

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Media pembelajaran terdiri dari dua kata yaitu media dan pembelajaran. Menurut Sadiman (2008: 7) menjelaskan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dalam hal ini adalah proses merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar dapat terjalin. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh guru sebagai alat bantu mengajar. Dalam interaksi pembelajaran, guru menyampaikan pesan ajaran berupa materi pembelajaran kepada siswa. Selanjutnya menurut Schramm (dalam Putri, 2011: 20) media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Jadi media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat digunakan untuk pembelajaran.

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.

2.1.1.2 Fungsi Media Pembelajaran

Kedudukan media pembelajaran sebagai perantara proses komunikasi pembelajaran antara guru dengan siswa memiliki fungsi sebagai berikut: Menurut Rejeki et al (2020) bahwa media pembelajaran berfungsi untuk menyampaikan

materi pembelajaran oleh pendidik yang ada di kelas. Menurut Rasyid & Rohani (2018:94) bahwa fungsi dari media pembelajaran adalah untuk menyampaikan materi pembelajaran, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, pembelajaran menjadi daya Tarik untuk siswa, meningkatkan minat belajar, sebagai media proses pembelajaran, menjadikan peran guru agar lebih produktif. Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut dapat disimpulkan fungsi media pembelajaran antara lain:

- 1) Penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif
- 2) efektif Media pembelajaran merupakan bagian integrasi dari keseluruhan proses pembelajaran. Hal ini mengundang pengertian bahwa media pembelajaran sebagai salah satu komponen yang tidak berdiri sendiri tetapi saling berhubungan dengan komponen lainnya.
- 3) Media pembelajaran dalam penggunaannya harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai dan isi pembelajaran itu sendiri.
- 4) Media pembelajaran bukan berfungsi sebagai alat hiburan, dengan demikian tidak diperkenankan menggunakannya hanya sekedar untuk permainan atau memancing perhatian siswa semata.
- 5) Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berfikir 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 minat 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.

Menurut Abdul Wahab, dkk. (2021: 6) “Manfaat media pembelajaran

antara lain, sebagai berikut:

- a) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses minat belajar.
- b) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi lebih langsung siswa dan lingkungannya.
- c) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu.
- d) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman siswa, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan. Secara umum, media pembelajaran memiliki beberapa manfaat yang perlu diketahui.

Manfaat umum dari media pembelajaran yang dimaksud diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Lebih menarik
2. Materi jelas
3. Tidak mudah bosan
4. Siswa lebih aktif

2.1.1.3 Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Abdul Wahab, dkk. (2021: 6) “Manfaat media pembelajaran antara lain, sebagai berikut:

- a) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses minat belajar.
- b) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi lebih langsung siswa dan lingkungannya.
- c) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu
- d) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman siswa, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan. Secara umum, media pembelajaran memiliki beberapa manfaat yang perlu diketahui

2.1.2 Media Poster

2.1.2.1 Pengertian Media Poster

Menurut Arsyad (2017:28) bahwa poster merupakan media visual dua dimensi berisikan gambar dan pesan tertulis yang singkat. Menurut Sanaky (2013: 101) poster adalah gambar dengan ukuran besar dan memberi tekanan pada satu atau dua ide pokok yang divisualisasikan secara sederhana dan jelas. Dari beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media poster adalah ilustrasi gambar yang disederhanakan, yang memberi tekanan pada satu atau dua ide pokok bertujuan agar dapat menarik perhatian, dapat dimengerti, diingat, membujuk, memotivasi dan memperingatkan pada peristiwa atau suatu hal tertentu.

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 di atas 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.

2.1.2.2 Kelebihan dan Kelemahan Media Poster

Menurut Arsyad (2012: 73) menyatakan poster memiliki kelebihan:

- 1) Dilengkapi dengan warna-warna sehingga lebih menarik perhatian;
 - 2) Bentuknya sederhana tanpa menggunakan peralatan khusus;
 - 3) Ekonomis; dan
 - 4) Ukurannya lumayan besar, sehingga mudah dibaca
- a. Menurut Okdila (2013) media poster memiliki kelemahan yaitu:
- 5) Sangat dipengaruhi oleh tingkat pengetahuan orang yang melihatnya;
 - 6) Karena tidak adanya penjelasan yang terinci, maka dapat menimbulkan

interpretasi yang bermacam-macam dan mungkin merugikan;

- 7) Suatu poster akan banyak mengandung arti/makna bagi kalangan tertentu, tetapi dapat juga tidak menarik bagi kalangan yang lainnya;
- 8) Bila poster terpasang atau terpancang terlalu lama disuatu tempat, maka akan berkurang nilainya, bahkan akan membosankan orang yang melihatnya.

2.1.2.3 Cara Membuat Media Poster di Canva

Canva adalah platform desain grafis online yang praktis dan mudah digunakan untuk membuat berbagai konten visual seperti logo, poster, presentasi, media sosial, dan video, bahkan bagi pemula, dengan menyediakan ribuan *template*, elemen desain, dan fitur kolaborasi, serta menawarkan versi gratis dan berbayar (Pro) serta alat bantu AI untuk memvisualisasikan ide dengan cepat.

Untuk membuat poster di Canva, dimulai dengan memilih template atau kanvas kosong, lalu kustomisasi dengan mengubah latar belakang, menambahkan elemen (teks, ikon, foto), mengunggah aset pribadi (logo, gambar), serta mengedit warna, font, dan efek, kemudian simpan dan unduh dalam format yang diinginkan, seperti PNG atau PDF Print.

Langkah-langkah Lengkap Membuat Poster di Canva:

1. Buka Canva

- a. Akses Canva di browser atau buka aplikasinya.
- b. Masuk atau buat akun jika belum punya (bisa pakai Google, Facebook, dll.).

2. Pilih Tipe Desain

- a. Klik "Buat desain" atau cari "Poster" di kolom pencarian.
- b. Pilih template poster yang Anda sukai dari berbagai kategori yang tersedia.

3. Kustomisasi Desain:

- a. Latar Belakang: Klik kanvas atau latar belakang, lalu pilih warna atau kode HEX di toolbar atas.
- b. Teks: Klik menu "Teks" di kiri, pilih jenis teks (Judul, Subjudul, Isi). Atur font, ukuran, warna, spasi, dan efek (bayangan, neon).

- c. Elemen: Klik menu "Elemen" untuk mencari ikon, ilustrasi, atau bentuk. Atur warna, ukuran, dan transparansi.
- d. Unggah Gambar/Foto: Klik "Unggahan" di kiri, pilih "Unggah file". Seret gambar ke kanvas. Gunakan fitur "Edit Gambar > Penghapus Latar Belakang" (Pro) jika perlu.
- e. Atur Posisi & Lapisan: Klik objek, pilih ikon tiga titik, lalu "Lapisan" untuk memindahkan ke depan/belakang (send to back/front).
- f. Efek & Filter: Pilih gambar atau teks, klik "Edit Gambar" untuk menambahkan filter atau efek.
- g. Transparansi: Pilih elemen, klik ikon kotak bergaris untuk mengatur opasitas (transparansi).

4. Tambahkan CTA & Visual:

- a. Sertakan Call to Action (CTA) yang jelas (misal: "Daftar Sekarang", "Kunjungi Kami").
- b. Gunakan prinsip Rule of Thirds dan hierarki visual agar desain tidak terlalu ramai dan mudah dibaca.

5. Simpan & Unduh:

- a. Setelah selesai, klik tombol Unduh (biasanya di kanan atas).
- b. Pilih format: PNG (kualitas baik), JPG, atau PDF Print (untuk cetak).
- c. cetak).
- d. Klik Unduh lagi untuk menyimpan ke perangkat Anda.

2.1.3 Ice Breaking

2.1.3.1 Pengertian *Ice Breaking*

Istilah *icebreaker* dalam dunia pendidikan lebih didasarkan dari makna konotatif dari “memecah kebekuan”. Bedanya kalau dunia teknik memecah kebekuan “es”, sementara dalam dunia kependidikan lebih diartikan sebagai memecah kebekuan “suasana” Menurut (Sunarto, 2012: 3). *Ice Breaking* merupakan kegiatan yang mengalihkan situasi dari membosankan, menjenuhkan dan suasana tegang di kelas menjadi rileks, bersemangat, serta terdapat perhatian dan ada rasa senang untuk mendengarkan atau memperhatikan orang berbicara di depan kelas atau ruang

pertemuan. Teknik penerapan *ice breaking* dalam pembelajaran yaitu teknik spontan dalam situasi pembelajaran dan teknik direncanakan dalam situasi pembelajaran (Fauzan & Arifin, 2019).

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 kegiatan atau permainan singkat yang berfungsi memecah kebekuan suasana dari kondisi membosankan, tegang, atau kaku menjadi santai dan nyaman. Tujuannya agar peserta menjadi lebih fokus, rileks, dan semangat menerima materi.

2.1.3.2 Tujuan *Ice Breaking*

Menurut Sunarto (2012) mengatakan bahwa 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 memecah suasana tegang dan kaku di kelas, sehingga peserta didik merasa lebih rileks dan nyaman. Kegiatan ini juga bertujuan menghilangkan kebosanan, kejenuhan, dan rasa mengantuk sehingga siswa lebih termotivasi dan fokus dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, *ice breaking* membantu menciptakan suasana belajar yang dinamis dan menyenangkan, yang memudahkan siswa berinteraksi dan meningkatkan semangat belajar mereka.

2.1.3.3 Kelebihan dan Kelemahan *Ice Breaking*

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

Kelebihan dari *Ice breaking*, yaitu sebagai berikut :

- a) Membuat waktu terasa cepat
- b) Membawa dampak menyenangkan dalam pembelajaran
- c) Dapat digunakan secara spontan
- d) Membuat suasana menjadi menyatu dan kompak.

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

- a) Bisa menghabiskan banyak waktu jika tidak diatur dengan baik (Aisyah, 2012).
- b) Kurangnya variasi dan kreativitas guru dalam membuat ice breaking, sehingga kegiatan jadi monoton dan bikin bosan siswa (Fitri dkk, 2024).
- c) *Ice breaking* yang berlebihan malah bisa mengaburkan tujuan utama pembelajaran (Damsar, 2019).
- d) Tidak semua siswa mau atau bisa ikut kegiatan ini, ada yang kurang respon positif (Mahmudah, 2019).

2.1.3.4 Ragam Teknik *Ice Breaking*

Menurut Sunarto (2012), Berbagai macam cara *Ice breaking* yang dapat diberikan untuk peserta didik, diantaranya adalah 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) Bernyanyi

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

4) Permainan

Stimulasi yang dilakukan peserta didik dalam pembelajaran salah satunya adalah bermain. Belajar tidak semua memperhatikan, Membaca atau menulis namun dengan bermain dapat juga 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 dijelma oleh pemikiran peserta didik.

6) Tebakan

Tebakan yang dimaksud adalah aktivitas yang dapat menghidupkan pola pikir 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

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

2.1.4 Langkah- Langkah Penerapan Metode *Ice Breaking* Berbantuan Media

Poster

A. Kelas Eksperimen

Berikut adalah langkah-langkah penerapan metode *ice breaking* berbantuan media poster untuk materi ekosistem:

1. Persiapan

Siapkan poster menarik tentang ekosistem. Peneliti menggunakan poster yang berisi gambar-gambar komponen ekosistem seperti komponen biotik dan abiotik, interaksi antar organisme, rantai makanan, jaring-jaring makanan, atau gambar-gambar ekosistem tertentu (laut, hutan, gurun, sawah).

2. Kegiatan Awal

1) Penyampaian tujuan pembelajaran

Peneliti menjelaskan bahwa peneliti akan mengajar siswa dengan membawa materi ekosistem dan interaksinya menggunakan cara yang seru, yaitu dengan menggunakan metode *ice breaking* berbantuan media poster.

2) Pembagian kelompok

Peneliti akan membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil. Peneliti akan meminta setiap kelompok untuk memilih nama yang unik dan berhubungan dengan ekosistem, misalnya "Kelompok Rantai Makanan", "Kelompok Produsen", atau "Kelompok Karnivora".

3. Pelaksanaan *Ice Breaking* Berbantuan Media Poster

A. Tebak Gambar Ekosistem

1. Tampilkan salah satu poster ekosistem yang sudah disiapkan.
2. Tutup beberapa bagian dari poster dengan kertas atau kain.
3. Mintalah setiap kelompok untuk menebak bagian yang tertutup tersebut.
4. Kelompok yang berhasil menebak dengan benar akan mendapat poin.

B. Rantai Makanan Berantai

1. Berikan sebuah poster yang berisi gambar-gambar organisme yang ada dalam ekosistem.
2. Minta setiap kelompok untuk membuat rantai makanan dengan menyusun gambar tersebut.
3. Setelah selesai, minta setiap kelompok untuk maju ke depan dan menjelaskan rantai makanan yang sudah mereka buat.

C. Siapa Aku?

1. Tempelkan beberapa poster yang berisi gambar-gambar komponen ekosistem (Seperti : gambar produsen, konsumen, dekomposer, atau komponen abiotik) di papan tulis.
2. Pilih salah satu siswa dari setiap kelompok untuk maju ke depan.
3. Minta menutup matanya, lalu tempelkan salah satu poster di punggungnya.
4. Minta teman-teman sekelompoknya untuk memberikan petunjuk tentang gambar di punggungnya tanpa menyebutkan nama gambar tersebut.

D. Cerita Ekosistem

1. Tampilkan sebuah poster ekosistem yang kompleks, misalnya ekosistem hutan hujan tropis.
2. Mintalah setiap kelompok untuk membuat sebuah cerita tentang ekosistem tersebut, menceritakan interaksi antara produsen, konsumen, dan dekomposer. Setelah selesai, minta setiap kelompok untuk mempresentasikan ceritanya.

4. Kegiatan Penutup

1. Refleksi, Setelah semua permainan selesai, minta siswa untuk menyampaikan kesan-kesan mereka tentang kegiatan pembelajaran hari itu.
2. Diskusi, Ajak siswa untuk mendiskusikan kembali konsep-konsep ekosistem yang sudah mereka pelajari melalui *ice breaking* berbantuan media poster.
3. Evaluasi, Berikan pertanyaan-pertanyaan singkat untuk mengukur pemahaman siswa tentang materi yang sudah dipelajari.

Kombinasi *ice breaking* dan media poster dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan. Dan dapat Meningkatkan

pemahaman mereka tentang materi ekosistem. Dan Media poster membantu siswa untuk memvisualisasikan konsep-konsep ekosistem yang abstrak, sehingga lebih mudah dipahami. *Ice breaking* berbantuan media poster yang melibatkan kelompok dapat meningkatkan interaksi antar siswa dan membangun kerja sama. Dan siswa juga didorong untuk berpikir kreatif saat membuat cerita atau menebak gambar.

A. Kelas Kontrol

Berikut adalah langkah-langkah penerapan metode *ice breaking* tanpa berbantuan media poster di kelas kontrol, khususnya untuk materi ekosistem. Metode ini berfokus pada interaksi verbal dan gerakan sederhana untuk menjaga suasana kelas tetap kondusif, tanpa menggunakan alat bantu visual tambahan.

1. Persiapan

- 1) Tetapkan tujuan, Guru menentukan tujuan pembelajaran yang spesifik, seperti meningkatkan konsentrasi, menciptakan suasana positif, atau mengulang kembali konsep dasar ekosistem.
- 2) Pilih jenis *ice breaking*: Pilih satu atau beberapa jenis permainan tanpa alat yang dapat disesuaikan dengan materi ekosistem.

2. Pelaksanaan

1. *Ice Breaking* 'Tebak Peran' (untuk materi komponen ekosistem)

Tujuan: Mengingat dan memahami peran produsen, konsumen, dan dekomposer dalam ekosistem.

Langkah-langkah:

- 1) Guru memberikan instruksi: "Sekarang, bayangkan kalian adalah salah satu komponen ekosistem. Saya akan memberikan ciri-ciri, dan kalian harus menebaknya dengan cepat."
- 2) Setelah itu guru mulai dengan pertanyaan: "Aku bisa membuat makananku sendiri, aku sangat penting bagi ekosistem. Siapakah aku?" (Jawabannya: Produsen/Tumbuhan).
- 3) Guru melanjutkan dengan pertanyaan berikutnya: "Aku memakan produsen untuk mendapatkan energi. Siapakah aku?"
(Jawabannya: Konsumen tingkat 1).

- 4) Guru juga dapat memberikan variasi pertanyaan dengan menyebutkan contoh hewan, misalnya: "Aku adalah ayam, apa peran dan jenis makananku?".

2. Ice Breaking 'Rantai Makanan Berantai Suara' (untuk materi rantai makanan)

Tujuan: Memvisualisasikan rantai makanan tanpa media visual.

Langkah-langkah:

- 1) Guru meminta siswa untuk membuat kelompok. Setiap kelompok menentukan siapa yang menjadi produsen, konsumen tingkat 1, konsumen tingkat 2, dan seterusnya.
 - 2) Guru memulai dengan menyebutkan organisme pertama, misalnya: "Rumput."
 - 3) Siswa yang berperan sebagai produsen harus segera menjawab. Siswa yang berperan sebagai konsumen tingkat 1 (misalnya, belalang) harus menyebutkan namanya dan memberikan suara belalang.
 - 4) Siswa yang berperan sebagai konsumen tingkat 2 (misalnya, ayam) harus menyebutkan namanya dan menirukan suara ayam.
- Ulangi hingga rantai makanan selesai. Kelompok yang paling kompak dan cepat akan mendapatkan reward dan pujian.

3. Ice Breaking 'Cerita Ekosistem Berantai'

Tujuan: Mengembangkan kreativitas dan pemahaman interaksi antar organisme.

Langkah-langkah:

- 1) Guru meminta siswa untuk duduk melingkar.
 - 2) Guru memulai sebuah cerita: "Di sebuah hutan, hiduplah seekor gajah..."
 - 3) Guru menunjuk salah satu siswa untuk melanjutkan cerita. Siswa tersebut harus menambahkan satu kalimat tentang ekosistem dan menunjuk siswa lain.
 - 4) Cerita berlanjut secara berantai sampai semua siswa mendapatkan giliran.
- Contoh: Guru: "Di sebuah hutan, hiduplah seekor gajah." Siswa 1: "Gajah itu memakan daun dari pohon." Siswa 2: "Daun pohon tersebut tumbuh karena adanya sinar matahari."

4. Ice Breaking 'Tepuk Ekosistem' (untuk melatih konsentrasi)

Tujuan: Meningkatkan fokus siswa pada konsep ekosistem.

Langkah-langkah:

- 1) Guru menentukan kode tepukan untuk beberapa istilah ekosistem:
 - A. Tepuk 1 kali: Produsen
 - B. Tepuk 2 kali: Konsumen
 - C. Tepuk 3 kali: Dekomposer
- 2) Guru menyebutkan sebuah contoh organisme, misalnya: "Sapi." Siswa harus bertepuk tangan 2 kali.
- 3) Guru menyebutkan: "Pohon." Siswa harus bertepuk tangan 1 kali. Permainan bisa divariasikan dengan meningkatkan kecepatan atau memberikan variasi kode tepukan lainnya.

3. Penutup

Kaitkan dengan materi: Setelah ice breaking, guru mengaitkan kembali Ice breaking berbantuan poster yang sudah dilakukan dengan materi ekosistem yang sudah diajarkan. Misalnya, "Tadi kita sudah menebak peran organisme. Itu menunjukkan bahwa setiap makhluk hidup memiliki peran penting dalam ekosistem. Lalu Berikan motivasi kepada siswa untuk siap mengikuti pembelajaran selanjutnya.

2.1.5 Minat Belajar

2.1.5.1 Pengertian Minat Belajar

Furqon (2024:1) dalam bukunya menyebutkan Minat belajar dapat dikatakan sebagai kondisi psikologis seseorang yang memiliki motivasi serta semangat yang tinggi dalam melakukan kegiatan belajar. Hal ini tidak hanya mencakup rasa ingin tahu tentang suatu topik tertentu, namun juga keinginan untuk menginvestasikan waktu dan tenaga dalam meneliti topik tersebut. Minat belajar didorong oleh berbagai faktor, antara lain relevansi materi pelajaran, metode pengajaran yang digunakan, dan lingkungan belajar yang mendukung. Agus sujanto (2013) juga memberikan pengertian tentang minat "sesuatu pemusatan perhatian yang tidak disengaja yang terlahir dengan kemauannya dan yang

tergantung dari bakat dan lingkungannya”. Minat belajar merupakan elemen yang mendorong siswa untuk menuntut ilmu, yang berakar pada rasa ketertarikan, kegembiraan, dan hasrat mereka untuk mendapatkan pengetahuan. Ketertarikan untuk belajar adalah salah satu elemen motivasi yang muncul sebagai hasil dari hubungan serta partisipasi pelajar dalam melakukan kegiatan belajar (Ricardo & Meilani, 2017)

Dari beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan Minat belajar adalah dorongan dari dalam diri yang membuat seseorang menjadi lebih tertarik dan fokus dalam proses pembelajaran sehingga mempengaruhi keberhasilan belajar. 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 Furqon (2024) dalam bukunya sebagai berikut:

A. Faktor Internal (Dalam Diri)

1) Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik mengacu pada dorongan bahwa setiap orang harus melakukan sesuatu, dan motivasi untuk melakukan sesuatu bahkan tanpa rangsangan dari luar. Motivasi dianggap intrinsik ketika ditujukan khusus untuk konteks pembelajaran dan memenuhi kebutuhan siswa, serta mencapai penguasaan nilai-nilai yang terdapat dalam materi pelajaran (Haq, 2018).

2) Kesiapan Belajar

Kesiapan belajar mengacu pada kesiapan siswa secara mental, emosional, dan fisik untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Persiapan tersebut meliputi keterampilan kognitif, emosi yang stabil, dan keadaan fisik yang memungkinkan siswa dapat fokus dan menyerap isi pelajaran dengan baik.

3) Minat Pribadi

Minat pribadi merupakan kesukaan individu terhadap suatu topik atau kegiatan tertentu, yang terbentuk sebelum dimulainya proses pembelajaran. Ketertarikan ini mungkin karena pengalaman sebelumnya, lingkungan keluarga, atau paparan media. Minat pribadi bersifat unik, relatif stabil, dan

mengacu pada kecenderungan seseorang untuk memperhatikan rangsangan, objek, atau topik tertentu (Li & Xibin, 2023).

B. Faktor Eksternal (Luar Diri)

1) Lingkungan Belajar

Lingkungan belajar yang kondusif sangat krusial bagi siswa dalam proses pembelajaran, karena dapat membuat aktivitas mereka lebih menyenangkan dan meningkatkan konsentrasi selama belajar (Pemba et al., 2022).

2) Pengaruh Guru

Guru memainkan peran krusial dalam mendorong dan menjaga ketertarikan siswa terhadap proses belajar. Metode pengajaran yang menarik, penerapan berbagai strategi, serta hubungan interpersonal yang harmonis antara guru dan siswa dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar.

3) Dukungan sosial dari teman sebaya, keluarga, dan masyarakat

Dukungan sosial dari teman sebaya, keluarga, dan masyarakat juga mempengaruhi minat belajar. Lingkungan sosial yang mendukung, termasuk dorongan positif dari orang tua serta teman, sehingga motivasi belajar siswa dapat meningkat.

Fungsi media dalam belajar adalah segala peralatan yang digunakan pendidik sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga sampai kepada orang yang sedang belajar dengan benar dan efektif (Pagarra,dkk.,2022). 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.

Menurut Ahmadi (2009:148) minat adalah sikap jiwa orang-orang termasuk ketiga fungsi jiwanya (kognisi, konasi, dan emosi), yang tertuju pada sesuatu dan dalam hubungan itu unsur perasaan yang kuat. Selanjutnya menurut Djaali (2008:121) minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau

aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Dari kedua pendapat tersebut dapat diartikan bahwa minat sebagai sikap seseorang terhadap sesuatu hal ditunjukkan dengan ketertarikan pada hal tersebut tanpa ada paksaan dari pihak lain.

Hal ini diterangkan oleh Sudirman (2013) yang menyatakan berbagai fungsi minat, sebagai berikut:

- a) Mendorong manusia untuk berbuat, yaitu sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi.
- b) Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai.
- c) 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:

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

2.1.6 Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

2.1.6.1 Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) adalah mata pelajaran terpadu yang menggabungkan ilmu alam dan ilmu sosial. Menurut Peraturan Mendikbudristek No.12 Tahun 2024, IPAS mempelajari makhluk hidup, benda mati, dan interaksi sosial di lingkungan sekitar, sehingga siswa memahami fenomena alam dan sosial secara holistik.

Menurut (Wibowo, 2024) IPAS bertujuan menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap lingkungan, melatih keterampilan berpikir ilmiah seperti kritis dan analitis, serta membekali kemampuan memecahkan masalah berdasarkan pemahaman holistik tentang alam dan masyarakat.

Ahli seperti Kelana & Wardani (2021) menjelaskan, IPAS mengajarkan siswa untuk mengaitkan pengetahuan alam dan sosial agar mampu memahami

sebab-akibat secara kontekstual. Selain itu, riset pengembangan modul IPAS oleh Erlina Amelia (2024) menegaskan pentingnya modul yang valid dan praktis agar pembelajaran lebih menarik dan bermakna di kelas.

Tujuan utama IPAS adalah:

- 1) Menumbuhkan rasa ingin tahu dan keterampilan berpikir ilmiah, seperti kritis, analitis, dan reflektif (Kemdikbud, 2023).
- 2) Mengembangkan kemampuan memecahkan masalah nyata melalui pendekatan inkuiri dan problem based learning (Harahap & Marta, 2025).
- 3) Meningkatkan kesadaran sosial dan kepedulian lingkungan sebagai bagian dari profil pelajar Pancasila (Wibowo, 2014).
- 4) Membentuk sikap adaptif, kreatif, dan bertanggung jawab dalam menghadapi perubahan sosial dan lingkungan.
- 5) Di struktur Kurikulum Merdeka, IPAS diajarkan secara fleksibel, bisa terintegrasi atau dibagi dalam blok waktu berbeda, agar pembelajaran lebih kontekstual dan menarik bagi siswa (Kemdikbud, 2023)

Singkatnya, IPAS bukan cuma kumpulan ilmu, tapi cara mengaitkan dunia alam dan sosial agar siswa siap jadi pelajar yang kritis, peduli, dan berdaya di masyarakat.

2.1.6.2 Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Tujuan pembelajaran IPAS di sekolah dasar adalah membekali siswa dengan pengetahuan tentang alam dan fenomena sosial agar mereka dapat mengembangkan rasa ingin tahu, keterampilan berpikir kritis, serta kemampuan memecahkan masalah secara ilmiah. Selain itu, pembelajaran ini bertujuan menumbuhkan sikap peduli terhadap masyarakat dan lingkungan sekitar sesuai dengan profil pelajar Pancasila. Melalui pendekatan pembelajaran berbasis proyek dan scientific, siswa juga dilatih menjadi kreatif, aktif, dan bertanggung jawab dalam menjaga dan melestarikan lingkungan hidup maupun sosial (Suhelayanti et al., 2023)

Adapun tujuan pembelajaran IPAS adalah sebagai berikut menurut Kemmis & McTaggart (2002) :

- 1) Tujuan pembelajaran IPAS di sekolah dasar adalah mengembangkan

pemahaman konsep ilmu alam dan sosial secara aktif dan kontekstual, sehingga siswa tidak hanya menghafal materi tapi benar-benar mengerti dan mampu mengaitkan pengetahuan dengan kehidupan sehari-hari.

- 2) Pembelajaran ini juga bertujuan menumbuhkan rasa ingin tahu yang tinggi, keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan analitis, serta kemampuan memecahkan masalah nyata di lingkungan sekitar.
- 3) Selain aspek kognitif, IPAS juga diarahkan untuk membentuk sikap peduli terhadap lingkungan dan masyarakat, meningkatkan kepekaan sosial serta tanggung jawab moral siswa sebagai bagian dari komunitas. Pendekatan pembelajaran yang interaktif dan reflektif berdasarkan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) mendorong siswa dan guru untuk terus berproses memperbaiki kualitas pembelajaran secara bersama-sama sehingga minat belajar lebih bermakna dan relevan.
- 4) IPAS sebagai gabungan pembelajaran IPA dan IPS resmi diterapkan di sekolah dasar mulai sekitar tahun 2021–2022, seiring peluncuran Kurikulum Merdeka oleh Kemendikbudristek. Berbagai penelitian terbaru di 2023–2024 juga menunjukkan fungsi penting IPAS dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan mengembangkan keterampilan kritis serta sikap peduli siswa di SD. Jadi, gagasan IPAS ini baru benar-benar booming dan terintegrasi di SD dalam beberapa tahun terakhir.

2.1.7 Materi IPAS

2.1.7.1 Pengertian Ekosistem

Istilah ekosistem pertama kali diperkenalkan oleh Roy Clapham pada tahun 1930, namun konsep dan definisi ekosistem lebih dikenal setelah Arthur Tansley mengemukakannya pada tahun 1935. Menurut Tansley (1935) ekosistem merupakan suatu unit struktural dan fungsional dalam ekologi, di mana organisme hidup saling berinteraksi satu sama lain serta dengan lingkungan fisiknya melalui siklus materi dan aliran energi. Dengan demikian, ekosistem bukan sekadar kumpulan makhluk hidup, melainkan sistem yang menyatu dengan lingkungan fisiknya dan membentuk suatu kesatuan yang utuh. Maka pada Tahun 1935 menurut

Tansley adalah tonggak penting dalam pengembangan konsep ekosistem.

Secara sederhana, Ekosistem merupakan sebuah sistem yang mana makhluk hidup seperti tumbuhan, hewan, dan mikroorganisme hidup bersama dengan lingkungan sekitar mereka seperti tanah, cahaya, air, dan udara. Dalam ekosistem, semua komponen saling berhubungan dan bekerja sama untuk menciptakan keseimbangan



Gambar 2.1 Ekosistem

Sumber : <https://wondermindedu.com/id/pengertian-ekosistem-sifat-fungsi-hingga-jenisnya/>

2.1.7.2 Ciri Ciri Ekosistem

Ciri-ciri ekosistem yang perlu dipahami meliputi:

1. Keanekaragaman Hayati

Ekosistem memiliki berbagai jenis organisme seperti tumbuhan, hewan, dan mikroorganisme. Keanekaragaman ini penting karena setiap organisme memiliki peran khusus dalam menjaga keseimbangan alam.

2. Interaksi Antar Organisme

Berbagai bentuk interaksi terjadi di dalam ekosistem, antara lain:

- a) Simbiosis, yaitu hubungan antara dua organisme yang dapat berupa mutualisme, komensalisme, atau parasitisme.
- b) Kompetisi, yaitu persaingan antar spesies untuk sumber daya.
- c) Predasi, interaksi antara pemangsa dan mangsa.
- d) Rantai makanan, proses aliran energi yang berlangsung secara linear melalui

mahluk hidup yang saling memakan.

- e) Jaring-jaring makanan, kumpulan beberapa rantai makanan yang saling terhubung dalam suatu sistem.
- f) Piramida ekologi, gambaran hierarki populasi, biomassa, atau energi dalam suatu ekosistem secara berurutan.

3. Peran Lingkungan Fisik

Faktor abiotik seperti tanah, air, udara, dan cahaya matahari sangat berpengaruh terhadap kehidupan ekosistem. Contohnya, tumbuhan membutuhkan tanah yang subur, air yang cukup, serta sinar matahari untuk tumbuh dan berkembang.

4. Siklus Materi dan Energi

Material seperti air dan nutrisi, serta energi seperti cahaya matahari, terus mengalami perputaran dalam ekosistem. Contohnya, tumbuhan menyerap energi matahari untuk berkembang, energi ini kemudian diteruskan ke hewan herbivora ketika dimakan. Setelah hewan mati, mikroorganisme menjadi nutrisi yang kembali ke tanah.

Contoh dari ekosistem antara ekosistem air tawar, ekosistem laut, dan ekosistem darat :

1. Ekosistem Air Tawar

- a) Didominasi oleh air dengan kadar garam rendah ($<0,5$ ppt), serta variasi suhu dan intensitas cahaya yang bergantung pada lokasi.
- b) Terbagi menjadi dua kategori: lotik yaitu ekosistem dengan aliran air seperti sungai, dan lentik yang meliputi air tenang seperti danau dan rawa.
- c) Hewan yang hidup di dalamnya meliputi ikan air tawar, amfibi, reptil, serangga air, dan burung air.
- d) Proses siklus materi dan energi berlangsung melalui fotosintesis fitoplankton dan tumbuhan air, diikuti oleh rantai makanan dari herbivora ke karnivora, serta dekomposisi oleh mikroorganisme pengurai. Ekosistem ini sangat peka terhadap perubahan lingkungan, terutama terkait kualitas air dan kadar oksigen terlarut.

2. Ekosistem Laut

- a) Terutama terdiri dari air laut dengan kadar garam tinggi sekitar 35 ppt, suhu yang cenderung stabil namun bervariasi menurut kedalaman dan lokasi. Contohnya termasuk terumbu karang, laut terbuka, padang lamun, zona pasang surut, dan area samudera dalam.
- b) Flora yang dominan adalah fitoplankton, ganggang laut, dan lamun.
- c) Fauna yang beragam mencakup plankton, ikan, moluska, karang, serta mamalia laut seperti paus dan lumba-lumba, juga burung laut.
- d) Siklus materi dan energi dalam ekosistem ini kompleks, dengan aliran energi berasal dari fitoplankton ke berbagai tingkat trofik hingga predator puncak, sementara dekomposer laut menjaga kestabilan ekosistem.
- e) Ekosistem laut memainkan peran penting dalam pengaturan iklim global sekaligus sebagai sumber daya alam.

3. Ekosistem Darat

- a) Terdiri atas berbagai tipe seperti hutan hujan tropis, padang rumput, gurun, dan pegunungan yang memiliki variasi iklim serta jenis tanah.
- b) Komponen biotiknya sangat beragam, mulai dari tumbuhan besar, mamalia, burung, serangga, hingga mikroorganisme tanah.
- c) Faktor abiotik penting meliputi suhu, kelembapan, jenis tanah, dan cahaya matahari.
- d) Siklus materi dan energi berjalan melalui proses fotosintesis tumbuhan, rantai makanan yang melibatkan herbivora dan karnivora, serta dekomposisi oleh mikroorganisme.
- e) Ekosistem darat memiliki peran vital dalam menyimpan karbon dan mendukung keanekaragaman hayati. Contohnya: Sungai (ekosistem lotik dengan aliran air), danau, rawa, kolam (ekosistem lentik dengan air tenang).
- f) Organismenya meliputi ikan, amfibi, serangga air, ganggang, dan tumbuhan air seperti teratai.

2.1.7.3 Fungsi Ekosistem

Ekosistem memiliki peran penting dalam menjaga kelangsungan kehidupan di Bumi. Secara garis besar, ekosistem berfungsi sebagai habitat bagi makhluk hidup, tempat berlangsungnya siklus kehidupan, penjaga keseimbangan alam, pendukung proses alami, dan penyedia sumber daya alam. Berikut penjelasan secara rinci:

1) Habitat Makhluk Hidup

Ekosistem menyediakan lingkungan yang sesuai bagi berbagai jenis tumbuhan, hewan, serta mikroorganisme untuk tinggal dan berkembang.

2) Lokasi Terjadinya Siklus Kehidupan

Di dalam ekosistem, berlangsung proses hidup makhluk mulai dari kelahiran, pertumbuhan, reproduksi, hingga kematian, dengan interaksi antara komponen hidup dan tak hidup.

3) Pemelihara Keseimbangan Alam

Interaksi komponen biotik dan abiotik serta rantai makanan dalam ekosistem berperan menjaga stabilitas populasi makhluk hidup sehingga mencegah kepunahan.

4) Pendukung Proses Alamiah

Ekosistem menjalankan berbagai siklus penting seperti siklus air, karbon, dan nutrisi yang esensial bagi kehidupan di Bumi.

5) Penyedia Sumber Daya Alam

Berbagai kebutuhan makhluk hidup seperti air bersih, udara segar, tanah subur, dan bahan pangan disediakan oleh ekosistem; hutan contohnya, berfungsi menghasilkan oksigen dan mengatur iklim.

6) Tempat Interaksi Makhluk Hidup

Ekosistem menjadi wadah bagi makhluk hidup untuk saling berinteraksi, baik dalam hal simbiosis, kompetisi, maupun hubungan predator dan mangsa.

7) Pelindung Keanekaragaman Hayati

Kesehatan dan keseimbangan ekosistem sangat penting untuk menjaga keanekaragaman hayati yang berperan dalam stabilitas lingkungan.

8) Sarana Habitat

Ekosistem menyediakan ruang hidup alami bagi berbagai jenis flora dan fauna

9) Tempat Penelitian Ilmiah

Ekosistem juga berfungsi sebagai lokasi penelitian untuk memahami fenomena alam dan mencari solusi terhadap masalah lingkungan.

10) Pengendali Populasi

Melalui rantai makanan, ekosistem membantu mengatur jumlah populasi makhluk hidup, contohnya predator yang menjaga agar mangsa tidak berlebihan.

2.2 Kerangka Berpikir

Belajar merupakan suatu proses perubahan dalam kepribadian seseorang yang ditandai dengan peningkatan kualitas perilaku, seperti bertambahnya pengetahuan, keterampilan, kemampuan berpikir, pemahaman, sikap, dan berbagai kompetensi lainnya. Melalui belajar, individu dapat mengubah cara pandang dalam menghadapi masalah, berperilaku di tengah masyarakat, dan aspek lainnya. Perubahan ini menjadikan seseorang menjadi lebih baik karena pemahaman yang semakin dalam memengaruhi sikap dan perilakunya. Agar proses belajar mengajar berjalan efektif, diperlukan perencanaan yang matang sehingga semua kebutuhan telah disiapkan sebelumnya. Pembelajaran yang dirancang dengan baik akan mampu mencapai tujuan secara optimal. Tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi sangat bergantung pada bagaimana proses pembelajaran dilaksanakan di kelas. Oleh karena itu, guru perlu merencanakan metode dan media yang akan digunakan selama proses pengajaran.

Pembelajaran IPAS yang melibatkan unsur penghafalan memerlukan pemilihan media dan metode yang tepat agar peserta didik tidak merasa jenuh dan lebih mudah mengingat materi. Oleh karena itu, guru perlu memanfaatkan media pembelajaran serta menciptakan suasana kelas yang menyenangkan guna meningkatkan minat belajar siswa. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah ice breaking, yang masih berkaitan dengan materi pelajaran sehingga siswa tetap tertarik dan lebih mudah mengingat bahan yang disampaikan. Selain itu,

penggunaan media poster dengan gambar menarik juga sangat membantu dalam proses pembelajaran karena dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa serta membuat materi terasa lebih nyata. Dengan mengombinasikan metode ice breaking dan media poster, diharapkan proses pembelajaran dapat berjalan efektif dan minat belajar peserta didik semakin 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 IPAS materi ekosistem kelas IV UPT SD Negeri 064026 Medan Tuntungan.

2.4 Definisi Operasional

- 1) Penggunaan adalah suatu reaksi yang timbul karena adanya pemberian perlakuan Ice breaking berbantuan media poster di UPT SD Negeri 064026 Medan Tuntungan.
- 2) Media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar di UPT SD Negeri 064026 Medan Tuntungan.
- 3) Poster adalah salah satu cara untuk menyampaikan informasi yang dapat berupa tulisan atau gambar yang dibelajarkan di UPT SD Negeri 064026 Medan Tuntungan.
- 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 UPT SD Negeri 064026 Medan Tuntungan.
- 5) Minat adalah rasa tertarik atau dorongan yang muncul dari dalam diri seseorang yang diajarkan menggunakan Ice breaking berbantuan media poster di UPT SD Negeri 064026 Medan Tuntungan.

- 6) IPAS adalah pendekatan pembelajaran yang menggabungkan materi IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) menjadi satu mata pelajaran. yang diajarkan.

