

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi merupakan suatu kegiatan dengan proses yang diketahui untuk bergerak, terarahkan dan menjaga etika seseorang agar dia terdorong untuk bertindak melakukan sesuatu hal sehingga memiliki tujuan tertentu.

Menurut Hamzah B. Uno (2017, hlm. 23) motivasi belajar merupakan suatu rangsangan yang disebabkan faktor internal dan eksternal pada diri siswa dalam kegiatan belajar mengajar untuk mengadakan tingkah laku, dengan beberapa indikator serta unsur yang menjadi sebuah pendukung indikator-indikator tersebut, antara lain: adanya hasrat dan keinginan suatu keberhasilan, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar, dan lingkungan belajar yang kondusif.

Menurut Sadirman A.M (2018, hlm. 75) motivasi adalah serangkaian usaha untuk menyiapkan kondisi-kondisi tertentu sehingga seseorang mau dan ingin melaksanakan sesuatu dan bila dia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakan perasaan tidak suka itu.

Jadi motivasi belajar adalah kondisi psikologis yang mendorong siswa untuk belajar diresapi oleh faktor dari luar tetapi motivasi itu adalah tumbuhnya di dalam diri seseorang.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Pada kegiatan pembelajaran tentu memiliki faktor yang mempengaruhi motivasi belajar seorang individu atau siswa dalam kegiatan belajar. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2015, hlm. 97-100) ada faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu:

- 1) Cita-cita atau aspirasi siswa, motivasi belajar siswa terlihat pada cita-cita anak sejak kecil seperti keinginan belajar berjalan, makana-makana yang enak, rebutan permainan, dapat membaca, dapat menyanyi, dan lain-lain selanjutnya. Keberhasilan mencapai keinginan tersebut menumbuhkan kemauan bergiat, bahkan dikemudian hari menimbulkan cita-cita dalam kehidupan. Timbulnya cita-cita dibarengi oleh perkembangan akal, moral, kemauan Bahasa, dan nilai-nilai kehidupan timbulnya cita-cita juga dibarengi oleh perkembangan kepribadian.
- 2) Kemampuan siswa, keinginan seorang anak perlu dibarengi dengan kemampuan atau kecakapan mencapainya. Keinginan membaca perlu dibarengi dengan kemampuan mengenal dan mengucapkan bunyi huruf-huruf. Kesukaran mengucapkan huruf “r” misalnya dapat diatasi dengan *drill*/ melatih ucapan “r” yang benar. Latihan berulang kali menyebabkan terbentuknya kemampuan mengucapkan “r”, dengan didukungnya kemampuan mengucapkan atau kemampuan mengucapkan huruf-huruf yang lain, maka keinginan anak untuk membaca akan terpenuhi.
- 3) Kondisi siswa, kondisi siswa yang meliputi kondisi siswa jasmani dan rohani mempengaruhi motivasi belajar. Siswa yang sedang sakit, lapar, atau marah-marah akan mengganggu perhatian belajar sebaliknya seorang siswa yang sehat, kenyang, dan gembira akan mudah memusatkan perhatian. Anak yang sakit akan enggan belajar anak yang marah-marah akan sukar memusatkan perhatian pada penjelasan pelajaran. Sebaliknya, setelah siswa itu sehat ia akan mengejar ketinggalan pelajaran.
- 4) Kondisi lingkungan siswa, lingkungan siswa dapat berupa keadaan alam, lingkungan tempat tinggal, pergaulan sebaya dan kehidupan kemasyarakatan. Sebagai anggota masyarakat maka siswa dapat terpengaruh oleh lingkungan sekitar. Bancana alam,

tempat tinggal yang kumuh, ancaman rekan yang nakal, permusuhan antar siswa, akan mengganggu kesungguhan siswa belajar. Sebaliknya sekolah yang indah dan tentram, pergaulan siswa yang rukun akan memperkuat motivasi belajar siswa oleh karena itu kondisi lingkungan yang sehat, kerukunan hidup, ketertiban pergaulan perlu dipertinggi mutunya.

- 5) Unsur-unsur dinamis dalam belajar dan pembelajaran, Siswa mempunyai perasaan, perhatian, kemampuan, ingatan dan pemikiran yang dapat mengalami perubahan berkat pengalaman hidup pengalaman dengan teman sebaya berpengaruh pada motivasi dan perilaku belajar. Lingkungan siswa yang berupa lingkungan alam, tempat tinggal dan pergaulan dapat mengalami perubahan, lingkungan budaya siswa yang berupa media telekomunikasi semakin menjangkau siswa. Lingkungan tersebut mendinamiskan motivasi belajar.
- 6) Upaya guru dalam membelajarkan siswa. Guru adalah seorang yang memiliki pendidikan profesional. Ia bergaul dengan banyak siswa. Interaksi efektif pergaulan sekitar lima jam sehari rata-rata pergaulan guru dengan siswa di SD misalnya berkisar antara 10-20 menit per siswa. Intensitas pergaulan tersebut mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan jiwa siswa dengan kata-kata yang arif seperti “suaramu membaca sangat merdu” saat siswa kelas satu SD. Maka pujian guru tersebut dapat menimbulkan kegembiraan membaca.

Menurut Hamzah B. Uno (2017, hlm. 33) motivasi belajar dapat dipengaruhi dua faktor yaitu faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik. Kedua faktor yang dimaksudkan tersebut Faktor intrinsik berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsiknya adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik.

Menyebutkan ada empat pengaruh utama dalam motivasi belajar seseorang anak yaitu, 1) Kematangan dalam belajar; 2) Usaha yang bertujuan, goal, dan ideal; 3) Pengetahuan mengenai hasil dalam motivasi; 4) Penghargaan dan hukuman.

c. Fungsi Motivasi

Motivasi belajar memiliki fungsi sebagai pengaruh dalam keercapaian pembelajaran, motivasi ini memiliki tujuan untuk membantu siswa menjadi sebagai pendorong dalam kegiatan pembelajaran adapun fungsi lain yang dikemukakan menurut ahli sebagai berikut Motivasi memiliki tiga fungsi sebagai berikut, 1) Sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi sehingga mendorong manusia berbuat; 2) Sebagai penentu arah perbuatan ke arah tujuan yang hendak dicapai; 3) 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 (Sadirman A.M, 2018, hlm. 85).

Adapun menurut Hamzah B. Uno (2017, hlm. 27-28) menyebutkan sebagian fungsi motivasi dalam pembelajaran antara lain yaitu, 1) Motivasi berperan dalam menentukan penguatan belajar; 2) Motivasi berperan dalam memperjelas tujuan belajar; 3) Motivasi menentukan ketekunan belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat yang sudah diutarakan di atas, motivasi sangatlah penting berperan bagi siswa karena sebagai mendorong bagi siswa untuk memberikan keinginan dalam belajar, memperjelas tujuan belajar, dan menjadikan siswa tekun belajar. Motivasi belajar yang benar akan menolong siswa untuk mudah memahami dan menguasai materi serta menolong tercapainya cita-cita dan harapan siswa. Jadi Fungsi motivasi secara keseluruhan adalah sebagai daya penggerak yang mendorong seseorang untuk melaksanakan perbuatan tertentu untuk tercapainya tujuan yang diharapkan.

d. Hakikat Motivasi Belajar

Menurut Hamzah B. Uno (2017, hlm. 3) motivasi berasal dari kata (motif) yang artinya daya penggerak yang mendorong seseorang untuk mengerjakan sesuatu. Motif juga diartikan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas untuk mencapai sebuah tujuan. Motif yang telah aktif karena keinginan yang mendesak disebut motivasi.

Menurut Mc. Donald dalam Sadirman A.M (2018, hlm. 74) motivasi adalah perubahan energy dalam diri yang ditandai dengan munculnya feeling dan didahului dengan tanggapan adanya tujuan. Motivasi mengandung tiga elemen penting yaitu, 1) Motivasi mengawali terjadinya perubahan energy pada setiap individu manusia; 2) Motivasi ditandai dengan munculnya rasa (*feeling*) dari seseorang; 3) Motivasi akan dirangsang karena adanya tujuan .

Hamzah B. Uno (2017, hlm. 1) motivasi adalah kekuatan, baik dari dalam maupun dari luar adanya dorongan seseorang untuk tercapai suatu tujuan tertentu yang telah ditetapkan sebelumnya. Motivasi juga dapat diartikan sebagai proses mencoba mempengaruhi seseorang yang dipimpinya agar melakukan pekerjaan yang diinginkan sesuai dengan tujuan tertentu yang ditetapkan lebih dahulu.

Sependapat dengan Hamzah, Sadirman A.M (2018, 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 pendorong yang berasal dari dalam diri dan dari luar diri siswa yang mendorong siswa untuk senang dan menggairah dalam belajar untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Tanpa motivasi belajar, siswa akan kesulitan dalam belajar dan sulit untuk berhasil.

e. Bentuk-bentuk Motivasi di Sekolah

Berdasarkan keberhasilan belajar-mengajar peranan motivasi baik intrinsik maupun ekstrinsik sangat diperlukan dengan adanya motivasi siswa dapat memperbarui aktifitas dan inisiatif agar mengarahkan dan memelihara ketekunan dalam melaksanakan kegiatan belajar.

Menurut Sadirman A.M (2018, hlm. 92-95) ada sebelas cara yang dapat digunakan untuk menumbuhkan dan meningkatkan motivasi belajar di sekolah. Adapun cara berikut yaitu:

- 1) Memberi angka dalam hal ini sebagai simbol dari nilai kegiatan belajar, banyak siswa belajar yang utama justru untuk mencapai angka/nilai yang baik. Sehingga siswa biasanya yang dikejar adalah nilai ulangan atau pada nilai rapot angka baiknya.
- 2) Hadiah dapat juga dikatakan sebagai motivasi, tetapi tidaklah selalu demikian. Karena hadiah untuk suatu pekerjaan mungkin tidak akan menarik bagi seseorang yang tidak senang dan tidak berbakat untuk suatu pekerjaan tersebut.
- 3) Saingan atau kompetisi dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong belajar siswa. Persaingan baik persaingan individual maupun persaingan kelompok dapat meningkatkan prestasi nilai siswa.
- 4) *Ego-involvement* menumbuhkan kesadaran kepada siswa agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan

sehingga bekerja keras dengan mempertaruhkan harga diri adalah salah satu contoh bentuk motivasi yang cukup penting.

- 5) Memberi ulangan Para siswa akan menjadi giat belajar kalau mengetahui akan ada ulangan. Oleh karena itu memberi ulangan ini juga merupakan sarana motivasi. Tetapi harus diingat guru adalah jangan terlalu sering memberi ulangan setiap hari.
- 6) Mengetahui hasil dengan mengetahui hasil pekerjaan apalagi kalau terjadi kemajuan, akan mendorong siswa untuk belajar lebih giat belajar.
- 7) Pujian apabila ada siswa yang sukses yang berhasil menyelesaikan tugas dengan baik perlu diberikan pujian Pujian ini adalah bentuk reinforcement pujian positif dan sekaligus merupakan motivasi yang baik.
- 8) Hukuman sebagai reinforcement yang negative tetapi diberikan secara tepat dan bijak bisa menjadi alat motivasi. Oleh karena itu guru harus memahami prinsip-prinsip pemberian hukuman.
- 9) Hasrat untuk belajar ada unsur kesenjangan ada maksud untuk belajar hal ini akan lebih baik, bila dibandingkan segala sesuatu kegiatan yang tanpa dimaksud.
- 10) Minat motivasi muncul karena ada kebutuhan begitu juga minat sehingga teapatlah kalau minat merupakan alat motivasi yang pokok. Proses belajar akan berjalan lancar kalau disertai dengan minat.
- 11) Tujuan yang diakui rumusan tujuan yang diakui dan diterima baik oleh siswa akan merupakan alat motivasi yang sangat penting sebab dengan memahami tujuan yang harus dicapai karena dirasa sangat berguna dan menguntungkan maka akan timbul gairah untuk terus belajar.

Berdasarkan bentuk-bentuk motivasi di atas, guru dapat mengembangkan dan mengarahkan motivasi belajar siswa dengan

teknik-teknik sesuai dengan karakter siswa. Peneliti berusaha menunculkan motivasi belajar siswa dengan menaikkan kemauan siswa melalui penggunaan bentuk mengajar yang kreatif yaitu teknik *ice breaker*. Teknik ini diharapkan mampu memberi pengalaman baru dalam belajar dan kreatif sehingga siswa menjadi tidak bosan belajar dan akan menumbuhkan motivasi belajarnya kembali.

f. Indikator Motivasi Belajar

Menurut Hamzah B. Uno (2017, hlm. 23) motivasi belajar dapat timbul karena faktor instrinsik, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan sebuah cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsiknya adanya penghargaan lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik. Dan menjelaskan ada beberapa indikator 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 menarik dalam belajar; 6) adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan siswa dapat belajar dengan baik.

Menurut Sadirman (2018, hlm. 83) Ciri-ciri orang/siswa yang termotivasi yaitu: 1) Tekun menghadapi tugas yang diberikan; 2) ulet menghadapi kesulitan; 3) menunjukkan minat terhadap macam-macam masalah; 4) lebih senang bekerja mandiri; 5) cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin; 6) dapat mempertahankan pendapatnya; 7) tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu; 8) senang mencari masalah dan memecahkan masalah soal-soal.

2. Ice breaker

a. Pengertian Ice breaker

Menurut Sunarto (2018, hlm. 1) *Ice breaker* adalah terciptanya pemecahan es. Teknologi ini kemudian menyebar luas terutama di Benua Eropa dan sebagian negara yang mengalami musim dingin dimana sebagai wilayah lautnya mengalami pembekuan karena suhu air yang sangat

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

b. Manfaat *Ice breaker*

Sunarto(2019.hlm.3-4) proses pembelajaran yang serius kaku tanpa adanya sedikitpun ada nuansa keceriaan tentulah akan sangat cepat membosankan. Apalagi diketahui berdasarkan penelitian kekuatan rata-rata manusia untuk terus konsentrasi dalam situasi monoton hanyalah sekitar 10 menit. Selebihnya pikiran akan segera beralih kepada hal-hal lain yang mungkin sangat jauh dari tempat dimana ia duduk mengikuti kegiatan tertentu. Ketika pikiran tidak bisa terfokus lagi, maka segera dibutuhkan upaya pemusatan perhatian kembali. Upaya yang bisa dilakukan oleh guru konvensional adalah dengan meningkatkan intonasi suara yang lebih keras lagi, mengancam atau bahkan memukul-mukul meja untuk meminta perhatian kembali. Upaya demikian sebenarnya justru semakin memperparah situasi pembelajaran, karena sebenarnya proses pembelajaran sangat dibutuhkan keterlibatan emosional siswa. Dengan demikian sangatlah penting bagi guru untuk menguasai berbagai teknik *ice breaker* dalam upaya untuk terus menjaga stamina belajar para siswanya.

Adapun pentingnya *ice breaker* dalam pembelajaran sebagai berikut:

- 1). Landasan Empiris, Darmansyah (2010, hlm. 3) menjelaskan bahwa hasil penelitian dalam pembelajaran pada tahun terakhir mengungkapkan bahwa belajar akan lebih efektif jika siswa dalam keadaan gembira. Kegembiraan dalam belajar telah terbukti memberikan efek yang luar dugaan terhadap capaian hasil belajar siswa; 2) Landasan Teoritis, *ice breaker* sangat diperlukan dalam proses pembelajaran di kelas untuk menjaga stamina emosional siswa dan kecerdasan siswa, *ice breaker* diberikan untuk rasa gembira yang bisa menumbuhkan sikap positif siswa dalam proses

pembelajaran; 3) Ladasan 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.

c. 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 : 1) menghilangkan sekat-sekat pembatas di antara siswa; 2) terciptanya kondisi yang dinamis di antara siswa; 3) menciptakan motivasi antara sesama siswa untuk melakukan aktivitas selama proses belajar-mengajar berlangsung; 4) membuat peserta saling mengenal dan akan menghilangkan jarak mental sehingga suasana menjadi rileks; 5) mengpusatkan atau memfokuskan peserta pada tofik pembahasan.

d. Jenis-Jenis *Ice breaker*

Menurut Sunarto (2018, hlm. 33-94) banyak jenis *ice breaker* yang bisa dikembangkan oleh guru selama proses pembelajaran di dalam kelas. Dengan mengoptimalkannya proses pembelajaran proses pembelajaran di sekolah diharapkan dapat memberikan motivasi belajar yang maksimal setidaknya ada 9 jenis *ice breaker* ini sebagai berikut:

- 1) Jenis yel-yel ini sangat efektif dalam menyiapkan aspek psikologi siswa untuk siap mengikuti pelajaran terutama pada jam-jam awal pembelajaran.
- 2) Jenis tepuk tangan *ice breaker* ini adalah jenis yang sering digunakan oleh guru dalam kepramukaan sangat populer dimanfaatkan oleh para pendidikan dengan segala variasinya.
- 3) Jenis lagu dalam pembelajaran sangat populer dalam proses pembelajaran di zaman dulu namun seiring dengan

perkembangan zaman nampaknya para guru masa kini enggan sudah mulai enggan menggunakan sarana ini.

- 4) Jenis gerak badan jenis *ice breaker* ini bertujuan untuk mengarahkan tubuh setelah beberapa jam berdiam diri dalam aktivitas belajar dengan badan bergerak aliran darah akan menjadi kembali lancar.
- 5) Jenis humor berasal dari istilah Inggris yang pada mulanya memiliki beberapa arti.
- 6) Jenis games atau permainan adalah jenis *ice breaker* yang paling membuat siswa heboh siswa akan muncul semangat baru yang lebih saat melakukan permainan rasa ngatuk hilang dan sikap apatis spontan berubah menjadi aktif.
- 7) Jenis cerita/dongeng adalah salah satu sarana yang cukup efektif untuk memusatkan siswa dongeng selalu menarik perhatian siswa baik dari awal maupun akhir pelajaran.
- 8) Jenis sulap adalah sarana *ice breaker* yang sangat unik akan menarik perhatian siswa namun demikian jenis ini sangat jarang digunakan oleh pendidik di sekolah.
- 9) Jenis audio visual banyak sekali jenis audio visual yang dapat digunakan sebagai *ice breaker* biasanya berupa film pendek yang menhibur atau memotivasi siswa untuk belajar lebih giat.

Dari berbagai jenis *ice breaker* di atas dapat digunakan semua strategi belajar mengajar bagi guru dengan melihat kesamaan materi dan *ice breaker* pembelajaran disampaikan. Dalam penelitian ini yang akan diteliti peneliti mengambil dari jenis-jenis *ice breaker* di atas adalah bernyanyi dengan menggunakan strategi yang tepat maka pembelajaranpun akan menjadi baik.

e. Teknik Penerapan *Ice breaker* dalam pembelajaran

Dalam Teknik penggunaan *ice breaker* memiliki berbagai macam cara, ada 4 cara menurut Sunarto (2019, hlm. 107-120) yaitu:

1. Teknik Spontan dalam proses pembelajaran.

Hal ini tentu dilakukan tanpa persiapan atau tanpa direncanakan terlebih dahulu oleh guru yang bersangkutan seorang guru yang tanggap terhadap kondisi siswa tentu akan segera mengambil tindakan terhadap kondisi dan situasi pembelajaran yang kurang kondusif selama proses pembelajaran berlangsung.

2. *Ice breaker* di awal kegiatan pembelajaran

Pada saat mengawali proses pembelajaran guru harus melaksanakan beberapa hal yang berkaitan dengan kesiapan mental siswa dalam mengikuti proses pembelajaran yang akan berlangsung.

3. *Ice breaker* pada inti pembelajaran

Pada kegiatan inti pembelajaran merupakan saat-saat krusial dimana siswa harus terus memusatkan perhatian selama jam pembelajaran berlangsung, baik saat mengerjakan tugas ataupun mendengarkan penjelasan guru.

4. *Ice breaker* pada akhir pembelajaran

Konten *ice breaker* pada akhir pembelajaran akan sangat baik jika berisi tentang penguatan materi biasanya jenis lagu atau yel-yel atau juga berisi tentang motivasi semangat sebagai jabatan untuk mencintai materi pelajaran berikutnya.

f. Indikator *Ice breaker*

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

1) indikator perhatian (attention)

Ice breaker 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 breaker* 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 breaker* tersebut. Misalnya saja, materi diklat terkait pembahasan mengenai kebijakan dan peraturan perpajakan yang kompleks, lalu trainer memberikan *ice breaker* 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 breaker* yang diberikan berupa perlombaan tebak kasus dengan hadiah coklat bagi yang bisa menjawab dengan cepat dan tepat. Semakin *ice breaker* dapat meningkatkan perhatian terhadap materi dan proses pembelajaran, semakin efektif *ice breaker* tersebut.

2) 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 breaker* yang tepat dapat dijadikan alat bantu yang efektif untuk mengaitkan hal tersebut, syaratnya *ice breaker* tersebut harus disesuaikan dengan materi yang diberikan. Misalnya *ice breaker* 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 breaker* nya berupa tarian chicken dance. Semakin relevan *ice breaker* dengan isi materi diklat semakin efektif *ice breaker* tersebut.

3). 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 breaker* yang

tepat dapat membantu memunculkan keyakinan ini. Metode *ice breaker* 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 breaker* 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 breaker* dapat menimbulkan keyakinan pada diri peserta diklat semakin efektif *ice breaker* tersebut.

4). 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 breaker* 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 breaker* dapat membantu menimbulkan kepuasan dari peserta diklat semakin efektif *ice breaker* tersebut.

g. Kelebihan dan Kelemahan *Ice breaker*

Dalam model pembelajaran pasti saja ada yang namanya kelebihan dan kekurangannya masing-masing, termasuk *ice breaker* ini. Kelebihan *ice breaker*: 1) Membuat waktu lama terasa lebih cepat; 2) membawa dampak

menyenangkan dalam pembelajaran; 3) dapat digunakan secara spontan atau terkonsep; 4) membuat suasana kompak dan menyatu. Kelemahan *ice breaker*: penerapan ini harus disesuaikan dengan kondisi pembelajaran dan tema pembelajaran. Sunarto (2012, hlm, 24)

h. Langkah-langkah *Ice breaker*

Dalam menggunakan *ice breaker* di jenis tipe bernyanyi permainan di kelas ada beberapa langkah-langkah yang harus diikuti seperti berikut: 1): guru menyampaikan materi yang akan di ajarkan; 2) guru memberikan sebuah boneka kepada siswa lalu saat bernyanyi boneka tersebut di oper ke teman sebelahnya; 3) setelah lagu selesai siswa yang mendapatkan boneka menjawab pertanyaan dari guru; 4) setelah menjawab siswa tersebut diberikan tepuk tangan atau hadiah (agar memotivasi siswa)

B. Hasil Penelitian Terdahulu

pertama, penelitian yang di lakukan oleh Reni Angraeni (2015) dalam skripsi Pengaruh teknik pembelajaran *ice breaker* terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran IPA Kelas III MI Masyariqul Anwar 4 Sukabumi Bandar Lampung, menyimpulkan bahwa ada pengaruh teknik pembelajaran *ice breaker* terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran IPA kelas III B MI Masyariqul Anwar 4 Sukabumi Bandar Lampung secarasignifikan. Hal ini terlihat pada rata-rata hasil observasi motivasi belajar siswa yang diterapkan dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan teknik pembelajaran *Ice breaker* 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 breaker* lebih tinggi dari pada rata-rata nilai motivas 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 Gery Agustian (2018) tentang Pengaruh *Ice breaker* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Kecamatan Maragahayu Kabupaten Bandung” 2. Rata-rata hasil siswa kelas V Kecamatan Margahyu Kabupaten Bandung adalah 80,99 dengan rata-rata nilai terendah 70,16 dan nilai rata-rata tertinggi 93,5 diperoleh dengan sample 89 responden 3. Terdapat pengaruh yang signifikan *Ice breaker* terhadap Motivasi Belajar Siswa sekolah dasar Kecamatan Margahayu Kabupaten Bandung indikator, maka dapat dihitung nilai indeks variabel dengan mencari rata-ratanya, sehingga diperoleh nilai indeks variabel *Ice breaker* sebesar 79,5%. Jika didasarkan pada kriteria Three-box Method, maka nilai indeks untuk variabel *Ice breaker* di Kecamatan Margahayu Kabupaten Bandung termasuk dalam kategori tinggi 5. Berdasarkan hasil perhitungan nilai indeks terhadap 4 dimensi yang mencakup 17 indikator, dapat dihitung nilai indeks variabel kinerja mengajar guru dengan mencari rata-ratanya, sehingga diperoleh nilai indeks variabel Motivasi Belajar Siswa 81,3%. , maka nilai indeks untuk variabel Motivasi Belajar Siswa sebesar 81,3% termasuk dalam kategori tinggi. Kategori indeks variabel yang tinggi menunjukkan bahwa persepsi responden terhadap item pernyataan juga tinggi.

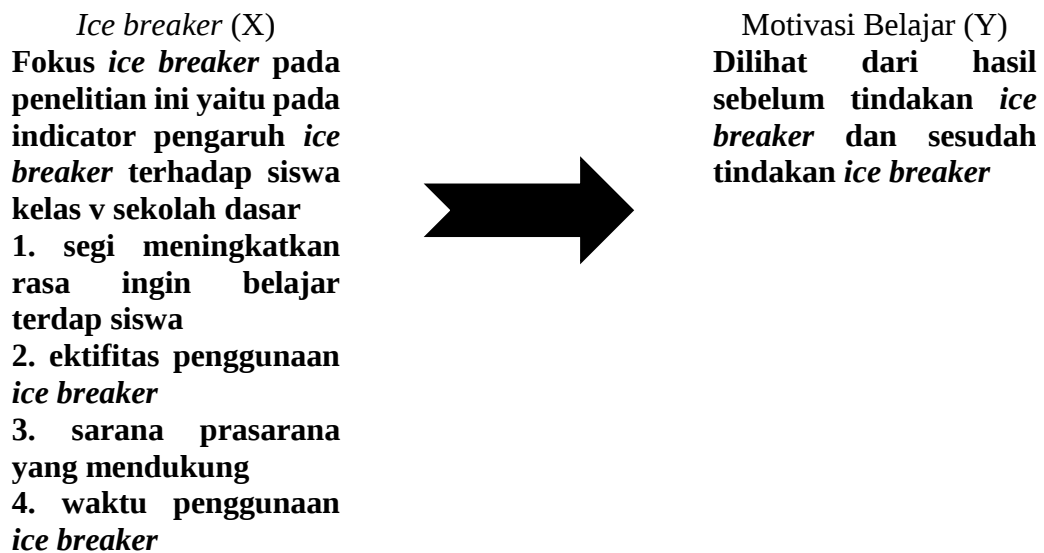
C. Kerangka Pemikiran

Ice breaker adalah pengalihan 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. Sedangkan jenis-jenis *ice breaker* diantaranya: tepuk tangan, lagu, dan audio visual.

Dalam penelitian ini akan membahas pengaruh *ice breaker* dalam pembelajaran terhadap motivasi siswa sekolah dasar dalam bagan kerangka berfikir sebagai berikut:

2.1

Gambar Kerangka Penelitian



Dalam gambar kerangka berfikir 2.1 terdapat dua variable di dalamnya yaitu:

- 1) variabel indenpenden, variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbul variabel yang terkait. Variabel independen pada penelitian ini adalah *Ice breaker*;
- 2) variabel dependen, variabel yang dipengaruhi atau menjadikan akibat karena adanya variabel bebas. Dalam hal ini yang menjadi terikat adalah motivasi.

D. Hipotesis

Dengan melihat landasan teori, penelitian terdahulu dan kerangka pemikiran yang dihubungkan dengan rumusan masalah, maka hipotesis pada penelitian ini yaitu sebagai berikut.

Ho: Tidak ada pengaruh penggunaan teknik *Ice breaker* dalam pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa kelas V SDN Cihampelas.

Ha: Ada pengaruh penggunaan teknik *Ice breaker* dalam pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa kelas V SDN Cihampelas.