

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. *Ice Breaking*

a. Pengertian *Ice Breaking*

Ice Breaking ialah kombinasi dua kata bahasa asing yang memiliki makna “memecahkan es”. Istilah ini sering digunakan dalam *training* dengan maksud meleburkan kebekuan – kebekuan di antara peserta latihan, sehingga mereka saling mengenal, memahami, dan bisa saling berinteraksi dengan baik antara dengan yang lainnya. Hal ini dimungkinkan karena adanya perbedaan latar belakang kehidupan mereka masing – masing, untuk meleburkan dinding – dinding penghambat tersebut diperlukan adanya penerapan *Ice Breaking*. Menurut Mahmud (Bakhtiar, 2015, hlm. 152) bahwa “*Ice Breaking* ialah suatu kegiatan kecil yang memerlukan ekspresif, diantaranya berupa permainan, humor, nyanyian, tarian dan membuat siswa menjadi lebih percaya diri”. Sedangkan menurut Syam (2019, hlm. 2–3) bahwa *Ice Breaking* ialah “Suatu aktivitas kecil dalam suatu kegiatan yang bertujuan agar setiap individu mengenal individu lainnya dan hal tersebut akan memberikan kenyamanan dengan lingkungan barunya”.

Kegiatan ini biasanya berupa suatu humor, atau berupa kegiatan yang sedikit memalukan karena menampilkan dirinya sendiri, bisa juga berupa informasi, pencerahan, atau bisa dapat juga dalam bentuk permainan sederhana. Menurut Nida (2019, hlm. 3) bahwa *Ice Breaking* ialah “Usaha untuk memecahkan dan mencairkan suasana yang beku seperti es agar menjadi lebih nyaman dan juga lebih santai, hal ini bertujuan agar materi – materi yang akan disampaikan dapat diterima dengan kesiapan yang matang”. Kemudian menurut Waluyo (2020, hlm. 2) bahwa “*Ice Breaking* ialah seseorang yang bertugas dalam melakukan suatu aktivitas untuk memecahkan kebekuan dan kekakuan yang ada pada *audiens* atau peserta didik dalam sebuah kegiatan pembelajaran di dalam kelas, sehingga suasananya akan berubah menjadi lebih cair dan kondusif”. Dilanjutkan dengan pendapat Susan Amalia (2020, hlm. 3) bahwa *Ice Breaking*

“An Ice Breaker is an activity, game, or event that is used to welcome and warm up the conversation among participants in a meeting, training class, team building session, or another event. Any event that require people to comfortably interact with each other”.

Artinya “*Ice Breaking* ialah suatu permainan atau kegiatan yang berfungsi untuk mengubah suasana kebekuan dalam kelompok. Memang sebelum suatu pembelajaran atau acara berlangsung, untuk memecahkan kebekuan di awal pembelajaran atau acara ini memerlukan satu atau lebih pemecah kebekuan tersebut yaitu menggunakan *Ice Breaking* yang bersifat spontan atau bisa tanpa persiapan khusus”.

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa *Ice Breaking* ialah suatu kegiatan pembelajaran yang sangat menyenangkan, dan akan menimbulkan dampak positif seperti dapat meningkatkan rasa percaya diri dan juga mengacu daya konsentrasi siswa, yang sebelumnya situasi pembelajaran di dalam kelas sudah tidak kondusif, monoton, dan juga melelahkan, karena tidak adanya daya pikat atau media pendukung untuk merubah situasi tersebut.

b. Manfaat *Ice Breaking*

Terdapat beberapa manfaat *Ice Breaking* dalam kegiatan pembelajaran, salah satunya yaitu meredakan kejenuhan, rasa bosan serta rasa malas pada saat proses pembelajaran berlangsung. Kegiatan belajar mengajar akan menjadi lebih efektif jika melakukan aktivitas gerak dan ceria dalam belajar.

Lafendry (Istikomah, 2020, hlm. 35) juga memaparkan beberapa manfaat dari penggunaan *Ice Breaking*, diantaranya:

- 1) Menciptakan siswa untuk siap belajar.
- 2) Membentuk untuk bisa memiliki *mindset* positif terhadap belajar di dalam kelas bahwa belajar dapat dilakukan tanpa tuntutan, yang akan menjadi kegiatan lebih menyenangkan.
- 3) Meningkatkan energi siswa.

I, Gusti Ayu (Yulianti, 2018, hlm. 35–53) juga berpendapat bahwa *Ice Breaking* akan memberikan beberapa manfaat, diantaranya:

- 1) Membinasakan keletihan.
- 2) Memusnahkan kebosanan.

- 3) Menghilangkan kegelisahan dari rutinitas di dalam kelas.
- 4) Menyiapkan siswa untuk bisa berpikir kreatif dan komprehensif.
- 5) Mengalihkan pikiran negatif menjadi lebih positif, juga dapat membangun kepercayaan diri

Kemudian Ginnis (Susanti, 2021, hlm. 41–42) juga memberikan pendapatnya mengenai manfaat *Ice Breaking*, yaitu:

- 1) Berpikir: Peserta didik mampu memproses data secara aktif, logis, dan imajinatif.
- 2) Meningkatkan kecerdasan emosional: Belajar mengatur emosi dan menghubungkan dengan lainnya secara terampil sehingga mampu mengembangkan ciri personal yang aktif.
- 3) Memiliki rasa ketergantungan: Peserta didik terlibat dalam kerja sama atau kelompok yang tepat sehingga dapat meningkatkan kompetensi mereka, baik dalam bersosialisasi maupun dalam pembelajaran.
- 4) Membangun jiwa mandiri: Peserta didik mampu memiliki kecakapan yang membuat mereka mampu belajar mandiri tanpa adanya kehadiran seorang guru.
- 5) Memiliki sensasi ganda: Peserta didik mendapatkan pengalaman melalui sejumlah
- 6) Memiliki variasi belajar melalui indranya, yaitu melihat, mendengar, dan melakukan.
- 7) *Having Fun*: Memberikan kesenangan yang konkrit karena peserta didik dapat mengikuti kegiatan belajar dan dapat mencapai target yang diberikan.
- 8) *Review*: Mengingat materi pelajaran yang sebelumnya sudah disampaikan.

Dilanjutkan dengan pendapat Harianja (2022, hlm. 5) bahwa *Ice Breaking* memiliki 3 manfaat, diantaranya:

- 1) Kegiatan ini dapat dilakukan dan dipelajari oleh setiap orang tanpa harus memiliki keterampilan secara khusus. Jadi bisa dipelajari dan ditampilkan oleh siapapun (tidak ada batasan).
- 2) Alat yang dapat memberi suasana kegembiraan dan keakraban serta perasaan Bahagia antar peserta didik, maupun antara pendidik dan peserta didik.

- 3) Mampu menciptakan nuansa di dalam pendidikan, proses pembelajaran yang mempunyai makna serta menyenangkan.

Kemudian menurut Waluyo (2020, hlm. 13) manfaat dari *Ice Breaking* diantaranya:

- 1) Menarik perhatian peserta didik sebelum melakukan rutinitas pembelajaran yang dirasa cukup berat.
- 2) Menyampaikan informasi seputar isi dari *Ice Breaking* karena pada saat penyampaian *Ice Breaking* tersirat pesan “positif” yang dapat diambil peserta didik.
- 3) Mengajak dan memengaruhi peserta didik, bahwa pembelajaran yang berat dan memicu semangat belajar runtuh bisa diatasi dan dicairkan dengan singkat setelah melakukan *Ice Breaking*.
- 4) Mengenal lebih dalam satu dengan yang lain, pada saat pembelajaran di dalam kelas cenderung hanya sekedar kenal dan cukup tahu saja. Tetapi setelah melakukan *Ice Breaking* satu dengan yang lain hubungan antar teman akan terjalin lebih erat dan akrab.

Berdasarkan beberapa manfaat yang telah dijabarkan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa manfaat *Ice Breaking* ialah:

- 1) Menjalin pertemanan lebih erat.
- 2) Menciptakan kualitas pendidikan.
- 3) Memberikan kegembiraan yang nyata.
- 4) Merubah pikiran “negatif” menjadi lebih “positif”.
- 5) Memperkuat energi pada saat pembelajaran.
- 6) Peserta didik mampu berpikir imajinatif, dan logis.
- 7) Meningkatkan sosialisasi bagi peserta didik.
- 8) Membangun peserta didik menjadi individu yang mandiri.
- 9) Pembelajaran lebih bermakna.

c. Tujuan *Ice Breaking*

Sistem pembelajaran pada saat di ruang belajar, *Ice Breaking* ini sangat dibutuhkan oleh para pendidik dan siswa. Menurut Luthfi (2014, hlm. 27) bahwa tujuan dari penggunaan *Ice Breaking*, diantaranya:

- (1) Memandu otak besar berada dalam kondisi gelombang alfa.

- (2) Memperbaharui lingkungan belajar menjadi signifikan, longgar, dan menyenangkan.
- (3) Mengikuti dan memonitor perkembangan kondisi fisik dan mental siswa atau siswi sehingga mereka selalu baru dan cocok dalam data yang menarik.

Kemudian menurut Nida (2019, hlm 3) bahwa tujuan *Ice Breaking* diantaranya:

- 1) Memproduksi keadaan yang setara antara siswa individu dalam suatu gerakan. Tidak memiliki batasan antara siswa berkebutuhan khusus.
- 2) Membentuk kondisi dinamis antar pendidik dan peserta didik.
- 3) Membangun semangat (motivasi) pada siswa untuk mengikuti pelatihan secara terus menerus dan memberikan nasihat. Jadi siswa bisa membimbing lagi untuk mendapatkan materi yang sedang disampaikan.

Pendapat lain Menurut Susanti (2021, hlm. 47–48) bahwa terdapat tujuan penggunaan *Ice Breaking* dalam pembelajaran, diantaranya:

- 1) Mendorong peserta didik untuk menyelesaikan segala sesuatu untuk kebaikan dirinya sendiri.
- 2) Membuat peserta didik memiliki pengalaman yang dramatis, menantang sehingga dapat meningkatkan emosional mereka lebih daripada pengalaman biasa atau rutin.
- 3) Menjamin rasa aman secara psikologis dengan memberikan kepercayaan diri kepada peserta didik melalui target yang mampu dicapai.
- 4) Memastikan peserta didik termotivasi, terlibat, terbuka ketika mereka dapat menguasai pembelajaran.

Kemudian menurut Suwarjo & Imania (Susanah, 2013, hlm. 42) bahwa tujuan *Ice Breaking*, diantaranya:

- 1) Membuat suasana hati stabil dan menjadi lebih santai.
- 2) Bertujuan agar peserta didik agar lebih terlibat dalam pembelajaran dan agar bisa mengeksplorasi pembelajaran.
- 3) Menghasilkan suasana kegiatan belajar lebih energik, dan positif.
- 4) Untuk mengembangkan inspirasi dalam belajar.

Adapun menurut Waluyo (2020, hlm. 8) bahwa tujuan *Ice Breaking* diantaranya:

- 1) Memperkuat sikap dan *attitude*.

- 2) Mendorong terjadinya interaksi yang insentif.
- 3) Melatih kreativitas guru dalam mengatur kondisi siswa.

Berdasarkan dari beberapa tujuan yang telah dijabarkan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *Ice Breaking* memiliki tujuan, diantaranya:

- 1) Memandu otak besar saat berada dalam gelombang alfa (melamun dan sulit berkonsentrasi).
- 2) Membentuk kondisi dinamis antar pendidik dan peserta didik.
- 3) Mendorong peserta didik untuk lebih terbuka dalam pembelajaran.
- 4) Melatih kreativitas pendidik.
- 5) Mendorong terjadinya interaksi yang insentif antar pendidik dan peserta didik.

d. Jenis - Jenis *Ice Breaking*

Ada beberapa jenis *Ice Breaking* yang dapat diterapkan dalam sistem pembelajaran maupun dalam pelatihan. Sebagaimana yang telah dijabarkan oleh Direktorat Jenderal Sumber Daya Air (2019, hlm. 14) bahwa jenis - jenis *Ice Breaking*, diantaranya:

1) Yel – yel

Yel – yel ini terlihat cukup sederhana tetapi memiliki tingkat “pemulih” yang paling baik dibandingkan dengan jenis *Ice Breaking* lain. Dengan melakukan yel – yel selain konsentrasi menjadi pulih Kembali, juga dapat menumbuhkan motivasi yang tinggi dari peserta didik terhadap proses pembelajaran atau terhadap materi yang akan disampaikan oleh guru. Selain itu, yel – yel juga terbukti efektif untuk menanamkan *esprit de corp* atau kekompakan tim dalam suatu pembelajaran. Banyak jenis yel – yel yang dapat digunakan, tergantung dari bagaimana tujuan yang ingin dicapai dari yel – yel tersebut. Berikut merupakan jenis yel – yel yang akan dijelaskan, diantaranya:

- a) Jika guru ingin memusatkan perhatian siswa kembali tanpa harus berteriak – teriak di dalam kelas, hal yang dilakukan tersebut tentunya sangat tidak efektif. Semakin keras suara guru di dalam kelas, maka akan semakin gaduh pula suasana di dalam kelas. Strateginya dengan cara menggunakan metode sapa jawab dengan siswa.

- b) Yel – yel juga sering digunakan untuk memompa semangat kerja dalam kelompok. Yel – yel model ini biasanya digunakan untuk mengawali pekerjaan kelompok ataupun dalam mengakhiri kerja kelompok. Misalnya, pada saat kegiatan belajar siswa dibagi dalam kelompok – kelompok kecil. Setiap kelompok dipersilahkan membuat yel-yel yang dapat memotivasi mereka untuk lebih semangat lagi atau bahkan agar memiliki daya kompetisi yang tinggi. Di sini yel-yel mereka ciptakan akan sangat bervariasi sebab jika ada 10 kelompok, maka akan terdapat 10 yel – yel yang berbeda – beda.

2) Tepuk tangan

Tepuk tangan pada awalnya merupakan salah satu ekspresi kegembiraan di samping itu artinya tertawa. Biasanya kegembiraan yang diekspresikan dengan tepuk tangan adalah saat mendengar atau melihat diri kita sendiri atau orang lain yang memiliki hubungan dekat dengan kita mengalami suatu keberhasilan tertentu. Misalnya, saat mendengar kabar dinyatakan lulus ujian, atau bisa juga kelas IV- B memenangi suatu perlombaan tertentu.

Ice Breaking jenis tepuk tangan bisa dilakukan oleh siapa saja. Bagi siswa yang kurang suka menyanyi atau juga siswa yang kurang memiliki rasa percaya diri biasanya lebih menyukai jenis *Ice Breaking* ini.

3) Menyanyi

Selama ini, *Ice Breaking* jenis ini adalah yang paling banyak disukai oleh peserta didik di sekolah dasar. Untuk kepentingan *Ice Breaking* menyanyi tidaklah harus lagu – lagu yang terkenal tetapi dengan lirik yang diganti sesuai dengan tema pembelajaran. Bisa juga membuat nada lagu sendiri sesuai dengan kreativitas guru.

4) Anggota badan

Ice Breaking jenis ini digunakan dalam pembelajaran, jika siswa sudah terlihat lelah setelah belajar seharian. Setelah terbebani dengan rutinitasnya, maka perlu digerakan anggota badannya agar kondisi psikologis kembali berjalan dengan normal. Jenis *Ice Breaking* ini bisa dilakukan secara individual maupun kelompok

Selanjutnya menurut Haryosujono (Yulianti, 2018, hlm. 47) bahwa jenis – jenis *Ice Breaking*, diantaranya:

- 1) *Game* atau permainan, berisi latihan peragaan yang mencakup siswa, di mana rentang waktu yang dibutuhkan mencapai 1 – 5 menit.

- 2) Akrobatis, untuk *Ice Breaking* sendiri merupakan pengembangan dasar yang tidak sulit dilakukan, tidak terlalu melemahkan, juga tidak berbahaya dan masih melibatkan unsur keceriaan.
- 3) Kalimat inspiratif. kalimat di sini harus memiliki pilihan untuk memacu latihan instruksi dan pembelajaran dan jelas menjadi positif.
- 4) Kalimat indah penuh makna, kalimat indah penuh makna, ini dimaksudkan untuk menginspirasi langkah pengajaran dan pembelajaran dan bersifat positif yang mencerminkan daerah setempat atau contoh baik yang akan diperoleh.
- 5) Narasi, narasi untuk *Ice Breaking* adalah menceritakan sebuah cerita asli tergantung pada dunia nyata atau fiksi yang keduanya mengandung wawasan terpuji. Biasanya bercerita adalah teknik yang sangat disukai oleh anak usia sekolah dasar.

Kemudian menurut Tri (2021, hlm. 113) bahwa jenis - jenis *Ice Breaking*, diantaranya:

- 1) *Ice Breaking* miskado, banyak sekali *Ice Breaking* jenis ini sudah digunakan atau diterapkan di luar maupun di dalam kelas, *Ice Breaking* jenis ini hanya membutuhkan untuk membuat kelompok yang nantinya akan berbentuk lingkaran.
- 2) *Ice Breaking* berhitung dan tahan nafas, untuk menerapkan jenis ini cukup sederhana dan bisa dilakukan di luar tempat duduk siswa saja atau dalam keadaan duduk di tempat, karena jenis *Ice Breaking* ini hanya membutuhkan tahan nafas ataupun tepuk tangan saja. Peran guru di dalam *Ice Breaking* ini sangat mudah yaitu hanya mengamati anak didik yang sedang bermain dan melihat ada yang salah atau tidak. Jika kurang tepat, maka anak didik dapat diberikan sanksi kecil yang menimbulkan suasana menjadi lebih riang gembira.
- 3) *Ice Breaking* sambung ayat Al-Qur'an, untuk menerapkan *Ice Breaking* jenis ini hanya membentuk lingkaran di dalam kelas kemudian jika ada intruksi dari guru kelas untuk bermain *Ice Breaking* ini harus bisa melanjutkan ayat Al-Qur'an. Jika ada yang melanjutkan kurang tepat akan mendapatkan kuis mengenai keislaman. Pada jenis *Ice Breaking* ini masih

sedikit yang menerapkannya, efektif digunakan dalam sekolah berbasis islami tetapi ini juga akan efektif jika digunakan dalam sekolah umum dengan mayoritas muslim karena akan menguatkan agama dan taqwanya.

Adapun pendapat menurut Pertiwi (2018, hlm. 23) jenis - jenis *Ice Breaking*, diantaranya:

- 1) Jenis mono yel, jenis mono yel ini ialah yel – yel diucapkan sendiri oleh peserta didik secara individual maupun kelompok secara satu arah, mulai awal hingga akhir. Yel – yel ini biasanya digunakan ketika akan melaksanakan satu tugas atau mempresentasikan hasil kerja.
- 2) Model interaksi yel, jenis interaksi yel ini ialah yel – yel yang diucapkan secara bersahutan antara guru dan peserta didik lainnya. Contoh jenis ini terdapat dua macam yaitu salam sapa untuk memusatkan perhatian dan model sapa yang dijawab yel – yel.

Kemudian menurut Waluyo (2020, hlm. 29) jenis - jenis *Ice Breaking*, diantaranya:

- 1) Tebak – tebakkan, jenis ini adalah jenis *Ice Breaking* yang sangat mudah untuk diimplementasikan, berbagai referensi tebakkan dengan menggunakan verbal, gambar, tulisan, maupun angka – angka bisa ditemukan di dunia maya. *Ice Breaking* juga bisa membuat tebakkan sendiri yang dikaitkan misalnya dengan materi yang akan disampaikan dalam sebuah kelas pembelajaran. Menyusun tebakkan dengan tepat, baik dan benar akan menambah keseruan bagi audiens atau peserta yang ada.
- 2) Salam sapa, ini adalah jenis *Ice Breaking* yang bisa dilakukan secara offline maupun online. *Ice Breaker* dapat melakukannya dengan membuka sarana kamera dan *audio* atau *mic* para audiend untuk melakukannya.

Berdasarkan dari apa yang telah dijelaskan di atas mengenai macam – macam *Ice Breaking*, maka dalam penelitian ini jenis *Ice Breaking* yang akan digunakan atau diterapkan dalam pembelajarannya, diantaranya:

- 1) Jenis menyanyi.
- 2) Jenis yel – yel.
- 3) Jenis anggota badan.
- 4) Jenis sambung ayat Al – Qur’an (di awal dan di akhir pembelajaran).

5) Jenis tepuk tangan.

e. Kelebihan dan Kelemahan *Ice Breaking*

1. Kelebihan *Ice Breaking*

Menurut Yeganehpour (2016, hlm. 40) bahwa kelebihan *Ice Breaking*, diantaranya:

- a) Akan menjadi kegiatan pemecah kebekuan siswa dalam mengikuti pelajaran yang berat.
- b) Mampu meningkatkan kemampuan mereka dalam berbicara. Kegiatan *Ice Breaking* mendapatkan hasil yang positif.

Kemudian menurut Varvel (Susanti, 2021, hlm. 40) bahwa kelebihan *Ice Breaking*, diantaranya:

- a) Memfasilitasi kegiatan pendahuluan sebagai “pemecah es” yang dapat digunakan untuk menciptakan keakraban antara semua orang dan memudahkan semua orang ke dalam proses kelompok. Sehingga, *Ice Breaking* dapat digunakan sebagai jembatan ketidaktahuan atau ketidakbiasaan peserta didik untuk lebih akrab.
- b) Penilaian pengetahuan awal peserta didik sehingga dapat membantu guru untuk menilai pengetahuan awal peserta didik tentang materi tertentu.
- c) Penciptaan lingkungan kelas yang kondusif sehingga dapat membina persatuan peserta didik dapat bersikap terbuka dan berpartisipasi di dalam kelas.
- d) Sebagai *energizers*, memberikan energi pada peserta didik dan dapat membantu “membangunkan” semua orang.

Menurut Sunarto (2012, hlm. 24) mengatakan kelebihan dari *Ice Breaking*, diantaranya:

- a) Membuat waktu panjang yang sangat melelahkan terasa lebih cepat dan membahagiakan.
- b) Memberikan dampak positif yang menyenangkan dalam pembelajaran.
- c) *Ice Breaking* dapat digunakan secara terkonsep atau secara spontan.
- d) Membuat iklim pembelajaran lebih tahan lama dan menyatu.

Kemudian menurut Tri (2021, hlm. 60) mengatakan bahwa kelebihan *Ice Breaking*, diantaranya:

- a) Bisa dilakukan oleh siapa saja (tidak ada batasan).

- b) Tidak adanya ilmu atau keterampilan khusus yang harus dipelajari lebih dalam.
- c) Dapat meningkatkan kualitas pendidik menjadi lebih profesional.

Adapun pendapat menurut Sunarto (2012, hlm. 109) mengatakan bahwa kelebihan *Ice Breaking*, diantaranya:

- a) Kontekstual.
- b) Interaktif.
- c) Kejenuhan yang dialami siswa segera diatasi

Berdasarkan dari apa yang telah dijabarkan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kelebihan *Ice Breaking*, diantaranya:

- a) Bisa dilakukan secara spontan.
- b) Tidak adanya batasan untuk menggunakannya.
- c) Kontekstual.
- d) Menguatkan iklim pembelajaran.

2. Kelemahan *Ice Breaking*

Menurut Sunarto (2012, hlm. 25) kelemahan *Ice Breaking*, diantaranya:

- a) Penerapan hanya bisa disesuaikan dengan kondisi masing – masing
- b) Menghabiskan banyak waktu, apabila guru tidak bisa dapat mengelola waktunya dengan baik.

Kemudian menurut Mahmudah (2019, hlm. 10) kelemahan *Ice Breaking*, diantaranya:

- a) Guru terkadang abai dengan kondisi siswa.
- b) Sebagian siswa masih belum mau mengikuti kegiatan *Ice Breaking*.
- c) Tidak ada varian dalam penggunaan *Ice Breaking*.

Adapun pendapat lain menurut Damsar (2019, hlm. 118) kelemahan *Ice Breaking*, diantaranya:

- a) *Ice Breaking* yang berlebih dapat mengaburkan tujuan pembelajaran.
- b) Intruksi guru terkadang penjelasannya kurang lengkap.

Kemudian Menurut Mahmudah (2019, hlm. 10) kelemahan *Ice Breaking*, diantaranya:

- a) Kurangnya referensi guru.

- b) Tidak semua siswa menerima respon baik dalam diterapkannya *Ice Breaking*.

Pendapat lain juga dikemukakan menurut Aisyah (2012, hlm. 10) kelemahan *Ice Breaking*, diantaranya:

- a) Menghabiskan banyak waktu apabila konselor tidak dapat mengatur waktunya dengan baik.
- b) Membutuhkan kreativitas yang tinggi untuk konselor dalam menciptakan dan melaksanakan *Ice Breaking*.

Berdasarkan dari apa yang telah dijabarkan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kelemahan *Ice Breaking*, diantaranya:

- a) Hanya bisa disesuaikan dengan kondisi masing – masing.
- b) Menghabiskan banyak waktu.
- c) Tidak adanya kreatif dalam penggunaan *Ice Breaking*.
- d) Penggunaan *Ice Breaking* akan mengaburkan tujuan pembelajaran.
- e) Kurangnya referensi yang digunakan oleh guru.

F. Indikator *Ice Breaking*

Menurut Minstrell (Agustin, 2016, hlm. 30) bahwa empat indikator yang bisa dijadikan acuan efektivitas sebuah *Ice Breaking* dalam proses pembelajaran, yaitu:

- 1) Indikator perhatian (*attention*)

Ice breaking yang baik dapat membangkitkan perhatian peserta didik terhadap materi baik di awal, tengah, maupun pada akhir proses pembelajaran. Perhatian tersebut dapat merangsang rasa ingin tahu lebih jauh terhadap materi yang diajarkan. Jika *Ice Breaking* tidak mampu membangkitkan perhatian siswa dan tetap menyisakan kejenuhan dan kebosanan dari siswa, maka perlu dikoreksi dan dievaluasi Kembali baik cara penyampaian, metode, *timing*, maupun konten dari *Ice Breaking* tersebut.

Bagi sebagian siswa hal tersebut bisa jadi tidak akan membuat mereka memperhatikan materi, justru akan merasa terganggu dalam 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, maka dapat dikatakan penggunaan *Ice Breaking* tersebut efektif.

2) Indikator relevansi (*relevance*)

Untuk meningkatkan pemahaman pada diri siswa, guru harus mampu mengaitkan pengalaman keseharian dan konsep berpikir siswa dengan materi 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.

3) Indikator keyakinan (*confidence*)

Keyakinan yang dimaksud di sini ialah keyakinan pada diri siswa 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 dapat digunakan guru 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.

4) Indikator kepuasan (*satisfaction*)

Kepuasan terkait proses pembelajaran dapat terwujud antara lain jika siswa merasa mendapat banyak manfaat dari suatu pembelajaran 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. Siswa dapat dibagi menjadi beberapa kelompok untuk berdiskusi memecahkan suatu masalah. Kemudian menurut Hidayat (2019, hlm. 28) bahwa indikator *Ice Breaking*, diantaranya:

- 1) *Learning to know*, upaya untuk meningkatkan pemahaman instrumen – instrumen pengetahuan.
- 2) *Learning to live together*, mendorong hubungan komunikasi dengan baik antar sesama, menghindari konflik.
- 3) *Learning to be*, menguatkan perkembangan peserta didik, baik secara jiwa, raga, intelegensi, kepekaan, etika, tanggung jawab, nilai – nilai spiritual.

Menurut Nurmiyanti (2021, hlm. 2) indikator *Ice Breaking*, diantaranya:

- 1) Efektivitasnya penggunaan *Ice Breaking*.

- 2) Mendorong adanya motivasi yang tinggi.
- 3) *Sinkronized*, melatih daya penguatan.

Kemudian menurut Karmila (2021, hlm.19) bahwa indikator *Ice Breaking*, diantaranya:

- 1) Tepat situasi
- 2) Merubah kondisi mental pada saat pembelajaran.
- 3) Membuat kenyamanan pada saat pembelajaran berlangsung.

Adapun pendapat lain menurut Pratiwi (2022, hlm. 3) bahwa indikator *Ice Breaking*, diantaranya:

- 1) Suasana belajar menyenangkan.
- 2) Mengeksplorasi diri.
- 3) Menumbuhkan rasa tanggung jawab.
- 4) Membangun rasa percaya diri.

Berdasarkan dari apa yang telah dijabarkan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa indikator *Ice Breaking*, diantaranya:

- 1) Indikator Perhatian
- 2) Mendorong hubungan komunikasi dengan baik antar individu.
- 3) Membangun rasa percaya diri.
- 4) Melatih daya penguatan
- 5) Dapat merubah kondisi mental siswa pada saat pembelajaran sedang berlangsung.
- 6) Mengeksplorasi diri.
- 7) Efektivitasnya penggunaan *Ice Breaking*.

G. Langkah – Langkah pelaksanaan *Ice Breaking*

Menurut Agustin (2016, hlm 20) bahwa langkah – langkah pelaksanaan *Ice Breaking* ini menyesuaikan jenis *Ice Breaking* apa yang akan digunakan. Dalam pemaparannya ini merupakan langkah – langkah pelaksanaan *Ice Breaking* jenis permainan, diantaranya:

- 1) Guru menyampaikan materi yang akan diajarkan.
- 2) Guru memilih siswa secara acak untuk melakukan permainan ini.
- 3) Guru meminta siswa tersebut meneriakkan “one” sambil posisi telunjuk dan ibu jari sedang menembak ke arah temannya, temannya yang ditembak

meneriakan “two” begitu seterusnya (angka disebut harus menggunakan bahasa Inggris)

- 4) Siswa yang ditembak urutan kelipatan tiga atau ada unsur tiganya, diminta meneriakkan “Dor”.
- 5) Siswa yang keliru saat menyebutkan angka atau kata “dor” gugur dalam permainan dan harus menjawab pertanyaan yang akan diberikan oleh guru.

Kemudian Abi (2018, hlm. 25) memaparkan langkah – langkah *Ice Breaking* jenis anggota badan, diantaranya:

- 1) Guru meminta siswa agar kepalanya tegak dan tidak bergerak, menghadap lurus ke depan.
- 2) Anggota badan yang hanya bisa bergerak hanyalah yang akan diinstruksikan oleh guru yaitu (mata).
- 3) Guru meminta siswa untuk melihat ke arah kiri, ke arah paling kiri, arah yang dapat dijangkau oleh mata siswa. Harus diingat bahwa yang harus bergerak hanyalah mata bukan kepala.
- 4) Setelah itu guru meminta siswa untuk melihat ke arah kanan, dan arah yang paling kanan, arah yang dapat oleh mata siswa, dan kepala harus tetap diam.
- 5) Jika ada siswa yang terlihat menggerakkan kepalanya, guru meminta siswa tersebut untuk menyimpulkan materi yang telah dijelaskan.

Kemudian Tri (2021, hlm. 115) memaparkan langkah – langkah *Ice Breaking* jenis sambung ayat Al – Qur’an, diantaranya:

- 1) Guru meminta siswa untuk merubah setting tempat duduk menjadi bentuk “U” , “L” , maupun lingkaran.
- 2) Mata siswa akan ditutup oleh kain atau guru akan meminta siswa untuk memejamkan matanya
- 3) Setelah itu guru memulai dengan membaca kan salah satu surah al – qur’an
- 4) Setelah itu guru berhenti dan akan ada yang melanjutkan ayat tersebut, dengan cara guru menepuk pundak siswa.
- 5) Begitu seterusnya, jika ayat al – qur’an berhenti gurulah yang akan menepuk pundak dari tiap tiap siswa yang akan dipilih oleh guru
- 6) Guru harus mengumpulkan sebanyak 5 siswa yang kurang tepat dalam menyambungkan ayat al – Qur’an.

- 7) Guru akan memberikan kuis kepada 5 orang tersebut.

Anggraini (2018, hlm. 27) memaparkan langkah – langkah *Ice Breaking* jenis permainan meningkatkan konsentrasi, diantaranya:

- 1) Guru mengatur tempat duduk siswa.
- 2) Siswa diminta menyebutkan angka secara berurutan, misalnya 1, 2, 3, 4, 5 dan seterusnya.
- 3) Guru harus menginstruksikan siswa yang akan menyebutkan angka 3, 6, 9 harus mengganti dengan kata “mantap”.
- 4) Siswa yang kurang tepat dalam menyebutkan angka atau kata, kemudian guru akan meminta siswa untuk menjawab soal materi.

Kemudian Agil (2020, hlm. 15) memaparkan langkah – langkah *Ice Breaking* jenis menyanyi, diantaranya:

- 1) Guru menyampaikan materi yang akan diajarkan.
- 2) Guru memberikan sebuah boneka kepada siswa lalu saat bernyanyi boneka tersebut akan di lempar kepada teman sebelumnya.
- 3) Setelah lagu selesai siswa yang mendapatkan boneka menjawab siswa tersebut diberikan tepuk tangan dan hadiah.

Berdasarkan penjelasan dari beberapa ahli di atas mengenai langkah – langkah *Ice Breaking* maka dapat ditarik kesimpulan bahwa langkah – langkah *Ice Breaking*, diantaranya:

- 1) Langkah – langkah *Ice Breaking* beraneka ragam, karena penggunaan *Ice Breaking* dapat digunakan dengan berbagai macam jenis disesuaikan dengan kreativitas guru.
- 2) Langkah – langkah penggunaan *Ice Breaking* dapat disesuaikan dengan materi pelajaran yang sedang dipelajari.
- 3) Guru harus merencanakan dan mempersiapkan jenis *Ice Breaking* yang akan digunakan harus semenarik mungkin.
- 4) Guru menggunakan teknik ATM (Amati, Tiru, dan Modifikasi) terhadap penggunaan *Ice Breaking* yang akan diterapkan di dalam kelas.

- 5) Guru merencanakan dan mempersiapkan kuis dan *reward* sebagai pendukung jalannya penggunaan *Ice Breaking*

2. Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Menurut Lismaya (2019, hlm. 13) bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* ialah rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan kepada proses penyelesaian masalah yang dihadapi secara ilmiah. Sedangkan menurut Kunandar (2019, hlm. 14) bahwa model Pembelajaran *Problem Based Learning* ialah suatu model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang cara berpikir dan keterampilan penyelesaian masalah serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep esensial dari mata pelajaran.

Adapun pendapat lain menurut Faizin (2019, hlm. 15) bahwa model Pembelajaran *Problem Based Learning* ialah pembelajaran terpusat melalui masalah – masalah yang relevan. Kemudian menurut Listiani (2017, hlm. 3) bahwa model Pembelajaran *Problem Based Learning* ialah suatu model pembelajaran yang didasarkan berdasarkan pada banyaknya permasalahan yang membutuhkan penyelidikan *autentik* yakni penyelidikan yang membutuhkan penyelesaian nyata dari permasalahan yang nyata. Pendapat lain menurut Suprihatiningrum (2014, hlm. 216) bahwa model Pembelajaran *Problem Based Learning* ialah suatu pembelajaran yang mana sejak awal siswa dihadapkan pada suatu masalah, kemudian diikuti oleh proses pencairan informasi yang bersifat *student centered*.

Berdasarkan dari apa yang telah dijelaskan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* ialah sebuah model yang digunakan dalam pembelajaran yang akan dipicu oleh permasalahan, yang dapat mendorong siswa untuk mencari solusi dengan berpikir secara kritis, dan analitis menggunakan sumber daya pembelajaran yang sesuai.

b. Kelebihan dan Kelemahan *Problem Based Learning*

1. Kelebihan

Menurut Mahendradhani (2021, hlm. 16) bahwa kelebihan *Problem Based Learning*, diantaranya:

- a. Membuat pendidikan di sekolah lebih relevan dengan kehidupan.

- b. Membiasakan siswa menghadapi dan memecahkan masalah secara terampil, dan mengaplikasikannya pada kehidupan secara nyata.
- c. Merangsang kemampuan berpikir siswa secara kreatif, dan menyeluruh.

Sedangkan menurut Sanjaya (2021, hlm. 214) bahwa kelebihan *Problem Based Learning*, diantaranya:

- a. Pemecahan masalah merupakan teknik yang bagus untuk memahami isi pembelajaran.
- b. Merangsang kemampuan peserta didik untuk menemukan pengetahuan baru bagi mereka.
- c. Meningkatkan aktivitas belajar peserta didik.
- d. Merangsang kemampuan berpikir secara kreatif, dan menyeluruh.

Adapun pendapat lain menurut Warso (2017, hlm. 93-99) bahwa kelebihan *Problem Based Learning*, diantaranya:

- a. Pembelajaran akan lebih bermakna.
- b. Peserta didik mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan secara simultan dan mengaplikasikannya dalam konteks yang relevan.
- c. Meningkatkan kemampuan berpikir kritis, menumbuhkan inisiatif dalam bekerja, motivasi internal untuk belajar.
- d. Mengembangkan hubungan interpersonal dalam bekerja kelompok

Kemudian menurut Sanjaya (2019, hlm. 16) bahwa kelebihan *Problem Based Learning*, diantaranya:

- a. Menyenangkan dan digemari banyak oleh anak didik.
- b. Siswa lebih memahami konsep yang diajarkan, sebab mereka sendiri yang menemukan konsep tersebut.
- c. Melibatkan secara aktif memecahkan masalah dan menuntut keterampilan berpikir lebih tinggi.

Pendapat lain menurut Aryanti (2020, hlm. 9) bahwa kelebihan *Problem Based Learning*, diantaranya:

- a. Pembelajaran bermakna.
- b. Siswa mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan secara simultan dan mengaplikasikannya dalam konteks yang relevan.

- c. Meningkatkan kemampuan berpikir kritis, menumbuhkan inisiatif siswa dalam bekerja.

Berdasarkan dari apa yang telah dijelaskan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kelebihan *Problem Based Learning*, diantaranya:

- a. Merangsang kemampuan berpikir siswa secara kreatif, dan menyeluruh.
- b. Merangsang kemampuan peserta didik untuk menemukan pengetahuan baru bagi mereka.
- c. Pembelajaran akan lebih bermakna.
- d. Siswa lebih memahami konsep yang diajarkan, sebab mereka sendiri yang menemukan konsep tersebut.
- e. Peserta didik mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan secara simultan dan mengaplikasikannya dalam konteks yang relevan.

2. Kelemahan *Problem Based Learning*

Menurut Mahendradhani (2021, hlm. 17) bahwa kelemahan *Problem Based Learning*, diantaranya:

- a. Membutuhkan waktu belajar yang relatif lama.
- b. Menumbuhkan minat awal siswa untuk menyelesaikan permasalahan dan membangun kepercayaan diri mereka bahwa peserta didik mampu menyelesaikan berbagai masalah yang diberikan oleh guru.
- c. Mengembangkan pemahaman siswa pentingnya memecahkan permasalahan mengenai materi pembelajaran melalui *team work*.

Sedangkan menurut Trygu (2020, hlm. 81) bahwa kelemahan *Problem Based Learning*, diantaranya:

- a. Proses Belajar Mengajar tidak dapat diterapkan untuk setiap materi pelajaran, ada bagian guru berperan aktif dalam menyajikan materi.
- b. Di dalam kelas yang memiliki tingkat keragaman siswa yang tinggi akan terjadi kesulitan dalam pembagian tugas.

Kemudian pendapat lain menurut Nurhadi (2019, hlm. 51-52) bahwa kelemahan *Problem Based Learning*, diantaranya:

- a. Pencapaian akademik dari individu siswa.
- b. Waktu yang diperlukan untuk implementasi.
- c. Perubahan peran siswa dalam proses belajar.

Selanjutnya menurut Shoimin (2018, hlm. 132) bahwa kelemahan *Problem Based Learning*, diantaranya:

- a. Manakala peserta didik tidak memiliki minat atau tidak memiliki kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka akan merasa enggan untuk mencobanya.
- b. Keberhasilan strategi pembelajaran melalaui *problem solving* membutuhkan waktu untuk persiapan.
- c. Tanpa pemahaman mengapa mereka berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka mereka tidak akan belajar apa yang mereka ingin pelajari.

Sedangkan menurut Adanu (2021, hlm. 21) bahwa kelemahan *Problem Based Learning*, diantaranya:

- a. Tidak semua guru dapat membantu siswa pada pemecahan persoalan.
- b. Waktu pembelajaran relatif panjang.
- c. Kegiatan siswa di luar sekolah tidak mudah untuk dipantau.

Berdasarkan dari apa yang telah dijelaskan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kelemahan *Problem Based Learning*, diantaranya:

- a. Waktu pembelajaran relatif lebih panjang.
- b. Proses Belajar Mengajar tidak dapat diterapkan untuk setiap materi pelajaran, ada bagian guru berperan aktif dalam menyajikan materi.
- c. Perubahan peran siswa dalam proses belajar.
- d. Tidak semua guru dapat membantu untuk memecahkan persoalan.
- e. Pencapaian akademik dari setiap individu siswa.
- f. Manakala peserta didik tidak memiliki minat atau tidak memiliki kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka akan merasa enggan untuk mencobanya.

c. Langkah-langkah *Problem Based Learning*

Menurut Forgarty (2014, hlm. 243) bahwa langkah-langkah yang dilalui siswa dalam *Problem Based Learning*, diantaranya:

- 1) Menemukan masalah.
- 2) Mengidentifikasi masalah.

- 3) Mengumpulkan fakta.
- 4) Pembuatan hipotesis.
- 5) Penelitian.
- 6) *Rephrasing* masalah.
- 7) Menyuguhkan alternatif; dan
- 8) Mengusulkan solusi.

Sedangkan menurut Harianto (2012, hlm. 150) bahwa langkah-langkah dalam penerapan Problem Based Learning, diantaranya:

- 1) Mendefinisikan, merancang dan mempresentasikan masalah dihadapi seluruh siswa.
- 2) Membentuk kelompok.
- 3) Membantu siswa memahami masalah serta menentukan bersama siswa bagaimana seharusnya masalah semacam itu diamati dan dicermati.
- 4) Membantu siswa memaknai masalah, cara-cara mereka dalam memecahkan masalah dan membantu menentukan argumen apa yang melandasi pemecahan masalah tersebut.
- 5) Bersama para siswa menyepakati bentuk-bentuk pengorganisasian laporan.
- 6) Mengakomodasikan kegiatan presentasi oleh siswa.
- 7) Melakukan penilaian proses (penilaian otentik) maupun penilaian terhadap produk laporan.

Pendapat lain menurut Trygu (2020, hlm. 75) bahwa langkah-langkah *problem based learning*, diantaranya:

- 1) Siswa mulai diperkenalkan pada permasalahan yang akan dipelajari..
- 2) Siswa mulai mengorganisasikan permasalahan dalam pembelajaran.
- 3) Siswa mulai menyelidiki permasalahan yang ada secara individual maupun kelompok.
- 4) Siswa mengembangkan dan menyajikan hasil karya.
- 5) Siswa menganalisis dan guru akan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Kemudian menurut Miftahul (2020, hlm. 76) bahwa langkah-langkah *problem based learning*, diantaranya:

- 1) Guru menyajikan suatu masalah.
- 2) Siswa mulai untuk mendiskusikan masalah.

- 3) Berbagi informasi.
- 4) Menyajikan solusi.
- 5) Merefleksi.

Berdasarkan dari apa yang telah dijelaskan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa langkah-langkah dalam *problem based learning*, diantaranya:

- 1) Orientasi siswa pada masalah.
- 2) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang diperlukan, dan memotivasi siswa terlibat pada aktivitas pemecahan masalah.
- 3) Membantu siswa memahami masalah serta menentukan bersama siswa bagaimana seharusnya masalah semacam itu diamati dan dicermati.
- 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya.
- 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

d. Sintak *Problem Based Learning*

Menurut Ibrahim (2013, hlm. 243) bahwa sintak *Problem based learning*, diantaranya:

- 1) Fase 1 (Mengorientasikan peserta didik terhadap masalah)
 - a. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan sarana atau logistik yang dibutuhkan.
 - b. Guru memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah nyata yang dipilih atau ditentukan.
- 2) Fase 2 (Mengorganisasi peserta didik untuk belajar)

Guru membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah yang sudah diorientasikan pada fase sebelumnya.
- 3) Fase 3 (Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok)

Guru mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai dan melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan kejelasan yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah.
- 4) Fase 4 (Mengembangkan dan menyajikan hasil karya)

Guru membantu peserta didik untuk berbagi tugas dan merencanakan atau menyiapkan karya yang sesuai dengan hasil pemecahan masalah dalam bentuk laporan, video, atau model.

5) Fase 5 (Menganalisis dan mengevaluasi hasil pemecahan masalah)

Guru membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap proses pemecahan masalah yang dilakukan.

Kemudian menurut Tegeh (2018, hlm. 56) sintak Problem based learning, diantaranya:

- 1) Guru menyampaikan langkah pembelajaran secara umum, kompetensi yang harus dikuasai siswa, petunjuk pembelajaran yang dibutuhkan.
- 2) Siswa membentuk kelompok kecil beranggotakan 5-6 orang.
- 3) Guru memberikan masalah berkenaan dengan materi mata pelajaran yang dibahas kepada setiap kelompok dalam bentuk Lembar Kerja Siswa.
- 4) Siswa melakukan brainstorming dalam kelompok masing-masing, mencermati masalah yang diberikan, mengatur strategi pemecahan masalah, dan melakukan pembagian tugas.
- 5) Guru memantau dan mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, dan mencari penjelasan dan solusi dari permasalahan yang ingin dipecahkan.
- 6) Siswa melakukan aktivitas dalam kelompok sesuai dengan strategi pemecahan masalah yang telah ditetapkan.
- 7) Guru membimbing siswa dalam mengembangkan karya yang sesuai seperti: laporan hasil kerja kelompok atau bentuk karya lainnya.
- 8) Siswa menyajikan hasil karya kelompok dalam suatu forum diskusi kelas.
- 9) Guru membimbing siswa untuk merefleksi dan mengadakan evaluasi.
- 10) Siswa merefleksi dan mengevaluasi kegiatan.
- 11) Siswa menyerahkan laporan hasil pemecahan masalah yang telah dikerjakan secara berkelompok atau tugas-tugas individu lainnya.
- 12) Guru melakukan penilaian otentik.

Pendapat lain menurut Simatupang (2019, hlm. 10) bahwa sintak model pembelajaran *Problem Based Learning*, diantaranya:

- 1) Pra Pembelajaran: Tahapan ini merupakan kegiatan yang dilakukan guru sebelum kegiatan pembelajaran itu dimulai. Pada tahap ini guru merancang untuk mempersiapkan media dan sumber belajar, mengorganisasikan peserta didik, dan menjelaskan prosedur pembelajaran.

2) Fase 1 (Menemukan masalah)

Pada tahap ini peserta didik membaca masalah yang telah disajikan oleh guru secara individu. Berdasarkan hasil membaca peserta didik menuliskan berbagai informasi penting, menemukan hal yang dianggap sebagai masalah, dan menentukan pentingnya masalah tersebut bagi dirinya secara individu. Tugas guru pada tahap ini adalah memotivasi peserta didik untuk mampu menemukan masalah.

3) Fase 2 (Membangun struktur kerja)

Pada tahap ini peserta didik secara individu membangun struktur kerja yang akan dilakukan dalam menyelesaikan masalah. Upaya membangun struktur kerja ini diawali dengan aktivitas peserta didik mengungkapkan apa yang mereka ketahui tentang masalah, apa yang ingin diketahui dari masalah, dan ide apa yang bisa digunakan untuk memecahkan masalah. Hal terakhir yang harus siswa lakukan pada tahap ini adalah merumuskan rencana aksi yang akan dilakukan dalam menyelesaikan masalah. Tugas guru pada tahap ini adalah memberikan kesadaran akan pentingnya rencana aksi untuk memecahkan masalah.

4) Fase 3 (Menetapkan masalah)

Pada tahap ini peserta didik menetapkan masalah yang dianggap paling penting atau masalah yang mereka hadapi dalam kehidupan nyata. Masalah tersebut selanjutnya dikemas dalam bentuk pertanyaan menjadi sebuah rumusan masalah. Tugas guru pada tahap ini adalah mendorong peserta didik untuk menemukan masalah dan membantu peserta didik menyusun rumusan masalah.

Sedangkan menurut Fathurrohman (2017, hlm. 116-117) bahwa sintak *Problem Based Learning*, diantaranya:

1) Fase 1 (orientasi)

Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan aktivitas pemecahan masalah nyata yang telah ditentukan.

2) Fase 2 (mengorganisasi)

Guru membantu mengorganisasi tugas belajar yang berhubungan dengan masalah yang sudah diorientasikan sebelumnya.

3) Fase 3 (Membimbing penyelidikan individual)

Guru mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai

4) Fase 4 (Mengembangkan dan menyajikan hasil karya)

Guru membantu peserta didik untuk berbagi tugas dan merencanakan atau menyiapkan karya yang sesuai sebagai hasil pemecahan.

5) Fase 5 (Menganalisis dan mengevaluasi)

Guru membantu siswa untuk melakukan kegiatan refleksi dan evaluasi terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan.

Selanjutnya menurut Trygu (2020, hlm. 76) bahwa sintak problem based learning, diantaranya:

1) Fase 1 (Orientasi siswa)

Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan sarana yang dibutuhkan kepada siswa. Guru memotivasi siswa supaya terlibat dalam kegiatan pemecahan masalah nyata yang ditentukan atau dipilih oleh siswa.

2) Fase 2 (Mengorganisasi)

Guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasi tugas belajar yang berhubungan dengan masalah yang telah ditetapkan pada orientasi sebelumnya.

3) Fase 3 (Membimbing)

Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai dan melaksanakan pemecahan masalah yang telah ditentukan pada tahap awal.

4) Fase 4 (Mengembangkan dan menyajikan hasil karya)

Guru membantu siswa dalam berbagi tugas dan merencanakan atau menyiapkan karya yang sesuai sebagai hasil pemecahan masalah dalam bentuk laporan.

5) Fase 5 (Analisis dan evaluasi)

Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi dan kegiatan evaluasi.

Berdasarkan uraian sintak problem based learning menurut beberapa ahli terdahulu, kesimpulan yang diperoleh dari model pembelajaran problem based learning memiliki sintak, sebagai berikut:

1) Fase 1 Pra Pembelajaran

Tahapan ini merupakan kegiatan yang dilakukan guru sebelum kegiatan pembelajaran itu dimulai. Pada tahap ini guru merancang untuk mempersiapkan media dan sumber belajar, mengorganisasikan peserta didik, dan menjelaskan prosedur pembelajaran.

- 2) Fase 1 (Mengorientasikan peserta didik terhadap masalah)
 - a. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan sarana atau logistik yang dibutuhkan.
 - b. Guru memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah nyata yang dipilih atau ditentukan.
- 3) Fase 2 (Mengorganisasi peserta didik untuk belajar)

Guru membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah yang sudah diorientasikan pada fase sebelumnya.
- 4) Fase 3 (Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok)

Guru mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai dan melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan kejelasan yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah.
- 5) Fase 4 (Mengembangkan dan menyajikan hasil karya)

Guru membantu peserta didik untuk berbagi tugas dan merencanakan atau menyiapkan karya yang sesuai dengan hasil pemecahan masalah dalam bentuk laporan, video, atau model.
- 6) Fase 5 (Menganalisis dan mengevaluasi hasil pemecahan masalah)

Guru membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap proses pemecahan masalah yang dilakukan.

3. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi ialah keinginan dalam diri seseorang untuk melakukan sesuatu, sehingga ia akan melaksanakan apa yang diinginkan dan melakukan sesuatu yang ia sangat sukai. Menurut (Magdalena, 2021, hlm. 65) bahwa motivasi belajar ialah “Kecenderungan dari dalam diri seseorang agar tertarik untuk belajar dengan giat dan semangat sehingga kedepannya memiliki keinginan untuk terus ingin belajar”. Sedangkan menurut Sardiman (Susanah, 2013, hlm. 43) motivasi belajar

merupakan “Segala daya dorong utama pada siswa yang menyebabkan latihan - latihan pembelajaran yang memberikan bimbingan kepada latihan - latihan pembelajaran hal ini agar tujuan yang diharapkan oleh mata pelajaran tersebut dapat tercapai”.

Sebagaimana (Uno dan Nurdin, 2012, hlm. 253) mengatakan bahwasanya “Motivasi ialah suatu bentuk *power* dan energi yang menunjukkan kesanggupan seseorang dalam melakukan suatu hal sehingga tercapainya suatu tujuan tertentu. Nilai-nilai penting dalam proses pembelajaran dapat mempengaruhi motivasi seseorang guna menjaga perasaan dari orang tersebut. Oleh sebab itu, motivasi juga dapat digunakan dalam pengetahuan seni”. Kemudian menurut MC. Donald (Sardiman, 2014, hlm. 70) menjelaskan bahwa “Motivasi merupakan sumber kekuatan untuk mendorong siswa dalam menumbuhkan semangat belajar sehingga tujuan yang diinginkannya tercapai”.

Adapun pendapat lain menurut Agil (2020, hlm. 1) bahwa motivasi belajar ialah “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”.

Sehingga diperoleh kesimpulan bahwa motivasi belajar ialah daya pikat yang dimiliki oleh seseorang untuk melakukan sesuatu yang terarah, dan memiliki dampak yang positif”.

b. Indikator Motivasi Belajar

Untuk mengetahui motivasi belajar, ada indikator-indikator yang digunakan untuk mengetahuinya. Menurut (Alannasir, 2016, hlm. 83) menjelaskan bahwa indikator motivasi belajar yaitu “Pengukuran meningkat atau tidaknya motivasi siswa dapat dilihat berdasarkan beberapa indikator dari motivasi belajar yang meliputi belajar dengan tekun, apabila menghadapi masalah harus bersungguh – sungguh dan memperhatikan dengan seksama saat proses pembelajaran, memiliki prestasi dalam hal belajar, serta dapat belajar dengan mandiri”.

Sedangkan, Handoko (Suprihatin, 2015, hlm.75) memaparkan bahwa motivasi belajar dapat diketahui berdasarkan beberapa hal, antara lain:

- 1) Tingginya keinginan dalam melakukan suatu hal.
- 2) Banyaknya waktu yang dipersiapkan untuk proses belajar.

- 3) Memprioritaskan tugas yang sudah diberikan guru.
- 4) Mengerjakan tugas dilakukan secara sungguh – sungguh.
- 5) Ketekunan dalam belajar.

Kemudian, (Sardiman, A.M, 2014, hlm. 71) menjelaskan bahwa indikator motivasi belajar, sebagai berikut:

- 1) Apabila memiliki tugas, maka dikerjakan dengan sungguh-sungguh. Dalam artian, pengerjaannya tidak akan berhenti sebelum waktunya habis.
- 2) Ulet dalam menghadapi kesulitan
- 3) Tertarik akan bermacam hal dan ditunjukkan kepada orang lain.
- 4) Lebih memilih bekerja secara individual.
- 5) Berpegang teguh pada prinsipnya.
- 6) Tidak mudah menyerah.
- 7) Berpikir kritis dengan memikirkan pemecahan masalah.

Selaras dengan pendapat di atas, (Lestari dan Miftakhul"Ulum, 2020, hlm.

9) mengemukakan bahwa klasifikasi dari indikator motivasi belajar, antara lain:

- 1) Berprestasi dalam belajar.
- 2) Memiliki keinginan yang kuat untuk belajar.
- 3) Cita-cita telah dipikirkan secara matang.
- 4) Menciptakan suasana yang menyenangkan saat belajar.
- 5) Mempunyai dukungan dari orang-orang disekelilingnya

Adapun menurut (Ramadhon, 2017, hlm. 5) menjelaskan bahwa motivasi belajar memiliki indikator, yaitu:

- 1) Hasrat dan keinginan berhasil
- 2) Memiliki keinginan dari dalam diri sendiri untuk belajar.
- 3) Adanya harapan dan cita – cita masa depan
- 4) Minat dan ketajaman perhatian dalam belajar.
- 5) Menciptakan suasana yang dapat menarik perhatian.
- 6) Kondusifnya lingkungan belajar.

Selain itu, untuk mengetahui seberapa besarnya motivasi belajar yang dimiliki seorang siswa, ada beberapa indikator yang mempengaruhinya, Menurut (Wulandari, 2019, hlm. 79 - 90) indikator motivasi belajar terdiri dari:

- 1) dorongan dan kebutuhan dalam belajar

- 2) Keinginan yang tinggi dalam proses belajar
- 3) Pemecahan masalah dilakukan dengan matang
- 4) Belajar secara mandiri
- 5) Kemauan untuk tercapainya keberhasilan dari proses pembelajaran

Dari beberapa indikator motivasi belajar yang telah dipaparkan di atas, maka penulis dapat memperoleh kesimpulan bahwa indikator motivasi belajar, yaitu :

- 1) Tingginya keinginan dalam melakukan suatu hal atau keinginan dalam belajar
- 2) Tidak mudah putus asa.
- 3) Memiliki tekad dan harapan untuk meraih cita – cita.
- 4) Memiliki semangat untuk meraih keberhasilan dalam pembelajaran.
- 5) Kondusif dalam lingkungan belajar.
- 6) Adanya dukungan “positif” disekelilingnya.

c. Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa

Pada setiap kegiatan belajar mengajar, akan ada keberhasilan tujuan pembelajaran yang tercapai dan ada juga yang belum tercapai. Berhasilnya kegiatan belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor yang terdapat pada motivasi belajar siswa dan cara mengajar guru. Peserta didik memiliki motivasi belajar yang cukup tinggi untuk memperoleh tujuan pembelajaran yang diinginkan. Motivasi dalam belajar tidak akan datang dengan sendirinya, tetapi motivasi akan datang dari diri sendiri. Motivasi dapat hadir dipengaruhi dengan banyak faktor.

(Sardiman, 2014, hlm. 92) menjelaskan “Motivasi dalam belajar dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya, besarnya kemauan dalam belajar, seberapa butuhnya siswa terhadap kegiatan belajar, ketertarikan terhadap pelajaran dan sikap individu itu sendiri. Faktor-faktor tersebut saling mendukung satu sama lain sehingga semangat belajar dari setiap siswa dapat meningkat dan tujuan yang ingin dicapainya akan terlaksana”.

Setiap individu memerlukan motivasi guna meraih sesuatu yang diinginkan, seperti pada kegiatan pembelajaran, Menurut Purwanto (Muslim, Aji Heru, 2017, hlm. 102) terdapat faktor – faktor yang dapat berpengaruh terhadap motivasi belajar, diantaranya :

- 1) Faktor individual, seperti; perkembangan pengetahuan, dan juga kepintaran, uji coba, dorongan, dan faktor dari dalam diri sendiri.

- 2) Faktor sosial, seperti; keluarga atau lingkungan sekitar, pengajaran oleh guru, alat yang digunakan dalam proses pembelajaran, dan motivasi sosial.

Adapun faktor motivasi belajar menurut Uno dan Nurdin (Pane Aprida, 2017, hlm. 174) bahwa “faktor yang dapat mempengaruhi motivasi dalam belajar terdiri atas dua yaitu yaitu faktor intrinsik dan ekstrinsik. Faktor intrinsik tersebut dapat berupa keinginan dalam memperoleh keberhasilan serta dorongan untuk belajar, dan tercapinya cita-cita yang diinginkan. Sedangkan faktor ekstrinsik merupakan perolehan *reward*, kondusifnya lingkungan untuk proses belajar dan menariknya kegiatan belajar yang diciptakan”.

Motivasi belajar pada siswa SD dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti yang telah disampaikan oleh Kompri (Emda 2017, hlm. 232) bahwa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar, yaitu:

- 1) Cita-cita dan aspirasi siswa, motivasi belajar pada siswa dapat diperkuat oleh cita-cita yang diharapkan baik motivasi intrinsik ataupun ekstrinsik.
- 2) Kemampuan siswa, cita-cita seseorang perlu diimbangi dengan pemahaman dan kemampuan yang dimilikinya sehingga apapun yang menjadi keinginannya dapat tercapai.
- 3) Kondisi siswa, seorang siswa harus memiliki kondisi yang prima baik secara fisik ataupun batin. Hal ini dikarenakan keadaan yang sakit dapat mempengaruhi proses belajar mengajar.
- 4) Kondisi lingkungan siswa, perihal lingkungan ini dapat berupa alam, tempat tinggal serta pergaulan antar teman.

Selanjutnya pendapat lain juga menyatakan bahwa menurut Darsono (Emda, 2017, hlm. 177) motivasi belajar dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya:

- 1) Kesuksesan yang hendak diraih.
- 2) Potensi siswa.
- 3) Keadaan lingkungan sekitar.
- 4) Pembelajaran bersifat dinamis.

Sebagaimana pendapat lain yang menjelaskan tentang faktor-faktor untuk mempengaruhi motivasi belajar yaitu Sukadi (Suharni dan Purwanti, 2018, hlm.144) bahwa :

- 1) Masa lalu yang dimiliki oleh setiap orang dapat mempengaruhi tinggi ataupun rendahnya tingkat prestasi seseorang.
- 2) Latar belakang budaya ketika dibesarkan yang dimiliki oleh seseorang.
- 3) Peniruan tingkah laku (*modelling*).
- 4) Lingkungan tempat proses pembelajaran berlangsung,

Berdasarkan dari apa yang telah dijelaskan di atas mengenai faktor yang mempengaruhi motivasi belajar, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar, diantaranya :

- 1) Kemampuan siswa.
- 2) Kondisi siswa.
- 3) Keadaan di lingkungan sekitar.
- 4) Pembelajaran dinamis.
- 5) Motivasi akan hadir melalui faktor instrinsik dan ekstrinsik.

d. Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Motivasi dalam belajar yang dimiliki siswa terkadang meningkat dan menurun, untuk membuat peningkatan dalam hal motivasi belajar, maka seorang guru perlu melakukan suatu hal agar hal tersebut meningkat.

Seperti yang telah dijelaskan oleh Wina Sanjaya (Emda 2017, hlm. 175) mengemukakan bahwa upaya peningkatan motivasi belajar pada siswa yaitu:

- 1) Tujuan harus lebih jelas agar dapat tercapai.
- 2) Meningkatkan ketertarikan siswa.
- 3) Suasana proses pembelajaran harus menyenangkan.
- 4) Apabila siswa memperoleh keberhasilan, maka harus diberikan pujian atau *reward* yang sesuai.
- 5) Pemberian penilaian akan hal yang dilakukan.
- 6) Apabila siswa telah melakukan suatu hal, maka harus diberikan komentar yang membangun.
- 7) Menciptakan suasana yang saling bersaing dan kerjasama.

(Suprihatin, 2019, hlm. 75) mengemukakan bahwa untuk meningkatkan motivasi belajar, maka ada beberapa hal yang dapat dilakukan, antara lain :

- 1) Pemberian nilai, nilai sangat berpengaruh terhadap semangat siswa dalam belajar.
- 2) Pemberian hadiah sebagai *reward* atas pencapaian yang telah dicapai oleh siswa sehingga dapat meningkatkan semangat dalam belajar.
- 3) Adanya persaingan antar individu ataupun kelompok sehingga dapat meningkatkan motivasi dalam belajar.
- 4) *Ego-involvement* yang dapat meningkatkan kesadaran siswa mengenai pentingnya tugas dan harus menanggapinya sebagai suatu tantangan dalam hidup sehingga upaya yang dilakukan dengan semangat keras merupakan salah satu bentuk motivasi.
- 5) Pemberian ujian, dengan adanya ujian, maka siswa akan giat belajar agar pada saat ujian dapat menjawab soal-soal yang ada.
- 6) Pengetahuan mengenai hasil yang dicapai, dengan diketahuinya hasil yang diperoleh, maka hal tersebut akan memacu semangat untuk belajar.
- 7) Pemberian pujian kepada siswa yang melakukan tugasnya dengan sangat baik.
- 8) Pemberian hukuman secara tepat dan bijaksana agar dapat memacu siswa dalam belajar.

Kemudian, Aji Jatmiko (2011, hlm. 4) mengemukakan bahwa untuk meningkatkan motivasi belajar, upaya yang dilakukan guru sebagai berikut:

- 1) Pemberian pujian terhadap keberhasilannya.
- 2) Pemberian nilai terhadap hasil belajarnya.
- 3) Pemberian komentar yang membangun agar dapat memacu siswa.
- 4) Menciptakan suasana yang saling bersaing dan juga kerjasama.
- 5) Menganalisis tujuan yang hendak dicapai secara jelas.
- 6) Menciptakan suasana yang nyaman dan menyenangkan agar belajar terasa lebih nyaman.
- 7) Memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran.

Sedangkan menurut Sukiyasa (2013, hlm.126) mengemukakan bahwa upaya untuk mencapai motivasi belajar yang tinggi yaitu :

- 1) Meningkatkan mutu dari pendidik dan materi belajar.
- 2) Metode belajar yang dipilih harus disesuaikan.
- 3) Pengadaan fasilitas secara maksimal.
- 4) Pemanfaatan berbagai macam media secara maksimal.
- 5) Melakukan evaluasi pembelajaran.

Sebagaimana Suprihatin (2019, hlm. 76) mengemukakan bahwa apabila seorang siswa menemukan kendala ketika melaksanakan proses belajar dapat diatasi dengan guru melakukan suatu usaha. Usaha yang dapat dilakukan oleh seorang pendidik, yaitu:

- 1) Menciptakan suasana yang menyenangkan.
- 2) Memanfaatkan berbagai macam metode dalam pembelajaran.
- 3) Memberikan pujian apabila seorang siswa meraih keberhasilan.
- 4) Meningkatkan motivasi belajar.
- 5) Memberikan komentar yang membangun.
- 6) Menciptakan suasana persaingan yang sehat dan kerjasama.

Apabila hendak membuat motivasi belajar meningkat, diperlukan beberapa upaya. Kemudian Magdalena (2021, hlm. 68) mengemukakan bahwa cara untuk menggapai motivasi belajar sebagai berikut :

- 1) Memaksimalkan fasilitas pembelajaran.
- 2) Memanfaatkan penggunaan media.
- 3) Melakukan evaluasi pembelajaran.
- 4) Meningkatkan mutu tenaga pendidik dan materi pembelajaran.
- 5) Memilih metode belajar yang tepat.

Berdasarkan dari apa yang telah dijelaskan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, diantaranya:

- 1) Tujuan dalam pembelajaran harus terarah.
- 2) Guru harus memberikan nasihat yang membangun.
- 3) Pemberian hadiah pada siswa.
- 4) Guru harus memberikan pujian terhadap hasil belajarnya walau tidak tinggi.
- 5) Meningkatkan kualitas pendidik.
- 6) Menggunakan fasilitas pembelajaran yang ada.

- 7) Metode pembelajaran harus digunakan secara tepat.
- 8) Memperbaharui kreativitas guru.

I. Hasil Penelitian Terdahulu

Berdasarkan survei yang penulis lakukan, ada beberapa penelitian yang mempunyai kesamaan dengan yang peneliti lakukan, adapun penelitian tersebut, diantaranya:

- 1) Penelitian yang dilakukan oleh Salmawati Program Studi Pendidikan Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Nusantara Alaudding Makassar pada tahun (2019, hlm. 63–68) yang berjudul "Penerapan Strategi *Ice Breaking* terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas VII di SMP Negeri 1 Mangarabombang Kabupaten Takalar", tujuan dalam penelitian ini ialah:
 - a) Mengetahui gambaran hasil belajar matematika tanpa menerapkan strategi *Ice Breaking* pada peserta didik kelas VII di SMPN 1 Mangarombang.
 - b) Mengetahui gambaran hasil belajar matematika dengan menerapkan strategi *Ice Breaking* pada peserta didik kelas VII di SMPN 1 Mangarombang.
 - c) Mengetahui perbedaan hasil belajar matematika antara yang tidak menerapkan strategi *Ice Breaking* dan yang menerapkan strategi *ice breaking* pada peserta didik kelas VII di SMPN 1 Mangarombang.

Kemudian masalah dalam penelitian ini, ialah:

- a) Hasil belajar siswa yang rendah.
- b) Guru tidak menerapkan model, media, dan teknik dalam pembelajaran.

Selanjutnya, metode dalam penelitian ini ialah menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *Quasi Eksperiment*. Kemudian hasil dalam penelitian ini ialah, terdapat perbedaan rata - rata hasil belajar matematika antara peserta didik yang tidak diterapkan Strategi *Ice Breaking* dan peserta didik yang diterapkan *Ice Breaking* dari uji statistik diperoleh bahwa rata - rata hasil belajar matematika tanpa menerapkan *Ice Breaking* sebesar 67,2 sedangkan rata - rata hasil belajar matematika dengan menerapkan *Ice Breaking* sebesar 71,375 dengan selisih rata - rata sebesar

3,655, sehingga dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran dengan menerapkan *Ice Breaking* lebih tinggi dibandingkan tanpa menerapkan strategi *Ice Breaking*.

- 2) Penelitian yang dilakukan oleh Leni Dwi Anggun Rosyadi Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta pada tahun (2019, hlm. 6) yang berjudul "Pengaruh *Ice Breaking* terhadap Motivasi Belajar Anak pada Kelompok B di TK Nurul Huda Krakahan, Tanjung, Brebes Tahun Ajaran 2018/2019", tujuan dalam penelitian ini ialah:

- a) Mengetahui motivasi belajar siswa tanpa menggunakan ice breaking.
- b) Mengetahui motivasi belajar siswa dengan menggunakan ice breaking.

Kemudian masalah dalam penelitian ini, ialah:

- a) Siswa memiliki tingkat motivasi belajar yang kurang baik.
- b) Iklim pembelajaran bosan.

Metode dalam penelitian ini menggunakan kuantitatif jenis eksperimen. Selanjutnya hasil dalam penelitian ini ialah, *Ice Breaking* sangat berpengaruh pada Motivasi belajar siswa. Kesimpulan ini berdasarkan hasil analisis data penelitian yang sudah ia lakukan, memperoleh hasil skor observasi awal motivasi belajar anak sebelum dilakukan eksperimen dengan Ice Breaking yaitu sebesar 560, dengan rata - rata 26,67, dengan nilai tertinggi yaitu 30 dan nilai terendah 23 dan $SD = 2,59$. Hasil observasi akhir motivasi belajar anak setelah eksperimen diperoleh hasil skor 787, dengan rata- rata 37, 48, dengan nilai tertinggi 40 dan nilai terendah 34 $SD = 2,27$. Jadi dapat disimpulkan bahwa Ice Breaking terhadap motivasi belajar pada kelompok B di TK Nurul Huda Krakahan, Tanjung, Brebes, tahun ajaran 2018/2019 secara signifikan.

- 3) Penelitian yang dilakukan oleh Mawar Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Corokoaminoto Palopo pada tahun (2020, hlm. 42) yang berjudul "Pengaruh Penerapan *Ice Breaking* terhadap Motivasi Belajar IPA pada Siswa Kelas V SD Negeri 22 Murante", tujuan dalam penelitian ini ialah untuk mengetahui

pengaruh *ice breaking* terhadap motivasi belajar siswa kelas V SDN 22 Murante Kota Palopo.

Kemudian masalah dalam penelitian ini ialah kurangnya motivasi belajar siswa karena guru mengajar secara monoton.

Metode dalam penelitian ini ialah menggunakan kuantitatif jenis eksperimen. Selanjutnya hasil dalam penelitian ini ialah, terdapat pengaruh peningkatan motivasi belajar siswa kelas V di SDN 22 Murante setelah diterapkannya Ice Breaking pada mata pelajaran IPA. Hal ini terlihat pada rata – rata hasil angket motivasi belajar siswa yang diterapkan dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan teknik pembelajaran *Ice Breaking* lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan teknik pembelajaran tutorial atau bimbingan. Berdasarkan hasil perhitungan dihasilkan sebelum diterapkannya *Ice Breaking* yaitu dengan jumlah 30 sampel diperoleh nilai rata – rata siswa 66, 83, nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 81, sedangkan nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 56. Sedangkan nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 68. 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 teknik pembelajaran tutorial atau bimbingan.hal ini sesuai dengan perhitungan program spss.

- 4) Penelitian yang dilakukan oleh Pertiwi Novalda Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarief Hidayatullah yang berjudul “Peningkatan Perhatian Peserta Didik pada Proses Belajar Melalui Ice Breaking pada Kelas II E MI Pembangunan UIN Jakarta”, tujuan dalam penelitian ini ialah untuk memperbaiki proses pembelajaran, maka dari itu tujuannya untuk meningkatkan perhatian peserta didik pada pembelajaran dengan menggunakan teknik ice breaking.

Kemudian masalah dalam penelitian ini ialah perhatian peserta didik yang kurang dalam pembelajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Selanjutnya hasil dalam penelitian ini ialah hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan

selama dua siklus dengan menggunakan ice breaking pada pembelajaran tematik di kelas II E MI Pembangunan UIN Jakarta, menunjukkan adanya peningkatan pada perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal tersebut terlihat dari hasil analisis data pada siklus I pertemuan pertama sebesar 73% dari jumlah peserta didik, pertemuan kedua sebesar 76% dari jumlah peserta didik, pertemuan ketiga sebesar 78% dari jumlah peserta didik, dan pertemuan keempat 81% dari jumlah peserta didik. Maka dapat disimpulkan rata-rata pada siklus I sebesar 77% dari jumlah peserta didik.

- 5) Penelitian yang dilakukan oleh Aziz Fadhilah Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Tadris, Institut Agama Islam Negeri Bengkulu yang berjudul “Pengaruh Permainan Ice Breaking dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Kelas VII SMP Negeri 5 Kota Bengkulu”, tujuan dalam penelitian ini ialah untuk mengetahui pengaruh permainan ice breaking terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Kemudian masalah dalam penelitian ini ialah hasil belajar siswa yang kurang baik dan tidak signifikan. Metode dalam penelitian ini menggunakan kuantitatif jenis Quasi Eksperimen. Selanjutnya hasil dalam penelitian ini ialah terdapat pengaruh permainan ice breaker terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PAI kelas VII di SMP Negeri 5 Kota Bengkulu dengan dibuktikan dari hasil pengujian uji “t” berdasarkan dari hasil pengujian uji “t” yang dilakukan, diperoleh $t_{hitung} = 4,62$ sedangkan t_{tabel} dengan $df = 54$ ($54 - 2$) pada taraf signifikan 5% yaitu 2,005. Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,62 > 2,005$) yang berarti hipotesis kerja (H_a) dalam penelitian ini diterima, yaitu terdapat pengaruh permainan ice breaker dalam meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran PAI kelas VII SMP Negeri 5 Kota Bengkulu.

J. Kerangka Pemikiran dan Diagram Paradigma Penelitian

1. Kerangka Pemikiran

Menurut Unaradjan (2019, hlm. 91) bahwa kerangka pemikiran ialah dasar pemikiran dari penelitian yang disintesis dari fakta – fakta, observasi dan telaah kepustakaan.

Kemudian menurut Nurdin (2019, hlm. 125) bahwa kerangka pemikiran ialah model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Menurut Purnomo (Sri, 2019, hlm. 125) bahwa kerangka pemikiran ialah penjelasan sementara terhadap gejala yang menjadi objek permasalahan peneliti.

Adapun pendapat lain menurut Firdaus (2018, hlm. 76) bahwa kerangka pemikiran ialah proses memilih aspek – aspek dalam tinjauan teori yang berhubungan dengan masalah penelitian. Kemudian menurut Hermawan (2019, hlm. 126) bahwa kerangka pemikiran ialah narasi atau pernyataan tentang kerangka konsep pemecahan masalah yang telah diidentifikasi atau dirumuskan.

Berdasarkan apa yang telah di jelaskan di atas mengenai pengertian kerangka pemikiran, dapat disimpulkan bahwa kerangka pemikiran ialah gambaran pemikiran logik dari peneliti sesuai dengan napa yang menjadi permasalahan yang akan diteliti, Kerangka pemikiran ini dapat disajikan ke dalam bagan yang dinamakan dengan bagan alur piker yang akan menjadi seperti paradigma penelitian.

Sesuai dengan kajian teori yang telah dibahas, peneliti menarik kesimpulan bahwa kerangka pikir dalam penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa. Motivasi belajar yang dimaksudkan seperti siswa memiliki daya tarik terhadap pembelajaran di dalam kelas, siswa memperhatikan guru saat proses pembelajaran berlangsung, kondisi siswa cenderung aktif terhadap persoalan – persoalan yang akan dipecahkan saat proses pembelajaran, siswa dapat menerima pembelajaran dengan sangat antusias.

Penerapan teknik pembelajaran yang tepat dapat mendorong dan meningkatkan motivasi belajar siswa, menumbuhkan dan meningkatkan motivasi dalam mengerjakan tugas, memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami pelajaran sehingga memungkinkan siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik. Banyak jenis teknik pembelajaran yang ada, namun ada sebuah teknik pembelajaran yaitu *Ice Breaking*. *Ice Breaking*

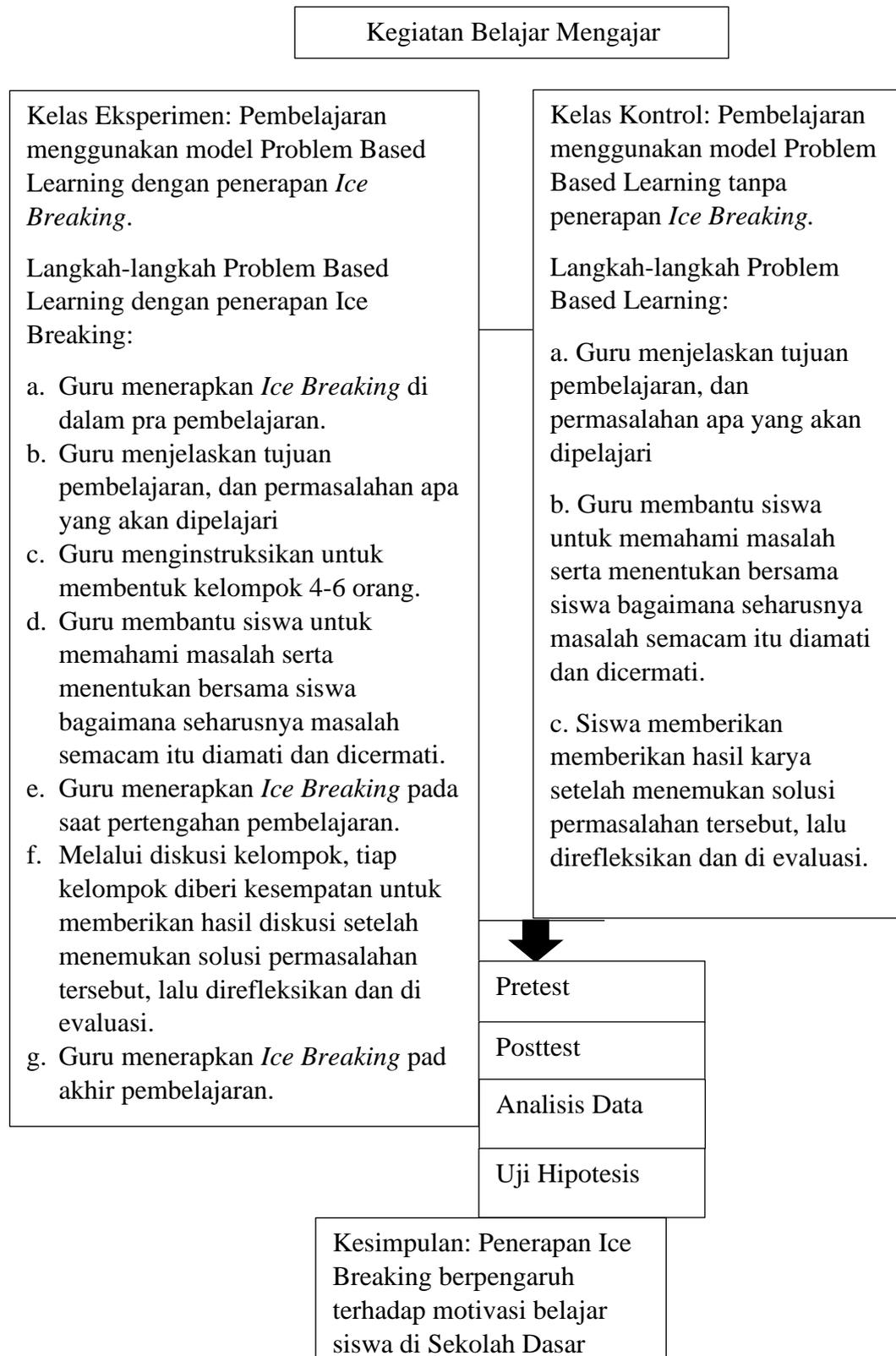
diperkirakan akan efektif untuk mendorong dan meningkatkan motivasi belajar siswa karena dengan menerapkan *Ice Breaking* ini dapat meningkatkan antusias dalam menerima pembelajaran di kelas, juga dapat membuat siswa lebih aktif saat mengikuti pembelajaran di kelas seperti aktif dalam kegiatan visual, menulis, berbicara, dan mental.

2. Diagram Paradigma Penelitian

Kerangka berpikir dapat disajikan dalam bentuk bagan yang menunjukkan alur pikir peneliti serta keterkaitan antar variabel yang diteiliti, yang biasa disebut dengan paradigma atau model penelitian. Hal-hal yang perlu diperhatikan oleh peneliti dalam Menyusun kerangka berpikir yang baik sebagaimana yang telah dikemukakan oleh Nurdin (2019, hlm. 126) sebagai berikut:

- a. Variabel-variabel penelitian seharusnya diidentifikasi secara jelas dan diberi nama.
- b. Uraian kerangka berpikir seharusnya menyatakan bagaimana dua atau lebih variabel berhubungan satu dengan lainnya. Hal ini seharusnya dilakukan untuk hubungan yang penting dan secara teoritis ada diantara variabel penelitian.
- c. Jika karakteristik atau sifat-sifat dan arah hubungan dapat diteorikan berdasarkan penemuan dari penelitian sebelumnya, hal itu seharusnya menjadi dasar dalam uraian kerangka berpikir apakah hubungan itu positif atau negatif.
- d. Seharusnya dinyatakan secara jelas mengapa peneliti berharap bahwa hubungan antara variabel itu ada. Argumentasi atas hal itu dapat digambarkan melalui hasil-hasil penelitian sebelumnya.
- e. Kerangka pemikiran seharusnya digambarkan dalam bentuk diagram skematis, sehingga pembaca dapat secara jelas melihat hubungan antar variabel.

Gambar 2. 1 Paradigma Penelitian



K. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi

Menurut Mukhtazar (2020, hlm. 32) bahwa asumsi ialah suatu tindakan memperkirakan keadaan tertentu yang belum terjadi (masih perlu dibuktikan) dengan memperhatikan berbagai faktor yang kompleks dan menyeluruh. Kemudian menurut Friska (2022, hlm. 210) bahwa asumsi ialah hasil abstraksi pemikiran dari peneliti yang dianggap benar dan dijadikan sebagai acuan untuk mengkaji satu atau beberapa gejala.

Adapun pendapat lain menurut Azwar (2015, hlm. 9) bahwa asumsi ialah praduga atau anggapan sementara yang belum dapat dibuktikan kebenarannya serta membutuhkan pembuktian secara langsung. Kemudian menurut Nurdin (2019, hlm. 4) bahwa asumsi ialah fenomena gejala dan peristiwa yang ditangkap oleh indera manusia untuk selanjutnya dijadikan masalah yang ingin diketahui dan diabstraksikan ke dalam konsep – konsep. Kemudian pendapat lain menurut Fiantika (2022, hlm. 42) bahwa asumsi ialah dugaan yang diterima sebagai landasan dasar berpikir yang diyakini kebenarannya yang dirumuskan secara jelas yang berguna untuk memperkuat permasalahan, menentukan objek penelitian, tempat pengambilan data dan instrument pengumpulan data.

Berdasarkan dari apa yang telah dijelaskan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa asumsi ialah suatu fenomena yang dipikirkan oleh individu dan belum diketahui kebenarannya bahwa penggunaan *Ice Breaking* mampu untuk meningkatkan motivasi belajar.

2. Hipotesis

Menurut Setyawan (2021, hlm. 9) bahwa hipotesis ialah pernyataan deklaratif yang bersifat sementara dan spekulatif yang harus dibuktikan salah atau benarnya berdasarkan data empiris. Kemudian menurut Siyoto (2015, hlm. 15) bahwa hipotesis ialah pengelompokan percobaan mengenai hubungan antara dua variabel.

Adapun pendapat lain menurut Nurdin (2019, hlm. 133) bahwa hipotesis ialah jawaban kondisional terhadap masalah penelitian, jawaban itu dinyatakan dalam bentuk hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat. Kemudian pendapat lain menurut Anshori (2017, hlm. 45) bahwa hipotesis ialah pernyataan yang diterima secara sementara sebagai suatu kebenaran sebagaimana adanya, pada saat fenomena dikenal dan merupakan dasar kerja serta panduan kerja serta panduan dalam verifikasi. Menurut Setyosari (2016, hlm. 145) bahwa hipotesis ialah suatu keadaan atau peristiwa yang diharapkan dan dilandasi oleh generalisasi, dan biasanya menyangkut hubungan di antara variabel penelitian.

Berdasarkan dari apa yang telah dijelaskan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hipotesis ialah suatu jawaban yang diharapkan atas permasalahan penelitian.

Berdasarkan latar belakang dan kajian teori yang telah dijelaskan, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H_a = Adanya Pengaruh yang Signifikan Penggunaan *Ice Breaking* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.

H_o = Tidak Adanya Pengaruh yang Signifikan Penggunaan *Ice Breaking* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.