

BAB II

LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan disajikan beberapa kajian teoritis tentang penerapan *Ice breaker* pada pembelajaran dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan Agama Islam, yaitu:

A. Tinjauan tentang Penerapan *Ice Breaking* pada Pembelajaran

1. Pengertian *Ice Breaking*

Istilah *ice breaker* berasal dari dua kata asing, yaitu *ice* yang berarti es yang memiliki sifat kaku, dingin, dan keras, sedangkan *breaker* berarti memecahkan. Arti harfiah *ice-breaker* adalah ‘pemecah es’ Jadi, *ice breaker* bisa diartikan sebagai usaha untuk memecahkan atau mencairkan suasana yang kaku seperti es agar menjadi lebih nyaman mengalir dan santai. Hal ini bertujuan agar materi-materi yang disampaikan dapat diterima. Siswa akan lebih dapat menerima materi pelajaran jika suasana tidak tegang, santai, nyaman, dan lebih bersahabat.¹³

Ice breaker juga apat diartikan sesuatu yang dingin yang perlu diberikan pada suasana yang panas. Artinya, ketika suasana sudah memanas, menegang, maka perlu suatu minuman yang dingin dan

¹³Sunarto, *Ice Breaker dalam Pembelajaran Aktif*, (Surakarta: Yuman Pressindo, 2012), h. 1

menyegarkan, yaitu *ice breaker* agar suasana kembali dingin dan otak siap menuju kegiatan pembelajaran yang lebih menantang.¹⁴

M. Said mengungkapkan, yang dimaksud *ice breaker* adalah permainan atau kegiatan yang berfungsi untuk mengubah suasana kebekuan dalam kelompok.¹⁵

Ada juga yang menyebutkan bahwa *Ice Breaker* adalah peralihan situasi dari yang membosankan, 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.

Ice Breaker merupakan cara tepat untuk menciptakan suasana kondusif. “Penyatuan” pola pikir dan pola tindak ke satu titik perhatian adalah yang bisa membuat suasana menjadi terkondisi untuk dinamis dan fokus. Dinamis karena peserta bisa mengubah aktivitasnya sendiri untuk mengikuti pola terstruktur yang telah diarahkan oleh pemimpi forum.¹⁶

2. Pentingnya *Ice Breaker* dalam Pembelajaran

Proses pembelajaran yang serius kaku tanpa sedikitpun ada nuansa kegembiraan tentulah akan sangat cepat membosankan. Apalagi diketahui bahwa berdasarkan penelitian kekuatan rata-rata manusia untuk terus konsentrasi dalam situasi yang monoton hanyalah sekitar 15 menit

¹⁴<http://komunikasi.um.ac.id/?p=2432>

¹⁵M. Said, *80+ Ice Breaker Games-Kumpulan Permainan Penggugah Semangat*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2010), h. 1

¹⁶Adi Soenarno, *Ice Breaker Permainan Atraktif-Edukatif*, (Yogyakarta: Andi offset, 2005), h. 1.

saja. Selebihnya pikiran akan segera beralih kepada hal-hal lain yang mungkin sangat jauh dari tempat di mana ia duduk mengikuti suatu kegiatan tertentu.

Otak kita tidak dapat dipaksa untuk melakukan fokus dalam waktu yang lama. Untuk mudahnya, anda bisa menggunakan patokan usia. Contohnya, untuk anak usia 5 tahun, rentang waktu fokus optimal yang bisa dilakukan hanyalah 5 menit, untuk anak usia 15 tahun, rentang waktu fokus hanyalah 15 menit. Bila seorang berusia 35 tahun atau 60 tahun maka fokus optimalnya 30 menit. Jadi 30 menit adalah rentang waktu fokus maksimal agar tidak terjadi kelelahan otak yang berlebihan.¹⁷

Ketika pikiran tidak bisa terfokus lagi, maka segera di butuhkan upaya pemusatan perhatian kembali. Upaya yang bisa dilakukan oleh guru konvensional adalah dengan meningkatkan intonasi suara yang lebih kers 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 breaker* dalam upaya untuk terus menjaga “stamina” belajar para

¹⁷ Bunda Lucy, Ade Julius Rizky, *Dahsyatnya Brain Smart Teaching*, (Jakarta: Penebar Plus, 2012), h. 50

siswanya.¹⁸ Adapun landasan pentingnya *ice breaker* dalam pembelajaran adalah sebagai berikut :

a. Landasan Empiris

Darmansyah (2010: 3) menjelaskan bahwa hasil penelitian dalam pembelajaran pada dekade 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 siswa. 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 disamping kecerdasan intelektual.

Teori Gestalt yang dikutip Nasution menyatakan bahwa :

Belajar tidak mungkin tanpa kemauan untuk belajar, maka kesukaan siswa terhadap sikap yang dilahirkan guru jelas akan memberikan motivasi tersendiri dalam belajar.

Ada banyak cara untuk menggairahkan belajar siswa dengan cara menggembarakan dan itu dapat dipelajari oleh semua guru. Cara yang paling sering digunakan oleh guru adalah dengan meramu *ice breaker* yang disisipkan dalam psoses pembelajaran. Keunggulan *ice breaker* adalah bisa dipelajari oleh setiap orang tanpa membutuhkan ketrampilan tinggi. Justru *ice breaker* dapat direncanakan dan

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

dimatchingkan dengan berbagai materi pelajaran yang akan diajarkan oleh guru.

b. Landasan Teoritis

Ice breaker sangat diperlukan dalam proses pembelajaran di kelas untuk menjaga stamina emosi dan kecerdasan berpikir siswa. *Ice breaker* diberikan untuk memberikan rasa gembira yang bisa menumbuhkan sikap positif siswa dalam proses pembelajaran.

Goleman dalam Bobbi Dapoter (2001: 22) mengatakan bahwa :

Ketika otak menerima ancaman atau tekanan, kapasitas syaraf untuk berfikir rasional mengecil. Otak “dibajak secara emosional”.

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

“Kita harus menggunakan keadaan positif anak untuk menarik mereka ke dalam pembelajaran di bidang-bidang di mana mereka dapat mengembangkan kompetensinya... *Flow* adalah keadaan internal yang menandakan bahwa seorang anak mengerjakan tugas yang tepat. Anda harus menemukan sesuatu yang anda sukai, lalu tekunilah. Di sekolah saat anak merasa “bosan” mereka akan berontak dan berubah. Jika mereka dibanjiri tantangan, mereka akan mencemaskan pekerjaan sekolah. Tetapi anda akan belajar dengan segenap kemampuan jika anda menyukai hal yang anda pelajari 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 lain dalam kehidupan. Jangan coba-coba....”

Berdasarkan pandangan berbagai ahli pendidikan di atas , jelaslah bahwa dalam psoses pembelajaran peran emosi sangatlah menentukan keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Suasana hati yang membira dan tidak tertekan diyakini akan sangat membantu siswa dalam konsentrasi belajar.

c. Landasan Yuridis

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 yang berbunyi :

“Negara-negara peserta akan menjamin hak anak yang berkemampuan untuk menyatakan secara bebas pandangannya sendiri mengenai semua hal yang menyangkut hal itu, dengan diberikan bobot yang layak pada pandangan-pandangan anak yang mempunyai nilai sesuai dengan usia dan kematangan yang bersangkutan”.

Sementara itu landasan yuridis yang ada di Indonesia dituliskan secara lebih jelas dalam undang-undang RI No.20 pasal 40 ayat 2 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berbunyi:

“Guru dan tenaga kependidikan berkewajiban :

- a. Menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis.
- b. Mempunyai komitmen secara profesional untuk meningkatkan mutu pendidikan; dan

c. Memberi teladan dan menjaga nama baik lembaga, profesi dan kedudukan sesuai dengan kepercayaan yang diberikan kepadanya.”

Dalam rangka mengawal penyelenggaraan pendidikan sebagaimana diamanatkan dalam undang-undang tersebut diatas, Menteri Pendidikan Nasional yang mengamanatkan kepada seluruh penyelenggara pendidikan yang dituangkan dalam Permendiknas No.41 tahun 2007 Standar Proses Untuk Satuan Pendidikan Dasar Dan Menengah mengharuskan bahwa dalam kegiatan inti pembelajaran harus dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, beraktifitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik secara psikologis siswa.¹⁹

3. 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.

¹⁹Sunarto, *Ice Breaker dalam Pembelajaran Aktif*, h. 4-12

- 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 topik 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.²⁰Catatan 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]

²⁰ M. Said, *80+ Ice Breaker Games-Kumpulan Permainan Penggugah Semangat*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2010), h. 87

- 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

Mutu : Tujuan apa yang diinginkan.²¹

4. Ciri – ciri *Ice Breaker*

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

- Kalimat yang bisa menarik perhatian siswa dalam 11 menit pertama
- Adanya gerakan fisik yang mengundang perhatian peserta didik
- Siswa atau pesera didik dilibatkan dalam satu topik
- Adanaya bunyi-bunyian yang merangsang pendengaran peserta didik
- Anekdote yang bisa membuat semua peserta didik tertawa
- Perenungan yang menghendaki jawaban bersama
- Gerakan fisik yang bisa “membangun” peserta didik
- Momen yang bisa mengubah jalan pikiran peserta didik
- Aksentuasi suara yang bisa menyedot perhatian peserta²²

5. Macam-macam *Ice Breaker*

Ice breaker di sini dibagi dalam dua macam varian, antara lain :

- Ice breaker* tanpa media

²¹[http /icebreaker-piranti-baku-pemandu.html](http://icebreaker-piranti-baku-pemandu.html)

²²*Ibid*, h. 4

Ice breaker tanpa media dapat diartikan permainan pendinginan otak dengan tidak menggunakan media di luar anggota tubuh.

b. *Ice breaker* dengan media

Ice breaker dengan media merupakan permainan pendinginan otak dengan menggunakan media di luar media anggota tubuh. Media/alat bantu lain untuk melakukan *ice breaker*, misalnya penggaris, penghapus, tas, pensil, atau kapur.²³

Ada banyak macam energizer atau *ice breaker* yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Namun jika dilihat dari metodenya dapat dikelompokkan menjadi 9 jenis, yaitu :

1) Jenis yel-yel

Yel-yel walaupun 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.

Berdasarkan pengalamn yel-yel ada 2 model yang digunakan, yaitu :

a. Model interaktif yel

Interaktif yel yaitu model yel-yel yang diucapkan secara bersahutan antara guru dengan siswa didik atau siswa didik engan siswa lainnya. Contoh yel model ini adalah :

²³<http://icebreakingdlmpembelajaran-100302210222phpapp02.htm>

<u>Guru</u>	<u>Siswa</u>
<i>Halo</i>	<i>Hai</i>
<i>Hai</i>	<i>Halo</i>
<i>Apakabar</i>	<i>Luar biasa</i>
<i>Kita kembali ke...</i>	<i>Laptop</i>
<i>Are you ready?</i>	<i>Yes</i>

b. Model mono yel

Mono yel yaitu model yel-yel yang diucapkan sendiri oleh siswa didik baik secara individual maupun kelompok secara satu arah mulai awal hingga selesai yel diucapkan. Salah satu contoh yel model ini adalah sebagai berikut :²⁴

Mana dimana kelompok paling hebat,

Kelompok paling hebat adalah kelompok VENUS

Mana dimana kelompok paling dahsyat,

Kelompok paling dahsyat adalah kelompok VENUS

2) Jenis tepuk tangan

Tepuk tangan pada awalnya adalah merupakan salah satu ekspresi kegembiraan disamping tertawa. Teknik tepuk merupakan *ice breaker* yang paling mudah karena tidak memerlukan persiapan yang membutuhkan banyak waktu.

²⁴Sunarto, *Ice Breaker dalam Pembelajaran Aktif*, h. 33-35

Tepuk tangan sangat bagus dilakukan oleh siapa saja dengan tidak melihat usia. Dari anak kecil samapai orang tua tetap pantas melakukan jenis ini. Tepuk tangan juga dapat dimodifikasi menjadi banyak sekali modelnya. Ada beberapa model tepuk tangan, sebagai berikut:

a. Tepuk balas gerak tubuh

Jenis tepuk dibalas gerak tubuh atau gerak tubuh dibalas tepuk menuntun konsentrasi dari siswa didik, namun sangat menyenangkan untuk dijadikan *ice breaker*. Contoh tepuk sebagai berikut :

TEPUK ANGGOTA BADAN

Jika guru pegang hidung, peserta tepuk 1 x

Jika guru pegang bibir, peserta tepuk 2 x

Jika guru pegang telinga, peserta tepuk 3 x

Jika guru bersedekap, peserta tepuk 4 x

(bisa dimodifikasi ataupun dibolak-balik ketentuannya)

b. Kata balas tepuk

Yaitu setiap kata terucap oleh guru dijawab siswa didik dengan tepuk. Adapn jumlah tepuk tergantung kesepakatan bersama antara guru dan siswa didik. Contohnya sebagai berikut :

TEPUK PAI

*Jika Disebutkan “**akidah akhlak**”, dijawab tepuk 1x*

*Jika disebutkan “**fiqih**”, dijawab tepuk 2x*

Jika disebutkan “quran hadis”, dijawab tepuk 3x

Jika disebutkan “ujian semester”, dijawab pasti sukses

c. Tepuk balas tepuk

Tepuk balas tepuk merupakan variasi *ice breaker* jenis tepuk yang sangat mudah. Hal yang paling sederhana adalah membuat kesepakatan tentang jumlah tepuknya, misalnya:²⁵

Tepuk 2x, dibalas dengan tepuk 1x

Tepuk 3x, dibalas dengan tepuk 2x

Tepuk 1x, dibalas dengan tepuk tangan meriah

3) Jenis lagu

Selama ini berdasarkan pengalaman, *ice breaker* jenis ini adalah yang paling banyak disukai oleh peserta didik. Lagu-lagu dalam pembelajaran sangat populer dalam KBM di zaman dahulu. Namun seiring dengan perkembangan zaman, nampaknya para guru masa kini sudah mulai enggan menggunakan sarana ini.²⁶

Mengenalkan dan memasukkan lagu/musik musik kedalam kurikulum sejak usia dini tidak hanya akan meningkatkan apresiasi anak terhadap musik, tetapi juga dapat meningkatkan kecerdasan terhadap musiknya. Keuntungan lain adalah membantu meningkatkan kemampuan anak dalam bidang matematika, membaca dan sains.²⁷

²⁵*Ibid*, h. 36-40

²⁶*Ibid*, h. 43

²⁷ Adi W. Gunawan, *Genius Learning Strategy*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2012), h. 258.

Banyak varian lagu yang bisa digunakan untuk *ice breaker* dalam pembelajaran :

a. Lagu murni untuk kegembiraan

Hampir semua lagu-lagu anak ceria bisa digunakan dalam *ice breaker*. Hal yang perlu diingat dalam menyanyikan lagu yang berfungsi sebagai *ice breaker* adalah pada tingkat keseriusannya.

Adapun lagu-lagu yang paling nyaman dinyanyikan adalah lagu anak-anak yang sudah bisa dinyanyikan oleh semua anak didik. Misalnya lagu balonku, berkebun, tukang kayu, menabung dan lain-lain.

b. Lagu-lagu gubahan yang berisi materi pelajaran

Lagu *ice breaker* akan menjadi lebih bermakna jika guru mampu menggubah lagu-lagu dengan syair materi pelajaran. Biasanya lagu semacam ini digunakan pada akhir sesi pelajaran sebagai bentuk penguatan atau kesimpulan.²⁸

4) Jenis gerak anggota badan

Gerak anggota badan dapat dilakukan di tengah kegiatan pembelajaran, jika dilihat siswa sudah merasa bosan dan ngantuk maka perlu digerakkan anggota badannya agar kondisi psikologis

²⁸Sunarto, *Ice Breaker dalam Pembelajaran Aktif*, h. 33-45

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.²⁹

5) Jenis Humor

Humor berasal dari istilah Inggris yang pada mulanya memiliki beberapa arti. Namun semuanya berasal dari suatu istilah yang berarti “cairan” (James Dananjaya, 1999). Arti ini berasal dari doktrin ilmu faal kuno mengenai empat macam cairan, seperti darah, lendir, cairan empedu dan cairan empedu hitam. Keempat cairan tersebut untuk beberapa abad dianggap menentukan temperamen seseorang (Friedman, 2002).

Sheiniwiaz (1996) mengatakan :

“Humor adalah kualitas yang bersifat lucu dari seseorang yang menggelikan dan menghibur.”

Humor dalam pembelajaran yang diperlukan tidaklah mengharuskan siswa didik bisa tertawa terpingkal-pingkal, namun lebih kepada bagaimana membuat suasana menjadi cair tanpa ada

²⁹ <http://icebreakingdlmpembelajaran-100302210222phpapp02.htm>

ketegangan setelah beberapa jam sebelumnya serius memperhatikan materi pelajaran.

Menurut Manro dalam Suganda (2005: 8) mengklasifikasikan adanya sepuluh hal yang menjadi landasan penciptaa humor, antara lain :

- a. Pelanggaran terhadap sesuatu yang biasa, seperti tamu mempersilahkan duduk tuan rumah.
- b. Pelanggaran terlarang atas sesuatu atau peristiwa yang biasa
- c. Ketidaksenonohan
- d. Kemustahilan
- e. Permainan kata
- f. Bualan
- g. Kemalangan
- h. Pengetahuan-pemikiran-keahlian
- i. Penghinaan terselubung
- j. Pemasukan sesuatu kedalam situasi yang lain³⁰

6) Jenis games

Games atau permainan adalah jenis *Ice Breaker* yang paling membuat siswa didik heboh. Melalui permainan suasana menjadi cair sehingga kondisi belajar menjadi kondusif. Hal-hal yang harus diperhatiakn guru dalam memilih games yang akan digunakan sebagai *Ice Breaker* antara lain :

³⁰Sunarto, *Ice Breaker dalam Pembelajaran Aktif*,h. 53-56

a. Faktor keselamatan

Faktor keselamatan harus menjadi prioritas utama saat akan menentukan jenis games yang akan dipilih. Guru harus memilih jenis games yang aman terhadap keselamatan siswa didik.

b. Faktor waktu

Tujuan utama dari games 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.

c. Faktor peralatan

Sebagaimana fungsi *Ice Breaker* dalam pembelajaran, maka games yang dipilih hendaknya yang membutuhkan peralatan sederhana yang selalu tersedia di dalam kelas.

d. Faktor edukasi

Games yang dilaksanakan dikelas harus tetap memiliki nilai-nilai edukatif yang bisa ditanamkan kedalam jiwa siswa didik. Nilai-nilai edukatif yang bisa diperoleh dari pelaksanaan games adalah kekompakan, kerja sama, kemandirian, konsentrasi, kreativitas dan sebagainya.³¹

³¹*Ibid*, h. 58-60

7) Jenis cerita/dongeng

Dongeng adalah salah satu sarana yang cukup efektif untuk memusatkan perhatian siswa. Dongeng selalu menarik perhatian siswa baik di awal maupun diakhir pelajaran. Ada beberapa jenis dongeng menurut isinya yang dapat digunakan sebagai *Ice Breaker*, antara lain :

- a. Dongeng motivasi adalah dongeng yang berisikan untuk membangun semangat yang tinggi dalam perjuangan hidup maupun dalam belajar.³²
- b. Dongeng nasehat adalah dongeng yang berisi tentang petuah kebijakan yang diharapkan dapat ditiru oleh anak didik.³³
- c. Dongeng lelucon atau dongeng jenaka sangat baik untuk *Ice Breaker*. Namun demikian, dalam memilih dongeng guru haruslah berhati-hati, karena banyak sekali dongeng jenaka yang hanya menekankan pada kelucuannya saja tanpa memperhatikan isi yang edukatif.³⁴

8) Jenis sulap

Sulap adalah sarana *Ice Breaker* yang sangat menarik perhatian anak-anak. Namun demikian jenis ini sangat jarang digunakan oleh guru di sekolah. Mungkin karena dianggap sulit atau

³²*Ibid*, h. 70

³³*Ibid*, h. 74

³⁴*Ibid*, h. 85

mungkin juga dianggap sebagai *magic*. Berdasarkan caranya ternyata sulap dapat dibedakan menjadi 10 jenis, yaitu :

- a. *Sleight of hand* yaitu permainan yang mengandalkan kecepatan tangan pesulap untuk menghilangkan dan memunculkan suatu benda.
- b. *Tricks* yaitu permainan dengan mengandalkan peralatan sulap untuk menghilangkan, memindahkan, memunculkan, mengubah dan sebagainya.
- c. *Illusion* yaitu kemahiran menggunakan peralatan ilusi untuk membuat sesuatu yang mustahil seolah-olah benar terjadi.
- d. *Mentalism*, kemahiran yang merupakan kekuatan spesial untuk dapat memprediksi, menemukan, mengubah, menggerakkan dan lain-lain.
- e. *Escapetology* yaitu kemahiran membebaskan diri dari berbagai ikatan dan belunggu pada berbagai keadaan selama waktu tertentu.
- f. *Cardician* yaitu kemahiran memainkan kartu untuk dapat menemukan kartu yang dipilih, menghilangkan kartu dan mengubah kartu.
- g. *Bizarre* yaitu kemahiran menggunakan cerita dan kata-kata untuk menyentuh perasaan penonton secara mendalam.
- h. *Pick pocket* yaitu kemahiran “memindahkan” barang yang dimiliki atau dipakai orang lain.

i. *Balloon twisting* yaitu kemahiran meniup dan menekuk balon untuk dibentuk menjadi berbagai macam benda seperti binatang, bunga, topi dll.

j. *Ventriloquism* yaitu kemahiran ini lebih dikenal dengan sulap suara atau suara perut. Yang menimbulkan kesan boneka/ benda dapat hidup dan bicara.³⁵

9) Jenis audio visual

Banyak sekali jenis Audio visual yang dapat digunakan sebagai *Ice Breaker*. Biasanya berupa klip film pendek yang lucu, inspiratif atau memotivasi anak untuk belajar lebih keras. Namun demikian jenis ini tidak bisa diterapkan pada semua kelas terutama sekolah yang belum memiliki perangkat multimedia komputer.³⁶

Menurut jenisnya media audio visual dapat dibedakan menjadi 6 macam :

- a. Film gerak bersuara
- b. Video
- c. Televisi
- d. Media televisi terbuka
- e. Media televisi siaran terbatas (TVST)
- f. Multimedia

Apakah *Ice breaker* berlaku untuk awal sebuah acara saja?

Jawabannya adalah TIDAK. Sesuai dengan namanya, *Ice breaker* yang

³⁵*Ibid*, h. 87-88

³⁶Sunarto, *Ice Breaker dalam Pembelajaran Aktif*, h. 94

berarti penghancuran suasana yang beku. Ketika terjadi kejenuhan peserta dalam suatu seminar, pelatihan dan pembelajaran yang panjang, suasana perlu disegarkan kembali.

Ada beberapa contoh *ice breaker* yang dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas, antara lain :

a. *Zig-Zag games*.

Dalam *Zig-Zag* siswa dibagi dalam beberapa kelompok dan berbaris lurus kebelakang, kemudian Siswa diminta untuk memegang bahu teman didepannya. Jika guru berkata “Zig” siswa secara bersamaan siswa harus melompat kedepan. Jika guru berkata “Zag” siswa harus melompat ke belakang. Jika guru berkata “Zig” 3X maka siswa harus melompat ke kiri. Dan jika guru berkata “Zag”3x maka siswa harus melompat ke kanan. Bagi kelompok yang melakukan tiga kali kesalahan maka harus mundur. Permainan ini cukup menggelikan dan mengundang tawa.

6. Teknik Penerapan *Ice Breaker* dalam Pembelajaran

Teknik penggunaan *ice breaker* ada dua cara yaitu secara spontan dilaksanakan dalam situasi pembelajaran dan direncanakan. *ice breaker* digunakan secara spontan dalam proses pembelajaran biasanya digunakan tanpa skenario tetapi lebih banyak digunakan karena situasi pembelajaran yang ada saat itu butuh *energizer* atau karena terlalu *noice* sehingga pembelajaran tidak terfokus lagi.

Pelaksanaan *ice breaker* dapat dibagi dalam tiga kegiatan pembelajaran sebagai berikut:

a. Penerapan *ice breaker* secara spontan dalam proses pembelajaran

Ice breaker dapat dilakukan secara spontan dalam proses pembelajaran. Hal ini tentu dilakukan tanpa persiapan atau tanpa direncanakan terlebih dahulu oleh guru. Seorang guru yang tanggap terhadap kondisi siswa tentu akan segera mengambil tindakan terhadap kondisi dan situasi pembelajaran yang kurang kondusif selama KBM.

Ice breaker diberikan secara spontan adalah dengan tujuan antara lain untuk :

- 1) Memusatkan kembali perhatian siswa
- 2) Memberikan semangat baru pada saat siswa mencapai titik jenuh.
- 3) Mengalihkan perhatian terhadap fokus materi pelajaran yang berbeda.

Ice breaker yang dilaksanakan secara spontan memiliki beberapa keunggulan, yaitu:

- 1) Lebih kontekstual dengan situasi dan kondisi pembelajaran yang dihadapi saat itu.
- 2) Guru lebih kreatif memanfaatkan kondisi siswa untuk melakukan *Ice breaker* secara interaktif.
- 3) Kejenuhan yang dialami siswa cepat segera dapat diatasi

b. *Ice breaker* di awal kegiatan pembelajaran

Pada kegiatan awal pembelajaran biasanya anak masih dalam kondisi segar, kecuali sebelumnya ada mata pelajaran lain. Kondisi yang masih segar seperti ini dapat menggunakan *ice breaker* tipe ringan, yaitu dengan menepuk-nepuk punggung tangan dengan punggung tangan, telapak kaki dengan telapak kaki, atau kebalikannya telapak tangan dengan telapak kanan dengan punggung kaki dengan punggung kaki. Dapat juga diisi dengan berbagai tepuk sesuai dengan mata pelajaran yang akan dilakukan.

Ice breaker yang direncanakan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) memiliki kelebihan-kelebihan yang tidak dimiliki pada *Ice breaker* spontan, antara lain :

- 1) *Ice breaker* dapat dipilih secara lebih tepat, baik dalam menyesuaikan materi pembelajaran maupun ketepatan dalam memenuhi prinsip-prinsip penggunaan *Ice breaker* dalam pembelajaran.
- 2) Ada kesempatan bagi guru untuk belajar terlebih dahulu terhadap *Ice breaker* yang belum dikuasainya.
- 3) *Ice breaker* yang dipersiapkan lebih sinkron dengan strategi pembelajaran yang dipilih guru saat itu.
- 4) *Ice breaker* terasa lebih menyatu dengan proses pembelajaran yang sedang berlangsung.³⁷

³⁷Sunarto, *Ice Breaker dalam Pembelajaran Aktif*, h. 109

c. *Ice breaker* pada inti kegiatan pembelajaran

Pada kegiatan inti pembelajaran merupakan saat-saat krusial di mana siswa harus terus memusatkan perhatian selama jam pembelajaran berlangsung, baik pada saat mengerjakan tugas ataupun mendengarkan penjelasan guru. Penggunaan *ice breaker* pada inti pembelajaran harus dilakukan dengan ketentuan sebagai berikut :

- 1) *Ice breaker* digunakan pada saat pergantian sesi atau pergantian kegiatan. *Ice breaker* hendaknya jangan digunakan pada saat tengah-tengah kegiatan, seperti pada saat diskusi, kerja kelompok, demonstrasi dan lain-lain.
- 2) *Ice breaker* dilakukan pada saat anak mengalami kejenuhan atau kebosanan dalam menjalankan tugas belajar. Hal ini diperlukan untuk mengembalikan stamina kepada peserta didik agar dapat optimal dalam mengikuti proses pembelajaran.
- 3) *Ice breaker* juga dapat digunakan untuk memberikan penguatan materi pembelajaran yang sedang diberikan. Biasanya *Ice breaker* yang dapat digunakan untuk penguatan adalah jenis yel-yel ataupun jenis lagu.

Kegiatan yang dapat dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa dibagi jadi dua, barisan anak perempuan dan barisan anak laki-laki yang akan memainkan “hujan ajaib”.

2) Setiap anak dalam barisan memegang pundak temannya, guru mempunyai 4 instruksi. Instruksi tersebut adalah:

- Hujan petir (telapak tangan dimiringkan, dan dipukul-pukulkan berlahan di pundak teman yang ada di depannya).
- Hujan batu (telapak tangan dikepalkan dan dipukul-pukulkan berlahan di pundak teman yang ada di depannya).
- Hujan rintik rintik (kesepuluh jari tangan dipukul-pukulkan berlahan di pundak teman yang ada didepannya).
- Hujan es (tangan memegang pundak, kemudian memijit pundak temannya). Kegiatan ini dilakukan secara berputar, teman yang sebelumnya memegang pundak sekarang dipegang pundaknya oleh teman lain.

d. *Ice breaker* pada akhir kegiatan pembelajaran

Walaupun pelajaran sudah selesai *Ice breaker* masih dianggap perlu. *Ice breaker* pada akhir pembelajaran berfungsi antara lain untuk :

- 1) Memberikan penguatan tentang pemahaman konsep pelajaran yang baru saja dilaksanakan.
- 2) Mengakhiri kegiatan dengan penuh kegembiraan
- 3) Memotivasi siswa untuk selalu senang mengikuti pelajaran berikutnya.³⁸

³⁸*Ibid*, h. 120

Pada kegiatan akhir dapat dilakukan dengan kegiatan melompat setinggi-tingginya sambil meletakkan tangan lurus di atas kepala dan menepuk kedua telapak tangan secara selang-seling antara teman yang satu dengan teman yang lain.

Dapat juga dengan mengungkapkan permainan hewan: Semut-besar (membuat lingkaran besar dengan tangan di depan dada). Gajah-kecil (jari telunjuk dan kelingking disatukan membentuk lingkaran kecil). Jerapah-pendek (tangan diletakkan di pipi, kepala digelengkan ke kanan dan ke kiri). Hitam-putih (memegang baju atas). Putih-hitam (memegang baju bawah). Merah-hijau (memegang kaki kanan bawah).³⁹

Adapun car-cara yang dilakukan untuk mengakhiri sebuah pelajaran agar siswa mengingat apa yang telah dipelajari dan memahami cara menerapkannya dimasa mendatang. Ada beberapa teknik yang dapat dilakukan, antara lain :

- a. *Peninjauan*: mengingat dan mengikhtisarkan apa yang telah dipelajari.
- b. *Penilaian-diri*: mengevaluasi perubahan-perubahan pengetahuan, ketrampilan atau sikap.
- c. *Perencanaan masa mendatang*: menentukan bagaimana siswa akan melanjutkan belajarnya setelah pelajaran berakhir.

³⁹<http://komunikasi.um.ac.id/?p=2432>

- d. *Ungkapan perasaan terakhir*: menyampaikan pikiran, perasaan dan persoalan yang dihadapi siswa pada akhir pelajaran.⁴⁰

Itu adalah beberapa varian *ice breaker* yang dapat dikembangkan lagi sehingga menjadi varian-varian baru yang lebih atraktif.

7. Prinsip-prinsip Penggunaan *Ice Breaker* dalam Pembelajaran

Tujuan utama *ice breaker* dalam pembelajaran adalah untuk mengoptimalkan belajar siswa. Dengan dilakukannya *ice breaker* motivasi siswa menjadi tinggi, sehingga mempunyai rasa senang dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu penggunaan *ice breaker* dalam proses pembelajaran perlu mempertimbangkan beberapa prinsip sebagai berikut:

a. Efektifitas

Jenis *ice breaker* apapun yang digunakan dalam proses pembelajaran haruslah dalam rangka menguatkan strategi pembelajaran yang telah dilaksanakan. Dengan dilakukannya *ice breaker* mestinya tujuan pembelajaran semakin efektif dicapai. *Ice breaker* yang sekiranya akan membuat pembelajaran tidak kondusif dalam situasi tertentu hendaknya dihindari.

b. Motivasi

Tujuan utama *ice breaker* adalah meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan *ice breaker*

⁴⁰ Melvin L. Silberman, *Active Learning 101 cara Belajar Siswa Aktif*, (Bandung: Nusamedia, 2009), h. 14

diharapkan siswa yang belum termotifasi untuk mengikuti pembelajaran menjadi termotifasi, atau siswa yang sudah jenuh mengikuti proses pembelajaran dapat kembali kepada performa awal, sebagaimana saat awal pembelajaran yang penuh motivasi.

c. Sinkronized

Akan sangat baik jika *ice breaker* yang dipilih adalah *ice breaker* yang sesuai atau sinkron dengan materi yang dibahas pada saat itu. Dengan demikian *ice breaker* akan mempunyai daya penguat ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

d. Tidak berlebihan

Ice breaker adalah kegiatan yang sangat menyenangkan bagi siswa, sehingga mereka akan termotivasi untuk mengikuti pelajaran yang sedang berlangsung. Namun demikian penggunaan *ice breaker* yang berlebihan justru akan mengaburkan tujuan pembelajaran itu sendiri. Selain itu juga perlu memperhatikan ketersediaan waktu/jam pelajaran yang sedang di ampu.

e. Tepat situasi

Ice breaker hendaknya dilaksanakan tepat situasi. *Ice breaker* yang dilaksanakan serampangan dikhawatirkan justru akan merusak situasi yang sudah kondusif. Tentu situasi menjadi membingungkan menjadikan proses pengerjaan tugas tidak terfokus lagi.

- f. Tidak mengandung unsur SARA

Ice breaker yang diberikan kepada siswa hendaknya dipikirkan yang mempunyai nilai positif terhadap rasa persatuan dan kesatuan. Hal-hal yang mengandung unsur membedakan atau menghina Suku, Agama, Ras, dan Antar golongan harus dihindarkan, sekalipun hal tersebut sebagai lelucon saja.

- g. Tidak mengandung unsur pornografi

Sebagai pendidik guru harus memilih jenis *Ice Breaker* yang edukatif, sopan dan tidak mengandung unsur pornografi.⁴¹

8. 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

⁴¹Sunarto, *Ice Breaker dalam Pembelajaran Aktif*, h. 105-107

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

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 ot method, whereas invention reffers more directly to the creation of the idea or method itself”.⁴²

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

⁴²Sunarto, *Ice Breaker dalam Pembelajaran Aktif*,h. 125-128

dan masyarakat. Dengan begitu inovasi bukanlah dipandang sebagai hasil, namun lebih kepada proses atau cara untuk menghasilkan yang baru.

B. Tinjauan Tentang Prestasi Belajar Siswa

1. Pengertian Prestasi Belajar

Prestasi belajar adalah sebuah kalimat yang terdiri dari dua kata, yaitu prestasi dan belajar. Kata prestasi berasal dari bahasa Belanda yaitu *prestatie*. Kemudian dalam bahasa Indonesia menjadi prestasi. Sedangkan menurut Syaiful bahri Djamarah adalah sebagai berikut “Prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, baik secara individual maupun kolektif”.⁴³

Pencapaian prestasi belajar atau hasil belajar siswa, merujuk pada aspek-aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Oleh karena itu, ketiga aspek diatas juga harus menjadi indikator prestasi belajar. Artinya, prestasi belajar harus mencakup aspek-aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Menurut Nana Sudjana, ketiga aspek diatas tidak berdiri sendiri, tetapi merupakan satu kesatuan yang tidak terpisahkan, bahkan membentuk hubungan herarki.⁴⁴

⁴³ Syaiful Bahri Djamarah, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1994), h.19

⁴⁴ Tohirin, *Psikologi pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006), h. 151

Para periset telah menemukan bahwa banyak murid sukses punya kecemasan pada level moderat. Tetapi beberapa murid punya tingkat kecemasan yang tinggi dan konstan, sehingga bisa mengganggu kemampuan mereka untuk meraih prestasi.⁴⁵

2. Tipe-tipe prestasi Belajar

1) Tipe Prestasi Belajar Bidang Kognitif

Tipe-tipe prestasi belajar bidang kognitif mencakup :

a) Tipe prestasi belajar pengetahuan hafalan (*knowledge*)

Pengetahuan hafalan merupakan terjemahan dari kata “*knowledge*” meminjam istilah Bloom. Pengetahuan ini mencakup aspek faktual dan ingatan (sesuatu hal yang harus diingat kembali) seperti batasan, peristilahan, pasal, hukum, bab, ayat, rumus, dan lain-lain. Tuntutan akan hafalan, karena dari sudut respons siswa, pengetahuan itu perlu dihafal atau diingat agar dapat dikuasai dengan baik.

Tipe prestasi belajar pengetahuan merupakan tingkatan tipe prestasi belajar yang paling rendah. Namun demikian, tipe prestasi belajar ini penting sebagai prasyarat untuk menguasai tipe-tipe prestasi belajar yang paling tinggi.

b) Tipe prestasi belajar pemahaman (*comprehention*)

⁴⁵John W. Santrock, *Psikologi Pendidikan edisi kedua*, (Jakarta: Kencana 2008), h. 529

Tipe prestasi belajar pemahaman lebih tinggi satu tingkat dari tipe prestasi belajar “pengetahuan hafalan”. Pemahaman memerlukan kemampuan menangkap makna atau arti dari suatu konsep. Ada tiga macam pemahaman yaitu :

1. *Pemahaman terjemahan*, yakni kesanggupan memahami makna yang terkandung di dalamnya.
2. *Pemahaman penafsiran*, misalnya membedakan dua konsep yang berbeda.
3. *Pemahaman ekstrapolasi*, yakni kesanggupan melihat dibalik yang tertulis, tersirat dan tersurat, meramalkan sesuatu, dan memperluas wawasan.

c) Tipe prestasi belajar penerapan (aplikasi)

Tipe prestasi belajar penerapan merupakan kesanggupan menerapkan dan mengabstraksikan suatu konsep, ide, rumus, hukum dalam situasi yang baru.

d) Tipe prestasi belajar analisis

Tipe prestasi belajar analisis merupakan kesanggupan memecahkan, menguraikan suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian yang mempunyai arti. Analisis merupakan tipe prestasi belajar yang kopleks, yang memanfaatkan unsur

tipe hasil belajar sebelumnya, yakni pengetahuan, pemahaman, dan aplikasi.

e) Tipe prestasi belajar sintesis

Sintesis merupakan lawan analisis. Analisis tekanannya adalah pada kesanggupan menguraikan suatu integritas menjadi bagian yang bermakna, sedangkan pada sintesis adalah kesanggupan menyatukan unsur atau bagian-bagian menjadi satu integritas. Berfikir *konfergent* biasanya digunakan dalam menganalisis, sedangkan berfikir *devergent* selalu digunakan dalam melakukan sintesis.

f) Tipe prestasi belajar evaluasi

Tipe prestasi belajar evaluasi merupakan kesanggupan memberikan keputusan tentang nilai sesuatu berdasarkan *judgment* yang dimilikinya dan kriteria yang digunakannya. Tipe prestasi belajar ini dikategorikan paling tinggi, mencakup semua prestasi yang telah disebut diatas.

2) Tipe Prestasi Belajar Bidang Afektif

Bidang afektif berkenan dengan sikap dan nilai. Ada kecenderungan bahwa prestasi belajar bidang afektif kurang mendapat perhatian dari guru, mereka lebih cenderung

memperhatikan atau tekanan pada bidang kognitif semata. Tingkat bidang afektif sebagai tujuan dan tipe prestasi belajar mencakup :

- a. *Receiving* atau *attending*, yakni kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulus) dari luar yang datang pada siswa, baik dalam bentuk masalah situasi, gejala.
- b. *Responding* atau jawaban, yakni reaksi yang diberikan seseorang terhadap stimulus yang datang dari luar.
- c. *Valuing* (penilaian), yakni berkenan dengan penilaian dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus.
- d. *Organisasi*, yakni pengembangan nilai ke dalam suatu sistem organisasi.
- e. *Karakteristik dan internalisasi nilai*, yakni keterpaduan dari semua sistem yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan perilakunya.

3) Tipe Prestasi Belajar Bidang Psikomotor

Tipe Prestasi Belajar Bidang Psikomotor tampak dalam bentuk ketrampilan (*skill*), dan kemampuan bertindak seseorang. Adapun tingkat ketrampilan itu meliputi :

- a. Gerakan refleks (ketrampilan pada gerakan yang sering tidak disadari karena sudah merupakan kebiasaan)

- b. Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar
- c. Kemampuan perspektual termasuk di dalamnya membedakan visual, auditif motorik dan lain-lain.
- d. Kemampuan bidang fisik
- e. Gerakan-gerakan yang berkaitan dengan *skill*, mulai dari keterampilan sederhana sampai keterampilan yang kompleks.
- f. Kemampuan yang berkenaan dengan *non decursive* komunikasi seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.⁴⁶

Tabel 2.1

**Jenis Indikator (Tipe-tipe Prestasi Belajar) dan Cara
mengevaluasinya**

Ranah/Jenis Prestasi	Indikator/Tipe-tipe	Cara Mengevaluasi
A. Ranah Cipta (Cognitif)		
1. Pengamatan	1. Dapat menunjukkan 2. Dapat membandingkan 3. Dapat menghubungkan	1. Tes lisan 2. Tes tertulis 3. Tes observasi
2. Ingatan	1. Dapat menyebutkan 2. Dapat menunjukkan	1. Tes lisan 2. Tes tertulis

⁴⁶*Ibid*, h. 152-155

	kembali	Tes observasi
3. Pemahaman	1. Dapat menjelaskan 2. Dapat mendefinisikan dengan lisan sendiri	1. Tes lisan 2. Tes tertulis
4. Penerapan	1. Dapat memberikan contoh 2. Dapat menggunakan secara tepat	1. Tes tertulis
5. Analisis (pemeriksaan dan pemilihan secara teliti)	1. Dapat menguraikan 2. Dapat mengklasifikasikan/memilih-milih	1. Tes tertulis 2. Pemberian tugas
6. Sintesis (membuat paduan baru dan utuh)	1. Dapat menghubungkan 2. Dapat menyimpulkan 3. Dapat mengklasifikasikan	1. Tes tertulis 2. Pemberian tugas
B. Ranah Rasa (Afektif)		
1. Penerimaan	1. Menunjukkan sikap menerima 2. Menunjukkan sikap menolak	1. Tes tertulis 2. Tes skala sikap 3. Observasi
2. Sambutan	1. Kesiediaan berpartisipasi atau terlibat 2. Kesiediaan memanfaatkan	1. Tes skala sikap 2. Pemberian tugas 3. Observasi
3. Apresiasi (sikap menghargai)	1. Menganggap penting dan bermanfaat 2. Menganggap indah dan harmonis 3. Mengagumi	1. Tes skala penilaian atau sikap 2. Pemberian tugas 3. Observasi
4. Internalisasi (pendalaman)	1. Mengakui dan meyakini 2. Mengingkari	1. Tes skala sikap 2. Pemberian tugas ekspresif
5. Karakterisasi (penghayatan)	1. Melembagakan atau meniadakan 2. Menjelmakan dalam pribadi dan perilaku sehari-hari	1. Pemberian tugas ekspresif dan proyektif 2. Observasi
C. Ranah Psikomotor		
1. Ketrampilan bergerak dan	Mengoordinasikan gerak mata, tangan, kaki dan	1. Observasi 2. Tes tindakan

bertindak 2. Kecakapan ekspresi verbal dan nonverbal	anggota tubuh lainnya 1. Mengucapkan 2. Membuat mimik dan gerakan jasmani	1. Tes lisan 2. Observasi 3. Tes tindakan
---	--	--

Dilihat dari perkembangan anak untuk belajar maka dibutuhkan sumber belajar yang dapat mendukung faktor kognitif, afektif, dan psikomotor yang terkandung dalam perkembangan :

- a. Emosi dan sosial
- b. Motorik kasar dan halus
- c. Pengamatan dan ingatan visual
- d. Pengamatan dan ingatan pendengaran
- e. Kemampuan berbahasa pasif dan aktif
- f. Kecerdasan⁴⁷

Sedangkan pengertian belajar, ada beberapa pendapat yang tersebut dibawah ini antara lain:

- a. Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan,

⁴⁷ Anggani Sudono, *sumber Belajar dan Alat Permainan*, (Jakarta: PT Grasindo, 2006), h.

sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.⁴⁸

- b. Belajar adalah suatu aktifitas yang dilakukan secara sadar untuk mendapatkan sejumlah kesan dari bahan yang telah dipelajari.⁴⁹ Hasil dari aktifitas belajar terjadi perubahan dalam diri individu. Dengan demikian belajar dapat dikatakan berhasil bila terjadi perubahan dalam individu.
- c. Belajar adalah perubahan kelakuan berkat pengalaman dan latihan.⁵⁰ Perubahan ini tidak hanya mengenai jumlah pengetahuan melainkan juga dalam bentuk kecakapan, kebiasaan, sikap pengertian, penghargaan, minat, penyesuaian diri dan segala aspek organisme seseorang.

Dari beberapa batasan belajar diatas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses yang menyebabkan terjadinya perubahan dalam diri seseorang yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik melalui proses latihan dan pengalaman.

Dari beberapa pengertian diatas, maka dapat diambil suatu pengertian bahwa prestasi belajar adalah merupakan kecakapan atau kemampuan yang dimiliki seseorang setelah melalui pengalaman dari belajar yang membentuk kepribadian dalam kehidupan sehari-hari yang meliputi tiga aspek, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik.

⁴⁸ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Bina Aksara, 1988), h. 2

⁴⁹ Syaiful Bahri Djamarah, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*, h. 21

⁵⁰ S. Nasution, *Didaktik Asas-Asas Mengajar*, (Bandung: Jermars, 1982), h. 39

Sebagaimana yang telah dikatakan oleh Winarno Surakhmat sebagai berikut:

Belajar itu diajukan pada:

- 1) Pengumpulan pengetahuan
- 2) Penanaman konsep dan kecekatan
- 3) Pembentukan sikap dan perbuatan.⁵¹

3. Ukuran prestasi Belajar

Ada beberapa alternatif norma pengukuran prestasi belajar sebagai indikasi keberhasilan belajar siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar. Diantara norma-norma pengukuran tersebut antara lain adalah :

Pertama, norma skala angka dari 0 sampai 10

Kedua, norma skala angka dari 0 sampai 100

Ketiga, norma skala angka dari 0,0 sampai 4,0

Keempat, norma skala angka dari A sampai E

Angka terendah yang menyatakan kelulusan atau keberhasilan belajar (*passing grade*) skala 0 – 10 adalah 5 atau 6, sedang untuk skala 0

⁵¹ Winarno Surakhmat, *Pengantar Interaksi Belajar Mengajar*, (Bandung: edisi V, 1994), h. 65

– 100 adalah 55 atau 60, untuk skala 0,0 – 4,0 adalah 1,0 atau 1,2 dan untuk skala huruf adalah D.⁵²

C. Tinjauan Tentang Pelajaran Pendidikan Agama Islam

1. Pengertian Pendidikan Agama Islam

a. Pengertian Bahasa

Kata “pendidikan” yang umum kita gunakan sekarang, dalam bahasa Arabnya adalah “tarbiyah”, dengan kata kerja *rabba*. Kata kerja *rabba* (mendidik) sudah digunakan pada zaman Nabi Muhammad SAW seperti terlihat dalam ayat Al-Qur’an dan Hadits Nabi.⁵³ Dalam Al-Qur’an kata ini digunakan dalam susunan sebagai berikut:

غَيْرَ رَبِّيَانِي كَمَا أَرْحَمُهُمَا رَبِّي وَقُلْ أَلرَّحْمَةُ مِنَ الذُّلِّ جَنَاحٌ لَهُمَا وَأَخْفِضْ



Artinya :

“dan rendahkanlah dirimu terhadap mereka berdua dengan penuh kesayangan dan ucapkanlah: "Wahai Tuhanku, kasihilah mereka

⁵²Tohirin, *Psikologi pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, h. 159

⁵³Zakiah Daradjat, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), h. 25

keduanya, sebagaimana mereka berdua telah mendidik aku waktu kecil". (Q.S Al-Isra': 24)

b. Pengertian Istilah

Menurut Prof. Dr. Richey dalam bukunya *Planning For Teaching And Introduction to Education*, dikatakan :

Istilah pendidikan berkenaan dengan fungsi yang luas dari pemeliharaan dan perbaikan kehidupan suatu masyarakat terutama membawa warga masyarakat yang baru (generasi muda) bagi penunaian kewajiban dan tanggung jawab di dalam masyarakat. Jadi pendidikan adalah suatu aktivitas sosial yang esensial memungkinkan masyarakat yang kompleks, modern. Fungsi pendidikan ini mengalami proses spesialisasi dan melembaga dengan formal, yang tetap berhubungan dengan proses pendidikan di luar sekolah.⁵⁴

Dalam GBPP PAI di sekolah umum dijelaskan bahwa pendidikan agama Islam adalah usaha sadar untuk menyiapkan siswa dalam meyakini, memahami, menghayati, dan mengamalkan agama islam melaui kegiatan bimbingan, pengajaran dan/atau latihan dengan memperhatikan tuntutan untuk menghormati agama lain dalam hubungan kerukunan antarumat beragama dalam masyarakat untuk mewujudkan persatuan nasional.⁵⁵

1) Pendidikan agama Islam adalah usaha berupa bimbingan dan asuhan terhadap anak didik agar kelak setelah selesai

⁵⁴ Tim Dosen IKIP Malang, *Pengantar Dasar-Dasar Kependidikan*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1988), h.4

⁵⁵ Muhaimin, *Paradigama Pendidikan Islam*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002), h.75

pendidikannya dapat memahami dan mengamalkan ajaran agama Islam serta menjadikannya sebagai pandangan hidup.

- 2) Pendidikan agama Islam adalah pendidikan yang dilaksanakan berdasar ajaran agama.
- 3) Pendidikan agama Islam adalah pendidikan dengan melalui ajaran-ajaran agama Islam, yaitu berupa bimbingan dan asuhan terhadap anak didik agar nantinya setelah selesai dari pendidikan ia dapat memahami, menghayati dan mengamalkan ajaran-ajaran agama Islam yang telah diyakininya secara menyeluruh, serta menjadikan ajaran agama Islam itu sebagai suatu pandangan hidupnya demi keselamatan dan kesejahteraan hidup di dunia maupun di akhirat kelak.⁵⁶

2. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam

Dalam Pedoman Pengembangan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar dijelaskan bahwa mata pelajaran pendidikan Agama Islam disekolah memuat materi al-Qur'an dan Hadits, Aqidah/Tauhid, Fiqih dan Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Ruang Lingkup tersebut menggambarkan materi pendidikan agama yang mencakup perwujudan keserasian, keselarasan, dan keseimbangan hubungan manusia dengan

⁵⁶ Zakiah Daradjat, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), h. 86

Allah SWT, diri sendiri, sesama manusia, makhluk lainnya, maupun lingkungannya.⁵⁷

Ruang lingkup PAI (kurikulum 1994) pada dasarnya mencakup tujuh unsur pokok yaitu al-Qur'an Hadits, keimanan, syari'ah, ibadah, muamalah, akhlak, dan tarikh (sejarah Islam) yang menekankan pada perkembangan politik. Pada kurikulum tahun 1999 dipadatkan menjadi lima unsur pokok, yaitu: al-Qur'an, keimanan, akhlak, fiqih dan bimbingan ibadah, serta tarikh/sejarah lebih menekankan pada perkembangan ajaran agama, ilmu pengetahuan dan kebudayaan.⁵⁸

3. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Secara umum, Pendidikan Agama Islam bertujuan untuk meningkatkan keimanan, pemahaman, penghayatan dan pengamalan peserta didik tentang agama Islam, sehingga menjadi manusia muslim yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT, serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara (GBPP PAI, 1994).

Dari tujuan tersebut dapat ditarik beberapa dimensi yang hendak ditingkatkan dan dituju oleh kegiatan pembelajaran pendidikan agama Islam, yaitu :

⁵⁷ Asmaun sahan, *Mewujudkan Budaya Religius di Sekolah*, (Malang: UIN-Maliki Press, 2010), h.17

⁵⁸ Muhaimin, *Paradigama Pendidikan Islam*, h.79

- a. Dimensi keimanan peserta didik terhadap ajaran agama Islam
- b. Dimensi pemahaman atau penalaran (intelektual) serta keilmuan peserta didik terhadap ajaran agama Islam
- c. Dimensi penghayatan atau pengalaman batin yang dirasakan peserta didik dalam menjalankan ajaran Islam, dan
- d. Dimensi pengamalannya, dalam arti bagaimana ajaran Islam yang telah diimani, dipahami dan dihayati atau diinternalisasi oleh peserta didik itu mampu menumbuhkan motivasi dalam dirinya untuk menggerakkan, mengamalkan dan menaati ajaran agama dan nilai-nilainya dalam kehidupan pribadi.⁵⁹

Pendidikan agama dimaksudkan untuk peningkatan potensi spiritual dan membentuk peserta didik agar menjadi manusia yang beribadah dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia. Akhlak mulia mencakup etika, budi pekerti dan moral sebagai perwujudan dari pendidikan agama. Peningkatan spiritual mencakup pengamalan, pemahaman, dan penanaman nilai-nilai keagamaan, serta pengamalan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan individual ataupun kolektif kemasyarakatan.⁶⁰

4. Fungsi dan Pendekatan Pendidikan Agama Islam

⁵⁹Muhaimin, *Paradigama Pendidikan Islam*, h. 78

⁶⁰Asmaun sahlan, *Mewujudkan Budaya Religius di Sekolah*, h. 17-18

Pendidikan agama Islam yang diselenggarakan di sekolah umum berfungsi untuk :

- a. *Pengembangan keimanan dan ketakwaan* kepada Allah SWT serta akhlak mulia peserta didik secara optimal, yang telah ditanamkan lebih dahulu dalam lingkungan keluarga.
- b. *Penanaman nilai* ajaran Islam sebagai pedoman dalam meniti kehidupan untuk mencapai kebahagiaan hidup baik di dunia ini maupun di akhirat kelak.
- c. *Penyesuaian mental* peserta didik terhadap lingkungan fisik dan sosial melalui penanaman nilai-nilai pendidikan agama Islam yang berkaitan dengan hubungan sosial kemasyarakatan.
- d. *Perbaikan* kesalahpahaman, kesalahan dan kelemahan peserta didik dalam keyakinan, pemahaman dan pengamalan agama Islam dalam kehidupan sehari-hari.
- e. *Pencegahan* peserta didik dari hal-hal negatif baik yang berasal dari pengaruh budaya asing maupun kehidupan sosial kemasyarakatan yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari.
- f. *Pengajaran* tentang pengetahuan ilmu keagamaan secara umum, sistem dan fungsionalnya dalam kehidupan sehingga terbentuk pribadi muslim yang sempurna.

- g. *Penyiapan dan penyaluran* peserta didik untuk mendalami pendidikan agama ke lembaga pendidikan yang lebih tinggi.⁶¹

Untuk mengimplementasikan fungsi pendidikan agama tersebut, maka pendidikan agama tidak bisa berdiri sendiri dan terpisah dengan mata pelajaran lainnya, sebaliknya pendidikan agama Islam justru harus menjadi ruh dan spirit bagi mata pelajaran lain.

Dari perspektif pengembangan kurikulum, terdapat tiga kategori pendekatan dalam penyelenggaraan pendidikan agama, yaitu :

- a. Pendekatan sistem/teknologi (*technology based curriculum*), yaitu kurikulum dikembangkan berdasarkan sistematisasi disiplin keilmuan.
- b. Pendekatan berpusat pada peserta didik/humanistik (*learner based curriculum*), memandang pengajaran lebih holistik dimana belajar difokuskan dengan arah yang jelas untuk membantu pengembangan potensi peserta didik secara utuh dan optimal.
- c. Pendekatan berpusat masalah/inkuiri (*problem based curriculum*), memandang pembelajaran merupakan proses mencari dan menemukan makna. Dalam proses pembelajaran lebih menekankan

⁶¹*Ibid*, h. 20

pada kemampuan menetapkan ideologi ilmiah yang digunakan pada setiap disiplin ilmu yang diajarkan.⁶²

D. Tinjauan tentang Pengaruh Penerapan *Ice Breaking* terhadap Prestasi Belajar Siswa

Pada umumnya saat guru mengajar di ruang kelas sebagian besar waktunya dihabiskan untuk menyampaikan materi pelajaran tanpa memperhatikan bagaimana kondisi dan kemampuan daya tangkap atau memori para siswanya. Kebanyakan guru menganggap hal itu sebagai salah satu bentuk pemanfaatan waktu yang tepat. Hal ini bisa kita pahami karena guru mempunyai target kurikulum yang harus selesai disampaikan kepada siswa dalam kurun waktu yang relatif singkat.

Oleh karenanya dari sekian banyak materi yang telah dijelaskan guru, seringkali tidak dapat diserap semua dengan baik oleh para siswa. Hal ini membuktikan adanya penurunan kemampuan daya tangkap otak dalam menyimpan memori setelah beberapa saat lamanya. Kalau kita cermati pada awalnya grafik tingkat daya serap siswa terhadap apa yang disampaikan guru cukup tinggi. Namun seiring dengan berjalannya waktu, beberapa menit kemudian terjadilah penurunan memori atau tingkat daya serap siswa terhadap materi pelajaran.

⁶² Muhaimin dkk, *Pengembangan Model Kurikulum Tingkat satuan Pendidikan (KTSP) pada Sekolah Dan Madrasah*, (Bandung: Raja Grafindo Persada, 2008), h.7-8

Ada beberapa teori yang berkaitan dengan konsep memori yakni, Pertama, **teori interferensi** yang menyatakan bahwa manusia lupa bukan karena kehilangan memori tetapi karena informasi lainnya menghalangi hal yang ingin diingati. Kedua, **teori kemerosotan (*decay theory*)**, yang menjelaskan sebab-sebab mengapa manusia dapat melupakan sesuatu. Menurut teori decay sebab-sebab itu terdiri atas dua jenis "pengganggu (interference), yakni interferensi proaktif dan interferensi retroaktif.

1. Interferensi proaktif terjadi ketika informasi yang dipelajari sebelumnya mengganggu penguatan kembali suatu hal yang dipelajari kemudian. Ini dapat menjadi bermasalah ketika informasi yang baru tidak dapat digunakan dengan benar akibat diganggu informasi lama.
2. Interferensi retroaktif adalah kebalikan dari interferensi proaktif, di mana informasi baru mengganggu informasi lama.

Akhirnya dengan mempertimbangkan beberapa teori yang terkait dengan konsep memori atau penurunan daya tangkap otak dan pentingnya manfaat *ice breaking*. Pada saat inilah merupakan saat yang paling tepat untuk melakukan *ice breaking*.

Guru yang efektif tahu bahwa murid akan termotivasi saat mereka bisa memilih sesuatu yang sesuai dengan minatnya. Guru yang baik akan memberi kesempatan murid untuk berpikir kreatif dan mendalam untuk

proyek mereka sendiri. Guru yang efektif membangun dan mempertahankan lingkungan belajar yang kondusif.⁶³

Oleh karena itu, guru sebagai fasilitator harus mampu mengetahui suasana pikir yang dialami oleh siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran agar pelajaran yang telah disampaikan oleh guru mampu diserap dengan baik oleh siswa. Salah satu kegiatan yang dapat dilakukan oleh guru dalam mengubah suasana yang membosankan, membuat ngantuk yaitu menerapkan *Ice breaking* agar suasana kelas menjadi lebih hidup serta dapat mengembalikan potensi atau kemampuan siswa dalam menangkap pelajaran secara maksimal.

Setiap proses belajar mengajar selalu menghasilkan hasil belajar, masalah yang dihadapi ialah sampai ditingkat mana prestasi belajar yang telah dicapai, sehubungan dengan hal inilah keberhasilan belajar dibagi menjadi beberapa tngkatan atau taraf, antara lain sebagai berikut:

1) Istimewa/maksimal

Apabila seluruh bahan pelajaran yang telah diajarkan dapat dikuasai oleh siswa.

2) Baik sekali/optimal

Apabila sebagian besar (76% - 99%) bahan pelajaran yang telah dipelajari dapat dikuasai siswa.

⁶³ John W. Santrock, *Psikologi Pendidikan edisi kedua*, (Jakarta: Kencana 2008), h. 9

3) Baik/minimal

Apabila bahan pelajaran yang telah diajarkan hanya (60% - 75%) dapat dikuasai siswa.

4) Kurang

Apabila bahan pelajaran yang telah diajarkan kurang dari 60% yang telah dikuasai siswa.⁶⁴

Pengaruh penerapan *Ice breaking* terhadap prestasi belajar sangatlah penting. Hal ini terlihat ketika siswa dalam keadaan siap dalam menerima pelajaran, maka setiap pelajaran yang telah disampaikan guru akan dengan mudah masuk dan tersimpan dengan baik dalam otak dan ingatan siswa. Dengan demikian, siswa mampu memahami dan menjawab setiap pertanyaan yang diajukan oleh guru karena pelajaran yang sudah diajarkan masih melekat pada ingatan siswa, sehingga menjadikan prestasi siswa juga semakin meningkat.

E. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah tersebut telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.⁶⁵

⁶⁴ Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta : Rieneka Cipta, 1996), h. 121

Adapun hipotesa yang penulis gunakan adalah :

1. Hipotesis alternatif (H_a)

Yaitu hipotesis yang menyatakan adanya hubungan antara variabel x dan y (*independent dan dependent variable*).

Jadi hipotesis kerja (H_a) dalam penelitian ini adalah : “Pengaruh penerapan *Ice Breaking* terhadap prestasi belajar siswa pada pelajaran PAI lebih besar ($>$) dibandingkan tanpa menerapkan *Ice Breaking* pada pelajaran PAI di SMP Sepuluh Nopember Sidoarjo”.

2. Hipotesis nihil (H_0)

Yaitu hipotesis yang menekankan tidak adanya hubungan antara variabel x dan y (*independent dan dependent variable*).

Jadi hipotesis nihil (H_0) dalam penelitian ini adalah : “Pengaruh penerapan *Ice Breaking* terhadap prestasi belajar siswa pada pelajaran PAI lebih kecil atau sama dengan (\leq) dibandingkan tanpa menerapkan *Ice Breaking* pada pelajaran PAI di SMP Sepuluh Nopember Sidoarjo”.

⁶⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung : Alfabeta, 2010), h. 96.