

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pengertian Implementasi

Implementasi merupakan suatu proses penerapan ide, konsep, kebijakan, atau inovasi dalam bentuk tindakan praktis sehingga memberikan dampak, baik berupa perubahan pengetahuan, keterampilan, maupun nilai dan sikap.¹³

Implementasi biasanya dilakukan setelah perencanaan sudah dianggap selesai. Implementasi juga bisa berarti pelaksanaan yang berasal dari kata bahasa Inggris *Implement* yang berarti melaksanakan.¹⁴

Menurut Schubert yang dikutip oleh Syarifuddin, implementasi merupakan system rekayasa.¹⁵ secara istilah adalah suatu proses penerapan ide, konsep, kebijakan, atau inovasi dalam suatu tindakan praktis sehingga memberikan dampak, baik berupa perubahan pengetahuan, keterampilan, maupun nilai, dan sikap. Berdasarkan pengertian tersebut dapat dipahami bahwa implementasi merupakan pengaplikasian suatu idea tau konsep.

¹³ Oemar Hamalik, *Dasar-dasar Pengembangan Kurikulum*, (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2007), hal. 237

¹⁴ E. Mulyasa, *Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2013), hal. 56

¹⁵ Kunandar, *Guru Professional Implementasi KTSP dan Sukses Dalam Sertifikasi Guru*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2007), hal. 211

B. Ice Breaking

1. Pengertian *Ice breaking*

Istilah *ice breaking* berasal dari dua kata asing, yaitu *ice* yang berarti es yang memiliki sifat kaku, dingin, dan keras, sedangkan *breaker* berarti memecahkan. Arti harfiah *ice-breaking* adalah “pemecah es”. Jadi, *ice breaking* bisa diartikan sebagai usaha untuk memecahkan atau mencairkan suasana yang kaku seperti es agar menjadi lebih nyaman mengalir dan santai.

Menurut supriadi, *ice breaking* adalah padana 2 kata inggris yang mengandung makna “memecah es”. Istilah ini sering dipakai dalam training dengan maksud menghilangkan kebekuan-kebekuan diantara peserta pelatihan, sehingga mereka saling mengenal, mengerti dan bisa berinteraksi dengan baik antar satu dengan yang lainnya. Ice breaker dalam pembelajaran dapat diartikan sebagai pemecah situasi kebekuan fikiran dan fisik siswa.¹⁶

Said mengungkapkan, yang dimaksud *ice breaker* adalah permainan atau kegiatan yang berfungsi untuk mengubah suasana kebekuan dalam kelompok.¹⁷ Melalui aktivitas dan permainan tersebut dapat mencairkan suasana yang beku menjadi lebih hangat dan menyenangkan. *Ice breaking* merupakan sentuhan aktivitas yang dapat digunakan untuk memecahkan

¹⁶ Sunarto, *Ice Breaker dalam Pembelajaran Aktif*, (Surakarta: Yuman Pressindo, 2012), hal. 1

¹⁷ M. Said, *80+ Ice Breaker Games-Kumpulan Permainan Penggugah Semangat*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2010), hal. 1

kebekuan, kekalutan, kejemuan dan kejenuhan suasana sehingga menjadi mencair dan suasana bisa kembali pada keadaan semula (lebih kondusif). Jika sentuhan aktivitas ini diterapkan pada proses pembelajaran di kelas, maka besar kemungkinannya siswa kembali pada kondisi (semangat, motivasi, gairah belajar kejemuan dan lain sebagainya) yang lebih baik. Suasana kondusif tersebut akan lebih efektif untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran dibandingkan dengan suasana yang tegang.

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 kata lain *ice breaking* juga berfungsi untuk meningkatkan minat belajar peserta didik karena minat belajar adalah kondisi dimana siswa merasa bergairah untuk melakukan proses belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut maka dapat diketahui bahwa *ice breaking* adalah suatu aktivitas atau permainan yang dilakukan untuk memecah kebekuan, kekakuan, atau ketegangan di dalam kelas agar tercipta suasana yang kondusif dan menyenangkan bagi peserta didik untuk belajar.¹⁸

2. Pentingnya *ice breaking* dalam pembelajaran

Proses pembelajaran yang serius dan kaku tanpa sedikit pun ada nuansa kegembiraan tentu akan sangat membosankan. Apalagi diketahui

¹⁸ Sunarto, *Ice Breaker dalam Pembelajaran Aktif*, (Surakarta: Yuman Pressindo, 2012), hal.3

bahwa berdasarkan penelitian kekuatan rata-rata manusia untuk konsentrasi dalam situasi yang monoton hanya sekitar 15 menit saja.

Ketika pikiran tidak bisa terfokus lagi, maka di butuhkan upaya pemusatan perhatian kembali. Upaya yang bisa dilakukan oleh guru konvensional adalah dengan meningkatkan intonasi suara yang lebih keras lagi, mengancam atau bahkan memukul-mukul meja untuk di perhatikan kembali. Upaya demikian sebenarnya justru semakin memperparah situasi pembelajaran, karena sebenarnya proses pembelajaran sangat di butuhkan keterlibatan emosional siswa. Siswa yang mempunyai rasa tidak senang atau bahkan takut, secara alami akan segera “melarikan diri” keluar dari keterlibatannya dalam mengikuti pelajaran walaupun secara fisik dia masih ditempat duduk semula. Demikian sebaliknya, siswa yang memiliki rasa gembira pada saat mengikuti proses pembelajaran akan memiliki kemampuan untuk memfokuskan pikiran dan terlibat secara aktif lebih lama dalam proses pembelajaran. Dengan demikian sangatlah penting bagi guru untuk menguasai berbagai teknik *ice breaking* dalam upaya untuk terus menjaga “stamina” belajar para siswanya.¹⁹

3. Manfaat *Ice Breaking*

Ada beberapa manfaat melakukan aktivitas *ice breaking*, diantaranya adalah menghilangkan kebosanan, kejemuhan, kecemasan, dan kelelahan

¹⁹ Sunarto, *Ice Breaker dalam Pembelajaran Aktif*, (Surakarta: Yuman Pressindo, 2012), hal. 3

karena bisa keluar sementara dari rutinitas pelajaran dengan melakukan aktivitas gerak bebas dan ceria, juga manfaat lain seperti:²⁰

- a) Melatih berpikir 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 interpersonal 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 tindakan.

Berdasarkan beberapa manfaat tersebut, maka jelaslah bahwa *ice breaking* dapat menjadi salah satu alternatif untuk digunakan dalam pembelajaran agar pembelajaran tidak monoton dan tidak membosankan bagi siswa. Terutama sangat baik digunakan dalam proses pembelajaran

²⁰Achmad Fanani, "Ice Breaking dalam Proses Belajar Mengajar," *Jurnal Pendidikan*, tahun VI, oktober 2011 hal. 69

matematika yang biasanya terkesan menegangkan dan menakutkan bagi siswa.

Berikut adalah kajian satu persatu landasan pentingnya *ice breaking*:²¹

1) Landasan empiris

Darmansyah menjelaskan bahwa hasil penelitian dalam pembelajaran pada decade terakhir mengungkapkan bahwa belajar akan lebih efektif, jika siswa dalam keadaan gembira. Kegembiraan dalam belajar telah terbukti memberikan efek yang luar biasa terhadap capaian hasil belajar. Bahkan potensi kecerdasan intelektual yang selama ini menjadi “primadona” sebagai penentu keberhasilan belajar, ternyata tidak sepenuhnya benar. Kecerdasan emosional telah memberikan kontribusi yang signifikan terhadap efektifitas pembelajaran di samping kecerdasan intelektual.

Proses belajar di sekolah terkadang sangat berbeda karakteristiknya dengan konteks belajar di rumah atau di lingkungan. Belajar di sekolah sering kali di kondisikan sedemikian rupa dengan tata tertib, keteraturan yang “membosankan”, dan segenap target kurikulum yang harus dicapai dalam kurun waktu tertentu dan sering kali tidak sesuai keinginan individu yang bersangkutan. Sementara konteks belajar yang dilakukan di rumah berlangsung lebih fleksibel, sesuai dengan keinginan individu yang bersangkutan sehingga tingkat kebosanan sangat dimungkinkan tidak terjadi.

²¹ Sunarto, *Ice Breaker dalam Pembelajaran Aktif*, (Surakarta: Yuman Pressindo, 2012), hal. 4

Tentu masing-masing kita telah mempunyai pengalaman yang tidak terhapus dalam ingatan pada saat-saat duduk di bangku sekolah. Pada saat kita merasa bosan mengikuti pelajaran dari guru. Biasanya kondisi ini di picu oleh peran guru yang mengabaikan kondisi emosional siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Tidak ada upaya untuk membangkitkan semangat dan minat siswa dengan nuansa yang menggembirakan. Hasil *survey* yang dilakukan oleh Hart dan Darmansyah kepada siswa di sekolah menunjukkan paling tidak ada 10 sifat guru yang paling tidak disukai siswa:²²

- a. Terlampau sering marah, tak pernah senyum, sering menyela, dan mencekam
- b. Tidak suka membantu siswa melakukan pekerjaan sekolah, tak jelas menerangkan pelajaran dan tugas, tidak mempersiapkan pembelajaran dengan baik
- c. Pilih kasih, menekan siswa-siswa tertentu
- d. Tinggi hati, sombong dan tak mengenal siswa
- e. Tak karuan, kejam, tak toleran, kasar, terlampau keras, dan menyuramkan kehidupan siswa
- f. Tak adil memberi angka dalam ulangan dan ujian
- g. Tak menjaga perasaan anak, membentak-bentyak siswa di depan temannya di kelas, siswa takut, siswa tak nyaman.
- h. Tidak menaruh perhatian kepada siswa dan tidak memahami siswa

²² *Ibid*, hal. 5

- i. Memberikan tugas atau pekerjaan rumah yang tak sepatasnya
- j. Tidak sanggup menjaga disiplin di dalam kelas, tidak dapat mengontrol kelas dan tidak menimbulkan rasa hormat untuk dirinya

Sangat berbeda ketika kita diajar dengan guru yang pandai membangkitkan minat siswa dengan berbagai cara seperti dengan selingan lagu-lagu yel-yel, permainan, gerakan badan dan sebagainya. Berdasarkan *survey* yang dilakukan di beberapa sekolah di Jawa Tengah, terungkap bahwa rata-rata menyukai guru-guru yang mempunyai sikap dan sifat sebagai berikut:²³

- a. Bersikap akrab dan bersahabat dengan siswa
- b. Suka membantu kesulitan siswa dalam belajar
- c. Pandai dan cerdas
- d. Mampu mengajar dengan berbagai cara atau bervariasi
- e. Bersikap lembut dan tidak kasar kepada siswa
- f. Disiplin dan bertanggung jawab
- g. Bersikap adil dan tidak pilih kasih kepada seluruh siswa
- h. Tidak suka marah-marah
- i. Bisa memahami perasaan jiwa

Berdasarkan 10 sikap dan sifat guru yang paling di sukai siswa menunjukkan bahwa syarat pertama untuk bisa menjadi guru yang disukai siswa adalah mempunyai rasa humor dan kegembiraan dalam mengajar. Teori gestalt yang dikutip Nasution menyatakan bahwa

²³ *Ibid*, hal. 6

belajar tidak mungkin tanpa ada kemauan dalam belajar, maka kesukaan siswa terhadap sikap yang dilahirkan guru jelas akan memberikan motivasi tersendiri pada siswa untuk belajar. Cara yang paling sering digunakan oleh guru yang bisa membuat nuansa gembira saat belajar adalah *ice breaking* yang di sisipkan dalam proses pembelajaran. *Ice breaking* dapat disajikan dengan menyajikan lelucon, variasi tepuk tangan, bernyanyi, mendongeng, bermain dan sebagainya. Keunggulan *ice breaking* adalah bisa dipelajari oleh setiap orang tanpa membutuhkan keterampilan tinggi. Justru *ice breaking* dapat diencanakan dan di matchingkan dengan berbagai mata pelajaran yang akan di ajarkan oleh guru.

2) Landasan teoritis

Ice breaking sangat di perlukan dalam proses pembelajaran di kelas untuk menjaga stamina emosi dan kecerdasan berfikir pada siswa. *Ice breaking* di berikan untuk memberikan rasa gembira yang bisa menumbuhkan sikap positif pada siswa dalam proses pembelajaran.

Psikolog dan peneliti Howard Gardner (1995:94) seorang tokoh pendidikan yang mengembangkan teori *multiple intelligences* berpendapat sebagai berikut.

Kita harus menggunakan keadaan positif anak untuk menarik mereka ke dalam pembelajaran di bidang-bidang dimana mereka dapat mengembangkan kompetensi. Flow adalah keadaan yang internal yang menandakan bahwa bahwa seorang anak

mengajarkan tugas yang tepat. Anda harus menemukan sesuatu yang anda sukai lalu tekunilah. Disekolah saat anak merasa “bosan”, mereka akan berontak dan berulah. Jika mereka di banjiri tantangan, mereka akan mencemaskan pekerjaan sekolah. Tetapi, anda akan belajar dengan segenap kemampuan jika anda menyukai hal yang anda dan anda senang jika terlibat dalam hal tersebut.

Begitu pentingnya membangun suasana hati siswa saat mengikuti proses pembelajaran, sampai-sampai dr, Robert sylwester (1995) memperingatkan kepada para pendidikan sebagai berikut:.

Dengan memisahkan emosi dari logika dan pemikiran dalam kelas, kita telah menyederhanakan manajemen sekolah dan evaluasi, tetapi kita juga telah memisahkan dua sisi pada sebuah koin dan akibatnya, kehilangan suatu hal yang penting. Kita tak mungkin bisa memisahkan emosi dari kegiatan penting lain dalam kehidupan.

Dalam proses belajar peran emosi sangatlah menentukan keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Suasana hati yang gembira dan tidak tertekan diyakini akan sangat membantu siswa dalam konsentrasi.dengan konsentrasi yang baik dan lebih lama, maka di harapkan dapat mencapai hasil belajar yang lebih baik.²⁴

²⁴ Sunarto, *Ice Breaker dalam Pembelajaran Aktif*, (Surakarta: Yuman Pressindo, 2012), hal. 9

3) Landasan yuridis

Berlandaskan teori-teori yang dikemukakan oleh para ahli dari berbagai Negara tentang betapa pentingnya kita menghargai kondisi emosional siswa, maka sejak lama (setelah perang dunia I) berbagai negara telah melakukan berbagai langkah untuk melindungi hak anak dari kekerasan maupun pembatasan terhadap kebebasan berekspresi. Dalam, kaitannya dalam proses pembelajaran yang menyenangkan ada beberapa ayat yang secara tersirat maupun tersurat mengatur tentang proses pembelajaran kepada siswa yang mengharuskan untuk memberikan kesempatan yang luas kepada anak untuk berekspresi dan berbagi pendapat.

Dalam, pasal 12 (ayat 1) konvensi hak anak di jelaskan bahwa Negara harus menjamin agar anak mampu mengutarakan pendapatnya sendiri dan harus di beri kesempatan untuk menyatakan ide dan pendapatnya. Untuk menjamin terciptanya kebebasan dalam mengutarakan pandangan-pandangan siswa mutlak diperlukan nuansa akrab dan senang sehingga siswa memiliki keberanian. Selain itu dalam kematangan siswa, dimana mereka masih suka bermain, berkelompok nmaupun berkompetisi. *Ice breaking* merupakan jalan mudah agar guru dapat menciptakan situasi yang demikian. Hal tersebut terdapat dalam pasal 13 ayat 1.

Selain itu anak-anak di dunia juga dijamin untuk memperoleh nuansa yang menyenangkan dalam kegiatan-kegiatan bermain. Hal

tersebut harus di peroleh di bangku sekolah dimana sebagian besar waktunya dihabiskan. Hal tersebut dimuat dalam pasal 31 ayat 1.

Sementara itu landasan yuridis yang ada di Indonesia di tulis secara lebih jelas dalam undang-undang RI No. 20 pasal 40, ayat (2) tahun 2003 tentang system pendidikan nasional berbunyi:

“guru dan tenaga kependidikan berkewajiban:

- a. Menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, kreatif, dinamis dan dialogis.
- b. Mempunyai komitmen secara professional untuk meningkatkan mutu pendidikan
- c. Member teladan dan menjaga nama baik lembaga, prfesidan kedudukan sesuai dengan kepercayaan yang di berikan kepadanya.”

Penggunaan *ice breaking* dalam pembelajaran akan sangat membantu dalam menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dalogis. Suasana pendidikan yang menyenangkan memang secara sebab akibat akan mendorong siswa untuk lebih kreatif dan dinamis. Siswa akan juga semakin berani untuk mengemukakan ide-ide dan gagasan sehingga pembelajaran lebih dialogis.²⁵

²⁵ Sunarto, *Ice Breaker dalam Pembelajaran Aktif*, (Surakarta: Yuman Pressindo, 2012), hal. 4-11

4. Ciri – ciri *Ice Breaker*

Ada beberapa kondisi sebagai ciri-ciri dari *Ice Breaker* yang dapat dipakai untuk mencairkan suasana, antara lain :

- a. Kalimat yang bisa menarik perhatian siswa dalam 11 menit pertama
- b. Adanya gerakan fisik yang mengundang perhatian peserta didik
- c. Siswa atau pesera didik dilibatkan dalam satu topik
- d. Adanya bunyi-bunyian yang merangsang pendengaran peserta didik
- e. Anekdote yang bisa membuat semua peserta didik tertawa
- f. Perenungan yang menghendaki jawaban bersama
- g. Gerakan fisik yang bisa “membangunkan” peserta didik
- h. Momen yang bisa mengubah jalan pikiran peserta didik
- i. Aksentuasi suara yang bisa menyedot perhatian peserta

5. Tujuan dan Fungsi *Ice Breaker*

Ice breaker didefinisikan sebagai “*a fun way to support the objective of presentation* [Svendsen, 1996]. Bahkan hampir dipastikan semua aktivitas manusia memerlukan kehadiran *ice breaker*. Ada beberapa tujuan penggunaan *ice breaker*, yaitu :

- a. Menghilangkan sekat-sekat pembatas di antara siswa.
- b. Terciptanya kondisi yang dinamis di antara siswa
- c. Menciptakan motivasi antara sesama siswa untuk melakukan aktivitas selama proses belajar-mengajar berlangsung.
- d. Membuat peserta saling mengenal dan akan menghilangkan jarak mental sehingga suasana menjadi benar-benar rileks, cair dan mengalir.

e. Mengarahkan atau memfokuskan peserta pada topic pembahasan/pembicaraan.

Selanjutnya *ice breaker* 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.²⁶

Catatan penting pemakaian *Ice breaker*:

- Sebelum mempraktikkan, hendaknya seorang guru, melakukan uji coba, dengan ujicoba akan diketahui secara pasti waktu yang dibutuhkan, bahkan melihat secara cermat antara kesesuaian materi *ice breaker* dengan materi pelajaran.
- Dihindari perilaku yang menganggap, bahwa *ice breaker* adalah sarana pembunuh waktu, atau pengisi waktu luang. Namun lebih diarahkan kepada pembangkitan motivasi (*energizer*).
- Dalam melakukan *ice breaker* perhatikan kaidah **WARUNG JAMU** (**W**Aktu-**R**Ua**NG**-**J**uml**A**h-dan-**M**utu).

Waktu : Kapan kita harus mempraktikkan *icebreaker*

Ruang : Pada dimensi apa kita berikan

Jumlah : Untuk berapa peserta

²⁶M. Said, *80+ Ice Breaker Games-Kumpulan Permainan Penggugah Semangat*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2010), hal. 87

Mutu : Tujuan apa yang diinginkan.²⁷

6. Teknik Pengembangan *Ice Breaker* dalam Pembelajaran

Secara garis besar dibedakan menjadi teknik pengembangan *ice breaker* , yaitu:

a. *Browsing and Sharing*

Browsing and sharing atau mencari dan berbagi adalah teknik mengembangkan *ice breaker* yang paling mudah. Hanya diperlukan usaha baik dari buku-buku, majalah, teman ataupun dari internet. Hal yang sangat murah dilakukan untuk mencari berbagai jenis *ice breaker* adalah dengan meminta dari teman guru yang lain, atau guru yang habis dari pelatihan dan penataran. Selain mencari di dalam buku atau sesama teman guru, dapat juga *browsing* di internet. Selain *browsing* dapat juga berbagi aneka jenis *ice breaker*. Di internet bahkan dapat diperoleh berbagai jenis *ice breaker* baik yang berupa narasi, audio, bahkan jenis audio visual.

b. *Modification*

Teknik yang agak kreatif dalam mengembangkan *ice breaker* adalah dengan cara memodifikasi. Teknik ini dapat dilakukan dengan baik jika guru sudah melakukan teknik yang pertama. Dalam memodifikasi *ice breaker* yang dapat dilakukan adalah dengan cara merubah beberapa bagian dari jenis *ice breaker* yang sudah ada sesuai dengan selera kita.

c. *Innovation*

²⁷ [http /icebreaker-piranti-baku-pemandu.html](http://icebreaker-piranti-baku-pemandu.html) 22.

Istilah inovasi pertama kali dikemukakan oleh Schumpeter (1934), inovasi adalah mengkreasikan dan mengimplementasikan sesuatu menjadi satu kombinasi baru. Menurut Santoso (1974), tujuan inovasi adalah meningkatkan sumber-sumber tenaga, uang, dan sarana, termasuk struktur dan prosedur. Menurut wikipedia inovasi didefinisikan sebagai berikut :

“Innovation is the creation of better or more effective product, process, services, technologis, or ideas that are accepted by merkets, government and society. Innovation differs from invenion in that innovationrefers to the use of a new idea of method, whereas invention reffers more directly to the creation of the idea or method itself”.²⁸

Berdasarkan pengertian tersebut inovasi adalah pembentukan produk yang lebih baik atau lebih efektif baik dilihat dari proses, layanan, teknologi, atau ide-ide yang diterima oleh pasar, pemerintah dan masyarakat. Dengan begitu inovasi bukanlah dipandang sebagai hasil, namun lebih kepada proses atau cara untuk menghasilkan yang baru.

7. Syarat *Ice Breaking* dalam Pembelajaran

Ice Breaking memang sangat ampuh untuk membuat siswa masuk kembali ke zona alfa. Namun guru harus berhati-hati dalam memilih *ice breaking* yang tepat. Artinya jangan sampai *ice breaking* ini menghabiskan waktu jam pelajaran. Harus dibedakan *ice breaking* yang digunakan untuk

²⁸ Sunarto, *Ice Breaker dalam Pembelajaran Aktif*, (Surakarta: Yuman Pressindo, 2012), hal. 125-128

training ataupun *outbound* dengan *ice breaking* di dalam kelas. Tantangan bagi para gurulah untuk mengoleksi *ice breaking*.

Syarat-syarat *ice breaking* di dalam kelas yang berfungsi mengembalikan siswa kembali ke zona alfa adalah :²⁹

a) *Ice breaking* dilakukan dalam waktu singkat, makin singkat makin 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 mengikut sertakan 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 aktifitas 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

²⁹ Munif Chatib, *Gurunya Manusia: Menjadikan Semua Anak Istimewa dan Semua Anak Juara*, hal. 99-102.

belajar di sekolah terbatas sehingga guru harus pandai-pandai memanfaatkan dengan efisien.

Berdasarkan syarat-syarat *ice breaking* tersebut maka penulis berpendapat bahwa guru harus dapat mengelola kegiatan *ice breaking* di dalam kelas agar efektif dan efisien. Efektif maksudnya tujuan dilakukan *ice breaking* tercapai yakni peserta didik kembali senang dan tidak tegang dalam belajar. Sedangkan efisien maksudnya waktu yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan tersebut tidak terlalu lama.

8. Jenis-jenis *ice breaking*

Menurut Sunarto banyak jenis *ice breaking* yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk mencairkan suasana kaku dan tegang di sekolah. jenis *ice breaking* ini di bagi menjadi 3 bagian:³⁰

a) Yel-yel

Yel-yel merupakan ungkapan semangat. Yel-yel biasa diungkapkan secara berkelompok dengan beragam kata dan gaya. Masing-masing kelompok biasanya akan menampilkan yel-yel yang berbeda atau sesuai dengan karakteristiknya dengan gaya yang lucu, unik, dan energik. Tak butuh waktu lama untuk melakukannya. Rata-ratahanya membutuhkan durasi waktu 3-5 menit. Membuat yel-yel tidak perlu susah-susah. Yel-yel dapat dibuat dengan kata-kata sendiri ataupun menyuplikik sebuah lagu yang penting saat melakukan yel-yel harus

³⁰ Sunarto, *Ice Breaker dalam Pembelajaran Aktif* (Surakarta: Yuma Pustaka, 2012), hal. 33.

dilakukan dengan kompak dan riang gembira.³¹ Jenis yel-yel ini sangat efektif dalam menyiapkan aspek psikologis siswa untuk siap mengikuti pembelajaran, terutama pada jam-jam awal pembelajaran. Selain itu yel-yel yel-yel juga sangat efektif membangun kekompakan dan kerjasama dalam tim (kelompok).³²

Yel-yel sederhana tetapi mempunyai tingkat “penyembuh” yang paling baik dibanding jenis lain. Dengan melakukan yel-yel selain konsentrasi menjadi pulih kembali, juga dapat menumbuhkan semangat yang tinggi dari peserta didik untuk melanjutkan pelajaran. Terlebih dahulu kita membuat kesepakatan-kesepakatan untuk melakukan yel-yel tertentu. Yel-yel yang paling sering untuk tujuan ini adalah model-model sapa jawab.

Guru menyapa Siswa menjawab

Halo Hai

Hai Halo

Apa kabar? Luar biasa

Kita kembali ke... Laptop

Are you ready? Yes

³¹ Acep Yonny, *Cara Cerdas Membangkitkan Semangat Belajar Siswa*, (Yogyakarta: PT Aji Parama, 2012), hal. 68

³² *Ice Breaker dalam Pembelajaran Aktif* (Surakarta: Yuma Pustaka, 2012), hal.

b) *Games*

Games atau permainan adalah jenis *Ice Breaker* yang paling membuat siswa didik heboh. Melalui permainan suasana menjadi cair sehingga kondisi belajar menjadi kondusif. Siswa akan muncul semangat baru yang lebih saat melakukan permainan. Dengan permainan akan mampu membangun konsentrasi anak untuk dapat berfikir dan bertindak lebih baik. Permainan merupakan kegiatan yang digemari oleh semua orang. Bukan saja bagi anak-anak, namun juga bagi para siswa didik dewasa. Namun demikian guru harus pandai memilih jenis games yang tepat, sehingga situasi belajar tidak berubah menjadi kegaduhan yang tidak perlu. Dan hal-hal yang harus diperhatikan guru dalam memilih games yang akan di gunakan sebagai ice breaker antara lain:

1. Faktor keselamatan

Faktor keselamatan harus menjadi prioritas utama saat akan menentukan jenis games yang aman terhadap keselamatan peserta didik. Benda-benda di dalam kelas juga harus menjadi perhatian terhadap pergerakan siswa didik saat melakukan *games*, seperti meja, kursi, almari dan sebagainya.

2. Faktor waktu

Banyak sekali jenis games yang dapat dilakukan bersama antara guru dan peserta didik. Namun demikian karena tujuan utamanya adalah sebagai pemecah kebekuan selama proses pembelajaran,

maka pilihlah *games* yang tidak membutuhkan terlalu banyak waktu. Dengan demikian tujuan pembelajaran tetap harus menjadi fokus dan tidak berubah menjadi pelajaran bermain atau *outbond*.

3. Faktor peralatan

Sebagaimana fungsi *ice breaker* dalam pembelajaran, maka *games* yang dipilih hendaknya yang membutuhkan peralatan yang sederhana yang selalu tersedia di dalam kelas, misalnya pensil, buku, kertas, bolpoin, kursi dan sebagainya. Bahkan banyak juga *games* yang tidak membutuhkan peralatan, namun tetap mempunyai nilai edukasi yang baik.

4. Faktor edukasi

Apapun yang dilakukan guru terhadap siswa didik adalah dalam rangka pendidikan dan pembelajaran. Demikian juga halnya dengan *games* yang dilaksanakan di kelas haruslah tetap memiliki nilai-nilai edukatif yang bisa di tanamkan kedalam jiwa siswa didik. Nilai-nilai edukatif yang bisa di peroleh dari pelaksanaan *games* adalah: kekompakan, kerjasama, kemandirian, konsentrasi, kreativitas, dan sebagainya.³³

c) Gerak Anggota Badan

Jenis *ice breaking* ini bertujuan untuk menggerakkan tubuh ketika proses pembelajaran mulai membuat siswa lesu dan bosan.

³³ Sunarto, *Ice Breaker dalam Pembelajaran Aktif*, (Surakarta: Yuman Pressindo, 2012), hal. 59-60

Banyak kreasi gerak badan dapat dilakukan oleh guru ketika pembelajaran.

Energizer jenis ini biasanya digunakan dalam pembelajaran jika dilihat para peserta sudah kecapaian maka perlu digerakkan anggota badannya agar kondisi psikologis kembali *fresh*. Jenis ini bisa dilakukan secara individual maupun berpasangan. Salah satu contoh adalah sebagai berikut:

“Jika kita katakan mangga, peserta mengangkat kedua tangan sambil berjinjit. Jika kita katakan jeruk, kedua tangan peserta mengacung ke depan. Jika kita katakan kacang, peserta membungkukkan badan sambil kedua tangan memegang sepatu.”

C. Minat Belajar

1. Pengertian Minat Belajar

Interest atau minat adalah kecenderungan dan gairah yang tinggi terhadap sesuatu.³⁴ Berarti minat merupakan suatu bentuk ketertarikan. Dengan adanya ketertarikan maka akan terjadi penerimaan terhadap suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minatnya.

Minat merupakan suatu sifat yang relatif menetap pada diri seseorang. Minat besar sekali pengaruhnya terhadap belajar sebab dengan minat seseorang akan melakukan sesuatu yang diminatinya. Sebaliknya,

³⁴ Mahmud, *Psikologi Pendidikan* (Cet. 2; Bandung: Pustaka Setia, 2012), hal. 99.

tanpa minat seseorang tidak mungkin melakukan sesuatu.³⁵ Hal ini menunjukkan bahwa minat mempengaruhi seseorang untuk melakukan sesuatu. Minat belajar mempengaruhi seseorang untuk mau melakukan proses pembelajaran. Tanpa adanya minat belajar seseorang tidak akan melakukan proses pembelajaran. Sehingga dapat dikatakan minat belajar yang tinggi akan mendorong seseorang untuk melakukan proses belajar dengan kemauan sendiri tanpa ada yang menyuruh. Minat dapat diartikan sebagai suatu yang menjadi sumber identifikasi anak dengan keberadaan pribadinya.

Minat merupakan sumber motivasi yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu yang diinginkannya. Bila seseorang melihat sesuatu akan menguntungkan orang tersebut akan berminat. Hal ini berarti minat dapat timbul ketika seseorang tahu apa manfaat yang akan diperoleh setelah melakukan sesuatu. Dapat dikatakan seseorang akan tumbuh minat untuk belajar ketika dia tahu apa manfaat yang akan diperolehnya setelah melakukan proses belajar tersebut.

Berdasarkan beberapa pengertian minat tersebut, maka dapat diketahui bahwa minat belajar adalah kecenderungan dan ketertarikan yang mendorong seseorang untuk mau melakukan proses belajar dengan kesadaran dan kemauan sendiri tanpa ada yang menyuruh. Minat belajar memiliki peran penting untuk mendukung keberhasilan belajar seseorang.

³⁵ Keke Aritonang, "Minat dan Motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Penabur*, vol. 7 no. 10 (Juni 2008), hal. 14.

2. Aspek Minat Belajar

Minat belajar seseorang dapat dilihat dari berbagai indikator minat belajar yang menunjukkan seberapa besar minat seseorang dalam suatu pembelajaran tertentu.

Menurut Safari dalam Wasti aspek minat belajar yaitu perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian dan keterlibatan siswa.³⁶

a) Perasaan Senang Perasaan terdiri atas dua yaitu perasaan momentan dan intensional.

Momentan adalah perasaan yang muncul pada saat-saat tertentu. Intensional adalah reaksi dari perasaan yang diberikan terhadap sesuatu dan hal-hal tertentu. Perasaan disini terbagi menjadi dua, yaitu perasaan senang dan perasaan tidak senang. Sehingga dari perasaan itu akan timbul sebuah sikap. Seorang siswa yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap mata Pelajaran bahasa Tematik, maka ia akan menerima pelajaran tersebut dengan senang, terus menerus mempelajarinya, tidak merasa terpaksa dalam belajar dan tidak merasakan bosan akan pelajaran matematika itu sendiri.

b) Ketertarikan

Ketertarikan itu muncul karena sifat objek yang membuat menarik atau karena ada perasaan senang terhadap objek atau pelajaran tersebut. Siswa yang memiliki ketertarikan pada pembelajaran tematik khususnya materi pelajaran Tematik, ia akan

³⁶ Sriana Wasti, "Hubungan Minat Belajar dengan Hasil Belajar Mata Pelajaran Tata Busana di Madrasah Aliyah Negeri 2 Padang," *Journal Home Economic and Tourism*, vol. 2 no. 1 (2013), hal. 5

berusaha untuk mencari tantangan pada isi pelajaran yang dikaji, mencari contoh sesuai dengan keadaan sekarang yang berkaitan dengan mata pelajaran Tematik dan secara terus menerus akan membahas materi pelajaran itu.

d) Perhatian

Perhatian sangatlah penting dalam mengikuti kegiatan dengan baik, dan hal ini akan berpengaruh pula terhadap minat siswa dalam belajar. Perhatian adalah banyak sedikitnya kesadaran yang menyertai suatu aktivitas yang dilakukan. Perhatian adalah pemusatan tenaga atau kekuatan jiwa tertentu kepada suatu obyek, atau pendayagunaan kesadaran untuk menyertai suatu aktivitas. Aktivitas yang disertai dengan perhatian intensif akan lebih sukses dan prestasinya pun akan lebih tinggi. Oleh karena itu seorang yang mempunyai perhatian terhadap suatu pelajaran ia pasti akan berusaha keras untuk memperoleh nilai yang bagus dengan cara memberikan perhatian lebih, memiliki konsentrasi dalam belajar dan mengikuti penjelasan guru serta mengerjakan tugas-tugas yang diberikan.,

e) Keterlibatan

Keterlibatan siswa dalam pembelajaran berarti siswa ikut serta dan berperan aktif dalam proses pembelajaran. Bentuk keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran ditandai dengan sikap aktif mengerjakan soal yang diberikan guru, menjawab pertanyaan,

memberi tanggapan, mengajukan ide dan membuat kesimpulan dari materi pelajaran.³⁷

Berdasarkan penjelasan tersebut diketahui bahwa ada empat indikator utama minat belajar yakni perasaan senang, ketertarikan, perhatian dan keterlibatan siswa. Indikator-indikator tersebut kemudian yang akan digunakan untuk mengetahui seberapa besar minat belajar siswa terhadap pembelajaran Tematik.

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Terdapat beragam faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik. Menurut Lucy, hal yang mempengaruhi minat belajar anak bukan karena pelajaran yang sulit melainkan tidak lepas dari faktor guru yang mengajar. Jika cara mengajar guru menarik, tidak membosankan serta sikapnya bersahabat, anak didik pasti akan menjadi lebih tekun, rajin dan antusias menerima pelajaran yang diberikan. Selain itu anak yang tidak mengetahui pentingnya belajar akan menciptakan kesulitan dalam menciptakan prestasi yang maksimal di sekolah.

Banyak anak yang tidak termotivasi ke sekolah karena mereka tidak merasakan manfaat belajar. Maka dari itu penting bagi guru untuk memberikan pemahaman pada peserta didik mengenai pentingnya belajar dan manfaat belajar sebelum memulai mempelajari sesuatu. Secara khusus guru memberikan penjelasan mengenai manfaat mempelajari materi pelajaran terhadap kehidupan sehari-hari peserta didik. Sejalan dengan hal

³⁷ *Ibid*, hal. 6

tersebut, Aritonang menyatakan faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik yaitu sebagai berikut:³⁸

a) Cara Mengajar Guru

Cara mengajar guru ternyata sangat berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik. Cara mengajar guru yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik adalah guru yang dapat berperan sebagai demonstrator dan evaluator yang baik dengan cara menarik perhatian siswa, membuat tujuan yang jelas dan mengakhiri pelajaran dengan berkesan. Perhatian siswa muncul karena didorong oleh rasa ingin tahu. Rasa ingin tahu tersebut dapat dirangsang melalui hal-hal yang baru, aneh dan lain dari hal yang sudah ada. Hal-hal yang dapat menarik perhatian siswa tersebut dapat berupa bunyi-bunyian tertentu, entah peluit, bel, potongan lagu atau tanda-tanda visual seperti mengangkat tangan. Setelah siswa tertarik untuk belajar jelaskan kepada siswa kompetensi dasar (KD) yang akan dicapai. Dengan adanya KD yang jelas siswa akan berusaha untuk mencapai KD tersebut. Tujuan yang jelas tersebut dapat dilakukan dengan cara memberikan alasan yang kuat mengapa siswa harus melakukan sesuatu sehubungan dengan KD tersebut atau menghubungkan materi pembelajaran dengan kebutuhan dan kondisi siswa.

Selanjutnya hal yang perlu dilakukan agar materi pelajaran teringat terus pada siswa adalah dengan mengakhiri pelajaran secara

³⁸ Keke Aritonang, "Minat dan Motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Penabur*, hal. 18-21.

berkesan. Misalnya dengan menyediakan waktu lima menit untuk menutup pelajaran atau menekankan pada siswa untuk hening selama beberapa detik guna mengendapkan informasi yang baru saja diterima.

b) Karakter Guru

Guru yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik adalah guru yang mampu menjalin hubungan yang harmonis dengan peserta didiknya. Ketika hubungan baik antara guru dan peserta didik telah terjalin maka peserta didik akan merasa lebih aman untuk belajar.

c) Suasana Kelas

Lingkungan kelas yang tenang dan nyaman sangat diperlukan dalam proses belajar mengajar. Akan tetapi lingkungan kelas sering membuat siswa bosan dan kecewa berada di dalamnya, oleh karena tinggal di lingkungan kelas yang sama dalam waktu yang lama, monoton, dan tidak menarik. Pengaruh lingkungan kelas dapat merangsang siswa untuk melakukan kegiatan-kegiatan yang dapat menunjang proses belajar mengajar. Semakin kreatif guru dalam menciptakan suasana kelas yang menarik akan meningkatkan minat belajar peserta didik.

d) Fasilitas Belajar

Belajar akan lebih efektif jika dibantu dengan alat peraga pengajaran daripada bila siswa belajar tanpa dibantu dengan alat pengajaran. Dengan menggunakan fasilitas belajar yang berupa alat

peragaan tersebut dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan uraian mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar tersebut dapat diketahui bahwa beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar adalah cara mengajar guru dan suasana kelas. Jika cara mengajar guru menarik perhatian siswa dan suasana kelas tidak monoton dan membosankan maka minat belajar peserta didik akan meningkat. Oleh karena itu dalam penelitian ini penulis akan menerapkan proses pembelajaran yang menarik dengan metode *alpha zone* dengan mengajak peserta didik masuk ke dalam *zona alpha* melalui *ice breaking*.

D. Penelitian Terdahulu

1. Skripsi Sumardani, “Pengaruh penerapan teknik *ice breaker* terhadap Hasil belajar peserta didik kelas III SDN 20 Pontianak Selatan”. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari hasil tes peserta didik dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata peserta didik kelas III A Sekolah Dasar Negeri 20 Pontianak Selatan (kelas kontrol) pada materi luas persegi dan persegi panjang tanpa menerapkan teknik *Ice Breaker* adalah 62,75 dari skor total sebesar 1882,50 dengan standar deviasi 15,71. Nilai rata-rata peserta didik kelas III B Sekolah Dasar Negeri 20 Pontianak Selatan (kelas eksperimen) pada materi luas persegi dan persegi panjang dengan menerapkan teknik *Ice Breaker* adalah 72,17 dari skor total sebesar 2165 dengan standar deviasi 13,49. Dari hasil *post-test* kelas

kontrol dan kelas eksperimen terdapat perbedaan skor rata-rata *post-test* peserta didik sebesar 9,42 dan berdasarkan pengujian hipotesis (uji-t) menggunakan rumus *separated varian* diperoleh thitung sebesar 2,47 dan tabel ($\alpha = 5\%$ dan $dk = 58$) sebesar 2,002. Karena *thitung* (2,47) > *ttabel* (2,002), dengan demikian maka H_a diterima. Sehingga hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran luas persegi dan persegi panjang antara yang menerapkan teknik *Ice breaker* (kelas eksperimen) dan tanpa menerapkan teknik *Ice Breaker* (kelas kontrol) di kelas III Sekolah Dasar Negeri 20 Pontianak Selatan. Pembelajaran dengan menerapkan teknik *Ice Breaker* memberikan pengaruh yang sedang (dengan harga *effect size* sebesar 0,59) pada pembelajaran luas persegi dan persegi panjang terhadap hasil belajar peserta didik di kelas III Sekolah Dasar Negeri 20 Pontianak Selatan.

2. Skripsi Noer Haryati "pengaruh *ice breaking* terhadap motivasi diri siswa dalam mengikuti pelajaran matematika pada siswa kelas vii smp n 17 surakarta tahun pelajaran 2015/2016. Berdasarkan hasil analisis data secara statistik tentang pengaruh *ice breaking* terhadap motivasi diri siswa dalam mengikuti pelajaran matematika pada siswa kelas VII SMP N 17 Surakarta Tahun Pelajaran 2015/2016 dengan menggunakan t-tes diperoleh nilai thitung sebesar 3,503. Selanjutnya nilai t hitung tersebut dikonsultasikan dengan t tabel dengan $db=N-1=29-1=28$ dalam taraf signifikansi 1% yaitu 2,763 ternyata hasil analisis data yang diperoleh t

hitung lebih besar dari t tabel yaitu sebagai berikut: $3,503 > 2,763$. Berdasarkan analisis data diatas, maka hipotesis kerja yang menyatakan bahwa “Ada pengaruh *ice breaking* terhadap motivasi diri siswa dalam mengikuti pelajaran matematika pada siswa kelas VII SMP N 17 Surakarta Tahun Pelajaran 2015/2016” diterima karena teruji kebenarannya pada taraf signifikansi 1%.

3. Skripsi Suryanti, “Pengaruh *ice breaking* terhadap motivasi belajar kimia siswa kelas X semester 2 di SMA Negeri 10 Yogyakarta Tahun Ajaran 2013/2014. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata gain ternormalisasi kelas eksperimen sebesar 43,5% berada pada kategori sedang, sedangkan gain ternormalisasi kelas control sebesar 25,2% berada pada kategori kurang. Uji t yang dilakukan menghasilkan thitung 3,296% yang lebih besar dari t tabel 1,998, sehingga dapat dinyatakan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar kimia kelas yang menggunakan *ice breaking* tipe motorik dengan motivasi belajar kimia kelas yang menggunakan *ice breaking* tipe auditori. Uji hipotesis menggunakan uji F menghasilkan F hitung sebesar 10,866 sedangkan F tabel sebesar 3,995. Berdasarkan uji F yang dilakukan diperoleh F hitung $>$ F tabel ($10,866 > 3,995$). Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan.
4. Tesis Sheilly Novia. “Pengaruh penggunaan teknik *ice breaker* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS (Studi Eksperimen Kuasi pada Siswa Jelas VII SMP N 1 Bandung). Pengaruh penggunaan teknik

ice breaker terhadap motivasi belajar dilihat dari perolehan persentase rata-rata *post test* adalah sebesar 84%, artinya H_0 ditolak berarti teknik *ice breaker* mempunyai pengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS, sedangkan sisanya sebesar 16% merupakan pengaruh dari faktor-faktor lain yang mempengaruhi motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

No.	Nama peneliti dan judul penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Sumardani, "Pengaruh penerapan teknik <i>ice breaker</i> terhadap Hasil belajar peserta didik kelas III SDN 20 Pontianak Selatan"	1. Sama-sama meneliti dengan mencari pengaruhnya 2. Sama-sama menggunakan <i>Ice Breaking</i>	1. Subjek penelitian tingkat Sekolah Dasar 2. Pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa 3. Lokasi penelitian berbeda yaitu di SDN 20 Pontianak Selatan
2.	Noer Haryati "pengaruh <i>ice breaking</i> terhadap motivasi diri siswa dalam mengikuti	1. Sama-sama meneliti dengan mencari pengaruhnya 2. Sama-sama menggunakan <i>Ice Breaking</i>	1. Subjek penelitian siswa Sekolah Menengah Pertama 2. Pengaruhnya terhadap motivasi diri siswa

	<p>pelajaran matematika pada siswa kelas VII SMPN 17 surakarta tahun pelajaran 2015/2016.</p>		<p>3. Lokasi penelitian berbeda yaitu di SMPN 17 Surakarta</p>
3.	<p>Suryanti, "Pengaruh <i>ice breaking</i> terhadap motivasi belajar kimia siswa kelas X semester 2 di SMA Negeri 10 Yogyakarta Tahun Ajaran 2013/2014.</p>	<p>1. Sama-sama meneliti dengan mencari pengaruhnya 2. Sama-sama menggunakan <i>Ice Breaking</i></p>	<p>1. Subjek penelitian siswa Sekolah Menengah Atas 2. Pengaruhnya terhadap motivasi belajar kimia siswa 3. Lokasi penelitian berbeda yaitu di SMA Negeri 10 Yogyakarta Tahun Ajaran 2013/2014.</p>

4.	<p>Tesis Sheilly Novia. "Pengaruh penggunaan teknik <i>ice breaker</i> terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS (Studi Eksperimen Kuasi pada Siswa Jelas VII SMP N 1 Bandung).</p>	<p>1. Sama-sama meneliti dengan mencari pengaruhnya 2. Sama-sama menggunakan <i>Ice Breaking</i></p>	<p>1. Subjek penelitian siswa Sekolah Menengah Pertama 2. Pengaruhnya terhadap motivasi belajar IPS 3. Lokasi penelitian berbeda yaitu di SMP N 1 Bandung</p>
----	--	--	---

Penelitian ini dilakukan di MI Riyadlotul Uqul Sumbergempol Tulungagung dengan mengambil subyek siswa kelas II dan V pada pembelajaran Tematik Tahun ajaran 2018/2019.

D. Paradigma Penelitian

Ice breaking merupakan salah satu cara untuk memecahkan suatu suasana yang beku ketika pembelajaran dikelas. Dengan adanya *ice breaking* maka suasana di dalam kelas akan menjadi lebih menyenangkan, sehingga peserta didik tidak akan jenuh ketika mengikuti pembelajaran. Proses pembelajaran akan lebih menarik dengan penggunaan *ice breaking*, karena siswa akan mempunyai minat dan semangat belajar yang lebih baik. Sehingga ketika guru menyampaikan pembelajaran, maka materi tersebut dapat diterima oleh peserta didik dengan maksimal. Sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai.

Uraian diatas dapat di buat skema kerangka pemikiran sebagai berikut:

Implementasi *Ice Breaking* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di MI Riyadlotul Uqul Doroampel Sumbergempol Tulungagung

