

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. *Ice Breaking*

a. Pengertian *Ice Breaking*

Ice Breaking sangat diperlukan dalam proses pembelajaran di kelas untuk menjaga stamina emosi dan kecerdasan berpikir siswa. *Ice breaking* diberikan untuk memberikan rasa gembira yang bisa menumbuhkan sikap positif siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran dengan *Ice breaking* memberikan stimulus agar siswa mau belajar secara terus menerus sehingga menghasilkan/produk yang kedepan mampu diimplementasikan dalam kehidupan nyata. *Ice breaking* sebagai alternatif peralihan situasi dari membosankan, mengantuk, menjemukan, dan tegang menjadi rileks, bersemangat, tidak membuat mengantuk, serta ada perhatian dan ada rasa senang untuk mendengarkan atau melihat guru.(Pujiarti 2022)

Ice breaking merupakan kegiatan yang dapat digunakan untuk memecahkan kebekuan, kekacauan, kejenuhan suasana sehingga mencair dan sangat mungkin peserta didikan kembali pada keadaan

semangat, motivasi, semangat dalam belajar dan sebagainya. *Ice breaking* bisa dilakukan dalam berbagai bentuk kegiatan, misalnya dalam bentuk cerita lucu yang disesuaikan dengan kehidupan sehari-hari, hadiah, yel-yel semangat ataupun game-game yang disesuaikan dengan materi yang sedang berlangsung dan sebagainya. Dengan adanya *Ice breaking* diharapkan suasana belajar menjadi menyenangkan, peserta didik tidak lagi merasa bosan, lebih semangat, dan dapat meningkatkan hasil belajar. (Selvia 2022)

Ice breaking merupakan salah satu upaya untuk memecahkan atau mencairkan suasana kelas yang kaku seperti es menjadi lebih nyaman, mengalir, dan santai. “*ice breaker can be interpreted as attempts to break or melt the atmosphere that is rigid as ice to become more comfortable flowing and relaxing.*” (Solihat, Astuti, and Satriani 2020)

Ice breaking merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan yang dapat diterapkan di dalam kelas untuk menarik perhatian peserta didik, “*Ice breaking activities are variety of fun activities applied in the classroom in order to engage students’ interest.*” (Farwati, Rahmah, and Sutisna 2019)

Dengan adanya kegiatan *ice breaking* peserta

didik dapat belajar sambil bermain saat pembelajaran berlangsung. Kegiatan *ice breaking* ini mengutamakan kegiatan yang menyenangkan, ceria, semangat dan tidak membosankan, sehingga menjadikan peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran dan dapat menerima pelajaran dengan suasana yang menyenangkan.

b. Tujuan Dan Manfaat *Ice Breaking*

Saat proses pembelajaran dikelas berlangsung, *ice breaking* dapat diberikan oleh guru agar siswa lebih rileks. Ada beberapa tujuan dari penggunaan *ice breaking* yaitu;

1) Meningkatkan Konsentrasi dan Perhatian Peserta Didik

Ice breaking membantu siswa untuk lebih fokus pada materi yang diajarkan dengan memberikan jeda singkat dari aktivitas pembelajaran yang monoton.(Haryati and Puspitaningrum 2023)

2) Menciptakan Suasana Belajar yang Menyenangkan

Dengan suasana santai, siswa lebih mudah memahami materi dan berinteraksi aktif dalam pembelajaran.(Suniyati, I Dermawan, and Sumantri 2022)

3) Mengurangi Ketegangan dan Stres

Ice breaking menghilangkan rasa tegang dan membantu siswa merasa lebih nyaman selama proses pembelajaran.

4) Membangun Keakraban dan Rasa Percaya

Ice breaking mempercepat proses pembentukan hubungan sosial di antara siswa, khususnya dalam kelompok kerja. Keakraban ini penting untuk menciptakan sinergi dalam aktivitas pembelajaran kolaboratif.

5) Memupuk Kepercayaan pada Kemampuan Diri

Etika siswa berhasil menyelesaikan aktivitas *ice breaking*, mereka memperoleh rasa percaya diri yang membantu mereka menghadapi tantangan pembelajaran berikutnya. (Harianja and Sapri 2022)

Adapun manfaat dari *Ice Breaking* yaitu:

1) Meningkatkan Daya Ingat terhadap Materi

Aktivitas kreatif selama *ice breaking* dapat membantu siswa mengingat informasi lebih efektif.

2) Menyegarkan Pikiran di Tengah Sesi Pembelajaran

Ice breaking yang dilakukan di tengah pembelajaran memberikan jeda bagi otak siswa yang telah bekerja keras. Aktivitas ini membantu mereka mengembalikan konsentrasi untuk

menyelesaikan sesi belajar dengan lebih produktif.(Suniyati, I Dermawan, and Sumantri 2022)

3) Menciptakan Lingkungan Belajar yang Kondusif

Dengan menghilangkan kejenuhan, *ice breaking* membuat kelas lebih dinamis dan produktif.

4) Meningkatkan Kesiapan Mental Siswa

Kegiatan ini membantu siswa mengalihkan perhatian dari aktivitas di luar kelas yang dapat mengganggu fokus mereka. Dengan memulai pembelajaran melalui *ice breaking*, siswa lebih siap secara mental untuk menerima materi pelajaran.(Harianja and Sapri 2022).

5) Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran

Kegiatan *ice breaking* memotivasi siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam diskusi kelas. Penelitian menunjukkan bahwa aktivitas yang menarik perhatian seperti ini mengurangi kecenderungan siswa untuk bersikap pasif, sehingga mereka lebih terlibat dalam proses belajar mengajar.(Haryati and Puspitaningrum 2023)

c. **Macam-Macam *Ice Breaking***

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.

2) 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 nyanyian yang diberikan dapat dipilih dan disesuaikan dengan kelas.

3) Senam Dalam *ice breaking*

senam 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 sampai dengan 5 menit. Contoh dari senam ini yaitu senam wajah dengan mengedipkan mata, naik turunkan hidung, gerakan mulut dengan vokal tanpa suara dan sebagainya.

4) 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. (Putri 2021)

5) Kalimat indah penuh makna

Kalimat yang indah dan penuh makna dalam *ice breaking* merupakan suatu kalimat yang mampu memotivasi peserta didik dan juga bersifat

positif yang mencerminkan tauladan yang akan didapat.

6) *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.

7) Tepuk Tangan

Dalam *ice breaking* Tepuk tangan 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.

8) 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.

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. Contoh dari jenis *ice breaking* tebak-tebakan adalah hewan apa yang terdiri dari satu huruf? Jawabannya adalah I-kan.(Putri 2021)

Adapun *ice breaking* yang dilakukan 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 nyanyian yang diberikan dapat dipilih dan disesuaikan dengan kelas.(Putri 2021)

Guru memberikan *ice breaking* pada saat pembuka ataupun inti pembelajaran ketika peserta didik terlihat kurang fokus dan bosan, dengan bernyanyi sambil melatih fokus peserta didik, yang berjudul sebelum berdoa dan konsentrasi. Peserta didik menirukan gerakan guru dan memegang bagian tubuh yang disebutkan oleh guru. Kemudian pada saat akhir pembelajaran setelah memberikan kesimpulan guru mengajak peserta didik untuk bernyanyi sayonara sambil menggerakkan tangan. Agar peserta didik tetap bersemangat untuk kembali belajar di esok hari.

Nyanyian yang digunakan dalam penelitian yaitu bernyanyi bangun datar dan ruang yang dimana hal ini bertujuan agar peserta didik lebih mudah dalam mengingat materi yang sudah dipelajari.

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.(Pertiwi 2018) Tepuk tangan diberikan kepada peserta didik awal pembelajaran tengah dan akhir pembelajaran sambil bernyanyi tepuk jari satu sampai jari 5, agar peserta didik lebih bersemangat dalam memulai pembelajaran. Guru mempraktikkan terlebih dahulu kemudian peserta didik mengikutinya.

3) Tebak-Tebakkan

Tebak-tebakkan 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.(Putri 2021)

Dalam penelitian ini penulis biasanya menggunakan tebak-tebakkan yang menyangkutkan dengan pembelajaran yang sudah dipelajari dengan tujuan agar siswa bisa mengingat kembali pembelajaran yang sudah dipelajari.

d. Kelebihan dan Kekurangan *Ice Breaking*

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*; (Sari, Sulistiono, and Ertanti 2023)

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

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

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merujuk pada perubahan perilaku atau kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui proses pembelajaran. Perubahan ini mencakup aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan). Menurut Sudjana, hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah

menerima pengalaman belajarnya.(Ummah 2019)

Secara umum, hasil belajar dapat diartikan sebagai pencapaian kompetensi tertentu yang ditetapkan oleh kurikulum pendidikan. Purwanto menyatakan bahwa hasil belajar merupakan ketercapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti proses belajar mengajar.(Motoh, Hamna, and Kristina 2022)

b. Jenis-Jenis Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dikategorikan ke dalam beberapa jenis yang mencerminkan berbagai aspek kemampuan yang diperoleh siswa setelah proses pembelajaran. Menurut Gagné, terdapat lima kategori hasil belajar :

1. Informasi Verbal: Pengetahuan yang dapat diungkapkan melalui kata-kata, baik lisan maupun tulisan.
2. Keterampilan Intelektual: Kemampuan yang berkaitan dengan penggunaan konsep dan aturan dalam pemecahan masalah.
3. Strategi Kognitif: Kemampuan mengelola dan mengarahkan proses berpikir serta belajar.
4. Sikap: Kecenderungan internal yang mempengaruhi pilihan tindakan terhadap objek, orang, atau peristiwa.
5. Keterampilan Motorik: Kemampuan melakukan

aktivitas fisik dengan koordinasi yang tepat.

Selain itu, Bloom mengklasifikasikan hasil belajar menjadi tiga ranah utama :

1. Ranah Kognitif: Berhubungan dengan kemampuan intelektual, seperti pengetahuan dan pemahaman.
2. Ranah Afektif: Terkait dengan sikap dan nilai, seperti penerimaan dan respons terhadap fenomena.
3. Ranah Psikomotorik: Berkaitan dengan keterampilan motorik dan tindakan fisik.

Klasifikasi ini membantu pendidik dalam merancang tujuan pembelajaran yang komprehensif, mencakup berbagai aspek perkembangan siswa. (Suparyanti 2019)

c. Factor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor yang dapat dikategorikan menjadi dua kelompok utama: faktor internal dan faktor eksternal.

1. Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri, meliputi:

- a. Aspek Fisiologis : Kondisi kesehatan fisik siswa, seperti kesehatan umum dan ketiadaan cacat tubuh, yang dapat memengaruhi semangat dan intensitas dalam belajar. (Damayanti 2022)
- b. Aspek Psikologis : Meliputi berbagai elemen

seperti:

- a) Intelegensi : Tingkat kecerdasan siswa yang memengaruhi kemampuan memahami materi pelajaran.
- b) Perhatian : Kemampuan siswa untuk memfokuskan pikiran pada pelajaran yang sedang dipelajari.
- c) Minat : Ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran tertentu yang mendorong keinginan untuk belajar lebih dalam.
- d) Motivasi : Dorongan internal yang membuat siswa bersemangat dalam belajar.
- e) Bakat : Kemampuan khusus yang dimiliki siswa dalam bidang tertentu.
- f) Kesiapan : Kesiapan mental dan fisik siswa untuk menerima pelajaran.
- g) Kelelahan : Tingkat kelelahan, baik fisik maupun mental, yang dapat mengurangi efektivitas belajar.(Damayanti 2022)

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor-faktor yang berasal dari luar diri siswa, termasuk :

- a. Lingkungan Keluarga : Cara orang tua mendidik, suasana rumah, dan latar belakang pendidikan orang tua dapat memengaruhi hasil belajar siswa.

- b. Lingkungan Sekolah : Meliputi metode pengajaran yang digunakan guru, interaksi dengan teman sebaya, serta ketersediaan sarana dan prasarana belajar yang memadai.
- c. Lingkungan Masyarakat : Pengaruh dari lingkungan sosial di sekitar siswa, seperti teman bermain dan kegiatan di masyarakat, juga dapat berdampak pada hasil belajar.(Paramita, Pujani, and Priyanka 2021)

3. Pembelajaran Matematika

a. Pengertian Pembelajaran Matematika

Matematika merupakan mata pelajaran sekolah dasar. sehingga wajib dipelajari pada semua jenjang, tidak terkecuali pada jenjang sekolah dasar. Idealnya pembelajaran matematika dsekolah dasar dijadikan sebagai fondasi dasar dalam membangun pengetahuan matematika peserta didik.

Sejalan dengan itu,(Dahlia, Pranata, and Suryana 2020) menyatakan bahwa pembelajaran matematika perlu diajarkan kepada peserta didik sebagai bekal mereka diantaranya kemampuan untuk berpikir secara logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif dan kemampuan bekerja sama.

Untuk melihat keberhasilan pembelajaran matematika, dapat dilihat dari tujuan pembelajaran

matematika itu sendiri. Tujuan mata pelajaran matematika diantaranya (1) meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik, (2) membantu peserta didik dalam memecahkan masalah, (3) meningkatkan hasil belajar peserta didik (4) meningkatkan peserta didik dalam mengkomunikasikan suatu ide (5) serta mengembangkan karakter peserta didik.

Namun pada kenyataannya tujuan dari pembelajaran matematika masih belum tercapai sepenuhnya, diantaranya dalam kemampuan kognitif, pemecahan masalah serta masih rendahnya hasil belajar peserta didik. Dalam pembelajaran matematika, peserta didik masih berperan pasif dalam memecahkan suatu permasalahan, karena pembelajaran yang dilakukan masih berpusat kepada guru, sehingga muncul anggapan bahwa matematika sebagai mata pelajaran yang sulit dipahami dan membosankan. (Elfiyani 2024)

Pembelajaran matematika di sekolah dasar masih tergolong rendah, karena guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional, sehingga peserta didik tidak berperan aktif di kelas. (Kurino 2020) Hal tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran yang digunakan tidak memenuhi dan kurang sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai dalam mata pelajaran matematika.

b. Tujuan Pembelajaran Matematika

Adapun tujuan pembelajaran matematika sekolah dasar sebagaimana yang disajikan oleh Depdiknas adalah sebagai berikut:

- 1) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antarkonse, dan mengaplikasikan konsep atau algoritme.
- 2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dan generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
- 3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi diperoleh.
- 4) Mengemukakan gagasan dengan simbol, table, diagram, atau media lain untuk menjelaskan keadaan atau masalah.
- 5) Memiliki sikap menghargai penggunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam proses belajar mengajar, ada empat komponen penting yang berpengaruh pada keberhasilan belajar matematika siswa, yaitu bahan ajar, suasana belajar, media dan sumber belajar, dan yang paling menjadi subyek saat pembelajaran berlangsung yakni

guru. (Marfu'ah et al. 2022)

B. Hasil Penelitian Yang Relevan

1. Pengaruh *Ice Breaking* Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik MI Al-Ishlah Tiudan Gondang Tulungagung Oleh Mu'azarotul Husna Mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Tulungagung 2018.

Berdasarkan penelitian diatas, memperoleh hasil mengenai motivasi belajar dengan uji manova, diperoleh Sig.(2-tailed) sebesar 0,000. Nilai Sig.(2-tailed) $0,000 < 0,05$ H_0 maka ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian ada pengaruh *ice breaking* terhadap motivasi belajar peserta didik MI Al-Ishlah tiudan gondang tulungagung. Selanjutnya mengenai hasil belajar dengan uji manova, Sig.(2- tailed) sebesar 0,000. Nilai Sig.(2-tailed) $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian ada pengaruh *ice breaking* terhadap hasil belajar peserta didik MI Al-Ishlah Tiudan Gondang Tulungagung. Mengenai motivasi dan hasil belajar dengan uji Manova, diperoleh Sig sebesar 0,000. $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian ada pengaruh *ice breaking* terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik MI Al-Ishlah tiudan Gondang Tulungagung.(Tiudan and Tulungagung n.d.) Berdasarkan uraian di atas dapat

disimpulkan bahwa penggunaan *ice breaking* lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional tanpa penggunaan *ice breaking*.

Perbedaan hasil penelitian yang peneliti lakukan yaitu terletak di variable Y yang terdapat dua variable bebas yaitu motivasi belajar dan hasil belajar. sedangkan peneliti hanya ada satu variable bebas yaitu motivasi belajar. sedangkan variable X sama yaitu *ice breaking* dan juga sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif. Peneliti melakukan penelitian didalam pembelajaran matematika.

2. Pengaruh Kegiatan *Ice Breaking* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Mis Miftahul Ulum Karang Sari Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon oleh 24 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 $(55,522) \geq F \text{ tabel } (4,07)$ 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 oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Dilanjutkan dengan uji t dengan tingkat kepercayaan 0,05 diketahui t 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 variabel X kegiatan *ice breaking* dan Variabel Y motivasi belajar siswa yang menjadi persamaan dengan peneliti. Peneliti melakukan penelitian didalam pembelajaran Matematika.

3. Pengaruh Teknik Pembelajaran *Ice Breaking* Terhadap Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Kelas III MI Masyariqul Anwar 4 Suka Bumi Bandar Lampung oleh Reni Anggraini mahasiswa Universitas Islam Negeri Raden Intan. Penelitian yang dilakukan oleh Reni Anggraini dengan peneliti memiliki persamaan dengan peneliti yaitu variabel X nya pengaruh *Ice Breaking* dan variabel Y nya motivasi belajar, akan tetapi metode yang digunakan berbeda dengan peneliti yaitu 25 menggunakan

metode Quasi Experimen (Eksperimen Semu), sedangkan peneliti menggunakan metode quasi experimen kontrol dan pendekatan kuantitatif.

Hasil yang diperoleh dari penelitian oleh Reni Anggraini berdasarkan hasil perhitungan dihasilkan nilai rata-rata kelas eksperimen 90.7647 dengan jumlah responden 23 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata motivasi siswa pada mata pelajaran IPA dengan menggunakan teknik *Ice Breaking* lebih tinggi daripada rata-rata nilai motivasi dengan menggunakan teknik lain yaitu di kelas control dengan menggunakan teknik natural/bimbingan. Hal ini sesuai dengan perhitungan program spss versi 24 untuk uji normalitas kelas eksperimen homogenesis serta independent sampel T Test berasal dari distribusi sampel yang berbeda. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai signifikan (2 tailed) 247 ini berarti nilai t_{tabel} pada taraf 5% sehingga H_0 ditolak.

Dengan ini dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa dengan menggunakan teknik *Ice Breaking* lebih tinggi dibandingkan dengan siswa belajar dengan menggunakan teknik pembelajaran tutorial/bimbingan. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Reni Anggraini variable bebasnya yaitu teknik teknik *ice breaking* dan dalam pembelajaran IPA, sedangkan variable bebas

peneliti yaitu *ice breaking* dan penelitiannya dalam pembelajaran Matematika.

4. Pengaruh Penerapan *Ice Breaking* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sosiologi Di SMA Darussalam Ciputat oleh Alena Saroya mahasiswa Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta. Penelitian yang dilakukan oleh Alena memiliki Persamaan variable X yaitu *ice Breaking*.

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang menggunakan penerapan *ice breaking* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa pada pembelajaran sosiologi di SMA Darussalam ciputat. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan nilai thitung $>$ ttabel yaitu $4,29 > 0,325$ dengan taraf signifikan $26\ 0,05$. Selain itu dilihat dari perhitungan posttest kelas eksperimen yang menerapkan *ice breaking* (rata-rata 70) menunjukkan nilai lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol (rata-rata 60,2).

Bukti ini juga diperkuat dengan adanya peningkatan jumlah siswa yang memperoleh nilai KKM setelah penerapan *ice breaking* . dimana sebelum penerapan *ice breaking* , jumlah siswa yang tidak mencapai KKM sebesar 50% dari sampel. Sedangkan setelah menggunakan penerapan *ice breaking*, siswa yang tidak mencapai KKM hanya 20%.

5. Pengaruh Penerapan *Ice Breaking* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI SDN Gunung Putri Desa Weninggalih.ulfah fauziah dan kawan-kawan memiliki persamaan variable X yaitu *ice breaking*.

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian dapat disimpulkan bahwa penelitian itu memperlihatkan perubahan yang signifikan antara kelompok A sebagai kelas kontrol dan kelompok B sebagai kelas eksperimen. Dimana pada kelas kontrol sebagian besar siswa mendapatkan nilai 80. Sehingga hal ini menyatakan perubahan terhadap hasil belajar siswa setelah penerapan *ice breaking* pada kegiatan pembelajaran.

Tabel 2.1

Hasil Penelitian Yang Relevan

No	Nama/Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Pengaruh <i>Ice Breaking</i> Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Mi Al-Ishlah Tiudan Gondang Tulungagung Oleh Mu'azarotul Husna Mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Dan	variable X sama yaitu <i>ice breaking</i> dan juga sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif.	Perbedaan hasil penelitian yang peneliti lakukan yaitu terletak di variable Y yang terdapat dua variable bebas yaitu motivasi belajar dan hasil belajar. sedangkan peneliti hanya ada satu variable bebas yaitu

	Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Tulungagung 2018.		hasil belajar.
2.	Pengaruh Kegiatan <i>Ice Breaking</i> Terhadap Motivasi Belajar Siswa Mis Miftahul Ulum Karangasari Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon oleh 24 Masripah mahasiswa Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Iai Bunga Bangsa Cirebon, Tahun 2019.	Penelitian yang dilakukan oleh Masripah mempunyai variable X kegiatan <i>ice breaking</i> .	Mata Pelajaran peneliti memakai mata Pelajaran matematika.
3.	Pengaruh Teknik Pembelajaran <i>Ice Breaking</i> Terhadap Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Kelas III MI Masyariqul Anwar 4 Suka Bumi Bandar Lampung oleh Reni Anggraini mahasiswa Universitas Islam Negri Raden Intan.	Persamaannya sama-sama meneliti variabel <i>ice breaking</i> .	Dalam penelitian yang dilakukan oleh Reni Anggraini variable bebasnya yaitu teknik teknik <i>ice breaking</i> dan dalam pembelajaran IPA, sedangkan variable bebas peneliti yaitu <i>ice breaking</i> dan penelitiaannya dalam pembelajaran

			Matematika
4.	Pengaruh Penerapan <i>Ice Breaking</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sosiologi Di SMA Darussalam Ciputat oleh Alena Saroya mahasiswa Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.	Sama-sama meneliti variable <i>ice breaking</i> .	Mata Pelajaran yang peneliti gunakan adalah pembelajaran matematika.
5.	Pengaruh Penerapan <i>Ice Breaking</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI SDN Gunung Putri Desa Weninggalih	Sama-sama meneliti variable <i>ice breaking</i> .	Kelas yang diteliti

C. Kerangka Berpikir

Untuk memudahkan dalam mencapai tujuan penelitian diperlukan kerangka berpikir, maka kerangka berpikir ini adalah:

Gambar 2.1
Kerangka Berpikir



D. HIPOTESIS PENELITIAN

Hipotesis merupakan dugaan sementara yang akan di uji kebenarannya dengan fakta yang ada. Dalam penelitian ini, hipotesis sementara adalah:

Ho: Tidak Terdapat Pengaruh *Ice Breaking* Bernyanyi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II Mata Pelajaran Matematika Di MIN 1 Kota Bengkulu.

Ha: Terdapat Pengaruh *Ice Breaking* Bernyanyi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II Mata Pelajaran Matematika Di MIN 1 Kota Bengkulu.

