1. **KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS PENELITIAN**
2. **KAJIAN PUSTAKA**
   1. **Teknik *Ice Breaking***
3. **Pengertian *Ice Breaking***

Pembelajaran di kelas harus dimulai dengan awal yang baik, penuh semangat, menyenangkan dan menumbuhkann suasana pembelajaran yang menyenangkan. Konsentrasi dan perhatian siswa akan terfokus pada guru sehingga diharapkan siswa dapat mengerti materi pembelajaran yang dilaksanakan.

Manusia hakikatnya menggunakan otak dalam berpikir yang akan melahirkan sesuatu dan berkembang sehingga otak dapat difungsikan secara aktif. Hal ini sejalan yang dikemukakan oleh Porter (2012: 26) mengemukakan bahwa:

Otak merupakan salah satu organ yang sangat berkembang sehingga iadapat mempelajari dirinya sendiri. Jika dirawat oleh tubuh yang sehat dan lingkungan yang menimbulkan rangsangan, otak yang berfungsi dapat tetap aktif dan reaktif selama lebih dari seratus tahun.

Menurut Porter (2012: 26) otak mempunyai tiga bagian dasar: batang atau otak reptil, sistem limbik atau otak mamalia dan *neokorteks* yang memiliki fungsi yang berbeda. Berdasarkan argumen tersebut Hernacki (2012: 36) mengemukakan bahwa:

Belahan otak manusia terbagi menjadi dua yaitu belahan otak kanan dan belahan otak kiri yang masing-masing belahan otak tersebut memiliki tanggung jawab terhadap cara berpikir dan masing-masing memiliki spesialisasi dalam kemampuan-kemampuan tertentu, walaupun ada beberapa persilangan kedua sisi tersebut.

Kemampuan inilah yang dimiliki oleh manusia sehingga terbentuknya kepribadian dari seseorang seperti yang dikemukakan oleh Tilong (2012: 42) bahwa dominasi kerja yang ada di kiri ataupun di kanan manusia mempengaruhi kepribadiannya.

Berdasarkan pendapat dari beberapa para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa otak yang terbagi menjadi belahan otak kanan dan otak kiri akan melaksanakan fungsinya masing-masing dan mempengaruhi kepribadian manusia. Bertolak dari beberapa pendapat ahli tersebut maka seorang guru dalam suatu pembelajaran berfungsi membantu siswa dalam menyeimbangkan kedua belahan otak. Penelitian para ahli mencatat bahwa cara kerja otak ditemukan bahwa saat siswa merasa senang ada hormon bekerja yang nantinya akan dilepaskan dalam otak sehingga siswa akan lebih senang dan bergairah yaitu *hormone neurotransmitter dopamine*.

Lebih lanjut ditegaskan oleh Porter (2012: 22) bahwa saat anak belajar dalam suasana menyenangkan maka otak akan mekar dan berkembang seperti spons yang membuat siswa mampu menyerap pelajaran dengan mudah dan cepat. Hal inilah yang diharapkan muncul dalam setiap pembelajaran di dalam kelas karena apabila sisswa senang dalam mengikuti pembelajaran maka pembelajaran di kelas akan semakin aktif. Semakin aktif para siswa terlibat dalam kegiatan pembelajaran maka kemampuan otak mereka dalam menangkap materi pembelajaran juga akan semakin berkembang. Salah satu cara yang tepat demi untuk mewujudkan hal tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan teknik *Ice Breaking* dalam setiap proses belajar mengajar. *Ice Breaking* sering muncul pada forum-forum pelatihan institusi atau perusahan tetapi jarang sekali digunakan dalam kelas. Padahal kelas adalah tempat untuk melatih siswa-siswa agar mudah menerima informasi materi dari guru. Hal inilah yang diharapkan muncul dalam setiap kegiatan pembelajaran di kelas karena apabila siswa senang dalam pembelajaran di kelasmaka mereka akan semakin aktif. Semakin aktifnya siswa terlibat dalam kegiatan pembelajaran maka kemampuan otak mereka dalam menangkap materi pembelajaran juga akan semakin berkembang.

Menurut Dananjaya (2013: 233) mengemukakan bahwa *Ice Breaker* merupakan suatu kegiatan pemanasan yang dapat memecahkan suasana yang dingin, beku, dan kaku menjadi hangat, mencair dan rileks. Suasana kebekuan dalam pembelajaran di kelas akanmengalami perubahan menjadi suasana menyenangkan jika otak diarahkan dalam kondisi gelombang tertentu. Hal yang sama dikemukakan oleh Chatib (2013: 99) *Ice Breaking* sangat ampuh untuk mengembalikan konsentarasi dengan mengarahkan otak masuk ke zona alfa, yaitu kondisi relaks yang dapat mendorong aliran energi kreativitas, perasaan segar dan sehat sehingga suasana akan kembali santai dan menyenangkan sehingga siswa memahami suatu informasi ketika belajar. Selanjutnya Chatib (2013: 101) memperkuat argumen tersebut dengan mengatakan bahwa syarat siswa kembali ke zona alfa yaitu:

1. *Ice Breaking* dilakukan dalam waktu singkat, makin singkat makin baik. 2) *Ice Breaking* diikuti seluruh siswa (kolosal) hindari *ice breaking* yang mengikutsertakan satu atau beberapa siswa saja. 3) Guru dapat menjelaskan dengan singkat *teaching-point* atau maksud ice breaking dalam waktu tdak terlalu lama. 4) Apabila target sudah terpenuhi, yaitu siswa sudah kembali senang segera kembali ke materi pembelajaran.

Sejalan dengan itu Jauhar (2011: 164) mengartikan *Ice Breaker* adalah:

Kegiatan yang dimaksudkan untuk membangun motivasi dan rasa antusias belajar yang berfungsi untuk membangkitkan motivasi belajar sehingga pembelajaran dapat menyenangkan dan dapat mengembangkan potensi diri secara optimal.

Ditinjau dari beberapa pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa *Ice Breaking* adalah salah satu cara yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang membawa suasana belajar menjadi lebih kondusif dan menyenangkan sehingga dengan keadaan menyenangkan siswa dengan mudah menerima materi pembelajaran dengan baik.

1. **Karakteristik *Ice Breaking***

Menurut Soenarno (2005: 4) mengemukakan karakteristik dari *Ice breaking* yaitu:

1. Kalimat yang bisa menarik perhatian audiens dalam 11 menit pertama, 2) Adanya gerakan fisik yang mengundang perhatian peserta, 3) Peserta seminar atau peserta pelatihan dilibatkan dalam satu topik, 4) Adanya bunyi-bunyian yang merangsang pendengaran peserta, 5) Anekdot yang bisa membuat semua peserta tertawa.

Selanjutnya Soenarno (2005) menambahkan bahwa karakteristik dari *Ice Breaking* yaitu, (1) siswa dapat berkonsentrasi dalam kegiatan pembelajaran, (2) siswa menjadi lebih interaktif dalam kegiatan pembelajaran, (3) siswa merasa senang mengikuti pembelajaran, (4) keragaman yang muncul di kalangan siswa dapat dihilangkan dan (5) suasana pembelajaran dapat dicairkan.

Berdasarkan dari karateristik tersebut *Ice Breaking* sangat diperlukan dalam proses pembelajaran di kelas dengan tujuan dapat mengarahkan otak agar berada pada kondisi gelombang alfa, yaitu kondisi rileks yang dapat mendorong aliran energi kreativitas, perasaan segar dan sehat sehingga suasana akan kembali santai dan menyenangkan di samping itu juga menjaga stabilitas kondisi fisik dan psikis siswa dalam memahami suatu informasi ketika belajar.

1. **Jenis *Ice Breaking***

Jenis Ice Breaking yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini berupa *game education*, *brain gym* (senam otak) dan jenis humor berupa cerita lucu.

Adapun jenis-jenis *Ice Breaking* selengkapnya akan dijelaskan sebagai berikut:

1. ***Game Education***

Keadaan otak manusia akan menjadi rileks ketika mengalami ketegangan dengan memberikan semacam relaksasi berupa *game*. Proses pembelajaran yang hanya mengutamakan prinsip penghafalan dan keseriusan menyebabkan otak menjadi tegang. Oleh sebab itu dalam proses pembelajaran agar menjadi pembelajaran yang menyenangkan tetapi tidak lepas dari pembahasan materi yang akan akan dibelajarkan maka diperlukan sebuah permainan yang bersifat mendidik. Hal ini senada yang dikatakan oleh Buckingham dan Scalon (2002) mengemukakan bahwa “*game* dapat mengajarkan keterampilan dan melalui *game* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam pendidikan.” Sejalan dengan itu Edward (2009) mengatakan bahwa “*game* merupakan sebuah *tools* atau alat yang efektif untuk mengajarkan untuk mengajarkan karena mengandung prinsip-prinsip pembelajaran dan teknik instruksional yang efektif digunakan dalam penguatan pada level-level yang sulit.”

1. ***Brain Gym***

Otak kita terdiri dari dua belahan, kiri dan kanan. Dari segi fungsi, otak yang terdiri dari dua belahan kiri dan kanan itu seolah punya tiga dimensi yang saling berhubungan dan saling mengoptimalkan penggunaan ke seluruh bagian tubuh sehingga fungsi otak dapat difungsikan secara optimal. Salah satu cara mengoptimalkan penggunaan semuadimensi otak adalah dengan melakukan senam otak.

Menurut Chatib (2013: 106) mengemukakan bahwa:

Senam otak atau *brain gym* adalah serangkaian latihan berbasis gerakan tubuh sederhana. Gerakan ini dibuat untuk merangsang otak kiri dan otak kanan (dimensi realitas), meringankan atau merelaksasi bagian belakang dan bagian depan otak (dimensi kerja untuk fokus perhatian), serta merangsang sistem yang terkait dengan perasaan atau emosional yakni otak tengah (limbis) serta otak besar (dimensi pemusatan).

Selanjutnya ahli senam otak Denisson dari Kinesiology, Amerika Serikat dalam Chatib (2013: 106) menegaskan bahwa ”*brain gym* mampu memudahkan kegiatan belajar dan melakukan penyesuaian terhadap, tantangan, dan tuntutan hidup sehari-hari”.

Senam otak dimanfaatkan untuk anak yang mengalami gangguan seperti hiperaktif, kerusakan otak, sulit berkonsentrasi, dan depresi. Dalam perkembangannya setiap orang bisa memanfaatkan *brain gym* untuk beragam kegunaan terutama membuat gelombang otak menjadi alfa karena terbantu untuk melepaskan stress, menjernihkan pikiran dan meningkatkan daya ingat.

1. **Humor**

Humor salah satu kebutuhan yang dibutuhkan oleh manusia dalam hidupnya. Humor dibutuhkan ketika pembelajaran berlangsung dengan tujuan membuat suasana pembelajaran menjadi rileks. Guru dapat membuat humor sendiri berupa cerita lucu mulai dari humor yang bersifat edukatif, aneh sampai yang tidak masuk akal guna merangsang perhatian siswa apalagi jika menggunakan ekspresi lucu sesuai dengan suasana cerita yang dibawakan. Hal ini seperti yang dikemukakan oleh Pink (2012: 256) bahwa:

Humor mewujudkan atribut-atribut otak kiri yang paling berpengaruh kemampuan untuk menempatkan situasi-situasi dalam konteksnya, melihat kepada keseluruhan haldan menggabungkan perspektif- perspektif yang berbeda ke dalam penjajaran kelompok yang baru.

Ditambahkan oleh Sala dalam Pink (2012: 256) mengatakan bahwa “humor dapat mengurangi permusuhan, mengelak dari kritik, menghilangkan ketegangan, meningkatkan moralitas, dan membantu mengkomunikasikan pesan-pesan yang sulit”.

Humor dapat memberi manfaat bagi perkembangan kognitif dan emosional anak. Manfaat perkembangan kognitif itu tumbuh disebabkan karena pola pikir yang tidak linear dan janggal. Humor dapat mengangkat siswa dari keseriusan yang mengerikan, memecah ketegangan yang menjemukan dan memberikan sesuatu yang baru. Penggunaan humor yang mendidik (edukatif), dapat membuat suasana pembelajaran menjadi dinamis dan menyenangkan.

1. **Manfaat *Ice Breaking***

Proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik, maka hendaknya guru memberikan materi pelajaran secara variatif dan menyenangkan dan didukung dengan teknik *Ice Breaking* sebagai penyemangat, motivasi, menumbuhkan konsentrasi siswa dalam pembelajaran.

Penggunaan teknik *Ice Breaking* dalam proses pembelajaran cukup penting. Hal ini dapat membantu siswa untuk keluar dari suasana ketegangan dan kebekuan saat menerima pelajaran dari guru sehingga informasi yang disampaikan guru akan diterima langsung oleh siswa melalui sel saraf dan dibawa ke otak. Kondisi seperti itulah yang membawa siswa mulai bergerak dengan cara menanyakan sesuatu yang belum dipahamisehingga proses komunikasi dalam pembelajaran mulai efektif.

Menurut Fanani (2010: 69) manfaat penggunaan teknik *Ice Breaking* dalam pembelajaran yaitu:

1. Menghilangkan kebosanan, kejenuhan, kecemasan, dan keletihan karena bisa keluar dari rutinitas pelajaran dengan melakukan aktivitas gerak bebas dan cerita. 2) Melatih berpikir siswa secara kreatif. 3) Mengembangkan dan mengoptimalkan otak dan kreaativitas siswa. 4) Melatih siswa berinteraksi dalam kelompok dan bekerja sama salam satu tim. 5) Melatih berpikir sistematis dan kreatif untuk memecahkan masalah. 6) Meningkatkan rasa percaya diri. 7) Melatih menetukan strategi matang. 8) Melatih kreativitas dengan bahan terbatas, konsentarasi, merekatkan hubungan interpersonal, dan 9) Melatih untuk menghargai orang lain.

Manfaat *Ice Breaking* yang banyak tersebut maka akan dapat menghilangkan paradigma negatif dari proses belajar sehingga pembelajaran tidak lagi menjadi sebuah ketakutan bagi siswa melainkan sebuah kebutuhan dan aktivitas yang menyenangkan bagi siswa.

1. **Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)**
2. **Definisi IPA**

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib ada di dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah seperti yang termuat dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 37 ayat 1 yang berbunyi:

Kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat: a) pendidikan agama; b) pendidikan kewarganegaraan; c) bahasa; d) matematika; e) ilmu pengetahuan alam; f) ilmu pengetahuan sosial; g) seni dan budaya; h) pendidikan jasmani dan olahraga; i) keterampilan/kejuruan; dan j) muatan lokal.

Ilmu Pengetahuan Alam sebagai suatu ilmu dipandang oleh para ahli dari sudut pandang yang berbeda. Adapun definisi IPA menurut para ahli, antara lain: Slamet (2009) mendefenisikan IPA sebagai cabang ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang fenomena-fenomena alam yang disusun melalui tahapan-tahapan metode ilmiah yang bersifat khusus, yaitu penyusunan hipotesis, melakukan observasi, penyusunan teori, pengujian hipotesis, penarikan kesimpulan, dan seterusnya. Lebih lanjut Santika (2008) mendefenisikan IPA berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sebagai wahana pengembangan diri sendiri dan alam sekitar, dan sebagai prospek pengembangan penemuan lebih lanjut melalui keterampilan proses. Akhir paling memperluas menurut ahli Santika (2008) IPA sebagai suatu wadah yang menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar dapat menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah serta diarahkan untuk bersifat inkuiri ilmiah *(scientific inquiry)* dan berbuat sehingga membantu memperoleh pemahaman yang mendalam tentang alam sekitar.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa IPA adalah ilmu yang bersifat inkuiri ilmiah *(scientific inquiry)* untuk menumbuhkan kemampuan berpikir dan menekankan pada pemberian pengalaman belajar secara langsung melalui penggunaann dan pengembangan keterampilan proses dan sikap ilmiah.

1. **Tujuan dan Ruang Lingkup IPA**

IPA yang merupakan ilmu yang bersifat inkuiri ilmiah *(scientific inquiry)* memiliki tujuan di SD yang tercantum di dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), Depdiknas (2006: 484) mengemukakan bahwa tujuan pembelajaran IPA di sekolah dasar yaitu:

* 1. Memperoleh keyakinan terhadap Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan akan ciptaan-Nya; 2) Mengembangkan pengetahuan dan hasil belajar konsep ilmu pengetahuan yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari; 3) Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat; 4) Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan; 5) Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan; 6) Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan alam; 7) Memperoleh bekal pengetahuan, konsep, dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/MTs.

Adapun ruang lingkup IPA di SD menurut Depdiknas (2006: 484) meliputi: a) Makhluk hidup dan proses kehidupan, b) Benda/materi, sifat-sifat dan kegunaannya, c) Energi dan perubahannya, d) Bumi dan alam semesta meliputi tanah. Berdasarkan penelitian ini, ruang lingkup yang menjadi fokus adalah benda/materi, sifat-sifat dan kegunaannya.

1. **Hasil Belajar**

Belajar adalah hal yang wajib dalam kehidupan manusia. Belajar dapat secara sadar dilakukan oleh manusia dan dapat pula dilakukan secara tidak sadar oleh manusia. Pentingnya belajar dalam kehidupan manusia, serangkaian penelitian akhirnya dilaksanakan oleh para ahli dalam rangka menguak lebih detail hal-hal yang dapat meningkatkan dan menurunkan kemampuan belajar manusia berdasar atas berbagai sudut pandang yang dimiliki oleh para ahli tersebut. Sehingga lahirlah definisi belajar yang bervariasi dalam kehidupan kita hari ini.

Adapun definisi belajar yang dikemukakan oleh para ahli, antara lain: Whittaker dalam Aunurrahman (2012) mendefinisikan belajar sebagai proses dimana tingkah laku diubah melalui pengalaman. Sejalan dengan itu, Gagne dalam Suprijono (2012) mendefinisikan belajar sebagai perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Lebih lanjut, Kimble dalam Hergenhahn dan Olson (2009) mendefinisikan belajar sebagai perubahan yang relatif permanen di dalam potensi behavioral yang terjadi sebagai akibat dari praktik yang diperkuat.

Berdasarkan definisi belajar yang telah dikemukakan para ahli, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu perubahan perilaku atau potensi perilaku yang sifatnya relatif permanen melalui suatu pengalaman, aktivitas, atau latihan serta tidak dinisbahkan pada keadaan tubuh yang sifatnya temporer, seperti sakit.

Menurut Suprijono (2012) belajar pada dasarnya memiliki tiga prinsip, yakni perubahan perilaku, proses, dan bentuk pengalaman. Dengan memenuhi ketiga prinsip ini, diharapkan pebelajar dapat mencapai suatu hasil belajar yang optimal. Hasil belajar sendiri merupakan pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan.

Merujuk pemikiran Gagne dalam Suprijono (2012: 5-6), hasil belajar berupa:

1) Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespon secara spesifik.Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan; 2) Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan metode dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analitis-sintesis fakta-metode dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktifitas kognitif; 3) Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktifitas kognitifnya sendiri.Kemampuan ini meliputi penggunaan metode dan kaidah dalam memecahkan masalah; 4) Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani; 5) Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.

Sejalan dengan itu Bloom dalam Suprijono (2012: 6-7) mengemukakan hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor yaitu sebagai berikut:

1) Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai); 2) Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respons), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi); 3) Domain psikomotor meliputi *initiatory*, *pre-routine*, dan *routinized*

Hasil belajar yang telah dikemukakan para ahli di atas memiliki variasi tersendiri sesuai pandangan masing-masing tetapi tetap menyangkut tiga ranah potensi dasar manusia yakni, kognitif, afektif, dan psikomotor. Dalam pembelajaran, hasil belajar dievaluasi untuk mengetahui tingkat perkembangan murid dalam pembelajaran. Menurut Dimyati dan Mudjiono (2006: 200) mengemukakan bhawa hasil dari kegiatan evaluasi hasil belajar pada akhirnya difungsikan dan ditujukan untuk keperluan berikut ini:

1) Untuk diagnostik dan pengembangan, yang dimaksud dengan hasil dari kegiatan evaluasi untuk diagnostik dan pengembangan adalah penggunaan hasil dari kegiatan evaluasi hasil belajar sebagai dasar pendiagnosisan kelemahan dan keunggulan murid beserta sebab-sebabnya. Berdasarkan pendiagnosisan inilah guru mengadakan pengembangan kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar murid; 2) Untuk seleksi. Hasil dari kegiatan evaluasi hasil belajar sering kali digunakan sebagai dasar untuk menentukan murid-murid yang paling cocok untuk jenis jabatan atau jenis pendidikan tertentu. Dengan demikian hasil dari kegiatan evaluasi hasil belajar digunakan untuk seleksi; 3) Untuk kenaikan kelas. Menentukan apakah seorang murid dapat dinaikkan ke kelas yang lebih tinggi atau tidak, memerlukan informasi yang dapat mendukung keputusan yang dibuat guru. Berdasarkan hasil dari kegiatan evaluasi hasil belajar murid mengenai sejumlah isi pelajaran yang telah disajikan dalam pembelajaran, maka guru dapat dengan mudah membuat keputusan kenaikan kelas berdasarkan ketentuan yang berlaku; 4) Untuk penempatan. Agar murid dapat berkembang sesuai dengan tingkat kemampuan dan potensi yang mereka miliki, maka perlu dipikirkan ketepatan penempatan murid pada kelompok yang sesuai. Untuk menempatkan penempatan murid pada kelompok, guru dapat menggunakan hasil dari kegiatan evaluasi hasil belajar sebagai dasar pertimbangan.

Berdasarkan beberapa pendapat dari para ahli yang telah dikemukakan, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan terhadap proses dan perilaku yang akan menghasilkan hal-hal yang lebih besar untuk individu yang telah melakukan proses terlebih dahulu.

1. **Kerangka Pikir**

Hasil belajar yang merupakan prestasi yang dicapai oleh siswa sekolah dasar setelah mengikuti proses belajar yang berkenaan dengan materi suatu mata pelajaran mencakup tiga ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Upaya pembelajaran agar berhasil hendaklah dilaksanakan secara efektif, kreatif, dan menyenangkan bagi siswa dengan memperhatikan segala aspek yang terlibat dalam proses pembelajaran. Salah satu diantaranya adalah memperhatikan aspek psikologis siswa.

Setelah melaksanakan observasi pada kelas V SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar, saat proses pembelajaran IPA sedang berlangsung hanya sebagian siswa yang antusias dan terlibat aktif dalam pembelajaran sedangkan sebagian lainnya tidak. IPA yang merupakan pembelajaran yang menekankan pada pembelajaran langsung dan bersifat inkuiri ilmiah *(scientific inquiry)* yang tidak terlihat saat proses pembelajaran melainkan yang paling dominan saat pembelajaran yaitu *teksbook* dan konvensional. Proses pembelajaran ini menyebabkan siswa di dalam kelas bersikap individu dalam menyelesaikan kegiatan pembelajaran. Di sisi lain guru terkesan lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung akibatnya pembelajaran menjadi kaku, tidak bervariasi dan kurang menyenangkan. Kerab jika dalam kondisi seperti ini siswa lebih cenderung bermain-main bersama teman sebangku, saling mengganggu satu sama lain, bermain *handphone*, sehingga membuat suasana kelas menjadi gaduh dan ribut. Jika dalam keadaan seperti ini guru terkadang memberikan cerita motivasi kepada siswa, saat itu saja siswa kembali konsentrasi kepada guru dan pelajaran tetapi selang beberapa waktu kondisi kelas kembali seperti semulanya sehingga guru membutuhkan teknik untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Masalah tersebut merupakan gambaran umum tentang permasalahan yang terdapat pada kelas VA dan kelas VB. Terkait dengan permasalahan tersebut, maka perlu kiranya memperhatikan keterlibatan teknik pembelajaran. Karena hal tersebut sangat berpengaruh pada pencapaian hasil belajar siswa. Salah satu cara yang dapat mengubah suasana pembelajaran yang lebih bervariatif, kreatif dan menyenangkan yaitu teknik pembelajaran menggunakan a*Ice Breaking* dengan jenis *game education*, *brain gym*, dan humor (cerita lucu). *Treatment* yang akan dilaksanakan bertujuan untuk mengetahui pengaruh teknik *Ice Breaking* terhadap hasil belajar IPA siswa.

Berikut skema kerangka pikir yang penulis gunakan dalam penelitian ini:

**Masalah**

1. Kurang dilakukannya teknik variasi dalam pembelajaran selain cerita motivasi.
2. Siswa lebih cenderung pasif dalam proses pembelajaran saat guru memberikan materi pembelajaran.
3. Siswa terlihat mengantuk, tidak konsentrasi dalam menerima pelajaran.
4. Pembelajaran IPA yang lebih banyak *textbook*.
5. Pembelajaran IPA hanya sebatas transfer ilmu dari guru (*teaching oriented learning*).

**Penggunaan Teknik *Ice Breaking***

1. Memilih materi.
2. Menyampaikan materi pembelajaran secara menyeluruh kepada siswa.
3. Selama proses pembelajaran berlangsung guru menyisipkan teknik *Ice Breaking* berupa *game education*, *brain gym* dan humor.
4. Beri waktu kepada siswa untuk kembali zona alfanya.

**Hasil Belajar IPA**

Gambar 2.1. Bagan Kerangka Pikir

1. **Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan uraian yang terdapat dalam latar belakang, kajian pustaka, maupun kerangka pikir, maka hipotesis penelitian ini sebagai berikut:

Hipotesis nol (Ho) : Tidak terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar IPA siswa yang diajar menggunakan teknik *Ice Breaking* dan tanpa menggunakan teknik *Ice Breaking*.

Hipotesis alternatif (Ha) : Terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar IPA siswa yang diajar menggunakan teknik *Ice Breaking* dan tanpa menggunakan teknik *Ice Breaking.*