

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Tori**

##### **1. *Ice Breaking***

###### **a. Pengertian *Ice Breaking***

Menurut Agoestiyowati (2015), *ice breaking* adalah istilah yang berasal dari bahasa Inggris “*ice*” dan “*breaker*”, yang berarti “es” dan “pemecah”, yang kemudian diartikan menjadi “pemecah es”. Maksudnya adalah es yang beku harus dipercahkan sehingga cair. Jika dihubungkan dengan pelatihan atau training, maksudnya adalah untuk mencairkan suasana, membuat suasana lebih akrab dan menyenangkan sehingga yang awalnya kaku atau tegang akan bisa mencair setelah mereka saling berkenalan dan berinteraksi satu sama lain dengan cara yang menarik, yakni lewat *ice breaking*.

Yandri dalam Faruqi (2016) mengungkapkan bahwa *ice breaking* secara bahasa berarti memecah es, sedangkan secara makna istilah tersebut bermaksud menghilangkan kebekuan diantara guru dan siswa atau dalam proses pembelajaran antara guru dengan siswa. Adapun beberapa hal yang menjadi penyebab terjadinya kebekuan antara guru dan siswa diantaranya adalah perbedaan status, usia, pengetahuan dan sebagainya. Menurut Astuti et al (2020), *ice breaking* merupakan kegiatan yang dapat digunakan untuk mengatasi ketegangan dan kejemuhan siswa dalam pembelajaran, sehingga

kelas menjadi lebih menyenangkan dan kondusif sebelum memasuki kegiatan inti.

Berdasarkan uraian tersebut dapat dikemukakan bahwa 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.

### b. Manfaat *Ice Breaking*

Terdapat beberapa manfaat *Ice Breaking* dalam kegiatan pembelajaran, salah satunya yaitu meredakan kejemuhan, rasa bosan serta rasa malas pada saat proses pembelajaran berlangsung. Kegiatan belajar mengajar akan menjadi lebih efektif jika melakukan aktivitas gerak dan ceria dalam belajar. Lafendry (Istikomah, 2020: 35) juga memaparkan beberapa manfaat dari penggunaan *ice breaking*, diantaranya:

- 1) Menciptakan siswa untuk siap belajar.
- 2) Membentuk untuk bisa memiliki mindset positif terhadap belajar di dalam kelas bahwa dapat dilakukan tanpa tuntutan, yang akan menjadi kegiatan lebih menyenangkan.
- 3) Meningkatkan energi siswa.

Sementara I, Gusti Ayu (Yulianti, 2018: 35–53) juga berpendapat bahwa *Ice Breaking* akan memberikan beberapa manfaat, diantaranya:

- 1) Membinasakan keletihan.
- 2) Memusnahkan kebosanan.

- 3) Menghilangkan kegelisahan dari rutinitas di dalam kelas.
- 4) Menyiapkan siswa untuk bisa berpikir kreatif dan komprehensif.
- 5) Mengalihkan pikiran negatif menjadi lebih positif, juga dapat membangun kepercayaan diri.

Kemudian Ginnis (Susanti, 2021: 41–42) juga memberikan pendapatnya mengenai manfaat *Ice Breaking*, yaitu:

- 1) Berpikir: Peserta didik mampu memproses data secara aktif, logis, dan imajinatif.
- 2) Meningkatkan kecerdasan emosional: Belajar mengatur emosi dan menghubungkan dengan lainnya secara terampil sehingga mampu mengembangkan ciri personal yang aktif.
- 3) Memiliki rasa ketergantungan: Peserta didik terlibat dalam kerja sama atau kelompok yang tepat sehingga dapat meningkatkan kompetensi mereka, baik dalam bersosialisasi maupun dalam pembelajaran.
- 4) Membangun jiwa mandiri: Peserta didik mampu memiliki kecakapan yang membuat mereka mampu belajar mandiri tanpa adanya kehadiran seorang guru.
- 5) Memiliki sensasi ganda: Peserta didik mendapatkan pengalaman melalui sejumlah
- 6) Memiliki variasi belajar melalui indranya, yaitu melihat, mendengar, dan melakukan.

- 7) *Having Fun*: Memberikan kesenangan yang konkret karena peserta didik dapat mengikuti kegiatan belajar dan dapat mencapai target yang diberikan.
- 8) *Review*: Mengingat materi pelajaran yang sebelumnya sudah disampaikan. Menurut Fanani dalam Jatmiko (2020), terdapat beberapa manfaat melaksanakan kegiatan *ice breaking*, antara lain yaitu menghilangkan kebosanan, kejemuhan, kecemasan, dan keletihan karena bisa keluar sementara dari rutinitas pelajaran dengan melakukan kegiatan gerak bebas dan riang, juga manfaat antara lain seperti:
- 1) Membiasakan diri untuk berfikir secara kreatif dan luas bagi siswa
  - 2) Meningkatkan serta memaksimalkan otak dan kreativitas siswa
  - 3) Membiasakan siswa berinteraksi dalam kelompok agar dapat melatih siswa dalam bekerja sama dalam satu.
  - 4) Dapat membiasakan siswa berfikir kreatif dan sistematis dalam memecahkan atau menyelesaikan masalah.
  - 5) Menanamkan dan meningkatkan rasa percaya diri.
  - 6) Melatih menentukan strategi secara matang.
  - 7) Melatih kreativitas dengan bahan yang terbatas.
  - 8) Melatih konsentrasi, berani berperan serta tidak takut salah.

**c. Pentingnya *Ice Breaking* dalam Pembelajaran**

Menurut Abi (2018), rata-rata dalam proses pembelajaran orang mampu berkonsentrasi pada satu fokus tertentu hanya sekitar 15 hingga 25 menit, setelah itu konsentrasi cenderung kembali buyar. 15-25 menit berarti

tidak sampai satu jam pelajaran, setelah itu konsentrasi siswa bias buyar, apalagi jika ada guru yang memgajar di jam-jam terakhir, maka banyak siswa yang sudah sulit untuk berkonsentrasi. Hal ini sering ditemui ketika mengajar, dan ini adalah tantangan bagi guru.

Pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan guru dan peserta didik di kelas, tentu saja memerlukan perhatian yang sangat serius dari siswa, namun setelah satu jam pelajaran berlangsung, siswa sudah tidak lagi fokus. Fisiknya di kelas, tapi pikirannya melayang entah kemana. Ketika pikiran tidak bisa terfokus lagi, maka segera dibutuhkan upaya pemasukan 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 meminta perhatian kembali. Upaya demikian sebenarnya justru semakin memperparah situasi pembelajaran, karena sebenarnya proses pembelajaran sangat dibutuhkan keterlibatan emosional siswa. Dengan demikian sangatlah penting bagi guru untuk menguasai berbagai teknik *ice breaking* dalam upaya untuk meningkatkan konsentrasinya belajar para siswanya.

#### d. Jenis-Jenis *Ice Breaking*

Berikut ini beberapa teknik *Ice Breaking* yang dapat ditiru, modifikasi, dan kembangkan sesuai dengan kondisi peserta didik. Sunarto (2012:33)

##### 1) Yel-yel

Yel-yel merupakan ungkapan penyemangat. 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 melalui gaya yang lucu, unik dan energik

2) Tepuk tangan

Teknik ini adalah yang paling sering digunakan oleh pendidik. Tepuk tangan merupakan teknik *Ice Breaking* yang paling mudah dilakukan, sebab tidak memerlukan persiapan yang membutuhkan banyak waktu

3) Lagu

Lagu-lagu sangat populer pada proses pembelajaran jaman dulu, namun, seiring perkembangan zaman, para pendidik sudah sangat jarang menggunakannya. Banyak varian lagu yang bisa digunakan dalam *Ice Breaking*, namun pada umumnya menggunakan lagu anak-anak yang populer dan bisa dinyanyikan oleh seluruh peserta didik. Sebab dengan membuat seluruh peserta didik ikut bernyanyi maka akan lebih mencairkan suasana kelas.

4) Gerak badan

*Ice breaking* ini bertujuan untuk menggerakkan tubuh setelah beberapa jam melakukan kegiatan. Dengan bergeraknya badan maka akan memperlancar aliran darah, dengan demikian proses berpikir akan semakin segar dan kreatif. Banyak cara yang bisa dilakukan agar peserta bergerak sebagai selingan

### 5) Humor

Humor adalah suatu yang membuat pendengarnya merasa tergelitik, perasaan lucu, sehingga terdorong untuk tertawa. Tidak perlu sampai membuat peserta tertawa dan mencairkan suasana setelah beberapa jam berkonsentrasi

### 6) Permainan (*games*)

Permainan (*games*) adalah jenis *ice breaking* yang selalu membuat peserta heboh. Akan muncul semangat baru yang lebih saat melakukan permainan. Dengan adanya permainan maka mampu berpikir dan berkonsenterasi yang lebih baik dan efektif.

## e. Kelebihan dan Kelemahan *Ice Breaking*

### 1) Kelebihan *Ice Breaking*

Menurut Yeganehpour (2016, hlm. 40) bahwa kelebihan *Ice Breaking*, diantaranya:

- a) Akan menjadi kegiatan pemecah kebekuan siswa dalam mengikuti pelajaran yang berat.

- b) Mampu meningkatkan kemampuan mereka dalam berbicara.

Kegiatan *Ice Breaking* mendapatkan hasil yang positif.

Kemudian menurut Varvel (Susanti, 2021, hlm. 40) bahwa kelebihan *Ice Breaking*, diantaranya:

- a) Memfasilitasi kegiatan pendahuluan sebagai “pemecah es” yang dapat digunakan untuk menciptakan keakraban antara semua orang dan memudahkan semua orang ke dalam proses kelompok.

Sehingga, *Ice Breaking* dapat digunakan sebagai jembatan ketidaktahuan atau ketidakbiasaan peserta didik untuk lebih akrab.

- b) Penilaian pengetahuan awal peserta didik sehingga dapat membantu guru untuk menilai pengetahuan awal peserta didik tentang materi tertentu.
- c) Penciptaan lingkungan kelas yang kondusif sehingga dapat membina persatuan peserta didik dapat bersikap terbuka dan berpartisipasi di dalam kelas.
- d) Sebagai energi, memberikan energi pada peserta didik dan dapat membantu “membangunkan” semua orang.

2) Kelemahan *ice breaking*

Kemudian menurut Mahmudah (2019, hlm. 10) kelemahan *Ice Breaking*, diantaranya:

- a) Guru terkadang abai dengan kondisi siswa.
- b) Sebagian siswa masih belum mau mengikuti kegiatan *ice breaking*.
- c) Tidak ada varian dalam penggunaan *Ice Breaking*.

Adapun pendapat lain menurut Damsar (2019, hlm. 118) kelemahan *Ice Breaking*, diantaranya:

- a) *Ice Breaking* yang berlebih dapat mengaburkan tujuan pembelajaran.
- b) Intruksi guru terkadang penjelasannya kurang lengkap. Kemudian Menurut Mahmudah (2019, hlm. 10) kelemahan *Ice Breaking*, diantaranya:

- a) Kurangnya referensi guru.
- b) Tidak semua siswa menerima respon baik dalam diterapkannya *Ice Breaking*.

#### f. Langkah-langkah *Ice Breaking*

Agil (2020, hlm. 15) memaparkan langkah – langkah *Ice Breaking* jenis menyanyi, diantaranya:

- a) Guru menyampaikan materi yang akan diajarkan.
- b) Guru memberikan sebuah boneka kepada siswa lalu saat bernyanyi boneka tersebut akan di lempar kepada teman sebelumnya.
- c) Setelah lagu selesai siswa yang mendapatkan boneka menjawab siswa tersebut diberikan tepuk tangan dan hadiah.

## 2. Pembelajaran Matematika SD

Menurut Ahmad Susanto (2013 :186) Pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir siswa yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi matematika.

Belajar matematika merupakan konsep-konsep dan struktur abstrak yang terdapat dalam matematika serta mencari hubungan antara konsep-konsep dan struktur matematika. Belajar matematika harus melalui proses yang bertahan dari konsep yang sederhana kekonsep yang lebih kompleks. Setiap konsep matematika dapat dipahami dengan baik jika pertama-tama disajikan dalam bentuk konkret.

Anak usia SD sedang mengalami perkembangan pada tingkat berpikirnya.

Ini karena tahap berpikir mereka masih belum formal, malahan para siswa SD di kelas-kelas rendah bukan tidak mungkin sebagian dari mereka berpikirnya masih berada pada tahapan (pra konkret).

Salah satu dari Standar Kompetensi Lulusan SD pada mata pelajaran matematika yaitu, memahami konsep bilangan pecahan, perbandingan dalam pemecahan masalah, serta penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari Depdiknas 2006. Berdasarkan uraian tersebut dapat dikatakan bahwa pemahaman guru tentang hakek at pembelajaran matematika di SD dapat merancang pelaksanaan proses pembelajaran dengan baik yang sesuai dengan perkembangan kognitif siswa, penggunaan media, metode, dan pendekatan yang sesuai pula. Sehingga guru dapat menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif serta terselenggaranya kegiatan pembelajaran yang efektif.

### **3. Minat Belajar**

Minat menurut Sardiman (dalam sholehah, 2018) suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan-kebutuhan sendiri. Oleh karena itu, apa saja yang dilihat seseorang barang tentu akan membangkitkan minatnya sejauh apa yang dilihat itu mempunyai hubungan dengan kepentingan sendiri. Hal ini menunjukan bahwa minat merupakan kecenderungan jiwa seseorang terhadap suatu objek, biasanya disertai dengan perasaan senang, karena itu merasa ada kepentingan dengan sesuatu itu.

Setiap siswa tentunya memiliki minat pada tiap-tiap mata pelajaran yang

ada di sekolahnya. Minat belajar menjadi hal yang penting untuk siswa agar mau melakukan aktivitas dalam pembelajaran. Minat belajar terdiri dari suku kata yaitu minat dan belajar. Menurut Djaali (2013:1 22) minat adalah perasaan ingin tahu, mempelajari, mengagumi atau memiliki sesuatu. Seorang siswa hendaknya memiliki minat yang timbul dari dalam diri pribadi untuk belajar. Belajar adalah sesuatu yang terjadi secara alami untuk mendapatkan pengetahuan atau keterampilan dengan melalui kegiatan belajar mengajar (Pritchard, 2014: 1).

Siswa yang memiliki minat untuk belajar akan lebih bersemangat untuk belajar. Menurut Lee et al., (2011: 142) minat belajar adalah preferensi pribadi berkaitan dengan pembelajaran yang berarti individu lebih mengutamakan suatu hal dibandingkan hal lainnya. Minat belajar berkaitan dengan fungsi afektif dan pengetahuan yang akan menimbulkan emosi kuat seperti perasaan positif terhadap sesuatu, rasa terikat, terpesona dan meningkatkan proses kognitif (Kpolovie et al., 2014: 75).

Untuk membangkitkan minat belajar guru harus menginventasikan sebagian besar usaha, usaha yang harus dilakukan misalnya menetapkan tujuan tugas yang jelas, menggunakan beragam topik dan tugas, menggunakan visual menyediakan hiburan serta menggunakan simulasi (Daskalovska et al., 2012:4).

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah suatu rasa ketertarikan dan keinginan terhadap suatu hal yang bangkit karena adanya suatu kebutuhan. Minat belajar menjadi penting bagi siswa karena dengan memiliki minat belajar maka siswa akan lebih mudah untuk memahami suatu pelajaran dan akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang dicapainya.

## B. Penelitian yang Relavan

Sebelum adanya penelitian ini, ada beberapa penelitian yang serupa dan yang pernah dilakukan, yaitu :

1. Skripsi Ika Nurma Noviyanti dengan judul “*penurunan tingkat kecemasan siswa pada pembelajaran matematika dengan menggunakan ice breaking*”.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Pada penelitian tindakan kelas siklus I, setiap indikator mengalami penurunan. Namun, penurunan tersebut belum sesuai dengan harapan. Hal ini disebabkan siswa masih menyesuaikan diri dengan iklim kelas yang baru. Pada penelitian tindakan kelas siklus II kecemasan dalam pembelajaran matematika siswa mengalami penurunan yang signifikan dan hasil yang diperoleh pun sudah sesuai dengan harapan peneliti. Hal ini disebabkan dalam pelaksanaan tindakan siklus II siswa sudah bisa beradaptasi dengan iklim kelas baru yang dapat mengurangi kecemasan siswa dalam pembelajaran matematika.

Pembelajaran matematika menggunakan strategi pembelajaran *ice breaking* dapat mengurangi tingkat kecemasan siswa. Hal ini disebabkan pembelajaran matematika menggunakan strategi pembelajaran *ice breaking* dilakukan dengan menarik dimana dalam pembelajaran diselingi dengan *ice breaking* yang berupa tepuk tangan dan permainan yang dapat memecah ketegangan di dalam kelas selama pembelajaran berlangsung.

2. Artikel penelitian oleh Sumardani yang berjudul “*Pengaruh Penerapan Teknik Ice Breaker Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas*

*III Sekolah Dasar*". Hasil penelitian Dari hasil perhitungan *effect size* diperoleh ES sebesar 0,59 yang termasuk dalam kriteria sedang. Berdasarkan perhitungan *effect size* tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan teknik *Ice Breaker* pada pembelajaran luas persegi dan persegi panjang terhadap hasil belajar peserta didik memberikan pengaruh (efek) yang sedang terhadap hasil belajar peserta didik dalam di kelas III Sekolah Dasar Negeri 20 Pontianak Selatan.

3. Skripsi Fatwal Harsyad yang berjudul "*Studi Komparasi Penggunaan Ice Breaking Dan Brain Gym Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas VII Smp Negeri 21 Makassar*". Hasil penelitian menunjukkan bahwa jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan dua faktor. Minat belajar matematika siswa kelas VII SMPN 21 Makassar yang diajar menggunakan *Ice Breaking* dalam pembelajaran pada kelas eksperimen I berada pada kategori tinggi dengan presentase 80% dari seluruh jumlah siswa di kelas VII E. Sedangkan Minat belajar matematika siswa kelas VII SMPN 21 Makassar yang menggunakan Brain Gym dalam pembelajaran kelas eksperimen II berada pada kategori tinggi dengan presentase 77% dari seluruh jumlah siswa di kelas VII H.

Setelah melakukan penelitian, maka dapat dikatakan bahwa tidak ada perbedaan rata-rata yang signifikan antara skor minat belajar matematika siswa kelas VII E SMPN 21 Makassar yang diajar menggunakan *Ice Breaking* dalam pembelajaran dengan skor minat belajar matematika siswa kelas VII H SMPN 21 Makassar yang diajar menggunakan Brain Gym dalam

pembelajaran. Minat belajar matematika yang menggunakan *Ice Breaking* dalam pembelajaran sama baiknya jika dibandingkan dengan menggunakan *Brain Gym* dalam pembelajaran. Hal ini dapat dilihat pada rata-rata skor minat belajar pada kelas Eksperimen I (*Ice Breaking*) = 77,13 dan kelas Eksperimen II (*Brain Gym*) = 77,43.

4. Skripsi Candri yang berjudul “*Pengaruh Penerapan Ice Breaking dalam Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di SMP Negeri 1 Gebang Kecamatan Gebang Kabupaten Cirebon (Studi Eksperimen Siswa Kelas VIII SMPNegeri 1 Gebang)*”. Berdasarkan hasil pengolahan data, hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian siswa merespon setuju terhadap penerapan *ice breaking* dalam pembelajaran dengan persentase sebesar 78,3%. Rata-rata hasil belajar matematika peserta didik yaitu sebesar 68,4286 pada pokok bahasan bangun ruang tentang kubus dan balok. Persamaan regresi yang digunakan untuk memprediksi hasil belajar matematika peserta didik berdasarkan penerapan *ice breaking* dalam pembelajaran adalah  $\hat{Y} = 5,106 + 0,858 \times x$ . Hasil analisis menunjukkan bahwa ada pengaruh *ice breaking* dalam pembelajaran terhadap hasil belajar matematika sebesar 64,7% dan sisanya 35,3% ditentukan faktor lainnya.

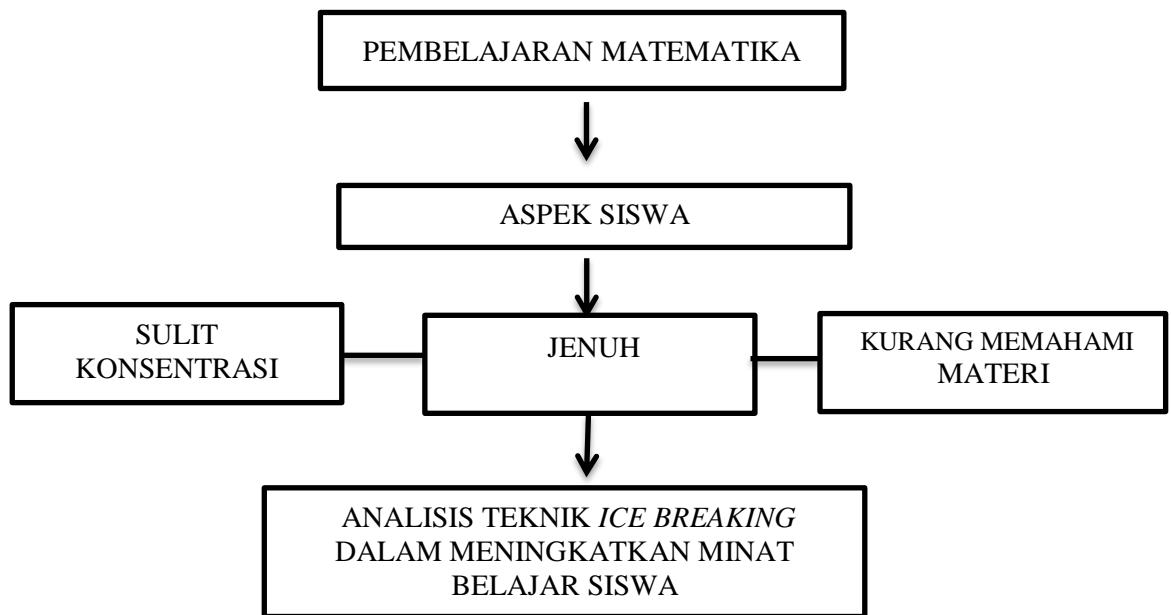
### C. Kerangka Berfikir

Pelajaran matematika merupakan salah satu pelajaran yang wajib dipelajari pada tingkat SD. Salah satunya di SD Kristen Malango' Tagari 1, namun dalam proses pembelajaran matematika ada masalah yang dihadapi siswa. Masalah yang dihadapi siswa yaitu adanya rasa bosan, jemuhan, tidak

konsentrasi. Adanya masalah tersebut siswa akan sulit memahami materi, khususnya pada pelajaran matematika.

Dalam pembelajaran matematika sangat membutuhkan konsentrasi yang tinggi. Untuk dapat meningkatkan serta pemahaman peserta didik perlu dikembangkan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, khususnya pada pembelajaran matematika. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah *ice breaking* untuk mengatasi masalah yang dihadapi siswa.

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan diatas, maka kerangka berpikir dapat diuraikan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir