

BAB II

LANDASAN TEORI

A. *Ice Breaking*

1. Pengertian *Ice Breaking*

Istilah *ice breaking* berasal dari dua kata Inggris, yaitu *ice* yang berarti es yang memiliki sifat kaku, dingin, dan keras, sedangkan *breaking* berarti memecahkan. Arti harfiah *ice-breaking* adalah “pemecah es”. Jadi, *ice breaking* bisa diartikan sebagai usaha untuk memecahkan atau mencairkan suasana yang kaku seperti es agar menjadi lebih nyaman mengalir dan santai.¹ Hal ini bertujuan agar materi-materi yang disampaikan dapat diterima. Siswa akan lebih dapat menerima materi pelajaran jika suasana tidak tegang, santai, nyaman, dan lebih bersahabat.

Ice breaking juga dapat diartikan sesuatu yang dingin yang perlu diberikan pada suasana yang panas. Artinya, ketika suasana sudah memanas, menegang, maka perlu suatu minuman yang dingin dan menyegarkan, yaitu *ice breaking* agar suasana kembali dingin dan otak siap menuju kegiatan pembelajaran yang lebih menantang. Menurut Goleman dalam Bobbi Depoter mengatakan bahwa ketika

¹Sunarto, *ice breker dalam pembelajaran aktif*. surakarta, cakrawala media, 2019, hal.1

otak menerima ancaman atau tekanan, kapasitas syaraf untuk berfikir rasional mengecil.²

Sementara menurut Riya Susannah *ice breaking* merupakan tindakan yang dilakukan untuk melunakkan iklim belajar yang melelahkan, tidak fleksibel, dan tidak melibatkan diri menjadi tindakan belajar yang menyenangkan, menghidupkan kembali, dinamis dan menciptakan inspirasi untuk belajar dengan lebih bersemangat.³ Hal yang sama dikemukakan oleh Soenarno *ice breaking* adalah suatu kemajuan dari suatu keadaan yang melelahkan, membuat lesu, melelahkan, dan tegang menjadi kendor, berenergi, tidak membuat lesuh dan ada adalah pertimbangan dan ada perasaan senang untuk mendengarkan. atau kemudian melihat orang lain berbicara di depan kelas atau ruang rapat.

Sementara menurut Tiyara dan Amirudin *ice breaking* adalah permainan atau aksi dasar, ringan dan ringkas yang berfungsi untuk mengubah susunan kebekuan, kepaduan, keletihan atau kantuk dalam belajar.⁴ Sehingga dapat membangun suasana belajar yang penuh dengan kegembiraan dan kesenangan. Dijelaskan oleh M Said

²Sukmajadi, Budi, and Ir Elva Simanjuntak. *Powerfull Ice Breaking*. (Samudra Biru, 2021), hal. 5

³Direktorat Jenderal Sumber Daya Air, “Modul Teknik Memecah Kebekuan (*Ice Breaking*)”, *Modul*, 2019, 14, <https://simantu.pu.go.id/epel/edok/6e596>.

⁴Yulianti, Dewi. *Analisis Penggunaan Ice breaking Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar*. Diss. FKIP UNPAS, 2021, hal. 41-42

memberikan definisi *ice breaking* merupakan suatu permainan atau kegiatan yang berfungsi untuk mengubah suasana kebekuan dalam kelompok. Tujuan dari *ice breaking* itu sama memecah kebekuan suasana, agar proses pelatihan atau pembelajaran menjadi lebih efektif. Konsentrasi siswa menjadi terfokus kembali.⁵

Berdasarkan pendapat di atas, *ice breaking* menurut penulis dapat diartikan sebagai pemecah situasi kebekuan pikiran atau fisik siswa. *Ice breaking* juga dimaksudkan untuk membangun suasana belajar yang dinamis, penuh semangat, dan antusiasme. Selain itu *ice breaking* menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa.

2. Tujuan *Ice Breaking*

Dalam sistem pembelajaran di ruang belajar, *ice breaking* sangat dibutuhkan oleh para pendidik dan siswa. Ada beberapa tujuan penggunaan *ice breaking*, yaitu :

- a) Menghilangkan sekat-sekat pembatas di antara siswa, dengan adanya selingan *ice breaking* dalam pembelajaran, sehingga tidak ada lagi anggapan si A pandai, si B bodoh dan lain sebagainya yang ada hanyalah kesamaan kesempatan untuk maju;
- b) Terciptanya kondisi yang dinamis di antara siswa adalah menimbulkan kegairahan antara sesama

⁵Sunarto, *ice breker dalam pembelajaran aktif*. surakarta, cakrawala media,2019, hal. 2

siswa untuk melakukan aktivitas selama proses pembelajaran berlangsung, dan pemecah suasana canggung;⁶

- c) Menciptakan motivasi antara sesama siswa untuk melakukan aktivitas selama proses belajar-mengajar berlangsung;
- d) Membuat peserta saling mengenal dan akan menghilangkan jarak mental sehingga suasana menjadi benar-benar rileks, cair dan mengalir.
- e) Mengarahkan atau memfokuskan peserta pada topik pembahasan/pembicaraan.

3. Manfaat *Ice Breaking*

Pembelajaran dengan melakukan aktivitas yang menyenangkan Kegiatan *Ice Breaking* memiliki beberapa manfaat, antara lain menghilangkan kejenuhan, kebosanan, dan kecemasan.⁷

- 1) Mendorong siswa untuk berpikir kreatif dan komprehensif.
- 2) Mengembangkan serta mengoptimalkan otak dan kreativitas siswa.
- 3) Berinteraksi dalam kelompok dan melatih siswa untuk bekerja sama dalam tim.

⁶Yulianti, "Konsep Pembelajaran *Ice Breaking*," 2018, hal. 35–53.

⁷Septina, Allya Zulfa. "Pengaruh Kreativitas Guru Dalam Menerapkan *Ice Breaking* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Academia edu* (2022).

- 4) Melatih berpikir sistematis dan kreatif untuk memecahkan masalah.
- 5) Meningkatkan rasa percaya diri.
- 6) Latihan untuk hati-hati dalam menentukan strategi.
- 7) Melatih kreativitas dengan bahan terbatas.
- 8) Melatih konsentrasi, berani bertindak dan tidak takut melakukan kesalahan.
- 9) Mempererat hubungan yang renggang.
- 10) Melatih untuk menghargai orang lain.
- 11) Membangun konsep diri.
- 12) Melatih jiwa kepemimpinan.
- 13) Melatih untuk bersikap menjadi ilmiah.
- 14) Melatih dalam mengambil keputusan dan tindakan.

Dari penjelasan di atas, *ice breaking* dapat dijadikan sebagai solusi tidak hanya untuk memecahkan masalah yang disebabkan oleh faktor non akademik, tetapi juga untuk meningkatkan pencapaian tujuan yang menyertai dan mengoptimalkan pencapaian tujuan pembelajaran. Perbedaan perlakuan antara pembelajaran dengan menggunakan *ice breaking* dan pembelajaran tanpa *ice breaking* memang memberikan dampak yang berbeda terhadap motivasi belajar peserta didik. Menggunakan *ice breaking* dalam pembelajaran, dapat meningkatkan belajar

siswa, dan adanya dorongan untuk belajar lebih giat serta tidak merasa takut untuk belajar.

4. Jenis- Jenis *Ice Breaking* Dalam Pembelajaran

Jenis *ice breaking* ada bermacam-macam, mulai dari sekadar teka-teki, cerita-cerita lucu atau humor ringan yang memancing senyum, lagu-lagu atau nyanyian yang disertai gerakan tubuh (*action song*), sampai permainan-permainan berkelompok yang cukup menguras tenaga atau bahkan pikiran. Selain itu dapat juga dilakukan dengan melakukan senam otak (*brain gym*). Berikut ini beberapa contoh *ice breaking* yang dapat ditiru, modifikasi, dan kembangkan sesuai dengan kondisi anak-anak didik:

a. Yel-Yel

Yel-Yel merupakan ungkapan penyemangat. Yel-yel biasa diungkapkan secara berkelompok dengan beragam kata dan gaya. Masing-masing kelompok biasanya akan menampilkan yel-yel yang berbeda atau sesuai dengan karakteristiknya dengan gaya yang lucu, unik, dan energik. Tak butuh waktu lama untuk melakukannya. Rata rata hanya membutuhkan durasi waktu 3-5 menit. Membuat yel-yel tidak perlu susah-susah. Yel-yel dapat dibuat dengan kata-kata sendiri atau mencuplik dari sebuah lagu. Yang penting saat melakukan yel-yel harus dilakukan dengan kompak dan

riang gembira. Ada 2 (dua) model yel-yel yang banyak digunakan, yaitu:⁸

- 1) Model mono yel, yaitu yel-yel yang diucapkan sendiri oleh siswa, baik secara individual maupun kelompok secara satu arah mulai awal hingga selesai yel-yel diucapkan.

Contoh :

Marilah ke mari...

Hey...hey...hey...hey...hey...kawan

Akulah di sini

Hey...hey...hey...hey...hey...kawan

Mari bergembira, bersama-sama

Hilangkan hati duka lara (dinyanyikan seperti dalam lagu Titiek Puspa yang berjudul Marilah Kemari dengan gaya yang lucu).

- 2) Model interaktif yel, yaitu yel-yel yang diucapkan secara bersahutan antara guru dengan siswa atau antara siswa dengan siswa lainnya.

⁸ Sunarto, "ice breker dalam pembelajaran aktif". Surakarta, Cakrawala Media, 2019, hal. 33-34

Contoh :

Guru	Siswa
Halo	Hai
Hai	Halo
Apa kabar	Alhamdulillah
	Luar biasa
	allahu akbar
Are you ready?	Ready

b. Jenis Tepuk Tangan

Jenis *ice breaking* ini adalah jenis yang paling sering digunakan oleh para tenaga pendidik. Teknik tepuk tangan merupakan teknik *ice breaking* yang paling mudah dilakukan, karena tidak memerlukan persiapan yang membutuhkan banyak waktu. Seorang guru hanya perlu memodifikasi sedikit jenis yang ada atau membuat sendiri model-model tepuk tangan yang sudah ada. Beberapa variasi tepuk tangan meliputi:⁹

1) Kata balas tepuk tangan

Kata balas tepuk tangan dilakukan dengan cara setiap kata yang diucapkan oleh guru direspon siswa dengan melakukan tepuk tangan dalam jumlah tertentu. Jumlah tepuk tangan

⁹Sunarto, "icebreker dalam pembelajaranaktif". Surakarta, Cakrawala Media, 2019. hal. 36

tergantung kesepakatan bersama antara guru dan siswa yang bersangkutan. Ada banyak jenis respon yang diberikan oleh siswa, mulai dari yang hanya sekedar tepuk tangan sampai dimodifikasi dengan konten materi pelajaran.

2) Tepuk balas tepuk

Tepuk balas tepuk merupakan variasi *ice breaking* jenis tepuk tangan yang sangat mudah. Dalam prakteknya, hanya dibutuhkan kesepakatan-kesepakatan dengan siswa tentang model dan jumlah tepuk tangan ataupun variasi lain yang memungkinkan siswa lebih senang.

3) Tepuk tangan balas gerak

Jenis tepuk tangan dibalas gerakan atau gerak tubuh dibalas dengan tepuk tangan menuntut konsentrasi dari siswa, namun sangat menyenangkan untuk dijadikan *ice breaking*.

c. Jenis Lagu-Lagu

Lagu-lagu sangat populer dalam proses pembelajaran pada zaman dulu. Namun, seiring dengan perkembangan zaman, para guru masa kini sudah jarang menggunakan sarana ini. Banyak varian lagu yang bisa digunakan untuk *ice breaking* dalam pembelajaran:¹⁰

1). Lagu murni untuk kegembiraan.

¹⁰ Ibid., hal. 43

Hampir semua lagu-lagu anak ceria bisa digunakan dalam ice breaking. Hal yang perlu diingat dalam menyanyikan lagu yang berfungsi sebagai *ice breaking* adalah tingkat keseriusannya. Lagu-lagu yang paling nyaman dinyanyikan adalah lagu anak-anak yang sudah bisa dinyanyikan oleh semua anak didik.

2). Lagu-lagu gubahan yang berisi materi pelajaran.

Lagu *ice breaking* akan menjadi lebih bermakna jika guru mampu mengubah lagu-lagu dengan syair berisi materi pelajaran. Biasanya lagu semacam ini digunakan pada akhir sesi pelajaran sebagai bentuk penguatan atau kesimpulan (verifikasi).

d. Jenis Gerak Badan

Jenis *ice breaking* ini bertujuan untuk menggerakkan tubuh setelah beberapa jam berdiam diri dalam aktivitas belajar. Dengan Bergeraknya badan, maka aliran darah akan menjadi lancar kembali dengan demikian proses berpikir akan menjadi lebih segar dan kreatif. Banyak cara untuk membuat siswa bergerak

sebagai selingan dalam proses belajar. Jenis-jenis *ice breaking* yang berupa gerak badan sebagai berikut:¹¹

- 1) Mulai cara yang paling mudah yaitu dengan memberikan instruksi langsung agar siswa didik melakukan sesuatu, seperti merentangkan tangan, membungkukkan badan, memutar pinggang, dan sebagainya.
- 2) Agar *ice breaking* lebih menarik, guru bisa melakukan dengan semacam game.
- 3) Instruksi gerak badan juga bisa digabung dengan sebuah cerita.

e. Jenis Humor

Humor berasal dari istilah Inggris yang pada mulanya memiliki beberapa arti. Namun, semuanya berasal dari suatu istilah yang berarti “cairan”. Humor adalah sesuatu yang menimbulkan pendengarnya merasa tergelitik, perasaan lucu, sehingga terdorong untuk tertawa. Humor dalam pembelajaran yang diperlukan tidaklah mengharuskan siswa didik bisa tertawa terpingkal-pingkal, namun lebih kepada bagaimana membuat suasana menjadi cair tanpa ada ketegangan setelah beberapa jam serius memperhatikan materi pelajaran. Sebagai penyegar suasana, tak ada salahnya

¹¹ Sunarto, “*icebreker dalam pembelajaran aktif*”. Surakarta, Cakrawala Media, 2019. hal. 43-49

kita menceritakan cerita-cerita lucu. Cerita humor ini dapat berasal dari pengalaman sendiri atau dicuplik dari buku, surat kabar, atau internet. Di samping itu, dapat pula kita minta salah seorang anak didik menceritakan cerita lucu.¹²

f. Jenis Permainan (*Games*)

Permainan (*games*) adalah jenis *ice breaking* yang paling membuat siswa heboh. Siswa akan muncul semangat baru yang lebih saat melakukan permainan. Dengan permainan akan mampu membangun konsentrasi anak untuk dapat berpikir dan bertindak lebih baik dan lebih efektif. Permainan merupakan kegiatan yang paling digemari oleh semua orang. Bukan saja bagi anak-anak, namun juga bagi para siswa didik dewasa. Hal-hal yang harus diperhatikan guru dalam memilih games yang akan digunakan sebagai *ice breaking* antara lain:¹³

a) Faktor keselamatan.

Faktor keselamatan harus menjadi prioritas utama saat akan menentukan jenis games yang akan dipilih. Guru harus memilih jenis games yang aman terhadap keselamatan siswa didik.

¹²Sunarto, "icebreker dalam pembelajaran aktif". Surakarta, Cakrawala Media, 2019. hal. 53-58

¹³ Ibid., hal. 58-70

b) Faktor waktu.

Banyak sekali jenis *games* yang dapat dilakukan bersama guru dan siswa didik. Namun demikian pilihlah *games* yang tidak membutuhkan terlalu banyak waktu.

c) Faktor peralatan

Games yang dipilih hendaknya yang membutuhkan peralatan sederhana yang selalu tersedia di dalam kelas, misalnya pensil, buku, kursi, kertas dan sebagainya.

d) Faktor edukasi.

Apapun yang dilakukan guru terhadap siswa adalah dalam rangka pendidikan dan pembelajaran. Nilai-nilai edukatif yang bisa diperoleh dari pelaksanaan *games*, yaitu terciptanya kekompakan, kerja sama, kemandirian, konsentrasi, kreativitas, dan sebagainya.

g. Jenis Cerita/Dongeng

Dongeng adalah salah satu sarana yang cukup efektif untuk memusatkan perhatian siswa. Sejak zaman dulu dongeng selalu digunakan untuk membentuk karakter anak dengan cara memperdengarkannya ketika menjelang tidur. Menurut

isinya, dongeng dibedakan menjadi beberapa jenis sebagai berikut:¹⁴

- a) Dongeng motivasi, yaitu dongeng yang bertujuan untuk membangun semangat yang tinggi dalam perjuangan hidup maupun dalam belajar.
- b) Dongeng nasehat, yaitu dongeng yang berisi tentang petuah kebijakan yang diharapkan dapat ditiru oleh anak didik. Banyak sekali contoh-contoh dongeng nasehat, baik berupa fabel (cerita hewan) maupun yang berupa legenda.
- c) Dongeng lelucon, yaitu dongeng yang bersifat jenaka (lucu) yang dapat menghibur dan menciptakan situasi yang menyegarkan, sehingga suasana kelas menjadi lebih akrab dan lebih kondusif untuk proses pembelajaran.

h. Jenis Sulap

Sulap adalah sarana *ice breaking* yang sangat menarik perhatian anak-anak. Namun demikian, jenis ini sangat jarang digunakan para guru di sekolah, karena tidak semua orang mampu bermain sulap. Untuk

¹⁴ Sunarto, "icebreker dalam pembelajaran aktif". Surakarta, Cakrawala Media, 2019, hal. 70

kepentingan *ice breaking* dalam pembelajaran guru tidaklah harus menguasai semua jenis permainan sulap. Paling tidak mempelajari beberapa jenis yang mudah diterapkan di dalam kelas.¹⁵

i. Jenis Audio Visual

Perlu kita ketahui terlebih dahulu tentang pengertian” Audio Visual yaitu media instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman, (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi), meliputi media yang dapat dilihat dan di dengar. Contohnya pemutaran video motivasi. Banyak sekali jenis audio-visual yang dapat digunakan sebagai *ice breaking*¹⁶. Biasanya berupa klip film pendek yang lucu, inspiratif, atau memotivasi anak didik untuk belajar lebih keras, saling menghargai, dan lain-lain.

5. Prinsip- Prinsip *Ice Breaking* Dalam Pembelajaran

Penggunaan *ice breaking* dalam proses pembelajaran perlu mempertimbangkan beberapa prinsip sebagai berikut:¹⁷

- a) Efektifitas Jenis *ice breaking* yang sekiranya akan membuat pembelajaran tidak kondusif dalam situasi tertentu hendaknya dihindari. Misalnya jenis *ice breaking* gerak badan yaitu

¹⁵Ibid., hal. 87

¹⁶Sunarto, ”*icebreker dalam pembelajaran aktif*”. Surakarta, Cakrawala Media, 2019. hal. 94

¹⁷Ibid., hal. 105-106

kepala pundak tidak cocok digunakan dalam situasi kelas dengan jumlah peserta didik banyak dengan ruangan sempit, karena dapat membahayakan keselamatan peserta didik.

- b) Motivasi Tujuan utama *ice breaking* adalah meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan *ice breaking* diharapkan siswa yang belum termotivasi untuk mengikuti pembelajaran menjadi termotivasi. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi tentunya dapat memusatkan perhatiannya saat proses pembelajaran berlangsung.
- c) Sinkronized *Ice breaking* yang dipilih akan baik jika sesuai dengan materi yang dibahas pada saat proses pembelajaran. Dengan demikian, icebreaking akan mempunyai daya penguat ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
- d) Tidak berlebihan *Ice breaking* adalah kegiatan yang menyenangkan bagi peserta didik, sehingga mereka akan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Namun penggunaan *ice breaking* yang berlebihan justru akan mengaburkan tujuan pembelajaran itu sendiri,

selain itu juga perlu memperhatikan ketersediaan waktu pelajaran yang sedang diampu. Tepat situasi *Ice breaking* hendaknya dilaksanakan tepat situasi. *Ice breaking* yang dilaksanakan serampangan dikhawatirkan justru akan merusak situasi yang sudah kondusif. Misalnya pada saat peserta didik sedang menjalankan tugas yang diberikan guru, tiba-tiba guru memberikan *ice breaking*. Tentu situasi menjadi membingungkan dan menjadikan proses pengerjaan tugas tidak terfokus kembali.

- e) Tidak mengandung unsur sara *Ice breaking* yang diberikan kepada peserta didik hendaknya dipilhkan *ice breaking* yang mempunyai nilai positif terhadap rasa persatuan dan kesatuan. Hal yang mengandung unsur membedakan atau menghina suku, agama, ras dan antar golongan harus dihindarkan.
- f) Tidak mengandung unsur pornografi. Banyak sekali *ice breaking* yang sangat menarik bagi guru. Namun sebagai pendidik juga harus memilih jenis *ice breaking* yang edukatif, sopan dan tidak mengandung unsur pornografi.

6. Kelebihan Dan Kelemahan *Ice Breaking* Dalam Pembelajaran

Dalam model pembelajaran pasti ada yang namanya kekurangan dan kelebihan masing-masing, termasuk *ice breaking* ini. kelebihan dari *ice breaking* yaitu sebagai berikut:

- a) Membuat waktu panjang terasa cepat.
- b) Membawa dampak menyenangkan dalam pembelajaran.
- c) Dapat digunakan secara seponan atau terkonsep.
- d) Membuat suasana kompak dan menyatu.¹⁸

Sedangkan kelemahan *ice breaking* yaitu penerapannya disesuaikan dengan kondisi ditempat masing-masing. Sehingga perlu banyaknya referensi bagi guru. Agar mempunyai banyak pilihan dan dapat menerapkan yang tepat di kelasnya.

¹⁸ Naik pangkat.com, <https://naikpangkat.com/guru-harus-pintar-ice-breaking-agar-siswa-tidak-jenuh-ketika-belajar/>, di akses 30 juli 2023.

B. Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi Belajar

Kata motivasi sangat sering didengar dalam kehidupan sehari-hari. Banyak sekali, bahkan sudah umum orang menyebut dengan “motif” untuk menunjukkan mengapa seseorang itu berbuat sesuatu. Kata “motif”, diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan didalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan.

Berawal dari kata “motif” itu, maka motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang dapat menjadi aktif.¹⁹ Motif menjadi penting pada saat tertentu, terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan yang sangat mendesak. Motivasi juga dapat dikatakan dorongan dasar yang menggerakkan seseorang bertindak laku. Dorongan ini berada pada diri seseorang yang menggerakkan untuk melakukan sesuatu sesuai dengan dorongan dalam dirinya.

Oleh karena itu, perbuatan seseorang yang didasarkan atas motivasi tertentu mengandung tema sesuai dengan motivasi yang mendasarinya. Mengutip buku Syaiful Bahri yang berjudul psikologi belajar, Mc. Donald mengatakan bahwa “motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif

¹⁹W. Tapiardi, “Motivasi Belajar dan Pembelajaran,” *Motivasi Belajar dan Pembelajaran*, 2018, hal. 1–24.

(perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan”. Sehingga kebutuhan dan kemauan akan mempengaruhi tindakan atau motivasi. Dimiyati dan Mudjiono menyatakan bahwa motivasi adalah tenaga yang menggerakkan dan mengarahkan aktivitas seseorang.²⁰

Kegiatan yang dilakukan untuk mengarahkan seseorang melakukan sesuatu. Menurut Oemar Hamalik, motivasi adalah proses belajar siswa, karena fungsinya yang mendorong, menggerakkan, dan mengarahkan kegiatan belajar.²¹ Suatu proses kegiatan belajar mengajar oleh guru untuk mengarahkan siswa mencapai hasil belajar.

Ayat Al-Quran yang berkenaan dengan motivasi ialah surat Al-Imran 139.

مُؤْمِنِينَ كُنْتُمْ إِنْ عَلَوْنَ عَلَيْكُمْ وَالْأَنْفُسُ وَتَحَزَنُوا وَلَا

Artinya: "Dan janganlah kamu (merasa) lemah, dan jangan (pula) bersedih hati, sebab kamu paling tinggi (derajatnya), jika kamu orang yang beriman."²²

Ayat di atas menerangkan bahwa rahmat Allah SWT senantiasa ada di setiap masa dan dimana saja untuk kita.

Dia tidak suka kita berputus asa.

Adapun menurut Abraham Maslow mengemukakan pendapat bahwa pada dasarnya semua manusia memiliki

²⁰Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009)., hal.

²¹OemarHamali, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010)., hal. 156

²²Departemen Agama RI, *Op Cit*, hal. 53

kebutuhan pokok. Ia menunjukkannya dalam 5 tingkatan yang berbentuk piramid, orang memulai dorongan dari tingkatan terbawah. Lima tingkat kebutuhan itu dikenal dengan sebutan Hirarki Kebutuhan Maslow, dimulai dari kebutuhan biologis dasar sampai motif psikologis yang lebih kompleks; yang hanya akan penting setelah kebutuhan dasar terpenuhi. Kebutuhan pada suatu peringkat paling tidak harus terpenuhi sebagian sebelum kebutuhan pada peringkat berikutnya menjadi penentu tindakan yang penting.²³

- a) Kebutuhan fisiologis (rasa lapar, rasa haus, dan sebagainya)
- b) Kebutuhan rasa aman (merasa aman dan terlindung, jauh dari bahaya)
- c) Kebutuhan akan rasa cinta dan rasa memiliki (berafiliasi dengan orang lain, diterima, memiliki)
- d) Kebutuhan akan penghargaan (berprestasi, berkompetensi, dan mendapatkan dukungan serta pengakuan)
- e) Kebutuhan aktualisasi diri (kebutuhan kognitif: mengetahui, memahami, dan menjelajahi; kebutuhan estetik: keserasian, keteraturan, dan keindahan; kebutuhan aktualisasi diri: mendapatkan kepuasan diri dan menyadari potensinya).

²³ Prihartanta, Widayat. "Teori-teori motivasi." *Jurnal Adabiya* 1.83 (2015):hal. 1-14.

Berdasarkan pengertian diatas Dapat didefinisikan bahwa motivasi ditentukan oleh tingkat kemauan dan keinginan seseorang. Semakin tinggi keinginan seseorang maka motivasi yang dimiliki bertambah besar. Sedangkan semakin rendah tingkat keinginan seseorang maka semakin rendah pula motivasi yang di miliki.

2. Jenis Motivasi Belajar

Adapun Hamzah B. Uno menyatakan hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung.²⁴ Motivasi dapat timbul dari dalam individu maupun dari luar, hal ini akan diuraikan sebagai berikut :

- a) Motivasi Instrinsik, yaitu ingin mencapai tujuan yang terkandung dalam proses belajar. Jenis motivasi ini sebab terjadi dari dalam individu tanpa paksaan orang lain, melainkan atas kemauan sendiri. Misalnya anak muda ingin belajar karena ingin mendapatkan ilmu. Oleh karena itu ia rajin belajar agar mendapatkan ilmu;

²⁴ Uno, Hamzah B. *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Bumi Aksara, 2023. hal. 3

b) Motivasi Ekstrinsik, yaitu jenis motivasi yang timbul dari pengaruh luar individu.²⁵ Apakah dari ajakan orang lain, suruhan, paksaan sehingga dengan kondisi yang demikian akhirnya ia mau melakukan sesuatu atau belajar, karena di suruh atau dipaksa orang lain.

3. Faktor –Faktor Motivasi Belajar

Dalam proses belajar, seorang individu membutuhkan suatu dorongan atau motivasi sehingga sesuatu yang diinginkan dapat tercapai. Terkait dengan hal tersebut, maka Mudjiono dan Dimiyati mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar antara lain: (1) Cita-cita atau Aspirasi siswa; (2) Kemampuan Siswa; (3) Kondisi Siswa; (4) Kondisi Lingkungan Siswa; (5) Unsur-unsur Dinamis dalam Belajar dan Pembelajaran; (6) Upaya Guru dalam Membelajarkan Siswa.

Menurut Kompri motivasi belajar merupakan segi kejiwaan yang mengalami perkembangan, artinya terpengaruh oleh kondisi fisiologis dan kematangan psikologis siswa. Beberapa unsur yang mempengaruhi motivasi dalam belajar yaitu:²⁶

²⁵ Septina, Allya Zulfa. Pengaruh Kreativitas Guru Dalam Menerapkan Ice Breaking Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Academia edu*, 2022. Akses 24 mei 2023.

²⁶ Amna Emda, “Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran,” *Lantanida Journal* 5, no. 2 (2018): 172, <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>.

- a) Cita-cita dan aspirasi siswa. Cita-cita akan memperkuat motivasi belajar siswa baik intrinsik maupun ekstrinsik.
- b) Kemampuan Siswa Keingnan seorang anak perlu dibarengi dengan kemampuan dan kecakapan dalam pencapaiannya.
- c) Kondisi Siswa, Kondisi siswa yang meliputi kondisi jasmani dan rohani. Seorang siswa yang sedang sakit akan mengganggu perhatian dalam belajar.
- d) Kondisi Lingkungan Siswa. Lingkungan siswa dapat berupa lingkungan alam, lingkungan tempat tinggal, pergaulan sebaya dan kehidupan bermasyarakat.

4. Fungsi Motivasi Dalam Belajar

Dalam aktivitas belajar, motivasi sangat berperan penting dalam kegiatan belajar. Motivasi tidak hanya digunakan oleh para pelajar namun pendidik, pekerja dan pada karyawanpun juga membutuhkan motivasi. Motivasi memiliki fungsi sebagai berikut :²⁷

- a) Motivasi bersifat mengarahkan dan mengatur tingkah laku. Motivasi dalam kehidupan nyata sering digambarkan sebagai, pembimbing, pengarah, dan pengoreintasi suatu tujuan tertentu

²⁷ Suprihatin, Siti. "Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro* 3.1 (2015): hal. 73-82.

dari individu. Tingkah laku individu dikatakan bermotif jika bergerak menuju ke arah tertentu. Dengan demikian suatu motif dipastikan memiliki arah tujuan, tertentu, mengandung ketekunan dan kegigihan dalam bertindak. Tidak dapat dimungkiri jika suatu tingkah laku yang bermotif itu bersifat kompleks karena struktur keadaan yang ada telah menentukan tingkah laku individu yang bersangkutan.

- b) Motivasi sebagai penyeleksi tingkah laku individu. Motif di punyai pada diri individu sehingga membuat individu yang bersangkutan bertindak secara terarah kepada suatu tujuan yang telah terpilih yang telah diniatkan oleh individu tersebut. Dengan pernyataan lain, motif, membuat individu menghindari dari perilaku yang tidak terarah atau buyar.dalm bertingkah laku guna mencapai tujuan tertentu yang telah di rencanakan

5. Indikator Motivasi Belajar

Motivasi sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar. Dalam motivasi terkandung adanya keinginan yang mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan dan mengarahkan sikap serta perilaku pada individu belajar. Adapun menurut Hamzah B. Uno bahwa

indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut, yaitu:²⁸

- a) adanya hasrat dan keinginan berhasil
- b) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
- c) adanya harapan dan cita-cita masa depan
- d) adanya penghargaan dalam belajar
- e) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
- f) adanya lingkungan kondusif yang sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik.

C. Hakikat IPS di SMP

1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan integrasi dari berbagai cabang Ilmu – Ilmu Sosial, seperti sosiologi, antropologi budaya, psikologi sosial, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik, dan sebagainya.²⁹ Hal ini lebih ditegaskan lagi oleh Saidiharjo bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan “hasil kombinasi atau hasil pempfusian atau perpaduan dari sejumlah mata pelajaran seperti: geografi, ekonomi, sejarah, sosiologi, antropologi, politik”. Artinya bahwa bidang studi Ilmu Pengetahuan Sosial tidak lagi mengenal adanya gografi, ekonomi, sejarah secara

²⁸ Uno, Hamzah B. *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Bumi Aksara, 2023. hal. 8

²⁹ Henni Endayani, “Sejarah Dan Konsep Pendidikan IPS,” *Ittihad* 11, no. 2 (2018): hal. 117–27.

terpisah melainkan semua disiplin ilmu tersebut diajarkan secara terpadu.

Ilmu Pengetahuan Sosial sebenarnya berinduk kepada ilmu – ilmu Sosial dengan pengertian bahwa teori, konsep, prinsip yang diterapkan pada Ilmu Pengetahuan Sosial adalah teori, konsep, dan prinsip yang ada dan berlaku pada ilmu – ilmu sosial yang mana Ilmu Sosial digunakan untuk melakukan pemdekatan, analisis, dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang dilaksanakan pada pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Karena sifatnya yang berupa penyederhanaan dari ilmu – ilmu sosial, di Indonesia Ilmu Pengetahuan Sosial dijadikan sebagai mata pelajaran wajib untuk murid sekolah dasar.³⁰

Sejalan dengan itu secara rinci Oemar Hamalik merumuskan tujuan pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial berorientasi pada tingkah laku para murid, yaitu: (a) pengetahuan dan pemahaman, (b) sikap hidup belajar, (c) nilai-nilai sosial dan sikap, (d) keterampilan. Sedangkan Nu'man Sumantri dan kawan – kawan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai bahan pelajaran ilmu – ilmu

³⁰ Rosmalah, R. (2012). Hakikat dan tujuan pembelajaran IPS. *Jurnal Humanis*, 13(1), hal. 42-51.

sosial yang disederhanakan untuk tujuan pendidikan di tingkat SD, SLTP dan SLTA.³¹

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) juga membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Lingkungan masyarakat dimana anak didik tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat, dihadapkan pada berbagai permasalahan yang ada dan terjadi dilingkungan sekitarnya. IPS merupakan mata pelajaran yang memadukan konsep-konsep dasar dari berbagai ilmu sosial disusun melalui pendidikan dan psikologis serta kelayakan dan kebermaknaannya bagi siswa dan kehidupannya.

Sedangkan ditinjau dari strategi penyampaian pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial sebagian besar didasarkan pada semua tradisi, yaitu materi disusun dalam urutan anak (diri sendiri), keluarga, masyarakat/tetangga, kota, region, negara, dan dunia. Ilmu Pengetahuan Sosial yang dimaksud dalam penelitian ini adalah mata pelajaran wajib di Sekolah Dasar yang materinya sudah terintegrasi atau dikombinasikan dari berbagai Ilmu – Ilmu Sosial yang ada.

³¹ Risva Anggrian, *Keefektifan Metode Role Playing terhadap Keaktifan dan Kerja Sama Siswa dalam Pembelajaran IPS, Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS* (Vo.4, No. 2, September 2017), hal. 213

2. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Tujuan mempelajari Ilmu Pengetahuan Sosial di Indonesia untuk memberikan pengetahuan yang merupakan kemampuan untuk mengingat kembali atau mengenal ide-ide atau penemuan yang telah dialami dalam bentuk yang sama atau dialami sebelumnya. Pendidikan IPS bertujuan untuk membentuk siswa menjadi warga negara yang patuh akan peraturan berlaku, memiliki pengetahuan, keahlian dan peka atas kejadian di sosialnya yang berguna untuk individu ataupun orang lain. Ada tiga aspek yang harus dituju dala pengembangan pendidikan IPS, yaitu aspek intelektual, kehidupan sosial, dan kehidupan individual.³²

- a) Aspek intelektual adalah tujuan intelektual berupaya untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam memahami disiplin ilmu sosial, kemampuan berpikir, kemampuan prosesual dalam mencari informasi dan mengkomunikasikan hasil temuan.
- b) Aspek kehidupan sosial adalah tujuan mengembangkan kemampuan seperti berkomunikasi, rasa tanggung jawab sebagai warga negara dan warga dunia,

³² Ahmad Pansari, *Pembelajaran IPS Pada Masa Pandemi Covid-19 Studi di SMP Negeri 02 Pasemah Air Keruh*. (Skripsi: Fakultas Tarbiyah dan Tadris, IAIN Bengkulu, 2021). hal.28

kemanapun berpartisipasi dalam kegiatan-kegiatan kemasyarakatan dan bangsa.

- c) Kehidupan individual adalah tujuan pengembangan pemahaman dan sikap positif siswa terhadap nilai, norma, yang berlaku dalam masyarakat.

Penjelasan diatas dapat diaplikasikan aspek pembelajaran IPS dibagi menjadi tiga yaitu; Intektual, kehidupan sosial, dan kehidupan individu. Jadi tujuan utama pengajaran social studies (IPS) adalah untuk memperkaya dan mengembangkan kehidupan anak-anak didik untuk menempatkan dirinya di dalam masyarakat yang demokratis, serta menjadikan negaranya sebagai tempat hidup yang lebih baik.

D. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang dapat digunakan sebagai acuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1
Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu dan Penelitian Sekarang

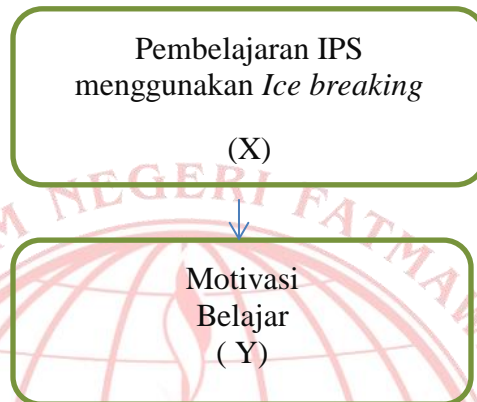
No	Nama dan judul penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Kalila., pengaruh penyegar pembelajaran (<i>ice breaking</i>) terhadap motivasi peserta didik dalam	Persamaan dalam skripsi ini menggunakan <i>Ice Breaking</i> untuk meningkatkan motivasi belajar	1. subjek penelitian siswa sekolah dasar 2. terhadap motivasi diri siswa dalampembelajara

	pembelajaran matematika kelas v sekolah dasar. universitas jambi, 2020.		n matematika 3. Lokasi penelitian berbeda yaitu di sekolah dasar
2.	Suryanti, “Pengaruh <i>ice breaking</i> terhadap motivasi belajar kimia siswa kelas X semester 2 di SMA Negeri 10 Yogyakarta Tahun Ajaran 2013/2014.	Persamaan dalam skripsi ini menggunakan <i>Ice Breaking</i> untuk meningkatkan motivasi belajar	1. Subjek penelitian siswa Sekolah Menengah Atas 2. Pengaruhnya terhadap motivasi belajar kimia siswa 3. Lokasi penelitian berbeda yaitu di SMA Negeri 10 Yogyakarta Tahun Ajaran 2013/2014.
3.	Tesis Sheilly Novia. “Pengaruh penggunaan teknik <i>ice breaker</i> terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS (Studi Eksperimen Kuasi pada Siswa Jelas VII SMPN 1 Bandung).	1. persamaan dalam skripsi ini menggunakan <i>Ice Breaking</i> untuk meningkatkan motivasi belajar pembelajaran IPS 2. Subjek penelitian siswa Sekolah Menengah Pertama	Lokasi penelitian berbeda yaitu di SMP N 1 Bandung
4.	Reni anggraini. pengaruh teknik <i>Ice Breaking</i> terhadap motivasi belajar pada IPA siswa kelas III MI Masyariqul Anwar 4 Suka Bumi Bandar Lampung. 2017	persamaan dalam skripsi ini menggunakan <i>Ice Breaking</i> untuk meningkatkan motivasi belajar	1. Lokasi penelitian MI Masyariqul Anwar 4 Suka Bumi Bandar Lampung. 2. mengambil subyek siswa kelas III MI 3. pada mata pelajaran IPA

E. Kerangka Berpikir

Motivasi belajar siswa masi tergolong rendah pada mata pelajaran IPS. Hal ini dikarenakan siswa lebih suka pembelajaran tidak bersifat monoton, siswa lebih suka dibawah dalam suasana yang menyenangkan seperti menyanyikan lagu atau bermain *game*. Disamping itu guru juga jarang memperhatikan siswa pada saat pergantian jam pelajaran, apakah itu mengandung faktor keletihan, ataupun kesulitan, bahkan kejemuan akibat faktor jenis mata pelajaran ataupun guru yang kurang menyenangkan, itu semua jarang terpikirkan oleh guru. Mereka masuk begitu saja melaksanakan tugas mengajarnya. Hal ini jelas berpengaruh terhadap optimalisasi pencapaian tujuan belajar.

Maka dalam hal tersebut *ice breaking* sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar karena ice breaking merupakan sentuhan aktivitas yang dapat digunakan untuk memecahkan kebekuan, kekalutan, kejemuan dan kejenuhan suasana sehingga menjadi mencair dan suasana bisa kembali pada keadaan semula (lebih kondusif). Jika sentuhan aktivitas ini diterapkan pada proses pembelajaran di kelas, maka besar kemungkinannya siswa kembali pada kondisi semangat, motivasi, gairah belajar, kejemuan dan lain sebagainya yang lebih baik. .



Gambar 2.1
Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Berdasarkan teori, penelitian terdahulu, kerangka berfikir diatas, maka dapat dirumuskan hipotesis dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- H_0 : Tidak ada pengaruh *Ice Breaking* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 13 Kota Bengkulu.
- H_a : Ada pengaruh *Ice Breaking* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 13 Kota Bengkulu.