

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Teori Yang Relevan

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media (dalam bentuk jamak dari kata medium) merupakan kata yang berasal dari Bahasa Latin *medius*, yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”. Oleh karena itu, dapat diartikan bahwa media adalah perantara atau pengantar sesuatu atau pesan dari pengirim kepada penerima pesan tersebut. Menurut Schramm media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan (informasi) yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.¹⁵

Menurut Gerlach dan Ely bahwa media jika dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi, yang menyebabkan siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.¹⁶ Menurut Satrianawati mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan alat dan bahan yang digunakan untuk mengefektifkan dan mengefisienkan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.¹⁷ Sedangkan menurut Gagne media pembelajaran adalah suatu komponen sumber belajar di lingkungan siswa yang

¹⁵ Sunaryo Soenarto, dkk, *Media Pembelajaran Teknologi dan Kejuruan*, (Skripsi: Universitas Negeri Yogyakarta), 2012, hal. 1

¹⁶ Nizwardi Jalinus dan Ambiyar, *Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana), 2016, hal. 2

¹⁷ Satrianawati, *Media dan Sumber Belajar*, (Yogyakarta: CV Budi Utama), 2012, hal. 8

dapat merangsang untuk belajar.¹⁸ Menurut Oemar Hamalik media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektikan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.¹⁹

Berdasarkan beberapa pengertian di atas media pembelajaran dapat diartikan bahwa suatu alat, metode, dan teknik serta semua yang ada disekitar siswa yang mampu membantu dalam memperoleh pengetahuan yang bertujuan untuk membantu guru dan siswa agar saling berinteraksi dengan baik agar tercapai tujuan pembelajaran.

b. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Berikut ciri-ciri dari media pembelajaran:

- 1) Bersifat material. Maksudnya yaitu media selalu memiliki bentuk fisik, atau elemen visual, audio, atau kinestetik yang dapat mempermudah siswa dalam memahami materi.
- 2) Bersifat interaktif. Maksudnya yaitu media pembelajaran memberikan peluang kepada siswa untuk terlibat secara langsung dalam penggunaan media tersebut.
- 3) Bersifat *reusable*. Maksudnya *reusable* yaitu dapat digunakan kembali, media tersebut dapat digunakan berkali-kali.

¹⁸ Steffi Adam dan Muhammad Taufik Syastra, Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam, *CBIS Journal*, Vol. 3, No. 2015, hal. 79

¹⁹ Septy Nurfadhillah dan 4C PGSD, *Media Pembelajaran di Jenjang SD*, (Jawa Barat: CV Jejak, anggota IKAPI), 2021, hal. 10

- 4) Edukatif. Maksudnya yaitu media tersebut dapat membantu siswa dalam memahami materi secara lebih mudah.
- 5) Eksploratif. Maksudnya yaitu media dapat membantu siswa dalam mengeksplorasi atau mengolah materi pembelajaran dengan menekankan pancainderanya.
- 6) Replikatif. Maksudnya yaitu media pembelajaran dapat merupakan replika dari suatu objek, seperti menggunakan foto objek yang sedang dipelajari.²⁰

c. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran

Pemakaian media pembelajaran dapat memotivasi siswa dalam proses pembelajaran, dapat membangkitkan minat belajar siswa, dan dapat membawa pengaruh psikologi terhadap siswa.²¹ Fungsi utama media pembelajaran adalah untuk tujuan instruksional, yaitu dimana informasi yang terdapat dalam media harus dapat melibatkan siswa baik dalam bentuk mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga terciptanya proses pembelajaran. Berdasarkan proses pembelajaran fungsi media pembelajaran adalah segala sesuatu yang membawa informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi.²²

²⁰ Putri Kumala Dewi dan Nia Budiana, *Media Pembelajaran Bahasa: Aplikasi Teori Belajar dan Strategi Pengoptimalan Pembelajaran*, (Malang: UB Press), 2018, hal. 16-18

²¹ Wining Sekarini, *Penggunaan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Menghafal Kosakata Bahasa Arab Madrasah Ibtidaiyah Terpadu Muhammadiyah 01 Sukarame*, (Skripsi: UIN Raden Intan Lampung), 2018 hal. 18

²² Septy Nurfadhillah dan 4C PGSD., hal. 8

Menurut Levie dan Lentz mengemukakan bahwa ada empat fungsi dari media pembelajaran yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris.

- 1) Fungsi atensi adalah suatu media visual yang dapat menarik perhatian siswa agar dapat berkonsentrasi terhadap isi pembelajaran yang sedang dijelaskan yang terkandung dalam media visual tersebut.
- 2) Fungsi afektif adalah media visual yang dapat menciptakan rasa senang dan kenikmatan siswa terhadap pembelajaran.
- 3) Fungsi kognitif adalah media visual yang dapat mempermudah siswa dalam memahami pesan informasi yang disampaikan dalam pembelajaran.
- 4) Fungsi kompensatoris adalah media visual yang dapat mengakomodasi siswa lemah dalam menerima pembelajaran.²³

Berikut manfaat dari media pembelajaran khususnya pada bidang pengajaran bahasa, diantaranya:

- 1) Dengan menggunakan media dapat membantu siswa dalam memahami dan memperjelas materi sehingga dapat memperlancar, meningkatkan proses pembelajaran dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat menambah kemenarikan, perhatian dan kesenangan siswa terhadap pelajaran. Pembelajaran yang terlalu monoton akan membuat siswa menjadi jenuh, hal ini

²³ Muh Haris Zubaidillah dan Hasan, Pengaruh Media Kartu Bergambar (Flash Card) Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Arab, *Jurnal Al-Mi'yar*, Vol. 2, No. 1 2019, hal. 46

dapat menggunakan media pembelajaran sebagai solusi dalam mengatasi kejenuhan dan menarik perhatian siswa saat mengikuti pembelajaran.

- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan indera.
- 4) Media pembelajaran juga dapat memberikan pengalaman siswa tentang peristiwa yang ada di lingkungan mereka, serta memungkinkan akan terjadinya interaksi secara langsung antara guru, masyarakat dan lingkungan sekitar misalnya dapat melalui kegiatan karya wisata, berkunjung ke museum atau kebun binatang.²⁴

Jadi dapat disimpulkan bahwa fungsi dan manfaat dari media pembelajaran adalah suatu alat, metode atau teknik yang ada di lingkungan sekitar siswa yang dapat menarik perhatian siswa, menciptakan rasa senang dalam pembelajaran sehingga dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan yang diinginkan.

2. Media Gambar

a. Pengertian Media Gambar

Media gambar merupakan media visual dalam bentuk grafis. Media grafis didefinisikan sebagai media yang mengkombinasikan suatu fakta dan gagasan dengan kuat dan jelas melalui suatu kombinasi pengungkapan kata dan gambar. Media

²⁴ Isran Rasyid Karo-Karo dan Rohani, Manfaat Media Dalam Pembelajaran, *Jurnal AXIOM*, Vol. VII, No. 1, 2018, hal. 95

gambar sangat berperan penting untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, khususnya untuk hasil belajar mata pelajaran IPA materi gaya. Dalam hal ini penggunaan media gambar pada proses pembelajaran dapat diharapkan dapat menepai tujuan yang diinginkan yaitu hasil belajar yang meningkat.²⁵

Gambar adalah suatu media pengajaran yang dikenal dalam setiap kegiatan pembelajaran dan paling umum digunakan yang berfungsi untuk menyampaikan pesan atau materi dari penerima sumber ke penerima pesan atau materi. Media gambar merupakan media sederhana dua dimensi pada bidang yang tidak transparan dan bisa dikembangkan dalam berbagai bentuk melalui kombinasi pengungkapan kata dan gambar.²⁶ Gambar adalah salah satu media yang dikenal dalam setiap pembelajaran karena media gambar merupakan media yang sederhana, tanpa memerlukan perlengkapan dan tidak diproyeksikan untuk mengamatinya. Media gambar juga termasuk gambar tetap atau *still picture* yang terdiri dari dua kelompok, yaitu yang pertama: *flat opaque picture* atau gambar yang tidak tembus pandang, contohnya gambar atau lukisan cetak. Kedua yaitu *transparent picture* atau gambar tembus pandang, contohnya film slide, film strips.²⁷ Jadi dapat disimpulkan bahwa media gambar adalah suatu media yang

²⁵ Wiwik Eka Pratiwi, Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA Konsep Makhluk Hidup Dan Lingkungannya Pada Siswa Kelas IV SD Inpres Ana' Gowa Kab. Gowa. (*Skripsi: Universitas Muhammadiyah Makassar*), 2017, hal. 4

²⁶ Tarpan Suparman, dkk., hal. 252

²⁷ Rohini., hal. 77

digunakan untuk menyampaikan materi kepada siswa sehingga siswa dapat memahami materi yang dibahas dengan lebih mudah.

b. Kelebihan dan kekurangan Media Gambar

Pada dasarnya media gambar memiliki beberapa kelebihan, diantaranya:

- 1) Bersifat konkrit, yaitu dimana gambar atau foto tersebut dapat dilihat oleh peserta didik dengan jelas dan realistis dengan menunjukkan materi yang akan disampaikan.
- 2) Mengatasi ruang dan waktu. Misalnya untuk menunjukkan gambar jenis batu pembentuk muka bumi, gunung berapi, atau yang lainnya tidak perlu melihat objeknya secara langsung namun dapat diganti dengan menggunakan gambar atau foto saja.
- 3) Meminimalisir keterbatasan pengamatan. Yaitu untuk menerangkan objek tertentu yang sulit diamati yaitu dapat menggunakan gambar atau foto.
- 4) Dapat memperjelas suatu masalah. Dimana gambar memungkinkan suatu masalah dipahami secara sama.
- 5) Harganya murah dan mudah untuk diperoleh.²⁸

Selain kelebihan media dalam proses pembelajaran, berikut kekurangan dari media gambar:

²⁸ Rohini., hal. 76-77

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Febryananda hasil belajar adalah penguasaan yang telah didapatkan oleh siswa setelah siswa menyerap pengalaman belajar. Sedangkan menurut Rusman hasil belajar adalah sebuah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Belajar tidak hanya penguasaan konsep teori pelajaran saja, tetapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat-bakat, penyesuaian sosial, jenis-jenis keterampilan, cita-cita, keinginan, dan harapan.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah mendapatkan pengalaman belajar pada saat proses pembelajaran. Hasil belajar juga dapat diartikan sebagai nilai yang diperoleh siswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Jadi, hasil belajar adalah suatu hasil kegiatan yang telah dicapai oleh seseorang setelah ia melakukan kegiatan pembelajaran, hasil belajar seseorang dapat dilihat dari perubahan tingkah laku yang dapat diamati antara sebelum dan sesudah melakukan kegiatan belajar.²⁹

Berdasarkan uraian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar adalah suatu hasil yang diperoleh siswa setelah mereka mendapatkan pembelajaran dan untuk mengembangkan serta meningkatkan siswa untuk menjadi lebih baik.

²⁹ Endang Sri Wahyuningsih, *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*, (Sleman: CV Budi Utama), 2012, hal. 65

b. Indikator Hasil Belajar

Menurut Straus, Tetroe, dan Graham indikator hasil belajar adalah:

- 1) Ranah Kognitif, yang memfokuskan terhadap bagaimana siswa mendapatkan pengetahuan akademik melalui metode pelajaran atau cara penyampaian informasi atau materi.
- 2) Ranah Afektif, yaitu yang berkaitan dengan sikap, nilai, keyakinan yang berperan penting dalam perubahan tingkah laku.
- 3) Ranah Psikomotorik, yaitu yang berkaitan dengan keterampilan dan pengembangan penguasaan keterampilan.

c. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Hanadi, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah:

- 1) Faktor Internal
 - a. Faktor Fisiologis, seperti kondisi kesehatan yang sehat, tidak capek, tidak cacat fisik, dan sebagainya. hal ini dapat mempengaruhi siswa pada pembelajaran
 - b. Faktor Psikologis, pada dasarnya seluruh siswa mempunyai mental yang berbeda-beda, hal ini akan mempengaruhi hasil belajar. Adapun faktor ini mencakup intelegensi (IQ), bakat, minat, perhatian, motif, motivasi, kognitif, serta daya nalar.

2) Faktor Eksternal

- a. Faktor Lingkungan, faktor ini akan berdampak pada hasil belajar, termasuk fisik dan sosial. Lingkungan alam seperti suhu, kelembaban. Belajar siang hari dalam ruangan yang lembab dan kurangnya udara tentu berbeda dengan belajar pada saat pagi hari dimana udara sejuk.
- b. Faktor Instrumental, keberadaan dan penggunaannya didesain sesuai hasil belajar yang diinginkan, diharapkan dapat berguna seperti sarana agar tujuan belajar yang diinginkan dapat tercapai. Faktor ini meliputi kurikulum, sarana, dan guru.³⁰

d. Pembelajaran mata pelajaran IPA dengan Media Gambar

Dalam menggunakan media gambar terhadap hasil belajar IPA pada materi gaya, siswa dirangsang untuk dapat menyebutkan gaya beserta contohnya dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya guru menyiapkan media gambar yang berisi gambar beserta kata penjelas sesuai dengan materi yang akan di bahas. Kemudian pendidik menjelaskan materi yang dibahas dengan berbantuan media gambar tersebut. Setelah penjelasan selesai, pendidik membuat 6 kelompok yang dimana setiap kelompok akan menerima 1 gambar beserta tugas untuk kelompok. Setelah selesai, perwakilan kelompok menjelaskan jawaban dari kelompok masing-

³⁰ Homroul Fauhah dan Brillian Rosy., hal. 326-328

masing secara bergantian. Sebelum mengakhiri pembelajaran siswa diberikan tes berupa soal secara tertulis untuk dikerjakan.

4. Pelajaran IPA

a. Pengertian Pelajaran IPA

Ilmu Pengetahuan Alam adalah penyelidikan yang terorganisir untuk mencapai pola atau keteraturan dalam alam. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) ini berfungsi untuk memberikan pengetahuan tentang lingkungan alam, mengembangkan keterampilan, wawasan, dan kesadaran teknologi dalam kaitan dengan pemanfaatannya bagi kehidupan sehari-hari. Mata pelajaran IPA pada sekolah dasar mulai diajarkan di kelas rendah dengan lebih bersifat memberi pengetahuan melalui pengamatan terhadap berbagai jenis dan perantai lingkungan alam serta lingkungan buatan.³¹

Menurut Darmojo yang menjelaskan bahwa IPA merupakan suatu pengetahuan yang rasional dan objektif tentang alam semesta dengan segala isinya. IPA adalah salah satu pelajaran yang diajarkan disekolah pada setiap jenjang pendidikan. Tujuan dari pembelajaran IPA di SD ialah pada pelajaran IPA memiliki nilai pendidikan yaitu dapat membentuk kepribadian siswa secara menyeluruh, dengan begitu siswa dapat lebih mengembangkan pemahaman dan pengetahuan tentang konsep-konsep IPA yang

³¹ Yuli Astuti, Pengaruh Penggunaan Media Kartu Bergambar Terhadap Motivasi Belajar IPA Konsep Struktur Bagian Tumbuhan Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Kaluku Bodoa Kota Makassar. (*Skripsi*: Universitas Muhammadiyah Makassar), 2018, hal. 12-13

dapat bermanfaat dan dapat diterapkan pada kehidupan sehari-hari.³²

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah suatu latihan awal siswa untuk berpikir kritis dalam mengembangkan daya cipta dan minat belajar sejak dini kepada alam sekitarnya. Ilmu Pengetahuan Alam merupakan pengetahuan khusus yaitu dengan melakukan observasi, eksperimen, penyimpulan, penyusunan teori, dan dengan demikian seterusnya yang saling berkaitan antara cara yang satu dan yang lainnya. IPA atau Sains merupakan usaha manusia untuk memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran hingga dapat ditarik kesimpulan.³³

Ilmu Pengetahuan Alam adalah terjemahan dari kata-kata Inggris, yaitu *natural science*, yang artinya ilmu pengetahuan alam. Jadi *natural science* atau IPA dapat disebut dengan ilmu pengetahuan alam atau ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa alam. IPA juga membahas tentang gejala-gejala alam yang disusun sistematis yang didasarkan dengan hasil pengamatan dan percobaan yang dilakukan manusia. Menurut Iskandar *natural science* atau ilmu pengetahuan alam secara harfiah adalah ilmu yang membahas tentang alam ini, ilmu yang membahas tentang

³² Hilda Oktri Yeni, dkk, Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA Dengan Menggunakan Media Visual Pada Siswa Kelas IV SDN 002 Tebing Kabupaten Karimun Tahun Ajaran 2017/2018, *Jurnal Pendidikan MINDA*, Vol. 1, No. 2, 2020, hal. 11

³³ Kudisiah, Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Gaya Menggunakan Metode Demonstrasi Pada Siswa Kelas IV SDN Bedus Tahun Pelajaran 2017/2018, *Jurnal JIME*, Vol. 4, No. 2, 2018, hal. 199

peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam ini. Menurut Darmogo & Kaligis menjelaskan IPA adalah “Ilmu” tentang “Pengetahuan Alam”. Secara singkat IPA merupakan pengetahuan yang objektif dan rasional mengenai alam semesta dan segala isinya. Menurut Nash menjelaskan bahwa “*Science is a way of looking at the world*” yang berarti “Sains adalah cara memandang dunia”. Nash juga menjelaskan bahwa suatu metode atau cara untuk mengamati alam.

Jadi Sains secara harfiah juga dapat disebut sebagai ilmu pengetahuan yang membahas tentang alam atau peristiwa-peristiwa tentang alam. Pendidikan IPA juga dapat mempersiapkan diri untuk lebih meningkatkan kualitas hidupnya. Hal ini kemungkinan karena pendidikan IPA membimbing siswa untuk memecahkan masalah, berpikir kritis, dan membuat keputusan-keputusan yang dapat meningkatkan kualitas hidup menuju masyarakat yang dipelajari secara keilmuan.³⁴

b. Materi Gaya

1) Pengertian Gaya

Gaya adalah dorongan atau tarikan yang diberikan pada suatu benda. Sedangkan gerak adalah perpindahan posisi atau kedudukan suatu benda. Besaran gaya dapat diukur menggunakan alat yang disebut *dinamometer*. Satuan gaya dinyatakan dalam *Newton* (N). Gaya dapat mempengaruhi

³⁴ Binti Muakhirin, Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Pendekatan Pembelajaran Inkuiri Pada Siswa SD, *Jurnal Ilmiah Guru “COPE”*, No. 1, 2014, hal. 52-53

suatu gerak dan bentuk benda. Cara mengubah gerak atau bentuk benda, diantaranya: Gerak benda, Dorongan atau tarikan suatu benda

2) Macam-macam Gaya

a. Gaya Otot

Gaya Otot adalah gaya yang dilakukan oleh otot-otot tubuh kita. Misalnya otot sangat fleksibel karena dikendalikan oleh koordinasi biologis pada manusia. Oleh karena itu, gaya otot bisa mendorong dan menarik.

Ciri-ciri dari gaya otot adalah adanya koordinasi antara sistem rangka atau otot manusia, sehingga menimbulkan atau menghasilkan suatu gaya. Salah satu manfaat gaya otot dalam kehidupan sehari-hari yaitu untuk memperkuat otot, dan untuk memudahkan pekerjaan. Berikut contoh gambar dari gaya otot:

Gambar 2.1 Contoh Gambar Gaya Otot



b. Gaya magnet

Gaya Magnet adalah gaya yang diakibatkan oleh magnet. Misalnya ketika kita mendekatkan magnet pada

paku besi. Paku besi akan tertarik dan menempel pada magnet tersebut. Gaya magnet bersifat menarik benda-benda yang terbuat dari besi.

Ciri-ciri dari gaya magnet yaitu adanya gaya tarik-menarik antara dua medan magnet yang saling berhubungan. Salah satu manfaat gaya magnet dalam kehidupan sehari-hari yaitu dapat mengangkat rongsokan besi, untuk hiasan kulkas, untuk kompas penunjuk arah bumi, dinamo sepeda dan generator untuk membangkitkan tenaga listrik. Berikut contoh gambar dari gaya magnet:

Gambar 2.2 Contoh Gambar Gaya Magnet



c. Gaya Gravitasi Bumi

Gaya Gravitasi Bumi adalah gaya yang diakibatkan oleh tarik Bumi terhadap segala benda di permukaan bumi. Adanya gaya gravitasi menyebabkan kita tetap dapat berdiri di atas permukaan bumi dan tidak melayang di udara.

Ciri-ciri dari gaya gravitasi yaitu gaya tarik-menarik bumi seperti halnya sebuah buah tidak jatuh ke atas melainkan ke

bawah, itu semua karena adanya gaya gravitasi. Salah satu manfaat gaya gravitasi dalam kehidupan sehari-hari yaitu berguna untuk menahan benda-benda tetap berada pada permukaan bumi, jika tidak ada gaya gravitasi, benda-benda akan berhamburan dan saling bertabrakan dan benda-benda di bumi juga tidak dapat terlempar ke luar angkasa. Berikut contoh gambar gaya gravitasi bumi:

Gambar 2.3 Contoh Gambar Gaya Gravitasi Bumi



d. Gaya listrik

Gaya Listrik adalah gaya yang dihasilkan oleh muatan-muatan listrik. Gaya listrik dibagi menjadi dua yaitu:

1) Gaya Listrik Statis

Gaya Listrik Statis adalah listrik yang perpindahan arusnya terbatas, sehingga sifatnya hanya sementara (lemah), atau diam. Gaya listrik misalnya terdapat pada sisir dan penggaris plastik yang digosokkan dengan rambut kering, sehingga dapat menarik sobekan kertas kecil. Sisir dan penggaris plastik yang digosokkan dengan rambut akan memiliki muatan listrik karena kelebihan elektron. Gaya listrik juga terjadi ketika

batang kaca digosokkan dengan kain sutera kering karena kekurangan elektron.

Ciri-ciri dari listrik statis yaitu timbul akibat dari gesekan dua benda yang berbeda muatan (Proton dan Elektron), tidak dapat dialirkan atau mengalir melalui suatu rangkaian listrik, dan pelepasan muatan listrik statis terjadi dalam waktu yang cukup singkat atau sesaat. Salah satu manfaat listrik statis dalam kehidupan sehari-hari yaitu untuk menangkal petir, dimanfaatkan Generator Van de Graff, Pelat logam pada pengumpul asap, dll. Berikut contoh gambar gaya listrik statis:

Gambar 2.4 Contoh Gambar Gaya Listrik Statis



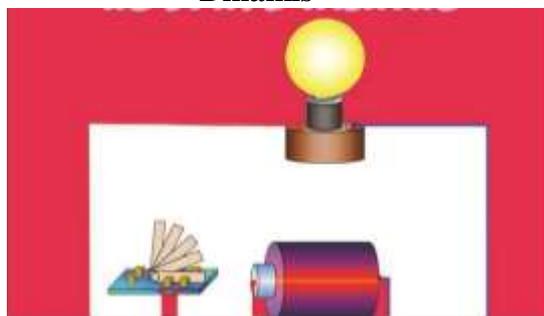
2) Gaya Listrik Dinamis

Gaya Listrik Dinamis adalah listrik yang bisa bergerak. Listrik dinamis terjadi karena ada arus listrik searah dan arus listrik bolak-balik. Arus listrik hanya bisa menyala pada rangkaian listrik tertutup.

Ciri-ciri dari listrik dinamis yaitu memiliki perpindahan elektron atau aliran secara terus-menerus yang terjadi di aliran listrik dinamis, listrik dinamis masuk sebagai kategori yang dapat berubah-ubah atau

bisa bergerak, dapat menghantarkan panas, cepat merambat listrik. Salah satu manfaat listrik dinamis dalam kehidupan sehari-hari yaitu sebagai rangkaian listrik di rumah seperti halnya menyalakan alat-alat rumah tangga.³⁵ Berikut contoh gambar gaya listrik dinamis:

Gambar 2.5 Contoh Gambar Gaya Listrik Dinamis



e. Gaya gesekan

Gaya Gesekan adalah gaya yang ditimbulkan oleh gesekan antara dua permukaan benda, misalnya ban mobil yang melaju di atas jalan beraspal. Mobil akan berhenti ketika direm karena adanya gaya gesek antara permukaan ban mobil dengan jalan.

Ciri-ciri dari gaya gesekan yaitu adanya pergesekan antara dua benda atau lebih. Seperti halnya saat mengerem sepeda, ban akan bergesekan dengan aspal jalanan, sehingga sepeda berhenti. Salah satu manfaat gaya gesekan dalam kehidupan sehari-hari yaitu dapat menghasilkan

³⁵ Reza Ardiansyah, Pengembangan Materi Gaya Berbasis Metode Eksperimen Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD/MI, (*Skripsi*: IAIN Bengkulu), 2021, hal. 17-18

panas, membantu benda bergerak tanpa tergelincir, menghentikan gerak benda, dan pembuatan magnet, dll.³⁶

Berikut contoh gambar gaya gesekan:

Gambar 2.6 Contoh Gambar Gaya Gesekan



B. Variabel Penelitian

Variabel Penelitian adalah suatu atribut, nilai, sifat, dari orang, kegiatan atau onjek yang mempunyai variasi tertentu yang akan ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulan. Menurut Kerlinger menyatakan bahwa variabel adalah sifat atau konstruk (*constructs*) yang akan dipelajari. Sedangkan menurut Kidder, variabel adalah suatu kualitas dimana peneliti mempelajari lalu menarik kesimpulan darinya. Selain itu variabel juga dikatakan sebagai atribut dari bidang keilmuan atau kegiatan tertentu.

Menurut hubungan antara variabel satu dengan variabel lainnya, maka macam-macam variabel dalam penelitian dapat dibedakan menjadi:

- a. Variabel Independen (variabel bebas)
- b. Variabel Dependen (variabel terikat)
- c. Variabel Moderator (variabel memperkuat atau melemahkan)

³⁶ <https://maglearning.id/2022/01/02/materi-ipa-kelas-4-tema-7-subtema-1-gaya-dan-macam-macamnya/?amp>, diakses pada Senin 30 Mei 2022, pukul 14.05

- d. Variabel Intervening (variabel yang mempengaruhi antara variabel independen dan dependen menjadi hubungan yang tidak langsung dan tidak dapat diamati atau diukur)
- e. Variabel kontrol (variabel yang digunakan jika penelitiannya bersifat membandingkan)³⁷

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan variabel independen atau yang sering disebut dengan variabel bebas. Variabel independen ini juga sering disebut dengan variabel *stimulus*, *prediktor*, *antecedent*. Dalam bahasa Indonesia diartikan sebagai variabel bebas. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media gambar (X), dan untuk variabel terikatnya yaitu hasil belajar IPA (Y).

C. Kerangka Teoritis

Pemahaman terhadap materi sangatlah berpengaruh pada hasil belajar siswa, sehingga penggunaan atau penerapan media dalam proses pembelajaran sangatlah diperlukan untuk pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari sehingga mereka dapat menerapkan dalam kehidupan sehari-hari sesuai pemahaman mereka. Terkait dalam hal ini peneliti mengambil mata pelajaran IPA sebagai penelitian dikarenakan hasil belajar siswa yang masih kurang. Terlebih dengan kurangnya penggunaan media pada saat proses pembelajaran.

³⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta), 2013, hal. 38-41

Maka dari itu guru diharuskan untuk menyiapkan pembelajaran yang lebih menyenangkan tetapi juga tidak keluar dari materi yang diajarkan seperti menggunakan media pembelajaran yang dapat dilakukan dengan cara bermain sambil belajar.

