

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kerangka Teoritis**

##### **2.1.1 Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran dilakukan oleh dua orang pelaku yaitu, guru dan siswa perilaku mengajar dan perilaku belajar tidak terlepas dari bahan pelajaran.

Triyanto (2009:193) mengemukakan bahwa pembelajaran merupakan aspek kegiatan yang kompleks dan tidak dapat dijelaskan sepenuhnya. secara sederhana Pembelajaran dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. pada hakekatnya, Triyanto mengungkapkan bahwa pembelajaran merupakan usaha sadar dari seseorang guru untuk membelajarkan peserta didik mengarahkan interaksi peserta didik dengan sumber belajar lain dengan maksud agar tujuan dapat tercapai dari uraian tersebut maka terlihat jelas bahwa pembelajaran itu adalah interaksi dua arah dari pendidik dan peserta didik antara keduanya terjadi komunikasi yang terarah menuju kepada target yang telah ditetapkan.

Gegne (2009:9) menjelaskan "pembelajaran atas rangkaian aktivitas yang sengaja diciptakan dengan maksud untuk memudahkan terjadinya proses belajar". Sedangkan Warsita, (2008:85) mengemukakan bahwa pembelajaran (*instruction*) adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik. "Guru akan senantiasa diobservasi, dilihat, didengar, ditiru, semua perilakunya oleh para siswanya. Dari proses observasi siswa mungkin juga menirukan perilaku gurunya, sehingga diharapkan terjadi proses penghayatan pada setiap siswa untuk kemudian diamalkan".

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses perubahan seseorang agar memperoleh ilmu pengetahuan, perubahan tingkahlaku melalui kegiatan belajar, dan bagaimana orang melakukan tindakan penyampaian ilmu pengetahuan melalui kegiatan belajar dan bagaimana

orang melakukan tindakan penyampaian ilmu pengetahuan melalui kegiatan mengajar, atau kepribadian seseorang dari pengalaman dan latihan dalam bentuk peningkatan kualitas seperti membaca, mengamati, mendengar, meniru, dan lain sebagainya.

### **2.1.2 Pengertian Belajar**

Belajar adalah interaksi kepada siswa yang terjadi saling mempengaruhi dan saling menghagai satu dengan yang lain. Banyak ahli yang telah merumuskan pengertian belajar mengajar berdasarkan pandangannya masing-masing. Perumusan dan tinjauan itu masih memiliki kebaikan dan kelemahan.

M. Dalyono (2005:49-50) mengemukakan beberapa pengertian belajar mengajar adalah sebagai berikut:

- a) Belajar bertujuan mengadakan perubahan di dalam diri antara lain tingkahlaku.
- b) Belajar bertujuan mengubah kebiasaan, diri yang buruk menjadi yang baik seperti merokok, minum-minuman keras, keluyuran, tidur siang, bangun terlambat, bermalas-malasan dan sebagainya.
- c) Belajar bertujuan untuk mengubah sikap diri negatif menjadi positif, tidak hormat menjadi hormat, benci menjadi sayang, dan sebagainya.
- d) Belajar bertujuan menambah pengetahuan dalam berbagai bidang ilmu.

Makmur Khairani (2013:3) menyatakan bahwa "Belajar merupakan kegiatan penting yang harus dilakukan setiap orang secara maksimal untuk dapat menguasai atau memperoleh sesuatu belajar dapat didefinisikan secara sederhana sebagai suatu usaha atau kegiatan yang bertujuan mengadakan perubahan di dalam diri seseorang mencakup perubahan tingkah laku, sikap, kebiasaan, ilmu pengetahuan keterampilan, dan sebagainya".

Usman (1993:278), menyatakan bahwa gaya mengajar adalah suatu kegiatan guru dalam konteks proses interaksi pembelajaran yang ditunjukkan untuk mengatasi kebosanan murid, sehingga dalam situasi pembelajaran. Murid senantiasa menunjukkan ketekunan, antusiasme serta penuh partisipasi.

Berdasarkan pengertian dari beberapa ahli tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa belajar adalah suatu kegiatan dalam memperoleh ilmu

pengetahuan, dimana orang dewasa yang paling mengetahui apa dan bagaimana proses pembelajaran itu, Cara menyampaikan pengetahuan yang paling tepat ialah dengan menggunakan metode imposisi, yakni dengan jalan menuang ilmu pengetahuan kepada siswa. Pengetahuan itu sendiri bersumber dari mata pelajaran yang diberikan di sekolah sehingga terjadinya proses belajar mengajar antara guru dengan siswa yang saling berinteraksi. Dalam mentransfer ilmu pengetahuan.

### **2.1.3 Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan suatu tindakan atau proses untuk menentukan nilai keberhasilan belajar di sekolah mengalami interaksi pembelajaran. Dengan pendekatan *picture and picture* maka guru dalam melaksanakan pembelajaran memiliki keterampilan sehingga informasi yang diterimanya lebih berkesan. Menurut Sudjana “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. Maka, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu tindakan untuk menentukan nilai keberhasilan siswa dalam belajar di sekolah. Hasil belajar dan proses belajar tidak hanya dinilai oleh test, baik melalui bentuk test uraian maupun objektif, tetapi juga dapat dinilai oleh alat-alat non test.

Penggunaan non test untuk menilai hasil dan proses belajar masih sangat terbatas jika dibandingkan dengan penggunaan test dalam menilai hasil dan proses belajar. Para guru di sekolah pada umumnya lebih banyak menggunakan test daripada bukan test mengingat alatnya mudah dibuat, penggunaannya lebih praktis, dan yang dinilai terbatas pada aspek kognitif berdasarkan hasil-hasil yang diperoleh siswa setelah menyelesaikan pengalaman belajarnya.

Ada tiga macam hasil belajar yaitu:

1. Keterampilan dan Kebiasaan
2. Pengetahuan dan Pengertian
3. Sikap dan Cita-Cita

Hasil belajar yang dicapai siswa melalui proses belajar-mengajar yang optimal cenderung menunjukkan hasil yang berciri sebagai berikut:

- a. Kepuasan dan kebanggaan yang dapat menumbuhkan motivasi belajar intrinsik pada diri siswa. Motivasi intrinsik adalah semangat juang untuk belajar yang tumbuh dari dalam diri siswa itu sendiri. Siswa tidak akan mengeluh dengan prestasi yang rendah, dan ia akan berjuang lebih keras untuk memperbaikinya sebaliknya, hasil belajar yang baik akan mendorong pula untuk meningkatkan, setidaknya-tidaknya mempertahankan apa yang telah dicapainya.
- b. Menambah keyakinan akan kemampuan dirinya. Artinya, ia tahu kemampuan dirinya dan percaya bahwa ia punya potensi yang tidak kalah dari orang lain apabila ia berusaha sebagaimana seharusnya.
- c. Hasil belajar yang dicapainya bermakna bagi dirinya
- d. Hasil belajar diperoleh siswa secara menyeluruh (komprehensif), yakni mencakup ranah kognitif, pengetahuan, dan wawasan.
- e. Kemampuan siswa untuk mengontrol atau menilai dan mengendalikan dirinya terutama dalam menilai hasil yang dicapainya maupun nilai dan mengendalikan proses dan usaha belajarnya.

#### **2.1.4 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Dalam proses belajar berhasil tidaknya pembelajaran di sekolah bergantung pada aktif tidaknya siswa dalam belajar.

Slameto (2010:54) “Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar banyak jenisnya, tetapi dapat di golongkan menjadi 2 yaitu faktor intern dan faktor ekstern” Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada diluar individu yang sedang belajar.

Daryanto (2010:55) faktor yang mempengaruhi belajar itu adalah faktor-faktor yang berasal dari luar diri pelajar dan faktor-faktor yang berasal dari diri pelajar”

Slameto (2010:54-71) faktor intern dapat dibagi menjadi 3 faktor yaitu: 1) Faktor jasmaniah, meliputi: faktor kesehatan dan cacat tubuh, 2) faktor psikologi meliputi, intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan, dan

3) faktor kelelahan, selanjutnya faktor eksteren yang berpengaruh terhadap aktivitas belajar, dapat dikelompokkan menjadi 3 faktor yaitu Faktor keluarga meliputi: (a) cara orang tua mendidik, (b) realasi antar anggota keluarga, (c) suasana rumah (d) keadaan ekonomi keluarga, (e) pengertian orang tua, (f) latar belakang budaya. 2) Faktor sekolah meliputi: (a) metode mengajar, (b) kurikulum, (c) relasi guru dengan siswa, (d) relasi siswa dengan siswa, (e) disiplin disekolah, (f) alat pembelajaran, (g) waktu sekolah, (h) standar pembelajaran di atas ukuran, (i) keadaan gedung, (j) metode belajar, (k) tugas rumah. 3) Faktor masyarakat meliputi: (a) kegiatan siswa dalam masyarakat, (b) mass media, (c) teman bergaul, (d) bentuk kehidupan masyarakat.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dipaparkan di atas dapat disimpulkan bahwa kedua faktor-faktor tersebut saling berkaitan sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar adalah faktor yang terdapat dari dalam diri siswa dan dari luar diri siswa itu sendiri yang sangat membantu guru untuk mengetahui hasil belajar siswa yang telah di ukur melalui ujian tes.

### **2.1.5 Model Pembelajaran**

Model pembelajaran adalah pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan untuk mencapai hasil belajar dapat dilakukan dengan berbagai cara. Untuk merancang pembelajaran dapat dilakukan dengan memilih model pembelajaran yang didukung proses belajar.

Komalasari (2010:57) model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang di jadikan khas oleh guru.

Soekamto dalam Ahmadi dan Amri (2011:8) mengemukakan maksud dari 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 pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

Ngalimun (2012:27) berpendapat model pembelajaran adalah suatu rancangan atau pola yang digunakan sebagai pedoman pembelajaran di kelas

artinya model pembelajaran adalah suatu rencana yang digunakan guru untuk melakukan pengajaran di kelas.

Dari pendapat di atas dapat dipahami model pembelajaran adalah suatu cara yang digunakan oleh guru dalam melakukan interaksi dengan siswa untuk menciptakan proses belajar yang lebih efektif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

### **2.1.6 Pengertian Model Pembelajaran *Picture and Picture***

Model pembelajaran yang menarik sangat penting dalam proses pembelajaran. Jika seorang guru menggunakan model pembelajaran yang kurang menarik siswa akan merasa jenuh saat proses kegiatan belajar mengajar. Memilih model yang sesuai dengan materi pembelajaran yang diajarkan yang paling tepat digunakan untuk meningkatkan keaktifan siswa dengan model pembelajaran. *Picture and picture* adalah gambar-gambar yang menyangkut materi pembelajaran saat mengikuti pembelajaran dengan demikian siswa dapat aktif bertanya.

Kurniasih, (2015) Model pembelajaran *picture and picture* merupakan model pembelajaran yang komparatif atau mengutamakan adanya kelompok-kelompok dengan media gambar yang dipasangkan atau diurutkan menjadi urutan logis.

Kurniasih & Sani, (2016:44) Model pembelajaran *picture and picture* akan membuat muatan materi IPA menjadi lebih menarik dan bermakna karena siswa diberikan kesempatan untuk membangun pengetahuannya sendiri melalui berbagai kegiatan seperti menyusun dan mengurutkan gambar model pembelajaran ini memiliki karakteristik inovatif, kreatif, dan tentunya sangat menyenangkan.

Suprijono, (2009) dan (Sa'adaah ; 2017). Model pembelajaran ini, mengandalkan gambar dalam proses pembelajarannya. Gambar-gambar inilah yang menjadi faktor utama dalam pembelajaran. Hamdani, (2011) Dengan model pembelajaran ini diharapkan peserta didik aktif dan inovatif. Selain itu, menurut Fatimah, et al (2016) dengan model pembelajaran dapat berpengaruh dalam proses mengajar di sekolah dasar.

### 2.1.7 Langkah - Langkah Model Pembelajaran *Picture and Picture*

Miftahul Huda (2014:236) menyatakan bahwa model pembelajaran *Picture and Picture* merupakan model pembelajaran.

Strategi pembelajaran yang menggunakan gambar sebagai media pembelajaran strategi ini mirip sekali dengan Example non example, dimana gambar yang diberikan pada siswa harus dipasangkan dan diurutkan secara logis gambar ini menjadi perangkat utama dalam proses pembelajaran. Untuk itulah, sebelum proses pembelajaran berlangsung, guru sudah menyiapkan gambar yang akan ditampilkan baik dalam bentuk kartu berukuran besar, Gambar tersebut bisa ditampilkan melalui bantuan PowerPoint atau software-software lain.

Langkah-langkah model *picture and picture* ini antara lain:

- Tahap Pertama : Penyampaian kompetensi
- Tahap Kedua : Presentasi materi
- Tahap Tiga : Penyajian gambar
- Tahap Empat : Pemasangan gambar
- Tahap Lima : Penjajakan
- Tahap Enam : Penyajian kompetensi
- Tahap Tujuh : Penutup

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *picture and picture* strategi pembelajaran yang sangat disukai oleh anak dengan menggunakan media nyata untuk itu proses pembelajaran akan terasa menyenangkan dan cepat memahami apa yang diajarkan oleh guru. tetapi tetap langkah-langkah model pembelajaran ini sangat memakan waktu yang banyak dan guru pun harus menyiapkan segala hal yang diperlukan untuk materi yang jenuh dan mengantuk dalam proses pembelajaran.

Menurut D. Dierich dalam Hamalik (2007:90-91) langkah-langkah kegiatan siswa antara lain:

- 1) Kegiatan-kegiatan visual: membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran mengamati orang lain yang berkerja atau bermain.

- 2) Kegiatan-kegiatan lisan; mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, berwawancara atau diskusi;
- 3) Kegiatan-kegiatan mendengarkan: mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan instrumen musik, mendengarkan siaran radio.

### **2.1.8 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Picture and Picture***

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan kelebihan dan kekurangan tersebut menjadi pelengkap bagi model pembelajaran lainnya.

Fenny (2014:14) kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *Picture and Picture*. Adapun kelebihan model pembelajaran *Picture and Picture* yaitu:

- 1) Materi yang diajarkan lebih terarah karena pada awal pembelajaran guru menjelaskan kompetensi yang harus dicapai dan materi secara singkat terlebih dahulu.
- 2) Siswa lebih cepat menangkap materi ajar karena guru menunjukkan gambar-gambar mengenai materi yang dipelajari.
- 3) Dapat meningkatkan daya nalar atau daya pikir siswa karena siswa disuruh guru untuk menganalisis gambar yang ada.
- 4) Dapat meningkatkan tanggung jawab siswa, sebab guru menanyakan alasan siswa mengurutkan gambar.
- 5) Pembelajaran lebih berkesan, sebab siswa dapat mengamati langsung gambar yang telah dipersiapkan oleh guru.

Kekurangan model pembelajaran *Picture and Picture*:

- 1) Sulit menemukan gambar-gambar yang bagus dan berkualitas serta sesuai dengan materi pembelajaran.
- 2) Sulit menemukan gambar-gambar yang sesuai dengan daya nalar atau kompetensi siswa yang dimiliki.
- 3) Baik guru ataupun siswa kurang terbiasa dalam menggunakan gambar sebagai bahan utama dalam membahas suatu materi pelajaran.



- 4) Tidak Tersedianya dan khusus untuk menemukan atau mengadakan gambar-gambar yang diinginkan.

Indriani (2016:10) memiliki pendapat lainnya mengenai kelebihan dan kekurangan model *Picture and Picture* kelebihan model dipaparkan sebagai berikut:

- 1) Guru lebih mengetahui kemampuan masing-masing siswa.
- 2) Melatih berpikir logis dan sistematis.
- 3) Membantu siswa belajar berpikir berdasarkan sudut pandang suatu subjek bahasa dengan memberikan kebebasan siswa dalam praktik berpikir.
- 4) Mengembangkan motivasi untuk belajar lebih baik.
- 5) Siswa di libatkan dalam perencanaan dan pengelolaan kelas.

Disamping kelebihan, model tersebut memiliki kekurangan yaitu:

- 1) Memakan banyak waktu.
- 2) Banyak siswa yang pasif.
- 3) Guru mengkhawatirkan bahwa akan terjadi kekacauan di kelas.
- 4) Dibutuhkan dukungan fasilitas, alat dan biaya.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari model *Picture and Picture* yaitu materi yang diajarkan lebih terarah, siswa dapat lebih menangkap materi melalui gambar yang disajikan, meningkatkan daya pikir tanggung jawab siswa, serta Pembelajaran dapat lebih menyenangkan dengan adanya pengamatan gambar secara langsung. Namun, kekurangan yang dimiliki oleh model ini yaitu sulitnya menemukan gambar yang sesuai dengan materi ajar dan kompetensi yang dimiliki siswa.

### **2.1.9 Pengertian Pembelajaran IPA**

Pembelajaran IPA adalah pembelajaran yang menekankan siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar. Sudjana (2013:15) berpendapat bahwa IPA atau sains merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari mengenal alam semesta beserta isinya, serta peristiwa-peristiwa yang terjadi didalamnya yang dikembangkan oleh para ahli berdasarkan proses ilmiah.

Rusnadi (2013), mengemukakan bahwa pembelajaran IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang penting ditanamkan pada anak didik karena Melalui pembelajaran IPA siswa mampu bersikap ilmiah dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi. Sedangkan Trisnani (2015), mengatakan bahwa pelajaran IPA memiliki peranan penting dalam perkembangan manusia, baik dalam hal perkembangan teknologi yang dipakai untuk menunjang kehidupannya maupun dalam hal penerapan konsep.

Berdasarkan pengertian di atas, penelitian menyimpulkan bahwa Pengertian Pembelajaran IPA merupakan suatu kegiatan yang fokus mengkaji alam melalui proses ilmiah, dalam proses pembelajaran guru dapat menerapkan model media gambar agar siswa mampu mengingat materi dalam jangka waktu panjang.

#### **2.1.10 Tujuan Pembelajaran IPA**

Sulistiyorini (2007: 15) berpendapat bahwa tujuan pembelajaran IPA adalah sebagai berikut (1) memahami alam sekitar; (2) memiliki keterampilan untuk mendapatkan ilmu berupa keterampilan proses/metode ilmiah; (3) memiliki sikap ilmiah di dalam mengenal alam sekitar dan memecahkan masalah yang yang dihadapinya.

Khaeruddin (2007:182-183) menyatakan membekali peserta didik memiliki kemampuan mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya, hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat, mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.

Mallinson dalam Bundu (2006: 64) berpendapat bahwa tujuan pembelajaran IPA memiliki dua tujuan utama yaitu 1 mengembangkan dimensi pengetahuan siswa dan 2 mengembangkan dimensi performa siswa dimensi pengetahuan mengacu pada pengintegrasian konsep biologi fisika dan pengetahuan area bumi sedang dimensi performa menyangkut pengembangan kemampuan dan

keterampilan bermakna dimensi ini membantu siswa melakukan hal yang lebih baik bukan hanya mengetahui yang lebih pada pengetahuan.

Berdasarkan pendapat diatas peneliti menyimpulkan bahwa nilai pendidikan yang dapat membentuk karakter anak secara keseluruhan dan dapat di kembangkan dan di pahami dalam kehidupan sehari.

### 2.1.11 Materi Pembelajaran

#### A. Siklus Air

Air banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari, baik untuk mandi, mencuci, memasak dan sebagainya. Darimana datangnya air? Mengapa air tak kunjung habis, walaupun kita gunakan setiap hari? Air selalu ada di bumi karena air mengalami siklus (daur). Perhatikan siklus air pada gambar 1.1 di bawah ini.



Gambar 2.1 bagan proses daur air

Daur air merupakan suatu proses dimana air mengalami perputaran dari bumi ke atmosfer dan akan kembali ke bumi, hal itu terjadi secara terus-menerus melalui tahapan-tahapan sebagai berikut:

1. Tahap Evaporasi (Penguapan)

Air yang berada di lautan, danau, dan sungai akan mengalami evaporasi atau penguapan karena adanya pengaruh suhu panas yang berasal dari sinar matahari.

2. Tahapan Presipitas (Pengendapan)

Setelah air mengalami proses penguapan maka akan menghasilkan butir-butir uap air. Uap air tersebut akan naik serta berkumpul di udara dan

lama-kelamaan udara tersebut akan penuh sehingga udara tidak mampu menampung uap air yang cukup banyak.

### 3. Tahapan Kondensasi (Pengembunan)

Dengan adanya perubahan suhu yang cukup dingin, uap air tersebut akan berubah menjadi titik-titik air membentuk awan (awan mendung). Titik-titik air yang membentuk awan tersebut akan turun menjadi hujan, dimana air hujan tersebut akan mengalir ke sungai sampai ke laut dan menguap kembali. Hal tersebut terjadi secara terus menerus tanpa berhenti.

## B. Dampak Siklus Air

Siklus air mempengaruhi peristiwa di bumi dan kelangsungan hidup makhluk hidup. Siklus air menyediakan air yang dibutuhkan oleh makhluk hidup. Siklus air juga mempengaruhi kelembapan, suhu, curah hujan dan iklim di bumi. Uap air hasil evaporasi yang ada di atmosfer akan mempengaruhi kelembapan dan suhu. Uap air akan mengurangi suhu di bumi sehingga tidak terlalu panas. Air yang turun sebagai hujan menghasilkan air tawar yang dibutuhkan makhluk hidup untuk dapat bertahan hidup. Banyaknya curah hujan yang turun juga dipengaruhi oleh banyaknya air yang mengalami penguapan dalam siklus air.



Gambar 2.2 Siklus air menyediakan air yang dibutuhkan

## C. Kegiatan Manusia yang mempengaruhi Siklus Air

### 1. Penebangan Hutan

Penebangan hutan yang berlebihan menyebabkan hutan menjadi gundul. Hutan yang gundul tidak dapat menyerap air. Ketika turun hujan, air akan langsung mengalir ke sungai dan akhirnya ke laut. Karena tidak ada penahannya, aliran itu deras sehingga dapat mengikis tanah lapisan atas dan humus. Akibatnya tanah menjadi tandus, selain itu, hutan gundul dapat menyebabkan banjir.



Gambar 2.3 penebangan hutan secara liar dapat mengganggu siklus air

## 2. Pencemaran

Pencemaran yang sangat mempengaruhi daur air adalah perencanaan yang terjadi di laut, karena laut adalah bagian terbesar dari bumi. Misalnya pencemaran minyak di laut menyebabkan laut tertutup oleh minyak. Minyak akan menghambat proses penguapan, akibatnya jumlah uap air yang membentuk awan akan semakin berkurang sehingga hujan yang turun pun semakin sedikit.



Gambar 2.4 Populasi perairan dapat menyebabkan kematian bagi hewan tumbuhan perairan

### 3. Penggunaan pestisida dan pupuk kimia yang berlebihan

Penggunaan pestisida dan pupuk kimia yang berlebihan menyebabkan pencemaran air. Sisa pestisida dan pupuk kimia akan terbawa air ke sungai dan menyebabkan polusi perairan.

### 4. Pembuangan gas-gas beracun

Gas-gas beracun dapat berasal dari gas buangan bahan bakar kendaraan bermotor dan mesin pabrik. Gas-gas tersebut akan bercampur dengan uap air di atmosfer menghasilkan air hujan yang bersifat asam. Hujan asam dapat merusak bangunan, tumbuhan, dan melalui hewan serta manusia.

### 5. Pembangunan daerah perkotaan

Daerah perkotaan menjadi semakin sempit karena banyak dibangun rumah, gedung dan jalan beraspal. Akibatnya semakin sempit pula lahan hijau yang berfungsi untuk menyerap air hujan, sehingga dapat mengganggu siklus air.

## **D. Upaya penghematan pada air**

1. Menutup kran air segera setelah tempat penampungan air tersebut terisi penuh sehingga air tidak terbuang cuma-cuma.
2. Memanfaatkan air bekas cucian kecuali air bekas yang sudah tercampur zat kimia seperti sabun, deterjen dan lainnya, untuk menyiram tanaman (mangga dan bunga-bunga).
3. Tindakan mencuci kendaraan setiap hari, hal itu akan mengakibatkan pemborosan menggunakan air.
4. Menggunakan air seperlunya saja tidak berlebihan dalam penggunaan air bersih.

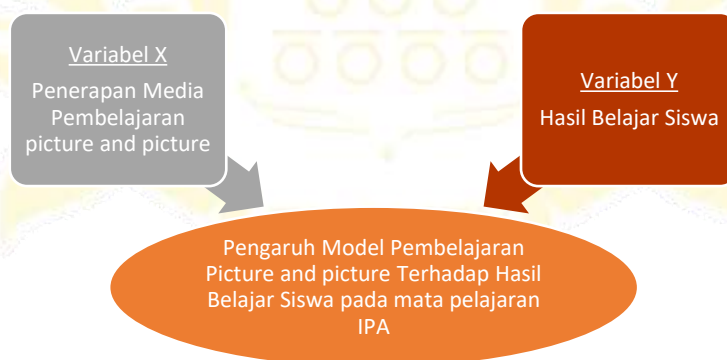
## **2.2 Kerangka Berpikir**

Kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan yang paling pokok dalam proses pendidikan di sekolah, ini berarti bahwa berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan tergantung pada bagaimana kegiatan proses belajar mengajar yang dialami oleh peserta didik. Salah satu cara dalam menggunakan media pembelajaran *Picture and Picture* dalam pembelajaran disekolah merupakan suatu

jenis pembelajaran yang akan tersampaikan dengan menggunakan media pembelajaran agar siswa dapat lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

Penerapan media *Picture and Picture* siswa akan menjadi lebih aktif, karena guru menggunakan media gambar-gambar yang menarik, sehingga meningkatkan rasa penasaran dan keingintahuan siswa menjadi lebih besar untuk menyusun dan memecahkannya.

Hasil belajar adalah kemampuan belajar siswa yang telah dilatih dan dapat di peroleh dengan menggunakan tujuan pembelajaran dalam bentuk model pembelajaran yang menunjukkan bahwa siswa lebih aktif saat pembelajaran di kelas berlangsung. Dalam penelitian ini akan dilakukan terhadap dua kelas dimana satu kelas diperlukan sebagai kelas eksperimen, yaitu dalam pembelajaran menggunakan media gambar dan satu kelas lagi sebagai kelas kontrol, Baik kelas eksperimen ataupun kelas kontrol akan diberikan posttest yang sama. Selanjutnya hasil dari posttest dari masing-masing kelas akan dianalisis untuk menguji hipotesis. Sehingga akan diketahui apakah media pembelajaran *Picture and Picture* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik.



Dari kerangka teoritis di atas, dapat disimpulkan bahwa kerangka berpikir yang diharapkan dengan menggunakan media gambar dapat menambah Hasil belajar siswa.

### 2.3 Defenisi Operasional

Agar penelitian ini sesuai dengan yang diharapkan dan menghindari hal-hal yang memicu kesalahpahaman maka perlu diberi defenisi operasional yaitu sebagai berikut:

1. Pembelajaran adalah interaksi antara guru dengan siswa untuk menciptakan pengetahuan dan keterampilan agar tercapai tujuan pembelajaran pada sumber belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.
2. Belajar adalah suatu aktivitas mental yang menghasilkan perubahan dari yang tidak tahu menjadi tahu dengan memperoleh pengetahuan dan latihan.
3. Hasil belajar siswa adalah suatu kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar.
4. Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar adalah faktor yang terdapat dari dalam diri siswa dan dari luar diri siswa itu sendiri yang sangat membantu guru untuk mengetahui hasil belajar siswa yang telah di ukur melalui ujian tes.
5. Model pembelajaran adalah suatu desain/rancangan pembelajaran di kelas yang akan di laksanakan oleh guru agar tercapainya tujuan pembelajaran.
6. Model pembelajaran *Picture and Picture* merupakan model pembelajaran yang mengutamakan kelompok-kelompok dengan menggunakan media gambar.
7. Pembelajaran IPA adalah suatu ilmu yang mempelajari tentang kejadian-kejadian yang ada di dalamnya.

#### **2.4 Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan teori dan kerangka berfikir diatas, maka secara umum hipotesis penelitian ini adalah:

1.  $H_a$  : Adanya pengaruh yang signifikan dengan menggunakan model *Picture and Picture* pada pembelajaran IPA materi siklus air di kelas V SD Negeri 067246 Flamboyan Raya Tahun ajaran 2022/2023.
2.  $H_o$  : Tidak ada pengaruh model pembelajaran *Picture and Picture* peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas V SD Negeri 067246 Flamboyan Raya Tahun ajaran 2022/2023.