

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Pustaka

Penelitian skripsi ini, merujuk ke beberapa penelitian yang dilakukan sebelumnya, yaitu :

1. Skripsi yang disusun oleh Reni Anggraini, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung dengan judul “Pengaruh Teknik Pembelajaran *Ice Breaking* terhadap Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran IPA Kelas III MI Masyariqul Anwar 4 Suka Bumi Bandar Lampung”. Dari hasil penelitian ini, dihasilkan nilai rata-rata kelas eksperimen 90.7647 dengan jumlah responden 17 siswa. Selanjutnya pada kelas kontrol memiliki rata-rata 88.3478 dengan jumlah responden 23 siswa.¹ Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa rata-rata motivasi siswa pada mata pelajaran IPA dengan menggunakan teknik *ice breaking* lebih tinggi daripada rata-rata motivasi dengan menggunakan teknik pembelajaran tutorial/bimbingan.
2. Penelitian Sumardani, dkk, Pengaruh Penerapan Teknik *Ice Breaking* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar, pada Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran. Vol. 3 No. 10, 2014. Hasil penelitiannya menemukan suasana belajar yang menyenangkan merupakan salah satu

¹ Reni Anggraini, “Pengaruh Teknik Pembelajaran *Ice Breaking*, Terhadap Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas III MI Masyariqul Anwar 4 Suka Bumi Bandar Lampung”, (Skripsi: Lampung 2018)

faktor yang memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang berlangsung secara menyenangkan, akan membuat siswa mudah menerima pelajaran tanpa paksaan dan tekanan. Suasana belajar yang menyenangkan dapat memusatkan perhatian siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Salah satu teknik yang digunakan yaitu *ice breaking*.²

3. Skripsi yang disusun oleh Alaena Saroya, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Syarif Hidayatullah Jakarta, dengan judul “Pengaruh Penerapan *Ice Breaking* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sosiologi di SMA Darussalam ciputat”. Hasil dari penelitian ini bahwa pembelajaran menggunakan penerapan *ice breaking* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa pada pembelajaran sosiologi di SMA Darussalam ciputat. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4,29 > 0,325$ dengan taraf signifikan 0,05. Nilai KKM yang diperoleh setelah penerapan *ice breaking*, dimana sebelum menerapkan *ice breaking*, jumlah siswa yang tidak mencapai KKM sebesar 50% dari sampel. Sedangkan setelah menggunakan penerapan *ice breaking* siswa yang tidak mencapai KKM hanya 20%.³

Persamaan dalam penelitian diatas dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah sama-sama meneliti tentang *ice breaking* untuk meningkatkan proses belajar siswa.

² Sumardani. Dkk. *Pengaruh Penerapan Teknik Ice breaking Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. Vol. 3 No. 10, 2014, hal.

³ Alaena Saroya, *Pengaruh Penerapan Ice Breaking Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sosiologi di SMA Darussalam ciputat*. (skripsi: Jakarta 2014)

Adapun perbedaan pada penelitian ini terletak pada a) penggunaan metode dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif, yang dimana penelitian tentang *ice breaking* kebanyakan menggunakan metode kuantitatif b) subyek dan obyeknya, dimana penelitian yang peneliti lakukan ini berlokasi di MI Muhammadiyah 1 Simo Jenangan Ponorogo, c) penelitian ini menggunakan perspektif *Neurosains* dan Psikologi Belajar, dimana dua hal tersebut menempati sisi kebaruan dari penelitian ini.

B. Landasan Teori

1. Pengertian *Ice Breaking*

Ice breaking berasal dari dua kata asing, *ice* berarti es yang memiliki sifat kaku, dingin dan keras, sedangkan *breaking* berarti memecahkan. *Ice breaking* adalah pemecah es. Jadi, *ice breaking* adalah suatu cara untuk mencairkan suasana yang kurang kondusif, meningkatkan semangat belajar, yang dimana kegiatan ini dilakukan agar mengurangi kejenuhan di dalam kelas sehingga siswa merasa nyaman, semangat, dan berkonsentrasi saat proses belajar mengajar dimulai. Kegiatan *ice breaking* dilakukan dengan cara permainan, bernyanyi, yel-yel, ataupun tebak tebakan.⁴

Ice breaking adalah suatu cara yang diterapkan di dalam pembelajaran untuk mengubah suasana yang membosankan, menjenuhkan, tegang, menjadi rileks, bersemangat, senang, berkonsentrasi, tidak

⁴ Efi Ika Febriandari, "Pengaruh Kreativitas Guru Dalam Menerapkan *Ice Breaking* dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual* 3, no. 4 (2018): 485–494.

membuat mengantuk. Suasana yang menyenangkan dan kondusif sangat dibutuhkan oleh seorang siswa dalam belajar salah satunya adalah membawa siswa menciptakan suasana yang nyaman dengan mengajak bertepuk tangan, bernyanyi menggerakkan tubuh atau bermain.⁵

Tujuan *ice breaking* adalah 1) untuk mengarahkan otak agar berada pada kondisi stabil, 2) membangun kembali suasana agar santai dan menyenangkan, 3) tumbuhnya motivasi pada siswa dan pendidik.

2. Manfaat *Ice breaking*

Ada beberapa manfaat *ice breaking* diantaranya adalah :

- a. Melatih konsentrasi
- b. Menghilangkan kebosanan dan kejenuhan
- c. Melatih siswa untuk berinteraksi dengan temannya
- d. Melatih kekompakkan dalam satu tim
- e. Meningkatkan rasa percaya diri
- f. Melatih siswa berpikir secara kreatif dan luas

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa *ice breaking* dapat dijadikan sebagai solusi untuk memecahkan masalah kejenuhan, serta dapat mengoptimalkan pencapaian tujuan pembelajaran.⁶

⁵ Moh. Fatih Luthfi, "Pembelajaran Menggairahkan Dengan *Ice Breaking*," *Jurnal Studi Islam*, Volume 1 nomor 1 (2014), hal. 27.

⁶ Achmad Fanani, "*Ice breaking dalam proses belajar mengajar*," *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, Volume 6, Nomer. 11 (2010): 25–28.

3. Macam-macam *Ice breaking*

a. Yel-yel

Yel-yel merupakan salah satu *ice breaking* yang berguna untuk meningkatkan konsentrasi, yel-yel juga berguna untuk menumbuhkan semangat siswa. Selain itu yel-yel juga dapat membangun kerja sama dan kekompakkan antar kelompok atau tim.

b. Tepuk tangan

Tepuk tangan merupakan suatu apresiasi yang ditunjukkan kepada seseorang ketika mengalami keberhasilan. Maka dari itu diharapkan siswa menjadi bergembira dan senang. Bertepuk tangan juga dapat dikolaborasikan dengan yel-yel atau bernyanyi.

c. Menyanyi

Menyanyi merupakan salah satu *ice breaking* yang dapat melibatkan semua siswa. Guru dapat mengajak siswa untuk bernyanyi lagu nasional atau lagu anak-anak atau juga bisa menyanyikan lagu ciptaan sendiri.

d. Permainan (*Games*)

Permainan juga dapat dilakukan dalam *ice breaking*. Dengan permainan akan membangun konsentrasi siswa agar dapat berpikir dan bertindak lebih baik dan efektif.

Cara menerapkan *ice breaking* adalah dengan diberikan pada awal pembelajaran dimulai untuk memulai semangat dipermulaan. Dapat dilakukan disela-sela pertengahan pembelajaran agar siswa

menjadi lebih semangat dan konsentrasi. Karena biasanya dipertengahan proses pembelajaran siswa sudah mulai bosan, mengantuk dan tidak konsentrasi. Kemudian dapat dilakukan pada akhir pembelajaran untuk mengakhiri pembelajaran dengan suka cita. *Ice breaking* ini tidak harus memerlukan persiapan yang matang, karena *ice breaking* dapat dilakukan kapan saja sesuai dengan kondisi dan keperluannya.

4. Proses Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses kegiatan belajar mengajar yang juga berperan dalam menentukan keberhasilan belajar siswa. Dari proses pembelajaran itu akan terjadi sebuah kegiatan timbal balik antara guru dengan siswa untuk menuju tujuan yang lebih baik. Proses pembelajaran adalah proses kegiatan interaksi komunikasi antara guru dan siswa yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar. Dalam proses pembelajaran, guru dan siswa merupakan dua komponen yang tidak bisa dipisahkan. Antara dua komponen tersebut harus terjalin interaksi yang saling menunjang agar hasil belajar siswa dapat tercapai secara optimal.⁷

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran adalah segala upaya antara guru dan siswa untuk berbagi dan mengolah informasi, yang diharapkan pengetahuan yang diberikan bermanfaat dalam diri siswa dan menjadi landasan belajar berkelanjutan,

⁷ “Proses Pembelajaran,” <https://sugithewae.wordpress.com/2012/05/27/proses-pembelajaran/> (akses 6 Juni 2020).

serta diharapkan adanya perubahan-perubahan yang lebih baik untuk mencapai suatu peningkatan yang positif yang ditandai dengan perubahan tingkah laku individu demi terciptanya proses belajar mengajar yang efektif dan efisien. Sebuah proses pembelajaran yang baik dan menarik akan membentuk kemampuan intelektual, munculnya berfikir kritis dan kreatifitas serta perubahan perilaku pribadi seseorang berdasarkan praktik atau pengalaman pribadi.

Adapun komponen penting dalam sebuah proses pembelajaran yaitu dengan adanya guru yang berkualitas. Guru yang berkualitas dan dapat menjalankan fungsinya secara aktif dan kondisional merupakan sebuah hal yang berpengaruh dalam sebuah kegiatan proses pembelajaran. Guru yang berperan dalam menciptakan sebuah situasi pembelajaran yang baik untuk siswa, sehingga proses pembelajaran dapat diterima oleh siswa dengan baik. Jika hal tersebut dipahami sebagai sebuah strategi dalam proses pembelajaran, maka akan menjadikan sebuah kegiatan proses belajar mengajar yang lebih berkualitas.⁸

5. Neurosains

Neurosains secara etimologi adalah ilmu neural (*neural science*) yang mempelajari sistim syaraf, terutama mempelajari neuron atau sel syaraf dengan pendekatan multidisipliner. Dengan dasar ini, *Neurosains*

⁸ Sunhaji, "Konsep Manajemen Kelas dan Impiklasinya Dalam Pembelajaran," *Jurnal Kependidikan* 2, no. 2 (2014): 33-34

juga disebut sebagai ilmu yang mempelajari otak dan seluruh fungsi-fungsi syaraf belakang.⁹

Otak tidak dapat dipisahkan dari pikiran, jiwa dan hati/raga, karena semua itu bersumber dari otak manusia. Otak merupakan organ paling penting bagi manusia. Semua system pada otak, akan berkerja dengan padu membangun sikap dan perilaku manusia.. Jika otak mati dan tidak bekerja, maka semua saraf di tubuh manusia juga tidak bekerja, akibatnya adalah manusia akan mati. Hal itu dikarenakan semua saraf di tubuh manusia mati¹⁰ Otak merupakan bagian dari susunan saraf pusat (SSP) yang tersimpan dalam kerangka tengkorak. Saraf yang lain dengan otak mempunyai hubungan yang membentuk jalinan saraf yang berguna untuk mengatur seluruh kegiatan organ-organ tubuh.

Tujuan utama dari ilmu ini adalah mempelajari dasar-dasar biologis dari setiap perilaku. Artinya, tugas utama dari *Neurosains* adalah menjelaskan perilaku manusia dari sudut pandang aktivitas yang terjadi di dalam otaknya. Penelitian mutakhir di bidang neurosains menemukan sejumlah bukti hubungan tidak terpisahkan antara otak dan perilaku (karakter) manusia. Melalui instrumen *Positron Emission Tomography* (PET) diketahui bahwa terdapat enam sistem otak (*brain system*) yang secara terpadu meregulasi semua perilaku manusia. Keenam sistem otak tersebut adalah cortex prefrontalis, sistem limbik, gyros cingulatus, ganglia

⁹ Pasiak Taufik, *Tuhan dalam Otak Manusia, Mewujudkan Kesehatan Spiritual Berdasarkan Neurosains* (Bandung: Mizan, 2012). hal. 132.

¹⁰ Aminul Wathon, "Neurosains Dalam Pendidikan," *Jurnal Lentera: Kajian Keagamaan, Keilmuan dan Teknologi* 14, no. 1 (2016): 285.

basalis, lobus temporalis, dan cerebellum. Keenam sistem otak tersebut mempunyai peranan penting dalam pengaturan kognisi, afeksi, dan psikomotorik, termasuk IQ, EQ, dan SQ.¹¹

Strategi pembelajaran perspektif *Neurosains* untuk mengembangkan otak, diantaranya: ¹²

- a. Ciptakan suasana yang lebih menarik.
- b. Tingkatkan interaksi kerja kelompok.
- c. Doronglah siswa untuk mengekspresikan dirinya secara kreatif.
- d. Setiap pertemuan siswa diharuskan diberi nasehat, efektifitas Bahasa agar penyampaian pembelajarannya tidak menjenuhkan.
- e. Rayakan keberhasilan sesuatu dengan memberikan reward, tepuk tangan, motivasi, atau yel-yel.

Hal tersebut, sesuai dengan tujuan *ice breaking* dalam pembelajaran.

Konsep pembelajaran dalam perspektif *neurosains* adalah pembelajaran yang memberdayakan kemampuan otak sesuai tahap perkembangannya dan mengoptimalkan kinerja otak melalui penciptaan lingkungan belajar yang menantang, menyenangkan, bermakna, dan mendorong siswa menjadi aktif.

¹¹ Suyadi Suyadi, “*Model Pendidikan Karakter dalam Konteks Neurosains*,” dalam *Proceeding Seminar Nasional* (Prodi PGMI Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga, 2012), 8.

¹² Aminul Wathon, “*Neurosains Dalam Pendidikan*,” *Jurnal Lentera: Kajian Keagamaan, Keilmuan dan Teknologi* 1, no. 2 (2016): 284–294.

6. Psikologi Belajar

Psikologi belajar merupakan ilmu yang mempelajari perilaku individu dalam konteks belajar. Psikologi belajar mengkaji tentang hakekat belajar dan teori-teori belajar, serta berbagai aspek perilaku individu lainnya dalam belajar.¹³

Manusia pada dasarnya belajar merupakan hubungan respon-stimulus. Belajar merupakan upaya untuk membentuk hubungan stimulus-respon seoptimal mungkin. Tokoh utama teori ini yaitu Edward L. Thorndike yang memunculkan tiga teori belajar yaitu, *law of readiness*, *law of exercise*, dan *law of effect*. Menurut hukum kesiapan (*readiness*) hubungan antara stimulus dengan respon akan terbentuk bila ada kesiapan pada sistem syaraf individu. Hukum latihan/pengulangan (*exercise/repetition*) stimulus dan respon akan terbentuk apabila sering dilatih atau diulang-ulang. Hukum akibat (*effect*) menyatakan bahwa hubungan antara *stimulus* dan respon akan terjadi apabila ada akibat yang menyenangkan.¹⁴

Berdasarkan pernyataan teoritik di atas bahwa akibat belajar yang diajarkan oleh pendidikan, akan berefek pada hasil pembelajaran yang baik bila diberikan dalam suasana menyenangkan peserta didik.

Perubahan yang terjadi di dalam proses belajar adalah berkat pengalarnan atau praktik yang dilakukan dengan sengaja dan disadari, atau bukan kebetulan. Karakteristik ini mengandung pengertian bahwa individu

¹³ Katni dan Rohmadi, "The Development and Implementation of Islamic Education Curriculum Neurosains Perspective," *Jurnal Ruhama* 1, no. 1 (2018): 42.

¹⁴ *Ibid.*, hal 42.

menyadari akan adanya perubahan yang dialami di dalam dirinya, seperti penambahan pengetahuan, kebiasaan, sikap dan pandangan sesuatu, keterampilan, dan seterusnya. Berkaitan dengan itu, perubahan yang diakibatkan mabuk, gila, dan lelah tidak termasuk dalam karakteristik belajar, karena individu yang bersangkutan tidak menyadari atau tidak menghendaki keberadaannya.¹⁵

Implikasi prinsip belajar bagi siswa :¹⁶

a. Perhatian dan Motivasi.

- 1) Membangkitkan perhatian terhadap pesan isi pelajaran berupa suara, warna, bentuk, dan gerak yang dapat diinderakan.
- 2) Peningkatan minat yang dapat mempengaruhi motivasi dengan cara mendengarkan penjelasan guru.
- 3) Membangkitkan motivasi belajar dengan menentukan tujuan belajar dan target tugas belajar.

b. Keaktifan seperti mengerjakan tugas, mencatat, mencari sumber informasi, menganalisis hasil percobaan, dan menandai hal-hal penting.

c. Keterlibatan langsung, seperti berdiskusi, membuat kesimpulan dan menjawab pertanyaan..

d. Balikan dan penguatan seperti menerima nilai hasil ujian, dan mendapat teguran/hadiah.

¹⁵ Syarifan Nurjan, “*Psikologi Belajar*”(Ponorogo : Wide Group, 2015).

¹⁶ *Ibid.*, hal 28-29

Implikasi prinsip belajar bagi guru :

a. Perhatian dan Motivasi

- 1) Pemilihan metode bervariasi
- 2) Penggunaan media sesuai dengan tujuan belajar dan materi
- 3) Gaya Bahasa yang tidak monoton

b. Keaktifan

- 1) Memberi kesempatan siswa melakukan eksperimen dalam kelompok kecil



