

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Pengertian *Ice Breaking*

Istilah *icebreaker* dalam dunia pendidikan lebih didasarkan dari makna konotatif dari “memecah kebekuan”. Bedanya kalau dunia teknik memecah kebekuan “es”, sementara dalam dunia kependidikan lebih diartikan sebagai memecah kebekuan “suasana”²⁴.

Adapun pengertian *ice breaking* yang diungkapkan oleh beberapa ahli, sebagai berikut :

- a. Menurut Tholib Hariono, *ice breaking* merupakan peralihan situasi dari yang membosankan, membuat mengantuk, menjenuhkan, dan tegang menjadi rileks, bersemangat, tidak mengantuk, lebih perhatian serta munculnya rasa senang untuk mendengarkan atau melihat orang lain yang berbicara di depan kelas atau ruangan pertemuan²⁵.
- b. Menurut Prayitno dan Faisal, *ice breaking* dapat diartikan sebagai suasana belajar yang menyenangkan (*fun*) serta serius tapi santai (*sersan*). *Ice breaker* digunakan untuk menciptakan suasana belajar dari pasif ke aktif, dari kaku menjadi gerak (*akrab*), dan dari jenuh menjadi riang (*segar*)²⁶.

²⁴ Sunarto, *Ice Breaker dalam Pembelajaran Aktif* ., 1.

²⁵ Hariono dkk., “Pendampingan Pembelajaran dalam Pengkondisian Siswa melalui Ice breaking”, *Jurnal Informatika*, Vol. 2, No. 3, 2021, Hal. 126.

²⁶ Prayitno dan Faisal, “Peningkatan Semangat Belajar Siswa Melalui Kegiatan Ice breaking Pada Siswa Kelas VI SD” ., 483.

- c. Menurut Zuzu Zuhariyah dan Ilham Fahmi, *ice breaking* itu sendiri ialah aktivitas yang bertujuan untuk menanamkan motivasi atau minat siswa, serta lingkungan belajar yang dinamis, bersemangat, dan antusias, sehingga akan melahirkan suasana belajar yang menyenangkan²⁷.
- d. Menurut Devi Wurjani, Sukirno, dan Dini Ramadhani, *ice breaking* adalah suatu kegiatan-kegiatan yang dilakukan fasilitator yang memiliki manfaat untuk mengubah kondisi kelas yang menyenangkan²⁸.
- e. Menurut Aam Amalia, *ice breaking* adalah suatu kondisi sebagai pemecah situasi kebekuan pikiran atau fisik peserta didik²⁹.

Berdasarkan landasan teori tentang *ice breaking*, dapat ditarik kesimpulan bahwa *ice breaking* merupakan suatu kegiatan yang mengubah suasana tegang menjadi semangat dan menarik perhatian seseorang untuk menumbuhkan giat belajar yang terkesan menyenangkan sehingga tercapainya kesuksesan dalam proses pembelajaran.

2. Prinsip-prinsip Penggunaan *Ice Breaking* dalam Pembelajaran

Dengan dilakukannya *ice breaker* motivasi siswa menjadi tinggi, sehingga mempunyai rasa senang dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu penggunaan *ice breaker* dalam proses pembelajaran perlu mempertimbangkan beberapa prinsip sebagai berikut³⁰:

a. Efektivitas

²⁷ Zuhariyah dan Fahmi, "Pengaruh Ice breaking Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas II Di SD Negeri Pusaka Jaya Utara I Kabupaten Karawang", *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 7, No. 1, 2022, Hal. 28.

²⁸ Wurjani dan Ramadhani, "Pengaruh Teknik Pembelajaran Ice breaking Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Tema 6 Indahnya Persahabatan SD Negeri 1 Paya Bujok Tunong Langsa", *Journal of Basic Education Studies*, Vol. 2, No. 1, 2019, Hal. 71.

²⁹ Amalia, "Ice breaking dalam Pembelajaran Bahasa Arab", *Shaut al Arabiyyah*, Vol. 8, No. 1, Hal. 77.

³⁰ Sunarto, *Ice Breaker dalam Pembelajaran Aktif*, 105.

Dengan dilakukannya *ice breaker* mestinya tujuan pembelajaran semakin efektif dicapai. *Ice breaker* yang sekiranya akan membuat pembelajaran tidak kondusif dalam situasi tertentu hendaknya dihindari.

b. *Motivate*

Tujuan utama *ice breaker* adalah meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan *ice breaker* diharapkan siswa yang belum termotivasi untuk mengikuti pembelajaran menjadi termotivasi.

c. *Sinkronized*

Ice breaker dalam pembelajaran adalah bagian yang tidak terpisahkan dari seluruh proses pembelajaran yang sedang dilakukan.

d. Tidak berlebihan

Ice breaker adalah kegiatan yang sangat menyenangkan bagi siswa, sehingga mereka akan termotivasi untuk mengikuti pelajaran yang sedang berlangsung. Namun demikian penggunaan *ice breaker* yang berlebihan justru akan mengaburkan tujuan pembelajaran itu sendiri.

e. Tepat situasi

Ice breaker hendaknya dilaksanakan tepat situasi. *Icebreaker* yang dilaksanakan serampangan dikhawatirkan justru akan merusak situasi yang sudah kondusif.

f. Tidak mengandung unsur SARA

Ice breaker yang diberikan kepada siswa hendaknya dipilihkan *ice breaker* yang mempunyai nilai positif terhadap rasa persatuan.

g. Tidak mengandung unsur pornografi

Sebagai pendidik harus memilih jenis *ice breaker* yang edukatif, sopan dan tidak mengandung unsur pornografi.

3. Syarat *Ice Breaking* dalam Pembelajaran

Syarat-syarat *ice breaking* di dalam kelas yang berfungsi mengembalikan siswa kembali ke zona alfa adalah³¹:

- a. *Ice breaking* dilakukan dalam waktu singkat, semakin singkat semakin baik. Tujuan dilakukan *ice breaking* adalah untuk memecahkan suasana tegang dan kaku di dalam kelas sehingga tidak perlu melakukannya terlalu lama. Hindari agar tidak terjadi waktu belajar lebih banyak terpakai untuk melakukan *ice breaking* daripada proses pembelajaran itu sendiri.
- b. *Ice breaking* diikuti seluruh siswa. Hindari *ice breaking* yang mengikutsertakan satu atau beberapa siswa saja. Semua siswa harus terlibat dalam kegiatan *ice breaking* agar manfaatnya dapat dirasakan oleh seluruh siswa pula.
- c. Guru dapat menjelaskan dengan singkat *teaching-point* atau maksud *ice breaking* dalam waktu tidak terlalu lama. Setiap *ice breaking* yang dilakukan pasti punya tujuan tertentu. Guru harus mampu menjelaskan maksud tersebut kepada siswa agar siswa dapat mengetahui apa manfaat melakukan aktivitas tersebut.
- d. Apabila target sudah terpenuhi, yaitu siswa sudah kembali senang, segera kembali ke materi pelajaran. Hindari untuk terjadi jeda yang lama antara *ice breaking* dan kembali ke proses pembelajaran. Waktu belajar di sekolah terbatas sehingga guru harus pandai-pandai memanfaatkan dengan efisien.

³¹ Prayitno dan Faisal, "Peningkatan Semangat Belajar Siswa Melalui Kegiatan Ice Breaking Pada Siswa Kelas VI SD"., 484.

Berdasarkan syarat-syarat dalam kegiatan *ice breaking* di atas, dapat disimpulkan bahwa kegiatan *ice breaking* memiliki syarat dalam pelaksanaannya, sangat penting untuk pedoman seseorang apabila akan mengimplementasikan kegiatan *ice breaking* ini.

4. Manfaat *Ice Breaking*

Ada beberapa manfaat melakukan aktivitas *ice breaking*, diantaranya adalah menghilangkan kebosanan, kejenuhan, kecemasan, dan kelelahan karena bisa keluar sementara dari rutinitas pelajaran dengan melakukan aktivitas gerak bebas dan ceria, juga manfaat lain seperti:

- a. Melatih berfikir secara kreatif dan luas siswa.
- b. Mengembangkan dan mengoptimalkan otak dan kreativitas siswa.
- c. Melatih siswa berinteraksi dalam kelompok dan bekerja sama dalam satu tim.
- d. Melatih berpikir sistematis dan kreatif untuk memecahkan masalah.
- e. Meningkatkan rasa percaya diri.
- f. Melatih menentukan strategi secara matang.
- g. Melatih kreativitas dengan bahan yang terbatas.
- h. Melatih konsentrasi, berani bertindak dan tidak takut salah.
- i. Merekatkan hubungan internasional yang renggang.
- j. Melatih untuk menghargai orang lain.
- k. Memantapkan konsep diri.
- l. Melatih jiwa kepemimpinan.
- m. Melatih bersikap ilmiah.

n. Melatih mengambil keputusan dan tindakan³².

Berdasarkan manfaat di atas, maka jelaslah bahwa *ice breaking* memiliki peran penting dalam pembelajaran atau salah satu kegiatan alternatif untuk digunakan dalam pembelajaran agar pembelajaran tidak monoton dan tidak membosankan bagi siswa.

5. Jenis-jenis *Ice Breaking*³³

a. Jenis yel-yel

Jenis yel-yel ini sangat efektif dalam menyiapkan aspek psikologi siswa didik untuk siap mengikuti pelajaran, terutama pada jam-jam awal pembelajaran.

b. Jenis tepuk tangan

Teknik tepuk merupakan tekni *icebreakers* yang paling mudah, karena tidak memerlukan persiapan yang membutuhkan banyak waktu. Seorang guru tinggal sedikit memodifikasi jenis yang ada atau membuat sendiri model-model tepuk yang sudah ada

c. Jenis lagu

Lagu-lagu dalam pembelajaran sangat populer dalam proses pembelajaran di zaman dulu. Namun seiring dengan perkembangan zaman, nampaknya para guru masa kini sudah mulai enggan menggunakan sarana ini.

d. Jenis Humor

Humor dalam pembelajaran yang diperlukan tidaklah mengharuskan siswa didik tertawa terpingkal-pingkal, namun lebih kepada bagaimana membuat

³² Ibid.,485.

³³ Sunarto, *Ice Breaker dalam Pembelajaran Aktif.*, 33.

suasana menjadi cair tanpa ada ketegangan setelah beberapa jam sebelumnya serius memperhatikan materi pelajaran.

b. Jenis *Games*

Games atau permainan adalah jenis *icebreaker* yang paling membuat siswa didik heboh. Siswa didik akan muncul semangat baru yang lebih saat melakukan permainan. Rasa ngantuk menjadi hilang dan sikap spontan berubah menjadi aktif.

c. Jenis audio visual

Banyak sekali jenis audio visual yang dapat digunakan sebagai *icebreaking*. Biasanya klip flim pendek yang lucu, inspiratif atau memotivasi anak didik untuk belajar lebih keras.

6. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi adalah dorongan dasar menggerakkan seseorang bertindak laku³⁴. Motivasi adalah faktor-faktor yang ada dalam diri seseorang yang menggerakkan dan mengarahkan perilakunya untuk memenuhi tujuan tertentu. Proses timbulnya motivasi seseorang merupakan gabungan dari konsep kebutuhan, dorongan, tujuan, dan imbalan³⁵. Adapun menurut beberapa ahli yaitu sebagai berikut:

- a. Menurut Nur Hidayah, motivasi adalah suatu proses untuk menggerakkan motif menjadi perilaku/tindakan untuk memuaskan atau mencapai tujuan³⁶.

³⁴Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2006) Hal. 1.

³⁵Tewal dkk., *Perilaku Organisasi* (Bandung: Patra Media Grafindo, 2017) Hal. 114.

³⁶Nurjan, *Psikologi Belajar*, 151.

- b. Menurut Sunarti Rahman, motivasi belajar merupakan sesuatu keadaan yang terdapat pada diri seseorang individu di mana ada suatu dorongan untuk melakukan sesuatu guna mencapai tujuan³⁷.
- c. Menurut Wahyudin Nur Nasution, motivasi dapat diartikan sebagai semua tingkah laku atau perbuatan yang mengarah pada pemuasan/pemenuhan kebutuhan tertentu³⁸.
- d. Menurut Muhammad Fathurrohman dan Sulistyorini, motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak yang ada dalam diri individu (siswa) yang menimbulkan kegiatan belajar dan memberi arah kegiatan belajar siswa untuk mencapai tujuan yang dikehendaki oleh siswa yang bersangkutan sebagai subyek belajar³⁹.
- e. Menurut Fadhilah Suralaga, motivasi belajar merupakan kekuatan yang menggerakkan dan mengarahkan kegiatan belajar⁴⁰.

Berdasarkan landasan teori tentang motivasi belajar, dapat ditarik kesimpulan bahwa motivasi belajar adalah aspek-aspek yang ada di dalam setiap individu yang mendorong untuk memenuhi tujuan. Motivasi ini dapat ditumbuhkan melalui tindakan/perilaku, kegiatan yang menyenangkan, *reward*/hadiah, pujian dan lain sebagainya.

³⁷Rahman, "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar," *Jurnal Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, Hal. 292.

³⁸Nur Nasution, *Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI)* (Medan: Perdana Publishing, 2018) Hal. 45.

³⁹Fathurrohman dan Sulistyorini, *Belajar dan Pembelajaran Membantu Meningkatkan Mutu Pembelajaran sesuai Standar Nasional* (Yogyakarta: Teras, 2012) Hal. 143.

⁴⁰ Suralaga, *Psikologi Pendidikan* (Depok: Raja Grafindo Persada, 2021) Hal. 65.

7. Indikator Motivasi Belajar

Indikator Motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut⁴¹:

- a. Adanya hasrat dan keinginan berhasil.
- b. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.
- c. Adanya harapan dan cita-cita masa.
- d. Adanya penghargaan dalam belajar.
- e. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.
- f. Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan siswa dapat belajar dengan baik.

Menurut Sardiman menyatakan ada 8 indikator motivasi belajar sebagai berikut⁴²:

- a. Tekun menghadapi tugas
- b. Ulet menghadapi kesulitan.
- c. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah untuk orang dewasa.
- d. Lebih senang bekerja mandiri.
- e. Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin.
- f. Dapat mempertahankan pendapatnya.
- g. Tidak mudah melepaskan hal-hal yang diyakini itu.
- h. Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

⁴¹ Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya.*, 19.

⁴² Sadirman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012) Hal. 83.

8. Pengertian Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia merupakan bahasa Nasional dan bahasa Negara. Sebagai bahasa Nasional, berfungsi sebagai lambang kebanggaan nasional, alat pemersatu berbagai suku bangsa dengan latar belakang sosial budaya dan bahasa, pengembang kebudayaan, pengembang ilmu pengetahuan dan teknologi, serta alat perhubungan dalam kepentingan pemerintahan dan kenegaraan⁴³. Dalam hal ini, bahasa Indonesia harus digunakan sesuai dengan kaidah, tertib, cermat, dan masuk akal. Kita menggunakan bahasa tujuannya untuk mengekspresikan diri maupun untuk berkomunikasi⁴⁴.

9. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD/MI

Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di SD yang harus dipahami oleh guru dinyatakan dalam Badan Standar Nasional Pendidikan adalah sebagai berikut:⁴⁵

- a. Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulisan.
- b. Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa Negara.
- c. Memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.
- d. Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial

⁴³ Hidayah, "Penanaman Nilai-Nilai Karakter dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 2, No. 2, 2015, Hal. 190.

⁴⁴ Elsa Oktaviani. Nursalim, "Prinsip-Prinsip Pembelajaran Bahasa Indonesia SD / MI", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, Vol. 7, No. 1, 2021, Hal. 1.

⁴⁵ Farhrohman, "Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI", *PRIMARY*, Vol. 09, No. 1, 2017, Hal. 26.

- e. Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.
- f. Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

10. Ruang Lingkup Pembelajaran Bahasa Indonesia SD/MI

Ruang lingkup mata pelajaran Bahasa Indonesia mencakup komponen kemampuan berbahasa dan kemampuan bersastra yang meliputi aspek-aspek sebagai berikut:⁴⁶

a. Mendengarkan

Seperti mendengarkan berita, petunjuk, pengumuman, perintah, bunyi atau suara, bunyi bahasa, lagu, kaset, pesan, penjelasan, laporan, ceramah, khotbah, pidato, pembicaraan narasumber, dialog atau percakapan, pengumuman, serta perintah yang didengar dengan memberikan respon secara tepat serta mengapresiasi dan berekspresi sastra melalui kegiatan mendengarkan hasil sastra berupa dongeng, cerita anak-anak, cerita rakyat, cerita binatang, puisi anak, syair lagu, pantun, dan menonton drama anak.

b. Berbicara

Seperti mengungkapkan gagasan dan perasaan, menyampaikan sambutan, dialog, pesan, pengalaman, suatu proses, menceritakan diri, sendiri, teman, keluarga, masyarakat, benda, tanaman, binatang, pengalaman, gambar tunggal, gambar seri, kegiatan sehari-hari.

c. Membaca

⁴⁶ Ibid., 27.

Seperti membaca huruf, suku kata, kata, kalimat, paragraf, berbagai teks bacaan, denah, petunjuk, tata tertib, pengumuman, kamus, ensiklopedia serta mengapresiasi dan berekspresi sastra melalui kegiatan membaca hasil sastra berupa dongeng, cerita anak-anak, cerita rakyat.

d. Menulis

Seperti menulis karangan naratif dan nonnaratif dengan tulisan rapi dan jelas dengan memperhatikan tujuan dan ragam pembaca, pemakaian ejaan dan tanda baca, dan kosakata yang tepat dengan menggunakan kalimat tunggal dan kalimat majemuk serta mengapresiasi dan berekspresi sastra melalui kegiatan menulis hasil sastra berupa cerita dan puisi.

e. Mempresentasikan

Mempresentasikan merupakan kemampuan memaparkan sebuah gagasan atau tanggapan secara fasih, akurat, bertanggung jawab, mengajukan dan atau menanggapi pertanyaan atau pernyataan, dan atau menyampaikan perasaan secara lisan sesuai dengan konteks dan dengan cara yang komunikatif dan santun melalui beragam media, yaitu visual, digital, audio, dan audiovisual⁴⁷.

f. Memirsa

Memirsa merupakan keterampilan peserta didik untuk memahami, memaknai, menginterpretasi, dan merefleksisajian cetak, visual dan atau audiovisual sesuai tujuan dan kepentingannya untuk mengembangkan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan potensinya⁴⁸.

⁴⁷ Mustadi. dkk, *Bahasa dan Sastra Indonesia SD Berorientasi Kurikulum Merdeka* (Yogyakarta: UNY Press, 2022) Hal. 67.

⁴⁸ *Ibid.*, 68.

11. Pembelajaran Bahasa Indonesia SD/MI

Pembelajaran bahasa Indonesia pada satuan pendidikan di SD dibagi ke dalam dua kelompok utama yakni peringkat pemula (kelas I– III) dan peringkat lanjutan (kelas IV–VI). Penerapan pembelajaran bahasa untuk kedua kelompok tersebut berbeda karena sasaran dan tujuan pengajarannya pun berbeda. Bagi peringkat pemula penguasaan keterampilan membaca, menulis permulaan dan menyimak, berbicara tingkat sederhana bertujuan untuk mengarahkan pada pelatihan penggunaan keterampilan berbahasa yang lebih kompleks dan mendekati kenyataan. Pembelajaran yang ditujukan untuk tingkat lanjutan (kelas IV– VI) dimaksudkan untuk melatih dan mengembangkan penguasaan keterampilan berbahasa murid secara integral yang meliputi keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan menulis⁴⁹.

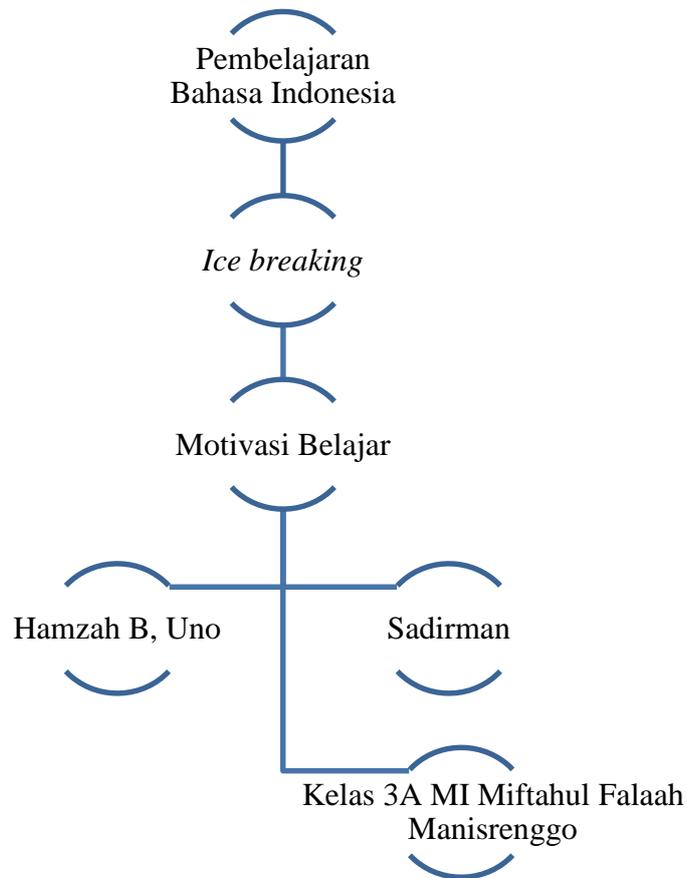
Pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan bahasa Indonesia baik secara lisan maupun tulisan. Oleh karena itu dilakukan berbagai upaya untuk itu. Termasuk oleh guru kelas atau guru bahasa Indonesia. Upaya peningkatan kemampuan siswa dalam berkomunikasi secara tertulis ditempuh melalui komponen kebahasaan, pemahaman, penggunaan, dan pengajaran⁵⁰.

⁴⁹ Ibid.

⁵⁰ Suparlan, "Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar", *Fondatia : Jurnal Pendidikan Dasar* Vol. 4, No. 2, 2020, Hal. 245-258

B. Kerangka Berpikir

Penelitian ini dirangkai untuk mengungkap apakah *ice breaking* memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas 3A MI Miftahul Falaah Manisrenggo dan seberapa besar pengaruhnya. Dalam penelitian ini, peneliti membuat kerangka pemikiran sebagai berikut:



C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan⁵¹. Adapun hipotesis dalam penelitian ini, yaitu:

⁵¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RD* (Bandung: Alfabeta, 2013) Hal. 64.

1. Ho : Tidak ada pengaruh yang signifikan antara kegiatan *ice breaking* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas 3A MI Miftahul Falaah Manisrenggo.
2. Ha : Ada pengaruh yang signifikan antara kegiatan *ice breaking* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas 3A MI Miftahul Falaah Manisrenggo