

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kreativitas Guru

1. Pengertian Kreativitas Guru

Kreativitas berasal dari kata Latin “*creare*” yang mencerminkan arti “*to make* (membuat) dan *to produce* (menghasilkan)”. Kreativitas juga dihubungkan dengan kata “*crescere*” yang berarti *arise* (muncul) dan *grow* (tumbuh). Dalam Bahasa Indonesia, kata “kreatif” mempunyai arti kemampuan menciptakan (sebagai kata sifat). Ini merupakan konsep abstrak dari kreativitas. Dengan kata lain, proses kreatif dengan melibatkan ide dan juga gagasan sebagai inti dari karya kreatif. Secara sederhana, mewujudkan suatu ide dan gagasan pasti memerlukan kehadiran kreativitas.²¹

Kreativitas adalah sebuah konsep yang dapat dijelaskan dari berbagai sudut pandang. Perspektif ini akan mempengaruhi makna dari kreativitas. Selain itu, kreativitas juga mempunyai aspek yang sangat luas. Artinya, lingkup pengaruhnya mencakup seluruh kemungkinan manusia. Misalnya, Wahyudin yang berpendapat bahwa kreativitas adalah suatu kekuatan kreatif dalam arti luas yang memuaskan. Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), mengartikan kreativitas sebagai kemampuan mencipta atau daya cipta. Kreativitas merupakan kemampuan seseorang atau individu untuk melakukan sesuatu dengan lebih mudah, efisien, dan efektif. Kreativitas juga dapat diartikan sebagai upaya untuk mengembangkan lebih lanjut metode-

²¹ Sulistyanyingsing, Didik Notosudjono, and Oding Sunardi, *Mengoptimalkan Kreativitas Guru Paud Pada Implementasi Kurikulum Merdeka* (Surabaya: Jakad Media Publishing, 2023), 9.

metode lama atau penemuan lama yang dianggap kuno, ketinggalan zaman dan tidak efektif lagi.²²

Secara umum kreativitas guru mempunyai fungsi utama, membantu menyelesaikan tugas dengan cepat dan efisien. Pentingnya kreativitas bagi guru yaitu untuk membantu merangsang anak berfikir secara ilmiah dengan mengamati fenomena sosial atau alam yang dijadikan sebagai objek kajian dalam bahasan pembelajaran, produk kreativitas untuk guru dapat menginspirasi kreativitas anak. Jika dalam proses pembelajaran terlaksana dengan baik maka dapat dikatakan bersifat kreatif. Kunci keberhasilan dari pengembangan kreatif terletak pada pengajar yang kreatif dan efisien melalui interaksi yang kondusif.²³

Guru yang kreatif adalah seorang pendidik yang mempunyai kemampuan mengajar secara inovatif dan kemampuan berpikir, juga bertindak kreatif dalam mengajar. Guru yang kreatif tahu bagaimana cara mengembangkan metode belajar yang menarik bagi peserta didik dan dapat menciptakan suasana inspiratif dan menyenangkan dalam lingkungan belajar, sehingga dapat memotivasi peserta didik untuk belajar. Guru kreatif berperan penting dalam mendidik generasi muda yang kreatif, inovasi, dan berkontribusi dalam membentuk masa depan menjadi lebih baik.²⁴

Teori kognitif menjelaskan bahwa bermain mempunyai peran penting dalam perkembangan anak, baik dari segi kognitif, sosial, maupun emosional.

Menurut Piaget, dengan bermain membantu anak untuk memahami dunia dan

²² Ahmad Susanto, Pendidikan Anak Usia Dini (Jakarta: Bumi Aksara, 2017), 71.

²³ Ibnu Husen Rahmatullah, Sekuntum Essay Pendidikan Dasar (Jawa Tengah: Penerbit NEM, 2022), 240.

²⁴ Andika Dirsa and others, Guru Dalam Pendidikan (Sumatra Barat: Global Eksekutif Teknologi, 2023), 231.

pengembangan pola pikir yang lebih kompleks, sementara menurut Vygotsky menekankan bahwa bermain tidak hanya untuk melatih otak saja melainkan membantu anak bersosialisasi dan mengelola emosinya. Bruner menambahkan bahwa fungsi bermain untuk mendorong kreativitas dan berpikir dengan cara baru, di mana yang terpenting bukan hasil akhir tetapi proses anak bereksperimen dan menemukan makna dalam bermain.

Teori ini menunjukkan bahwa aktivitas bermain, terutama dengan metode *Ice Breaking* dapat membantu peserta didik lebih fleksibel, lebih kreatif dan lebih tertarik dalam belajar. Guru yang kreatif dalam menggunakan *Ice Breaking* tidak hanya untuk meningkatkan pemahaman kognitif, tetapi membangun rasa percaya diri serta interaksi sosial peserta didik. Dengan demikian, bermain bukan untuk hiburan saja, melainkan dapat dijadikan alat penting dalam pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar menjadi menyenangkan, meningkatkan kreativitas dan membuat peserta didik menjadi lebih bersemangat.²⁵

2. Ciri-Ciri Kreativitas Guru

Kreativitas pada pembelajaran sangat penting untuk mengembangkan bakat dan potensi yang dimiliki oleh peserta didik. Oleh karena itu, seorang guru perlu memiliki kreativitas dalam mengajar. Berikut ini adalah ciri-ciri guru kreatif:

²⁵ Masganti Sit and others, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Pengembangan (Teori Dan Praktik)* (Medan: Perdana Publishing, 2016).

a. Penuh semangat

Sardiman menyatakan motivasi belajar peserta didik dapat tumbuh karena faktor dari luar, salah satunya guru. Dengan guru yang semangat dan sikap guru yang antusias dapat mempengaruhi semangat belajar peserta didik.²⁶ Semangat yang ditunjukkan guru akan menular kepada peserta didik, sehingga mereka juga lebih antusias dalam belajar.

b. Kemampuan berpikir rasional

Menurut Munandar, berpikir rasional adalah bagian dari proses berpikir kreatif, yang mencakup kemampuan menyesuaikan diri secara fleksibel terhadap situasi dan permasalahan yang dihadapi. Guru yang kreatif dapat membaca kondisi kelas dan memilih strategi pembelajaran yang tepat.²⁷ Kemampuan ini membantu guru dalam mengambil keputusan yang tepat dalam proses pembelajaran.

c. Keinginan untuk terus belajar

Berdasarkan Suyanto, guru harus menjadi pembelajar sepanjang hayat (*lifelong learner*), yaitu harus terus belajar dan berkembang dalam berbagai aspek, baik aspek pengetahuan maupun keterampilan dalam mengajar.²⁸ Guru yang kreatif tidak puas dengan pengetahuan yang sudah dimiliki, mereka selalu berusaha belajar dan mengembangkan kemampuannya.²⁹

²⁶ Sardiman A.M, *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011).

²⁷ Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009).

²⁸ Suyanto and Asep Jihad, *Menjadi Guru Profesional* (Jakarta: Esensi Erlangga, 2006).

²⁹ Tri Yudha Setiawan and Tresya Adila Putri, *Guru Kreatif Itu Asyik* (Jawa Barat: CV Jejak (Jejak Publisher), 2024).

Menurut Guilford terdapat lima ciri keterampilan berpikir kreatif:

a. Kemampuan berpikir lancar (*fluency*)

Fluency atau berpikir lancar menurut Utami Munandar adalah salah satu aspek utama dalam berpikir kreatif. Fluency mencerminkan kemampuan menghasilkan banyak ide, jawaban atau solusi suatu masalah secara cepat dan tepat dalam merespon situasi.³⁰

b. Kemampuan berpikir luwes atau fleksibel (*flexibility*)

Kreativitas adalah kemampuan menggunakan pendekatan yang berbeda-beda dalam memecahkan masalah. Orang kreatif mempunyai kemampuan berpikir inovatif dan kemampuan berpindah dari pola pikir dari yang lama menjadi pola pikir yang baru. Dalam hal ini memerlukan kemampuan untuk tidak melekat pada pola pemikiran yang lama.

c. Kemampuan berpikir orisinal (*originality*)

Dalam kemampuan ini menghasilkan ide-ide, menciptakan kombinasi baru dan unik, menggunakan bentuk ekspresi yang tidak biasa, dan mengembangkan berbagai kemungkinan pemecahan masalah yang mungkin belum terpikirkan oleh orang lain.

d. Kemampuan menilai (*evaluation*)

Menurut Nana Sudjana, evaluasi pada pembelajaran bukan sekedar penilaian akhir pada hasil belajar peserta didik saja, tetapi proses sistematis dan berkesinambungan yang mencakup kegiatan

³⁰ Munandar.

mengumpulkan data, menganalisisnya, dan menafsirkan informasi untuk mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran itu tercapai.³¹

e. Kemampuan memperinci (*elaboration*)

Merupakan kemampuan memperkaya atau mengembangkan gagasan, konsep atau produk, merupakan kemampuan mengungkapkan suatu objek, gagasan, dan situasi secara lebih rinci, sehingga tidak menjadikannya lebih baik, tetapi juga lebih menarik.³² Menurut Wina Sanjaya kemampuan memerinci juga mencakup keterampilan guru dalam menyesuaikan rencana pembelajaran berdasarkan hasil evaluasi dan pengamatan di kelas.³³

Ghufron dan Risnawita mengemukakan bahwa ciri-ciri kreativitas antara lain:

- a. Berpikir lancar
- b. Berpikir fleksibel
- c. Keaslian pemikiran
- d. Kemampuan memahami detail
- e. Sensitivitas
- f. Rasa ingin tahu
- g. Minat terhadap tugas kompleks dianggap sebagai suatu tantangan
- h. Keberanian dalam mengambil resiko
- i. Jangan mudah menyerah
- j. Menghargai diri sendiri dan orang lain.³⁴

³¹ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009).

³² Ayu Sri Mendra Br Sitepu, *Pengembangan Kreativitas Siswa* (Jawa Barat: Guepedia Publisher, 2019), 20.

³³ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2008).

³⁴ Widi Ardianto, *Karya Inovasi Guru Penggerak* (Semarang: Qahar Publisher, 2020), 111.

3. Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas

Faktor-faktor yang dapat mendorong terwujudnya kreativitas individu di antaranya:

a. Dorongan dari dalam diri sendiri (motivasi intrinsik)

Setiap orang mempunyai kecenderungan juga keinginan untuk berkreasi, mengembangkan keterampilan, mengekspresikan serta mengaktifkan segala kemampuan dalam dirinya. Dorongan ini merupakan dorongan dasar kreativitas, yang memungkinkan manusia untuk membangun hubungan baru dengan lingkungannya dan menjadi dirinya yang utuh.

Dalam hal ini pula didukung oleh opini Munandar yang menyatakan bahwa masyarakat tidak hanya harus didukung oleh perhatian, dorongan dan pelatihan pendidikan dari lingkungannya saja, melainkan juga mempunyai motivasi intrinsik untuk melakukannya secara mandiri.

b. Dorongan dari lingkungan (motivasi ekstrinsik)

Dalam buku Munandar, Rogers menyatakan bahwa kondisi lingkungan yang dapat mendukung kreativitas ditandai dengan:

1) Keamanan psikologis

Keamanan psikologis dapat berupa tiga proses yang saling berkaitan, yaitu:

a) Menerima orang apa adanya, dengan segala kelebihan dan juga kekurangannya.

- b) Mengupayakan suasana di mana tidak ada penilaian eksternal (atau setidaknya bebas dari pengaruh atau pengaruh yang memiliki efek yang mengancam)
 - c) Memberikan pemahaman empatik dan memungkinkan seseorang berpartisipasi dan mengenali perasaan, pikiran, tindakan individu, serta melihat dan menerima dari sudut pandangnya.
- 2) Kebebasan psikologis
- Lingkungan yang bebas secara psikologis menawarkan kesempatan kepada orang-orang untuk mengungkapkan pikiran dan perasaannya secara simbolis.³⁵

4. Faktor Pendukung dan Penghambat Kreativitas Guru

a. Faktor Pendukung Kreativitas Guru

1) Inovasi model pembelajaran

Guru yang menerapkan model pembelajaran inovatif cenderung memiliki kreativitas yang tinggi

2) Manajemen instruksional Kepala Sekolah

Kepala sekolah mendukung guru melalui supervisi dan program peningkatan kompetensi

3) Pelatihan dan workshop

Program pembangan professional guru seperti *In House Training* (THT) dan pelatihan rutin

³⁵ Ayu Nurul Amalia, Suyono, and Riyan Arthur, Pengaruh Kecerdasan Emosional, Sosial, Dan Adversitas Siswa Terhadap Kreativitas Videografi (Jawa Tengah: Penerbit NEM, 2023), 18-21.

4) Kurikulum 2013

Dengan kurikulum ini mendorong guru untuk lebih kreatif dalam mengembangkan metode pembelajaran.

b. Faktor Penghambat Kreativitas Guru

1) Kurangnya sarana dan prasarana

Banyak sekolah yang memiliki keterbatasan dalam hal sarana prasarana yang menghambat kreativitas guru.

2) Beban administratif yang berat

Guru sering terbebani dengan laporan administrasi sekolah, pengisian dokumen kurikulum, dan tugas lainnya sehingga kurang memiliki waktu untuk berinovasi dalam pembelajaran.

3) Kurangnya dukungan supervisi

Kepala sekolah atau pengawas yang kurang memberikan arahan atau dukungan kepada guru

4) Kurangnya pelatihan yang relevan

Pelatihan yang tidak sesuai dengan tantangan di kelas atau kurang aplikatif sehingga sulit di terapkan dalam pembelajaran.³⁶

5. Manfaat Kreativitas Guru dalam Pendidikan

a. Kreativitas Guru Berguna bagi Peningkatan Minat Peserta Didik terhadap Mata Pelajaran

Untuk meningkatkan minat peserta didik terhadap materi, kreativitas guru sangat berpengaruh. Banyak peserta didik yang kesulitan

³⁶ Relisa, Yunita Murdiyaningrum, and Siska Lismayanti, *Kreativitas Guru Dalam Implementasi Kurikulum 2013* (Jakarta: Kemdikbud, 2019).

untuk memahami materi karena banyak menggunakan cara belajar yang bersifat verbal atau abstrak, hal ini membuat mereka merasa bosan dan kurang tertarik. Apabila guru mampu menyajikan pembelajaran yang lebih menarik, seperti visual atau alat bantu yang menarik, peserta didik akan lebih gampang untuk memahami materi, dan mengurangi rasa bosan dan dapat meningkatkan minat belajar.

b. Kreativitas Guru Berguna dalam Transfer Informasi Lebih Utuh

Kreativitas guru berperan penting dalam menyampaikan informasi dengan cara yang lengkap dan mudah dimengerti oleh peserta didik. Melalui penggunaan alat bantu atau metode yang inovatif, peserta didik dapat terlibat lebih aktif dalam proses pembelajaran. Ini dapat membuat mereka merasa seolah-olah mengalami langsung situasi yang sedang dipelajari, sehingga pemahaman mereka meningkat.

c. Kreativitas Guru Berguna dalam Merangsang Siswa untuk Lebih Berpikir secara Ilmiah dalam Mengamati Gejala Masyarakat atau Gejala Alam yang Menjadi Objek Kajian dalam Belajar

Kreativitas guru berperan penting dalam mendorong peserta didik untuk berpikir dengan pendekatan ilmiah saat mengamati gejala sosial maupun alam. Dengan menggunakan metode yang inovatif, guru dapat membimbing peserta didik dalam mengembangkan pola pikir yang logis, terstruktur, dan konsisten. Dengan kreativitas ini mendorong peserta didik mengenali permasalahan, mengamati informasi, menganalisis, dan merumuskan hipotesis. Proses ini menjadikan peserta didik lebih

memahami materi pelajaran, dan memperkuat daya ingat serta membangun pola pikir yang mendalam.

d. **Kreativitas Guru Merangsang Kreativitas Peserta Didik**

Kreativitas guru tidak hanya membantu dalam menyampaikan materi, tetapi juga merangsang kreativitas peserta didik. Melalui pendekatan inovatif, peserta didik dapat mengeksplorasi ide-ide baru, mengembangkan imajinasi, serta melatih daya nalar mereka dalam memahami pelajaran. Hal ini membuat mereka lebih lancar, fleksibel, dan orisinal dalam berpikir, serta mampu menemukan cara-cara untuk mengatasi masalah.³⁷

B. *Ice Breaking*

1. Pengertian *Ice Breaking*

Ice breaker merupakan sebuah permainan yang biasanya seru dan mengundang gelak tawa, namun sangat berguna untuk menghangatkan suasana suatu acara. Secara linguistic dari *ice breaker* adalah “pemecah kebekuan”, *Ice* = es dan *breaker* = pemecah. Kemacetan atau embun beku identik dengan es. Dari sinilah namanya *Ice Breaker* dikenal. Sedangkan secara istilah, *ice breaker* merupakan suatu kegiatan yang biasanya berbentuk permainan (*game*). Dalam memecahkan kebekuan dalam suatu pertemuan, misalnya untuk pelatihan, seminar, presentasi, ceramah, dan jenis aktivitas *public speaking* (berbicara di depan umum) lainnya.³⁸

³⁷ Relisa, Yunita Murdiyaningrum, and Siska Lismayanti, *Kreativitas Guru Dalam Implementasi Kurikulum 2013* (Jakarta: Puslitjakdikbud, 2019).

³⁸ Wahyu Eko Handayani, *120+ Ice Breaking Dalam Pembelajaran* (Jawa Barat: Goresan Pena), 1-2.

M. Said menyatakan bahwa *Ice Breaking* mengacu pada permainan atau kegiatan yang mengubah suasana kebekuan dalam suatu kelompok. Ada juga yang mengatakan bahwa *Ice Breaking* adalah transformasi situasi dari keadaan yang membosankan, membuat mengantuk, melelahkan dan situasi yang menegangkan menjadi santai, bersemangat, tidak membuat mengantuk, serta mendengarkan atau melihat melibatkan perhatian dan kesenangan. Orang berbicara di depan kelas atau ruang pertemuan. *Ice Breaking* adalah cara yang tepat untuk menciptakan suasana menjadi kondusif. “Menggabungkan” pola pikir dan tindakan menjadi satu fokus dapat menciptakan suasana yang dinamis dan fokus. Dinamis karena peserta dapat mengubah akivitasnya sendiri mengikuti model terstruktur yang telah dipandu oleh guru. Kusumo menjelaskan bahwa *Ice Breaking* ini diperlukan karena (1) kemampuan konsentrasi setiap orang mempunyai keterbatasan dalam menyerap informasi, (2) partisipasi *audiens* dalam forum atau pembelajaran diperlukan untuk menciptakan rasa memiliki terhadap forum, (3) berbagai kondisi *audiens* atau peserta sebelum proses pembelajaran dimulai, (4) kemungkinan terjadinya kebosanan dan dalam proses pembelajaran berlangsung.³⁹

2. Prinsip *Ice Breaking*

Penggunaan *ice breaking* dalam proses pembelajaran memerlukan pertimbangan beberapa prinsip sebagai berikut:

³⁹ Ridwan Maulana, *Aksara-Aksara Di Nusantara Pengetahuan Umum, Sejarah, Tabel Aksara Lengkap, Pedoman Tata Penulisan, Dan Teknologi Aksara* (Yogyakarta: Samudra Biru, 2021), 6-7.

a. Efektivitas

Setiap *ice breaking* yang digunakan dalam pembelajaran harus memperkuat strategi pembelajaran yang telah dilaksanakan. Dengan melakukan *ice breaking*, seharusnya tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih efektif. Jika *ice breaking* merugikan pembelajar dalam situasi tertentu, hal ini hendaknya dihindari. Misalnya, jenis *ice breaking* “kepala pundak” tidak cocok untuk digunakan di ruang kelas dengan peserta didik yang banyak atau ruangan yang tersedia, karena dapat membahayakan keselamatan peserta didik.

b. *Motivated*

Tujuan utama dari *ice breaking* yaitu untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Dengan adanya *ice breaking*, harapannya peserta didik yang masih belum termotivasi, atau peserta didik yang bosan dalam mengikuti proses pembelajaran dapat kembali beraktivitas semula karena sudah termotivasi di awal pembelajaran.

c. *Synchronize*

Ice breaking atau pemecahan kebekuan dalam pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan yang tidak terpisahkan dari seluruh proses pembelajaran. Alangkah baiknya jika adalah *ice breaking* yang sesuai atau sinkron dengan materi yang dibahas pada saat itu. Dengan cara ini, memecahkan kebekuan dapat meningkatkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

d. Tidak berlebihan

Ice breaking merupakan kegiatan yang sangat menarik bagi peserta didik, sehingga akan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung. Namun, dengan menggunakan *ice breaking* yang berlebihan akan mengaburkan tujuan pembelajaran. Selain itu, juga harus memperhatikan waktu atau jumlah jam kelas yang sedang diampu.

e. Tepat situasi

Ice breaking harus dilakukan berdasarkan situasi yang tepat. Dikhawatirkan pelaksanaan *ice breaking* yang dilakukan secara sembarangan dapat merusak situasi yang sudah kondusif. Misalnya ketika peserta didik sedang sibuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru, tiba-tiba guru menyarankan untuk memberikan *ice breaking*. Tentu situasi menjadi membingungkan dan menjadi proses pengerjaan tugas tidak terfokus lagi.

f. Tidak mengandung unsur SARA

Ice breaking yang diberikan kepada peserta didik sebaiknya dipilih karena *ice breaking* mempunyai nilai yang positif terhadap rasa kebersamaan dan kebersamaan. Hindari konten yang mendiskriminasi atau menghina suatu suku, agama, ras, antar golongan harus dihindarkan, sekalipun hal tersebut sebagai lelucon saja.

g. Tidak mengandung unsur pornografi

Ada banyak sekali *ice breaking* yang sangat menarik minat bagi para guru. Baik yang diperoleh pada saat pelatihan guru maupun dari teman-teman satu profesi atau dari internet. Namun sebagai pendidik harus

memilih jenis *ice breaking* yang edukatif, spontan dan tidak mengandung untuk pornografi.⁴⁰

3. Fungsi *Ice Breaking*

Ice breaking dapat berperan penting dalam menciptakan suasana yang menyenangkan dan memungkinkan peserta untuk saling mengenal dan akrab satu sama lain dalam waktu singkat.

- a. Membantu kelompok baru untuk saling mengenal
- b. Membantu anggota baru untuk berintegrasi ke dalam kelompok
- c. Membantu semua peserta merasa menikmati bersama
- d. mempromosikan kerja sama
- e. Mendorong orang lain untuk mendengarkan
- f. Menciptakan kebaikan suasana yang partisipatif.⁴¹

4. Macam-Macam *Ice Breaking*

- a. Yel-yel

Yel yel adalah ungkapan berbentuk slogan, motto, amanat, visi, cita-cita, harapan dan sejenisnya, yang diungkapkan menggunakan nada atau lagu tertentu dan diikuti gerakan yang kompak. Contohnya :

“Ole...! Ole-ole-ole....! Ole...! Kelompok kita hebat!”

- b. Tepuk tangan

Tepuk tangan salah satu cara sederhana *ice breaking* dapat dilakukan di berbagai tempat dan situasi. Contohnya:

⁴⁰ Bayu Indra Pratama and Isnaeni Mulyaningtyas Rukoyah, Siti Inuk Natasya Julia Dewi, Belajar Anti Boring Inovasi Pembelajaran Efektif (Cahaya Ghani Recovery, 2023), 74-76.

⁴¹ Erwin Firdaus, 151+ Ice Breaking Kiat Praktis Menjadikan Suasana Pelatihan / Pembelajaran Lebih Bersemangat (Guepedia, 2022), 13.

Tepuk diam: “Tepuk diam! Ssst! Prok-prok-prok! Ssst! Prok-prok-prok!
Diem, mancep, sedakep meneng!

c. Nyanyian atau lagu

Nyanyian atau lagu sering digunakan sebagai salah satu yel-yel yang populer dan mudah dilakukan. Nada dan melodi mengikut lagu atau nyanyian yang sudah dihafal orang tetapi liriknya dimodifikasi sesuai dengan kesepakatan. Contohnya:

Lagu Tik Tik Bunyi Hujan: lirik diganti, “Ye ye ye, sorak hore di kelompok kita. Tampangnya oke tiada tanding. Wajah dan gaya, kita semua luar biasa!”

d. Gerak dan Lagu

Gerak dan lagu merupakan *ice breaking* yang mudah. Peserta diajak menyanyikan lagu yang sudah dihafal, kita hanya memberikan contoh gerakan. Mencari lagu yang dapat membangkitkan gairah bergerak dan sudah dihafal peserta. Kita tidak akan mengajari peserta menyanyi, tetapi mengajari gerak supaya tidak memakan waktu yang banyak. Contoh:

Lagu jawa, lagu shalawatan atau lagu lainnya yang dapat dimodifikasi liriknya dan memilih lagu yang dapat menggugah semangat.

e. Permainan

Permainan dapat digunakan sebagai pembuka atau penutupan sebuah sesi. Permainan bertujuan untuk mengantar memasuki suasana sesi atau memberikan ringkasan untuk apa yang telah dipelajari dalam

pembelajaran. Permainan dipilih sesuai dengan tema yang dibahas dalam sesi.

Contohnya:

Permainan komando: Peserta diajak melakukan sesuatu yang komanandan katakan. Jika tidak ada komando, jangan lakukan. Komandan berkata duduk, maka peserta harus duduk. Jika tiba-tiba ada kata berdiri, tanpa ada kata komandan berdiri, maka peserta jangan berdiri! Yang berdiri berarti salah. Tema yang tepat untuk jenis permainan ini adalah konsentrasi.⁴²

C. Minat Belajar

1. Pengertian Minat Belajar

Minat sering dikaitkan dengan keinginan atau ketertarikan yang timbul dari diri sendiri tanpa adanya paksaan dari luar. The Liang Gie menyatakan bahwa minat berarti menunjukkan keterlibatan atau tertarik dengan suatu kegiatan karena menyadari pentingnya kegiatan itu. Menurut Slameto minat merupakan rasa menyukai dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau kegiatan, tanpa ada paksaan. Sedangkan menurut Crow and Crow mengatakan minat terkait dengan motivasi instrinsik yang mendorong seseorang untuk berinteraksi dengan orang, benda, kegiatan, dan pengalaman yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.⁴³

Sebagaimana dikemukakan Oemar Hamalik bahwa minat berperan dalam memotivasi seseorang untuk mengembangkan pembelajaran dan dapat mempengaruhi keberhasilan belajar para peserta didik. Oleh karena itu,

⁴² Broto, h. 37-39

⁴³ Zulqarnain, M. Shoffa Saifillah Al-Faruq, and Sukatin, Psikologi Pendidikan (Yogyakarta: Deepublish, 2022), 22-23.

pemahaman mendalam terhadap minat peserta didik penting bagi guru. Berdasarkan pengertian tersebut, guru dapat merancang kurikulum yang sesuai dengan minat peserta didik dan memperluas minat belajarnya. Selain itu, minat yang timbul dalam diri seseorang dapat dipengaruhi oleh lingkungan atau lembaga sosial seperti keluarga, lingkungan bermain, lingkungan sekolah, dan lain-lain.⁴⁴

Minat seseorang terhadap suatu hal tidak hanya ditentukan oleh bawaan sejak lahir, namun lebih dipengaruhi oleh pengalaman individu. Jika pengalaman seseorang terhadap aktivitas tersebut selalu sesuai harapannya, maka orang tersebut tertarik dengan aktivitas tersebut. Munculnya minat dapat dipicu oleh pengalaman langsung terhadap aktivitas tersebut. Begitu pula minat belajar seseorang sangat dipengaruhi oleh hasil yang diperoleh dari belajar itu sendiri. Jika hasil belajar memuaskan maka dapat meningkatkan minat belajar. Oleh karena itu, setiap pendidik diharapkan mampu menciptakan minat pada peserta didik terhadap materi yang diajarkan dengan cara yang memotivasi.⁴⁵

Teori Self-Determination (SDT) menjelaskan bahwa minat belajar dipengaruhi oleh tiga kebutuhan utama: pertama, otonomi (membuat peserta didik merasa memiliki kendali atas pembelajaran). Kedua, kompetensi (meningkatkan rasa percaya diri saat mereka berhasil menyelesaikan tugas). Ketiga, keterkaitan (menciptakan hubungan yang positif dengan orang lain yang dapat meningkatkan motivasi). SDT juga membedakan motivasi

⁴⁴ Ardianto. h.34

⁴⁵ Lilis Maghfuroh, *Minat Dan Motivasi Belajar Di Perguruan Tinggi* (Jawa Tengah: Pena Persada, 2019), 4-5.

menjadi, intrinsik (dorongan dari dalam diri), ekstrinsik (dorongan dari luar), dan amotivasi (kurangnya motivasi). Teori ini sangat relevan karena *Ice Breaking* dapat menciptakan suasana belajar menjadi menyenangkan, membangun ketertarikan antara peserta didik dan guru, meningkatkan kompetensi melalui tantangan yang menarik. Dengan demikian, *Ice Breaking* berperan penting dalam meningkatkan motivasi intrinsik dan minat belajar peserta didik.⁴⁶

2. Indikator Minat Belajar

Menurut Sukartini sebagaimana dipaparkan dalam Suhartini ada beberapa indikator yang menunjukkan minat belajar, yaitu:

- a. Keinginan untuk memahami atau memiliki sesuatu
- b. Kegiatan atau kepahaman yang memberikan kepuasan atau disenangi
- c. Jenis kegiatan untuk memperoleh sesuatu yang disenangi
- d. Upaya-upaya yang dilakukan untuk merealisasikan keinginan atau rasa senang terhadap objek atau kegiatan tertentu.⁴⁷

Sedangkan menurut Slameto menguraikan beberapa indikator minat belajar yaitu:

- a. Fokus peserta didik, yaitu menunjukkan ketertarikannya pada suatu objek, yang membuat perhatiannya akan terpusat pada suatu obyek tersebut
- b. Rasa senang, perasaan senang yang dimaksud merupakan perasaan senang serta ketertarikan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran

⁴⁶ Muhammad Furqon, *Minat Belajar* (Sumatera Barat: Mafy Media Literasi Indonesia, 2024).

⁴⁷ Trygu, *Menggagas Konsep Minat Belajar Matematika* (Jawa Barat: Guepedia, 2021), 49.

- c. Konsentrasi, dimana peserta didik yang memiliki konsentrasi yang baik dan aktif mengikuti materi pembelajaran.
- d. Kesadaran peserta didik terhadap partisipasinya dalam pembelajaran, termasuk waktu dan tanggung jawab pada tugas yang diberikan
- e. Kemauan peserta didik untuk mempelajari materi pembelajaran tanpa adanya suatu paksaan.⁴⁸

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Minat belajar peserta didik memegang peranan penting dalam keberhasilan belajarnya. Berikut faktor yang mempengaruhi minat belajar pada peserta didik:

a. Faktor internal

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik yang mempengaruhi minat belajarnya. Faktor dari dalam diri peserta didik terdiri dari:

1) Aspek jasmaniah

Aspek jasmaniah meliputi kesehatan jasmani individu peserta didik. Kesehatan jasmani yang baik justru menunjang keberhasilan belajar, sedangkan permasalahan kesehatan jasmani dapat menurunkan minat belajar.

2) Aspek psikologis

Aspek psikologis menyangkut keadaan mental seseorang. Kondisi psikologis peserta didik berpengaruh signifikan terhadap

⁴⁸ Erna Haryani, Model Discovery Proses Kelompok Berbantuan Media Dialog Interaktif “ Mata Najwa” Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar (Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia, 2023), 12.

pembelajaran dan pencapaian hasil. Seorang peserta didik yang kurang matang secara psikologis akan mengalami kesulitan dalam memahami materi-materi pelajaran yang bersifat abstrak. Selain itu, gangguan kesehatan mental atau ketidakstabilan emosi juga dapat menghambat kemampuan peserta didik untuk mencapai hasil akademik yang baik.

b. Faktor eksternal

Faktor eksternal adalah segala sesuatu yang berasal dari luar diri peserta didik yang dapat mempengaruhi aktivitas dan hasil belajarnya. Menurut Suryabrata, ada dua faktor eksternal yang dapat mempengaruhi aktivitas dan hasil belajar seseorang peserta didik, yaitu:

- 1) Manusia atau yang disebut dengan faktor-faktor sosial. Misalnya ketika seseorang sedang belajar, tiba-tiba ada anak yang sedang bermain petasan disamping rumah. Gangguan seperti ini dapat membuat seseorang tidak dapat berkonsentrasi dalam belajar. Oleh karena itu ketidakmampuan belajar dapat disebabkan oleh faktor manusia atau interaksi sosial.
- 2) Faktor non-manusia atau faktor non-sosial. Meliputi berbagai hal seperti suhu udara, keadaan cuaca, keadaan ruangan, sarana dan fasilitas.⁴⁹

⁴⁹ Hasrian Rudi Setiawan and Danny Abrianto, *Menjadi Pendidik Profesional* (Medan: Umsu Press, 2021), 14-16.