

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Teori**

##### **2.1.1 *Ice Breaking***

###### **2.1.1.1 Pengertian *Ice Breaking***

Menurut hasil penelitian M.Said (2010: 1) menyatakan bahwa yang dimaksud dengan *ice breaking* adalah permainan atau kegiatan yang berfungsi untuk mengubah suasana kebekuan dalam kelompok.

Menurut hasil penelitian Wulandari (2018: 6) menyatakan bahwa penggunaan *ice breaking* dapat menciptakan suasana yang menyenangkan, mendorong siswa lebih kreatif, dan berani dalam mengungkapkan ide-ide maupun gagasannya. Hal senada diutarakan oleh Susanah (2014: 46), yang menyebutkan bahwa *ice breaking* yang dikaitkan dengan materi pelajaran dapat melatih daya tangkap siswa, memberikan kesempatan siswa untuk berkonsentrasi, serta membangun kekompakan dalam kelompok.

Menurut hasil penelitian Pratiwi (2013: 4) mengartikan bahwa *ice breaking* adalah sebuah kegiatan yang dimaksudkan untuk membangun motivasi dan suasana belajar yang sangat dinamis, penuh semangat dan antusiasme yang berfungsi untuk memecah kebekuan dan untuk membangkitkan motivasi belajar sehingga terciptanya suatu kondisi pembelajaran menyenangkan.

Menurut hasil penelitian Sunarto (2017: 3) mengungkapkan bahwa *ice breaking* dimaksudkan untuk membangun suasana belajar yang dinamis, penuh semangat, antusias, dan menyenangkan serta serius tetapi santai. Melalui *ice breaking* diharapkan suasana pembelajaran menjadi menyenangkan, siswa tidak lagi merasa bosan, lebih bersemangat, dan dapat meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, *ice breaking* dapat diartikan sebagai pemecah situasi kebekuan fikiran atau fisik siswa. *Ice breaking* juga dimaksudkan untuk membangun suasana belajar yang dinamis, penuh semangat dan antusiasme.

### 2.1.1.2 Tujuan dan Fungsi *Ice Breaking*

Menurut hasil penelitian Sunarto (2012: 4) tujuan penggunaan *ice breaking* antara lain yaitu:

1. Menghilangkan pembatas di antara peserta didik.
2. Menciptakan suasana yang dinamis bagi peserta didik.
3. Meningkatkan aktivitas selama proses pembelajaran sehingga meningkatkan motivasi antar peserta didik.
4. Menghilangkan jarak mental sehingga menjadikan suasana lebih rileks dan menjadikan peserta didik saling mengenal satu sama lain.
5. Membuat peserta didik lebih fokus.

Menurut hasil penelitian Said (dalam Wahyuni: 2019) *ice breaking* dapat dipergunakan sebagai energizer (daya pembangkit). Daya pembangkit disini merupakan permainan yang dipergunakan untuk menyuntikkan tenaga baru sehingga menurunkan ketegangan dan meningkatkan semangat. Penurunan semangat ini biasanya juga terjadi setelah istirahat. Adapun yang perlu diperhatikan dalam penggunaan *ice breaking* antara lain:

1. Hendaknya pendidik melakukan pengujian terlebih dahulu waktu yang diperlukan serta memperhatikan kecocokan materi dengan metode *Ice Breaking* sebelum menerapkannya.
2. Menjadikan metode *ice breaking* sebagai energizer (pembangkit) motivasi.
3. Menggunakan metode *ice breaking* dengan memperhatikan sistem waktu, ruang, jumlah, dan mutu.

Menurut Ambini (2016: 2) menggunakan *ice breaking* berfungsi untuk menghindari suasana beku dalam kelas sehingga pembelajaran lebih aktif dan terfokusnya kembali konsentrasi peserta didik. Dari beberapa uraian diatas, fungsi dari metode *ice breaking* yakni sebagai pemberi energi baru. Energi ini merupakan permainan yang berguna untuk menghilangkan jenuh, mengantuk dan meningkatkan kembali semangat peserta didik.

Menurut Suryoharjuno (2017: 1) Fungsi *ice breaking* untuk sebuah proses belajar, yaitu sebagai energizer sebelum pemberian materi utama, memecah kebekuan, memberikan pencerahan disaat mengalami kejenuhan dan mampu membangkitkan gairah belajar sehingga memberikan kesan yang menyenangkan ketika belajar.

Menurut (Achmad Fanani: 2010) Fungsi *ice breaking* antara lain melatih berpikir secara kreatif, mengoptimalkan otak dan kreativitas peserta didik, melatih konsentrasi, berani dan tidak takut salah dan melatih jiwa kepemimpinan. Manfaat yang dapat diperoleh dari penggunaan teknik *ice breaking* menurut Fanani (2010: 69) adalah:

1. Menghilangkan kebosanan, kejenuhan, kecemasan, dan kelelahan karena bisa keluar dari rutinitas pelajaran dengan melakukan aktivitas gerak bebas dan cerita.
2. Melatih berpikir peserta didik secara kreatif.
3. Mengembangkan dan mengoptimalkan kreativitas peserta didik.
4. Melatih peserta didik berinteraksi dalam kelompok dan bekerja sama dalam satu tim.
5. Melatih berpikir sistematis dan kreatif untuk memecahkan masalah.
6. Meningkatkan rasa percaya diri.
7. Melatih menentukan strategi yang matang.
8. Melatih kreativitas dengan bahan terbatas, konsentrasi, merekatkan hubungan interpersonal.
9. Melatih untuk menghargai orang lain.

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

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pentingnya bagi pendidik untuk

menciptaan pelajaran yang menarik agar lebih mudah dipelajari dan menanamkan kecintaan pada pelajaran tersebut sehingga peserta didik bisa lebih semangat ketika menerima pelajaran.

#### **2.1.1.3 Tujuan Video Ice Breaking**

Pada umum nya tujuan video *ice breaking* yaitu:

1. Menciptakan keterhubungan : Membantu peserta berkenalan antara satu sama lain dan membangun rasa nyaman.
2. Mengurangi ketegangan : Menciptakan suasana yang lebih santai dan mengurangi rasa canggung diantara peserta.
3. Mendorong partisipasi : Memotivasi peserta untuk aktif berpartisipasi dalam diskusi atau kegiatan selanjutnya.
4. Membangu semangat tim : Memperkuat rasa kebersamaan dan kolaborasi diantara anggota tim.

#### **2.1.1.4 Fungsi Video Ice Breaking**

Pada umum nya fungsi video *ice breaking* yaitu:

1. Menghibur : Menyediakan elemen hiburan yang membuat suasana lebih ceria.
2. Menyampaikan pesan : Menggunakan humor tau cerita untuk menyampaikan pesan tertentu dengan cara yang lebih menarik.
3. Memperkenalkan Topik : Mengantarkan tema atau topic yang akan dibahas dengan cara menarik.
4. Membangun Energi Positif : Menciptakan suasana ang positif sehingga peserta lebih terbuka untuk berinteraksi.

#### **2.1.1.5 Teknik Penerapan Video Ice Breaking Dalam Pembelajaran**

Teknik menggunakan ice breaking ada dua cara menurut Sunarto (2012: 24) diantaranya yaitu sebagai berikut:

- a) Teknik spontan.

Dalam situasi pembelajaran teknik *ice breaking* digunakan secara spontan biasanya digunakan tanpa rencana tetapi lebih banyak digunakan karena situasi pembelajaran yang ada pada saat itu butuh penyemangat agar pembelajaran dapat fokus kembali. *Ice breaking* yang demikian bisa digunakan kapan saja melihat situasi dan kondisi yang terjadi pada saat pembelajaran berlangsung.

b) Teknik direncanakan.

Dalam situasi pembelajaran bahwa teknik *ice breaking* yang baik dan efektif membantu proses pembelajaran adalah *ice breaking* yang direncanakan dan dimasukkan dalam rencana pembelajaran. *Ice breaking* yang direncanakan dan dimasukkan dalam rencana pembelajaran dapat mengoptimalkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

#### **2.1.1.6 Jenis-jenis *Ice Breaking***

Untuk lebih mengoptimalkan proses pembelajaran dengan menggunakan metode *ice breaking* maka perlu dilakukan pengembangan metode *ice breaking* yang telah ada.

Menurut penelitian Suryoharjuno (dalam Devi : 2019) beberapa jenis metode *ice breaking* yakni, tebak-tebakan, permainan, senam otak, bercerita, kalimat indah bermakna, senam, kalimat membangun semangat, bernyanyi serta humor.

Irachmat (2015 : 1) berpendapat bahwa *ice breaking* memberikan bermacam humor/lelucon, menyanyi, berbagai tepuk tangan, games dan sebagainya. Hal ini lebih meningkatkan kembali konsentrasi dari peserta didik. Sunarto (2012 : 3) terdapat Sembilan macam *ice breaking* yang selalu dipergunakan yaitu:

a) Yel-yel.

Dalam mempersiapkan psikologis dalam proses pembelajaran khususnya pada permulaan pembelajaran maka jenis yel-yel ini sangat berguna. Selain itu, juga dapat berguna membangun kerja sama dan kekompakan antara peserta didik.

b) Tepuk Tangan.

Jenis ini merupakan jenis yang paling termudah. Jenis ini juga tidak membutuhkan waktu yang banyak dalam persiapannya sehingga jenis ini

sering digunakan.

c) Lagu.

Pada zaman dahulu, proses pembelajaran dengan menggunakan lagu sangat populer. Namun, pada zaman ini sangat jarang pendidik yang menggunakannya dalam proses pembelajaran. Ada banyak lagu yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. Lagu yang biasanya digunakan adalah lagu-lagu ceria dan lagu yang biasanya telah sering dinyanyikan oleh peserta didik. Lagu yang berisi mengenai materi yang diajarkan akan lebih bermakna. Lagu-lagu seperti ini biasanya digunakan pada akhir proses pembelajaran sebagai penarikan kesimpulan.

d) Gerak Badan.

Jenis ini berfungsi untuk menghilangkan kekakuan tubuh akibat proses pembelajaran yang mengharuskan berdiam terus beberapa jam dalam aktivitas belajar. Jenis ini berguna untuk melancarkan kembali aliran darah sehingga proses berfikir dapat menjadi lebih kreatif.

e) Humor.

Humor ini bersifat sesuatu yang dapat membuat peserta didik tertawa namun tidak harus membuat peserta didik tertawa terpingkal. Humor disini lebih mencairkan suasana tanpa ada kebakuan suasana setelah beberapa lama berfokus.

f) Games (Permainan).

Games (Permainan) adalah salah satu jenis metode *ice breaking* yang dapat membuat heboh peserta didik. Dengan jenis ini mampu meningkatkan konsentrasi berfikir hingga lebih baik dan efektif. Jenis ini paling banyak digemari oleh peserta didik karena akan memunculkan semangat baru

g) Cerita/Dongeng.

Jenis ini lebih efektif dalam memfokuskan perhatian peserta didik. Dongeng biasanya diperdengarkan ketika anak menjelang tidur agar dapat membentuk karakter. Berdasarkan isinya, dongeng dibagi menjadi beberapa macam yakni:

- a. Dongeng motivasi, berfungsi dalam menciptakan semangat tinggi dalam proses belajar.

- b. Dongeng Nasihat, berisi tentang nasihat yang diharapkan dapat dicontoh oleh peserta didik. Biasanya berupa legenda atau cerita hewan.
- c. Dongeng Lelucon, bersifat lebih menyegarkan dan menghibur sehingga suasana kelas lebih kondusif dan akrab.

h) Sulap.

Salah satu jenis yang paling jarang dipergunakan pendidik karena tidak semua dapat melakukannya. Jenis ini sangat menarik perhatian peserta didik. Dalam proses pembelajaran, tidak mengharuskan untuk mengetahui semua jenis sulap namun cukup mempelajari sulap-sulap yang termudah untuk dilakukan. Misalnya, jenis sulap yang mengandalkan kelincahan tangan untuk membuat benda.

i) Audio Visual.

Jenis ini merupakan jenis yang saat ini paling sering digunakan. Biasanya jenis ini menggunakan klip film yang menyenangkan sehingga memberikan inspiratif dan memotivasi peserta didik untuk lebih belajar giat. Namun berdasarkan pendapat ahli, peneliti memilih jenis permainan (games) yang paling disenangi oleh peserta didik karena akan membangun semangat baru dan meningkatkan konsentrasi peserta didik dalam berfikir yang lebih kreatif.

## 2.1.2 Motivasi Belajar

### 2.1.2.1 Pengertian motivasi

Menurut penelitian Santrock dalam Mardianto (2012: 86), motivasi adalah proses yang memberi semangat, arah, dan kegigihan perilaku. Artinya perilaku yang termotivasi adalah perilaku yang penuh energi, terarah dan bertahan lama. Mardianto, memberikan tiga kata kunci yang dapat diambil dari pengertian psikologi, yakni :

1. dalam motivasi terdapat dorongan yang menjadikan seseorang mengambil tindakan atau tidak mengambil tindakan

2. dalam motivasi terdapat satu pertimbangan apakah harus memprioritaskan tindakan alternative, baik itu tindakan A atau tindakan B.
3. dalam motivasi terdapat lingkungan yang memberi atau menjadi sumber masukan atau pertimbangan seseorang untuk melakukan tindakan pertama atau kedua.

Motivasi dapat diartikan sebagai kekuatan (energi) seseorang yang dapat menimbulkan tingkat persistensi dan antusiasmenya dalam melaksanakan suatu kegiatan, baik bersumber dari dalam diri individu itu sendiri (motivasi intrinsik) maupun dari luar individu (motivasi ekstrinsik).seberapa kuat motivasi yang dimiliki individu akan banyak menentukan kualitas perilaku yang ditampilkannya, baik dalam konteks belajar, bekerja maupun dalam kehidupan lainnya.

Menurut Gleitman yang dikutip oleh Mahmud (2010: 100), pengertian dasar motivasi ialah keadaan internal organisme baik manusia ataupun hewan yang mendorongnya untuk berbuat sesuatu. Dalam pengertian ini, motivasi berarti pemasok daya (energizer) untuk bertingkah laku secara terarah.Sedangkan menurut Sumadi Suryabrata (2011: 70), motifasi adalah keadaan dalam pribadi orang yang mendorong individu untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu guna mencapai sesuatu tujuan.Dalam hal ini motif bukanlah hal yang dapat diamati tetapi adalah hal yang dapat disimpulkan adanya karena sesuatu yang dapat disaksikan.

Mc Donald dalam jurnal Wasty Soemanto (1990: 191) memberikan pengertian motivasi yakni, suatu perubahan tenaga di dalam diri/ pribadi seseorang yang ditandai oleh dorongan efektif dan reaksi-reaksi dalam usaha mencapai tujuan.Purwanto (1998: 60) mengemukakan bahwa motifasi ialah segala sesuatu yang mendorong seseorang untuk tidak bertindak melakukan sesuatu.Selain itu, Ahmad Tonhowi (1993: 68), juga mengemukakan bahwa tindakan belajar yang bermotif dapat dikatakan sebagai tindakan belajar yang dilakukan oleh anak didik yang didorong oleh kebutuhan yang dirasakannya, sehingga tindakan itu tertuju ke arah suatu tujuan diidamkan.

Berdasarkan beberapa pengertian motivasi oleh para ahli, dapat dibuat kesimpulan bahwa Motivasi adalah suatu dorongan dari dalam individu untuk

melakukan suatu tindakan dengan cara tertentu sesuai dengan tujuan yang direncanakan. Motivasi di sini merupakan suatu alat kejiwaan untuk bertindak sebagai daya gerak atau daya dorong untuk melakukan pekerjaan.

### **2.1.2.2 Pengertian Belajar**

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting karena tanpa melalui pendidikan, proses transformasi dan aktualisasi pengetahuan sulit untuk diwujudkan. Demikian juga dengan sains sebagai bentuk pengetahuan ilmiah dalam pencapaiannya harus melalui proses pendidikan yang ilmiah pula.

Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respons. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya. Menurut teori ini dalam belajar yang penting adalah input yang berupa stimulus dan output yang berupa respons.

Pengertian belajar telah mengalami perkembangan secara evolusi, sejalan dengan perkembangan cara pandang dan pengalaman para ilmuwan. Pengertian belajar dapat didefinisikan sesuai dengan nilai filosofis yang dianut dan pengalaman para ilmuwan atau pakar itu sendiri dalam mengajarkan peserta didiknya.

Beberapa pengertian belajar ditinjau dari beberapa sumber, diantaranya :

1. T. Morgan mengartikan belajar sebagai suatu perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku sebagai akibat atau hasil dari pengalaman yang lalu.
2. Menurut Slavin dalam Catharina Tri Anni (2004), belajar merupakan proses perolehan kemampuan yang berasal dari pengalaman.
3. Winkel, belajar adalah aktifitas mental atau psikis, yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, nilai dan sikap.
4. Drs. Slameto (Djamarah, Syaiful Bahri, Psikologi Belajar; Rineka Cipta; 1999). Belajar adalah suatu proses usahayang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri di dalam interaksi dengan lingkungannya.

5. R. Gagne (Djamarah, Syaiful Bahri, Psikologi Belajar; Rineka Cipta; 1999). Belajar adalah suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan dan tingkah laku.
6. Shunck dan Zimerman, 1994. Belajar adalah aspek yang penting dari kinerja dan restasi murid dalam pengaturan ruang kelas dan terdapat beberapa model yang beragam ada setiap pembelajaran

### **2.1.2.3 Pengertian motivasi belajar**

Motivasi belajar adalah dorongan atau keinginan yang muncul dari dalam diri atau dipengaruhi oleh faktor eksternal, yang membuat seseorang bersemangat dan fokus untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau pemahaman dalam kegiatan belajar. Motivasi belajar ini sangat penting karena dapat menentukan sejauh mana seseorang berusaha dalam mencapai tujuan akademisnya. Dengan motivasi yang kuat, siswa cenderung lebih disiplin, rajim, dan konsisten dalam belajar, serta mampu mengatasi berbagai hambatan atau tantangan selama proses belajar.

Berikut adalah pengertian motivasi belajar menurut para ahli dan beberapa dari jurnal:

1. Sardiman (2014): Motivasi belajar adalah kekuatan yang menjadi penggerak dalam diri individu yang mendorong untuk melakukan sesuatu dalam mencapai tujuan, khususnya dalam kegiatan belajar. Menurutnya, motivasi berfungsi sebagai pendorong dan pengarah kegiatan belajar sehingga tujuan belajar dapat tercapai.
2. Santrock (2008): menurut Santrock, motivasi belajar adalah proses memberi semangat, arah, dan ketekunan pada perilaku individu dalam mencapai tujuan akademis. Ia berpendapat bahwa motivasi berasal dari sendiri (internal) atau dari luar (eksternal) yang mempengaruhi seseorang untuk belajar.
3. Jurnal pendidikan dan kebudayaan (2019): dalam penelitian ini diterbitkan oleh jurnal pendidikan dan kebudayaan, motivasi belajar didefinisikan sebagai upaya sadar untuk memfokuskan diri pada kegiatan belajar yang

dipengaruhi oleh faktor internal seperti minat dan tujuan pribadi, serta faktor eksternal seperti lingkungan belajar dan dukungan keluarga.

4. Suprijono (2019): Menurut Suprijono, motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak adalah diri siswa yang menimbulkan aktivitas belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan belajar dapat tercapai.
5. Uno (2010): Menurut Uno, motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal yang ada pada diri siswa yang menyebabkan mereka tertarik untuk melakukan perubahan tingkah laku dan mencapai tujuan tertentu.

Dari berbagai definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah dorongan yang ada pada diri seseorang untuk melakukan aktivitas belajar dengan tujuan tertentu, yang dipengaruhi oleh faktor internal maupun eksternal.

#### **2.1.2.4 Fungsi motivasi**

Fungsi motivasi menurut Hamalik dikutip Yamin (2006 : 158-159) meliputi sebagai berikut:

1. Mendorong timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan. Tanpa motivasi maka tidak akan timbul sesuatu perbuatan seperti belajar.
2. Motivasi berfungsi sebagai pengarah, artinya mengarahkan perbuatan pencapaian tujuan yang diinginkan.
3. Motivasi sebagai penggerak. Besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat atau lambatnya suatu pekerjaan.

#### **2.1.2.5 Indikator motivasi belajar**

Pelaksanaan pengembangan motivasi siswa terhadap suatu mata pelajaran adalah suatu bentuk membantu siswa melihat bagaimana hubungan antara materi yang dipelajari dengan dirinya saat kegiatan proses pembelajaran berlangsung. Indikator dari motivasi belajar diantaranya adalah

1. Adanya keinginan dan hasrat untuk berhasil

Untuk mendapatkan nilai yang tinggi dalam kegiatan pembelajarannya, siswa memiliki keinginan yang kuat untuk berhasil menguasai materi

pembelajaran.

2. Dorongan dan kebutuhan dalam belajar

Siswa memiliki rasa membutuhkan terhadap kegiatan belajar. Misalnya, dia merasa butuh belajar agar pandai dan agar tidak tertinggal dengan teman-teman di sekitarnya.

3. Adanya harapan dan cita-cita di masa depan

Seseorang yang memiliki motivasi terhadap suatu kegiatan pasti memiliki tujuan atau cita-cita tertentu yang menggerakkan dirinya untuk selalu melakukan kegiatan tersebut.

4. Adanya penghargaan dalam belajar

Siswa merasa termotivasi dengan pemberian atau penghargaan dari guru atau orang-orang di sekitarnya atas keberhasilan belajar yang telah dicapainya.

5. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar

Dengan adanya kegiatan yang menarik akan menambah rasa tertarik siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

6. Adanya lingkungan belajar yang kondusif

Kegiatan pembelajaran ini akan menjadi lebih bermakna bagi siswa jika dilakukan dalam lingkungan yang nyaman dan memberikan rasa aman bagi siswa.

Newstrom, dikutip Wibowo (2013: 110) mengemukakan bahwa sebagai indikator motivasi adalah:

1. Engagement. Engagement merupakan janji pekerja untuk menunjukkan tingkat antusiasme, inisiatif, dan usaha meneruskan.
2. Commitment. Komitmen adalah suatu tingkatan di mana pekerja meningkat dengan organisasi dan menunjukkan tindakan organizational citizenship.
3. Satisfaction. Kepuasan merupakan refleksi pemenuhan kontrol psikologis dan memenuhi harapan tempat kerja.
4. Turnover. Turnover merupakan kehilangan pekerja yang dihargai.

### 2.1.3 Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Motivasi sebagai proses batin dan proses psikologis dalam diri seseorang

sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor-faktor yaitu:

1. Faktor internal

Yaitu faktor yang berasal dari dalam diri seseorang untuk terdorong melakukan sesuatu, seperti minat, cita-cita, keinginan, harapan, dan kondisi emosional.

2. Faktor eksternal

Yaitu motivasi yang muncul karena dorongan dari luar individu, seperti lingkungan sekolah, pendidik, metode, media dan sumber belajar, penghargaan dan pujian, kompetisi, dan peran orang tua.

Motivasi sebagai proses psikologis dalam diri seseorang yang sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu:

1. Cita-cita dan aspirasi siswa

Suatu target yang ingin dicapai. Cita-cita merupakan faktor yang mempengaruhi motivasi siswa sehingga akan memperkuat motivasi belajar.

2. Kondisi yang dimiliki siswa baik jasmani maupun rohani

Kondisi ini berkaitan dengan kondisi fisik, dan kondisi psikologis. Jika seorang siswa yang kondisi jasmani dan rohaninya terganggu, maka akan mengganggu perhatian belajar siswa dan begitu juga sebaliknya.

3. Kemampuan siswa

Dalam belajar dibutuhkan berbagai kemampuan yang meliputi beberapa aspek psikis yang terdapat dalam diri siswa, misalnya perhatian, ingatan dan daya pikir.

4. Keadaan lingkungan

Keadaan lingkungan datang dari luar diri siswa. Keadaan lingkungan yang sehat, rukun, ketertiban pergaulan perlu dipertinggi mutunya dengan lingkungan yang aman, tentram, tertib dan indah, maka semangat dan motivasi belajar akan sangat tinggi.

5. Dorongan dari guru dalam memotivasi siswa

Cara guru mempersiapkan diri dalam mendidik siswa mulai dari penguasaan materi, cara menyampaikan materi, cara menarik perhatian siswa, mengevaluasi hasil belajar siswa, dan lain-lain. Bila upaya-upaya tersebut

dilaksanakan dengan mengutamakan kepentingan siswa, maka motivasi belajar siswa akan muncul dengan sendirinya.

#### 6. Unsur-unsur dalam pembelajaran

Unsur-unsur dinamis dalam belajar adalah unsur-unsur yang dapat berubah dalam proses belajar. Dalam proses belajar mengajar bisa tidak stabil, kadang-kadang kuat, kadang-kadang lemah dan bahkan hilang sama sekali. Misalnya keadaan emosi siswa, gairah belajar, situasi dalam keluarga akan mempengaruhi motivasi seseorang

Motivasi belajar tidak hanya berperan sebagai pendorong dalam diri siswa saja, tetapi juga berperan dalam memberikan rasa bahagia ketika siswa mengalami proses belajar yang menyenangkan. Perasaan senang dan bahagia inilah yang memicu munculnya semangat belajar dalam diri siswa.

#### **2.1.3.1 Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar**

Motivasi belajar bagi siswa secara tidak langsung mempengaruhi proses belajar siswa. Apabila motivasi belajar siswa menurun maka secara tidak langsung juga akan berpengaruh terhadap tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Dalam peningkatan motivasi belajar siswa, peranan guru sangat penting sekali. Guru adalah komponen utama dalam dunia pendidikan, karena secara langsung berinteraksi dengan siswa. Sehingga pengaruh guru terhadap peningkatan motivasi siswa itu sangat besar.

Ada beberapa cara untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah, di antaranya yaitu:

1. Memberi nilai-nilai, hadiah, saingan/kompetensi, kerja kelompok, mengetahui hasil, pujian dan tujuan yang diakui.
2. Menunjukkan kepada siswa bahwa keterampilan yang mereka pelajari itu sangat diperlukan oleh mereka dalam rangka belajarnya.
3. Menumbuhkan kesadaran kepada siswa agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga bekerja dengan mempertaruhkan harga diri, adalah sebagai salah satu bentuk motivasi yang cukup penting.

4. mempertaruhkan harga diri, adalah sebagai salah satu bentuk motivasi yang cukup penting

#### **2.1.4 Pengertian IPAS**

IPAS adalah ilmu pengetahuan yang rasional yang mengajarkan tentang gejala alam proses kehidupan makhluk hidup di bumi. Trianto (2015:136-137) menjelaskan bahwa IPAS adalah suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, terbuka, jujur, dan sebagainya. Susanto (2013:167) mengemukakan IPAS adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran, sehingga mendapatkan suatu kesimpulan

#### **2.2 Kerangka Berpikir**

Kerangka berfikir adalah bagian dari teori yang menjelaskan tentang alasan atau argument bagi rumusan hipotesis, akan menggambarkan alur pemikiran peneliti dan memberikan penjelasan kepada orang lain, tentang hipotesis yang telah diajukan.

Guru merupakan peranan utama dalam membangkitkan semangat siswa, karena pada dasarnya siswa cenderung lebih giat dan patuh ketika guru yang membimbingnya dari pada orangtua mereka masing-masing. Berdasarkan pernyataan ini, kesimpulan yang didapatkan yaitu terdapat hubungan pemberian video *ice breaking* terhadap motivasi belajar siswa khususnya pada siswa kelas VI SDN 106832 Sukamandi Hulu Kecamatan Pagar Merbau Kabupaten Deli Serdang. Adapun kerangka berpikir yang peneliti paparkan sebagai berikut



**Gambar 2.1 Kerangka Berfikir**

*Sumber Data diperoleh berdasarkan hasil peneliti*

Dari penjelasan diatas, penelitian ini bermaksud untuk mengetahui ada tidaknya hubungan yang ditimbulkan dari video *ice breaking* terhadap motivasi belajar siswa kelas VI SDN 106832 Sukamandi Hulu.

### **2.3 Definisi Operasional**

1. Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respons. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya.
2. *Ice breaking* adalah sebuah kegiatan yang dimaksudkan untuk membangun motivasi dan suasana belajar yang sangat dinamis, penuh semangat dan antusiasme yang berfungsi untuk memecah kebekuan dan untuk membangkitkan motifasi belajar sehingga terciptanya suatu kondisi pembelajaran menyenangkan.

3. Motivasi adalah suatu dorongan dari dalam individu untuk melakukan suatu tindakan dengan cara tertentu sesuai dengan tujuan yang direncanakan. Motivasi di sini merupakan suatu alat kejiwaan untuk bertindak sebagai daya gerak atau daya dorong untuk melakukan pekerjaan.
4. Indikator motivasi adalah pelaksanaan pengembangan motivasi siswa terhadap suatu mata pelajaran adalah suatu bentuk membantu siswa melihat bagaimana hubungan antara materi yang dipelajari dengan dirinya saat kegiatan proses pembelajaran berlangsung.

#### **2.4 Hipotesis Penelitian**

Hipotesis merupakan suatu jawaban yang bersifat sementara yang dapat disimpulkan dari permasalahan penelitian, sampai terjawab melalui pembuktian data yang terkumpulan. Hipotesis pada penelitian yang berjudul Pengaruh Video *Ice Breaking* Terhadap Motivasi Belajar Siswa di Kelas VI Mata Pelajaran IPAS SDN 106832 Sukamandi Hulu.

H<sub>0</sub> : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa dengan menggunakan pemberian *ice breaking* kelas VI SDN 10682 Sukamandi hulu.

H<sub>1</sub>: Terdapat pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa dengan menggunakan pemberian *ice breaking* kelas VI SDN 106832 Sukamandi Hulu