

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Penggunaan

Pengertian penggunaan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) diartikan sebagai proses, cara pembuatan atau memakai sesuatu, pemakai. Kata penggunaan menggambarkan perubahan dari keadaan atau sifat yang negatif berubah menjadi positif. Hasil dari suatu penggunaan juga ditandai dengan tercapainya tujuan pada suatu titik tertentu. Adi D. (2001) dalam kamus bahasanya mengemukakan istilah penggunaan berasal dari kata guna yang berarti berlapis-lapis dari sesuatu yang tersusun sedemikian rupa, sehingga membentuk suatu susunan yang ideal, sedangkan penggunaan adalah kemajuan dari seseorang yang tidak menggunakan menjadi menggunakan, dari tidak bisa menjadi bisa. Penggunaan adalah proses, cara, pembuatan untuk menaikkan sesuatu atau usaha kegiatan untuk memajukan sesuatu ke arah yang lebih baik dari sebelumnya.

2.1.2 Media Pembelajaran

2.1.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar'. Hamka (2018) mengatakan bahwa media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sehingga menarik minat peserta didik untuk belajar lebih lanjut. Media merupakan segala bentuk alat yang dipergunakan dalam proses penyaluran atau penyampaian informasi. Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai alat bantu yang dapat digunakan sebagai penyampaian pesan untuk penyampai pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Minat belajar peserta didik akan meningkat apabila guru menggunakan media pembelajaran karena dapat mempermudah proses penyampaian materi pelajaran. Media pembelajaran dapat dimaknai sebagai alat yang membawa pesan

dan informasi antara guru dan siswa. Media pembelajaran digunakan sebagai alat menyampaikan atau memberikan informasi kepada siswa (Nurrita, 2018). Ketepatan dalam penerapan modal dan media pembelajaran juga menjadi faktor penentu keberhasilan dalam proses belajar mengajar (Nurhayati Erlis, 2020) Buku, film, kaset, film bingkai adalah contohnya. Media pembelajaran dikatakan penting karena dengan penggunaan media nya tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan sebelumnya

Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat menarik perhatian dan minat siswa dalam belajar.

2.1.2.2 Fungsi Media Pembelajaran

Kedudukan media pembelajaran sebagai perantara proses komunikasi pembelajaran antara guru dengan siswa memiliki fungsi sebagai berikut:

- 1) Pemusatan fokus perhatian siswa;
- 2) Penggugah emosi dan motivasi siswa;
- 3) Pengorganisasi materi pembelajaran;
- 4) Penyama persepsi;
- 5) Pengaktif repon siswa.

Selain beberapa fungsi di atas, media pembelajaran memiliki fungsi sebagai berikut:

- a) Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar
- b) Penafsiran yang berbeda dapat dihindari
- c) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
- d) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
- e) Efisiensi dalam waktu dan tenaga
- f) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa
- g) Media memungkinkan menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar
- h) Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif

2.1.2.3 Manfaat Media Pembelajaran

Arsyad dalam Mashri, 2019 mengemukakan media pembelajaran memiliki manfaat praktis seperti berikut:

- a) Mampu memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar proses dan hasil belajar.
- b) Mampu meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar
- c) Mampu menanggulangi keterbatasan indra, ruang dan waktu
- d) Mampu memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka.

Secara umum, media pembelajaran memiliki beberapa manfaat yang perlu diketahui. Manfaat umum dari media pembelajaran yang dimaksud diantaranya adalah sebagai berikut:

- a) Lebih menarik
- b) Materi jelas
- c) Tidak mudah bosan
- d) Siswa lebih aktif

2.1.3 Media Poster

2.1.3.1 Pengertian Media Poster

Menurut Sabri (dalam Musfiqon, 2012) poster merupakan penggambaran yang ditunjukkan sebagai pemberitahuan, peringatan, maupun penggugah selera yang biasanya berisi gambar-gambar. Muflihatin 2014 mengemukakan bahwa poster adalah media visual berupa gambar pada selembar kertas yang berukuran besar yang dapat digantung atau ditempel di dinding, atau permukaan lainnya yang berfungsi untuk menyampaikan informasi tertentu yang dapat mempengaruhi dan memotivasi tingkah laku orang lain yang melihatnya.

Secara umum poster adalah suatu pesan yang tertulis baik itu berupa gambar maupun tulisan yang ditujukan untuk menarik perhatian banyak orang sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima orang lain dengan mudah. Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2010) menjelaskan bahwa poster adalah sebagai

kombinasi visual dari rancangan yang kuat, dengan warna, dan pesan dengan maksud untuk menangkap perhatian orang yang lewat tetapi cukup lama menanamkan perhatian orang yang lewat namun cukup lama juga menanamkan gagasan yang berarti di dalam ingatannya.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa poster adalah salah satu cara untuk menyampaikan informasi yang dapat berupa tulisan atau gambar yang bertujuan untuk menarik perhatian orang yang melihatnya.

2.1.3.2 Kelebihan dan Kelemahan Media Poster

Menurut Okdila pada 2013 media poster memiliki kelebihan yaitu:

- 1) Memiliki kekuatan dramatik yang begitu tinggi sehingga memikat dan menarik perhatian;
- 2) Merangsang motivasi belajar, poster dapat merangsang anak untuk mempelajari lebih jauh dan atau ingin tahu hakikat dari pesan yang disampaikan;
- 3) Sederhana;
- 4) Memiliki makna yang luas;
- 5) Dapat dinikmati secara individual dan klasikal;
- 6) Dapat dipasang/ditempelkan dimana-mana, sehingga memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mempelajari dan mengingat kembali apa yang telah dipelajari;
- 7) Dapat menyarankan perubahan tingkah laku kepada peserta didik yang melihatnya.

Adapun kelemahan yang terdapat pada penggunaan poster sebagai media pembelajaran adalah

- 1) Sangat dipengaruhi oleh tingkat pengetahuan orang yang melihatnya;
- 2) Karena tidak adanya penjelasan yang terinci, maka dapat menimbulkan interpretasi yang bermacam-macam dan mungkin merugikan;
- 3) Suatu poster akan banyak mengandung arti/makna bagi kalangan tertentu, tetapi dapat juga tidak menarik bagi kalangan yang lainnya;

- 4) Bila poster terpasang atau terpancang terlalu lama disuatu tempat, maka akan berkurang nilainya, bahkan akan emmbosankan orang yang melihatnya.

2.1.4Ice Breaking

2.1.4.1 Pengertian Ice Breaking

Membuat suasana belajar yang kondusif merupakan salah satu faktor penting untuk mendapatkan perhatian penuh dari peserta didik. Apabila suasana kelas tidak kondusif maka akan menyebabkan peserta didik merasa bosan, jenuh, tidak fokus pada pembelajaran, mengantuk dan juga berbecira dalam kelas. Akibatnya tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan tidak akan tercapai dengan maksimal. Terdapat banyak cara yang dapat digunakan guru dalam mengatasi hal tersebut salah satunya adalah *Ice breaking*.

Menurut M.Said dalam Sunarto "*Ice Breaking*" adalah permainan atau kegiatan yang berfungsi untuk mengubah suasana kebekuan dalam kelompok (Sunarto,2017). Menurut istilah yang dikemukakan oleh Ucu Sulastri dalam bukunya yaitu "*Ice Breaking* adalah peralihan situasi dari yang membosankan, mengantuk dan tegang menjadi ceria dan menyenangkan dengan permainan-permainan sederhana." (Sulastri, 2014) permainan tersebut sebagai aktiviatas yang disenangi oleh semua kalangan, tanpa bisa dibatasi usia karena setiap individu pasti merasakan kebosanan dalam belajar, yang kemudian menginginkan suasana belajar yang menyenangkan. Syam Mahfud (2010) mengemukakan *Ice breaking* adalah suatu aktivitas kecil dalam suatu acara yang bertujuan agar peserta mengenal peserta lain dan merasa nyaman dengan lingkungan barunya.

Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa *Ice breaking* adalah salah satu cara yang dapat digunakan guru menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik agar kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan aktif.

2.1.4.2 Tujuan Ice Breaking

Menurut Sunarto (2012) mengatakan abhwa tujuan dilaksanakannya *Ice breaking* adalah:

- 1) Terciptanya kondisi-kondisi yang *equal*/setarap antara sesama peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.
- 2) Menghilangkan sekat-sekat pembatas di antara peserta didik, sehingga tidak ada lagi anggapan di anu pintar, si anu bodoh, si anu kaya, si anu bos dan lain sebagainya, yang ada hanyalah kesamaan kesempatan untuk maju.
- 3) Terciptanya kondisi yang dinamis dan kondusif diantara peserta didik.
- 4) Menimbulkan motivasi sesama peserta didik untuk melakukan pembelajaran.

Sesuai dengan namanya *Ice breaking* dibuat untuk memecahkan situasi yang digunakan pada oembelajatan yang berlangsung. Dengan tujuan ini diharapkan sswa tidak merasa bosan dengan pembelajaran sehingga suasana di kelas sangat kondusif dalam proses pembelajaran.

2.1.4.3 Kelebihan dan Kelemahan *Ice Breaking*

Menurut Sunarto (2012) dalam model pembelajaran pasti ada namanya kekurangan dan kelebihannya masing-masing, termasuk *Ice breaking*.

Kelebihan dari *Ice breaking* :

- 1) Membuat waktu terasa cepat
- 2) Membawa dampak menyenangkan dalam pembelajaran
- 3) Dapat digunakan secara spontan
- 4) Membuat suasana menjadi menyatu dan kompak

Kelemahan dari *Ice breaking* adalah penerapan disesuaikan dengan kondisi tempat masing-masing.

2.1.4.4 Ragam Teknik *Ice Breaking*

Beragam macam cara *Ice breaking* yang dapat diberikan untuk peserta didik, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Gerakan

Menggerakkan organ tubuh dengan cara bergantian atau bersamaan yang tidak perlu mengurus banyak tenaga, tidak membahayakan, dan yang pasti mengandung kegembiraan.

- 2) Bertepuk

Tepuk tangan adalah aktivitas yang bisa dipraktikkan secara langsung tanpa adanya konseptual yang rumit untuk dipersiapkan.

3) Menyanyi

Kegiatan yang banyak disukai oleh anak-anak adalah bernyanyi. Dengan bernyanyi kelas menjadi berwarna kembali. Guru diharapkan berinovasi dalam membuat lagu yang bernuansa pendidikan bahkan yang selaras dengan pelajaran.

4) Permainan

Stimulasi yang dapat dilakukan peserta didik dalam pembelajaran salah satunya adalah bermain. Belajar tidak semua memperhatikan, membaca atau menulis namun dengan bermain juga dapat belajar, tergantung bagaimana guru menerapkan edukasi dalam permainan.

5) *Story Telling*

Story telling adalah bentuk mengalihkan perhatian siswa kepada seseorang yang bercerita di depan. Bentuk dari cerita biasanya mengandung teladan atau kisah nyata yang dapat di jelma oleh pemikiran peserta didik.

6) Tebakan

Tebakan yang dimaksud adalah aktivitas yang dapat menghidupkan pola fikir anak dalam menerima rangsangan untuk menjawab pertanyaan yang ada.

7) Kalimat indah dan bermakna

Guru memberikan pesan-pesan yang mengandung motivasi, menginspirasi, dan kalimat yang positif untuk disampaikan dan mengandung teladan bagi peserta didik.

8) Film

Memutarakan tayangan yang positif, memotivasi, dan inspiratif untuk siswa dalam mengisi kebosanan atau kejenuhan dalam belajar.

2.1.5 Minat Belajar

2.1.5.1 Pengertian Minat Belajar

Slameto (2015) dalam bukunya menyebutkan pengertian minat belajar ialah salah satu bentuk keaktifan seseorang yang mendorong untuk melakukan serangkaian kegiatan jiwa dan raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dalam lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotorik. Agus sujanto pada 2013 juga memberikan pengertian tentang minat “sesuatu pemusatan perhatian yang tidak disengaja yang terlahir dengan kemauannya dan yang tergantung dari bakat dan lingkungannya”. Sobur 2013 mengatakan bahwa minat merupakan istilah yang lebih umum untuk merujuk pada seluruh proses gerakan, termasuk situasi yang mendorong, dorongan yang timbul dalam diri individu, tingkah laku yang ditimbulkan, dan tujuan atau kahir dari gerakan atau perbuatan.

Dari beberapa pendapat ahli diatas dapat disimpulkan minat adalah rasa tertarik atau dorongan yang muncul dari dalam diri seseorang yang biasanya disertai oleh perasaan senang, karena menganggap hal tersebut penting dan menyenangkan.

2.1.5.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa, menurut Surdiman 2015 sebagai berikut:

- 1) Memotivasi dan cita-cita
- 2) Keluarga
- 3) Peranan guru
- 4) Sarana dan prasarana
- 5) Teman pergaulan
- 6) Mass media

Fungsi media dalam belajar lebih besar sebagai kekuatan yang mendorong peserta didik untuk belajar. Peserta didik yang berminat pada pelajaran akan terdorong terus untuk tekun belajar, berbeda dengan peserta didik yang sikapnya hanya menerima pelajaran, mereka hanya tergerak untuk mau belajar tetapi sulit untuk tekun karena tidak ada pendorongannya. Untuk memperoleh hasil yang baik dalam belajar peserta didik harus mempunyai minat terhadap pelajaran sehingga mendorong peserta didik tersebut untuk terus belajar.

Minat berfungsi sebagai pendorong keinginan seseorang, penguat hasrat dan sebagai pergerak dalam berbuat yang berasal dari dalam diri seseorang untuk melakukan sesuatu dengan tujuan dan arah tingkaj laku sehari-hari. Hal ini diterangkan oleh Sudirman (2013) yang menyatakan berbagai fungsi minat, sebagai berikut:

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat, yaitu sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi.
- 2) Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai.
- 3) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang serasi guna mencapai tujuan.

Fungsi minat dalam kaitannya dengan pelaksanaan studi menurut Gie (2014) adalah sebagai berikut:

- Minat melahirkan perhatian yang serta merta.
- Minat memudahkan tercapainya konsentrasi.
- Minat mencegah gangguan perhatian dari luar.
- Minat memperkuat pelekatnya bahan ajar dalam ingatan.
- Minat memperkecil kebosanan studi dalam diri sendiri.

2.1.6 Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

2.1.6.1 Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Ilmu pengetahuan alam, yang sering disebut juga dengan istilah pendidikan sains, disingkat menjadi IPA. IPA atau sains dalam arti sempit telah dijelaskan merupakan disiplin ilmu yang terdiri dari *physical sciences* (ilmu fisika) dan *life sciences* (ilmu biologi). IPA (sains) berupaya membangkitkan minat manusia agar mau meningkatkan kecerdasan dan pemahamannya tentang alam seisinya yang penuh dengan rahasia yang tak habis-habisnya. IPA membahas tentang gejala-gejala alam yang disusun secara sistematis yang didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia.

Selanjutnya ditekankan bahwa dalam kurikulum IPA Sekolah Dasar, pembelajaran IPA sebaiknya memuat tiga komponen yaitu sebagai berikut:

- a) Pengajaran IPA harus merangsang pertumbuhan intelektual dan perkembangan siswa.
- b) Pengajaran IPA harus melibatkan siswa dalam kegaitan-kegiatan praktikum/percobaan-percobaan tentang hakikat IPA.
- c) IPA pada Sekolah Dasar seharusnya mendorong dan merangsang terbentuknya sikap ilmiah, mengembangkan kemampuan penggunaan keterampilan IPA, menguasai pola dasar pengetahuan IPA, dan merangsang tumbuhnya sikap berpikir kritis.

Dari uraian diatas, dapat dipahami bahwa pembelajaran sains adalah pembelajaran berdasarkan pada prinsip-prinsip, proses yang mana dapat menumbuhkan sikap ilmiah peserta didik terhadap konsep-konsep IPA. Dari penjelasan diatas dapat kita simpulkan bahwa IPA adalah suatu ilmu yang mempelajari mengenai alam dan bagaimana merawatnya. Ilmu yang dipelajari dalam IPA dapat membantu manusia dalam mengenali dan merawat diri dan tempat tinggalnya.

2.1.6.2 Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Pembelajaran sains di sekolah dasar dikenal dengan pembelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA). Konsep IPA di sekolah dasar merupakan konsep yang masih terpadu, karena belum dipisah secara mandiri, seperti mata pelajaran kimia, bilogi dan fisika.

Adapun tujaun pembelajaran IPA adalah sebagai berikut

- 1) Menanamkan keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaan-Nya
- 2) Memberikan pemahaman tentang berbagai macam gejala alam, prinsip dan konsep IPA, serta keterkaitannya dengan lingkungan, teknologi dan masyarakat.
- 3) Memberikan pengalaman kepada siswa dalam merencanakan dan melakukan kerja ilmiah untuk membentuk sikap ilmiah.

- 4) Meningkatkan kesadaran untuk memelihara dan melestarikan lingkungan serta sumber daya alam.
- 5) Memberikan bekal pengetahuan dasar untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang selanjutnya.

Pendidikan sains di sekolah dasar dan menengah memiliki tiga tujuan umum. Tujuan pertama adalah untuk mempersiapkan siswa mempelajari sains pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Kedua, mempersiapkan siswa untuk memasuki tantangan dunia kerja atau menjalankan tugas dalam bidang kerjanya. Ketiga, mempersiapkan siswa untuk menjadi anggota masyarakat yang melek sains (*science literate*). IPA juga ditujukan untuk mengantar siswa lebih mengenal lingkungan fisik, biologis dan kimia dalam alam sekitarnya, serta mengenali berbagai sumber daya yang menjadi keunggulan wilayah nusantara.

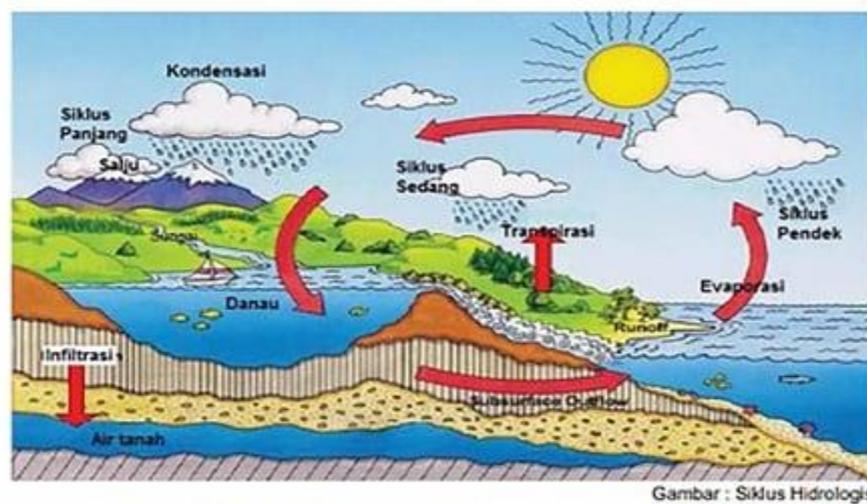
2.1.7 Materi IPA

2.1.7.1 Pengertian Siklus Air

Siklus air yang dapat juga disebut siklus hidrologi merupakan tahapan peristiwa yang terjadi pada air dari lapisan atmosfer hingga kembali lagi ke bumi. Siklus ini selalu terjadi terus-menerus tanpa memiliki akhir secara berulang. Proses daur air ini erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Berikut adalah penjelasan dari tahapan siklus air secara sederhana:

- a) Evaporasi, air dari laut dan daratan terkena panasnya sinar matahari kemudian berubah menjadi uap air karena suhu panas.
- b) Transpirasi, proses penguapan yang berasal dari tumbuhan, hewan dan manusia.
- c) Kondensasi, perubahan uap air menjadi butiran-butiran air dan membentuk awan.
- d) Presipitasi, awan mengalami proses mencair karena pengaruh suhu udara yang tinggi. Pada saat inilah terjadi proses hujan. Butiran-butiran air jatuh dan membasahi permukaan bumi.

- e) Limpasan, proses pergerakan air dari tempat yang lebih tinggi ke tempat yang lebih rendah ke muka bumi. Pergerakan air ini melalui sungai, danau, laut, saluran-saluran got hingga samudra.
- f) Infiltrasi, air hujan yang jatuh tidak semua jatuh dipermukaan bumi. Sebagian air itu akan mencari jalan menuju pori-pori tanah dan meresap menjadi air tanah. Kemudian air yang ada di dalam tanah akan keluar melalui sumur.



Gambar 2 1Siklus air

Sumber : <https://amp.tirto.id/rangkuman-tahapan-siklus-air-gambar-dan-videonya-ghZk>

2.1.7.2 Jenis-jenis Siklus Air

Ada tiga jenis siklus air yaitu:

1) Siklus Pendek

Siklus pendek ini terjadi jika uap air laut mengalami kondensasi diatas laut, selanjutnya membentuk awan dan jatuh sebagai hujan di laut setempat. Karena terjadi pemanasan oleh sinar matahari.

2) Siklus Sedang

Siklus ini terjadi jika uap air laut mengalami kondensasi, selanjutnya membentuk awan yang terbawa angin menuju daratan dan jatuh sebagai

hujan. Namun, terbentuknya awan tidak selalu di atas laut sehingga ada kemungkinan yang terbawa angin adalah uap airnya. Setelah di atas daratan uap air berubah menjadi awan dan selanjutnya turun sebagai hujan. Namun, terbentuknya awan tidak selalu di atas laut sehingga ada kemungkinan yang terbawa angin adalah uap airnya. Setelah diatas daratan uap air berubah menjadi awan dan selanjutnya turun sebagai hujan. Air hujan yang jatuh didaratan ada yang menjadi aliran permukaan, meresap kedalam tanah, mengalir di sungai, dan akhirnya kembali ke laut.

3) Siklus Panjang

Siklus ini terjadi jika uap air laut mengalami kondensasi, selanjutnya uap air atau awan terbawa angin menuju daratan hingga kepegunungan tinggi. Dikarenakan suhu udara sangat rendah, uap air berubah menjadi kristal-kristal es atau salju. Kemudian jatuh sebagai hujan es atau salju. Kemudian jatuh sebagai hujan es atau salju yang membentuk gieste, mengalir masuk ke sungai, dan akhirnya kembali ke laut.

2.1.7.3 Faktor yang Mempengaruhi Siklus Air

a) Penebangan Pohon

Penebangan pohon merupakan kegiatan manusia yang mempengaruhi siklus air. Pepohonan di hutan dan di daerah resaoan air berfungsi untuk menahan air pada saat hujan turun. Air yang ditahan oleh akar ini merupakan sumber air atau cadangan air tanah di musim kemarau. Tetapi, jika tidak ada pepohonan, air hujan yang meresap ke dalam tanah akan terus mengalir dari mata air ke sungai. Akibatnya dimusim kemarau cadangan air semakin sedikit sehingga terjadilah kekeringan.

b) Pencemaran Air

Air yang kita gunakan untuk mandi, memasak, mencuci, minum haruslah air bersih. Air yang memiliki warna dan bau apabila dikonsumsi oleh manusia dapat menyebabkan penyakit. Pencemaran air disebabkan oleh limbah yang dibuang ke sumber-sumber air seperti sungai. Limbah dihasilkan oleh rumah tangga dan pabrik. Limbah rumah tangga seperti kertas, plastik, sisa makanan dan juga air bekas sabun. Limbah pabrik

biasanya berbahan kimia yang dapat mencemari lingkungan. Biasanya limbah tersebut mengandung minyak yang sangat tinggi yang dapat menghambat proses evaporasi.

c) Berkurangnya Daerah Resapan Air

Di masa sekarang ini sering kita jumpai pembangunan jalan menggunakan aspal atau beton. Aspal dan beton ini dapat menutup tanah dan juga menghambat tanah meresap air saat hujan. Hal ini menyebabkan terjadinya banjir dan air menggenang di jalanan. Apabila daerah resapan air berkurang, maka cadangan air di bumi semakin sedikit. Hal ini mengakibatkan sungai-sungai dan danau menjadi kering. Kerungnya sungai dan danau ini menyebabkan menurunnya proses penguapan yang berimbas pada berkurangnya pengendapan titik-titik awan. Keadaan ini tentu mengurangi terjadinya hujan.

2.2 Kerangka Berpikir

Belajar adalah suatu proses perubahan kepribadian seseorang dimana perubahan tersebut dalam bentuk peningkatan kualitas perilaku, seperti peningkatan pengetahuan, keterampilan, daya pikir, pemahaman, sikap dan berbagai kemampuan lainnya. Belajar dapat merubah cara seseorang dalam menghadapi masalah, bertingkah laku dalam masyarakat dan lain sebagainya. Belajar dapat merubah seseorang menjadi lebih baik, karena semakin orang tersebut memiliki pemahaman maka berbeda pula cara orang tersebut dalam sikap dan tingkah lakunya. Pembelajaran memerlukan perencanaan agar pada proses belajar mengajar dapat berjalan dengan maksimal dan segala keperluan yang dibutuhkan sudah ditentukan dan dipersiapkan. Pembelajaran yang optimal akan mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal. Pemahaman peserta didik akan materi yang disampaikan juga tergantung bagaimana proses belajar mengajar di kelas. Guru dapat melakukan perencanaan mengenai metode dan juga media yang akan digunakan pada proses mengajar.

Pembelajaran IPA yang memiliki unsur menghafal membutuhkan media pembelajaran dan metode pembelajaran yang tepat agar peserta didik tidak merasa

bosan dan mempermudah dalam menghafal materi. Untuk itu guru perlu menggunakan media dan juga menciptakan suasana kelas yang menyenangkan agar dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Guru dapat menggunakan metode *Ice breaking* yang didalamnya masih berkaitan dengan materi sehingga peserta didik tidak merasa bosan dan semakin mengingat materi karena di kemas dengan *Ice breaking*. Selain itu media poster juga akan sangat membantu guru dalam proses pembelajaran, dengan menggunakan media poster yang disertai dengan gambar yang menarik akan meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik dan menciptakan seolah-olah materi tersebut menjadi lebih nyata bagi peserta didik. Dengan penggunaan *Ice breaking* berbantuan media poster diharapkan pelaksanaan pembelajaran akan berjalan dengan baik dan minat belajar peserta didik juga meningkat.

2.3 Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah dugaan sementara terhadap rumusan masalah dan mengetahui sejauh mana kebenarannya. Suatu penelitian harus mempunyai hipotesis untuk mengontrol dalam pengumpulan data. Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan *Ice breaking* berbantuan media poster dalam pembelajaran IPA materi siklus air kelas III SDN 104219 Tanjung Anom.

2.4 Definisi Operasional

1. Penggunaan adalah suatu reaksi yang timbul karena adanya pemberian perlakuan *Ice breaking* berbantuan media poster di SD Negeri 104219 Tanjung Anom
2. Media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar di SD Negeri 104219 Tanjung Anom.
3. Poster adalah salah satu cara untuk menyampaikan informasi yang dapat berupa tulisan atau gambar yang dibelajarkan di SD Negeri 104219 Tanjung Anom.

4. *Ice breaking* adalah salah satu cara yang dapat digunakan guru menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik yang dilaksanakan di SD Negeri 104219 Tanjung Anom.
5. Minat adalah rasa tertarik atau dorongan yang muncul dari dalam diri seseorang yang diajarkan menggunakan *Ice breaking* berbantuan media poster di SD Negeri 104219 Tanjung Anom.
6. IPA adalah suatu ilmu yang mempelajari mengenai alam yang diajarkan di SD Negeri 104219 Tanjung Anom.

