**BAB II**

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

1. **TINJAUAN PUSTAKA**
   1. **Teknik *Ice Breaking***
2. **Pengertian *Ice Breaking***

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

Proses pembelajaran yang serius kaku tanpa sedikitpun ada nuansa kegembiraan tentulan akan sangat cepat membosankan. Apalagi diketahui bahwa berdasarkan penelitian kekuatan rata-rata manusia untuk terus konsentrasi dalam situasi yang monoton hanyalah sekitar 15 menit saja. Hal ini sejalan yang dikemukakan oleh Porter (2012: 26) bahwa:

Otak merupakan salah satu organ yang sangat berkembang sehingga ia dapat 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.

Porter (2012: 26) menyatakan bahwa “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) 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 Doug Hall (2015: 14) bahwa “dominasi kerja otak orang mempengaruhi kepribadian. Otak kanan : humoris, simple, menyenangkan, boros, lebih percaya intuisi, berantakan-kacau. Otak kiri : serius, rumit, membosankan, hemat,lebih percaya fakta.”

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 Peter L. Berger (2013: 1)

Pada hakikatnya adalah manusia memproduksi dirinya sendiri melalui pengalaman dalam realitas sosial, permainan sebagai media pembelajaran melibatkan siswa dalam proses pengalaman dan sekaligus menghayati tantangan, mendapat inspirasi, terdorong untuk kreatif dalam melakukan permainan ini.

Hal inilah yang diharapkan muncul dalam setiap pembelajaran di dalam kelas karena apabila siswa 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* selalu muncul pada forum-forum pelatihan institusi atau perusahan tetapi jarang digunakan dalam kelas terutama saat pembelajaran. 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 kelas maka mereka akan semakin aktif. Semakin aktifnya siswa terlibat dalam kegiatan pembelajaran maka kemampuan otak mereka dalam menangkap materi pembelajaran juga akan semakin berkembang. M Said (2010: 2) mengemukakan bahwa *Ice Breaker* :

Kegiatan yang dilakukan dalam rangka *Icebreaker* yaitu memecah kebekuan suasana, agar proses pelatihan atau pembelajaran menjadi lebih efektif. Konsentrasi peserta pelatihan atau anak didik menjadi terfokus kembali.

Hal yang sama dikemukakan oleh Adi Soenarno (2005: 1) bahwa:

Ice Breaking adalah peralihan situasi dari yang membosankan, membuat mengantuk, menjenuhkan, dan tegang menjadi rileks, bersemangat, tidak membuat mengantuk, serta ada perhatian dan ada rasa senang atau melihat orang yang berbicara di kelas.

Selanjutnya Darmansyah (2010: 3) memperkuat argumen tersebut bahwa hasil penelitian dalam pembelajaran pada dekade terakhir mengungkapkan

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 hasil belajar, ternyata tidak sepenuhnya benar. Kecerdasan emosional telah memberikan kontribusi yang signifikan terhadap efektifitas pembelajaran disamping kecerdasan intelektual.

Sejalan dengan itu M. Said (sunarto, 2012: 2), mengartikan *Ice Breaker* adalah:

Permainan atau kegiatan yang berfungsi untuk mengubah suasana kebekuan dalam suatu kelompok. Dengan bermain bersama orang lain, maka akan tumbuh dan berkembang kemampuan untu memahami perasaan, ide, dan kebutuhan orang lain yang menjadi dasar dari kemampuan sosial.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli 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***

Kegiatan *Ice Breaking* juga memiliki karakteristik yang dapat memberikan pembeda di antara teknik pembelajaran lainnya. Sunarto (2012: 3) mengemukakan bahwa karakteristik dari *Ice Breaking* yaitu:

Menciptakan suasana belajar yang menyenangan (fun), serta serius tapi santai (sersan), untuk menciptakan suasana belajar dari pasif ke aktif, dari kaku menjadi gerak (akrab), dan dari jenuh menjadi riang (segar).

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; (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 keseimbangan 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 dibelajarkan maka diperlukan sebuah permainan yang bersifat mendidik.

Hal ini senada yang dikemukakan oleh Buckingham dan Scalon (2002) bahwa “*game* dapat mengajarkan keterampilan dan melalui *game* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam pendidikan”. Sejalan dengan itu Edward (2009) mengemukakan bahwa “*game* merupakan sebuah *tools* atau alat yang efektif untuk mengajarkan karena mengandung prinsip-prinsip pembelajaran dan teknik instruksional yang efektif digunakan dalam penguatan pada level-level yang sulit”. Jenis *Ice Breaking (Game Education)* yang digunakan dalam penelitian ini berupa *tallking stick.*

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa *game* *education* merupakan sebuah permainan atau hiburan berbasis pendidikan yang dapat digunakan dalam sebuah pembelajaran yang menyenangkan dan memberikan penguatan kepada siswa.

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 semua dimensi otak adalah dengan melakukan senam otak. Mahfudz (2015) mengemukakan bahwa senam otak atau *Brain Gym* adalah metode yang dilakukan untuk mengoptimalkan fungsi otak. Senam otak dilakukan dengan gerak tubuh yang tertentu sehingga menimbulkan ransangan pada saraf dan sel-sel otak.

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 ketegangan, tantangan, dan tuntutan hidup sehari-hari”. Jenis *Ice Breaking (Brain Gym)* yang digunakan dalam penelitian ini berupa senam otak.

Senam otak dimanfaatkan untuk anak yang mengalami gangguan seperti hiperaktif, kerusakan otak, sulit berkonsentrasi, dan depresi. 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)

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

Ditambahkan oleh Sala dalam Pink (2012: 256) yang menyatakan bahwa “humor dapat mengurangi permusuhan, mengelak dari kritik, menghilangkan ketegangan, meningkatkan moralitas, dan membantu mengkomunikasikan pesan-pesan yang sulit”. Jenis *Ice Breaking* (Humor) yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Video “Si Rajin dan Pemalas”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa humor merupakan cerita lucu dengan ekspresi lucu sesuai dengan ekspresi yang dibawakan dengan tujuan untuk menghilangkan ketegangan dan di dalamnya terdapat pesan-pesan moral.

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 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 serta 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 dipahami sehingga proses komunikasi dalam pembelajaran mulai efektif.

Fanani (2010: 69) menegaskan 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 kreativitas 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 kreativitas dengan bahan terbatas, konsentrasi, merekatkan hubungan interpersonal; dan (9) Melatih untuk menghargai orang lain.

Manfaat *Ice Breaking* 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 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 yang dipandang oleh para ahli dari sudut pandang yang berbeda.Trianto (2012) menegaskan bahwa ipa adalah suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, terbuka, jujur, dan sebagainya.

Lebih lanjut H.W Fowler (Susanto: 2012: 165) mendefinisikan IPA “pengetahuan yang sistematis dan dirumuskan, yang berhubungan dengan gejala-gejala kebendaan dan didasarkan terutama atas pengamatan dan dedukasi”.Akhir paling luas Santika (2009) 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 penggunaan 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) 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; dan (d) Bumi dan alam semesta meliputi tanah”. Berdasarkan penelitian ini ruang lingkup yang menjadi fokus adalah benda/materi, sifat-sifat dan kegunaannya.

Karakteristik dalam pembelajaran IPA yang menekankan dalam proses belajar IPA yang melibatkan hampir semua alat indera, seluruh proses berpikir dan berbagai macam gerakan otot, belajar IPA dilakukan dengan menggunakan berbagai macam cara atau teknik, belajar IPA memerlukan berbagai macam alat, belajar IPA seringkali melibatkan kegiatan-kegiatan temu ilmiah, dan merupakan proses aktif. Sehingga di tingkat SD diharapkan pembelajaran IPA ada penekanan pembelajaran yang bersifat Sains, Lingkungan, Teknologi, dan Masyarakat (Salingtemas) yang diarahkan pada pengalaman belajar untuk merancang dan membuat suatu karya melalui penerapan konsep IPA. Pendidikan IPA diarahkan untuk mencari dan berbuat sehingga dapat membantu siswa untuk memperoleh pengalaman yang lebih mendalam tentang alam semesta melalui proses IPA.

1. **Belajar dan 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 manusia hari ini.

Adapun definisi belajar yang dikemukakan oleh para ahli, antara lain: R. Gagne (Susanto 2013: 1) mendefinisikan “belajar sebagai suatu proses di mana suatu organisme beruah perilakunya sebagai akibat pengalaman”**.** James O. Whittaker (2011) mendefinisikan belajar sebagai proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman.Lebih lanjut, Burton dalam Usman dan Setiawati (Susanto: 2013: 3) mendefinisikan belajar sebagai “perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu lain dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya.”

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.

Hamalik (Susanto: 2013: 4) menyatakan bahwa belajar adalah

Suatu proses perubahan tingkah laku individu atau seseorang melalui interaksi dengan lingkungannya, perubahan tingkah laku ini mencakup perubahan dalam kebiasaan (*habit)*, sikap *(afektif),* dan keterampilan (*psikomotorik).*

Oleh karena itu belajar menjadi proses yang sangat penting dan harus mendapatkan perhatian khusus dari semua pihak. Dengan memenuhi prinsip ini, diharapkan pembelajaran dapat mencapai suatu hasil belajar yang optimal. Hasil belajar sendiri merupakan pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Nawawi dalam K. Brahim (Susanto: 2013: 5) yang menyatakan

Hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran disekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu.

Merujuk pemikiran Gagne (Susanto 2013: 2) 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 Djamarah dan Zain (2002: 120) menetapkan hasil belajar telah tercapai apabila telah terpenuhi dua indikator berikut, yaitu sebagai berikut:

(1) Daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individual maupun kelompok; (2) perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran/instruksional khusus telah dicapai oleh siswa baik secara individu maupun kelompok.

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 siswa dalam pembelajaran. Seperti yang ditegaskan oleh W.S. Winkel (2013: 540) bahwa “melalui produk dapat diselidiki apakah dan sampai berapa jauh suatu tujuan instruksional telah tercapai; semua tujuan itu merupakan hasil belajar yang seharusnya diperoleh oleh siswa”. Berdasarkan pandangan Winkel ini, dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa erat hubungannya dengan tujuan instruskonal (pembelajaran) yang telah dirancang guru sebelum melaksanakan proses belajar mengajar.

Dimyati dan Mudjiono (2006: 200) mengemukakan bahwa 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; dan

(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 tingkat kemampuan penguasaan terhadap materi pembelajaran dalam mata pelajaran IPA yang telah dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung.

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.

Berdasarkan observasi pada kelas IVA SD Inpres Unggulan Toddopuli Kecamatan Panakkukang 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. Tetapi di sisi lain guru terkesan lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung akibatnya pembelajaran menjadi kaku, tidak bervariasi dan kurang menyenangkan. Jika dalam kondisi seperti ini siswa lebih cenderung bermain-main bersama teman sebangku, saling mengganggu satu sama lain, sehingga membuat suasana kelas menjadi gaduh dan ribut. Jika dalam kondisi 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 siswa kelas IVA. 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 *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 yaitu :

Hasil belajar mata pelajaran IPA rendah

***Treatment***

Penyampaian materi pembelajaran dengan menggunakan teknik *Ice Breaking* dalam hal ini *Game Education, Brain Gym*, dan humor

Analisis

Berpengaruh

Tidak Berpengaruh

Hasil Belajar IPA

*Pre-test*

*Post-test*

Gambar 2.1 Skema Kerangka Berpikir

1. **Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan uraian yang terdapat dalam latar belakang, kajian pustaka, maupun kerangka pikir, maka hipotesis penelitian dalam penelitian ini adalah terdapat sebelum dan sesudah penggunaan teknik *Ice Breaking (Game Education, Brain Gym,* dan Humor) sebagai berikut:

* 1. Hipotesis nol (Ho) : Tidak terdapat pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa setelah penggunaan teknik *Ice Breaking (Game Education, Brain Gym,* dan Humor) pada mata pelajaran IPA kelas IVA SD Inpres Unggulan Toddopuli Kecamatan Pankkukang Kota Makassar.
  2. Hipotesis alternatif (H1) : Terdapat pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa setelah penggunaan teknik *Ice Breaking (Game Education, Brain Gym,* dan Humor) pada mata pelajaran IPA kelas IVA SD Inpres Unggulan Toddopuli Kecamatan Pankkukang Kota Makassar.

Adapun hipotesis statstic yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah:

**Ho : µ1 ≠ µ2**

**H1 : µ1 = µ2**