

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Deskripsi Teori**

##### **1. Model *Joyfull learning* Berbasis *Ice breaking***

###### **a. Model *Joyfull learning***

###### **1.) Pengertian Model *Joyfull Learning***

Model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, strategi, dan tehnik pembelajaran (Helmiati, 2012: 29). Pembelajaran menyenangkan (*joyfull learning*) adalah pembelajaran yang membuat anak didik tidak takut salah, ditertawakan, diremehkan, tertekan, tetapi sebaliknya anak didik berani berbuat dan mencoba, bertanya, mengemukakan pendapat/gagasan, dan mempertanyakan gagasan orang lain. Dalam belajar pendidik harus menyadari bahwa otak manusia bukanlah mesin yang dapat disuruh berpikir tanpa henti, sehingga perlu pelepasan dan relaksasi.

*Joyfull learning* adalah suatu proses pembelajaran dimana terjalinnya hubungan baik antara guru dengan siswa, sehingga aktivitas belajar menjadi menyenangkan tanpa adanya tekanan yang membuat siswa bosan dan stres terhadap materi pelajaran yang sedang diajarkan. Suasana yang menyenangkan dalam proses pembelajaran dapat mendatangkan kebahagiaan bagi siswa. Stres dan *bad mood* merupakan dua masalah yang sering dihadapi siswa sehingga dapat menghambat kelancaran belajar mereka. Oleh karena itu penting bagi seorang guru menciptakan *joyfull learning* sebagai strategi membantu siswa menghilangkan hambatan tersebut (Fajri, 2016: 103).

Jadi yang dimaksud pelaksanaan *joyfull learning* bahwa pembelajaran model konvensional dinilai menjemukan, kurang menarik bagi siswa sehingga berakibat kurang optimalnya penguasaan materi bagi siswa. *Joyfull learning* dapat mempercepat pemahaman dan penguasaan materi pembelajaran yang dipelajari, materi pelajaran yang sulit dibuat lebih mudah, sederhana dan tidak bertele-tele sehingga tidak terjadi kejenuhan dalam belajar.

## 2.) Prinsip-Prinsip *Joyfull Learning*

Pembelajaran yang menyenangkan sebenarnya merupakan metode, konsep dan praktik pembelajaran yang merupakan sinergi dari pembelajaran bermakna, pembelajaran kontekstual, teori konstruktivisme, pembelajaran aktif (*active learning*) dan psikologi perkembangan anak. Dengan demikian walaupun esensinya sama, bahkan metodologi pembelajaran yang dipilih juga sama, tetap ada spesifikasi yang berbeda terkait dengan penekanan konseptualnya yang relevan dengan perkembangan moral dan kejiwaan anak. Anak akan bersemangat dan gembira dalam belajar karena mereka tahu apa makna dan gunanya belajar, karena belajar sesuai dengan minat dan hobinya (*meaningful learning*) karena mereka dapat memadukan konsep pembelajaran yang sedang dipelajarinya dengan kehidupan sehari-hari, bahkan dengan berbagai topik yang sedang “in” berkembang di masyarakat.

Prinsip pembelajaran yang menyenangkan (*joyfull learning*) adalah apabila siswa senang dan belajar tahu untuk apa dia belajar. Belajar akan efektif jika dilakukan dalam suasana yang

menyenangkan (DePoter., dkk, 2000: 22). *Joyfull learning* merupakan metode belajar mengajar yang menyenangkan. Belajar adalah kegiatan seumur hidup yang dapat dilakukan dengan cara menyenangkan dan berhasil. Guna mendukung proses *joyfull learning* maka perlu menyiapkan lingkungan sehingga semua siswa merasa penting, aman, dan nyaman. Ini dimulai dengan lingkungan fisik yang kondusif yang diperindah dengan tanaman, seni dan musik. Ruangan harus terasa pas untuk kegiatan belajar seoptimal mungkin.

Mereka dapat belajar dari lingkungannya, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosialnya (*contextual teaching and learning*). Mereka juga bergembira dalam belajar karena memulainya dari sesuatu yang telah dimilikinya sendiri, sehingga timbul rasa percaya diri dan itu akan menimbulkan perasaan diakui dan dihargai yang menyenangkan hatinya karena ia diberi kesempatan untuk mengekspresikan dirinya (teori konstruktivisme) sesuai ciri-ciri perkembangan fisiologis dan psikologisnya. Hal tersebut pada gilirannya akan memotivasi mereka untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran karena atmosfer

pembelajaran yang sesuai kepentingannya dan diciptakannya sendiri.

Jadi faktor untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan (*joyfull learning*) adalah penciptaan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan merangsang anak untuk belajar. Suasana kelas yang diciptakan penuh kegembiraan akan membawa kegembiraan pula dalam belajar.

Pembelajaran yang dirancang secara menyenangkan akan menimbulkan motivasi belajar siswa dan terus bertambah. Dengan demikian efektivitas belajar akan berjalan dengan baik. Proses ini mensyaratkan guru sudah mengetahui secara persis liku-liku materi pembelajaran yang akan dipelajari. Siswa bersikap dewasa, terbuka, dan memiliki komitmen tinggi untuk belajar. Suasana akan terbangun secara demokratis dan siswa sendiri akan merasa senang karena keinginan, keberadaan, dan otonominya sebagai siswa diakomodasi oleh guru. Perasaan senang dapat hadir seiring dengan tujuan pendidikan yang dapat diserap dengan baik dan mudah.

Hal tersebut dapat terjadi karena seseorang yang berada dalam kondisi yang menyenangkan tahan dan sigap dalam menghadapi beragam bentuk tantangan. Sebaliknya, seseorang yang sulit mengendalikan emosi akan mengalami “*emotional hijacking*” (pembajakan emosi), berarti orang tersebut akan terlanda “*nervous*” (kegugupan) dan mudah keliru dalam mengambil keputusan atau menggunakan “IQ-nya”. Guna mengetahui berhasil tidaknya mendidik seorang siswa, dapat diketahui melalui tiga faktor penting:

Pertama, adalah “*improvement*” (pertumbuhan) indikasinya adalah perubahan sikap ke arah yang lebih baik. Pendidikan dikatakan berhasil apabila guru tahu cara membantu muridnya agar menjadi dewasa yang mencintai dan memanfaatkan kehidupan secara maksimal dan mengerti cara memecahkan masalah ataupun mengilhami orang lain untuk meningkatkan peran dalam kehidupannya.

Kedua adalah “*development*” (pengembangan), pengembangan yang dimaksud adalah bagaimana seseorang dapat sukses dalam pendidikan dan mampu melakukan sebuah

aktivitas, yang dibarengi dengan menjadikan orang lain menjadi sukses.

Ketiga adalah “*empowerment*” (pemberdayaan), berkaitan dengan pemberdayaan maka yang menjadi fokus adalah “keunikan”, dimana anak memiliki kecakapan yang beragam. Semua orang mempunyai potensi untuk berhasil dengan keunikan masing-masing.

### **3.) Langkah-Langkah *Joyfull Learning***

Pembelajaran yang menyenangkan akan seiring dengan belajar sambil bermain, yang mau tidak mau akan mengajak siswa untuk aktif sambil bermain mereka aktif belajar dan sambil belajar mereka aktif bermain. Dalam bermain mereka mendapatkan hikmah esensi suatu pengetahuan dan keterampilan, sambil belajar mereka melakukan refreshing agar kondisi kejiwaan mereka tidak dalam suasana tegang terus-menerus. Tidak ada metode standar untuk pembelajaran yang menyenangkan ini. Setiap guru sesuai dengan konteks kelas dan perkembangan usia mental siswa dapat memilah dan memilih metode yang sesuai atau bahkan metode yang diciptakannya sendiri.

*Joyfull learning* menggunakan proses pembelajaran yang diaplikasi kepada siswa dengan menggunakan pendekatan riang melalui game, quiz, dan aktivitas-aktivitas fisik lain. *Joyfull learning* menggunakan pendekatan-pendekatan permainan, rekreasi, dan menarik minat yang menimbulkan perasaan senang, segar, aktif, dan kreatif yang tak pelak lagi sangat dibutuhkan untuk mereduksi kebosanan dan ketegangan belajar yang hari demi hari dialami siswa.

Pembelajaran menyenangkan atau *joyfull learning* diterapkan dan dilatar belakangi oleh kenyataan bahwa pembelajaran model konvensional dinilai menjemukan, kurang menarik bagi para siswa sehingga berakibat kurang optimalnya penguasaan materi bagi siswa (Kusdiyah, 2008: 1). Selain itu *joyfull learning* dapat mempercepat penguasaan dan pemahaman materi pelajaran yang dipelajari, sehingga waktu yang dibutuhkan untuk belajar lebih cepat. Materi pelajaran yang sulit dibuat menjadi mudah, sederhana dan tidak bertele-tele sehingga tidak terjadi kejenuhandalam belajar. Keberhasilan belajar tidak ditentukan atau diukur lamanya kita duduk di belakang meja belajar, tetapi ditentukan



oleh kualitas cara belajar kita. Tahapan pembelajaran *joyfull learning* yaitu:

a) Tahap Persiapan, tahap persiapan berkaitan dengan persiapan siswa untuk belajar. Tanpa itu siswa akan lambat dan bahkan bisa berhenti begitu saja. Tujuan dari persiapan pembelajaran adalah untuk:

- 1) Mengajak siswa keluar dari keadaan mental yang pasif.
- 2) Menyingkirkan rintangan belajar.
- 3) Merangsang minat dan rasa ingin tahu siswa.
- 4) Memberi siswa perasaan positif mengenai, dan hubungan yang bermakna dengan topik pelajaran.
- 5) Menjadikan siswa aktif yang tergugah untuk berpikir, belajar, menciptakan dan tumbuh.
- 6) Mengajak orang keluar dari keterasingan dan masuk kedalam komunitas belajar. Dengan hal tersebut akan berdampak secara psikis kepercayaan diri untuk bisa memperoleh apa yang menjadi tujuan yang ia inginkan.

Pada tahap ini guru memberikan motivasi berupa kata kata dan lagu-lagu/nyanyian yang dapat membuat siswa keluar dari tase tertekan dan menjadi tertarik dengan pembelajaran.

b) Tahap Penyampaikan, tahap penyampaikan dalam siklus pembelajaran dimaksudkan untuk mempertemukan pembelajaran dengan materi belajar yang mengawali proses belajar secara positif dan menarik. Pada tahap ini guru menyampaikan materi belajar yang dikaitkan dengan hal hal nyata yang dapat ditemui siswa dalam kehidupan sehari-hari dan diasosiasikan dengan apa yang sudah diketahui dan diingat siswa sebelumnya.

c) Tahap Pelatihan, pada tahap inilah pembelajaran yang berlangsung sebenarnya. Apa yang dipikirkan, dan dikatakan serta dilakukan siswalah yang menciptakan pembelajaran, dan bukan apa yang dipikirkan, dikatakan, dan dilakukan oleh guru. Pada tahap ini dapat dilakukan dengan meminta siswa berulang-ulang mempraktikkan suatu ketrampilan

(andaipun tidak berhasil pada mulanya), mendapatkan umpan balik segeradan mempraktikkan keterampilan itu lagi. Mintalah siswa membicarakan apa yang mereka alami, perasaan mereka mengenainya, dan apa lagi yang mereka butuhkan untuk meningkatkan prestasinya.

Pembelajaran dibuat seolah-olah siswa sedang bermain dalam hal ini dengan menggunakan metode kuis atau dapat juga dengan metode yang lain serta dalam penyampaian diberi gambar-gambar atau animasi yang dapat membuat siswa menjadi tertarik dan senang dengan pembelajaran. Khususnya metode kuis, saat pembelajaran siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang akan bersaing dalam kuis untuk menjadi juara. Agar lebih menarik dan memancing keaktifan siswa diberikan hadiah hadiah dan pujian bagi siswa yang aktif dalam kuis. Serta saat pembelajaran berlangsung bisa diselingi dengan humor yang dapat membuat siswa lebih menikmati pembelajaran yang sedang berlangsung.

d) Teknik Penutup, Banyak kasus dalam menyampaikan pelajaran dalam akhir semester atau dalam akhir jam guru menjelaskan agar materinya selesai. Namun dengan ini, malah akan tidak efektif yang seharusnya dilakukan adalah pada pemahaman guru dalam *joyfull learning* hendaknya memberi penguatan kepada materi yang telah diterima oleh siswa dengan memusatkan perhatian, hal itu peluang ada cara mengingat yang kuat akan apa yang terjadi.

Pada tahap ini guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran yang didapatkan. Menutup pembelajaran dengan kata kata dan nyanyian/ lagu yang menyenangkan bagi siswa. Apabila fasilitas dan waktu memungkinkan dapat juga guru memutarakan lagu atau film di akhir pembelajaran sebagai sarana refreasing bagi siswa.

#### **4.) Kelebihan dan Kekurangan *Joyfull Learning***

Kelebihan *joyfull learning* yaitu sebagai berikut:

- a) Suasana belajar rileks dan menyenangkan. Dengan melibatkan kerja otak kiri dan kanan akan menjadikan belajar murid lebih ringan dan menyenangkan sehingga murid tidak mengalami stress dalam belajarnya.
- b) Banyak strategi yang bisa diterapkan. Ada banyak jenis metode yang ada di *joyfull learning* yang dapat diterapkan dan dikombinasikan antara metode yang satu dengan metode lainnya, sehingga kita tinggal menentukan sendiri jenis metode mana yang diterapkan.
- c) Merangsang kreativitas dan aktivitas. Kreativitas terjadi jika kita dapat menggunakan informasi yang sudah ada di dalam otak kita dan mengobinasikan dengan informasi yang lain sehingga tercipta hal baru yang bernilai tambah. Demikian juga jika kita menggunakan metode *joyfull learning* kita akan menghubungkan informasi yang sudah ada dimemori kita untuk dikombinasikan dan dipadukan antara informasi yang satu dengan yang lain sehingga tercipta sesuatu lebih bervariasi dalam menyampaikan materi pembelajaran. Dengan penguasaan materi yang

mantap guru dapat mendesain membungkus suatu penyajian materi kegiatan belajar mengajar lebih menarik dengan berbagai variasi agar para siswa mengikuti dengan suasana hati yang gembira dan semangat yang tinggi.

Adapun kekurangan *joyfull learning* yaitu:

- a) Jika guru tidak berhasil mengendalikan kelas maka kelas akan menjadisingkat ramai dan susah di kendalikan.
- b) Guru harus mempunyai kreatifitas yang tinggi agar siswa tidak bosan.
- c) Guru harus menguasai banyak metode pembelajaran karena pada model pembelajaran *joyfull learning* harus menerapkan banyak metode pembelajaran.

#### **b. *Ice breaking***

##### **1) Pengertian *Ice breaking***

*Ice breaking* dari segi arti kata *ice* diterjemahkan es. Istilah ini Sedangkan *breaking* dari asal kata *break* dalam bahasa Inggris yang terjemahannya dalam bahasa Indonesia memecahkan. Jadi ini merupakan penggabungan dua kata yang jika digabungkan dapat diterjemahkan memecahkan kebekuan dari makna tekstual terjemahan “memecah es” diantara peserta latihan, sehingga mereka saling

mengenal, mengerti dan saling berinteraksi dengan baik antar satu dengan yang lainnya. Hal ini dimungkinkan karena perbedaan daerah, usia, sifat, dan sebagainya akan menyebabkan terjadinya dinding pemisah antara siswa satu dengan yang lainnya. Untuk melebur dinding-dinding penghambat tersebut, diperlukan sebuah proses *ice breaking*.

*Ice breaking* dapat juga diartikan sebagai peralihan situasi dari yang membosankan, membuat mengantuk, menjenuhkan, dan tegang menjadi rileks, bersemangat, serta timbulnya perhatian dan rasa senang untuk mendengarkan atau melihat seseorang yang berada didepan kelas. Proses belajar di kelas tentu harus membutuhkan konsentrasi untuk dapat memahami materi yang dijelaskan oleh guru. Hal ini sangat penting karena dapat menunjang keberhasilan siswa dalam proses belajar (Amelia, 2023: 418).

Adapun hal yang perlu diperhatikan dalam *ice breaking* ini adalah masalah waktu, pelaksanaan *ice breaking* tidak boleh terlalu lama, biasanya hanya 15 menit saja serta tidak memotong atau mengganggu materi pembelajaran yang seharusnya disampaikan. Tujuan *ice breaking* ini agar dapat mencairkan kondisi siswa yang awalnya bosan ataupun menegangkan menjadi menyenangkan. Siswa dapat bermain sambil

belajar. Tanpa mengesampingkan materi-materi inti baik dari buku literatur maupun yang lainnya. Jenis *ice breaking* bermacam-macam diantaranya yaitu permainan, menyanyi, gerak badan, audio visual, dan *story telling* (Soenarno, 2007: 23).

Jadi dapat disimpulkan bahwa *ice breaking* merupakan cara tepat untuk menciptakan suasana kondusif atau penyatuan pola pikir dan pola tindak ke satu titik perhatian yang bisa membuat suasana menjadi terkondisi dan fokus. Selain itu *ice breaking* merupakan teknik bagi seorang guru untuk mengalihkan suasana yang membosankan sehingga siswa kembali segar dan bersemangat untuk belajar. Artinya seorang guru tersebut dapat menciptakan suasana yang membuat siswa aktif atau antusias kembali dalam proses belajar mengajar.

## 2) Karakteristik *Ice breaking*

Karakteristik *ice breaking* yaitu sebagai berikut:

- 1) Siswa dapat berkonsentrasi dalam kegiatan pembelajaran.
- 2) Siswa menjadi lebih interaktif dalam kegiatan pembelajaran.
- 3) Siswa merasa senang mengikuti pelajaran.



- 4) Keragaman yang muncul dikalangan siswa dapat dihilangkan.
- 5) Suasana pembelajaran dapat dicairkan.

Berdasarkan karakteristik tersebut *ice breaking* dapat menjadi salah satu teknik yang dapat digunakan untuk mengarahkan otak siswa agar berada pada kondisi gelombang alpha, yaitu kondisi relaks yang dapat mendorong aliran energi kreativitas, perasaan segar dan sehat sehingga suasana akan kembali santai dan menyenangkan serta menjaga stabilitas kondisi fisik dan psikis siswa dalam memahami suatu informasi ketika belajar (Soedarso, 2006: 46-48).

Adapun tujuan yang dilaksanakan *ice breaking* ini adalah:

- 1) Terciptanya kondisi-kondisi yang equal (setara) antara sesama siswa (*training*).
- 2) Menghilangkan sekat-sekat pembatas diantara siswa.
- 3) Terciptanya kondisi yang dinamis diantara siswa.
- 4) Menimbulkan kegairahan (motivasi) antara sesama peserta untuk melakukan aktifitas selama training berlangsung.

Sedangkan metode yang dilakukan dalam *ice breaking* ini, diantaranya:

- 1) Metode ceramah, pelatih melakukan ceramah pembuka.
- 2) Metode studi kasus, yaitu memberikan kesempatan kepada peserta ikut adil memecahkan persoalan-persoalan praktis.
- 3) Metode simulasi permainan, metode ini merupakan metode yang paling mudah dilakukan. Pelatih mempersiapkan beberapa permainan yang bertujuan untuk memecahkan kebekuan (*ice breaking games*) peserta.

Banyak macam *ice breaking* yang dapat dikembangkan selama proses pembelajaran di sekolah khususnya pada mata pelajaran IPS. Semua *ice breaking* yang ada dapat dikembangkan dalam rangka mengoptimalkan proses pembelajaran di kelas. Dengan optimalnya proses pembelajaran yang terjadi, diharapkan dapat memberikan hasil belajar yang maksimal.

### 3) **Macam-Macam *Ice breaking***

Macam-macam *ice breaking* dalam pembelajaran yaitu sebagai berikut (Sunarto, 2012: 33):

#### 1. Kalimat Pembangkit Semangat

Sebelum memulai pelajaran guru memberikan kalimat motivasi atau kalimat indah

penyemangat agar siswa termotivasi dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. Kalimat yang bersemangat biasanya lebih mudah diingat oleh siswa.

## 2. Tepuk Tangan

Tepuk tangan sebagai *ice breaking* sangat efektif mengkonsentrasikan siswa sebelum proses pembelajaran dimulai. Selain itu, tepuk tangan juga berguna untuk mengkondisikan siswa agar fokus kembali. Teknik *ice breaking* tepuk tangan cukup mudah dan dapat langsung diterapkan tanpa memerlukan persiapan panjang.

## 3. Permainan/*games*

Bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kognitif siswa. Permainan dapat menumbuhkan kepedulian dan perhatian siswa terhadap materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Menurut Andang Ismail, fungsi permainan edukatif yaitu:

- 1) Memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa lewat belajar dan bermain.
- 2) Menciptakan lingkungan bermain yang menyenangkan.
- 3) Meningkatkan kualitas belajar baik kognitif, motorik, bahasa dan sosial (Rifa, 2012: 12).

#### 4. Gerak Badan/ senam

*Ice breaking* gerak badan bertujuan untuk menjadikan peredaran darah lancar setelah beberapa lama berdiam diri dalam aktivitas belajar. Proses berpikirpun akan menjadi lebih kreatif dan segar. Karena ketika gerak badan siswa akan merasakan sensasi kesegaran dari otot-otot yang tegang ketika lelah dalam pembelajaran.

#### 5. *Story Telling*

Bercerita sebagai *ice breaking* adalah menyampaikan sebuah kisah nyata berdasarkan kenyataan atau bersifat fiksi. Cerita harus mengandung teladan. *Ice breaking story telling* bermanfaat untuk:

- 1) Menambah wawasan tentang kisah suatu Negara atau budaya yang lain.
- 2) Menambah daya kreativitas dan imajinasi.
- 3) Meningkatkan keakraban dan kedekatan emosional antara guru dan siswa.

#### 6. Menyanyi

Menyanyi adalah salah satu *ice breaking* yang paling mudah dan banyak disukai. Dalam *ice breaking* menyanyikan lagu yang sebagai acuan yaitu yang penting happy. *Ice breaking* bernyanyi mengharuskan ketepatan notasi atau nada.

## 7. Audio Visual

Dengan adanya audio visual dapat menarik motivasi siswa karena keingintahuan mereka. Jenis yang paling banyak pilihan yang dapat digunakan pada proses pembelajaran, baik di awal pembelajaran, saat kegiatan inti maupun akhir proses pembelajaran. Film atau video yang lucu, inspiratif atau memotivasi siswa untuk belajar lebih giat.

Jadi dapat disimpulkan bahwa kegiatan *ice breaking* ini melibatkan semua anggota badan siswa, menjadi lebih aktif dan lebih menyegarkan pikiran ketika pembelajaran sudah mulai membosankan. Dalam pelaksanaannya guru hanya menjadi fasilitator sedangkan sentralnya adalah siswa. *Ice breaking* bisa memanfaatkan media pembelajaran ataupun tidak untuk mereview materi yang telah disampaikan agar berkesinambungan.

### 4) Teknik Penggunaan *Ice breaking*

Adapun teknik dalam penggunaan *ice breaking* ini yaitu sebagai berikut:

#### 1. Teknik Spontan dalam Situasi Pembelajaran

*Ice breaking* digunakan secara spontan dalam proses pembelajaran biasanya digunakan karena situasi pembelajaran dilakukan tanpa

rencana tetapi lebih banyak digunakan karena situasi pembelajaran yang ada pada saat itu butuh penyemangat agar pembelajaran dapat fokus kembali. *Ice breaking* yang demikian bisa digunakan kapan saja melihat situasi dan kondisi yang terjadi pada saat proses pembelajaran berlangsung.

## 2. Teknik Direncanakan dalam Situasi Pembelajaran

*Ice breaking* yang direncanakan dan dimasukkan dalam rencana pembelajaran dapat mengoptimalkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Proses pembelajaran yang siklus kaku tanpa sedikitpun ada nuansa kegembiraan tentulah akan sangat cepat membosankan. Ketika pikiran tidak bisa terfokus lagi, maka dibutuhkan upaya pemusatan perhatian kembali. Upaya yang biasa dilakukan oleh guru konvensional adalah dengan meningkatkan intonasi suara yang lebih keras lagi. Dengan demikian sangatlah penting bagi guru untuk memfokuskan pikiran dan terlibat secara aktif lebih lama dalam proses pembelajaran. Jadi pentingnya bagi guru untuk menguasai berbagai teknik *ice breaking* dalam menjaga semangat belajar siswa (Sunarto, 2007: 4).

### 5) Kekurangan dan Kelebihan *Ice breaking*

Model pembelajaran pasti ada yang namanya kekurangan dan kelebihan masing-masing, termasuk *ice breaking* ini. Kelebihan dari *ice breaking* yaitu sebagai berikut (Saroya, 2024: 34):

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

Adapun kelemahan dari *ice breaking* yaitu:

- a. Cenderung rame di dalam kelas.
- b. *Ice breaking* berlebih dapat mengaburkan tujuan pembelajaran.
- c. *Ice breaking* yang dadakan dapat membingungkan dan mempengaruhi fokus siswa.

## 2. Hasil Belajar

### a. Pengertian Hasil Belajar

Pendidikan bukanlah suatu hal yang statis atau tetap, melainkan suatu yang dinamis, sehingga menuntut adanya suatu perubahan atau perbaikan secara terus menerus. Pendidikan yang berkualitas dapat diwujudkan dengan kegiatan pembelajaran di sekolah yang dapat meningkatkan kemampuan pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa. Oleh

karena itu pendidikan merupakan hal yang terpenting dalam kehidupan manusia untuk menjadi lebih baik lagi ke depannya.

Hasil belajar siswa merupakan prestasi yang dicapai siswa secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut. Dikalangan akademis memang sering muncul pemikiran bahwa keberhasilan pendidikan tidak ditentukan oleh nilai siswa yang tertera di raport atau di ijasah, akan tetapi untuk ukuran keberhasilan bidang kognitif dapat diketahui melalui hasil belajar seorang siswa (Azzahra, 2023: 2).

Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa mengacu pada kemampuan, pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman yang diperoleh oleh siswa sebagai hasil dari proses pembelajaran. Ini mencakup sejauh mana siswa mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan oleh kurikulum atau program pendidikan tertentu.

#### **b. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern ini merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri seperti:



- a) Faktor Jasmani, berupa kesehatan dan cacat tubuh.
- b) Faktor Psikologis, seperti intelegensi, perhatian, minat, bakat, kesiapan dalam belajar.

Faktor ekstern, yaitu faktor yang timbul dari luar diri siswa seperti cara orang tua mendidik, suasana rumah, ekonomi keluarga. Selain itu faktor ekstern juga faktor yang berasal dari luar diri siswa. Faktor eksternal tersebut meliputi lingkungan sekolah, lingkungan keluarga dan lingkungan masyarakat (Marlina, 2021: 67-68).

- a) Faktor lingkungan sekolah, faktor lingkungan sekolah adalah faktor yang berkaitandengan cara mengajar guru di dalam kelas, fasilitas yang digunakan untuk mengajardikelas, konsisi lingkungan sekolah dan lainnya. Faktor lingkungan sekolah adalah faktor yang berkaitan dengan lingkungan sekolah, cara mengajar guru, fasilitas yang diberikan sekolah kepada siswa, suasana belajar dan hal-hal yang berkaitan dengan lingkungansekolah.
- b) Faktor lingkungan keluarga, faktor keluarga adalah faktor yang dipengaruhi oleh keadaan keluarga siswa tersebut, dimana didalamnya meliputi bagaimana cara orang tua mendidik anak,

bagaimana kondisi ekonomi anak tersebut dan yang lainnya.

- c) Faktor lingkungan masyarakat, faktor masyarakat adalah faktor yang berkaitan dengan lingkungan sekitar siswa tersebut. Lingkungan yang baik akan memberikan dampak baik terhadap hasil belajar siswa. Sebaliknya, lingkungan yang kurang baik akan menimbulkan dampak yang kurang baik untuk hasil belajar siswa tersebut.

Berdasarkan konteks di atas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu faktor intern dan ekstern. Faktor dari guru juga dapat mempengaruhi dimana guru dituntut untuk kompeten dalam pendekatan atau agar dapat menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dan menyenangkan sesuai dengan kondisi siswa sehingga faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

### **c. Macam-Macam Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan suatu hal yang mudah diukur didalam pembelajaran. Biasanya ditunjukkan dengan nilai hasil evaluasi dan dijadikan sebagai tolak ukur anak dikatakan pintar atau tidak di sekolah. Seperti halnya aktivitas, hasil belajarpun memiliki banyak sekali macamnya. Salah satu rujukan dari

pemikiran Kemampuan yang menyangkut jenis-jenis belajar yaitu domain/ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

a) Hasil belajar kognitif

Hasil belajar kognitif adalah perubahan perilaku yang terjadi kawasan kognisi. Bloom membagi dan menyusun secara hirarkis tingkat kognitif mulai dari yang paling rendah dan sederhana yaitu hafalan sampai tingkat yang paling tinggi dan kompleks yaitu evaluasi. Enam tingkat itu adalah hafalan (*knowledge*) (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), sintesis (C5) dan evaluasi (C6).

b) Hasil Belajar Afektif

Taksonomi hasil belajar afektif dikemukakan oleh Krathwohl. Krathwohl membagi hasil belajar afektif menjadi lima tingkatan yaitu penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi dan internalisasi. Hasil belajar disusun mulai dari tingkat yang paling rendah dan sederhana hingga yang paling tinggi dan kompleks.

c) Hasil Belajar Psikomotorik

Beberapa ahli mengklasifikasikan dalam menyusun hirarki hasil belajar psikomotorik. Menurut Harrow hasil belajar psikomotorik dapat

diklasifikasikan menjadi enam: gerakan refleksi, gerakan fundamental dasar, kemampuan perseptual, kemampuan fisis, kemampuan gerakan keterampilan, dan komunikasi tanpa kata (Purwanto, 2014: 42).

### 3. Hakikat Pembelajaran IPS

#### a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Istilah Ilmu Pengetahuan Sosial yang disingkat IPS, merupakan nama mata pelajaran di tingkat sekolah dasar dan menengah atau nama program studi di perguruan tinggi yang identik dengan istilah “*social studies*” dikurikulum persekolahan di negara lain, khususnya di negara-negara barat seperti Australia dan Amerika (Sapriyah, 2009: 19).

Ilmu pengetahuan sosial adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan (Sarjiyo, 2009: 26). Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial.

## **b. Pengertian Pembelajaran IPS**

Pembelajaran bisa dikatakan diambil dari kata *instruction* yang berarti serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa. Dalam pembelajaran segala kegiatan berpengaruh langsung terhadap proses belajar siswa, ada interaksi siswa yang tidak dibatasi oleh kehadiran guru secara fisik lahiriah, akan tetapi siswa dapat berinteraksi dan belajar melalui media cetak, elektronik, media kaca dan televisi, serta radio. Dalam suatu definisi pembelajaran dikatakan upaya untuk siswa dalam bentuk kegiatan memilih, menetapkan, dan mengembangkan metode dan strategi yang optimal untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan (Hamzah, 2014: 42).

Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik/pembelajar yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subyek didik/pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Pembelajaran adalah proses, cara, menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Sedangkan belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu, berubah tingkah

laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman.

Jadi pembelajaran adalah proses yang disengaja yang menyebabkan siswa belajar pada suatu lingkungan belajar untuk melakukan kegiatan pada situasi tertentu. Berdasarkan pengertian IPS dan pembelajaran diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS adalah proses pemberian pengalaman belajar kepada siswa melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga siswa memperoleh kompetensi tentang bahan IPS yang dipelajari.

### **c. Karakteristik Pembelajaran IPS**

Karakteristik pembelajaran IPS merupakan teori bagaimana membina kecerdasan sosial yang mampu berpikir kritis, kreatif, inovatif, berwatak dan berkepribadian luhur, bersikap ilmiah dalam cara memandang, menganalisa serta menelaah kehidupan nyata yang dihadapinya. Karakteristik pembelajaran IPS sebagai berikut:

- 1) Ilmu pengetahuan sosial merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah ekonomi hukum dan politik kewarganegaraan sosiologi, bahkan juga bidang humaniora, pendidikan dan agama.
- 2) Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS berasal dari struktur keilmuan geografi, sejarah

ekonomi dan sosiologi, yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi pokok bahasan atau topik (tema) tertentu.

- 3) Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS juga menyangkut berbagai masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner.
- 4) Standar kompetensi dan kompetensi dasar dapat menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat kewilayahan adaptasi dan pengelolaan lingkungan, struktur, proses dan masalah sosial serta upaya-upaya perjuangan hidup agar *survive* seperti pemenuhan kebutuhan kekuasaan, keadilan dan jaminan keamanan.

#### **d. Tujuan Pembelajaran IPS**

Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial ialah untuk mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Tujuan tersebut dapat tercapai manakala program-program IPS di sekolah diorganisasikan

secara baik. Umum tujuan pendidikan IPS di sekolah adalah :

- a) Membekali anak didik dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupannya kelak dimasyarakat.
- b) Membekali anak didik dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan di masyarakat.
- c) Membekali anak didik dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan berbagai bidang keilmuan serta bidang keahlian.
- d) Membekali anak didik dengan kesadaran, sikap mental yang positif dan keterampilan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan tersebut.
- e) Membekali anak didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan, masyarakat, ilmu pengetahuan.



## B. Kajian Pustaka

**Tabel 2. 1**  
**Penelitian Terdahulu**

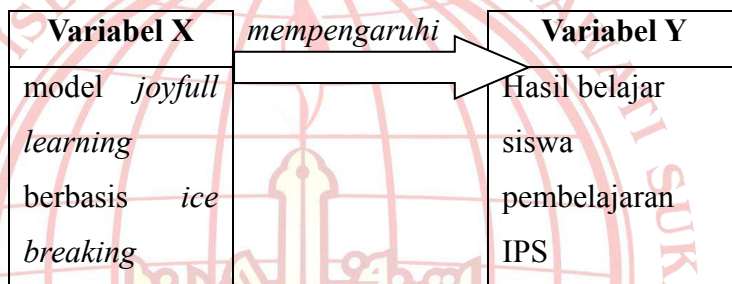
<b>Nama</b>	<b>Judul</b>	<b>Perbedaan</b>	<b>Persamaan</b>
Elmania Alamsyah	Implementasi metode <i>joyfull learning</i> pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Alam Banyuwangi Islamic School	Perbedaan terletak pada judul dan tempat atau lokasi penelitian.	Sama-sama meneliti mengenai model <i>joyfull learning</i> .
Diana Chika Safitri	Pengaruh model pembelajaran <i>joyfull learning</i> berbantu dengan <i>Ice breaking</i> terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas VII mata pelajaran PAI di SMPN 2 Gunung Sugih Lampung Tengah	Perbedaan terletak pada lokasi penelitian dan metode penelitian	Sama sama meneliti mengenai <i>joyfull learning dan ice bereaking</i>
Dinda Septiani	Upaya wali asrama dalam meningkatkan semangat belajar siswa-siswi di asrama SDIT Al-Mawaddah Coper Jetis Ponorogo	Perbedaan terletak pada judul dan lokasi penelitian	Sama-sama meneliti mengenai teknik pembelajaran .

### C. Kerangka Berfikir

Adapun kerangka berfikir pada pengaruh pelaksanaan model *joyfull learning* berbasis *ice breaking* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas VII di SMP Negeri 16 Kota Bengkulu yaitu sebagai berikut:

**Gambar 2.1**

#### **Kerangka Berfikir Penelitian**



Kerangka penelitian ini mencakup langkah-langkah sistematis untuk menyelidiki dan memahami dampak model *joyfull learning* berbasis *ice breaking* pada semangat belajar siswa dalam mata pelajaran IPS. Penelitian model *joyfull learning* berbasis *ice breaking* dapat dimulai dengan merancang kegiatan yang menyenangkan dan interaktif untuk membangkitkan semangat belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Fokus pada metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif, menggunakan teknik *ice breaking* untuk menciptakan suasana yang positif dan memicu minat mereka terhadap pembelajaran. Evaluasi efektivitas model ini melalui

pengukuran tingkat partisipasi, keterlibatan, dan peningkatan prestasi belajar siswa.

#### D. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data (Sugiyono, 2017: 63-63).

Berdasarkan uraian diatas, peneliti mengajukan hipotesis yang akan diuji dalam penelitian ini yaitu:

H0 : Tidak terdapat perbedaan hasil pembelajaran IPS berdasarkan penerapan model *joyfull learning* berbasis *ice breaking* di kelas VII SMP Negeri 16 Kota Bengkulu.

H1 : Terdapat perbedaan hasil pembelajaran IPS berdasarkan penerapan model *joyfull learning* berbasis *ice breaking* di kelas VII SMP Negeri 16 Kota Bengkulu.