

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN**

Pada bab ini akan disajikan beberapa kajian teoritis tentang Ice breaker pada pembelajaran dan motivasi belajar siswa, yaitu:

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Pengertian Motivasi Belajar**

Pada dasarnya motivasi adalah suatu usaha yang disadari untuk menggerakkan, mengarahkan dan menjaga tingkah laku seseorang agar ia terdorong untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu.

Menurut Hamzah B. Uno (2011. Hml, 23) “motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur-unsur yang mendukung. Indikator-indikator tersebut, antara lain: adanya hasrat dan keinginan berhasil, dorongan dan kebutuhandalam belajar, harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar, dan lingkungan belajar yang kondusif.

Selain itu, Winkel (2005. Hml, 160), menyebutkan motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak psikis didalam siswa yang menimbulkan kegiatan belajar itu demi mencapai suatu tujuan. Sejalan dengan pendapat di atas, Sardiman A. M (2007. Hml, 75), menjelaskan motivasi belajar adalah seluruh daya penggerak didalam diri siswayang menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar yang memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat dicapai

Jadi motivasi belajar adalah kondisi psikologis yang mendorong siswa untuk belajar dengan senang dan belajar secara sungguh-sungguh, yang pada gilirannya akan terbentuk cara belajar siswa yang sistematis, penuh konsentrasi dan dapat menyeleksi kegiatan-kagiatannya.

## 2. Unsur-unsur motivasi belajar

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (1994, hlm, 89-92) ada beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar, yaitu:

- a) Cita-cita atau aspirasi siswa Cita-cita dapat berlangsung dalam waktu sangat lama, bahkan sepanjang hayat. Cita-cita siswa untuk "menjadi seseorang" akan memperkuat semangat belajar dan mengarahkan perilaku belajar. Cita-cita akan memperkuat motivasi belajar intrinsik maupun ekstrinsik sebab tercapainya suatu cita-cita akan mewujudkan aktualisasi diri.
- b) Kemampuan Belajar Dalam belajar dibutuhkan berbagai kemampuan. Kemampuan ini meliputi beberapa aspek psikis yang terdapat dalam diri siswa. Misalnya pengamatan, perhatian, ingatan, daya pikir dan fantasi. Di dalam kemampuan belajar ini, sehingga perkembangan berfikir siswa menjadi ukuran. Siswa yang taraf perkembangan berfikirnya konkrit (nyata) tidak sama dengan siswa yang berfikir secara operasional (berdasarkan pengamatan yang dikaitkan dengan kemampuan daya nalarnya).

Jadi siswa yang mempunyai kemampuan belajar tinggi, biasanya lebih termotivasi dalam belajar, karena siswa seperti itu lebih sering memperoleh sukses oleh karena kesuksesan memperkuat motivasinya.

- c) Kondisi Jasmani dan Rohani Siswa Siswa adalah makhluk yang terdiri dari kesatuan psikofisik. Jadi kondisi siswa yang mempengaruhi motivasi belajar disini berkaitan dengan kondisi fisik dan kondisi psikologis, tetapi biasanya guru lebih cepat melihat kondisi fisik, karena lebih jelas menunjukkan gejalanya dari pada kondisi psikologis. Misalnya siswa yang kelihatan lesu, mengantuk mungkin juga karena malam harinya bergadang atau juga sakit.
- d) Kondisi Lingkungan Kelas Kondisi lingkungan merupakan unsur-unsur yang datangnya dari luar diri siswa. Lingkungan siswa sebagaimana juga lingkungan individu pada umumnya ada tiga yaitu lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat.

Jadi unsur-unsur yang mendukung atau menghambat kondisi lingkungan berasal dari ketiga lingkungan tersebut. Hal ini dapat dilakukan misalnya dengan cara guru harus berusaha mengelola kelas, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menampilkan diri secara menarik dalam rangka membantu siswa termotivasi dalam belajar.

- e) Unsur-unsur Dinamis Belajar Unsur-unsur dinamis dalam belajar adalah unsur-unsur yang keberadaannya dalam proses belajar yang tidak stabil, kadang lemah dan bahkan hilang sama sekali.
- f) Upaya Guru Membelajarkan Siswa Upaya yang dimaksud disini adalah bagaimana guru mempersiapkan diri dalam membelajarkan siswa mulai dari penguasaan materi, cara menyampaikannya, menarik perhatian siswa.

### 3. Fungsi Motivasi

Guru sebagai motivator berperan penting dalam membantu siswa mengatasi kesulitan belajar. Bantuan tersebut berupa motivasi ekstrinsik yang dapat diberikan dengan baik, sehingga membantu siswa keluar dari kesulitan belajarnya. Motivasi memiliki tiga fungsi, antara lain:

- a. sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi sehingga mendorong manusia untuk berbuat
- b. sebagai penentu arah perbuatan ke arah tujuan yang hendak dicapai
- c. menyeleksi perbuatan, yaitu menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi untuk mencapai tujuan dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut (Sardiman A.M, 2007, hlm, 85).

Hamzah B. Uno (2011, hlm, 27-29) menjelaskan beberapa fungsi motivasi dalam pembelajaran antara lain:

- a. motivasi berperan dalam memberikan penguatan dalam belajar.
- b. motivasi memberikan peran dalam memperjelas tujuan belajar.
- c. motivasi berperan dalam menentukan ketekunan belajar.

Belajar Menurut Sardiman (2000, hlm, 83) fungsi motivasi belajar ada tiga yakni sebagai berikut:

- a. Mendorong manusia untuk berbuat  
Sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- b. Menentukan arah perbuatan  
Yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
- c. Menyeleksi perbuatan  
Yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan yang tidak bermanfaat dengan tujuan tersebut

Hamalik (2003, hlm,161) juga mengemukakan tiga fungsi motivasi, yaitu;

- a. Mendorong timbulnya kelakuan atau sesuatu perbuatan Tanpa motivasi maka tidak akan timbul suatu perbuatan seperti belajar.

- b. Motivasi berfungsi sebagai pengarah Artinya menggerakkan perbuatan ke arah pencapaian tujuan yang di inginkan.
- c. Motivasi berfungsi penggerak Motivasi ini berfungsi sebagai mesin, besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat atau lambatnya suatu pekerjaan atau perbuatan.

Berdasarkan pendapat di atas, motivasi berperan penting bagi siswa karena sebagai pendorong bagi siswa untuk memberikan pengutan dalam belajar, memperjelas tujuan belajar, dan menjadikan siswa tekun belajar. Motivasi belajar yang baik akan membantu siswa lebih mudah memahami dan memaknai materi serta membantu mencapai cita-cita dan harapan siswa. Jadi Fungsi motivasi secara umum adalah sebagai daya penggerak yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu perbuatan tertentu untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

#### **4. Strategi motivasi**

Belajar Menurut Catharina Tri Anni (2006, hlm, 186-187) ada beberapa strategi motivasi belajar antara lain sebagai berikut:

- a. Membangkitkan minat belajar  
Pengaitan pembelajaran dengan minat siswa adalah sangat penting dan karena itu tunjukkanlah bahwa pengetahuan yang dipelajari itu sangat bermanfaat bagi mereka. Cara lain yang dapat dilakukan adalah memberikan ilihan kepada siswa tentang materi pembelajaran yang akan dipelajari dan cara-cara mempelajarinya.
- b. Mendorong rasa ingin tahu  
Guru yang terampil akan mampu menggunakan cara untuk membangkitkan dan memelihara rasa ingin tahu siswa didalam kegiatan pembelajaran. Metode pembelajaran studi kasus, diskoveri, inkuiri, diskusi, curah pendapat, dan sejenisnya merupakan beberapa metode yang dapat digunakan untuk membangkitkan hasrat ingin tahu siswa.
- c. Menggunakan variasi metode penyajian yang menarik Motivasi untuk belajar sesuatu dapat ditingkatkan melalui penggunaan materi pembelajaran yang menarik dan juga penggunaan variasi metode penyajian.
- d. Membantu siswa dalam merumuskan tujuan belajar Prinsip yang mendasar dari motivasi adalah anak akan belajar keras untuk mencapai tujuan apabila tujuan itu dirumuskan atau ditetapkan oleh dirinya sendiri dan bukan dirumuskan atau ditetapkan oleh orang lain.

## 5. Hakikat Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari kata “motif” yang artinya daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif juga diartikan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu untuk mencapai sebuah tujuan. Motif yang telah aktif karena kebutuhan yang mendesak disebut motivasi. Berdasarkan kamus lengkap Bahasa Indonesia (2017), motivasi adalah dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu, usaha-usaha yang menyebabkan seseorang atau kelompok orang tergerak melakukan sesuatu karena ingin mencapai tujuan yang dikehendaki.

Menurut Mc. Donald dalam Sardiman A.M (2007, hlm, 73) motivasi adalah perubahan energi dalam diri yang ditandai dengan munculnya feeling dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Motivasi mengandung tiga elemen penting, yaitu:

- a) Motivasi mengawali terjadinya perubahan energi pada setiap individu manusia.
- b) Motivasi ditandai dengan munculnya rasa (feeling) seseorang.
- c) Motivasi akan dirangsang karena adanya tujuan.

Dari ketiga elemen di atas, maka motivasi dapat dikatakan sebagai sesuatu yang kompleks. Motivasi akan menyebabkan terjadinya perubahan energi yang ada pada diri manusia, sehingga erat hubungannya dengan gejala kejiwaan, perasaan, dan emosi, untuk selanjutnya bertindak atau melakukan sesuatu. Semua ini didorong karena adanya tujuan, kebutuhan, dan keinginan.

Hamzah B. Uno (2010.hml, 3) menyatakan bahwa motivasi merupakan dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk berusaha mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik. Motivasi dibedakan menjadi dua macam, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik, timbulnya tidak memerlukan rangsangan dari luar karena sudah ada dalam diri individu, sedangkan motivasi ekstrinsik timbul karena adanya rangsangan dari luar individu.

Lebih lanjut dikatakan Hamzah B. Uno (2010, Hml, 7) bahwa motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik, berupa hasrat dan keinginan berhasil serta dorongan kebutuhan belajar dan harapan akan cita- cita. Sedangkan factor eksternalnya dalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menyenangkan serta menarik. Motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku.

Sejalan dengan Hamzah, Sardiman A.M (2007, hlm, 75) menyatakan bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan adalah faktor psikis yang bersifat non-intelektual yang berperan dalam menumbuhkan gairah, rasa senang, dan semangat untuk belajar. Motivasi dalam kegiatan pendidikan dan pengajaran adalah keinginan atau dorongan untuk belajar. Motivasi ini meliputi dua hal, yaitu mengetahui apa yang akan dipelajari dan memahami mengapa hal tersebut patut dipelajari. Dua unsur inilah sebagai dasar yang baik untuk belajar, karena tanpa motivasi kegiatan belajar mengajar akan sulit untuk berhasil.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan daya penggerak yang berasal dari dalam dan dari luar diri siswa yang mendorong siswa untuk senang dan bergairah dalam belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tanpa motivasi belajar, siswa akan kesulitan dalam belajar dan sulit untuk berhasil.

## **6. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar**

Menurut Hamzah B. Uno (2010, hml.23) motivasi belajar dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik. Kedua factor yang dimaksudkan tersebut Faktor intrinsik berupa hasrat dankeinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan citacita. Sedangkan faktor ekstrinsiknya adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang

menarik. Raymond and Judith dalam Hamzah B. Uno (2010, hml. 23) menyebutkan ada empat pengaruh utama dalam motivasi belajar seorang anak yaitu;

- a) kemasakan,
- b) usaha yang bertujuan, goal, dan ideal,
- c) pengetahuan mengenai hasil dalam motivasi,
- d) penghargaan dan hukum

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2010, hml, 97-100) ada beberapa unsur yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu :

- a) Cita-cita atau aspirasi siswa  
Cita-cita dapat berlangsung dalam waktu sangat lama, bahkan sepanjang hayat. Cita-cita siswa untuk “menjadi seseorang” akan memperkuat semangat belajar dan mengarahkan pelaku belajar.
- b) Kemampuan Belajar  
Kemampuan belajar meliputi beberapa aspek psikis yang terdapat dalam diri siswa. Misalnya pengamatan, perhatian, ingatan, daya pikir, dan fantasi. Di dalam kemampuan belajar ini, sehingga perkembangan berpikir siswa menjadi ukuran. Siswa yang taraf perkembangan berpikirnya konkrit (nyata) tidak sama dengan siswa yang berpikir secara operasional (berdasarkan pengamatan yang dikaitkan dengan kemampuan daya nalarnya). Siswa yang mempunyai belajar tinggi, biasanya lebih termotivasi dalam belajar, karena siswa seperti itu lebih sering memperoleh sukses dan karena kesuksesan akan memperkuat motivasinya.
- c) Kondisi Jasmani dan Rohani Siswa  
Kondisi siswa yang meliputi kondisi jasmani dan rohani dapat mempengaruhi motivasi belajar. Seorang siswa yang sedang sakit, lapar, mengantuk atau kondisi emosional siswa seperti marah-marah akan mengganggu konsentrasi atau perhatian belajar siswa
- d) Kondisi Lingkungan siswa  
Lingkungan siswa dapat berupa keadaan alam, lingkungan tempat tinggal atau keluarga, lingkungan pergaulan atau teman sebaya, dan kehidupan masyarakat. Dengan lingkungan yang aman, tentram tertib dan indah maka semangat dan motivasi belajar mudah diperkuat.
- e) Unsur-unsur Dinamis Belajar  
Unsur-unsur dinamis dalam belajar adalah unsur-unsur yang keberadaannya dalam proses belajar yang tidak stabil, kadang lemah dan bahkan hilang sama sekali. Unsur dinamis pada siswa terkait kondisi siswa yang memiliki perhatian, kemauan dan pikiran yang mengalami

perubahan berkat pengalaman hidup yang diberikan oleh lingkungan siswa.

f) **Upaya Guru Membelajarkan Siswa**

Upaya yang dimaksud disini adalah bagaimana guru mempersiapkan diri dalam membelajarkan siswa mulai dari penguasaan materi, cara menyampaikannya, menarik perhatian siswa, dan mengatur tata tertib di kelas atau sekolah.

Berdasarkan pemaparan di atas ada banyak faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa. Peneliti mengumpulkan hasil penelitian dari jurnal dan karya ilmiah lainnya bahwa faktor fasilitas belajar, kompetensi guru, dan lingkungan belajar merupakan faktor yang paling banyak dikaji.

## **7. Bentuk-bentuk Motivasi Belajar di Sekolah**

Salah satu peran guru yaitu sebagai motivator. Guru harus berhati-hati dalam menumbuhkan dan memberikan motivasi belajar peserta didik dengan memperhatikan karakteristik dan kebutuhan peserta didik.

Menurut Sardiman A.M (2007, hlm, 92-95) ada 11 cara yang dapat digunakan untuk menumbuhkan dan meningkatkan motivasi belajar di sekolah.

a. **Memberi angka**

Angka yang dimaksud adalah sebagai simbol dari nilai kegiatan belajarnya. Tujuan utama siswa belajar justru untuk mencapai angka atau nilai yang baik, sehingga siswa biasanya mengejar nilai ulangan atau nilai-nilai pada raport angkanya baik atau bagus. Angka-angka yang baik itu merupakan motivasi yang sangat kuat bagi siswa. Guru perlu mengingatkan bahwa pencapaian angka-angka seperti itu bukan merupakan hasil belajar yang sejati dan hasil belajar yang bermakna. Oleh karena itu, guru harus memberikan angka-angka yang dikaitkan dengan values yang terkandung didalam setiap pengetahuan yang diajarkan kepada siswa, sehingga ketiga ranah yaitu kognitif, psikomotor, dan afektif dapat tercapai.

b. **Hadiah**

Hadiah dapat dikatakan sebagai motivasi, jika diberikan kepada siswa yang senang dan berbakat dengan kegiatannya. Hadiah tidak selalu dikatakan demikian, jika diberikan kepada siswa yang tidak senang dan tidak berbakat dengan pekerjaannya. Misalnya, hadiah yang diberikan untuk gambar yang terbaik mungkin tidak akan menarik bagi siswa yang tidak senang dan tidak memiliki bakat menggambar.

c. **Saingan atau Kompetisi**

Persaingan, baik persaingan individu maupun persaingan kelompok dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Oleh karena itu, persaingan atau kompetisi dijadikan sebagai alat motivasi untuk mendorong belajar siswa.



d. Ego- involvement

Menumbuhkan kesadaran kepada siswa agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga siswa bekerja keras dengan mempertaruhkan harga diri merupakan salah satu bentuk motivasi yang cukup penting. Penyelesaian tugas dengan baik adalah simbol kebanggaan dan harga diri siswa. Oleh karena itu, siswa akan belajar lebih keras untuk menjaga harga dirinya.

e. Memberi ulangan

Biasanya siswa akan giat belajar ketika mengetahui akan ada ulangan. Guru harus memberitahu siswa, jika akan ada ulangan. Hal ini bisa dijadikan guru sebagai sarana menumbuhkan motivasi belajar siswa, namun janganterlalu sering dan dijadikan rutinitas karena dapat membuat siswa merasa bosan.

f. Mengetahui hasil

Semakin mengetahui grafik hasil belajar meningkat, maka akan timbul motivasi pada diri siswa untuk terus belajar dengan harapan hasil belajarnya terus meningkat.

g. Pujian

Apabila ada siswa yang berhasil menyelesaikan tugas dengan baik, maka guru perlu memberikan pujian. Pujian ini merupakan bentuk reinforcement yang positif dan sebagai motivasi yang baik. Pujian yang diberikan akan memupuk suasana yang menyenangkan, mempertinggi gairah belajar siswa, dan membangkitkan harga diri siswa. Oleh karena itu, pujian dapat dijadikan sarana motivasi, namun guru harus memberikan pujian dengan tepat.

h. Hukuman

Hukuman merupakan reinforcement yang negatif, tetapi jika diberikan secara tepat dan bijak bisa menjadi alat motivasi bagi siswa. Oleh karena itu, guru harus memahami prinsip-prinsip pemberian hukuman agar tidak salah menerapkannya.

i. Hasrat Untuk Belajar.

Hasrat untuk belajar merupakan adanya unsur kesengajaan dari dalam diri siswa yang dimaksudkan untuk belajar.

j. Minat

Motivasi dijelaskan bahwa sangat erat hubungannya dengan minat. Minat merupakan alat motivasi yang pokok. Proses belajar akan mencapai tujuan, jika disertai dengan minat. Ada beberapa cara untuk membangkitkan minat, antara lain:

- 1) membangkitkan adanya suatu kebutuhan,
- 2) menghubungkan dengan persoalan pengalaman yang lampau,
- 3) memberika kesempatan untuk mendapatkan hasil yang baik, dan menggunakan berbagai macam bentuk mengajar.

k. Tujuan yang diakui

Tujuan yang diakui bisa dijadikan sebagai alat motivasi bagi siswa, karena dengan memahami tujuan yang ingin dicapai, maka akan timbul gairah untuk terus belajar.

Berdasarkan uraian di atas, guru dapat mengembangkan dan mengarahkan motivasi belajar dengan berbagai cara sesuai dengan karakteristik siswa. Peneliti berusaha menumbuhkan motivasi belajar siswa dengan membangkitkan minat siswa melalui penggunaan bentuk mengajar yang kreatif yaitu teknik mind map. Teknik ini diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar baru dan kreatif sehingga siswa menjadi tidak bosan belajar dan akan menumbuhkan motivasi belajarnya kembali.

## **8. Indikator Motivasi Belajar**

Motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku dengan. Hamzah B. Uno (2011, hlm, 23) menjelaskan beberapa indikator motivasi belajar meliputi:

- 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
- 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan.
- 4) Adanya penghargaan dalam belajar
- 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
- 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan siswa dapat belajar dengan baik.

Siswa yang memiliki motivasi belajar mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Tekun menghadapi tugas
- 2) Ulet menghadapi kesulitan
- 3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah
- 4) Mandiri dalam belajar
- 5) Cepat bosan terhadap tugas yang rutin
- 6) Dapat mempertahankan pendapat
- 7) Tidak mudah melepaskan yang diyakini
- 8) Senang memecahkan masalah

(Freud dalam Sardiman A.M, 2007, hlm, 83). Hal ini sejalan dengan Brown dalam Syahwani (1997) (Sunnah, dkk., 2012, hlm, 3) yang menyatakan bahwa ciriciri siswa yang mempunyai motivasi belajar tinggi, dapat dikenali selama mengikuti proses pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

- 1) tertarik kepada guru, artinya tidak acuh tak acuh kepada guru
- 2) tertarik pada mata pelajaran yang diajarkan
- 3) antusias tinggi , serta mengendalikan perhatian dan energinya kepada kegiatan belajar
- 4) ingin selalu tergabung dalam dalam suatu kelompok kelas
- 5) ingin identitas diri diakui orang lain
- 6) tindakan dan kebiasaan selalu terkontrol dalam lingkungannya.

Motivasi belajar menurut Abin Syamsudin M (Ghullam Hamdu dan Lisa Agustina, 2011) dalam jurnal PENGARUH MOTIVASI BELAJAR SISWA TERHADAP PESTASI BELAJAR IPA

DI SEKOLAH DASAR dapat ditingkatkan dengan mengidentifikasi beberapa indikatornya dalam tahap-tahap tertentu. Indikator motivasi antara lain:

- 1) Durasi kegiatan.
- 2) Frekuensi kegiatan.
- 3) Presistensinya pada tujuan kegiatan.
- 4) Ketabahan, keuletan dan kemampuannya dalam menghadapi kegiatan dan kesulitan untuk mencapai tujuan
- 5) Pengabdian dan pengorbanan untuk mencapai tujuan.
- 6) Tingkatan aspirasi yang hendak dicapai dengan kegiatan yang dilakukan.
- 7) Tingkat kualifikasi prestasi.
- 8) Arah sikapnya terhadap sasaran kegiatan.

## **B. Ice Breaking**

### **1. Pengertian Ice breaking**

Menurut Sunarto (2012, hlm, 20) menyatakan bahwa pengertian Ice breaking merupakan “permainan atau kegiatan yang berfungsi untuk mengubah suasana kebekuan dalam kelompok.

Menurut Adi Soenarno (2005, hlm, 5) Menyatakan bahwa pengertian *Ice breaker* adalah “peralihan situasi dari yang membosankan, membuat mengantuk, menjenuhkan, dan tegang menjadi rileks, bersemangat, tidak membuat mengantuk, serta ada perhatian dan ada rasa senang untuk mendengarkan atau melihat orang yang berbicara di depan kelas atau ruangan pertemuan.

M. Said (2010, hlm, 15) menyatakan, yang dimaksud *ice breaker* adalah permainan atau kegiatan yang berfungsi untuk mengubah suasana kebekuan dalam kelompok.

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

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, *Ice breaker* dapat diartikan sebagai pemecah situasi kebekuan pikiran atau fisik siswa. *Ice breaker* juga dimaksudkan untuk membangun suasana belajar yang dinamis, penuh semangat, dan antusiasme. Hal ini *Ice breaker* adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (*fun*) serta serius tapi santai.

## **2. Pentingnya *Ice Breaker* dalam pembelajaran**

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

Lucy mengtakan (2012, hml, 50) Otak kita tidak dapat dipaksa untuk melakukan fokus dalam waktu yang lama. Untuk mudahnya, anda bisa menggunakan patokan usia. Contohnya, untuk anak usia 5 tahun, rentang waktu fokus optimal yang bisa dilakukan hanyalah 5 menit, untuk anak usia 15 tahun, rentang waktu focus hanyalah 15 menit. Bila seorang berusia 35 tahun atau 60 tahun maka fokus optimalnya 30 menit. Jadi 30 menit adalah rentang waktu fokus maksimal agar tidak terjadi kelelahan otak yang berlebihan

Ketika pikiran tidak bisa terfokus lagi, maka segera di butuhkan upaya pemusatan perhatian kembali. Upaya yang bisa dilakukan oleh guru konvensional adalah dengan meningkatkan intonasi suara yang lebih kers lagi, mengancam atau bahkan memukul-mukul meja untuk meminta perhatian kembali. Upaya demikian sebenarnya justru semakin memperparah situasi pembelajaran, karena sebenarnya proses pembelajaran sangat dibutuhkan keterlibatan emosional siswa. Dengan demikian sangatlah penting bagi guru untuk menguasai berbagai teknik ice breaker dalam upaya untuk terus menjaga “stamina” belajar para siswanya.(Sunarto, 2012, hml,76)

Adapun landasan pentingnya ice breaker dalam pembelajaran adalah sebagai berikut :

a. Landasan Empiris

Darmansyah (2010, hml 3) menjelaskan bahwa hasil penelitian dalam pembelajaran pada dekade terakhir mengungkapkan bahwa belajar akan lebih efektif, jika siswa dalam keadaan gembira. Kegembiraan dalam belajar telah terbukti memberikan efek yang luar biasa terhadap capaian hasil belajar siswa. Bahkan potensi kecerdasan intelektual yang selama ini menjadi “primadona” sebagai penentu keberhasilan belajar, ternyata tidak sepenuhnya benar. Kecerdasan emosional telah memberikan kontribusi yang signifikan terhadap efektifitas pembelajaran disamping kecerdasan intelektual.

Ada banyak cara untuk menggairahkan belajar siswa dengan cara menggembarakan dan itu dapat dipelajari oleh semua guru. Cara yang paling sering digunakan oleh guru adalah dengan meramu ice breaker yang disisipkan dalam proses pembelajaran. Keunggulan ice breaker adalah bisa dipelajari oleh setiap orang tanpa membutuhkan ketrampilan tinggi. Justru ice breaker dapat direncanakan dan dimatchingkan dengan berbagai materi pelajaran yang akan diajarkan oleh guru.

b. Landasan Teoritis

Ice breaker sangat diperlukan dalam proses pembelajaran di kelas untuk menjaga stamina emosi dan kecerdasan berpikir siswa. Ice breaker diberikan untuk memberikan rasa gembira yang bisa menumbuhkan sikap positif siswa dalam proses pembelajaran. Goleman dalam Bobbi Dapoter (2006, hml. 22) mengatakan bahwa :

Ketika otak menerima ancaman atau tekanan, kapasitas syaraf untuk berfikir rasional mengecil. Otak “dibajak secara emosional”.

Psikolog dan peneliti Howard Gardner (1995, hml. 94) seorang tokoh pendidikan yang telah mengembangkan teori Multiple intelligences berpendapat sebagai berikut :

“Kita harus menggunakan keadaan positif anak untuk menarik mereka ke dalam pembelajaran di bidang-bidang dimana mereka dapat mengembangkan kompetensinya... Flow adalah keadaan internal yang menandakan bahwa seorang anak mengerjakan tugas yang tepat. Anda harus menemukan sesuatu yang anda sukai, lalu tekunilah. Di sekolah saat anak merasa “bosan” mereka akan berontak dan berubah. Jika mereka dibanjiri tantangan, mereka akan mencemaskan pekerjaan sekolah. Tetapi anda akan belajar dengan segenap kemampuan jika anda menyukai hal yang anda pelajari dan anda senang jika terlibat dalam hal tersebut”.

Begitu pentingnya membangun suasana hati siswa saat mengikuti proses pembelajaran, sampai-sampai Dr. Robert Sylwester (1995) memperingatkan kepada para pendidikan sebagai berikut :

“Dengan memisahkan emosi dari logika dan pemikiran dalam kelas, kita telah menyederhanakan manajemen sekolah dan evaluasi, tetapi kita juga telah memisahkan dua sisi pada sebuah koin – dan akibatnya, kehilangan suatu hal yang penting lain dalam kehidupan. Jangan coba-coba....”

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

#### c. Landasan Yuridis

Dalam kaitannya dalam proses pembelajaran yang menyenangkan ada beberapa ayat yang secara tersirat maupun tersurat mengatur tentang proses pembelajaran kepada siswa yang mengharuskan untuk memberikan kesempatan yang luas kepada anak untuk berekspresi dan berbagi pendapat. Dalam pasal 12 ayat 1 Konvensi Hak Anak yang berbunyi :

“Negara-negara peserta akan menjamin hak anak yang berkemampuan untuk menyatakan secara bebas pandangannya sendiri mengenai semua hal yang menyangkut hal itu, dengan diberikan bobot yang layak pada pandangan-pandangan anak yang mempunyai nilai sesuai dengan usia dan kematangan yang bersangkutan”.

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

“Guru dan tenaga kependidikan berkewajiban :

- a. Menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis.
  - b. Mempunyai komitmen secara profesional untuk meningkatkan mutu pendidikan; dan
  - c. Memberi teladan dan menjaga nama baik lembaga, profesi dan kedudukan sesuai dengan kepercayaan yang diberikan kepadanya.”
- Dalam rangka mengawal penyelenggaraan pendidikan

Sebagaimana diamanatkan dalam undang-undang tersebut diatas, Menteri Pendidikan Nasional yang mengamanatkan kepada seluruh penyelenggara pendidikan yang dituangkan dalam Permendiknas No.41 tahun 2007 Standar Proses Untuk Satuan Pendidikan Dasar Dan Menengah mengharuskan bahwa dalam kegiatan inti pembelajaran harus dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, beraktifitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik secara psikologis siswa.

### **3. Tujuan dan Fungsi *Ice Breaker***

Ice breaker didefinisikan sebagai “a fun way to support the objective of presentation [Svendsen, 1996]. Bahkan hampir dipastikan semua aktivitas manusia memerlukan kehadiran ice breaker. Ada beberapa tujuan penggunaan ice breaker, yaitu :

- a. Menghilangkan sekat-sekat pembatas di antara siswa.
- b. Terciptanya kondisi yang dinamis di antara siswa.
- c. Menciptakan motivasi antara sesama siswa untuk melakukan aktivitas selama proses belajar-mengajar berlangsung.
- d. Membuat peserta saling mengenal dan akan menghilangkan jarakmental sehingga suasana menjadi benar-benar rileks, cair dan mengalir.

- e. Mengarahkan atau memfokuskan peserta pada topik pembahasan/pembicaraan

Selanjutnya ice breaker dapat pula digunakan sebagai daya pembangkit [energizer]. Energizer adalah permainan-permainan yang digunakan ketika para peserta tampak dingin atau kehilangan semangat, jenuh dan mengantuk. Aktivitas ini digunakan sebagai sarana menurunkan ketegangan dan menyuntikkan tenaga baru. Menurunnya semangat ini juga bisa terjadi sesudah jeda (break) atau makan siang. Untuk itu, semangat bermain dan mengikuti training harus dibangkitkan kembali.

M.said (2010, hml. 87) Mengatakan catatan penting menggunakan Ice Breaker diantaranya yaitu :

- a. Sebelum mempraktikkan, hendaknya seorang guru, melakukan uji coba, dengan ujicoba akan diketahui secara pasti waktu yang dibutuhkan, bahkan melihat secara cermat antara kesesuaian materi ice breaker dengan materi pelajaran.
- b. Dihindari perilaku yang menganggap, bahwa ice breaker adalah sarana pembunuh waktu, atau pengisi waktu luang. Namun lebih diarahkan kepada pembangkitan motivasi [energizer].
- c. Dalam melakukan ice breaker perhatikan kaidah WARUNG JAMU [Waktu-RUaNG-JumlAh-dan-Mutu].
  - 1) Waktu : Kapan kita harus mempraktikkan icebreaker
  - 2) Ruang : Pada dimensi apa kita berikan
  - 3) Jumlah : Untuk berapa peserta
  - 4) Mutu : Tujuan apa yang diinginkan

#### **4. Macam-macam Ice Breaker**

Haryosujono(1990, hml. 106) mengatakan ada beberapa macam Ice Breaker yang dapat diterapkan dalam sebuah proses belajar, maupun pelatihanpelatihan, diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Games atau permainan, berisi kegiatan simulasi yang melibatkan siswa. Dimana durasi waktu yang diperlukan berkisar antara 1-5menit.
- b. Menyanyi, sebagai Ice Breaker adalah kegiatan yang paling mudah dan disukai, tetapi jarang digunakan guru kecuali guru seni suara. Menyanyi bisa dilakukan oleh anak-anak, remaja maupun dewasa sekalipun yang dinyanyikan boleh jadi tidak sesuai dengan usianya.



Namun, jika dikemas dengan baik, menyanyi dapat membuat suasana kelas menjadi gembira.

- c. Senam. Senam untuk Ice Breaker itu sendiri adalah gerakan-gerakan sederhana yang mudah dilakukan, tidak terlalu menguras tenaga atau keringat, tidak pula membahayakan dan tetap ada unsur kegembiraan.
- d. Kalimat Pembangkit Semangat. Kalimat di sini harus mampu memotivasi kegiatan belajar mengajar dan tentunya bersifat positif.
- e. Kalimat Indah Penuh Makna. Untuk Ice Breaker, Kalimat Indah Penuh Makna ini bertujuan supaya memotivasi proses KBM dan bersifat positif yang mencerminkan suatu komunitas atau teladan yang akan didapatkan.
- f. Story Telling. Bercerita untuk Ice Breaker adalah menyampaikan sebuah kisah nyata berdasar kenyataan atau yang bersifat fiksi yang keduanya mengandung hikmah teladan. Biasanya bercerita metode yang sangat disukai oleh peserta didik.
- g. Tepuk Tangan. Teknik bertepuk tangan untuk Ice Breaker ini sangat efektif mengonsentrasikan para siswa sebelum memulai KBM, mengkondisikan para siswa agar kembali segar dan fokus mengikuti KBM, maupun untuk memberi perasaan senang ketika mengakhiri KBM. Teknik ini juga cukup mudah dan dapat langsung diterapkan tanpa memerlukan persiapan yang panjang.
- h. Senam Otak. Teknik ini sangat efektif untuk membuat otak siap bekerja, karena diawali dengan sebuah gerakan. Jika kita melatih otak, kita akan mempengaruhi tubuh secara positif. Jika kita melatih tubuh, kita akan mempengaruhi otak secara positif.
- i. Humor. Humor sebagai Ice Breaker adalah suatu kegiatan untuk membantu siswa menemukan jati diri mereka sesungguhnya. Jika siswa dituntut ketat dan bertingkah laku sempurna, maka dapat menimbulkan perasaan tidak nyaman. Sebaliknya, jika disampaikan dengan rasa humor, dapat membuat siswa menemukan rasa percaya diri mereka dan tumbuh secara positif.
- j. Tebak-tebakan. Tebak-tebakan sebagai Ice Breaking adalah suatu kegiatan untuk merangsang rasa ingin tahu siswa serta membangun kreatifitas siswa dalam membuat dan menjawab permasalahan dari sisi yang unik.

Dari berbagai macam Ice Breaker di atas, dapat dimanfaatkan semua untuk strategi belajar mengajar bagi seorang guru, dengan melihat kesesuaian Ice Breaker dengan materi ajar yang akan disampaikan. Dalam penelitian ini yang akan peneliti ambil dari macam-macam Ice Breaker di atas adalah games atau permainan Dengan menggunakan strategi yang tepat maka pembelajaran pun akan menjadi lebih baik.

## 5. Teknik penerapan *ice breaker* dalam pembelajaran

Teknik menggunakan *ice breaker* ada dua cara menurut Sunarto (2012, hml. 24)

### a. Teknik spontan dalam situasi pembelajaran

Bahwa teknik *Ice breaking* digunakan secara spontan dalam proses pembelajaran biasanya digunakan karena situasi pembelajaran biasanya digunakan 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 pembelajaran berlangsung.

### b. Teknik direncanakan dalam situasi pembelajaran

Bahwa teknik *Ice breaker* yang baik dan efektif membantu proses pembelajaran adalah *ice breakerg* yang direncanakan dan dimasukkan dalam rencana pembelajaran. "*Ice breaker*" yang direncanakan dan dimasukkan dalam rencana pembelajaran dapat mengoptimalkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan."

## 6. Indikator Ice Breaker

Tidak semua penerapan *ice breaker* membawa hasil positif bagi proses pembelajaran. *Ice breaking* yang efektif adalah yang mampu meningkatkan motivasi belajar. *Ice breaker* yang tidak tepat bukan saja tidak dapat meningkatkan motivasi namun juga dapat menyebabkan proses pembelajaran tidak mencapai hasil yang diinginkan, membuat peserta merasa tidak nyaman, dan membuang-buang waktu pembelajaran saja. Oleh karena itu, seorang trainer harus benar-benar memahami indikator-indikator apa saja yang dapat menjadi parameter efektivitas penerapan *ice breaking* kemudian mempersiapkan dengan baik *ice breaking* yang akan diterapkan di kelas dengan memperhatikan indikator-indikator tersebut.

Minstrell dalam wena (2009. Hml,30) Empat indikator yang bisa dijadikan acuan efektivitas sebuah *ice breaking* dalam proses pembelajaran adalah:

### a. Indikator perhatian (attention)

*Ice breaking* yang baik dapat membangkitkan perhatian peserta diklat terhadap materi baik di awal, tengah, maupun akhir proses pembelajaran. Perhatian tersebut dapat merangsang rasa ingin tahu lebih jauh terhadap materi yang diajarkan. Jika *ice breaking* tidak mampu membangkitkan perhatian audiens dan tetap menyisakan kejenuhan dan kebosanan dari

audiens, maka perlu dikoreksi dan dievaluasi baik cara penyampaian, metode, timing, maupun konten dari ice breaking tersebut. Misalnya saja, materi diklat terkait pembahasan mengenai kebijakan dan peraturan perpajakan yang kompleks, lalu trainer memberikan ice breaking dengan acara menyanyi bersama. Bagi sebagian peserta diklat hal tersebut bisa jadi bukannya akan membuat mereka perhatian pada materi justru akan merasa terganggu konsentrasinya. Mungkin akan lebih baik ice breaking yang diberikan berupa perlombaan tebak kasus dengan hadiah coklat bagi yang bisa menjawab dengan cepat dan tepat. Semakin ice breaking dapat meningkatkan perhatian terhadap materi dan proses pembelajaran, semakin efektif ice breaking tersebut.

b. Indikator relevansi (relevance)

Untuk meningkatkan pemahaman pada diri peserta diklat, trainer harus mampu mengaitkan pengalaman keseharian dan konsep berpikir peserta diklat dengan materi diklat yang akan diberikan. Ice breaking yang tepat dapat dijadikan alat bantu yang efektif untuk mengaitkan hal tersebut, syaratnya ice breaking tersebut harus disesuaikan dengan materi yang diberikan. Misalnya ice breaking berupa pemutaran video yang berisi pengalaman sehari-hari yang menunjukkan manfaat teamwork dan akibat buruk jika teamwork tidak berjalan baik akan sangat relevan ketika trainer menyampaikan materi tentang teamwork. Menjadi kurang relevan, jika materi tentang teamwork namun ice breaking nya berupa tarian “chicken dance”. Semakin relevan ice breaking dengan isi materi diklat semakin efektif ice breaking tersebut.

c. Indikator keyakinan (confidence)

Keyakinan yang dimaksud disini adalah keyakinan pada diri peserta diklat bahwa mereka dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan bisa mencapai hasil yang optimal. Ice breaking yang tepat dapat membantu memunculkan keyakinan ini. Metode ice breaking yang bisa digunakan trainer bisa memutar video motivasi atau menyampaikan cerita inspiratif sebelum kelas dimulai. Permainan cepat tepat dengan pemberian hadiah menarik pada sesi akhir pembelajaran pun bisa jadi alternatif ice breaking yang menarik. Dengan permainan lomba cepat tepat ini peserta dapat mengetahui dan menyadari bahwa mereka sudah cukup menguasai materi yang diajarkan sehingga peserta diklat memiliki keyakinan bahwa mereka telah mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Semakin suatu ice breaking dapat menimbulkan keyakinan pada diri peserta diklat semakin efektif ice breaking tersebut.

d. Indikator kepuasan (satisfaction)

Kepuasan terkait proses pembelajaran dapat terwujud antara lain jika peserta diklat merasa mendapat banyak manfaat dari suatu diklat, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak paham menjadi paham dan dari tidak bisa menjadi bisa. Metode studi kasus dapat menjadi pilihan ice breaking yang tepat. Peserta diklat dapat dibagi menjadi beberapa kelompok untuk berdiskusi memecahkan suatu kasus. Hasil diskusi dapat dipresentasikan

atau didemonstrasikan dengan cara yang menarik sehingga peserta lain dapat menyimak dengan suasana rileks dan gembira. Hal tersebut dapat membantu setiap peserta diklat lebih semangat untuk memahami isi dari materi diklat sehingga akhirnya mereka merasa puas telah mendapatkan manfaat dari diklat tersebut. Semakin ice breaking dapat membantu menimbulkan kepuasan dari peserta diklat semakin efektif ice breaking tersebut

## **7. Kelebihan dan kelemahan Ice breaker**

Dalam model pembelajaran pasti ada yang namanya kekurangan dan kelebihannya masing-masing, termasuk *ice breaking* ini. Kelebihan dari *ice breaker*:

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

Menurut Sunarto (2012, hlm, 24) Menyatakan bahwa kelemahan *ice breaker*: penerapan disesuaikan dengan kondisi ditempat masing.

## **8. Langkah – langkah Ice Breaking**

Dalam penggunaan Ice breaker tipe games atau permainan di dalam kelas ada beberapa langkah-langkah yang harus diikuti, yaitu diantaranya:

- a. Guru menyampaikan materi yang akan diajarkan
- b. Guru memilih siswa secara acak untuk melakukan permainan ini
- c. Guru meminta siswa tersebut untuk meneriakkan “one” sambil posisi telunjuk dan ibu jari sedang menembak kearah temanya, temannya
- d. yang ditembak meneriakkan “two” begitu seterusnya (angka disebut dalam bahasa inggris)
- e. Siswa yang ditembak urutan kelipatan tiga atau ada unsur tiganya, diminta meneriakkan “Dor”
- f. Siswa yang keliru meneriakkan tidak dapat melanjutkan, dan harus menjawab pertanyaan yang guru berikan.

### C. Hasil Penelitian Yang Relevan

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Reni Angraeni (2015) dalam skripsi PENGARUH TEKNIK PEMBELAJARAN ICE BREAKING TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS III MI MASYARIQUL ANWAR 4 SUKA BUMI BANDAR LAMPUNG, menyimpulkan bahwa ada pengaruh teknik pembelajaran *ice breaking* terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran IPA kelas III B MI Masyariqul Anwar 4 Sukabumi Bandar Lampung secara signifikan. Hal ini terlihat pada rata-rata hasil angket motivasi belajar siswa yang diterapkan dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan teknik pembelajaran *Ice Breaking* lebih tinggi dari pada dengan menggunakan teknik pembelajaran *tutorial/bimbingan*. Berdasarkan hasil perhitungan dihasilkan nilai rata-rata kelas eksperimen 90.7647 dengan jumlah responden 17 siswa. Selanjutnya pada kelas kontrol memiliki rata-rata 88.3478 dengan jumlah responden 23 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata motivasi siswa pada mata pelajaran IPA dengan menggunakan teknik pembelajaran *Ice Breaking* lebih tinggi dari pada rata-rata nilai motivasi dengan menggunakan lain yaitu di kelas control dengan menggunakan teknik pembelajaran *tutorial/bimbingan*. Hal ini sesuai dengan perhitungan program spss versi 24 untuk uji normalitas kelas eksperimen homogenitas serta independent sampel T Test berasal dari distribusi sampel yang berbeda.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Komeng Arimba, (2017) dalam jurnal PENGARUH PENGGUNAAN ICE BREAKER TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. Menyimpulkan bahwa motivasi belajar IPS siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan ice breaker memiliki pengaruh yang sangat baik dengan rata-rata hitung adalah 132,13, jika konversi dalam skala lima berada pada kategori sangat tinggi. Sedangkan motivasi belajar IPS siswa yang dibelajarkan tanpa menggunakan ice breaker cenderung lebih rendah dari pada pembelajaran dengan menggunakan ice breaker dengan rata-rata hitung adalah 112,86, jika dikonversikan dalam skala lima berada pada katagori tinggi. Jadi, terdapat perbedaan yang signifikan motivasi belajar IPS siswa antara yang

dibelajarkan dengan menggunakan ice breaker dan siswa yang dibelajarkan tanpa menggunakan ice breaker pada kelas V di Gugus IV Kecamatan Rendang, Kabupaten Karangasem tahun pelajaran 2016/2017.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Alaena Soraya (2014) dalam skripsi PENGARUH PENERAPAN ICE BREAKING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN SOSIOLOGI DI SMA DARUSSALAM CIPUTAT. Menyatakan 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  $0,05$ . 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%.

#### **D. Kerangka Berpikir**

*Ice breaking* adalah peralihan situasi dari yang membosankan, membuat mengantuk, menjenuhkan, dan tegang menjadi rileks, bersemangat, tidak membuat mengantuk, serta ada perhatian dan ada rasa senang untuk mendengarkan atau melihat orang yang berbicara didepan kelas atau ruangan pertemuan. Sedangkan jenis-jenis *ice breaking* diantaranya: tepuk tangan, lagu, dan audio visual

. Banyak faktor yang mempengaruhi motivasi belajar menurut Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2010, hml, 97-100) ada beberapa unsur yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu :

g) Cita-cita atau aspirasi siswa

Cita-cita dapat berlangsung dalam waktu sangat lama, bahkan sepanjang hayat. Cita-cita siswa untuk “menjadi seseorang” akan memperkuat semangat belajar dan mengarahkan pelaku belajar.

h) Kemampuan Belajar

Kemampuan belajar meliputi beberapa aspek psikis yang terdapat dalam diri siswa. Misalnya pengamatan, perhatian, ingatan, daya pikir, dan fantasi. Di dalam kemampuan belajar ini, sehingga perkembangan berpikir siswa menjadi ukuran. Siswa yang taraf perkembangan berpikirnya konkrit (nyata) tidak sama dengan siswa yang berpikir secara operasional (berdasarkan pengamatan yang dikaitkan dengan kemampuan daya nalarnya). Siswa yang mempunyai belajar tinggi, biasanya lebih termotivasi dalam belajar, karena siswa seperti itu lebih sering memperoleh sukses dan karena kesuksesan akan memperkuat motivasinya.

i) Kondisi Jasmani dan Rohani Siswa

Kondisi siswa yang meliputi kondisi jasmani dan rohani dapat mempengaruhi motivasi belajar. Seorang siswa yang sedang sakit, lapar, mengantuk atau kondisi emosional siswa seperti marah-marah akan mengganggu konsentrasi atau perhatian belajar siswa

j) Kondisi Lingkungan siswa

Lingkungan siswa dapat berupa keadaan alam, lingkungan tempat tinggal atau keluarga, lingkungan pergaulan atau teman sebaya, dan kehidupan masyarakat. Dengan lingkungan yang aman, tentram tertib dan indah maka semangat dan motivasi belajar mudah diperkuat.

k) Unsur-unsur Dinamis Belajar

Unsur-unsur dinamis dalam belajar adalah unsur-unsur yang keberadaannya dalam proses belajar yang tidak stabil, kadang lemah dan bahkan hilang sama sekali. Unsur dinamis pada siswa terkait kondisi siswa yang memiliki perhatian, kemauan dan pikiran yang mengalami perubahan berkat pengalaman hidup yang diberikan oleh lingkungan siswa.

l) Upaya Guru Membelajarkan Siswa

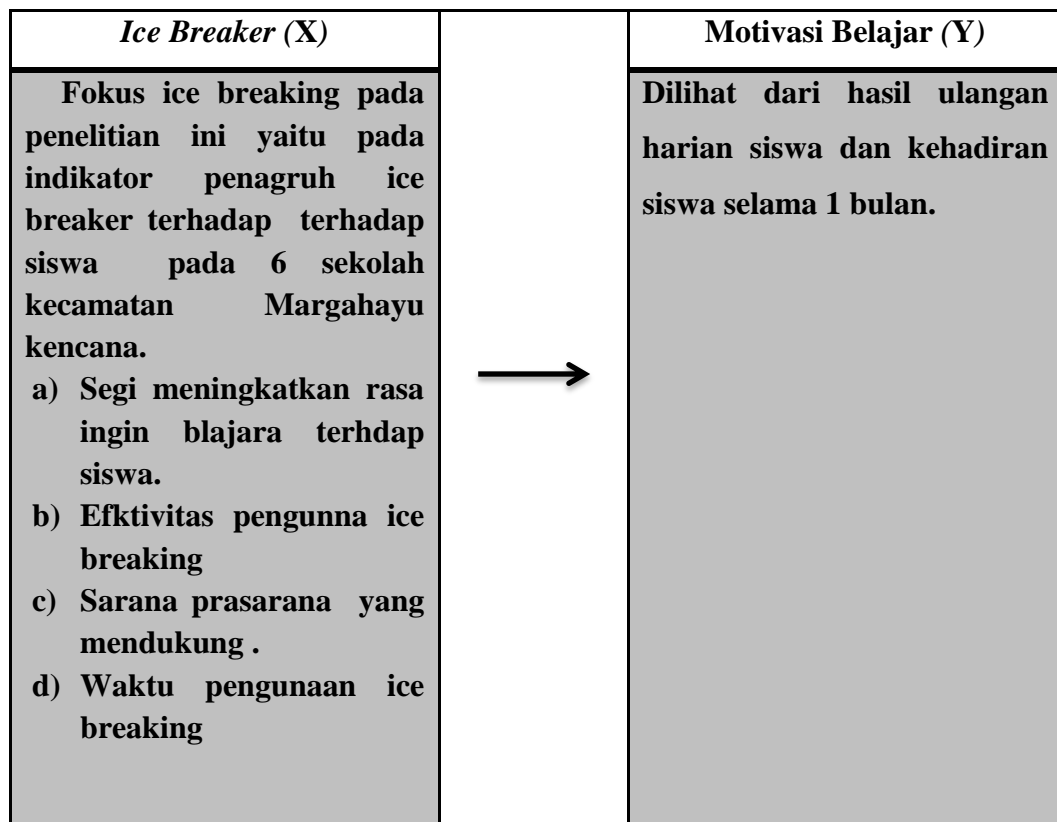
Upaya yang dimaksud disini adalah bagaimana guru mempersiapkan diri dalam membelajarkan siswa mulai dari penguasaan materi, cara menyampaikannya, menarik perhatian siswa, dan mengatur tata tertib di kelas atau sekolah.

Dalma wawancara peneliti dengan guru sekolah dasar SDN MA bahwa banyaknya masalah dalam pembelajaran dimana siswa dalam melakukan pembelajaran lebih suka dalam suasana bermain dimana siswa sekolah dasar lebih suka pembelajaran tidak bersifat monoton yang dimana siswa lebih suka dibawa dalam susan yang menyenangkan seperti menyakina lagun atau bermain game. Dalam hal tersebut bahwa perana Ice Breaker sangat berpengaruh terhadap motivasi belajaran karena dalam motivasi belajar ada indikator dimana dalam motivasi belajar ada semnagat dalam melakukan belajar.

Menurut Ahmad Sofyan (2006, hlm 31) menyatakan bahwa untuk *ice breaking* audio visual, dipilih bentuk video. Dimana video ini menceritakan tentang bagaimana sekelompok orang yang mempunyai kekurangan, bisa di pandang keberadaannya oleh masyarakat luas. Dari penerapan model pembelajaran ini, maka diperoleh suatu hasil belajar. Hasil belajar merupakan seluruh kecakapan yang dicapai melalui proses belajar disekolah yang dinyatakan dengan nilai atau angka berdasarkan tes hasil belajar. Penilaian hasil belajar pada dasarnya adalah “untuk mengetahui sejauh mana pembelajaran (*learner*) telah mengerti bahan yang telah diajarkan atau sejauh mana tujuan atau kompetensi dari kegiatan pembelajaran yang dikelola dapat dicapai.

Dalam penelitian ini akan membahas pengaruh Ice Breaker terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar bagan kerangka berfikir seabaigai berikut.

Bagan 2.1





Dalam bangan kerangka berfikir di atas terdapat dua variabel di dalamnya yaitu;

a) Variabel Indenpenden

Variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubhannya atau timbul variabel yang terikat. Variabel indenpenden pada penelitian ini adalah ice breaking.

b) Variabel Dependen

Variabel yang di pengaruhi atau yang menjadikan akibat karena adanya variabel bebas. Dalam hal ini yang menjadi variabel terikat adalah motivasi

## **E. Hipotisis**

### **1. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan teori, penelitian yang relevan, kerangka berfikir diatas, maka dapat dirumuskan hipotesis dari penelitian ini yaitu sebagai berikut: *ada penagruh ice breaking terhadap motivasi belajar siswa kelas V kecamatan Margahayu Kab.bandung.*

### **2. Hipotesis Statistik**

Hipotesis penelitaian yaitu;

Ho: Tidak ada penagruh Ice Breaking terhadap motivasi bealajar siswa kelas V Kecamatan Maragahayu Kencana.

Ha: Tidak ada pengaruh Ice Breaking terhadap motivasi bealajar siswa kelas V Kecamatan Maragahayu Kencana