**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS PENELITIAN**

1. **Tinjauan Pustaka**
2. ***Ice Breaking***
3. **Pengertian *Ice Breaking***

Kesan pertama adalah daya pikat yang luar biasa yang bisa memengaruhi suasana pembelajaran di kelas. Seorang guru harus dapat memulai pembelajarannya dengan awal yang baik, penuh semangat, dan menyenangkan sehingga konsentrasi dan perhatian siswa akan terfokus pada guru dan diharapkan materi pembelajaran yang dilaksanakan dapat dimengerti oleh siswa dengan baik.

Belajar akan melibatkan otak dalam proses berpikir. Menurut Roger Sperry (Yanuarita, 2013:18) “otak manusia terdiri dari dua hemisfer (bagian), yaitu otak kiri dan otak kanan yang mempunyai fungsi yang berbeda”. Fungsi inilah yang mempengaruhi kepribadian seseorang, seperti yang dikemukakan Doug Hall (Yanuarita, 2013:21) bahwa “dominasi kerja otak kiri atau otak kanan seseorang memengaruhi kepribadiannya”. Berdasar pada pendapat tersebut guru dalam suatu pembelajaran berfungsi membantu siswa menyeimbangkan kedua bagian otak ini.

Penelitian para ahli tentang cara kerja otak menemukan bahwa ketika siswa merasa senang maka hormon neurotransmitter dopamine akan dilepaskan dalam otak sehingga siswa lebih bersemangat dan bergairah. Senada dengan pendapat tersebut, Juddy Willis (Rudiana, 2012:22) menyatakan bahwa “agar anak-anak lebih bersemangat dan bergembira dalam belajar, maka mereka membutuhkan dopamine dalam otak mereka”. Selanjutnya ditegaskan lebih jauh oleh Bobby Deporter (Rudiana, 2012:22) bahwa “pada saat anak belajar menjadi menyenangkan maka otak akan mekar dan berkembang seperti *spons* yang dapat membuat siswa mampu menyerap pelajaran dengan mudah dan cepat”. Hal inilah yang diharapkan muncul dalam setiap aktivitas pembelajaran di kelas karena apabila siswa senang dalam belajar mereka akan semakin aktif. Semakin siswa terlibat aktif dalam aktivitas pembelajaran maka kemampuan dalam menangkap materi pelajaran akan semakin berkembang. Salah satu cara untuk mewujudkan hal tersebut ialah dengan menggunakan teknik *Ice Breaking* dalam setiap proses pembelajaran.

*Ice Breaking* merupakan “permainan atau kegiatan yang berfungsi untuk mengubah suasana kebekuan dalam kelompok. Menurut (Sunarto, 2012:2):

*Ice Breaking* 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.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, *Ice Breaking* dapat diartikan sebagai pemecah situasi kebekuan fikiran atau fisik siswa. *Ice Breaking* juga dimaksudkan untuk membangun suasana belajar yang dinamis, penuh semangat, dan antusiasme. Sehingga *Ice Breaking* adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (*fun*) serta serius tapi santai.

1. **Karakteristik *Ice Breaking***

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

1. Kalimat yang bisa menarik perhatian *audience* 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
6. Perenungan yang menghendaki jawaban bersama
7. Gerakan fisik yang bisa membangunkan peserta
8. Momen yang bisa mengubah jalan pikiran peserta
9. Aksentuasi suara yang menyedot perhatian peserta

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 pelajaran, (4) keragaman yang muncul dikalangan siswa dapat dihilangkan dan (5) suasana pembelajaran dapat dicairkan.

Berdasarkan karakteristik tersebut *Ice Breaking* dapat menjadi salah satu teknik yang dapat digunakan untuk mengarahkan otak siswa agar berada pada kondisi gelombang *alpha*, yaitu kondisi relaks yang dapat mendorong aliran energi kreativitas, perasaan segar dan sehat sehingga suasana akan kembali santai dan menyenangkan serta menjaga stabilitas kondisi fisik dan psikis siswa dalam memahami suatu informasi ketika belajar.

1. **Jenis *Ice Breaking***

Banyak jenis *Ice Breaking* yang dapat dikembangkan selama proses pembelajaran di sekolah. Semua *Ice Breaking* yang ada dapat dikembangkan dalam rangka mengoptimalkan proses pembelajaran di kelas. Dengan optimalnya proses pembelajaran yang terjadi, diharapkan dapat memberikan hasil belajar yang maksimal. Namun jenis *Ice Breaking* yang akan digunakan dalam penelitian ini difokuskan pada jenis *Brain Gym* (senam otak), jenis tepukan, dan jenis humor. Adapun jenis-jenis *Ice Breaking* selengkapnya ialah :

1. Jenis *Brain Gym* (senam otak)

*Ice Breaking* jenis *Brain Gym* (senam otak) adalah serangkaian latihan berbasis gerakan tubuh sederhana. Menurut ahli senam otak dari lembaga *Educational Kinesisology* Amerika Serikat Paul E. Denisson (Yanuarita, 2013:77) mengatakan bahwa “walaupun sederhana, *Brain Gym* mampu memudahkan kegiatan belajar dan melakukan penyesuaian terhadap ketegangan, tantangan, dan tuntutan hidup sehari-hari”. Selanjutnya Dryden dan Vos (Rudiana, 2012) menjelaskan bahwa mengkondisikan otak kanan dan otak kiri dalam keadaan rileks dapat dilakukan dengan mengadakan permainan atau *Brain Gym* (senam otak) sehingga dapat merangsang komunikasi antara otak kanan dan otak kiri.

*Brain Gym* (senam otak) berguna untuk melatih otak dan juga sangat praktis karena bisa dilakukan kapan saja, dimana saja, dan oleh siapa saja. Senam otak dapat dilakukan pada kegiatan awal pembelajaran, pada saat anak mengalami kejenuhan atau kebosanan dalam menjalankan aktivitas belajar juga dapat dilakukan pada saat jeda pembelajaran untuk kembali mengarahkan otak agar berada pada kondisi gelombang *alpha* yaitu kondisi otak siap unuk kembali menerima informasi.

1. Jenis Tepuk Tangan

Jenis *Ice Breaking* ini adalah jenis yang paling sering digunakan oleh para pendidik. Teknik tepuk merupakan teknik *Ice Breaking* yang paling mudah, karena tidak memerlukan persiapan yang membutuhkan banyak waktu. Dalam kepramukaan tepuk tangan sangat populer dimanfaatkan oleh para pendidik dengan segala variasinya. Dalam proses pembelajaran juga dapat diciptakan berbagai macam tepuk tangan yang bisa menggairahkan selama proses pembelajaran. Jenis *Ice Breaking* ini dapat dimodifikasi ataupun di buat sendiri.

1. Jenis Gerak Badan

Jenis *Ice Breaking* ini bertujuan untuk menggerakkan tubuh setelah beberapa jam berdiam diri dalam aktivitas belajar. Dengan badan bergerak, aliran darah akan menjadi lancar kembali sehingga proses berpikir akan menjadi lebih segar dan kreatif. *Ice Breaking* ini dapat digunakan sebagai selingan dalam proses pembelajaran.

Jenis *Ice Breaking* ini sangat mudah dilakukan dan bersifat fleksibel karena ada banyak pilihan dan dapat dimodifikasi sesuai dengan keinginan serta guru dapat menciptakan sendiri gerak yang akan dilakukan. Cara yang paling mudah dilakukan yaitu dengan memberikan intruksi lansung agar siswa didik melakukan sesuatu. Namun agar *Ice Breaking* jenis ini lebih menarik, guru dapat melakukannya dengan semacam game. Dapat juga dilakukan dengan instruksi gerak badan yang digabung dengan sebuah cerita, dan lain-lain.

1. Jenis Humor

Humor berasal dari istilah Inggris yang pada mulanya memiliki beberapa arti. Namun, semuanya berasal dari suatu itilah yang berarti “cairan” (James Dananjaya, 1999). Sheinowiazt (Sunarto, 2012:53) mengatakan bahwa “humor adalah kualitas yang bersifat lucu dari seseorang yang menggelikan dan menghibur”. Sedangkan menurut James Dananjaya (Sunarto, 2012:54) menjelaskan bahwa “humor adalah seuatu yang bersifat dapat menimbulkan atau menyebabkan pendengarannya merasa tergelitik perasaan lucunya, sehingga terdorong untuk tertawa”. Hal tersebut terjadi karena sesuatu yang bersifat menggelitik perasaan seperti kejutannya, keanehannya, ketidakmasukakalannya, kebodohannya, sifat pengecohnya, kejanggalannya, kekontradiksiannya, kenakalannya, dan lain-lain.

Sebagaimana jenis *Ice Breaking* yang lain. Humor juga merupakan salah satu cara efektif untuk menyegarkan suasana sehingga membuat siswa menjadi lebih siap kembali untuk mengikuti proses pembelajaran berikutnya. Humor dalam pembelajaran yang diperlukan tidaklah mengharuskan siswa bisa tertawa terpingkal-pingkal, namun lebih kepada bagaimana membuat suasana menjadi cair tanpa ada ketegangan setelah beberapa jam sebelumnya serius memperhatikan materi pelajaran. Namun lebih dari itu ialah harus ada nilai edukatif yang mendukung proses pembelajaran.

Keterampilan guru dalam hal membuka pelajaran, memusatkan perhatian (*focusing*), penguatan verbal dan non verbal, *reinforcement*, bertanya serta menutup pelajaran bisa saja diselingi humor. Humor dalam kegiatan belajar mengajar pada dasarnya hanya sebagai pemecah kebekuan, mengatasi kejenuhan, menciptakan motivasi, menciptakan suasana aman dan akrab.

1. **Kelebihan dan Kelemahan *Ice Breaking***

Menurut Sunarto (2012:106) Ice Breaking memiliki kelebihan dan kelemahanya masing-masing.

Kelebihan dari *Ice Breaking*:

* 1. Membuat waktu panjang terasa cepat.
  2. Membawa dampak menyenangkan dalam pembelajaran.
  3. Dapat digunakan secara sepontan atau terkonsep.
  4. Membuat suasana kompak dan menyatu.

Sedangkan kelemahan *Ice Breaking*:

1. Penerapan disesuaikan dengan kondisi ditempat masing-masing.
2. Penggunaan yang terbatas.
3. Tidak semua orang mudah melakukannya.

Berdasarkan pendapat diatas dapat diuraikan bahwa penggunaan *Ice Breaking* dapat membawa dampak positif karena membuat suasana dalam pembelajaran terasa menyenangkan sehingga membuat waktu panjang terasa cepat dan *Ice Breaking* dapat digunakan secara terkonsep ataupun spontan seperti senam otak dan humor. Namun, *Ice Breaking* harus disesuaikan pada kondisi tempatnya dan penggunaanya pun terbatas karena jumlah *Ice Breaking* yang digunakan dalam satu waktu pembelajaran tidak boleh berlebihan serta tidak semua orang mudah melakukan *Ice Breaking*.

1. **Manfaat *Ice Breaking***

Manfaat yang dapat diperoleh dari penggunaan teknik *Ice Breaking* menurut (Fanani, 2010:69) adalah :

1. Menghilangkan kebosanan, kejemuan, 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 kreatifitas siswa,
4. Melatih siswa berinteraksi dalam kelompok dan bekerja sama dalam satu tim,
5. Melatih berpikir sistematis dan kreatif untuk memecahkan masalah,
6. Meningkatkan rasa percaya diri,
7. Melatih menentukan strategi matang,
8. Melatih kreatifitas dengan bahan terbatas, konsentrasi, merekatkan hubungan interpersonal, dan
9. Melatih untuk menghargai orang lain.

Melihat manfaat tersebut sedikit banyak akan menghilangkan stigma negatif dari proses belajar sehingga pembelajaran yang terjadi tidak lagi menjadi momok bagi siswa melainkan suatu hal yang menjadi kebutuhan dan sebagai aktivitas yang menyenangkan.

1. **Hasil Belajar**
2. **Pengertian Belajar**

Belajar merupakan suatu proses dari sorang individu yang berupaya mencapai tujuan belajar atau yang biasa disebut hasil belajar. Terciptanya proses belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi belajar yang tinggi sehingga dapat menghasilkan hasil belajar yang berkualitas.

Menurut Bambang Warsita (2008) Belajar merupakan kewajiban bagi setiap manusia, karena sebagai makhluk sosial dan berbudaya memerlukan perkembangan yang baik antara dirinya dan lingkungannya. Sehingga dengan belajar manusia dapat mengembangkan dirinya.

Sanjaya (2010) menjelaskan Belajar adalah proses berfikir. Belajar berfikir menekankan kepada proses mencari dan menemukan pengetahuan melalui interaksi antara individu dengan lingkungan. Belajar atau yang disebut dengan *learning* adalah perubahan yang secara relatif berlangsung lama pada perilaku yang diperoleh dari pengalaman-pengalaman.

Zikri (2006 : 82) mengemukakan “Belajar adalah proses perubahan dari belum mampu menjadi sudah mampu, terjadi dalam jangka waktu tertentu”.

Pendapat lain dikemukakan oleh Ngalim Purwanto (2007 : 85):

Belajar merupakan suatu perubahan dalam tingkah laku, dimana perubahan itu dapat mengarah kepada tingkah laku yang lebih baik, tetapi juga ada kemungkinan mengarah kapada tingkah laku yang lebih buruk.

Dari beberapa pengertian mengenai belajar di atas dapat disimpulkan bahwa belajar memiliki arti proses untuk mendapatkan pengetahuan yang berhubungan dengan perubahan, yang meliputi tingkah laku maupun perubahan pada beberapa aspek dari kepribadian individu, seperti kecakapan, sikap, kebiasaan, kepandaian atau suatu pengertian.

1. **Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah seluruh kecakapan yang dicapai melalui proses belajar di sekolah yang dinyatakan dengan nilai atau angka berdasarkan tes hasil belajar, dalam hal ini daftar nilai siswa semester merupakan salah satu bentuk laporan prestasi hasil belajar yang dinyatakan dalam bentuk angka atau nilai.

Menurut Mulyasa (2009:212) “hasil belajar merupakan prestasi siswa secara keseluruhan yang menjadi indikator kompetensi dasar dan derajat perubahan perilaku yang bersangkutan.” Pada hakekatnya hasil belajar merupakan perubahan terhadap hasil yang sudah tercapai. Pengajaran dikatakan berhasil apabila pada proses dalam pembelajaran terdapat perubahan-perubahan pada siswa akibat dari hasil belajar.

Nana Sudjana (2012) menjelaskan bahwa penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu. Hal ini mengisyaratkan bahwa objek yang dinilainya adalah hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik.

Penilaian hasil belajar pada dasarnya adalah mempermasalahkan, bagaimana pengajar (guru) dapat mengetahui hasil pembelajaran yang telah dilakukan. Menurut Sofyan (2006:4) “Pengajar harus mengetahui sejauh mana pembelajar (*learner*) telah mengerti bahan yang telah diajarkan atau sejauh mana tujuan atau kompetensi dari kegiatan pembelajaran yang dikelola dapat dicapai”.

Bloom (Sukardi, 2009) mengatakan “hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang didapat setelah proses belajar”. Klasifikasi hasil belajar secara garis besar terdiri dari :

1. Domain Kognitif, proses pengetahuan yang lebih banyak didasarkan perkembangannya dari persepsi, intropeksi atau memori siswa. Tujuan kognitif, dibedakan menjadi enam tingkatan yaitu : pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, evaluasi.
2. Domain Afektif, proses pengetahuan yang lebih banyak didasarkan pada pengembangan aspek-aspek perasaan dan emosi. Tujuan kognitif, dibedakan menjadi lima tingkatan yaitu : menerima, menjawab, menilai, mengorganisasi, mengkarakterisasi atas dasar nilai kompleks.
3. Domain Psikomotorik, pengetahuam yang lebih banyak didasarkan pada pengembangan proses mental melalui aspek-aspek otot dan membentuk keterampilan siswa. Tujuan kognitif, dibedakan menjadi tujuh tingkatan yaitu : persiapan, penetapan, reaksi atas dasar arahan, mekanisme, reaksi terbuka dengan kesulitan kompleks, adaptasi, asli.

Dengan beberapa pendapat di atas mengenai pengertian hasil belajar dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang di dapat oleh siswa setelah mengalami proses pembelajaran dengan adanya perubahan kepandaian, kecakapan atau kemampuan, dan tingkah laku pada diri siswa.

1. **Faktor – faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Secara global, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa dapat dibedakan menjadi tiga macam, yakni :

1. Faktor Internal (faktor dari dalam siswa), yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani siswa. Faktor yang berasal dari dalam siswa meliputi dua aspek, yakni aspek fisologis (yang bersifat jasmaniah) dan aspek psikologis (yang bersifat rohaniah).
2. Faktor Eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa. Faktor eksternal terdiri atas dua macam, yakni : faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan nonsosial. Lingkungan sosial yaitu orang tua dan keluarga siswa itu sendiri. Sifat-sifat orang tua, praktik pengelolaan keluarga, dan demografi keluarga (letak rumah), dapat memberi dampak baik ataupun buruk terhadap kegiatan belajar dan prestasi yang dicapai oleh siswa. Faktor yang termasuk lingkungan nonsosial ialah gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga siswa dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca, dan waktu belajar yang digunakan siswa.
3. Faktor pendekatan belajar, yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pelajaran. (Muhibin, 2005:144)

Menurut Darsono, Nana Syaodih (2003:162-165) mengelompokan faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar seseorang ke dalam dua kelompok besar yaitu faktor dalam diri individu, dan faktor lingkungan. Faktor dalam diri individu meliputi faktor jasmaniah (termasuk kedalam faktor ini yaitu: kesehatan badan serta kondisi kesehatan panca indra) dan faktor psikis atau rohaniah (termasuk kedalam faktor ini yaitu kondisi kesehatan psikis, kemampuan-kemampuan intelektual, sosial, psikomotor serta kondisi efektif dan kognitif dari individu). “Faktor lingkungan meliputi kondisi lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan Masyarakat.

Jika kita cermati bersama, dari kedua pendapat tersebut sebenarnya terdapat kesamaan. Walaupun pada pendapat yang ke-tiga ada sedikit perbedaan di mana ia mengelompokannya kedalam tiga faktor, namun pada dasarnya terdapat dua faktor yang mempengaruhi prestasi belajar yaitu:

1. Faktor Internal, meliputi kesehatan fisik dan psikologis, motivasi, usia, jenis kelamin, pengalaman, serta kapasitas mental.
2. Faktor Ekternal, meliputi lingkungan keluarga seperti suasana rumah serta motivasi belajar yang diberikan keluarga, lingkungan sekolah meliputi suasana belajar di kelas, guru, kurikulum dan ketersediaan berbagai fasilitas belajar, lingkungan masyarakat meliputi suasana lingkungan tempat tinggal,
3. **Strategi Penilaian Hasil Belajar**
4. Penilaian Hasil Belajar Tingkat Nasional

Menurut Mulyasa (2007:203), bahwa: “Penilaian hasil belajar tingkat nasional dilakukan oleh pemerintah melalui pencapaian kompetensi lulusan secara nasional pada mata pelajaran tertentu dalam kelompok mata pelajaran ilmu pengetahuan dan teknologi, dan dilakukan dalam bentuk salah satunya dengan ujian nasional. Ujian Nasional dilakukan secara objektif, berkeadilan dan akuntabel, serta diadakan sekurang kurangnya satu kali dan sebanyak banyaknya dua kali dalam satu tahun pelajaran (SNP).

1. Penilaian Hasil Belajar Tingkat Sekolah

Menurut Mulyasa (2007:207), bahwa :”Penilaian hasil belajar tingkat sekolah atau satuan pendidikan bertujuan menilai pencapaian standar kompetensi lulusan untuk semua mata pelajaran. Penilaian hasil belajar tingkat sekolah atau satuan pendidikan identik dengan Ujian Berbasis Sekolah (UBS) atau *School Based Exam* (SBE), yang sering juga disebut EBTA. Pelaksanaan ini dapat dilakukan pada setiap akhir jenjang sekolah untuk mendapatkan gambaran secara utuh dan menyeluruh mengenai ketuntasan belajar siswa dalam satuan waktu tertentu dan keberhasilan sekolah secara keseluruhan. Hasil UBS atau SBE dapat juga digunakan untuk sertifikasi, menilai kinerja, dan menentukan hasil belajar yang dicantumkan dalam Surat Tanda Tamat Belajar.

Dalam pelaksanaanya, penilaian hasil belajar oleh satuan pendidikan mencakup pula tes kemampuan dasar dan *benchmarking*. Tes kemampuan dasar dilakukan untuk mengetahui kompetensi dasar siswa, terutama dalam membaca, menulis, dan berhitung yang diperlukan dalam rangka memperbaiki program pembelajaran (program remedial). Materi tes kemampuan dasar dikembangkan dan diperluas cakupannya oleh guru sesuai dengan keperluan sekolah masing-masing.

1. Penilaian Hasil Belajar Tingkat Kelas

Mulyasa (2007:208) menjelaskan bahwa: “Penilaian hasil belajar tingkat kelas adalah penilaian yang dilakukan oleh guru atau pendidik secara langsung. Penilaian hasil belajar pada hakikatnya merupakan suatu kegiatan untuk mengukur perubahan perilaku yang telah terjadi pada diri peserta idik.

1. **Jenis Alat Penilaian Hasil Belajar**

Penilaian pembelajaran pada umumnya mencakup pretest, penilaian proses dan posttest. Ketiga hal tersebut dijelaskan berikut ini :

1. *Pretest* (Tes Awal)

Pada umumnya pelaksanaan proses pembelajaran dimulai dengan pre tes. Pre tes ini memiliki banyak kegunaan dalam menjajagi proses pembelajaran yang akan dilaksanakan. Oleh karena itu, pretest memegang peranan yang cukup penting dalam proses pembelajaran,.

Fungsi *pretest* menurut (Mulyasa, 2007:257) antara lain:

1. Untuk menyiapkan siswa dalam proses belajar, karena dengan *pretes* maka pikiran mereka akan terfokus pada soal-soal yang harus mereka jawab atau kerjakan.
2. Untuk mengetahui tingkat kemajuan siswa sehubungan dengan proses pembelajaran yang dilakukan. Hal ini dapat dilakukan dengan membandingkan hasil *pretes* dengan *posttes*.
3. Untuk mengetahui kemampuan awal yang telah dimiliki siswa mengenai bahan ajaran yang akan dijadikan topik dalam proses pembelajaran.
4. Untuk mengetahui dari mana seharusnya proses pembelajaran dimulai, tujuan tujuan mana yang telah dikuasai siswa, dan tujuan tujuan mana yang perlu mendapat penekanan dan perhatian khusus.

Untuk mencapai fungsi yang ketiga dan keempat maka hasil *pretest* harus segera diperiksa, sebelum pelaksanaan proses pembelajaran inti dilaksanakan (sebelum siswa mempelajari modul). Pemeriksaan ini harus dilakukan secara cepat dan cermat, jangan sampai mengganggu suasana belajar dan jangan sampai mengalihkan perhatian siswa. Untuk itu, pada waktu memeriksa pre tes perlu diberikan kegiatan lain, misalnya membaca *hand out,* atau buku tes. Dalam hal ini *pretest* sebaiknya dilakukan secara tertulis,meskipun bisa saja dilaksanakan secara lisan atau perbuatan.

1. Penilaian Proses

Penilaian proses dimaksudkan untuk menilai kualitas pembelajaran dan pembentukan kompetensi dasar pada siswa, termasuk bagaimana tujuan-tujuan belajar direalisasikan. Kualitas pembelajaran dapat dilihat dari segi proses dan dari segi hasil. Dari segi proses, pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar (75%) siswa terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran, di samping menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar, dan rasa percaya diri sendiri.

Sedangkan dari segi hasil, proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan perilaku yang positif pada diri siswa seluruhnya atau setidaknya sebagian besar (75%). Lebih lanjut, “proses pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila masukan merata, menghasilkan *output* yang banyak dan bermutu tinggi, serta sesuai dengan kebutuhan, perkembangan masyarakat dan pembangunan. (Mulyasa, 2007:258-259)

1. *Posttest* (Tes Akhir)

Pada umumnya pelaksanaan pembelajaran diakhiri dengan post tes. Sama halnya dengan *pretest, posttest* juga memiliki banyak kegunaan, terutama dalam melihat keberhasilan pembelajaran. Fungsi post tes menurut (Mulyasa, 2007:260) antara lain:

1. Untuk mengetahui tingkat penguasaan siswa terhadap kompetensi dasar yang telah ditentukan, baik secara individu maupun kelompok. Hal ini dapat diketahui dengan membandingkan antara hasil *pretest* dan *posttest*.
2. Untuk mengetahui kompetensi dasar dan tujuan yang dapat dikuasai oleh siswa, serta kompetensi dasar dan tujuan yang belum dikuasainya. Sehubungan dengan kompetensi dasar dan tujuan yang belum dikuasai ini, apabila sebagian besar belum menguasainya maka perlu dilakukan pembelajaran kembali (*remedial teaching*).
3. Untuk mengetahui siswa yang perlu mengikuti kegiatan *remedial* dan yang perlu mengikuti kegiatan pengayaan, serta untuk mengetahui tingkat kesulitan dalam mengerjakan modul (kesulitan belajar).
4. Sebagai bahan acuan untuk melakukan perbaikan terhadap komponen komponen pembelajaran (modul) dan proses pembelajaran yang telah dilaksanakan, baik terhadap perencanaan, pelaksanaan, maupun penilaian.
5. **Matematika di SD**

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang ada pada semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tini. Bahkan matematika diajarkan di taman kanak-kanak secara informal. Bidang studi matematika merupakan salah satu komponen pendidikan dasar dalam bidang-bidang pengajaran. Bidang studi matematika ini diperlukan untuk proses perhitungan dan proses berpikir yang sangat dibutuhkan orang dalam menyelesaikan berbagai masalah.

Kurikulum Depdiknas 2004 menyebutkan bahwa standar kompetensi matematika di sekolah dasar yang harus dimiliki siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran bukanlah penguasaan matematika, namun yang diperluk an ialah dapat memahami dunia sekitar, mampu bersaing, dan berhasil dalam kehidupan. Standar kompetensi yang dirumuskan dalam kurikulum ini mencakup pemahaman konsep matematika, komunikasi matematis, koneksi matematis, penalaran dan pemecahan masalah, serta sikap dan minat yang positif terhadap matematika.

Kata matematika berasal dari bahasa Latin, *manthaneein* atau *mathema* yang berarti “belajar atau hal yang dipelajari”, sedang dalam bahasa Belanda, matematika disebut *wiskunde* atau ilmu pasti, yang kesemuanya berkaitan dengan penalaran (Depdiknas, 2001:7). Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan beragumentasi, memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari dan dalam kerja, serta memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

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. Adapun tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar berdasarkan yang dijelaskan oleh Depdiknas ialah :

1. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep, dan mengaplikasikan konsep atau algoritme.
2. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
3. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan matematika, merancang model matematika, menyelesaikan model matematika, dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
4. Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk menjelaskan keadaan atau masalah.
5. Memiliki sikap menghargai penggunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari.
6. **Kerangka Pikir**

Hasil belajar siswa adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah proses pembelajaran. 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 IV SD Negeri 14 Samanggi Kecamatan Simbang Kabupaten Maros, hasil belajar matematika siswa masih rendah. Hal ini, dapat dilihat dari data yang diperoleh bahwa dari dua kelas yaitu IVA dan IVB yang seluruhnya berjumlah 48 siswa terdapat 21 atau 43,7% siswa yang tidak mencapai nilai KKM 68 dan 27 atu 56,2% yang mencapai nilai KKM.

Pada saat proses pembelajaran berlangsung, hanya sebagian siswa yang antusias dan terlibat aktif dalam pembelajaran, sedangkan sebagian lainnya tidak. Siswa juga masih banyak mengobrol pada saat pembelajaran sehingga menyebabkan kurangnya konsentrasi siswa terhadap mata pelajaran tersebut, kurang variatifnya guru dalam menyampaikan materi sehingga tecipta suasana yang tegang, kaku, serta membosankan dan cenderung mengantuk dikelas, keterbatasan sarana dan prasarana (kurangnya buku paket).

Masalah tersebut merupakan gambaran secara umum tentang permasalahan yang terdapat pada kelas IVA dan kelas IVB. Sementara pada pembelajaran dengan penggunaan *Ice Breaking* menawarkan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan variatif sehingga kekakuan dan ketegangan dalam proses pembelajaran yang berlangsung akan mencair.

*Posttestt*

Gambar 2.1 Skema Kerangka Pikir

**Masalah**

1. Kurannya konsentrasi siswa terhadap mata pelajaran Matematika.
2. Proses pembelajaran yang tidak variatif.
3. Terjadinya suasana tegang selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

***Pretestt***

***Treatment* *Ice Breaking***

1. Memilih materi
2. Melakukan *Brain Gym* (senam otak)
3. Melakukan tepuk-tepuk dan humor yang membangkitkan semangat di sela-sela proses pembelajaran atau di jeda pembelajaran
4. Melakukan kembali *Brain Gym* (senam otak) pada akhir pembelajaran

***Posttestt***

**Hasil Belajar Matematika**

1. **Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan uraian yang terdapat dalam latar belakang, kajian pustaka, maupun kerangka pikir, maka hipotesis penelitian ini sebagai adalah terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan *Ice Breaking* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran matematika.