

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Pengertian Pengaruh

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kata pengaruh memiliki arti berupa daya yang ada atau muncul dari sesuatu (manusia atau benda) yang turut berperan sebagai pembentuk watak, kepercayaan ataupun perbuatan seseorang.⁷

Menurut Hugiono Poerwanto “pengaruh merupakan dorongan atau bujukan dan bersifat membentuk atau merupakan suatu efek,”¹ sedangkan menurut Badudu dan Zain “pengaruh adalah daya yang menyebabkan sesuatu terjadi, sesuatu yang dapat membentuk atau mengubah sesuatu yang lain dan tunduk atau mengikuti karena kuasa atau kekuasaan orang lain.”⁸ Sedangkan menurut Louis Gottschalk mendefinisikan “pengaruh sebagai suatu efek yang tegardan membentuk terhadap pikiran dan perilaku manusia baik sendiri maupun kolektif”.¹

Berdasarkan konsep pengaruh di atas dapat disimpulkan bahwa pengaruh merupakan suatu reaksi yang timbul (dapat berupa tindakan atau keadaan) dari suatu

⁷ KBBI Daring, <http://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/pengaruh>. Diakses 5 November 2022

⁸ Badudu dan Zain, Pengertian Pengaruh. <http://repository.Widyatama.ac.id>, diakses pada 12 Oktober 2023.

perlakuan akibat dorongan untuk mengubah atau membentuk suatu keadaan kearah yang berbeda.

2. Pengertian Teknik Pembelajaran *Ice Breaking*

a. Pengertian *Ice Breaking*

Istilah *ice breaker* berasal dari dua kata asing, yaitu *ice* yang berarti es yang memiliki sifat kaku, sedangkan *breaker* berarti memecahkan. Arti harfiah *ice-breaker* adalah “pemecahan masalah” jadi, *ice breaker* bisa diartikan sebagai usaha untuk memecahkan atau mencairkan suasana yang kaku agar menjadi lebih nyaman dan santai. Hal ini bertujuan agar materi-materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh siswa. Siswa akan lebih dapat menerima materi pelajaran jika suasana tidak tegang, santai, nyaman, dan lebih bersahabat. Membuat siswa tidak cenderung belajar dengan cara menghafal saja yang membuat siswa merasa bosan dan karna kebosanan ataupun kejenuhan itu siswa menjadi tidak fokus belajar melainkan melakukan hal yang lain seperti gaduh dalam kelas ataupun tertidur saat pelajaran berlangsung.

Menurut Soenarno *ice breaking* merupakan:

Peralihan situasi dari yang membosankan, membuat mengantuk, menjenuhkan dan tegang menjadi rileks, bersemangat, tidak membuat mengantuk, serta ada perhatian dan rasa senang untuk mendengarkan atau melihat

orang lain yang berbicara di depan kelas atau ruangan pertemuan.⁹

Menurut Suryati *ice breaking* adalah:

ice breaking sebagai salah satu aktivitas untuk mengalihkan situasi dari mencengangkan, membosankan, mengantuk menjadi menyenangkan, bersemangat, rileks dan tidak membuat mengantuk sehingga suasana belajar bisa mencair dan menjadi lebih kondusif memiliki pengaruh yang signifikan.¹

Menurut Candri “*ice breaking* adalah sebagai pembelajaran untuk mengurangi kejenuhan siswa agar dapat meningkatkan hasil belajar matematikanya”.¹⁰ Kejenuhan yang terus menerus berlangsung pada siswa akan berakibat menurunnya hasil belajar siswa baik pada mata pelajaran matematika ataupun mata pelajaran lainnya. Menurut Sumardani “*ice breaking* sangat diperlukan dalam proses pembelajaran di kelas, terutama dalam pembelajaran matematika untuk menjadi stamina emosi dan kecerdasan berfikir peserta didik”. Stamina emosi yang dimaksudkan adalah keaktifan fisik siswa dalam kelas yang berlangsung selama dalam pembelajaran dimana siswa yang telah aktif mengikuti

⁹ Riya Susanah. Dkk. *Penerapan Permainan Penyegaran (ice breaking) Dalam Pembelajaran Fisika Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar*. (JPF, ISSN: 2337-5973). Hal. 43

¹⁰ Candri, “*Pengaruh Penerapan Ice Breaking Dalam Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di SMP Negeri 1 Gebong Kecamatan Gebong Kabupaten Cirebon*” (Cirebon: Skripsi IAIN Syekh Nurjati Cirebon, 2013)

pelajaran akan mendapatkan pengetahuan yang lebih sesuai dengan apa yang di sampaikan oleh gurunya.

M. Said mengungkapkan, yang dimaksud “ice breaker adalah permainan atau kegiatan yang berfungsi untuk mengubah suasana kebekuan dalam kelompok”.¹ Ada juga yang menyebutkan bahwa *ice breaker* adalah peralihan situasi yang membosankan, membuat mengantuk, menjenuhkan dan tegang menjadi rileks, bersemangat, tidak membuat mengantuk, serta ada perhatian dan ada rasa senang untuk mendengarkan atau melihat orang berbicara di depan kelas atau ruangan pertemuan. Ice breaker merupakan cara tepat untuk menciptakan suasana kondusif. “penyatuan” pola pikir dan pola tindak ke satu titik perhatian adalah yang bisa membuat suasana menjadi terkondisi untuk dinamis dan fokus. Dinamis karena peserta bisa mengubah aktivitasnya sendiri untuk mengikuti pola terstruktur yang telah diarahkan oleh pemimpi forum.

Ice Breaking dapat diartikan sebagai usaha untuk memecahkan atau mencairkan suasana kaku seperti kebosanan, kejenuhan, mengantuk dan tidak bersemangat, menjadi lebih nyaman, penuh semangat, antusias, dan lebih fokus dalam belajar dengan memadukan antara kegiatan belajar dan bermain, sehingga peserta didik antusias dalam belajar dan dapat

menerima pelajaran dengan senang dan bersemangat.

Penggunaan Ice Breaking dalam pembelajaran juga membantu dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih bermakna. Beberapa hal yang dapat diberikan oleh guru, yaitu dengan mengajak peserta didik bertepuk tangan, bernyanyi, menggerakkan tubuh, mendengarkan music, bercerita humor, atau memutar video. Artinya, dari beberapa pilihan tersebut dapat dilakukan oleh guru dengan mempertimbangkan kemampuan yang dimiliki guru dan sarana yang tersedia.¹¹

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa permainan penyegar (ice breaking) adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk mencairkan suasana pembelajaran yang membosankan, kaku, dan pasif menjadi kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, menyegarkan, aktif dan membangkitkan motivasi untuk belajar lebih bergairah. Dengan guru memberikan *ice breaking* sebelum memulai kegiatan pembelajaran, guru memberikan kesan yang menarik, menyenangkan, dan menumbuhkan perasaan nyaman pada awal pembelajaran.

¹¹ Arimbawa, Komang, dkk. "Pengaruh Penggunaan Ice Breaker Terhadap Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar". *E-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*. Vol 5 No. 2, 20127, h.3.

b. Pentingnya *Ice Breaking* dalam Pembelajaran

Saat proses pembelajaran yang serius kaku tanpa sedikitpun ada nuansa kegembiraan tentulah akan sangat cepat membosankan. Apalagi diketahui bahwa berdasarkan penelitian kekuatan rata-rata manusia untuk terus konsentrasi dalam situasi yang monoton hanyalah sekitar 15 menit saja. Selebihnya pikiran akan segera beralih kepada hal-hal lain yang mungkin sangat jauh dari tempat di mana ia duduk mengikuti suatu kegiatan tertentu.

Otak kita tidak dapat dipaksa untuk melakukan fokus dalam waktu yang lama. Untuk mudahnya, anda bisa menggunakan patokan usia. Contohnya, untuk anak usia 5 tahun, rentang waktu fokus optimal yang bisa dilakukan hanyalah 5 menit, untuk usia 15 tahun, rentang waktu fokus hanyalah 15 menit. Bila seorang berusia 35 tahun atau 60 tahun maka fokus optimalnya 30 menit. Jadi 30 menit adalah rentang waktu fokus maksimal agar tidak terjadi kelelahan otak yang berlebihan.

Ketika pikiran tidak bisa terfokus lagi, maka segera dibutuhkan upaya pemusatan perhatian kembali. Upaya yang bisa dilakukan oleh guru konvensional adalah dengan meningkatkan intonasi suara yang lebih keras lagi, mengancam atau bahkan memukul-mukul

meja untuk meminta perhatian kembali. Upaya demikian sebenarnya justru semakin memperparah situasi pembelajaran, karena sebenarnya proses pembelajaran sangat dibutuhkan keterlibatan emosional siswa. Dengan demikian sangatlah penting bagi guru untuk menguasai berbagai teknik *ice breaker* dalam upaya untuk terus menjaga “stamina” belajar para siswanya. Adapun landasan pentingnya *ice breaker* dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

1) Landasan Empiris

Darmansyah menjelaskan bahwa hasil penelitian dalam pembelajaran pada decade terakhir mengungkapkan bahwa belajar akan lebih efektif, jika siswa dalam keadaan gembira. Kegembiraan dalam belajar telah terbukti memberikan efek yang luar biasa terhadap capaian hasil belajar siswa. Bahkan potensi kecerdasan intelektual yang selama ini menjadi “primadona” sebagai penentu keberhasilan belajar, ternyata tidak sepenuhnya benar. Kecerdasan emosional telah memberikan kontribusi yang signifikan terhadap efektifitas pembelajaran disamping kecerdasan intelektual.

Teori Gestalt yang dikutip Nasution menyatakan bahwa belajar tidak mungkin tanpa kemauan untuk belajar, maka kesukaan siswa

terhadap sikap yang dilahirkan guru jelas akan memberikan motivasi tersendiri dalam belajar. Ada banyak cara untuk menggairahkan belajar siswa dengan cara menggembirakan dan itu dapat dipelajari oleh semua guru. Cara yang paling sering digunakan oleh guru adalah dengan meramu *ice breaker* yang disisipkan dalam proses pembelajaran. Keunggulan *ice breaker* adalah bisa dipelajari oleh setiap orang tanpa membutuhkan keterampilan tinggi. Justru *ice breaker* dapat direncanakan dan dimatchingkan dengan berbagai materi pelajaran yang akan diajarkan oleh guru.

2) Landasan Teoritis

Ice breaker sangatlah diperlukan dalam proses pembelajaran di kelas untuk menjaga stamina emosi dan kecerdasan berpikir siswa. *Ice breaker* diberikan untuk memberikan rasa gembira yang bisa menumbuhkan sikap positif siswa dalam proses pembelajaran. *Goleman* dalam *Bobbi Dapoter* Mengatakan bahwa ketika otak menerima ancaman atau tekanan, kapasitas syaraf untuk berfikir rasional mengecil.

Begitu pentingnya membangun suasana hati siswa saat mengikuti proses pembelajaran, sampai-sampai *Robert Sylwester* memperingatkan kepada

para pendidikan yaitu dengan memisahkan emosi dari logika dan pemikiran dalam kelas, kita telah menyederhanakan manajemen sekolah dan evaluasi, tetapi kita juga telah memisahkan dua sisi pada sebuah koin dan akibatnya, kehilangan suatu hal yang penting lain dalam kehidupan.

Menurut teori behavioristik, “belajar adalah bentuk perubahan kemampuan peserta didik untuk bertindak laku secara baru sebagai akibat dari hasil interaksi stilmulus dan respons lingkungan yang didapatkannya”. Poin penting dari teori ini ialah seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika ia dapat menunjukkan tingkah lakunya. Dengan demikian, dalam teori behavioristik, tingkah laku merupakan indicator utama untuk melihat hasil belajar seseorang anak belum dapat dikatakan lulus berhitung perkalian dalam dunia nyata. Adanya, perubahan perilaku di dunia nyata, menurut teori behavioristic, menjadi ukuran seseorang berhasil dalam belajar.¹

Berdasarkan pandangan berbagai ahli pendidikan di atas, jelaslah bahwa dalam proses pembelajaran peran emosi sangatlah menentukan keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Suasana hati yang bembira dan tidak tertekan diyakini akan sangat membantu siswa dalam

konsentrasi belajar.

3) Landasan Yuridis

Dalam kaitannya dalam proses pembelajaran yang menyenangkan ada beberapa ayat yang secara tersirat maupun tersurat mengatur tentang proses pembelajaran kepada siswa yang mengharuskan untuk memberikan kesempatan yang luas kepada anak untuk berekspresi dan berbagai pendapat.

Sementara itu landasan yuridis yang ada di Indonesia dituliskan secara lebih jelas dalam Undang-undang RI No. 20 pasal 40 ayat 2 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berbunyi:

Guru dan tenaga kependidikan berkewajiban:

- 1) Menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis.
- 2) Mempunyai komitmen secara professional untuk meningkatkan mutu pendidikan.
- 3) Memberi teladan dan menjaga nama baik lembaga, profesi dan kedudukan sesuai dengan kepercayaan yang diberikan kepadanya.¹²

Dengan menciptakan suasana pendidikan yang menyenangkan, bermakna, guru dapat meningkatkan mutu pendidikan memberikan keteladanan pada

¹² Sunarto, *Ice Breaker dalam Pembelajaran Aktif*, (Surakarta: Yuman Pressindo, 2012), h 4-12

siswa. Pendidikan yang masih menekankan pada teknik pembelajaran konvensional yang kurang pas sebaiknya diganti walaupun membutuhkan waktu untuk mengkondisikan kembali. Situasi guru mengajar diganti dengan situasi siswa belajar, kegiatan pembelajaran diawal dari pengalaman guru diganti dnegan pengalaman siswa yang berkenaan dengan masalah yang sering dialami siswa dalam kehidupan sehari-hari. Guru hendaknya dapat menjadi fasilitator belajar siswa, dan dapat menjadikan siswa sebagai subjek belajar. Pembelajaran yang dilaksanakan dengan menyenangkan guru jauh lebih bisa mengendalikan kelas dengan baik karena siswa akan cenderung patuh kepada guru.

c. Tujuan dan Manfaat *Ice Breaking*

Saat proses pembelajaran dikelas berlangsung, *Ice Breaking* dapat diberikan oleh guru agar siswa lebih rileks. Adapun tujuan dan manfaat *Ice Breaking* menurut beberapa para ahli dibawah ini yaitu:

Menurut Moh. Fatih Lutfi ada beberapa tujuan dari penggunaan *Ice Breaking* yaitu:

- 1) Mengarahkan otak agar berada pada kondisi gelombang alfa yaitu 8 sampai

dengan 12 Hz.

- 2) Membangun kembali suasana belajar agar serius, santai dan menyenangkan
- 3) Menjaga stabilitas kondisi fisik maupun psikis audien atau siswa agar senantiasa fresh dan nyaman dalam menyerap informasi.¹

Menurut Agoestyowati, tujuan *Ice Breaking* adalah:

- 1) Agar tidak ada jarak antara trainer atau fasilitator (Guru) dan peserta (Siswa) tidak ada jarak antara peserta yang satu dengan yang lain sehingga tercipta kondisi yang bersahabat dan dinamis.
- 2) Memunculkan semangat dan motivasi tinggi dalam mengikuti pelatihan dan menjalankan berbagai aktifitas dari awal sampai hingga akhir.
- 3) Membantu siswa menikmati pelajaran yang diadakan dan tentunya akan lebih aktif dan fokus selama pelajaran berlangsung
- 4) Membantu siswa agar lebih dapat menyerap dan lebih mudah menerima segala materi yang disampaikan oleh trainer atau fasilitator (guru).¹³

Disisi lain menurut Achmad Fanani manfaat *Ice Breaking* dalam pembelajaran yaitu:

- 1) Melatih berfikir secara kreatif dan luas siswa
- 2) Mengembangkan dan mengoptimalkan otak dan kreativitas siswa

¹³ Redjeki Agoestyowati, *Icebreakers For All*, (Jakarta:PT Gramedia Pustaka Utama, 2015), h.2

- 3) Melatih siswa berinteraksi dalam kelompok dan bekerja sama dalam satu tim
- 4) Melatih berfikir sistematis dan kreatif untuk memecahkan masalah
- 5) Meningkatkan rasa percaya diri
- 6) Melatih kreativitas dengan bahan yang terbatas
- 7) Melatih mengambil keputusan dan tindakan.¹

d. Fungsi *Ice Breaking*

Ada berbagai macam bentuk *Ice Breaking* mulai dari yel-yel, tepuk tangan, permainan, nyanyian, gerak dan lagu, tebak-tebakkan, sampai permainan sulap. Semua bentuk *Ice Breaking* memiliki fungsinya masing-masing.

Menurut Munif Chatib secara umum *Ice Breaking* memiliki fungsi sebagai berikut:

- 1) Mencairkan suasana di awal pertemuan.
- 2) Membuat keakraban antar peserta.
- 3) Menghilangkan kejenuhan dan kebosanan di sela-sela sesi.
- 4) Menjadi pintu masuk/pengantar sebuah materi.
- 5) Menjadi bagian dari proses materi.
- 6) Menjadi penutup kesimpulan dari sebuah materi.
- 7) Menjadi sarana untuk kompetisi (mencari juara)¹⁴

¹⁴Munif Chatib. 2011. Gurunya Manusia: *Menjadikan Semua Nak Istimewa Dan Semua Anak Juara*. Bandung: PT.Mizan Pustaka. h.63.

e. Kekurangan dan Kelebihan Teknik *Ice Breaking*

Dalam Pembelajaran

Suatu teknik pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing begitu juga dengan *ice breaking*. Guru dituntut agar bisa menyesuaikan dengan kebutuhan setiap pembelajaran. Berikut kelebihan dari *ice breaking* menurut Reni Anggraini yaitu:

- 1) Membuat waktu belajar yang panjang terasa lebih cepat
- 2) Membawa dampak menyenangkan dalam pembelajaran
- 3) Dapat digunakan secara spontan ataupun terkonsep
- 4) Membuat suasana kompak dan menyatu.¹

Adapun kekurangan dari *ice breaking* yaitu penerapan *ice breaking* disesuaikan dengan kondisi ditempat masing-masing.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan kekurangan dan kelebihan dari metode *ice breaking* sangat banyak karna dimana ada kelebihan pasti ada kekurangannya contoh dalam proses pembelajaran siswa akan senang dan bahagia ketika ada game akan tetapi jika sudah selesai *ice breaking* ada siswa yang susah untuk di atur.

f. Macam-macam *Ice Breaking*

Kusumo Suryoharjo berpendapat bahwa, terdapat beberapa macam kegiatan *ice breaking* yang dapat

diterapkan oleh seorang pendidik ketika proses belajar mengajar berlangsung, diantaranya yaitu:

1) Games

Games atau permainan untuk *ice breaking* adalah kegiatan stimulasi yang melibatkan peserta didik. Waktu yang diperlukan antara 1 menit sampai dengan 5 menit. Contoh salah satu dari jenis *ice breaking* ini adalah vocal a, i, u, e dan o dengan prosedur:

- a) Siswa dibagi menjadi 4 atau 5 kelompok, setiap kelompok mendapat huruf vocal berbeda.
- b) Tiap kelompok diminta untuk meneriakkan vocal yang berbeda dengan nada tinggi, sedang, dan rendah sesuai dengan aba-aba guru yaitu untuk nada tinggi berikan kode tangan lurus, dan nada rendah dengan gerakkan tangan kebawah.

2) Menyanyi

Menyanyi yang dilakukan saat *ice breaking* adalah suatu kegiatan yang paling muda dan disukai oleh peserta didik, jika dilakukan dan dikemas dengan baik, maka menyanyi dapat membuat suasana di dalam kelas menjadi lebih hidup dan peserta didikpun gembira. Judul nyanyian yang diberikan dapat dipilih dan disesuaikan dengan kelas.

3) Senam

Senam dalam *ice breaking* diberikan dengan melakukan gerakan-gerakan sederhana yang mudah, tidak membahayakan, tidak menguras tenaga serta keringat dan tetap ada unsur kegembiraan. Waktu yang diperlukan antara 3 menit sampai dengan 5 menit. Contoh dari senam ini yaitu senam wajah dengan mengedipkan mata, naik turunkan hidung, gerak mulut dengan vocal tanpa suara dan sebagainya.

4) Tepuk tangan

Tepuk tangan dalam *ice breaking* sangat efektif dalam mengembalikan konsentrasi peserta didik sebelum memulai pembelajaran, mengkondisikan peserta didik agar bersemangat, segar dan fokus dalam mengikuti pembelajaran maupun untuk memberi perasaan senang ketika mengakhiri pembelajaran.

5) Yel-yel

Yel-yel merupakan suatu ungkapan penyemangat yang biasanya diungkapkan secara berkelompok dengan beragam kata-kata dan juga menggunakan beberapa gaya yang akan ditampilkan oleh masing-masing kelompok. Setiap kelompok akan menampilkan yel-yel yang berbeda-beda sesuai dengan karakteristik dengan gaya yang lucu, unik,

dan energik. Dalam menampilkan yel-yel tidak membutuhkan waktu yang terlalu lama, rata-rata hanya membutuhkan durasi waktu 3-5 menit. Selain itu, yang penting saat menampilkan yel-yel yaitu harus dilakukan dengan kompak dan gembira.¹³ Memberikan yel-yel merupakan salah satu cara yang efektif dalam menyiapkan aspek psikologis siswa untuk siap dalam mengikuti pelajaran, terutama pada waktu awal pembelajaran. Selain itu yel-yel juga sangat efektif dalam membangun kekompakan dan kerjasama dalam kelompok.

- 6) Kalimat yang indah dan penuh makna
- kalimat yang indah penuh makna dalam ice breaking merupakan suatu kalimat yang mampu memotivasi peserta didik dan juga bersifat positif yang mencerminkan tauladan yang akan didapat. Contohnya seperti kata-kata mutiara, anekdot, peribahasa dan sebagainya.

- 7) Senam Otak

Senam otak untuk ice breaking merupakan bentuk kegiatan untuk melatih otak. Adapun tujuannya agar membuat otak siap untuk bekerja karena diawali dengan sebuah gerakan. Ketika kita melatih otak sebelum bekerja maka akan mempengaruhi tubuh secara positif, dan jika kita

melatih tubuh sebelum bekerja, maka kita akan mempengaruhi otak secara positif. Dalam menerapkan jenis ice breaking ini perlu memerlukan waktu 2 sampai dengan 3 menit. Contoh senam otak diantaranya ibu jari dan kelingking, hidung dan telinga.

8) Story Telling

Story Telling dalam ice breaking merupakan penyampaian sebuah kisah nyata yang berdasarkan kenyataan atau bersifat fiktif, serta keduanya mengandung makna, hikmah, serta tauladan. Contohnya seperti kisah hikmah yang berkesan, kisah estafet dan sebagainya.

9) Humor anak soleh

Humor sebagai ice breaking suatu kegiatan siswa untuk menemukan jati diri mereka yang sesungguhnya. Jika sesuatu yang disampaikan secara humor, maka siswa akan dapat menemukan percaya diri dan tumbuh secara efektif. Contohnya seperti bercerita dengan jawaban yang meleset.

10) Tebak-tebakan

Tebak-tebakan yang dijadikan *ice breaking* adalah suatu kegiatan untuk merangsang rasa ingin tahu seseorang serta untuk membangun kreatifitas peserta didik dalam membuat dan menjawab

permasalahan atau pertanyaan dari sisi yang unik. Waktu yang diperlukan ialah 1 sampai dengan 2 menit.¹⁵

Adapun *ice breaking* yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1) Menyanyi

Menyanyi yang dilakukan saat *ice breaking* adalah suatu kegiatan yang paling mudah dan disukai oleh peserta didik, jika dilakukan dan dikemas dengan baik, maka menyanyi dapat membuat suasana di dalam kelas menjadi lebih hidup dan peserta didikpun gembira. Judul yang nyanyian yang diberikan dapat dipilih dan disesuaikan dengan kelas.

Guru memberikan *ice breaking* pada saat inti pembelajaran ketika peserta didik terlihat kurang fokus peserta didik, yang berjudul konsentrasi. Peserta didik menirukan gerakan guru dan memegang bagian tubuh yang disebutkan oleh guru.

Kemudian pada saat akhir pembelajaran setelah membrikan kesimpulan guru mengajak peserta didik untuk bernayni satonara sambil menggerakkan tangan. Agar peserta didik tetap bersemangat untuk kembali belajar di esok hari.

¹⁵ Kusumo Suryoharjono dalam skripsi Masripah, "Pengaruh Kegiatan Ice Breaking Terhadap Motivasi Belajar Siswa MIS Miftahul Ulum Karang Sari Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon", Skripsi IAIN Bunga Bangsa Cirebon, 2019, h.10

2) Tepuk tangan

Tepuk tangan merupakan salah satu teknik ice breaking paling mudah yang dapat diberikan kepada peserta didik pada saat pembelajaran, karena tidak memerlukan persiapan yang membutuhkan banyak waktu. Tepuk tangan diberikan kepada peserta didik awal pembelajaran sambil bernayni tepuk jari satu sampai jari 5, agar peserta didik lebih bersemangat dalam memulai pembelajaran. Guru mempraktikkan terlebih dahulu kemudian peserta didik mengikutinya.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa dalam metode *ice breaking* banyak sekali permainan yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran terutama pelajaran matematika karena zaman semakin berkembang maka semakin bervariasi juga metode yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran.

3. Motivasi Belajar Siswa

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari bahasa inggris yaitu *motivation* yang diartikan sebagai dorongan atau tujuan. Menurut Halid Hanafi “motivasi adalah daya upaya yang mendorong seorang untuk melakukan sesuatu”.¹ Motivasi dapat dikatakan suatu dorongan dasar yang ada

dalam diri seseorang, agar dapat menggerakkan dirinya untuk bertingkah laku. Oleh karena itu, perbuatan seseorang yang disadarkan atas motivasi tertentu mengandung tema sesuai dengan motivasi yang mendasarinya.

Istilah motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat. Menurut Hamzah B. Uno, “motif adalah daya penggerak dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas tertentu, demi mencapai tujuan tertentu”.¹⁶ Kegiatan yang dilakukan seseorang untuk mendorong orang lain melakukan aktivitas tertentu. Dimiyati dan Mudjiono menyatakan bahwa “motivasi adalah tenaga yang menggerakkan dan mengarahkan aktivitas seseorang”.¹ Sesuatu yang dilakukan seseorang untuk mengarahkan seseorang melakukan sesuatu. Menurut Oemar Hamalik “motivasi adalah proses belajar siswa, karena fungsinya yang mendorong, menggerakkan dan mengarahkan kegiatan belajar”.¹⁷ Proses belajar mengajar yang dilakukan guru untuk mengarahkan siswa dalam pembelajaran untuk memperoleh hasil pembelajaran. Ayat yang berkenaan dengan motivasi

¹⁶ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), h.3

¹⁷ Oemar Hamali, *Perncaanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), h. 156

ialah surat Al-Imran 139:

وَلَا تَهِنُوا وَلَا تَحْزَنُوا وَأَنْتُمْ الْأَعْلَوْنَ إِنْ كُنْتُمْ مُؤْمِنِينَ

Artinya: Janganlah kamu bersikap lemah, dan janganlah (pula) kamu bersedih hati, padahal kamulah orang-orang yang paling tinggi (derajatnya), jika kamu orang-orang yang beriman.¹

Ayat tersebut menerangkan bahwa rahmat Allah Swt senantiasa ada di setiap masa dan dimana saja untuk kita. Dia tidak suka kita berputus asa.

Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswi yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indicator atau unsur yang mendukung. Dari uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengertian motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak baik dari dalam diri maupun dari luar siswa (dengan menciptakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu) yang menjamin kelangsungan dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.

Sama halnya seperti yang dikatakan oleh Morgan dalam buku Muhaimin, bahwa “motivasi dapat diartikan sebagai tenaga pendorong atau penarik yang menyebabkan adanya tingkah laku kearah suatu tujuan

tertentu”.¹⁸

Sependapat dengan yang di atas, Djaali juga menyebutkan bahwa “motivasi adalah kondisi fisiologis dan psikologis yang terdapat dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas tertentu guna mencapai suatu tujuan (kebutuhan)”.¹ Jadi, motivasi belajar yaitu dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswi yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung.

Jadi motivasi adalah kekuatan (energy) dalam diri seseorang untuk mendorong dirinya dalam melakukan sesuatu, yang ditandai dengan timbulnya kemauan perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan tertentu sesuai dengan tema motivasi yang mendasarinya.

Belajar menurut etimologi ialah proses menuntut ilmu sedangkan belajar menurut terminology adalah suatu proses perubahan dari situasi dan kondisi yang “tidak” atau “kurang” baik menuju kesituasi yang lebih “baik”.¹⁹

Syaeful Bahri dan Aswan Zain menyatakan bahwa

¹⁸ Khomsatun, *Penerapan Model Kooperatif Tipe Jigsaw Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Agama Islam di Kelas IV SDN 2 Bandung Baru Kecamatan Adiluwih Kabupaten Pringsewu*, (Skripsi: 2012)

¹⁹ Jasa Ungguh Muliawan, dalam skripsi Masripah, 2019. “Pengaruh Kegiatan Ice Breaking Terhadap Motivasi Belajar Siswa MI/SD Miftahul Ulum Karang Sari Kec Weru Kab Cirebon”, Skripsi IAIN Bunga Bangsa Cirebon, h.5.

“belajar pada hakikatnya adalah perubahan yang terjadi di dalam diri seseorang setelah berakhirnya melakukan aktivitas belajar”.²⁰ Menurut Skinner bahwa belajar merupakan proses perubahan tingkah laku yang dapat diamati oleh orang lain.

Berdasarkan definisi diatas, belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku didalam diri seseorang yang disebabkan oleh pengalaman yang dapat mempengaruhi tingkah laku seseorang dari kondisi yang tidak atau kurang baik menuju ke situasi yang lebih baik. Guru merupakan motivasi peserta didik yang selalu berusaha untuk mendorong peserta didik lebih bersemangat dan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Keberhasilan dalam suatu proses pembelajaran dapat dilihat melalui proses pembelajaran yang optimal. Proses pembelajaran yang optimal memiliki berbagai faktor yang menentukan keberhasilan proses belajar mengajar, diantaranya adalah motivasi belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran tersebut. Adanya motivasi belajar yang tinggi maka proses pembelajaran akan semakin optimal.

Jadi dari pengertian diatas dapat disimpulkan motivasi belajar adalah suatu dorongan yang timbul

²⁰ S.B. Djamarah dan A. Zain, dalam Skripsi Masripah, 2019. “Pengaruh Kegiatan Ice Breaking Terhadap Motivasi Belajar Siswa MIS Miftahul Ulum Karangsari Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon”, Skripsi IAI Bunga Bangsa Cirebon, Cirebon, h.39.

dalam diri seseorang untuk melaksanakan suatu proses perubahan tingkah laku dari yang kurang baik menjadi lebih baik dan memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Menurut Hamzah B. Uno “motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik dan ekstrinsik.”²¹ Kedua faktor yang dimaksudkan tersebut faktor intrinsik berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Sedangkan ekstrinsiknya adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik.

Motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh banyak faktor. Raymond dan Judith, mengungkapkan ada empat pengaruh utama dalam motivasi belajar seorang anak yaitu:

1) Budaya

Masing-masing kelompok atau etnis telah menetapkan dan menyatakan secara tidak langsung nilai-nilai yang berkenaan dengan pengetahuan baik dalam pengertian akademis maupun tradisional. Nilai-nilai itu terungkap melalui pengaruh agama, undang-undang politik untuk pendidikan serta

²¹ Hamzah B. Uno. 2011. *Teori Motivasi & Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

melalui harapan-harapan orang tua yang berkenaan dengan persiapan anak-anak mereka dalam hubungannya dengan sekolah. Hal ini akan mempengaruhi motivasi belajar anak.

2) Keluarga

Berdasarkan penelitian orang tua memberi pengaruh utama dalam memotivasi belajar seorang anak. Pengaruh mereka terhadap perkembangan motivasi belajar anak-anak memberi pengaruh yang sangat kuat dalam setiap perkembangannya dan akan terus berlanjut sampai habis masa SMA dan sesudahnya.

3) Sekolah

Ketika sampai pada motivasi belajar, para gurulah yang membuat sebuah perbedaan. Dalam banyak hal mereka tidak sekuat seperti orang tua. Tetapi mereka bisa membuat kehidupan sekolah menjadi menyenangkan atau menarik. Kita bisa mengingat seorang guru yang memenuhi ruang kelas dengan kegembiraan dan harapan serta membukakan pintu-pintu kita untuk menemukan pengetahuan yang mengagumkan.

4) Diri anak itu sendiri

Murid-murid yang mempunyai kemungkinan paling besar untuk belajar dengan serius, belajar dengan baik dan masih bisa menikmati belajar, memiliki perilaku dan karakter pintar, berkualitas, mempunyai identitas, bisa mengatur diri sendiri sudah pasti mempengaruhi motivasi belajarnya.¹

Jadi untuk meraih motivasi belajar yang tinggi bagi siswa, harus diperhatikan faktor yang

mempengaruhinya baik intrinsik maupun ekstrinsik. Siswa harus menyadari dengan sengaja untuk melakukan kegiatan dan kebutuhan belajar untuk meraih tujuan (cita-cita yang hendak dicapai). Faktor ekstrinsik harus disertai penghargaan (pujian) jika siswa berprestasi, diperlukan lingkungan belajar yang kondusif dan kegiatan belajar yang menarik. Dalam hal ini peran orang tua diperlukan untuk menciptakan suasana yang kondusif dan membantu anaknya dalam belajar. Faktor yang mempengaruhi motivasi belajar Matematika adalah hal-hal yang dapat mempengaruhi motivasi siswa dalam proses pembelajaran Matematika.

Jadi dapat disimpulkan berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas, peneliti menyatakan bahwa faktor yang mempengaruhi motivasi siswa dalam belajar Matematika yaitu hasrat, keinginan, dorongan, dan minat siswa terhadap mata pelajaran Matematika, jadi penggunaan *ice breaking* dalam penelitian ini menjadi salah satu hal mempengaruhi siswa dalam belajar Matematika terkait penyampaian materi pelajaran kepada siswa.

c. Fungsi Motivasi Belajar

Motivasi mempunyai fungsi yang penting dalam belajar, karena motivasi akan menentukan intensitas

usaha belajar yang dilakukan siswa.

Sardiman mengemukakan ada tiga fungsi motivasi, yaitu:

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- 2) Menuntun arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai, dengan demikian motivasi dapat memberi arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
- 3) Motivasi berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi
- 4) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan-menentukan perbuatan yang harus dikerjakan yang serasi guna maupun dari luar individu motivasi mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.²²

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi motivasi belajar sangat penting dan sangat dibutuhkan bagi anak-anak untuk menumbuhkan semangat belajar anak dalam mencapai suatu tujuan tertentu dan bisa membuat anak melakukan sebuah perubahan kejalan yang lebih baik dari sebelumnya.

²² Sardiman, AM.1996. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar Pedoman bagi Guru dan Calon Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.

4. Mata Pelajaran Matematika

a. Pengertian Matematika

Kata Matematika berasal dari perkataan latin *mathematika* yang mulanya dari bahasa Yunani *mathematike* yang berarti mempelajari, yang berasal dari kata *mathema* yang berarti pengetahuan atau ilmu (*knowledge science*). Kata *mathematike* juga berhubungan dengan kata lainnya yang hamper sama, yaitu *mathein* atau *mathenein* yang artinya belajar. Jadi, menurut Hasan Sastra Negara “*mathematika* berarti ilmu pengetahuan yang didapat dengan berfikir atau bernalar.”¹ Sedangkan dalam bahasa Belanda, matematika disebut *wiskunde* atau ilmu pasti yang kesemuanya berkaitan dengan penalaran.

Menurut M. Ali Hamzah dan Muhlisrarini “*matematika* diartikan ilmu tentang bilangan hubungan antara bilangan dan prosedur operasian yang digunakan dalam penyelesaian masalah mengenai bilangan.”²³ Hampir setiap bagian dari hidup kita mengandung matematika. Pembelajaran matematika adalah membentuk logika berpikir bukan sekedar pandai berhitung. Berhitung dapat dilakukan dengan alat bantu, seperti kalkulator dan komputer. Matematika pada dasarnya mengajarkan logika berpikir, berdasarkan akal

²³ M. Ali Hamzah, Muhlisrarini, *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*, (Jakart: PT RajaGrafind Persada 2014), h. 48.

dan nalar. Menurut Siti Fatimah harus di ingat “sifat umum matematika itu abstrak atau tidak nyata karena terdiri atas simbol-simbol.”¹ Menurut Russeffendi “matematika berasal dari kata matematika yang di ambil dari perkataan Yunani mathematike yang diartikan mempelajari. Matematika berasal dari kata “mathema” yang berarti pengetahuan.”²⁴

Pada hakikatnya, matematika merupakan ilmu deduktif, terstruktur tentang pola dan hubungan, bahasa, simbol, serta sebagai ratu dan pelayanan ilmu. Tujuan pembelajaran matematika harus dibedakan menjadi 2 yaitu:

- 1) Anak pandai menyelesaikan permasalahan. Hal ini dapat dicapai apabila dalam pembelajaran menerapkan prinsip pembelajaran matematika dua arah. Anak-anak akan dapat menguasai konsep-konsep matematika dengan baik.
- 2) Anak pandai dalam berhitung. Anak mampu melakukan perhitungandengan benar dan tepat.

Kedua tujuan tersebut harus dapat dicapai, pengajaran matematika yang dilakukan bertujuan untuk membangun pengalaman dan kegiatan yang akan memungkinkan anak untuk membangun pemahaman

²⁴ Russeffendi, D, *Pengantar Kepada Membantu Guru Mengembangkan Kompetensinya dalam Pengajaran Matematika untuk Meningkatkan CBSA*. (Bandung: Tarsito,2006).

dalam matematika. Dengan demikian, sebaliknya tidak membebani anak dengan hal-hal yang akan mengganggu dan mematahkan kesenangan mereka terhadap matematika. Keberadaan matematika membantu manusia dalam menghadapi permasalahan yang hadir di kehidupan sehari-hari, maupun yang bersifat global.

Menurut Isrok'atun dkk “matematika merupakan disiplin ilmu yang mempunyai karakteristik khas, yang mana dari kekhasan itulah kita bisa membedakan matematika dengan disiplin ilmu yang lainnya.”¹

Menurut Suwangsih kegunaan matematika yaitu:

- 1) Matematika merupakan pelayanan ilmu lainnya. Matematika merupakan disiplin ilmu yang membantu ilmu lainnya, banyak ilmu yang penemuan dan pengembangannya dipengaruhi oleh matematika.
- 2) Matematika digunakan manusia untuk menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.²⁵

b. Pengertian Pembelajaran Matematika

Menurut Hasan Sastra Negara “pembelajaran matematika merupakan suatu proses belajar mengajar yang mengandung dua jenis kegiatan yang tidak terpisahkan. Kegiatan tersebut adalah mengajar.”¹ Dalam proses pembelajaran matematika, baik pendidik maupun peserta didik bersama-sama menjadi pelaku

²⁵ Surwangsih, E dan Tiurlina, *Model Pembelajaran Matematika*. (Bandung: UPI Press, 2006)

terlaksananya tujuan pembelajaran, tujuan pembelajaran ini akan mencapai hasil yang maksimal apabila pembelajaran berjalan secara efektif. Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang mampu melibatkan seluruh peserta didik secara aktif.

Pengertian pembelajaran Menurut Ahmad Susanto yaitu:

Pembelajaran merupakan komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik. Pembelajaran didalamnya mengandung makna belajar dan mengajar, atau merupakan kegiatan belajar mengajar.²⁶

Sedangkan menurut Yunus Abidin pengertian “pembelajaran adalah serangkaian proses yang dilakukan guru agar siswa belajar”.¹ Pembelajaran merupakan proses kegiatan yang berisi aktivitas yang dilakukan siswa untuk mencapai tujuan belajarnya.

Pembelajaran matematika di SD adalah proses yang sengaja dirancang dengan tujuan untuk menciptakan suasana lingkungan kelas atau sekolah yang memungkinkan peserta didik melaksanakan kegiatan belajar. Harus memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berusaha mencari pengalaman

²⁶ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta:Prenadamedia Group, 2006), h. 185-186.

tentang matematika, agar pelajaran matematika tidak hanya sebagai pelajaran hafalan atau sekedar rumus saja tetapi mengerti cara mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya, pembelajaran adalah serangkaian aktivitas yang dilakukan siswa guna mencapai hasil belajar tertentu dalam bimbingan dan arahan serta motivasi dari seorang guru.

c. Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Pada dasarnya, pembelajaran matematika di SD sangat berbeda dengan pembelajaran matematika di SMP dan SMA. Perbedaan tersebut dapat terlihat dari bentuk karakteristik peserta didik SD itu sendiri. Anak SD memiliki beberapa karakteristik, diantaranya senang bermain, senang bergerak, anak senang bekerja dalam kelompok dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Matematika juga merupakan mata pelajaran yang sangat penting diajarkan di SD karena matematika sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari peserta didik dan diperlukan untuk mempelajari matematika lanjut dan matapelajaran lainnya.

Tahapan matematika di Sekolah Dasar masih dalam tahap operasi konkrit artinya pendidik harus menyajikan masalah konkrit sehingga dapat dibayangkan oleh peserta didik. Dengan begitu peserta didik dalam memecahkan masalah matematika bukan hanya sekedar menghafal tetapi juga mengerti akan masalah yang dihadapi dan dapat merealisasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Adapun ciri-ciri pembelajaran matematika di SD diantaranya pembelajaran matematika menggunakan metode spiral (Berkaitan), pembelajaran matematika bertahap, pembelajaran matematika bermakna, pembelajaran matematika menggunakan metode induktif dan Pembelajaran matematika menganut kebenaran konsisten.

B. Definisi Operasional

1. Teknik Ice Breaking adalah salah satu teknik pembelajaran yang digunakan di dalam proses pembelajaran, dimana di dalam teknik ini memanfaatkan permainan-permainan yang dapat membuat suasana pembelajaran yang awalnya sudah mulai membosankan menjadi menarik kembali dan siswa kembali semangat dalam mengikuti proses pembelajaran.
2. Motivasi belajar merupakan data primer yang diukur melalui pernyataan-pernyataan yang mencakup hasrat/keinginan berhasil, kebutuhan belajar/dorongan

untuk sukses, harapan meraih cita-cita masa depan, penghargaan, lingkungan yang kondusif, dan kegiatan yang menarik. Dengan menggunakan instrument skala likert.

C. Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan, ditujukan sebagai “bahan banding” untuk menemukan kebaharuan penelitian ini dari hasil-hasil penelitian relevan sebelumnya. Hal ini untuk menunjukkan distingsi atau perbedaan lugas dari penelitian ini sebagai bahan rujukan dan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.

Adapun penelitian yang relevan dengan penulisan (skripsi) ini, antara lain:

1. Reni Angraini dengan judul: Pengaruh Teknik Pembelajaran *Ice Breaking* Terhadap Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran matematika Kelas V MI Masyariqul Anwar 4 Suka Bumi Bandar Lampung. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung tahun 2018. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa: ada pengaruh teknik pembelajaran *Ice Breaking* terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran matematika kelas V B MI Masyariqul Anwar 4 Sukabumi Bandar Lampung secara signifikan. Hal ini terlihat pada rata-rata hasil angket motivasi belajar siswa yang diterapkan dalam pembelajaran matematika dengan

menggunakan teknik pembelajaran *Ice Breaking* lebih tinggi dari pada dengan menggunakan teknik pembelajaran *tutoria/bimbingan*. Berdasarkan hasil perhitungan dihasilkan nilai rata-rata kelas eksperimen 90.7647 dengan jumlah responden 17 siswa. Selanjutnya pada kelas kontrol memiliki rata-rata 88.3478 dengan jumlah responden 23 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata motivasi siswa pada mata pelajaran matematika dengan menggunakan teknik pembelajaran *Ice Breaking* lebih tinggi dari pada rata-rata nilai motivasi dengan menggunakan lain yaitu di kelas kontrol dengan menggunakan teknik pembelajaran *tutorial/bimbingan*. Hal ini sesuai dengan perhitungan program SPSS versi 24 untuk uji normalitas kelas.²⁷

2. Penelitian yang dilakukan oleh Fadhilah Aziz dengan judul: Pengaruh Permainan *Ice Breaker* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran PAI Kelas VII SMP Negeri 5 Kota Bengkulu. Program Studi Pendidikan Agama Islam Institut Agama Islam Negeri Bengkulu Tahun 2019. Adapun jenis penelitiannya adalah *quasi eksperimen*. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa: terdapat pengaruh permainan *ice breaking* terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PAI Kelas VII di SMP Negeri 5 Kota

²⁷ Reni Anggraini Pengaruh Teknik Pembelajaran *Ice Breaking* Terhadap Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran matematika Kelas V MI Masyariqul Anwar 4 Suka Bumi Bandar Lampung. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 2013: 59-7

Bengkulu dengan dibuktikan dari hasil pengujian uji “t” berdasarkan dari hasil pengujian uji “t” yang dilakukan, diperoleh thitung = 4,62 sedangkan ttabel dengan df54 (56-2) pada taraf signifikan 5% yaitu 2,005. Dengan demikian thitung > ttabel (4,62 > 2,0005) yang berarti hipotesis kerja (Ha) dalam penelitian ini diterima, yaitu terdapat pengaruh permaian *Ice Breaking* dalam meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran PAI kelas VII SMP Negeri Kota Bengkulu.¹

3. Penelitian yang dilakukan oleh Riskawati dengan judul: Pengaruh Teknik *Ice Breaking* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 87 Manipi Kecamatan Sinjai-Barat. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Makasar Tahun 2017. Jenis penelitian ini adalah penelitian pra-eksperimen bentuk *One Group PreTest PostTest Design*. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa: hasil *pretest* dalam menerapkan teknik *Ice Breaking* berada pada kategori sangat rendah. Sedangkan hasil *posttest* kemampuan menyelesaikan soal siswa setelah diberikan perlakuan berada pada kategori sangat tinggi sehingga hasil belajar IPS meningkat. Rata-rata persentase aktivitas siswa selama 4 kali pertemuan sebesar 83,43% atau $83,43 \geq 75\%$ kriteria yang telah ditetapkan peneliti sehingga dapat dikatakan siswa terlihat aktif dalam pebelajaran. Hasil analisis statistik

inferensial menunjukkan hipotesis H_0 di tolak sehingga H_1 diterima dengan kesimpulan akhir ada pengaruh penggunaan teknik *Ice Breaking* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 87 Manipi Kecamatan Sinjai-Barat.²⁸

4. Pengaruh Kegiatan Ice Breaking Terhadap Motivasi Belajar Siswa Mis Miftahul Ulum Karang Sari Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon oleh

Masripah mahasiswa Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Iai Bunga Bangsa Cirebon, Tahun 2019. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Masripah yaitu berdasarkan hasil analisis data, pada uji normalitas data variable X dengan tingkat kepercayaan sebesar 0,305 maka berada di atas 0,05 dan variable Y diketahui 0,690 maka berada di atas 0,05 artinya semua data berdistribusi normal. Dilanjutkan dengan uji linearitas data dengan tingkat kepercayaan 0,05 maka diketahui F hitung sebesar (55,522) \geq F tabel (4,07) artinya data berpola linear. Kemudian pada pengujian hipotesis diawali dengan uji r hitung diketahui sebesar 0,751 itu berarti pengaruh variabel X dan variabel Y adalah kuat. Sedangkan untuk nilai uji determinan KD yaitu 56,4% artinya variabel X mempunyai pengaruh besar 56,4% terhadap variabel Y dan sisanya 43,6% dipengaruhi

²⁸ Riskawat. 2017. skripsi: “Pengaruh Teknik *Ice Breaking* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Negeri 87 Manipi Kecamatan Sinjai-Barat”. Makasar: Universitas Muhammadiyah Makasar.

oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Dilanjutkan dengan uji t dengan tingkat kepercayaan 0,05 diketahui $t \text{ hitung } (7,451) \geq t \text{ tabel } (1.68107)$ artinya bahwa H_a diterima dan H_o ditolak yakni pengaruhnya signifikan. Maka kegiatan ice breaking di MIS Miftahul Ulum Karang Sari adalah baik. Penelitian yang dilakukan oleh Masripah mempunyai variable X kegiatan ice breaking dan Variabel Y motivasi belajar siswa yang menjadi persamaan dengan peneliti. Peneliti melakukan penelitian didalam pembelajaran tematik.

D. Kerangka Berpikir

Suasana yang menyenangkan pada saat berlangsungnya pembelajaran sangat diperlukan agar peserta didik semangat dalam belajar dan dapat menerima materi yang disampaikan oleh guru. Guru merupakan tokoh sentral di dalam suatu proses pembelajaran, dimana guru yang bertugas membimbing, memberikan materi, menasehati peserta didik dan peserta didik yang berperan aktif, melakukan aktivitas yang dibimbing oleh guru dalam pembelajaran tersebut. Guru harus mempunyai berbagai macam cara untuk membuat suasana kelas yang menyenangkan dan peserta didik termotivasi untuk belajar dan melakukan aktivitas di dalam kelas.

Dalam pembelajaran matematika menekankan

keterlibatan peserta didik secara aktif dan menyenangkan. Dalam mengharapkan suasana belajar yang kondusif dimana siswa ikut terlibat aktif dalam proses pembelajaran, guru harus pandai menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar mendapat perhatian peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung. Dengan begitu, motivasi dalam diri peserta didik untuk belajar sangat penting. Motivasi belajar adalah upaya mendorong seseorang untuk melakukan belajar untuk mencapai perubahan tingkah laku yang memuat kemampuan pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Salah satu upaya untuk menumbuhkan motivasi peserta didik saat belajar yaitu dengan memberikan *Ice Breaking* pada saat pembelajaran berlangsung, baik diawal pembelajaran, di tengah, atau di akhir pelajaran. Penggunaan *Ice Breaking* dalam pembelajaran dapat mengembalikan perhatian, konsentrasi belajar, serta semangat peserta didik sehingga dapat mengikuti pelajaran dengan aktif dan kondusif. Pada pembelajaran matematika dilakukan dengan dua arah yaitu adanya guru sebagai fasilitator dan peserta didik yang berperan aktif didalam kelas. Dalam proses pembelajaran matematika guru dapat memberikan *Ice Breaking* kepada peserta didik sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik agar dapat berperan aktif dan dapat menerima materi pelajaran dengan

baik.

Kerangka berpikir adalah uraian yang mempertautkan, menghubungkan serta memperjelas kaitan, pengaruh atau hubungan antara variabel yang satu dengan variabel yang lainnya dalam suatu penelitian berdasarkan teori yang relevan, pendapat ahli maupun hasil penelitian yang mendukung.¹ Berdasarkan landasan teori dan telaah pendekatan terdahulu, maka kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah:



Variabel Independen (X) : Pengaruh *Ice Breaking*

Variabel Dependen(Y) : Motivasi Belajar

E. Hipotesis

Berdasarkan uraian yang terdapat dalam latar belakang, kajian pustaka, maupun kerangka pikir, maka diajukan hipotesis penelitian yaitu terdapat pengaruh teknik pembelajaran *Ice Breaking* terhadap motivasi dan hasil belajar Matematika SD Negeri 58 Kaur.

Hipotesis dalam penelitian ini:

H_0 : Tidak ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan teknik pembelajaran *Ice Breaking* terhadap motivasi belajar Matematika siswa kelas V SD Negeri 58 Kaur.

H_a : Ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan teknik

pembelajaran *Ice Breaking* terhadap motivasi belajar Matematika siswa kelas V SD Negeri 58 Kaur.

