Menentukan Ide
2. Melakukan Riset Berkaitan dengan Ide
3. Membuat Kerangka Cerita (*Storyboar*)
4. Menentukan Jenis Video Animasi
5. Membuat Naskah Cerita
6. Recording Voice Over untuk Video Animasi
7. Memproses Video Animasi
8. Editing Video Animasi

1. 2.5.3 Cara Penggunaan Video Animasi

2. Media Pembelajaran
3. Media Hiburan
4. Media Presentasi
5. Edukasi
6. Cerita
7. Media Sosial
8. Pemasaran
9. Pelatihan Dan lain lain.

2.1.5.4 Kelebihan dan Kekurangan Video Animasi

Kelebihan Video Animasi

1. Efektif dan cepat,
2. Memudahkan guru untuk menyajikan informasi mengenai proses yang cukup kompleks.
3. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
4. Menarik perhatian siswa sehingga meningkatkan motivasi belajarnya.
5. Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki
6. kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
7. Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.
8. Meningkatkan kemampuan.

Kekurangan Video Animasi

1. Memerlukan biaya yang cukup mahal.
2. Memerlukan software khusus untuk membukanya.
3. Memerlukan kreatifitas dan keterampilan yang cukup memadai untuk mendesain animasi yang dapat secara efektif digunakan sebagai media pembelajaran.
4. Tidak dapat menggambarkan realitas seperti video atau fotografi.

2.1.6 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya, setelah suatu 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 (Moh Suardi,2020:19). Abdurrahman dalam (Suardi, 2020:18) menyatakan bahwa “hasil belajar adalah kemampuan yang di peroleh anak setelah melalui kegiatan belajar”). Salah satu faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar adalah minat belajar yang dimiliki setiap siswa. Minat dalam pembelajaran yang dimaksud disini adalah ketertarikan dalam sebuah pelajaran. Ada siswa yang memiliki ketertarikan belajar yang tinggi yang berarti siswa tersebut memiliki peluang yang besar untuk memahami suatu materi pembelajaran, ada juga siswa yang memiliki ketertarikan sedang dalam pembelajaran yang berarti siswa tersebut memiliki peluang cukup untuk memahami materi tersebut, terakhir. Siswa yang memiliki ketertarikan rendah dalam belajar yang berarti siswa tersebut memiliki peluang rendah untuk memahami materi tersebut

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan setiap kemampuan akhir peserta didik yang sudah (Jumlah memahami materi tersebut dimiliki siswa setelah melalui kegiatan belajar atau menerima pengalaman belajar dari pendidik baik melalui ranah kognitif, ranah efektif maupun ranah psikomotorik.

2.1.6.1 Pengertian Hasil Belajar Ranah Kognitif

Domain pengetahuan /kognitif dalam taksonomi Bloom berkaitan dengan ingatan, berfikir dan proses-proses penalaran.yaitu:

1. Mengingat

Mengingat dan mengenali kembali pengetahuan, fakta, dan konsep dari yang sudah di pelajari. Sub kategori proses mengingat dapat berupa menentukan, mencocokkan, memberi nama, mengenali, memilih dan mencari.

2. Memahami

Membangun makna atau memaknai pesan pembelajaran, termasuk dari apa yang diucapkan, dituliskan, dan digambar. Sub kategori proses dari memahami Adalah menafsirkan, mencontohkan, mendeskripsikan, merangkum, menyimpulkan, membandingkan dan menjelaskan.

3. Mengaplikasikan

Menggunakan ide dan konsep yang telah dipelajari untuk memecahkan masalah pada situasi atau kondisi real (sebenarnya). Aplikasi disini dapat di artikan sebagai penerapan atau penggunaan hukum- hukum, rumus, metode dan prinsip dalam konteks atau situasi yang lain. Sub kategori proses mengaplikasikan merupakan dalam menerapkan menghitung, mendramatisasi, memecahkan, menemukan, mema nipulai, memodifikasi, mengoperasikan, memprediksi, mengimplementasikan dan memecahkan. Menganalisis

4. Menggunakan informasi untuk mengklasifikasi, mengelompokkan, menentukan hubungan suatu informasi dengan informasi lain, antara fakta dan konsep, argumen dan kesimpulan. Sub kategori proses menganalisis adalah mengedit, mengkategorikan, menyimpulkan, membandingkan, membedakan, menggolongkan, memerinci, mendeteksi, menguraikan suatu objek, merelasikan dan menelaah.

5. Mengevaluasi

Menilai suatu objek, suatu benda, atau informasi dengan kriteria tertentu. Sub kategori untuk mengevaluasi Adalah membuktikan, memvalidasi, memproyeksi, mereviw, mengetes, meresensi, memeriksa dan mengkritik.

6. Mencipta

Meletakkan atau menghubungkan bagian bagian di dalam suatu bentuk keseluruhan yang baru; menyusun formulasi baru dari formulasi-formulasi yang ada. Sub kategori untuk mencipta adalah menghasilkan, merencanakan, menyusun, mengembangkan, menciptakan, membangun, memproduksi, menyusun, merancang dan membuat.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kongnitif adalah kemampuan intelektual siswa dalam berfikir mencakup (mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi mencipta).

2.1.6.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat digolongkan menjadi dua yaitu faktor internal dan faktor eskternal.

1. Faktor eksternal

Faktor internal adalah faktor yang berada dalam diri individu yang sedang belajar meliputi faktor jasmaniah, faktor psikologis, dan faktor kelelahan.

2. Faktor Sterlnal

Faktor Sternal adalah faktor yang berada di luar individu yang sedang belajar meliputi faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

2.1.8.2 Macam-macam gaya

Gaya dapat dibedakan menjadi:

1. Gaya Otot

Gaya otot adalah tarikan atau dorongan terhadap suatu benda yang dihasilkan oleh otot. Gaya otot sering digunakan ketika kita menarik, mendorong, serta mengangkat barang. Bahkan ketika kita berolahraga, kita menggunakan gaya otot. Contoh dari gaya otot adalah ketika mendorong meja, mengangkat buku, menarik pintu, dan sebagainya.



Gambar 2.1 Contoh Gaya Otot

Sumber:<https://tanya-tanya.com/rangkuman-materi-contoh-soal-pembahasan-bab-gaya-tingkat-sd/>

2. Gaya listrik

Gaya listrik adalah jenis gaya yang ditimbulkan oleh adanya arus listrik. Contoh dari gaya listrik adalah kipas angin yang semula diam menjadi bergerak karena adanya arus listrik, lampu menyala karena adanya listrik, blender dapat menghaluskan buah karena adanya energi listrik.



Gambar 2.2 Contoh Gaya Listrik

Sumber:<https://pembelajar.net/macam-macamgayadancontohnya/>

3. Gaya Gravitasi

Gaya gravitasi ditimbulkan oleh tarikan bumi. Benda dapat jatuh ke tanah disebabkan adanya gaya gravitasi bumi. Gaya gravitasi merupakan gaya bumi yang menarik benda ke bawah. Gaya inilah yang menyebabkan semua benda di bumi akan selalu jatuh ke bawah. Untuk membuktikan gaya gravitasi, kamu bisa coba melemparkan bola ke atas dan kamu akan melihat bola itu jatuh ke bawah. Untuk membuktikan gaya gravitasi, kamu bisa coba melemparkan ke atas dan kamu akan melihat bola itu jatuh ke bawah. Contoh lain dari gaya gravitasi adalah buah yang jatuh dari pohon ketika sudah matang.



Gambar 2.4 Contoh Gaya Gravitasi

GayaGravitasi?<https://share.google/images/8v5uquussDT5C0yU5Q>

4 Gaya Magnet

Gaya magnet adalah bentuk gaya yang memiliki kemampuan menarik benda berbahan khusus yang ditimbulkan akibat adanya magnet di diadalamnya. Gaya magnet merupakan gaya yang dihasilkan oleh magnet. Benda yang mengandung gaya magnet hanya bisa menarik benda berbahan besi atau baja. Sementara benda berbahan plastik atau kertas tidak akan menempel pada magnet. Contoh gaya magnet adalah paku tertarik ketika di dekatkan dengan magnet, pintu lemari es atau kulkas, ujung gunting dan obeng.



Gambar 2.3 Contoh Gaya Magnet

Sumber <https://share.google/images/9oNzBPO7WuR9CiL8W>

1. Gaya Gesek

Gaya gesek ditimbulkan oleh gesekan antara dua permukaan benda. Contoh gaya gesek dalam kehidupan sehari-hari adalah ketika kita berjalan. Gesekan yang terjadi antara telapak kaki dan lantai membuat kita bisa berjalan dengan aman tanpa terjatuh.



Gambar 2.5 Contoh Gaya Gesek
Gaya Gesek dalam Keseharian https://kumparan.com/berita-update/1wZ9jXEc69B?utm_source=Desktop&utm_medium=w&shareID=tY sKrssQScR7

2.1 Kerangka Berpikir

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu yang mempelajari tentang bumi dan alam sekitarnya. Di dalam IPA kita dapat mempelajari semua benda yang ada di alam, peristiwa, dan gejala-gejala yang muncul di dalam. Pembelajaran IPA merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, termasuk pada jejang sekolah dasar. Pelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang selama ini dianggap sulit oleh sebagian besar siswa, mulai dari jejang sekolah dasar sampai sekolah menengah.

Proses belajar mengajar dapat berjalan dengan efektif dan efisien serta dapat meningkatkan hasil belajar maka salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan model pembelajaran. Oleh karena itu, Guru harus bisa memilih model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar yang maksimal sesuai dengan tujuan pembelajaran. Seorang guru harus dapat menggunakan model pembelajaran yang lebih bermakna seperti model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning*. Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* merupakan suatu model pembelajaran yang melibatkan

keaktifan siswa untuk memaknai pengetahuan yang di perolehnya dengan cara mengaitkan konsep atau teori yang dipelajari dengan situasi kehidupan nyata dalam kehidupan sehari-hari siswa.

Media pembelajaran berperan sebagai alat bantu. Dengan memanfaatkan media, siswa akan lebih mudah memahami tujuan materi yang dipelajari dalam kehidupan nyata. Media video animasi merupakan media pembelajaran dalam bentuk video yang di dalamnya terdapat gambar yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

Penggunaan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* berbantuan video animasi dalam pembelajaran IPA materi gaya di kelas IV SD Negeri 067246, di harapkan dapat berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa karena pembelajran ditekankan pada keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

2.2 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka teori dan rumusan masalah maka hipotesis dalam penelitian ini adalah Ada pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* berbantuan video animasi terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPA materi gaya di kelas IV UPT SD Negeri 067246 Tuntungan Tahun Pelajaran 2025/2026.

2.3 Definisi Operasional

Agar penelitian ini sesuai dengan yang di harapkan dan menghindari kesalahpaman maka perlu diberi definisi operasioanalnya yaitu sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah Model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning*. Model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* merupakan suatu model pembelajran yang melibatkan keaktifan siswa untuk memaknai pengetahuan yang diperolehnya dengan cara mengaitkan konsep atau teori yang dipelajarinya dengan situasi kehidupan nyata dalam kehidupan sehari-hari siswa.
2. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah Media pembelajaran video animasi. video animasi merupakan media pembelajaran dalam bentuk video yang di dalamnya terdapat video yang berkaitannya dengan materi pembelajaran.
3. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa yang mengalami pengalaman belajarnya setelah suatu proses belajar berakhir maka siswa memperoleh suatu hasil belajar yang diperoleh dari post test
4. Faktor -faktor yang mempengaruhi hasil belajar ada dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal.
5. Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas.
6. Model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* merupakan model pembelajaran yang menghadapkan siswa pada masalah dunia nyata (*real world*) untuk memulai pembelajaran dan

merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat memberikan kondisi belajar aktif kepada siswa.

7. Pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan secara dinamis yang berkaitan dengan interaksi antara siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.
8. Belajar adalah suatu usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang meliputi pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang ada pada setiap individu yang belajar.
9. Mengajar merupakan suatu proses yang memberikan bimbingan atau bantuan kepada siswa sesuai dengan tujuan yang diharapkan

