

BAB II LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. *Ice breaking*

a. Pengertian *Ice breaking*

Secara umum *ice breaking* merupakan bentuk permainan untuk mencairkan kondisi yang dirasa mengalami kejenuhan dan terlalu monoton yang sering dilakukan di kelas ataupun suatu kelompok. *Ice breaking* merupakan bentuk aktivitas untuk mencirikan suasana, yang awalnya monoton menjadi lebih santai dan kondisi bisa kembali kondusif seperti semula.¹ Selain itu dapat disebut juga sebagai kegiatan yang mengubah keadaan pada awalnya membosankan, mengantuk, dan tegang sehingga menjadi rileks, bersemangat, tidak membuat mengantuk, serta dapat memperhatikan dengan rasa senang untuk mendengarkan pembicaraan yang dibawakan oleh seorang yang berada di depan kelas maupun ruangan pertemuan.² Dengan demikian, dengan menerapkan *ice breaking* dituangkan dalam kegiatan pembelajaran maka kemungkinan besar siswa akan lebih bersemangat, bergairah belajar, memiliki minat belajar tinggi, dan kondisi kelas yang lebih aktif.

Ice breaker juga berarti suatu kegiatan yang bertujuan untuk mengubah kondisi kebekuan dalam kelompok.³ Dengan demikian untuk memulai suatu pembelajaran maka kondisi kelas akan lebih cair dan menyenangkan sehingga dapat membantu siswa lebih fokus mengikuti pelajaran dengan perasaan senang.

b. Jenis - Jenis *Ice breaking* dalam Pembelajaran

Sunarto menyatakan ada 9 jenis *ice breaking* yang dapat diterapkan dalam pembelajaran, diantaranya⁴ :

1) Yel – yel

Penggunaan yel-yel dalam pembelajaran dinilai sangat efektif untuk mempersiapkan aspek psikologi

¹ Fanani, “*Ice breaking* Dalam Proses Belajar Mengajar.”

² Soenarno, *ICE BREAKER, Permainan Atraktif-Edukatif Untuk Pelatihan Manajemen*, 1.

³ M Said, *80+ Ice Breaker Games - Kumpulan Permainan Penggugah Semangat* (Yogyakarta: Penerbit ANDI, 2010), 1.

⁴ Sunarto, *Ice Breaker Dalam Pembelajaran Aktif*, 33.

siswa, selain itu yel-yel juga dapat peningkatan semangat belajar anak serta membentuk kerja sama dan kekompakan anak.⁵

2) Tepuk Tangan

Tepuk tangan yakni bentuk *ice breaking* dapat dikatakan termudah dan sering digunakan dalam kegiatan pembelajaran, hal ini dikarenakan tepuk tangan tidak membutuhkan banyak waktu untuk pembuatan ataupun praktiknya.⁶ Dalam kegiatan pembelajaran tepuk tangan dapat menggugah semangat peserta dan bentuk kegiatan untuk mengembalikan konsentrasi siswa.

3) Jenis Lagu

Penggunaan lagu dalam sebagai *ice breaking* pembelajaran merupakan bentuk percepatan pembelajaran yang efektif dan lebih cepat diterima oleh siswa jika dibandingkan dengan penggunaan sistem pembelajaran konvensional.⁷ Sehingga kelas menjadi lebih menyenangkan serta menjadi penguat materi pelajaran sehingga daya ingat anak menjadi lebih kuat terhadap materi yang diberikan. Jenis lagu yang digunakan dapat berisikan materi pelajaran yang sedang dipelajari.

4) Gerak Badan

Gerak badan dalam *ice breaking* bertujuan untuk menggerakkan badan dan meregangkan otot setelah beberapa jam hanya duduk mengikuti pelajaran di kelas. Dengan melakukan gerak badan maka peredaran darah akan menjadi lancar dan tubuh menjadi segar, sehingga siswa saat mengikuti pelajaran dapat lebih fokus..⁸

⁵ Endang Suasaningdyah, “Teknik Penguatan Dan Yel-Yel Motivasi Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Pada Jam-Jam Akhir Pelajaran,” *Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik)* Vol. 1, No. 2 (2017): 113, diakses pada 19 Juli 2022, <https://doi.org/10.26740/jp.v1n2.p113-123>.

⁶ Yuli, dkk, “Analisis Penggunaan *Ice breaking* Berbasis Tepuk Tangan Dalam Kegiatan Pembelajaran Dan Implikasinya Terhadap Sikap Siswa Kelas Iii Sd,” 2020, 1–7, diakses pada 19 Juli 2022, https://repository.stkippacitan.ac.id/id/eprint/333/3/YULI_PGSD_AR2020.pdf.

⁷ Ahmad Qomaruddin, “Implementasi Metode Bernyanyi Dalam Pembelajaran Mufradāt,” *Jurnal Kependidikan* Vol. 5, no. 1 (2017): 25–36, diakses pada 19 Juli 2022, <https://doi.org/10.24090/jk.v5i1.1240>.

⁸ Sunarto, *Ice Breaker Dalam Pembelajaran Aktif*, 49.

5) Humor

Penggunaan humor sebagai *ice breaking* dalam pembelajaran dinilai efektif hal ini dikarenakan humor dapat mengurangi rasa kecemasan pada anak supaya anak dapat kembali mengikuti pembelajaran dengan perasaan senang serta mampu menarik perhatian siswa saat KBM.⁹

6) Games

Penggunaan games saat KBM dapat melahirkan komunikasi yang lebih aktif baik dari guru maupun siswa.¹⁰

7) Cerita atau Dongeng

Penggunaan dongeng dalam pembelajaran dinilai paling efektif guna memusatkan perhatian siswa, hal ini dikarenakan dongeng dapat menarik perhatian siswa dalam menyimak isi dongeng dari awal hingga akhir pelajaran.¹¹

8) Sulap

Sulap bukanlah perkara mistis, sulap hanya bentuk trik yang bersifat logis dan dapat dijelaskan dengan akal dan disiplin ilmu.¹² Tentunya hal ini dapat menarik perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran.

9) Audio Visual

Penggunaan audio visual dalam pembelajaran merupakan bentuk penyajian materi pelajaran melalui gambar dan suara sehingga penyampaian materi yang

⁹ Sitti Saenab, dkk, "Pembelajaran Genetika (Susah) Dengan Strategi Humor (Mudah), Apakah Mempengaruhi Minat Siswa ? Learning Genetics (Hard) Strategy With Humor (Easy), Are Affecting Interest Student ?," *Jurnal Nalar Pendidikan* Vol. 4 no.2 131–36, 2017, diakses pada 19 Juli 2022, <https://ojs.unm.ac.id/nalar/article/download/2414/1892>.

¹⁰ Intan Indria Hapsari, dan Mamah Fatimah, "Inovasi Pembelajaran Sebagai Strategi Peningkatan Kualitas Guru Di SDN 2 Setu Kulon" (Cirebon, 2021), 187–94, diakses pada 20 Juli 2022, <https://e-journal.umc.ac.id/index.php/pro/article/view/2236/1332>.

¹¹ Sylvia Primulawati Soetantyo, "Peranan Dongeng Dalam Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan* Vol. 14, no. 1 (2013): 44–51, diakses pada 19 Juli 2022, <https://doi.org/10.33830/jp.v14i1.355.2013>.

¹² Desmalinda, dan Festiyed, Pengembangan Model Pembelajaran Inkuiri Menggunakan Sulap Fisika (Insufi) untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep, Motivasi, dan Kreativitas Siswa, Prosiding Seminar Nasional Hibah Program Penugasan Dosen ke Sekolah (PDS) Universitas Negeri Padang, 2018, diakses pada 19 Juli 2022, <http://pdsunp.pjg.unp.ac.id/index.php/PDSUNP/article/download/10/8>.

disampaikan lebih jelas dan dapat diterima siswa dengan baik, biasa berupa film pendek atau kisah inspiratif.¹³

c. Prinsip Penggunaan *Ice breaking* dalam Pembelajaran

Kegiatan belajar mengajar dapat dikatakan berhasil ketika memenuhi komponen-komponen pendidikan yang merupakan kunci sehingga dapat berhasil, termasuk penggunaan strategi pembelajaran yang tepat dapat membantu berhasilnya tujuan dari pembelajaran itu sendiri. Salah satu strategi pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran adalah dengan menerapkan *ice breaking*, adapun prinsip-prinsip penggunaan *ice breaking* dalam pembelajaran adalah :

1) Membentuk kondisi kelas aktif

Membentuk kondisi kelas aktif dapat mengoptimalkan berlangsungnya kegiatan pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran yang aktif maka terjadilah interaksi di dalam kelas. Sehingga dengan adanya kondisi kelas yang aktif akan menubuhkan minat belajar siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih optimal.¹⁴

Saat penggunaan *ice breaking* dalam pembelajaran tentunya melibatkan semua siswa, sehingga hal ini menjadikan kelas lebih aktif dan menyenangkan. Selain itu perasaan anak lebih merasa bahagia dan terjalin keharmonisan oleh guru terhadap siswa. tentunya hal ini sangat berbeda dengan model pembelajaran yang monoton guru hanya memberikan penjelasan materi dan siswa hanya mendengarkan materi, kondisi kelas pasif dan siswa akan bosan dengan kegiatan pembelajaran, apalagi jika pelajaran berada di akhir jam sekolah.

2) Menjadikan pembelajaran lebih menarik

Tugas seorang guru di dalam kelas tidak hanya melakukan transfer ilmu saja, namun seorang guru juga bertugas untuk menjadikan pembelajaran lebih berkesan kepada siswa, sehingga materi pelajaran dapat diingat

¹³ Martin Kahfi et al., “Efektivitas Pembelajaran Kontekstual Dengan Menggunakan Media Audiovisual Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Siswa Pada Pembelajaran Ips Terpadu,” *Jurnal Ilmiah Mandala Education* Vol. 7, no. 1 (2021): 84–89, diakses pada 19 Juli 2022, <https://doi.org/10.36312/jime.v7i1.1636>.

¹⁴ Hamzah B Uno, *Belajar Dengan Pendekatan PAIKEM* (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), 11.

dengan mudah oleh siswa. Dengan istilah lain seorang guru harus mampu membentuk kondisi belajar yang dapat menggugah minat siswa serta memenuhi segala keperluan siswa.¹⁵

Dengan adanya penggunaan *ice breaking* dalam pembelajaran maka kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik. Penggunaan *ice breaking* yang bervariasi disetiap pertemuannya akan menjadikan berlangsungnya kegiatan pembelajaran lebih menarik dan akan memberi kesempatan kepada siswa untuk ikut serta dalam kegiatan pembelajaran secara aktif sehingga siswa akan menikmati kegiatan pembelajaran dengan baik.

3) Mudah dilakukan

Dalam prakteknya, secara teknik penggunaan *ice breaking* mudah dilakukan, hanya memberi waktu yang singkat untuk menjelaskan cara bermainnya serta aturan pelaksanaan sehingga mudah dimengerti siswa.

4) Melibatkan semua siswa

Saat pelaksanaan *ice breaking* dalam pembelajaran lebih baiknya melibatkan seluruh siswa, terutama pada permainan berbentuk kelompok, dengan demikian semua siswa akan terlibat dalam permainan. Tentunya dalam penggunaan *ice breaking* dalam pembelajaran lebih baiknya melibatkan semua siswa sehingga permainan menjadi lebih seru dan kelas menjadi lebih hidup.

5) Efektif

Efektifnya pembelajaran dapat dilihat ketika pembelajaran yang telah dirancang berhasil digunakan dalam pembelajaran.¹⁶ Segala pertimbangan dalam pembelajaran yang efektif menyangkut pada tujuan dari pembelajaran yang berdasarkan pada kemampuan siswa, penggunaan metode pembelajaran yang sesuai, penggunaan media pembelajaran, serta evaluasi pembelajaran yang pada akhirnya kembali pada peran seorang guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran.¹⁷

¹⁵ B Uno, *Belajar Dengan Pendekatan PAIKEM*, 213.

¹⁶ Asis Saefuddin and Ika Berdiati, *Pembelajaran Efektif* (Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA, 2014), 34.

¹⁷ B Uno, *Belajar Dengan Pendekatan PAIKEM*, 14.

Dengan demikian penggunaan *ice breaking* dalam pembelajaran bertujuan untuk menguatkan strategi pembelajaran sehingga dapat tercapainya tujuan dari pembelajaran tersebut.

6) Minat dan motivasi

Penggunaan *ice breaking* dalam pembelajaran bertujuan untuk peningkatan minat, motivasi, dan semangat belajar siswa pada kegiatan pembelajaran.¹⁸ Diterapkannya *ice breaking* sendiri digunakan ketika pembelajaran agar siswa dapat menerima materi dengan mudah, sehingga menjadikan siswa lebih berkonsentrasi, tidak jenuh, dan tidak mengantuk.

7) *Sinkrozed*

Penggunaan dan pemilihan jenis *ice breaking* dalam pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan materi pembelajaran yang sedang berlangsung.¹⁹ Sehingga dengan *ice breaking* tujuan pembelajaran dapat dicapai.

8) Tidak Berlebihan

Ice breaking dalam pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan bagi para siswa sehingga dapat menumbuhkan minat dan motivasi mereka dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Namun dengan menerapkan *ice breaking* secara berlebih-lebihan dapat menghambat tujuan pembelajaran itu sendiri serta menyia-nyiakan banyak waktu.²⁰

9) Tepat Situasi

Tepat situasi dalam penggunaan *ice breaking* dalam pembelajaran sangatlah penting. Penggunaan *ice breaking* ketika diimplementasikan dengan sembarangan dikhawatirkan dapat merusak kondisi belajar menjadi runyam dan membingungkan.

10) Tidak Mengandung SARA dan Pornografi

Ice breaking dalam kegiatan pembelajaran hendaknya memuat nilai positif terhadap rasa kesatuan dan persatuan tanpa membedakan RAS,

¹⁸ Budi Sukmajadi and Elva Simanjuntak, *Powefull Ice breaking* (Yogyakarta: Samudra Biru, 2021), 8.

¹⁹ Sunarto, *Ice Breaker Dalam Pembelajaran Aktif*, 106.

²⁰ Sunarto, *Ice Breaker Dalam Pembelajaran Aktif*, 106.

Suku, Budaya, Agama, dan Antar Golongan lainnya. Pendidik juga harus memilih jenis *ice breaking* yang bersifat edukatif, sopan, dan tidak mengandung unsur pornografi.

d. Manfaat *Ice breaking*

Rata-rata konsentrasi seseorang pada suatu fokus tertentu kurang lebih sekitar 15 menit saja, sehabis itu konsentrasi seseorang akan pudar.²¹ Secara tidak langsung 15 menit kurang dari durasi satu jam mata pelajaran, sehabis itu focus siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran bisa buyar, apalagi ketika pembelajaran pada jam-jam terakhir. Dengan demikian diperlukannya *ice breaking* dalam pembelajaran guna mengembalikan konsentrasi siswa pada berlangsungnya pembelajaran di kelas.

Manfaat penggunaan *ice breaking* dalam kegiatan pembelajaran diantaranya :

- 1) Siswa dapat menerima materi yang disampaikan dengan optimal;
- 2) Adanya motivasi dalam mengikuti pembelajaran
- 3) Terjalannya hubungan lebih dekat dan interaktif antara pendidik dengan siswa, sehingga menjadikan kelas lebih hidup.²²

Menurut Fanani, manfaat penggunaan *ice breaking* pada kegiatan pembelajaran adalah siswa dapat mengembangkan kreativitas dan konsentrasi, kerja sama tim, meningkatnya rasa percaya diri, terlatihnya jiwa kepemimpinan, serta terlatihnya mengambil keputusan.²³

Dapat disimpulkan bahwa manfaat dari penggunaan *ice breaking* dalam pembelajaran dapat mencairkan kondisi kelas lebih aktif dan kondisi belajar lebih menyenangkan sehingga seluruh siswa terlibat pada kegiatan pembelajaran dan dapat menerima materi pelajaran lebih baik. Selain itu, tugas guru dalam memberikan materi pada siswa menjadi lebih ringan dan kelas lebih hidup sehingga terjalin interaksi antara guru

²¹ Riyan Hidayat Abi, *100 Ice Breaker for Theaching*, (Bogor: Guepedia, 2018), 9.

²² Moh. Fatih. Luthfi, "Pembelajaran Menggairahkan Dengan *Ice breaking*," *Jurnal Studi Islam Madinah* Vol. 11, no. 1 (2014): 103–7, diakses pada 16 Juli 2022, <http://ejournal.iai-tabah.ac.id/index.php/madinah/article/download/147/144>.

²³ Fanani, "*Ice breaking* Dalam Proses Belajar Mengajar."

dan siswa di dalam kelas serta tingginya minat belajar anak dalam mengikuti pembelajaran.

e. Pembelajaran Aktif dengan Penggunaan *Ice breaking*

Istilah pembelajaran menurut KBBI berarti kegiatan, cara, perbuatan menjadikan belajar.²⁴ Moh. Suardi menyatakan pengertian pembelajaran merupakan kegiatan interaksi atau komunikasi terhadap siswa yang dilakukan oleh pendidik menggunakan sumber-sumber pembelajaran yang terjadi dilingkungan belajar.²⁵ Terjadinya interaksi didalam kelas antara siswa dan pendidik mampu membentuk kelas lebih aktif atau sering disebut dengan pembelajaran aktif.

Pembelajaran aktif merupakan bentuk kegiatan pembelajaran yang meyertakan siswa untuk andil dalam mengikuti pelajaran dengan bersemangat dan siap, dengan begitu siswa mampu memahami dan menerima materi dengan baik.²⁶

Tujuan dari pembelajaran aktif adalah mendominasi anak ketika melakukan aktivitas belajar di kelas, sehingga anak akan lebih aktif menggunakan otak dalam memecahkan masalah ataupun menemukan ide pokok dari materi pelajaran yang sedang berlangsung.²⁷

Salah satu strategi menciptakan pembelajaran aktif adalah dengan menerapkan *ice breaking* pada kegiatan pembelajaran. Sunarto menyatakan ada 4 teknik penggunaan *ice breaking* pada kegiatan pembelajaran²⁸ :

- 1) *Ice breaking* secara spontan, *ice breaking* diberikan tanpa adanya perencanaan hal ini dapat disisipkan dengan melihat kondisi kelas yang dinilai belum kondusif seperti memberikan yel-yel atau sapa jawab “HAI” “HALLO”.²⁹

²⁴ Kemendikbud, “Kamus Besar Bahasa Indonesia”, diakses pada 21 Juli 2022, <https://kemendikbud.go.id/entri/Pembelajaran>.

²⁵ Moh Suardi, *Belajar & Pembelajaran* (Yogyakarta: DEEPUBLISH, 2018), 7.

²⁶ Pat Hollingswoth and Gina Lewis, *Pembelajaran Aktif: Meningkatkan Keasyikan Kegiatan Di Kelas* (Jakarta: PT Indeks, 2008), viii.

²⁷ Aswan, *Strategi Pe, Belajar Berbasis PAIKEM (Edisi Revisi)*, 44.

²⁸ Sunarto, *Ice Breaker Dalam Pembelajaran Aktif*, 107.

²⁹ Sunarto, *Ice Breaker Dalam Pembelajaran Aktif*, 108.

- 2) *Ice breaking* pada awal pembelajaran, bertujuan untuk mendapatkan stimulus dan motivasi, serta menyiapkan siswa mengikuti pembelajaran.³⁰
- 3) *Ice breaking* pada inti pembelajaran, bertujuan untuk mengembalikan konsentrasi dan rasa semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran.³¹
- 4) *Ice breaking* pada akhir pembelajaran, berfungsi sebagai penguat materi dan mengakhiri pembelajaran dengan perasaan senang.³² Adapun jenis *ice breaking* yang dapat digunakan adalah jenis lagu yang berisikan materi yang sedang dipelajari.

f. Langkah-Langkah Penggunaan *Ice breaking*

Peneliti melakukan penelitian menggunakan *ice breaking* jenis lagu, lagu yang digunakan dalam penelitian ini berjudul “Tongkat Beracun”. Adapun langkah-langkah penerepan *ice breaking* “Tongkat Beracun”, sebagai berikut :

- 1) Permainan *ice breaking* dilakukan di pertengahan pelajaran untuk mengembalikan konsentrasi dan semangat belajar siswa kembali serta mengubah kondisi yang tadinya monoton menjadi lebih menyenangkan.
- 2) Tongkat beracun diberikan oleh guru terhadap siswa yang duduk diurutan paling depan.
- 3) Guru memberikan cara bermain, yaitu ketika lagu dimainkan maka tongkat beracun digilir kepada siswa lain. Namun, siswa terakhir yang memegang tongkat beracun harus menjawab pertanyaan guru saat lagu dimatikan.
- 4) Permainan dimulai, siswa mengilir tongkat beracun kepada siswa yang lain.

³⁰ Sri Rahayu Prihatini, “*Ice breaking* Sebagai Stimulus Dan Reinforcement Dalam Belajar Bahasa Inggris Di Program Sks (Sistem Kredit Semester) Di Sma Negeri 5 Surabaya,” *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik* Vol. 2, no. 3 (2021): 335–41, diakses pada 21 Juli 2022, <https://doi.org/10.47387/jira.v2i3.101>.

³¹ Ida Liyani, dan Hendri Purbawaseso, "Pengaruh Metode *Ice breaking* Berbantuan Musik Terhadap Hasil" *Jurnal Riset Pendidikan Indonesia*, Vol. 1, no. 1 (2021): 21–28, diakses pada 21 Juli 2022, <https://ojs.unsiq.ac.id/index.php/jrpi/article/download/2394/1453>.

³² Sunarto, *Ice Breaker Dalam Pembelajaran Aktif*, 120.

- 5) Permainan diulangi 6 kali. Siswa yang memperhatikan penjelasan materi dengan baik dapat menjawab pertanyaan dengan benar.
- 6) Permainan *ice breaking* selesai, dilanjutkan dengan kegiatan belajar mengajar.

2. Minat

a. Pengertian Minat

Minat memiliki arti yang sangat luas, dalam KBBI “minat” berarti kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, gairah, dan keinginan.³³ Kondisi seseorang dalam memperhatikan sesuatu dengan keinginan untuk mengetahui, memiliki, mempelajari, dan membuktikan disebut minat.³⁴ Terbentuknya minat dapat diakibatkan setelah diperolehnya suatu informasi tentang suatu keinginan dan disertai keterlibatan perasaan seseorang pada sesuatu.

Minat adalah bentuk sebuah alat mental yang mencakup kombinasi perasaan, harapan, prinsip, solusi, ketakutan, atau kecenderungan lain yang mempengaruhi pilihannya.³⁵ Minat juga dapat disebut dengan bentuk rasa suka atau ketertarikan terhadap suatu aktivitas yang dilakukan individual tandap paksaan.³⁶ Pada intinya minat merupakan bentuk hubungan antara individu dengan hal yang ada diluar dirinya, maka jika semakin besar hubungannya maka semakin besar juga minat tersebut.

Minat juga menjadi bentuk kecenderungan seseorang untuk tetap memperhatikan suatu kegiatan.³⁷ Kegiatan yang diminati seseorang akan selalu diperhatikan dengan disertai rasa senang, karena minat selalui ikuti dengan perasaan senang sehingga diperoleh kepuasan dari individu. Minat seseorang memfokuskan individu terhadap suatu objek dengan dasar rasa senang maupun tidak. Perasaan senang maupun tidak itulah yang menjadi dasar pada minat seseorang. Minat siswa dapat diartikan sebagai kecenderungan siswa pada objek atau kegiatan di sekolah, baik dalam pelajaran ataupun kegiatan lainnya yang disukai

³³Kemendikbud, “Kamus Besar Bahasa Indonesia”, diakses pada 11 Juni 2022, <https://kemendikbud.go.id/entri/Minat>.

³⁴ Pupu Saeful Rahmat, *Psikologi Pendidikan*, 161.

³⁵ Andi Mappiare, *Psikologi Remaja* (Surabaya: USAHA NASIONAL, 1982), 62.

³⁶ Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: RINEKA CIPTA, 2010), 180.

³⁷ Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, 57.

dengan disertai perasaan senang, adanya perhatian dan keaktifan dalam melaksanakannya.

Minat pada diri seseorang dapat tumbuh dan berkembang secara alamiah sehingga menjadikan seseorang merasa tertarik setelah merasakan dampak positif dan banyak manfaat yang ia rasakan tentang sesuatu. sehingga dengan adanya minat pada diri seseorang sehingga ia dapat mengembangkan potensi atau bakat yang dimiliki pada suatu objek.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa pengertian minat adalah suatu bentuk dorongan terhadap individu tau factor yang dapat menimbulkan ketertarikan atau juga perhatian khusus sehingga dirasa menguntungkan, menyenangkan, dan menimbulkan kepuasan dalam dirinya.

b. Minat dalam Pembelajaran

Minat selalu berhubungan dengan hal yang menguntungkan dan memberikan kepuasan bagi individu yang memiliki minat pada suatu objek. Kesenangan termasuk minat yang bersifat sementara, sedangkan minat bersifat tetap (*presistent*) serta memiliki fokus untuk memenuhi kebutuhan dan kepuasan. Sehingga makin sering dituangkan dalam sebuah kegiatan akan semakin besar minat seseorang, sebaliknya ketika seseorang tidak memiliki kesempatan dan ruang untuk mengekspresikannya semakin kecil minat seseorang.³⁸

Secara sederhana, minat (*interest*) berarti rasa gairah yang tinggi seseorang terhadap sesuatu.³⁹ Minat memiliki pengaruh yang besar terhadap siswa, yang berarti bahwa apabila siswa tidak berminat dalam mengikuti pelajaran maka akan berpengaruh pada hasil belajar siswa. Sebaliknya, apabila siswa memiliki minat atau daya tarik dalam mengikuti pelajaran maka ia akan mempelajari pelajaran tersebut dan karena minat dapat menambah kegiatan belajarnya.

Pada dasarnya minat adalah bentuk perhatian yang bersifat khusus, siswa yang menaruh minat besar pada suatu bidang studi akan memusatkan perhatiannya lebih banyak

³⁸ Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan* (Jakarta: KENCANA PERDANA MEDIA GROUP, 2011), 63.

³⁹ Haryu Islamuddin, *Psikologi Pendidikan*, (Jember: STAIN Jember Press, Cet. ke II 2014), 192.

daripada siswa lain ataupun bidang studi lain, sehingga dapat menjadikan kemungkinan besar siswa menjadi lebih giat serta tercapainya suatu prestasi dan hasil belajar yang memuaskan.⁴⁰

contohnya, seorang siswa memiliki minat belajar pada pelajaran SKI sehingga ia memusatkan perhatiannya lebih banyak pada mata pelajaran SKI dibandingkan pada siswa yang lainnya. Karena adanya pemuasatan perhatian lebih terhadap materi pelajaran SKI yang memacu siswa tersebut untuk belajar lebih giat hingga akhirnya tercapainya prestasi yang diharapkan.

Faktor umum dalam tiap kegiatan pendidikan adalah keberhasilan. Keberhasilan belajar pada tiap individu siswa berbeda dengan yang lainnya. Hal ini dikarenakan anak akan mempelajari sesuatu yang dirasa penting baginya, begitu pula sebaliknya belajar menjadi kurang berhasil kurang penting dalam pandangan anak.

c. Ciri dan Sifat Minat Belajar

Slameto berpendapat bahwa ciri-ciri siswa yang berminat dalam belajar adalah adanya kecenderungan dalam memperhatikan, timbulnya gairah dan ketertarikan dalam mempelajari suatu bidang studi sehingga ia mempelajari lebih dalam lalu siswa akan merasa puas dengan apa yang ia pelajari.⁴¹

Seseorang yang memiliki ketertarikan atau minat dalam belajar akan cenderung lebih menyukai hal-hal yang diminitasinya. Minat belajar memiliki sifat dan karakter khusus, sebagai berikut :

- 1) Minat bersifat individual, sehingga minat tiap individu tidak bisa disamakan;
- 2) Minat menimbulkan efek diskriminatif;
- 3) Minat berhubungan erat dengan motivasi belajar yang meliputi mempengaruhi motivasi belajar, dan dapat dipengaruhi oleh motivasi belajar;

⁴⁰ Naeklan Simbolon, "Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa," *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed* Vol. 1, no. 2 (2014): 14–19, diakses pada 16 Juli 2022, <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/elementary/article/download/1323/1084> .

⁴¹ Suryono and Hariyanto, *Implementasi Belajar Dan Pembelajaran* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2015), 177.

- 4) Minat berasal dari sesuatu dipelajari bukan bawaan lahir seperti bakat. Sehingga minat dapat berubah tergantung dengan kebutuhan, pengalaman, *mood* seseorang.⁴²

d. Membangkitkan Minat Belajar Siswa

Membangkitkan minat belajar siswa terhadap kegiatan pembelajaran merupakan tugas seorang guru. Salah satu strategi pembelajaran yang terkenal akhir-akhir ini adalah istilah PAIKEM dalam pembelajaran yang memuat unsur Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan, penggunaan strategi PAIKEM ini merupakan salah satu cara untuk membangkitkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan perasaan senang dan suka terhadap kegiatan pembelajaran.

Bentuk pembelajaran yang digemari siswa biasanya memuat dua hal, pertama adalah seorang guru yang mampu memberikan variasi dalam pembelajaran yang relevan dan kontekstual, kedua adalah seorang guru yang memiliki kompetensi yang tinggi dalam memberikan bahan ajar dalam pembelajaran.⁴³ Disisi lain perlu adanya pendukung lain seperti terpenuhinya fasilitas belajar yang aman, nyaman, dan lengkap, situasi sekolah yang kondusif, terjalannya komunikasi yang baik antar personal, dan jauh dari tindak kekerasan, tentunya hal ini mendukung terciptanya minat siswa dalam kegiatan belajar.

Adapun cara untuk membangkitkan minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas dapat dilakukan dengan tindakan kecil, *pertama* selalu berupaya mengkontekstualkan bahan ajar dan penggunaan media belajar. *Kedua*, dengan cara mengetahui gaya belajar siswa pada umumnya sehingga dalam penyajian pembelajaran telah mengakomodasikan hal ini. *Ketiga*, guru dapat menyisipkan hiburan yang relevan terhadap materi pembelajaran yang sedang berlangsung seperti halnya ketika *ice breaking* diterapkan dapat mengondisikan pembelajaran dengan materi yang sesuai pembelajaran. *Keempat*, memberikan jeda sejenak dalam kegiatan pembelajaran dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan kecil. *Kelima*, guru dapat membangun kelas yang hidup sehingga terjadi interaksi dua arah antara siswa dan guru atau membentuk kelas diskusi. *Keenam*,

⁴² Jahja, *Psikologi Perkembangan*, 53-64.

⁴³ Suryono and Hariyanto, *Implementasi Belajar Dan Pembelajaran*. 178

memberikan pekerjaan rumah, dalam memberikan pekerjaan rumah sebaiknya guru membuat kesepakatan bersama siswa sehingga siswa tidak merasa terbebani dengan adanya tugas pekerjaan rumah. *Ketujuh*, mengadakan *refreshing* dengan siswa dalam suatu karya wisata yang masih relevan dengan materi pelajaran yang berlangsung, misalnya melakukan agenda ziarah ke makam para wali relevan pada pelajaran SKI pada materi kelas XII yang memuat materi Walisongo.⁴⁴

e. Faktor Minat Belajar

Menurut Rosyidah, timbulnya minat seseorang dapat dipengaruhi oleh 2 faktor, yakni faktor *internal* dan *eksternal*. Pertama, faktor *internal*, yakni minat yang tumbuh dengan sendirinya pada tiap perseorangan, hal tersebut biasanya dapat dipengaruhi oleh adanya faktor keturunan atau bakat alamiah yang dimiliki tiap individu. Kedua, faktor *eksternal*, adanya dukungan atau dorongan dari orang tua, kebiasaan atau adat, terpengaruh dengan teman sebayanya ataupun idolanya.⁴⁵

3. Sejarah Kebudayaan Islam

a. Pengertian Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Dalam bahasa Arab kata sejarah disebut "*tarikh*" yang berasal dari kata kerja "*arrakha-yu'arrikh*", "*kataba tarikh-an*" yang berarti menulis, mencatat sejarah.⁴⁶ Sedangkan dalam bahasa Indonesia kata sejarah mempunyai makna yang sama dalam bahasa Arab yaitu pada kata "*syajarah*" yaitu pohon. Secara terminologis, kata "*syajarah*" memberikan gambaran pendekatan secara analogis dalam mempelajari Ilmu Sejarah, yakni memberikan gambaran "pohon" yang berawal dari sebuah biji kecil yang berkembang menjadi pohon yang rindang pada pertumbuhan peradaban manusia.⁴⁷ Sejarah berdasarkan pada Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah kejadian, peristiwa, pengetahuan atau uraian

⁴⁴ Suryono and Hariyanto, *Implementasi Belajar Dan Pembelajaran*, 178.

⁴⁵ Susanto Ahmad, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, (Jakarta: KENCANA, Cet. ke III 2015), 60.

⁴⁶ Rusydi Sulaiman, *Pengantar Metodologi Studi Sejarah Peradaban Islam*, (Jakarta: PT RAJAGRAFINDO PERSADA, cet. ke II 2015), 21.

⁴⁷ Rusydi Sulaiman, *Pengantar Metodologi Studi Sejarah Peradaban Islam*, 20.

peristiwa, dan kejadian yang benar-benar terjadi dalam masa lampau.⁴⁸

Kebudayaan dalam bahasa Arab disebut “*al-Saqafah*”, biasanya digunakan dalam penyebutan kebudayaan atau pendidikan kebudayaan.⁴⁹ Arti kebudayaan pada Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) memiliki arti hasil kegiatan dan penciptaan batin (akal budi) manusia seperti kepercayaan, kesenian, dan adat istiadat.⁵⁰ Pada umumnya kebudayaan dipahami sebagai sebuah karya, rasa, karsa dan cipta masyarakat, sehingga adapat dipahami bahwa kebudayaan merupakan segala sesuatu yang mencakup semua aktivitas manusia dalam bermasyarakat.⁵¹ Seluruh aktivitas masyarakat disini mencakup tata cara bersikap, cara berpakaian, cara beribadah, norma-norma dalam bertingkah laku dan berbahasa, serta sistem kepercayaan.⁵²

Dalam Islam, agama dan budaya merupakan hal yang sangat berbeda, namun keduanya memiliki hubungan yang tidak bisa dipisahkan. Agama merupakan hubungan sistem antara manusia dengan Tuhannya, bersifat mutlak, tidak dapat berubah. Sedangkan budaya merupakan bagian dari agama yang selalu berubah berdasarkan pada cipta, rasa, karsa dan karya manusia.⁵³

Melihat dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI) merupakan mata pelajaran yang memuat peristiwa-peristiwa unik dari masa kenabian, kekhilafah serta sejarah lainnya dalam Islam. Peristiwa tersebut meliputi tumbuh kembang, dan penyebaran agama Islam serta perkembangan pada bidang ilmu pengetahuan, bidang politik, serta kebudayaan yang menjadi bentuk hasil karya umat Islam pada masa itu.

b. Fungsi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Pembelajaran sejarah kebudayaan Islam memberikan kesan tersendiri bagi para siswa akan

⁴⁸ Kemendikbud, “Kamus Besar Bahasa Indonesia”, diakses pada 11 Juni 2022, <https://kemendikbud.go.id/entri/Sejarah>.

⁴⁹ Rusydi Sulaiman, *Pengantar Metodologi Studi Sejarah Peradaban Islam*, . 29

⁵⁰ Kemendikbud, “Kamus Besar Bahasa Indonesia”, diakses pada 11 Juni 2022, <https://kemendikbud.go.id/entri/Kebudayaan>.

⁵¹ Rusydi Sulaiman, *Pengantar Metodologi Studi Sejarah Peradaban Islam*, 30.

⁵² Chabib Thoha, dkk, *Metodologi Pengajaran Agama* (Semarang: Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo, 2004), 24.

⁵³ Sulaiman, *Pengantar Metodologi Studi Sejarah Peradaban Islam*, 31-32.

pentingnya mempelajari nilai sejarah Islam yang dapat diimplementasikan kedalam aktivitas setiap harinya. Selain itu dengan mengetahui sejarah-sejarah kebudayaan Islam sama dengan mengetahui kegiatan dalam kehidupan pada masa itu.

Materi sejarah berisikan bentuk keadaan yang sebelumnya pernah terjadi pada masa lampau. Cerita sejarah bentuk dari peninggalan sejarah yang berasal dari manusia pada saat itu sebagai makhluk sosial. Objek studi sejarah yang memiliki nilai ilmiah dengan validitas tinggi dengan tiga aspek, yaitu: *pertama*, mempelajari sejarah dengan tujuan mendapatkan pengetahuan baru; *kedua*, pengetahuan baru yang diperoleh menjadi bentuk keilmuan yang lebih sempurna terhadap keadaan pada masa lampau; *ketiga*, setelah mempelajari sejarah individu berpotensi untuk mengubah lingkungan ataupun dirinya sendiri.

Adapun dengan mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam memiliki beberapa fungsi sebagai berikut:

- 1) Membantu peningkatan rasa keimanan siswa dalam membentuk kepribadian muslim,
- 2) Terwujudnya rasa cinta dan kagum terhadap Islam dan kebudayaannya,
- 3) Membekali siswa dengan pengetahuan yang dapat diimplementasikan pada kehidupan sehari-hari,
- 4) Mendukung perkembangan Islam masa ini dan yang akan datang.
- 5) Pandangan yang dimiliki secara luas makna Islam bagi kepentingan kebudayaan umat manusia.⁵⁴

c. Tujuan Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Berdasarkan pada Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia tahun 2013, tujuan dari pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam bagi siswa sebagai berikut :

- 1) Menumbuhkan kesadaran siswa akan hikmah mempelajari nilai keislaman yang telah diwariskan oleh Rasulullah SAW untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam;
- 2) Untuk mengetahui pentingnya waktu dan tempat peristiwa Islam di masa lalu, sekarang, dan masa depan. Sehingga siswa sadar bahwa kejadian itu penting;

⁵⁴ Sulaiman, *Pengantar Metodologi Studi Sejarah Peradaban Islam*, 25.

- 3) Tumbuhnya sifat krisis siswa untuk mempelajari kebenaran sejarah berdasarkan pendekatan saintifik;
- 4) Menanamkan pada siswa apresiasi terhadap peninggalan sejarah Islam sebagai tanda peradaban Islam di masa lampau;
- 5) Mengembangkan kemampuan peserta didik untuk belajar dari peristiwa sejarah, mencontoh tokoh-tokoh terkemuka dan menghubungkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, ilmu pengetahuan dan teknologi dan seni dan lain-lain, mempelajari perkembangan budaya Islam dan memajukan peradaban.⁵⁵

d. Metode Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Penggunaan metode pembelajaran bisa mempermudah siswa dalam mencerna atau memahami materi dengan optimal, sehingga guru perlu memilih metode pembelajaran yang efektif secara cermat untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajarannya. Adapun metode yang digunakan dalam pembelajaran pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam diantaranya adalah :

- 1) Metode ceramah, merupakan bentuk penyampaian materi pelajaran melalui penjelasan lisan secara langsung yang dilakukan oleh pendidik kepada siswa di depan kelas, penggunaan metode ceramah dalam pembelajaran dapat disampaikan dengan memanfaatkan media untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran.⁵⁶ Metode ceramah sangat didominasi aktivitas pendidik dalam memberikan materi seperti bercerita, dan menjelaskan *ibrah* dari materi SKI yang sedang berlangsung.
- 2) Metode tanya-jawab, bentuk pengelolaan pembelajaran yang menimbulkan umpan balik berisi pertanyaan-pertanyaan yang bertujuan untuk mengarahkan siswa dalam memahami materi SKI

⁵⁵ Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia, “912 Tahun 2013, Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab”, (09 Desember 2013).

⁵⁶ Syahraini Tambak, “Metode Ceramah: Konsep Dan Aplikasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam,” *Jurnal Tarbiyah* Vol. 21, no. 2 (2014): 375–401, diakses pada 16 Juli 2022, <http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index/php/tarbiyah/article/download/16/207>.

yang sedang diajarkan.⁵⁷ Pertanyaan yang diberikan bervariasi dan dapat dikemas dengan cara yang menarik, dapat bersifat pertanyaan terbuka yang dapat melibatkan banyak peran siswa dan pertanyaan tertutup.⁵⁸

- 3) Metode diskusi, bentuk pengelolaan pembelajaran dengan bertukarnya jalan pikiran antara pendidik dengan siswa atau siswa antar siswa dalam penyampaian materi pembelajaran.⁵⁹ Metode ini dapat melibatkan semua siswa sehingga menunjang keaktifan anak dengan dibagi menjadi beberapa kelompok diskusi.
- 4) Metode demonstrasi, bentuk pengelolaan pembelajaran dengan adanya peragaan atau memperlihatkan suatu kegiatan yang sesuai dengan materi yang disampaikan.⁶⁰
- 5) Metode *timeline*, bentuk penyampaian materi pembelajaran dengan membuat garis waktu secara urut berisikan abad, tahun, bulan, minggu, hari, dan waktu terjadinya suatu peristiwa dalam sejarah.⁶¹ Tentunya metode *timeline* sangat tepat digunakan dalam pembelajaran SKI yang berisikan sejarah sehingga siswa mampu mengetahui peristiwa dan tokoh sejarah dalam materi SKI yang dipelajari.

⁵⁷ M Yusuf Ahmad, "Hubungan Metode Tanya Jawab Dengan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam" *Jurnal Al-Thariqah* Vol. 2, no. 1 (2017), diakses pada 16 Juli 2022, <https://journal.uir.ac.id/index.php/althariqah/article/download/650/353>.

⁵⁸ Dwi Muthia Ridha Lubis et al., "Strategi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam," *Islamic Educatiob* Vol. 1, no. 2 (2021): 75–83, diakses pada 14 Juli 2022, <http://journal.medanresourcecenter.org/index.php/IE>.

⁵⁹ Netti Ermi, "Use of Discussion Methods to Improve Learning Outcomes of Social Change Material in Class XII Students of SMA Negeri 4 Pekanbaru," *Jurnal Sorot PAI*, Vol. 10, no. 2 (2015): 155–68, diakses pada 16 Juli 2022, <https://sorot.ejournal.unri.ac.id/index.php/JS/article/view/3212>.

⁶⁰ Sumiati and Asra, *Metode Pembelajaran* (Bandung: CV Wacana Prima, 2019), 101.

⁶¹ Sri Harmonika, dkk, "Implementasi Metode Pembelajaran Timeline Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MTs NW Suralaga Abstrak Pembelajaran Merupakan Upaya Untuk Memberikan Pengetahuan Terhadap Siswa Melalui Berbagai Strategi , Metod," *Jurnal: At Taadbir*, Vol. 2, no. 1 (2022): 11–22, diakses pada 17 Juli 2022, <https://journal.staidk.ac.id.index.php/attadbir/article/download/304/184>.

B. Penelitian Terdahulu

Sejauh pengetahuan peneliti ada beberapa penelitian yang telah meneliti masalah yang hampir sama dengan judul penelitian pada penelitian ini, diantaranya:

1. Nurul Azizah Kurniawati yang merupakan mahasiswa jurusan Bimbingan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang melakukan penelitian pada tahun 2016 dengan judul “Hubungan Antara Minat Terhadap *Ice breaking* dengan Konsentrasi dalam Mengikuti Layanan Format Klasikal Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Magelang Tahun Ajaran 2015/2016”. Tujuan dari penelitian tersebut adalah adanya gambaran dan hubungan antara minat, konsentrasi, dan *ice breaking* dalam mengikuti materi layanan BK format klasikal pada siswa kelas VII di SMP Negeri 4 Magelang. Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif korelasional. Populasi penelitian ditujukan pada seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 4 Magelang tahun ajaran 2015/2016 yakni 177 siswa dengan sampel 127 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala psikologis. Hasil penelitian ini menunjukkan minat siswa terhadap *ice breaking* sebesar 72% dan fokus siswa dalam mengikuti layanan dalam format klasikal untuk siswa kelas VII sebesar 71%. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat gambaran dan hubungan antara minat, konsentrasi dan *ice breaking* pada materi berikut layanan konseling dalam format klasik untuk siswa kelas VII SMP Negeri 4 Magelang yang dibuktikan oleh perhatian yang tinggi, perilaku kognitif, afektif, psikomotor dan bahasa siswa dalam layanan format klasikal.⁶²
2. Fadhilah Aziz, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institus Agama Islam Negeri Bengkulu tahun 2019 melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Permainan *Ice Breaker* dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran PAI Kelas VII SMP Negeri 5 Bengkulu”. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan *ice breaker* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran PAI kelas VII SMP Negeri 5 Bengkulu. Jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian

⁶² Nurul Azizah Kurniawati “*Hubungan Antara Minat Terhadap Ice breaking dengan Konsentrasi dalam Mengikuti Layanan Format Klasikal Siswa kelas VII di SMP 4 Magelang Tahun Ajaran 2015/2016*” (Skripsi S1 Jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, 2016)

kuantitatif dengan pendekatan *Quasi eksperimen*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa SMP Negeri 5 Kota Bengkulu tahun ajaran 2018/2019. Menggunakan sampel Kelas VII A sebagai kelas uji dan sampel Kelas VII C sebagai kelas kontrol yang diperoleh dengan cara *purposive sampling*. Dalam penelitian ini observasi, tes dan dokumentasi digunakan sebagai teknik pengumpulan data. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya pembuktian dengan melakukan uji t berdasarkan uji t yang dilakukan thitung = 4,62 sedangkan t tabel dengan df 54 (56-2) pada taraf signifikan 5% . : n-tingkat. yaitu dengan hasil tes 2.005 pada kelas VII A dan VII C. Dengan demikian, thitung > ttabel (4,62 > 2,005), yang berarti hipotesis kerja (Ha) diterima dalam penelitian ini yaitu H. Ice breaker berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI Kelas VII SMP Negeri 5 Bengkulu.⁶³

3. Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Maslichun dari Institut Agama Islam Negeri Kudus Fakultas Tarbiyah Progam Studi Pendidikan Agama Islam tahun 2019 dengan judul penelitian “Implementasi Pembelajaran *Ice Breaker* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Menumbuhkan Kedisiplinan Shalat Berjama’ah Siwa Kelas III SDIT Umar Bin Khathab Kudus Tahun Pelajaran 2018/2019”. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pelaksanaan, faktor pendukung dan penghambat, serta adanya dampak implementasi pembelajaran *ice breaker* pada mata pelajaran PAI dalam menumbuhkan kedisiplinan shalat berjama’ah siswa kelas III SDIT Umar bin Khathab Kudus tahun ajaran 2018/2019. Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan dengan menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Informasi dasar dari hasil wawancara dengan pengelola sekolah, kurikulum cadangan, guru PAI dan siswa sekitar dijadikan sebagai sumber data. dan data sekunder yaitu sumber data dari arsip data SDIT Umar bin Khatab Kudus yang meliputi profil sekolah, dokumentasi fotografi struktur organisasi dan pengelolaan pembelajaran. Hasil dari penelitian ini adalah: 1) Penggunaan *Ice Breaker Learning* berpengaruh membuat siswa lebih percaya diri dalam bertanya

⁶³ Fadhilah Aziz “*Pengaruh Permainan Ice Breaker dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran PAI Kelas VII SMP Negeri 5 Kota Bengkulu*” (Skripsi S1 Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri Bengkulu, 2019)

dan menjawab pertanyaan serta membuat suasana kelas lebih nyaman. 2) Pembelajaran icebreaker terhambat oleh siswa yang kurang bersemangat dalam mengajar, guru yang kurang berkualitas, dan kurangnya sarana dan prasarana penunjang kegiatan pembelajaran yang memadai.⁶⁴

Tabel 2.1
Perbedaan dan Persamaan Penelitian dengan Penelitian Terdahulu

Penelitian	Persamaan	Perbedaan	
1. Nurul Azizah Kurniawati “Hubungan Antara Minat Terhadap Ice breaking dengan Konsentrasi dalam Mengikuti Layanan Format Klasikal Siswa kelas VII di SMP 4 Magelang Tahun Ajaran 2015/2016”	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian ini untuk mengetahui peran Ice breaking dalam meningkatkan minat siswa dalam kegiatan belajar. 	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif korelsional. 	<ul style="list-style-type: none"> • Penggunaan ice breaking dalam meningkatkan minat belajar siswa mata pelajaran SKI kelas VII • Jenis pendekatan penelitian menggunakan pendekatan

⁶⁴ Ahmad Maslichun, “Implementasi Pembelajaran Ice Breaker pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Menumbuhkan Kedisiplinan Shalat Berjamaah Siswa Kelas III SDIT Umat bin Khatab Kudus Tahun Ajaran 2018/2019” (Skripsi S1 Fakultas Tarbiyah Program Studi Pendidikan Agama Islam Institut Agama Islam Negeri Kudus, 2019)

<p>2. Fadhilah Aziz <i>“Pengaruh Permainan Ice Breaker dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran PAI Kelas VII SMP Negeri 5 Kota Bengkulu”</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian ini untuk mengetahui peran <i>ice breaking</i> dalam pembelajaran. • Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. 	<ul style="list-style-type: none"> • Jenis pendekatan penelitian yang digunakan adalah <i>Quasi Eksperiment</i> yakni menggunakan <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i>. 	<p>eksperimen dengan desain <i>true experimental</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Penelitian dilakukan di MTs Mu'allimat NU Kudus • Menggunakan materi pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam
<p>3. Ahmad Maslichun, <i>“Implementasi Pembelajaran Ice Breaker pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Menumbuhkan Kedisiplinan Shalat Berjamaa'ah Siswa Kelas III SDIT Umat bin Khatab Kudus Tahun Ajaran 2018/2019”</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian untuk mengetahui peran <i>Ice breaking</i> dalam pembelajaran. 	<ul style="list-style-type: none"> • Penggunaan pendekatan penelitian kualitatif. 	

Berdasarkan pada hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa *ice breaking* dapat memberikan pengaruh pada siswa ketika mengikuti kegiatan pembelajaran pada berbagai mata pelajaran. Dalam penelitian ini ada perbedaan sehingga menjadikan penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya, perbedaanya yaitu peneliti akan melangsungkan penelitian

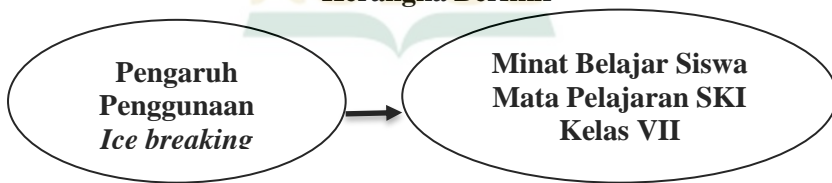
menggunakan jenis penelitian kuantitatif eksperimen dengan desain *true experimental* guna mengetahui pengaruh penggunaan *ice breaking* dalam peningkatan minat belajar siswa kelas VII khususnya pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Mu'allimat NU Kudus. Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah penggunaan *ice breaking*, adapun dalam penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian sebelumnya terletrak pada jenis penelitian dan mata pelajaran yang dialami.

Peneliti menggunakan mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sebagai materi pembelajaran. Materi ini dibawakan dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan jenis materi yang sama, namun kelas eksperimen menggunakan *ice breaking* di dalamnya, sedangkan kelas kontrol tidak penyampaian pembelajaran menggunakan metode ceramah. Kemudian peneliti memberikan angket atau kuisisioner untuk mengetahui tingkatan dalam penyampaian materi yang disampaikan menggunakan metode yang berbeda, hal ini digunakan agar peneliti dapat mengetahui apakah penggunaan *ice breaking* dalam pembelajaran memberikan pengaruh terhadap siswa dalam peningkatan minat belajar mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada kelas VII di MTS Mu'allimat NU Kudus.

C. Kerangka Berfikir

Untuk memudahkan dalam mencapai tujuan penelitian diperlukan kerangka berpikir, maka kerangka berpikir pada penelitian ini adalah:

Tabel 2.2
Kerangka Berfikir



D. Hipotesis

Berdasarkan uraian di atas, maka hipotesis yang diajukan untuk penelitian ini adalah:

Ha : Terdapat pengaruh yang signifikan pembelajaran dengan menggunakan *ice breaking* terhadap minat belajar siswa mata pelajaran SKI kelas VII MTs Mu'allimat NU Kudus.

H₀ : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pembelajaran dengan menggunakan *ice breaking* terhadap minat belajar siswa mata pelajaran SKI kelas VII MTs Mu'allimat NU Kudus.

