

## BAB II

### KAJIAN TEORETIK

#### A. Dekripsi Teori Dasar

##### 1. Pengertian Peran *Ice Breaking*

###### a. Peran

Pakar seperti Abu Ahmadi (2002) mendefinisikan peran sebagai kompleks harapan manusia mengenai bagaimana orang berperilaku dan bertindak dalam situasi tertentu, dan Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefinisikan peran sebagai seperangkat perilaku sesuatu yang seharusnya dimiliki oleh mereka yang memiliki status di masyarakat.

Peran adalah sikap atau perilaku yang diharapkan oleh banyak orang atau sekelompok orang dari seseorang yang berada pada posisi atau status tertentu.

Koentjaraningrat mendeskripsikan peran sebagai tindakan individu yang menetapkan posisi tertentu, sedangkan Soerjono Soekanto (2002) mendefinisikan peran sebagai ciri dinamis dari posisi (status).

Definisi-definisi ini mengarah pada kesimpulan bahwa peran adalah sikap atau tindakan

yang diharapkan oleh banyak orang atau sekelompok orang dari seseorang yang memiliki status atau posisi tertentu; contohnya adalah peran yang dimainkan oleh kegiatan pemecah kebekuan (*icebreaker*) dalam meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.

b. *Ice Breaker*

Frasa "*icebreaker*" untuk konteks pendidikan menyoroti konotasi tersirat dari "memecah kebekuan". Dalam bidang pendidikan, *icebreaking* didefinisikan sebagai upaya untuk memecah kebekuan (atmosfer), berbeda dengan gagasan umum tentang *icebreaking* sebagai metode untuk melakukannya.

*Icebreaker* adalah kegiatan singkat yang bertujuan untuk mengubah lingkungan yang kaku, membosankan, atau menjemukan menjadi lingkungan yang santai, hidup, dan menyenangkan, sehingga peserta merasa senang dan bersemangat untuk berpartisipasi. *Icebreaker* dimaksudkan untuk "memecah kebekuan" dalam pertemuan formal seperti kelas, seminar, atau sesi pelatihan, seperti yang tersirat dalam namanya.

Agar para peserta dapat berkomunikasi, memahami, dan saling mengenal, tujuannya adalah untuk mencairkan suasana. Tujuan dari mencairkan

suasana, menurut Slamet Windarto (2018:1), adalah untuk mendorong interaksi yang konstruktif di antara para peserta. Mencairkan suasana, menurut M. Said Sunarto, adalah permainan atau aktivitas yang meredakan ketegangan dalam suatu kelompok.

Tujuannya sama seperti pada definisi sebelumnya, yaitu untuk mencairkan suasana guna meningkatkan efektivitas pelatihan atau pembelajaran dan fokus peserta (Sunarto, 2012: 1-2). Dari segi bahasa, "mencairkan suasana" sama dengan "es" dan "mencairkan," yang bersama-sama menunjukkan "mencairkan suasana."

Untuk membuat kelas atau forum pelatihan yang membosankan menjadi hidup, menyenangkan, dan lebih nyaman (lancar, santai, dan forum terasa baru kembali), kegiatan pemecah kebekuan (*ice breaking*) adalah tindakan yang direncanakan dan sistematis.

Dalam konteks yang berbeda, Syam Mahfud (2010) mendefinisikan *icebreaker* sebagai aktivitas singkat yang berlangsung selama suatu acara dengan tujuan membantu peserta saling mengenal dan merasa nyaman di lingkungan sekitar. Humor dan terkadang bahkan tingkah laku yang memalukan adalah hal yang umum dalam aktivitas

ini. Permainan sederhana, ceramah edukatif, dan pencerahan dapat digunakan sebagai *icebreaker*.

Selain itu, *ice breaking* dapat diartikan sebagai upaya untuk meredakan situasi sulit dan menciptakan lingkungan yang lebih santai dan nyaman sehingga informasi yang diberikan lebih mudah diterima (Nida, 2011).

Singkatnya, *ice breaking* adalah kegiatan singkat yang membantu siswa merasa nyaman dan termotivasi untuk berpartisipasi dalam kegiatan tersebut.

c. Peran *Ice Breaking*

*Ice breaking* penting untuk meningkatkan komunikasi dan partisipasi Kotlam kelompok, kelas, atau organisasi. Kegiatan ini sangat penting, terutama pada pertemuan pertama antar peserta. Jika perkenalan terasa kaku atau canggung, *ice breaking* dapat membantu mencairkan suasana dan membuat semua peserta merasa lebih nyaman.

Sebagai contoh, anak-anak sering merasa tidak nyaman memperkenalkan diri pada hari pertama sekolah. Hal ini dapat diatasi dengan bantuan permainan pemecah kebekuan (*icebreaker*). *Ice breaking* juga dianjurkan bukan hanya untuk

perkenalan, tetapi juga untuk mempersiapkan siswa sebelum materi pelajaran disampaikan.

Beberapa faktor yang dapat membuat suasana menjadi kurang kondusif antara lain: pembicara yang kurang jelas atau monoton, materi yang terlalu serius, perbedaan usia dan latar belakang peserta, dan suasana yang terlalu kaku.

Icebreaker dapat membantu menciptakan lingkungan yang lebih tenang, nyaman, dan ramah dari lingkungan yang tegang dan tidak nyaman. Transisi dari lingkungan yang suram, mengantuk, dan tegang ke lingkungan yang cerah, antusias, dan penuh perhatian dikenal sebagai icebreaker.

Peserta yang tidak saling mengenal, kelelahan dan mengantuk, suara pembicara monoton, peserta lapar, waktu pertemuan setelah makan siang atau makan malam, kondisi acara terlalu formal, dan peserta yang sudah saling mengenal sehingga cenderung banyak bicara, adalah beberapa situasi di mana kegiatan mencairkan suasana sangat diperlukan.

Kedadaan ini dapat mengakibatkan kelelahan dan kebosanan, yang dapat menciptakan suasana belajar yang membosankan dan tidak bersemangat. Proses pembelajaran satu arah yang tanpa kritik

konstruktif terjadi karena kecenderungan siswa untuk tidak mau bergerak dan berpikir. Akibatnya, beberapa hal negatif dapat terjadi, seperti: materi tidak dipahami, antipati terhadap pembicara, penolakan terhadap setiap ide, munculnya rasa membosankan, dan pemborosan energi, biaya, dan waktu.

Oleh karena itu, diperlukan metode dan strategi untuk menghilangkan kejenuhan dan menarik perhatian peserta. *Ice breaking* dapat diterapkan pada semua jenis kegiatan seperti pertemuan, rapat kerja, pelatihan, seminar, orientasi sekolah/kampus, *outbound*, *family gathering*, atau pembelajaran sehari-hari di kelas.

Tujuan utama *ice breaking* adalah memecah kejenuhan. Namun, *ice breaking* juga memiliki beberapa tujuan lain, khususnya dalam konteks pembelajaran di kelas yang berbeda-beda:

- 1) Menciptakan Kesetaraan: *Ice breaking* membantu menciptakan kondisi yang setara antar siswa di kelas. Siswa datang ke sekolah dalam keadaan yang berbeda-beda, ada yang bersemangat, ada juga yang merasa was-was pada hari pertama sekolah. *Ice breaking* membuat semua siswa merasa aman dan nyaman.

- 2) Mempersiapkan Siswa untuk Menerima Pelajaran: Siswa mungkin akan lebih siap menerima materi pelajaran jika kegiatan pencair suasana dilakukan sebelum penyampaian materi.
- 3) Menghilangkan Kejenuhan dan Kebosanan: *Ice breaking* dapat mencegah kejenuhan dan kebosanan selama pembelajaran. Dengan *ice breaking*, guru dapat membuat pembelajaran berlangsung lebih seru dan menyenangkan, sehingga siswa tidak terlihat mengantuk atau bosan. Guru harus peka terhadap kondisi siswa. *Ice breaking* dapat membantu mengatur ritme pembelajaran sehingga proses belajar mengajar berjalan lancar dan siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Selain itu, *ice breaking* juga efektif untuk meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa, baik untuk kegiatan belajar di sekolah maupun bekerja. *Ice breaking* dapat menjaga semangat dan motivasi siswa agar tetap tinggi.

Selain itu, kegiatan pemecah kebekuan (*icebreaker*) membantu siswa berkonsentrasi lebih baik pada materi pelajaran. Kegiatan pemecah kebekuan dapat membantu siswa mendapatkan kembali perhatian dan menikmati proses

pembelajaran karena mereka sering kali teralihkan oleh hal-hal di luar pelajaran.

Manfaat *ice breaking* antara lain:

- 1) Membangun suasana yang bersahabat, memberikan hiburan agar siswa tidak jenuh
- 2) Menjadi saluran perkenalan yang asyik, membangun hubungan antar siswa
- 3) Mendorong rasa memiliki terhadap lingkungan sekolah,
- 4) 4. Mempersiapkan siswa untuk jenjang yang lebih tinggi, melatih berpikir kreatif dan kerjasama,
- 5) Melatih problem solving dan menemukan ide atau gagasan
- 6) Melatih kepemimpinan dan meningkatkan konsentrasi dan rasa percaya diri.

Kita dapat menonton, menyalin, dan memodifikasi berbagai permainan pemecah kebekuan. Permainan ini bermanfaat untuk membangkitkan semangat baru pada siswa saat melakukan permainan. Suasana belajar pun menjadi lebih cair sehingga siswa lebih aktif dan antusias. Melalui permainan, sikap apatis dapat berubah menjadi aktif. Guru perlu mempertimbangkan beberapa faktor saat memilih permainan *ice*

*breaking*, yaitu faktor keselamatan, waktu, peralatan, dan nilai edukatif.

Salah satu teknik untuk membangkitkan semangat adalah yel-yel. Yel-yel yang efektif disampaikan dengan intonasi suara yang tegas, keras, dan bermakna, serta diiringi gerakan anggota tubuh.

Strategi bermanfaat lainnya untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan meningkatkan antusiasme siswa adalah humor. Penggunaan humor yang baik akan mengurangi tekanan psikologis dan membuat pembelajaran lebih berkesan. Guru yang kreatif dan mampu menghadirkan humor yang relevan dengan materi pembelajaran motivasi menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan.

Langkah-langkah penerapan *ice breaker* dalam proses pembelajaran:

- 1) Menggunakan *icebreaker* saat memulai pembelajaran. Berikut adalah langkah-langkah untuk menggunakan *icebreaker* saat pembelajaran baru dimulai:
  - a. Sebelum memulai proses pembelajaran, guru memperhatikan dengan saksama kondisi murid-muridnya agar dapat memodifikasi materi pelajaran jika murid-murid tersebut belum siap.

- b. Sebelum memulai kegiatan, guru menjelaskan kepada kelas jenis permainan pemecah kebekuan yang akan digunakan.
- c. Guru mengambil inisiatif untuk mengubah suasana kelas dan membangkitkan semangat siswa dengan memberikan *ice breaking* yang bertujuan untuk memusatkan fokus siswa, memberikan dorongan semangat, dan mengalihkan perhatian siswa.

2) Menggunakan *Ice Breaker* dalam Pembelajaran Inti. Siswa harus terus belajar dan memperhatikan penjelasan guru selama pembelajaran inti. Namun, siswa mungkin kesulitan jika mereka berkonsentrasi pada satu masalah dalam jangka waktu yang lama. Oleh karena itu, berikut adalah prosedur untuk memasukkan ice breaker ke dalam pembelajaran inti:

- a. Tergantung pada keadaan siswa, guru dapat memasukkan icebreaker ke dalam kursus mereka.
- b. Pemilihan icebreaker harus sesuai dan disesuaikan dengan isi kursus dan pedoman penggunaan icebreaker.

- c. Ketika siswa bosan, lelah, atau kurang antusias untuk belajar, guru dapat menggunakan icebreaker.
- d. Konten pembelajaran yang disampaikan juga dapat diperkuat melalui penggunaan icebreaker.

3) Mengakhiri pelajaran dengan kegiatan pemecah kebekuan. Bahkan setelah kelas selesai, kegiatan pemecah kebekuan tetap diperlukan. Berikut adalah fungsinya.

- a. Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang baru saja diajarkan.
- b. Membuat kesimpulan pelajaran menjadi menyenangkan.
- c. Memotivasi siswa untuk selalu bersemangat dalam mengikuti pembelajaran berikutnya.

Langkah-langkah penerapan *ice breaking* di akhir pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menjelaskan jenis *ice breaking* yang akan dilakukan kepada siswa sebelum memulai aktivitas.
- 2) Guru memulai dengan kegiatan yang membangkitkan semangat siswa dan menarik perhatian mereka, seperti menyisipkan *ice breaking*.

Berbagai jenis *ice breaking* dalam tahap belajar:

Guru dapat menggunakan berbagai macam permainan pencair suasana. untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran di sekolah. Semua jenis *ice breaking* harus dirancang untuk memajukan proses pembelajaran dan memberikan hasil yang optimal.

- a. Jenis Yel-yel. Terutama di pagi hari, Yel-yel merupakan cara yang berguna untuk mencairkan suasana dan mempersiapkan anak-anak secara psikologis untuk belajar. Yel-yel, yang biasanya dilakukan oleh siswa sendiri, dapat membantu menumbuhkan persatuan dan kolaborasi dalam sebuah kelompok.
- b. Jenis Tepuk Tangan. Guru paling sering menggunakan tepuk tangan sebagai pemecah kebekuan. Berbagai bentuk tepuk tangan sering digunakan dalam acara kepramukaan. Berbagai bentuk tepuk tangan dapat digunakan untuk meningkatkan antusiasme siswa selama proses pembelajaran. Karena tidak memerlukan perencanaan, teknik tepuk tangan adalah pemecah kebekuan yang paling sederhana.

c. Jenis-Jenis Lagu. Di masa lalu, lagu merupakan bagian penting dari pendidikan. Namun seiring berjalannya waktu, tampaknya guru saat ini semakin jarang menggunakan pendekatan ini. Di masa lalu, guru sering menggunakan musik untuk meningkatkan minat siswa saat mereka belajar.

d. Jenis Permainan. Salah satu jenis permainan pencair suasana yang benar-benar dapat menginspirasi siswa adalah permainan. Siswa akan bermain game lebih aktif dan dengan semangat yang baru. Suasana menjadi lebih nyaman dan rasa kantuk serta apatis dapat hilang, menciptakan kondisi belajar yang menguntungkan. Bermain game dapat membantu anak-anak lebih fokus, yang meningkatkan kemampuan mereka untuk berpikir dan berperilaku.

## **2. Motivasi Belajar**

### **a. Motivasi**

Pengertian motivasi menurut para ahli psikologi adalah dorongan yang timbul pada diri seseorang untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu. Motivasi dapat diartikan sebagai

keseluruhan dorongan, keinginan, dan kebutuhan yang mengarahkan perilaku

Menurut James O. Whitter, motivasi adalah keadaan yang mengaktifkan kondisi-kondisi atau memberikan dorongan kepada makhluk untuk bertingkah laku mencapai tujuan yang ditimbulkan oleh motivasi tersebut. Sementara itu, Mc. Donald mendefinisikan motivasi sebagai perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya "*feeling*" dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan.

Motivasi mengandung tiga elemen penting, yaitu motivasi mengawali terjadinya perubahan energi pada diri setiap individu manusia, motivasi ditandai dengan munculnya rasa (*feeling*) afeksi seseorang, dan motivasi akan dirangsang karena ada tujuan. Dengan demikian, motivasi memiliki tiga komponen pokok, yaitu menggerakkan, mengarahkan, dan menopang tingkah laku manusia.

Menggerakkan berarti menimbulkan kekuatan pada individu, motivasi juga mengarahkan atau menyalurkan tingkah laku dengan menyediakan suatu orientasi tujuan. Sementara itu, menopang tingkah laku berarti lingkungan sekitar harus

menguatkan intensitas dan arah dorongan-dorongan dan kekuatan-kekuatan individu.

Bagian ini membahas pentingnya motivasi belajar dan bagaimana faktor-faktor tertentu dapat memengaruhi motivasi siswa, mengarah pada pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana ice breaking dapat berperan sebagai intervensi.

Macam-Macam Motivasi yaitu:

Motivasi adalah dorongan yang timbul dari diri sendiri atau lingkungan sekitar untuk melakukan sesuatu. Terdapat beberapa jenis motivasi yang dapat diklasifikasikan berdasarkan dasar pembentukannya, yaitu:

- 1) Motif Bawaan: Motif yang dibawa sejak lahir dan tidak perlu dipelajari, seperti dorongan untuk makan, minum, dan istirahat.
- 2) Motif yang Dipelajari: Motif yang timbul karena dipelajari, seperti dorongan untuk belajar suatu cabang ilmu pengetahuan atau mengajar sesuatu di masyarakat.

Klasifikasi Motivasi:

Para ahli psikologi mengklasifikasikan motif menjadi beberapa golongan, yaitu:

- 1) Motif Primer dan Sekunder: Motif primer berdasarkan pada keadaan fisiologis manusia,

- sedangkan motif sekunder tidak berhubungan dengan keadaan fisiologis manusia.
- 2) Motif Intrinsik dan Ekstrinsik: Motif intrinsik berfungsi tanpa rangsang dari luar, sedangkan motif ekstrinsik berfungsi karena ada rangsang dari luar.
  - 3) Motif Tunggal dan Motif Bergabung: Motif dapat dibagi menjadi motif tunggal dan motif bergabung berdasarkan banyaknya motif yang bekerja di belakang tingkah laku manusia.
  - 4) d. Motif Mendekat dan Motif Menjauh: Motif mendekat bila reaksi terhadap stimulus yang datang bersifat mendekati stimulus, sedangkan motif menjauh bila respons terhadap stimulus yang datang sifatnya menghindari stimulus.
  - 5) Motif Sadar dan Motif Tak Sadar: Klasifikasi motif ini didasarkan pada taraf kesadaran manusia terhadap motif yang sedang melatarbelakangi tingkah laku.
  - 6) Motif Biogenetis, Sosiogenetis, dan Teogenetis: Motif biogenetis berasal dari kebutuhan organisme, motif sosiogenetis dipelajari dari lingkungan kebudayaan, dan motif teogenetis berasal dari interaksi antara manusia dan Tuhan.

Fungsi Motivasi:

- 1) Mendorong Manusia untuk Berbuat: Motivasi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi.
- 2) Menentukan Arah Perbuatan: Motivasi memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
- 3) Menyeleksi Perbuatan: Motivasi menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan.

Dengan demikian, motivasi dapat menjadikan seseorang mengalami perubahan ke arah yang lebih baik dan mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motivasi juga berfungsi sebagai pengarah, penggerak, dan penyeleksi perbuatan untuk mencapai tujuan.

#### b. Belajar

Belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses yang bertujuan untuk mengadakan perubahan tingkah laku pada diri seseorang, baik dalam aspek pengetahuan, sikap, atau keterampilan. Perubahan ini terjadi sebagai hasil dari pengalaman dan interaksi dengan lingkungan sekitar.

Menurut Cronbach, belajar adalah suatu perubahan perilaku yang terjadi sebagai hasil dari pengalaman. Belajar dapat dilakukan dengan

berbagai cara, seperti membaca, menulis, dan mendengarkan penjelasan guru. Namun, tidak semua perubahan perilaku adalah hasil belajar.

Belajar dapat dikatakan sebagai suatu proses yang membawa perubahan pada individu yang belajar. Perubahan ini tidak hanya berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan, tetapi juga membentuk kecakapan, keterampilan, sikap, dan penyesuaian diri. Belajar selalu berkenaan dengan perubahan pada diri orang yang belajar, baik itu mengarah kepada yang lebih baik atau pun yang kurang baik.

Proses belajar atau transfer belajar merupakan sentral untuk memahami bagaimana individu mengembangkan kompetensi-kompetensi penting. Transfer belajar didefinisikan sebagai kemampuan untuk memperluas apa yang dipelajari dalam suatu konteks kepada konteks yang baru.

Belajar merupakan sebuah aktivitas sadar yang dilakukan oleh seseorang. Tidak ada orang belajar di luar kesadaran. Aktivitas belajar juga melibatkan proses berpikir yang disebut sebagai metakognisi, yaitu kesadaran berpikir tentang apa yang dipikirkan.

Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menginisiasi, memfasilitasi, dan meningkatkan intensitas dan kualitas belajar pada diri peserta didik. Pembelajaran harus menghasilkan belajar, tapi tidak semua proses belajar terjadi karena pembelajaran. Proses belajar terjadi juga dalam konteks interaksi sosial-kultural dalam lingkungan masyarakat.

#### c. Motivasi Belajar

Motivasi belajar sangat penting dalam aktivitas manusia karena mendorong, mengarahkan, dan mendukung perilaku belajar yang giat dan antusias demi hasil optimal.

Motivasi belajar digambarkan oleh Sardiman (2018:75) sebagai kekuatan pendorong internal yang memulai, mempertahankan, dan membimbing aktivitas belajar untuk mencapai tujuan.

Senada dengan Sardiman, Winkel (2007) menyebutnya sebagai daya penggerak psikis yang serupa. Motivasi meningkatkan semangat, kebahagiaan, dan keinginan belajar, sehingga individu bermotivasi tinggi memiliki energi dan waktu belajar lebih banyak serta lebih rajin.

Kesimpulannya, motivasi belajar adalah kondisi internal yang mendorong individu untuk

memulai aktivitas belajar atas kemauan sendiri atau minat, menyelesaikan tugas tepat waktu, dan mencapai tujuan.

Fungsi Motivasi dalam Belajar:

Motivasi memainkan peran penting dalam proses belajar. Siswa yang memiliki motivasi kuat dan jelas akan lebih tekun dan berhasil dalam belajarnya. Semakin tepat motivasi yang diberikan, semakin berhasil pula pelajaran itu. Motivasi senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi siswa.

Tiga Fungsi Motivasi Belajar:

- 1) Mendorong Timbulnya Kelakuan: Motivasi mendorong timbulnya suatu kelakuan atau perbuatan. Tanpa motivasi, tidak akan timbul perbuatan seperti belajar.
- 2) Pengarah: Motivasi berfungsi sebagai pengarah, artinya mengarahkan perbuatan ke pencapaian tujuan yang diinginkan.
- 3) Penggerak: Motivasi berfungsi sebagai penggerak, seperti mesin bagi mobil. Besar kecilnya motivasi menentukan cepat atau lambatnya suatu perbuatan.

Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar:

- 1) Dukungan Sosial: Dukungan dari keluarga dan guru sangat mempengaruhi motivasi belajar siswa. Menurut Hidayat & Rizal (2021), dukungan emosional dari keluarga meningkatkan kepercayaan diri dan partisipasi aktif siswa, sedangkan Riawan (2022) menemukan bahwa umpan balik positif dari guru meningkatkan motivasi belajar siswa.
- 2) Metode Pengajaran: Metode pengajaran interaktif dan berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi siswa. Sari & Haryanto (2023) menemukan bahwa pembelajaran berbasis proyek dan penggunaan media digital meningkatkan keterlibatan siswa, dan Iskandar (2022) menekankan pentingnya variasi metode pengajaran.
- 3) Relevansi Materi Pelajaran: Motivasi siswa dapat ditingkatkan dengan mempelajari topik yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Temuan Hadi (2021) bahwa siswa lebih termotivasi ketika mereka melihat aplikasi praktis dari konten tersebut konsisten dengan pernyataan Setiawan & Prabowo (2023) bahwa siswa lebih termotivasi ketika materi pelajaran terhubung dengan peristiwa kehidupan nyata.

- 4) Lingkungan Belajar: Lingkungan belajar yang kondusif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Yusuf & Adi (2023) menemukan bahwa fasilitas yang memadai dan suasana kelas yang positif dapat meningkatkan kenyamanan dan konsentrasi siswa.
- 5) Peran Guru: Guru memainkan peran penting dalam memotivasi siswa. Sutanto (2021) mengungkapkan bahwa guru dengan sikap positif dan keterampilan komunikasi yang baik dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa, dan Widiastuti (2022) menemukan bahwa perhatian individual dan umpan balik konstruktif dari guru dapat meningkatkan motivasi siswa.
- 6) Pengaruh Faktor Sosial dan Kultural: Faktor sosial dan kultural dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa. Rahman (2022) menyatakan bahwa norma kultural dan tekanan sosial dari komunitas dapat mempengaruhi sikap siswa terhadap mata pelajaran Agama Islam, yang didukung oleh penelitian Arifin (2021) yang menunjukkan bahwa siswa dari komunitas dengan nilai-nilai agama yang kuat lebih termotivasi dalam pembelajaran.

### Dampak Motivasi pada Hasil Belajar:

Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil belajar yang baik pula. Dengan kata lain, dengan adanya usaha yang tekun terutama didasari adanya motivasi, maka seseorang yang belajar itu akan dapat melahirkan prestasi yang baik. Intensitas motivasi belajar seorang siswa sangat menentukan tingkat pencapaian prestasi belajarnya.

### 3. Pembelajaran Bahasa Indonesia

#### a. Metode Pengajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V

Pengajaran Bahasa Indonesia di kelas V bertujuan meningkatkan kemampuan berbahasa siswa secara holikantor terdiri dari unsur-unsur berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis. Untuk mencapai tujuan itu, berbagai metode pembelajaran dapat diterapkan, masing-masing dengan karakteristik dan keunggulannya sendiri. Pemilihan metode yang tepat bergantung pada konteks pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan karakteristik siswa. Berikut beberapa metode yang umum digunakan:

#### 1) Metode Diskusi

Metode ini melibatkan siswa dalam percakapan interaktif untuk membahas topik

tertentu, misalnya teks bacaan atau isu relevan. Metode diskusi mendorong kemampuan berpikir kritis, berargumentasi, dan mendengarkan secara aktif (Arends, 2012). Keberhasilan metode ini bergantung pada kemampuan guru dalam memandu diskusi dan menciptakan suasana yang inklusif dan partisipatif.

## 2) Metode Ceramah

Metode ceramah, meskipun terkesan tradisional dan kurang interaktif, tetap relevan untuk menyampaikan informasi yang kompleks atau sistematis secara efisien (Huda, 2013). Keberhasilan metode ini bergantung pada kemampuan guru dalam menyampaikan materi secara jelas, menarik, dan mudah dipahami. Penggunaan media visual dan variasi metode penyampaian dapat meningkatkan efektivitas metode ceramah.

## 3) Metode Pembelajaran Kooperatif

Metode ini menekankan kerja sama antar siswa dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama. Metode ini mendorong keterampilan sosial, kerja sama, dan tanggung jawab (Suprijono,

2014). Keberhasilan metode ini bergantung pada kemampuan guru dalam membentuk kelompok yang heterogen dan memberikan panduan yang jelas.

#### 4) Metode Simulasi

Metode simulasi melibatkan siswa dalam peran-peran tertentu untuk mensimulasikan situasi nyata. Metode ini efektif untuk melatih keterampilan berbicara dan pemecahan masalah (Hamalik, 2020). Keberhasilan metode ini bergantung pada kemampuan guru dalam merancang skenario simulasi yang realistis dan menarik.

#### 5) Metode Membaca dan Menulis

Metode ini berfokus pada pengembangan kemampuan membaca dan menulis siswa melalui berbagai kegiatan, seperti membaca nyaring, membaca pemahaman, menulis cerita, puisi, dan laporan. Membaca dan menulis adalah keterampilan yang membutuhkan usaha dan persiapan matang untuk mencapai hasil yang baik. Keberhasilan metode ini bergantung pada kemampuan guru dalam memilih bahan bacaan

yang sesuai dan memberikan bimbingan menulis yang efektif.

Pemilihan dan penerapan metode-metode di atas harus disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Variasi metode pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa serta menghasilkan pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna.

## **B. Penelitian Terdahulu**

Peneliti menemukan studi-studi sebelumnya yang relevan untuk penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian Aryani (2019). "Dampak *Ice Breaking* terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Empat dalam Pembelajaran Tematik di MIN I Bantul." menjelaskan bagaimana kegiatan *icebreaker* membuat kelas lebih menarik dan menyenangkan. Aryani melihat lebih banyak siswa berpartisipasi dalam diskusi kelas, lebih banyak perspektif yang diungkapkan, dan lebih banyak siswa merasa nyaman menyuarakan pendapat mereka. Temuan kualitatif Aryani menunjukkan kemungkinan *icebreaker* untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif bagi pengembangan motivasi intrinsik siswa, meskipun penelitian ini berfokus pada

pembelajaran topik di kelas empat MIN. Dengan penekanan pada ciri khas pembelajaran bahasa Indonesia, penelitian ini akan mengeksplorasi lebih lanjut bagaimana *icebreaker* dapat menciptakan lingkungan belajar bahasa Indonesia yang sebanding di kelas lima SD Negeri 16.

2. Penelitian Nisa (2024). "*Implementasi Ice Breaking untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia di Kelas V SD Negeri Cinanas 03.*" Menggunakan metode wawancara, observasi, dan dokumentasi—metode yang serupa dengan penelitian ini. Nisa menemukan bahwa berbagai jenis *ice breaking* (permainan, tepuk tangan, lagu) berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa, terlihat dari peningkatan partisipasi aktif dan antusiasme mereka. Temuan Nisa memberikan kerangka kerja yang berguna untuk penelitian ini, meskipun konteks penelitian berbeda. Analisis lebih lanjut diperlukan untuk mengkaji perbedaan implementasi dan dampak *ice breaking* di SD Negeri 16.
3. Menurut penelitian Widhad (2021), "*Peran Ice Breaking dalam Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Al-Husna Lebak Bulus,*" penggunaan *ice breaking* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil penelitian ini relevan dengan penelitian ini, yang mengkaji fungsi *ice*

*breaking* di dalaman pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar, meskipun fokusnya pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di tingkat Madrasah Tsanawiyah (MTs).

4. Penelitian Mutiara (2024). "*implementasi ice breaking dalam meningkatkan minat belajar siswa di sebuah SDIT.*" Penelitian tersebut menemukan peningkatan partisipasi siswa sebesar 30% dan peningkatan antusiasme dalam mengikuti pembelajaran setelah penerapan *ice breaking*, yang ditunjukkan melalui peningkatan jumlah siswa yang aktif bertanya dan memberikan kontribusi dalam diskusi kelas. Meskipun penelitian ini berfokus pada minat belajar secara umum di lingkungan SDIT, temuan ini mendukung hipotesis penelitian ini yang menyatakan bahwa *ice breaking* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif berkontribusi pada peningkatan motivasi. Oleh karena itu, temuan ini akan dikaji lebih lanjut untuk melihat relevansinya pada konteks penelitian ini. Perbedaan konteks ini (SDIT vs SD negeri, minat belajar vs motivasi belajar) akan dianalisa lebih lanjut dengan membandingkan karakteristik siswa dan pendekatan pembelajaran di kedua konteks tersebut untuk melihat

apakah ada pengaruh signifikan terhadap efektivitas *ice breaking*.

5. Penelitian Kumala (2024). "*Analisis penerapan ice breaking untuk meningkatkan konsentrasi belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas V di SDN 5 Metro Barat.*" Dengan menggunakan teknik observasi, wawancara, dan perekaman, studi kualitatif ini menemukan bahwa fokus belajar siswa meningkat ketika kegiatan pemecah kebekuan (*icebreaker*) yang meliputi permainan, lagu, dan tepuk tangan diterapkan. Ketiga indikator konsentrasi yang diamati—perhatian terhadap materi, partisipasi aktif, dan kemampuan analisis—menunjukkan peningkatan setelah penerapan *ice breaking*. Meskipun penelitian ini berfokus pada konsentrasi, bukan motivasi, temuan ini mendukung hipotesis penelitian ini karena konsentrasi yang lebih baik berkontribusi pada peningkatan motivasi belajar. Perbedaan fokus penelitian ini (konsentrasi vs. motivasi) akan dipertimbangkan dalam analisis dan pembahasan.

6.

### **C. Kerangka Berpikir**

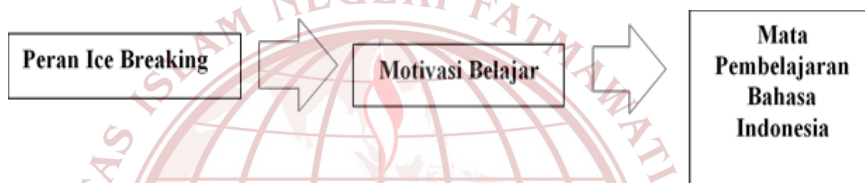
Berdasarkan hasil observasi awal di SD Negeri 16 Kota Bengkulu, ditemukan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia pada kelas V sering kali mengalami tantangan berupa rendahnya motivasi belajar siswa. Hal ini tercermin dari

minimnya partisipasi aktif, rasa bosan, dan kurangnya minat siswa dalam memahami materi pelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pendekatan pembelajaran yang tidak hanya bersifat instruksional, tetapi juga mampu menciptakan lingkungan di kelas yang mendorong dan mendukung pertumbuhan sosial dan emosional anak-anak.

Dalam konteks ini, *ice breaking* berperan sebagai teknik pembelajaran yang dapat menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan interaktif. Melalui pendekatan kualitatif, berdasarkan pengalaman, persepsi, dan interaksi sosial di dalam kelas, penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki secara detail bagaimana kegiatan mencairkan suasana (*ice breaking*) meningkatkan antusiasme siswa untuk belajar.

Dengan kata lain, fokus penelitian bukan hanya pada seberapa besar pengaruh *ice breaking*, tetapi bagaimana proses dan makna di balik penerapan teknik ini dapat membangun motivasi belajar siswa. *Ice breaking* diyakini dapat membantu siswa merasa lebih rileks, mengurangi kecemasan, dan meningkatkan rasa percaya diri. Selain itu, teknik ini juga memperkuat hubungan sosial antara siswa dan guru, serta antar sesama siswa, sehingga menciptakan iklim belajar yang positif dan kondusif. Suasana belajar yang demikian memungkinkan siswa untuk lebih terbuka, aktif berpartisipasi, dan termotivasi secara intrinsik maupun ekstrinsik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Metode ini akan digunakan untuk menyelidiki bagaimana kegiatan pemecah kebekuan (*icebreaker*) memengaruhi dinamika dan interaksi di kelas, serta pengalaman subjektif guru dan siswa. Dipercaya bahwa pengetahuan ini akan memberikan gambaran holistik tentang bagaimana kegiatan pemecah kebekuan meningkatkan antusiasme siswa untuk belajar.



Berdasarkan gambar diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat:

1. Peran yang Diteliti: *Ice breaking* sebagai teknik pembelajaran yang berfungsi meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Motivasi Belajar yang Meningkatkan: Melalui penerapan *ice breaking*, motivasi belajar siswa dapat meningkat.
3. Hasil yang Diharapkan: Dengan motivasi belajar yang meningkat, siswa dapat lebih terlibat dan memiliki minat belajar yang lebih tinggi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia

Kerangka berpikir ini menunjukkan bahwa penelitian lebih menitikberatkan pada pemahaman proses dan makna di balik penerapan *ice breaking*. Dengan demikian,

penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang lebih kaya dan mendalam tentang metode pengajaran efisien yang meningkatkan antusiasme belajar siswa SD Negeri 16.

