# BAB II

# TINJAUAN PUSTAKA

## 2.1 Kerangka Teoritis

### 2.1.1. *Ice Breaking*

**Pengertian *Ice Breaking***

*Ice Breaking* adalah suatu kegiatan yang bisa memecahkan kebosanan serta membangun suasana yang menyenangkan dan kembali menjadi kondusif. Ketika kegiatan *Ice Breaking* ini dilaksanakan dalam sebuah proses pembelajaran maka diharapkan anak – anak akan menjadi kondusif dan memperhatikan gurunya Puspita, Y (2023: 11763)

*Ice Breaking*, suatu tindakan yang dilakukan oleh setiap orang untuk menarik perhatian dan melarutkan lingkungan di dalam ruangan menjadi keadaannya yang unik, yaitu keadaan energi (kembali ke keadaan yang menguntungkan). Satriani (2018:20). Semangat ini menjadi aset bagi setiap individu untuk menyelesaikan tugas atau aktivitas. Setiawan (2021:50).

Ice Breaking adalah kegiatan yang diterapkan oleh setiap orang untuk menarik fokus perhatian serta mencairkan suasana di dalam ruangan menjadi keadaan yang semula yaitu keadaan yang semula yaitu keadaan yang bersemangat (Kembali kondusif), Harihanja & Sapri (2022). Ice Breaking juga digunakan untuk mencairkan suasana dikelas agar siswa dapat berkonsentrasi saat belajar, selain itu dapat membina hubungan yang baik antara guru dan siswa, serta dapat meningkatkan ingatan siswa dalam pelajaran. Ice Breaking ini tentunya dapat memberikan penyegaran dan pendingin otak yang terus bekerja saat proses belajar berlangsung.

Permainan penyegar (*Ice Breaking*) adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk mencairkan suasana pembelajaran yang membosankan kaku dan pasif menjadi kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, menyegarkan aktif dan membangkitkan motivasi untuk belajar lebih bergairah. Dengan guru memberikan kesan yang menarik menyenangkan dan menumbuhkan perasaan nyaman pada awal pembelajaran. Jadi, *Ice* Breaking adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang bisa mencairkan suasana yang tegang kaku berubah menjadi aktif.

*Ice Breaking* adalah kegiatan yang diterapkan oleh setiap orang untuk menarik fokus perhatian serta mencairkan suasana di dalam ruangan menjadi keadaan yang semula yaitu keadaan yang semula yaitu keadaan yang bersemangat (Kembali kondusif). Harihanja & Sapri (2022).

Penggunaan teknik Ice Breaking dalam proses pembelajaran cukup penting. Hal ini dapat membantu siswa untuk keluar dari suasana ketegangan dan kebekuan saat menerima Pelajaran dari guru sehingga informasi yang disampaikan guru akan diterima langsung oleh siswa melalui sel saraf dan dibawa ke otak. Kondisi seperti itulah yang membawa siswa mulai bergerak dengan cara menanyakan sesuatu yang belum dipahami sehingga proses komunikasi dalam pembelajaran mulai efektif. Dengan diterapkan Ice Breaking ini adalah untuk menghilangkan kejenuhan, kebosanan serta rasa ngantuk dengan hal sederhana yang dilakukan oleh setiap orang tanpa perlu keterampilan yang mumpuni. Sapri (2022). Hal inilah yang diharapkan muncul dalam setiap kegiatan pembelajaran di kelas karena apabila siswa senang dalam pembelajaran di kelas maka mereka akan semakin aktif.

Semakin aktifnya siswa terlibat dalam kegiatan pembelajaran maka kemampuan otak mereka dalam menangkap materi pembelajaran juga akan semakin berkembang. ebih lanjut ditegaskan oleh Porter (2012:22) mengemukakan bahwa “saat anak belajar dalam suasana menyenangkan maka otak akan mekar dan berkembang seperti spons yang membuat siswa mampu menyerap pelajaran dengan mudah dan cepat”. Hal inilah yang diharapkan muncul dalam setiap pembelajaran didalam kelas karena apabila siswa senang dalam mengikuti pembelajaran maka pembelajaran dikelas akan semakin aktif. Semakin aktif para siswa terlibat dalam kegiatan pembelajaran maka kemampuan otak mereka dalam menangkap materi pembelajaran juga akan semakin berkembang.

Salah satu cara yang tepat demi untuk mewujudkan hal tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan teknik Ice Breaking dalam setiap proses belajar mengajar, berdasarkan pendapat para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa Teknik Ice Breaking adalah tehnik yang mampu merubah pola semangat belajar anak dengan berbagai macam game didalamnya dan mampu merangsang motivasi siswa dalam menangkap materi dan memahami lebih cepat materi diajarkan, adapun langkah-langkah Ice Breaking yang akan di terapkan yaitu:

1. Siswa diajak membentuk lingkaran besar (dikondisikan sesuai keadaan kelas).
2. Guru menjelaskan tujuan permainan yaitu untuk membangun imajinasi, melatih keberanian berkomunikasi, dan melatih kreativitas berfikir.
3. Guru memberikan kesemptan untuk menentukan tema yang akan dibuat cerita secara bersama-sama.
4. Guru menyiapkan catatan untuk mencatat cerita siswa.

5. Siswa pertama dipersilahkan bercerita satu kalimat yang sesuai dengan tema yang sedang dibahas kegiatan bercerita di teruskan oleh siswa yang lain disebelah kanannya.
6. Guru mengatur agar cerita jangan sampai selesai sebelum siswa terakhir memberikan ceritanya.
7. Cerita berakhir jika semua siswa sudah bercerita minimal dalam satu kalimat untuk masing-masing siswa

### 2.1.2 Macam-macam *Ice Breaking*

Adapun macam-macam *Ice Breaking* diantaranya:

1. *Ice Breaking* jenis tepuk tangan

   Contoh ice breaking yang saya ambil yaitu, guru akan menjelaskan tentang senam otak, dengan membuat Gerakan 1. Tangan kanan, 1. Tangan kiri kugabung menjadi 1 kubuat jembatan: Panjang 2. Dua tangan kanan 2 Tangan kiri kugabung menjadi 4 kubuat kamera: Cikrik. 3. Tangan kanan 3 Tangan kiri kugabung menjadi enam kubuat Menara: Tinggi. 4. Tangan kanan 4 tangan kiri kugabung menjadi delapan kubuat kelinci: Lompat. 5. Tangan kanan 5 Tangan kiri kugabung menjadi sepuluh kubuat berdoa: Amin
2. *Ice Breaking* jenis audio visual

   Adalah media elektronik yang sesuai dengan perkembangan zaman, dengan ini guru bisa memberikan sebuah video animasi atau kartun mengenai belajar dan motivasi untuk terus semangat dalam belajar.
3. *Ice Breaking* humor

Humor berasal dari istilah inggris yang pada mulanya memiliki beberapa arti, Namun semuanya berasal dari suatu istilah yang berarti cairan. Humor adalah sesuatu yang menimbulkan pendengarnya merasa tergelitik, perasaan lucu, sehingga terdorong untuk tertawa. humor dalam pembelajaran yang diperlukan tidaklah mengharuskan siswa bisa tertawa terpingkal-pingkal. Namun lebih kepada bagaimana membuat suasana menjadi cair tanpa ada ketegangan setelah beberapa jam serius memperhatikan pembelajaran. sebagai penyegar suasana, tidak ada salahnya kita menceritakan tentang kelucuan. Cerita humor ini bisa didapatkan dari pengalaman pendidik itu sendiri, dari buku cerita atau internet disamping itu dapat pula kita minta salah seorang siswa menceritakan cerita lucu.

Jadi dari macam-macam *Ice Breaking* tersebut bahwa dapat menghilangkan kejenuhan, rasa bosan serta tegang. Semua itu akan dapat mencair dengan bantuan berbagai jenis *Ice Breaking* dengan cara tepuk tangan, permainan, serta dapat menceritakan sesuatu yang lucu dan untuk menciptakan nuasa kegembiran dan keakraban antar guru dan siswa dan menciptakan suasana pemebelajaran yang bermakna dan menyenangkan.

Selain *Ice Breaking* untuk meningkatkan keinginan belajar pada siswa Sekolah Dasar dilakukan pendekatan yang dilakukan oleh guru atau pendidik dengan memberikan motivasi kepada pelajar. Motivasi dapat diartikan sebagai dorongan yang bersumber dari dalam diri seseorang, baik yang dipengaruhui dari dalam maupun dari luar (pengaruh sosial) diri seseorang sehingga orang tersebut

melakukan tindakan untuk memperoleh tujuan yang ingin dicapai.” Sementara itu, Menurut Asniar (2022:41) Setiap siswa memiliki motivasi belajar yang berbeda, begitupun cara siswa dalam menentukan konsentrasinya.

Hal ini karena dalam siswa banyak pebedaan dalam proses pembelajarannya oleh karena itulah guru harus bisa multicara dalam meperbaharui proses pembelajarannya dengan banyaknya perbedaan yang ada pada individu siswa. Dengan demikian, pendidikan dapat diterapkan dengan cara melakukan belajar dengan baik. Dalam menunjang kegiatan belajar mengajar, sekolah dilengkapi dengan fasiltas, sarana dan prasarana agar tujuan pembelajaran juga tercapai. Namun dalam prakteknya belajar masih belum optimal dan belum maksimal, salah satunya ialah kurangnya motivasi siswa dan konsentrasi dalam melakukan proses pembelajaran. Oleh karena itu dalam melaksanakannya harus dirubah dalam melakukan sebuah aktivitas untuk mencerminkan semangat dan konsentrasi siswa dalam melaksanakan proses belajar.

### 2.1.3 Kelebihan dan kelemahan *Ice Breaking*

Dalam model pembelajaran pasti ada yang Namanya kekurangan kelebihannya masing-masing, termasuk *Ice Breaking* ini. Adapun kelebihan *Ice Breaking*:

1. Membuat waktu Panjang terasa cepat
2. Membawa dampak menyenangkan dalam pembelajaran
3. Dapat digunakan secara spontan atau terkonsep
2. Membuat suasana kompak dan menyatu Sedangkan kelemahan *Ice Breaking* adalah:

a. Penerapan disesuaikan dengan kondisi ditempat masing-masing. Atau dengan kata lain tidak dapat menerapkan *Ice Breaking* yang sama untuk setiap tempat atau keadaan.
b. Penerapan *Ice Breaking* relatife singkat, hanya berjalan maksimal 5 menit saja.
c. *Ice Breaking* terikat oleh waktu. Dengan kata lain dalam penerapan *Ice Breaking* waktu yang dibutuhkan sangat sedikit/singkat.
d. Kadang dalam penggunaan *Ice Breaking* membuat kelas ramai dan tak terkendali.

### 2.1.4 Motivasi Belajar Pengertian Motivasi Belajar

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 imbalan Tewal dkk., (2017)

Adapun menurut beberapa ahli yaitu sebagai berikut:

1. Menurut Nur Hidayah, motivasi adalah suatu proses untuk menggerakkan motif menjadi perilaku/tindakan untuk memuaskan atau mencapai tujuan, Nurjan, Psikologi Belajar. (151)

2. Menurut Wahyudin Nur Nasution, motivasi dapat diartikan sebagai semua tingkah laku atau perbuatan yang mengarah pada pemuasan/pemenuhan kebutuhan tertentu, Nur Nasution, (2018).
3. Menurut Fadhilah Suralaga, motivasi belajar merupakan kekuatan yang menggerakkan dan mengarahkan kegiatan belajar. Fadhila Suralaga,

(2021:65).

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.

**Bentuk-Bentuk Motivasi Di Sekolah**

Di dalam kegiatan belajar-mengajar peranan motivasi baik intrinsik maupun ekstrinsik sangat diperlukan. Motivasi bagi pelajari dapat mengembangkan aktivitas dan inisiatif, dapat mengarahkan dan memeliharan ketekunan dalam melakukan kegiatan belajar. Ada beberapa bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar di sekolah, di antaranya yaitu:

1. Memberikan Angka

   Angka dalam hal ini ini sebagai symbol dari nilai kegiatan belajarnya. Banyak siswa belajar, yang utama justru untuk mencapai angka atau nilai yang baik. Angka-angka yang baik itu bagi para siswa merupakan motivasi yang sangat kuat.

2. Hadiah

   Hadiah dapat juga dikatakan sebagai motivasi, tetapi tidak selalu demikian. Karena hadiah untuk suatu pekerjan, mungkin tidak akan menarik bagi seseorang yang tidak senang dan tidak berbakat untuk suatu pekerjaan tersebut. 3.Saingan/kompetisi

Saingan atau kompetisi dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong siswa untuk belajar. Persaingan, baik persaingan kelompok dapat meningkatkan prestasi belajar para peserta didik.

4. Mengetahui Hasil

Dengan mengetahui hasil pekerjaan, apalagi kalua terjadi kemajuan, akan mendorong siswa untuk belajar lebih giat lagi. Semakin mengetahui bahwa grafik hasil belajar meningkat, maka ada motivasi untuk terus belajar, dengan suatu harapan hasilnya terus meningkat.

5. Pujian

Apabila ada siswa yang sukses atau berhasil menyelesaikan tugas dengan baik, perlu diberikan pujian, pujian ini adalah bentuk reinforcement yang positif dan sekaligus merupakan motivasi yang baik. Oleh karena itu supaya pujian ini merupakan motivasi, pemberiannya harus tetap. Dengan pujian yang tepat akan memupuk suasana yang menyenangkan dan mempertinggi gairah belajar serta sekaligus akan membangkitkan harga diri.

6. Memberi Ulangan

Para siswa akan giat belajar kalua mengetahui akan ada ulangan. Oleh karena itu memberi ulangan ini juga merupakan sarana motivasi. Tetapi yang harus diingat oleh guru, adalah yang terlalu sering melakukan ulangan (misalnya setiap hari) karena bisa membosankan para peserta didik.

` Di samping bentuk-bentuk motivasi yang sudah dijelaskan di atas, sudah barang tentu masih banyak bentuk dan cara yang bisa dimanfaatkan. Hanya yang

penting bagi guru adanya bermacam macam motivasi itu dapat dikembangkan dan diarahkan untuk dapat melahirkan hasil belajar yang bermakna. (Sardiman , A.M, 2001)

**Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar**

Menurut dimyati dan mudjino, faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar adalah sebagai berikut:

1. Cita-cita atau Aspirasi Siswa

   Motivasi belajar tampak pada kaingin anak sejak kecil, Keberhasilan mencapai keinginan dapat menumbuhkan kemauan belajar yang akan menimbulkan cita-cita dalam kehidupan. Cita-cita dapat memperkuat motiavasi intrinsik dan ekstrinsik.

2. Kemauan siswa

   Keinginan seorang anak perlu dibarengi dengan kemampuan untuk memcapainya, karena kemauan akan memperkuat motivasi anak melaksanakan tugas-tugas perkembangan.

3. Kondisi siswa

   Kondisi siswa yang meliputi kondisi jasmani dan rohani mempengaruhi motivasi belajar.

4. Kondisi lingkungan siswa

   Siswa dapat terpengaruh oleh lingkungan sekitar, oleh karena itu kondisi lingkungan sekolah yang sehat, kerukunan, dan ketertiban pergaulan perlu di pertinggi mutunya agar semangat dan motivasi belajar siswa mudah perkuat.

5. Unsur-Unsur Dinamis dalam Belajar dan Pembelajaran

Siswa memiliki perasaan, perhatian, kemauan, ingatan, dan parkiran yang mengalami perubahan berkat pengalaman hidup.

Jenis-jenis Motivasi Belajar

1. Motivasi Belajar Intrinsik

   Motivasi intrinsik adalah motivasi yang berasal dari diri siswa sendiri untuk belajar. Motivasi ini bisa dipengaruhi oleh keinginan siswa untuk mencapai suatu tujuan tertentu, misalnya berpesrtasi, masuk sekolah favorit, masuk perguran tinggi favorit, membanggakan orang tua, dan sebagainya.

2. Motivasi Belajar Ekstrinsik

   Motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang berasal dari luar, misalnya lingkungan. Contoh motivasi ekstrinsik adalah iming-iming hadiah dari orang tua jika berprestasi, mengikuti saran atau nasihat dari guru, dan sebagainya.

Prinsip-Prinsip Motivasi

- Motivasi sebagai dasar penggerak yang mendorong aktivitas belajar
- Motivasi intrinsik lebih utama dari motivasi ekstrinsik dalam belajar
- Motivasi berapa pujian lebih baik dari pada hukuman

Peran guru

1. Guru sebagai pendidik
2. Guru sebagai pengajar
3. Guru sebagai sumber belajar
4. Guru sebagai fasilitator
5. Guru sebagai pembimbing 6.Guru sebagai demonstrator 7.Guru sebagai pengelola

8. Guru sebagai penasehat
9. Guru sebagai inovator
10. Guru sebagai pelatih
11. Guru sebagai motivator
12. Guru sebagai elevator

### 2.1.5 Indikator Motivasi Belajar

Sardiman (2012) menyatakan ada 8 indikator motivasi belajar sebagai berikut:

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.

### 2.1.6 Pelajaran Bahasa Indonesia 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 kenegaraan Hidayah (2015). Dalam hal ini, bahasa Indonesia harus digunakan sesuai dengan kaidah, tertib,

cermat, dan masuk akal. Kita menggunakan bahasa tujuannya untuk mengekspresikan diri maupun untuk berkomunikasi Elsa Oktaviani, (2021)

### 2.1.7 Materi

Jenis-jenis benda hidup manusia, hewan, tumbuhan adalah termasuk Benda hidup, atau benda yang memiliki ciri ciri makluk hidup. Benda mati kursi, meja, buku, lampu belajar termasuk kedalam benda mati, atau benda yang tidak memiliki ciri-ciri mahkluk hidup.

### 2.1.8 Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD.

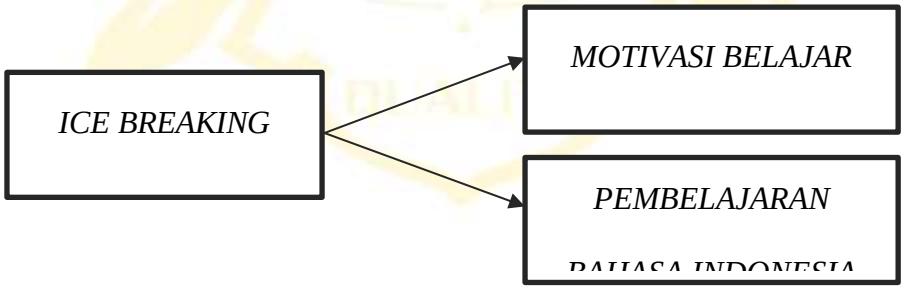
Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di SD yang harus dipahami oleh guru dinyatakan dalam Badan Standar Nasional Pendidikan adalah sebagai berikut: Fahrohman, (2021)

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 social
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.

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 pengajaran Suparlan, (2020).

## 2.2. Kerangka Berpikir

Penelitian ini dirangkai untuk mengungkap apakah Ice Breaking memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas 3 UPT SPF 101854 Sei Mencirim dan seberapa besar pengaruhnya. Dalam penelitian ini, peneliti membuat kerangka pemikiran sebagai berikut:




**Gambar 2.1 Kerangka Berfikir**

## 2.3 Defenisi Oprasional

1. Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respons.Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya.

2. Pengertian Ice Breaking permainan atau kegiatan yang berfungsi untuk mengubah suasana kebekuan dalam belajar,Ice Breaking merupakan peralihan situasi dari yang membosankan,yang membuat mengantuk,menjenuhkan,dan tegang menjadi rileks,bersemangat,tidak membuat mengantuk,serta ada perhatian dan ada rasa senang untuk mendengarkan atau melihat orang yang berbicara di depan kelas atau ruangan pertemuan.
3. Macam-macam Ice Breaking. Adapun macam-macam *Ice Breaking* diantaranya: *Ice Breaking* jenis tepuk tangan, *Ice Breaking* jenis senam otak, *Ice Breaking* jenis audio visual *Ice Breaking* humor.
4. Kelebihan dan kelemahan *Ice Breaking*. Adapun kelebihan *Ice Breaking*. Membuat waktu Panjang terasa cepat, membawa dampak menyenangkan dalam belajar. Sedangkan kelemahan *Ice Breaking*. Penerapan disesuaikan dengan kondisi ditempat masing-masing. Atau dengan kata lain tidak dapat menerapkan *Ice Breaking* yang sama untuk setiap tempat atau keadaan,
5. Motivasi segala usaha dalam diri yang mengarah pada Latihan belajar, dan menjamin keterpaduan Latihan belajar dan memberikan pedoman Latihan belajar sehingga tujuan yang ideal tercapai.
6. 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.
7. Pelajaran Bahasa Indonesia upaya peningkatan kemampuan siswa dalam berkomunikasi secara tertulis ditempuh melalui komponen kebahasaan,

pemahaman, penggunaan, dan pengajaran.

8. Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di sd yang harus dipahami oleh guru dinyatakan dalam Badan Standart Nasional Pendidikan.

## 2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan.

Adapun hipotesis dalam penelitian ini, yaitu:

1. H0:$\rho$= 0: Tidak ada pengaruh yang signifikan antara kegiatan *Ice Breaking* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas 3 UPT SPF SDN 101854 Sei Mencirim.
2. H1:$\rho \neq 0$ : Ada pengaruh yang signifikan antara kegiatan *Ice Breaking* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas 3 UPT SPF SDN 101854 Sei Mencirim