

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi teori

1. Teknik Pembelajaran

a. Pengertian Teknik Pembelajaran

Metode pembelajaran diperluas pengertiannya kedalam gaya dan teknik mengajar. Oleh karena itu, teknik pembelajaran dapat diartikan penerapan metode tertentu yang dilakukan pengajar sebagai penunjang pembelajaran.¹² Teknik pembelajaran merupakan kegiatan khusus yang dilaksanakan di dalam kelas atau laboratorium dengan menggunakan pendekatan dan metode tertentu. Dengan demikian dapat ditekankan bahwa pendekatannya lebih bersifat *achromatic*, metodenya bersifat prosedural dan tekniknya bersifat fungsional.¹³ Strategi pembelajaran erat kaitannya dengan teknik pembelajaran. Teknik pembelajaran merupakan penerapan metode pembelajaran yang secara benar yang terjadi di dalam kelas yang merupakan tempat pembelajaran berlangsung. Teknik pembelajaran suatu penyederhanaan pengertian dari metode pembelajaran.¹⁴ Keterkaitan teknik pembelajaran dengan metode pembelajaran ini sama halnya dengan keterkaitan strategi dan taktik. Teknik pembelajaran menerapkan kiat atau teknik yang berbeda untuk mencapai tujuan atau kompetensi yang diinginkan, lebih praktis dan merupakan pengembangan strategi.¹⁵ Tujuan teknik pembelajaran adalah untuk memastikan bahwa semua siswa di kelas diberikan kesempatan belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya.¹⁶

Dari kutipan Hamzah B. Uno, menurut Gerlach dan Ely mengatakan bahwa metode pembelajaran sering disamakan dengan teknik pembelajaran. Teknik adalah

¹² Endang Sri Suyati and Achmad Zainul Rozikin, 'Belajar Dan Pembelajaran', 2021.

¹³ Jamal Ma'mur, *Buku Panduan Internalisasi Pendidikan Karakter Di Sekolah* (Diva Press, 2016).

¹⁴ Suyono Hariyanto, 'Belajar Dan Pembelajaran Teori Dan Konsep Dasar', *Bandung: Penerbit PT Remaja Rosdakarya*, 2011.

¹⁵ Abdul Majid, 'Strategi Pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya', *Jurnal Te 3*, no. 10 (2013): 174–84.

¹⁶ Majid.

cara atau media yang digunakan guru untuk mengarahkan aktivitas siswa menuju tujuan yang dapat dicapai.¹⁷

Maka dari pengertian di atas, dapat dipahami bahwa pemahaman teknik pembelajaran merupakan cara keterampilan guru dalam proses penyampaian bahan ajar untuk memperoleh hasil yang optimal. Kemampuan guru dalam manajemen pembelajaran pada dasarnya berkaitan dengan interpretasi sejauh mana kemampuan guru dalam menerapkan berbagai variasi metode pengajaran.

2. Ice Breaking

a. Pengertian *Ice Breaking*

Istilah *ice breaker* berasal dari dua kata asing yaitu *ice* yang berarti es kaku, dingin dan keras sedangkan *breaker* berarti pecah.¹⁸ Arti harfiah *icebreaker* adalah "pemecah keakuan". Dapat diartikan *ice breaker* sebagai bentuk usaha untuk mencairkan atau memecahkan keadaan yang kaku menjadi lebih menyenangkan dan mengalir sehingga siswa merasa nyaman dan santai dalam pembelajaran. Gagal mencapai tujuan pembelajaran terkadang karena timbul suasana kelas yang kurang mendukung atau monoton, kaku serta tidak interaktif, sehingga mengakibatkan kejenuhan dan penurunan minat belajar siswa. *Ice breaking* merupakan aktivitas yang dapat digunakan untuk memecahkan suasana jenuh selama pembelajaran dan mencairkannya untuk memulihkan suasana atau membuatnya lebih kondusif. Menerapkan aktivitas pemecah es dalam proses pembelajaran di kelas dimana siswa terlibat dan dapat membuat siswa termotivasi, dan bersemangat untuk belajar lebih baik. Suasana kondusif ini membantu siswa mencapai tujuan belajarnya secara lebih efektif dibandingkan dengan lingkungan belajar yang menegangkan. Refreshment games atau *ice breaking* merupakan aktivitas memecah kejenuhan, pembelajaran yang beku, pasif dan membosankan, terciptanya suasana belajar yang

¹⁷ Hamzah B. Uno, 'Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif Dan Efektif', 2014.

¹⁸ Gagan Aditya Fauzan and Usman Aripin, 'Penerapan Ice Breaking Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri Siswa VIII B SMP Bina Harapan Bangsa', *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)* 2, no. 1 (2019): 17–24.

menyenangkan, antusias, dan aktif, menjadikan motivasi belajar siswa meningkat lebih giat.

Pengertian metode pembelajaran *ice breaking* menurut para peneliti yang telah mempelajari metode pembelajaran *ice breaking*. Menurut Suryati, *breaking the ice* merupakan salah satu kegiatan yang mengubah suasana tegang, membosankan dan ngantuk menjadi menyenangkan, seru, santai dan tidak membosankan. Suasana ramah guru mendorong siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Ada banyak solusi yang cocok untuk membuat lingkungan belajar menjadi menyenangkan.¹⁹ Salah satunya adalah pendidik yang menggunakan teknik pembelajaran kreatif dan terobosan dalam proses belajar mengajar. Menurut Sumardani, mencairkan suasana dalam proses pembelajaran di kelas, khususnya pembelajaran IPA sangat penting untuk menjaga daya tahan emosi dan kecerdasan berpikir siswa. *Ice breaking* adalah cara yang tepat untuk menciptakan suasana kelas yang lebih nyaman. Dengan 'menggabungkan' pola pikir dan tindakan menjadi satu titik perhatian, dapat membuat suasana menjadi lebih dinamis dan fokus. Dinamis karena peserta dapat mengubah aktivitas dan mengikuti instruksi.

Refreshment games atau biasa disebut dengan ice breaker adalah kegiatan yang bertujuan untuk mengurai lingkungan belajar yang membosankan, kaku dan pasif menjadi kegiatan belajar yang menyenangkan, menyegarkan dan aktif sehingga memotivasi siswa untuk belajar lebih giat. Dengan kata lain, *icebreaker* juga berpengaruh terhadap peningkatan minat belajar siswa. Karena minat dan motivasi belajar merupakan prasyarat agar siswa dapat melaksanakan proses belajar dengan penuh semangat. Berdasarkan beberapa komentar tersebut, kami menyimpulkan bahwa Icebreaker adalah kegiatan atau permainan yang dilakukan untuk memecahkan kebekuan, kekakuan, atau ketegangan di kelas untuk memfasilitasi pembelajaran siswa dan menciptakan

¹⁹ Akhmad Afnan Fajarudin and Ahmad Samsudi, 'Teknik Ice Breaking Sebagai Penunjang Semangat Dan Konsentrasi Siswa Kelas 1 MI Nurul Islam Jatirejo', *Idarotuna: Journal of Administrative Science* 2, no. 2 (2021): 147–76.

suasana yang menyenangkan.²⁰ Tujuannya agar materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh siswa. Siswa dapat terhubung dan menerima materi lebih cepat ketika suasana di kelas santai, akrab dan bersahabat. Jangan sampai siswa cenderung belajar dengan hafalan hafalan saja. Siswa cenderung bosan karena tidak bisa konsentrasi belajar yang menciptakan siswa melakukan hal lain seperti halnya ramai, mengobrol dan usik di waktu pembelajaran.

b. Jenis-jenis *Ice Breaking*

1) Yel-yel

Yel-yel adalah salah satu pencair suasana dengan tingkat pemulihan tertinggi karena tidak hanya meningkatkan konsentrasi tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa.

2) Tepuk Tangan

Tepuk tangan adalah ekspresi kegembiraan atau rasa syukur atas pencapaian tertentu. Oleh karena itu, tepuk tangan diharapkan dapat memberikan kegembiraan dan semangat bagi siswa.

3) Menyanyi

Bernyanyi juga merupakan ekspresi kegembiraan, yang selain kegembiraan juga melemaskan otot-otot siswa yang tegang jika dipadukan dengan gerakan-gerakan sederhana.

4) Gerak Anggota Badan

Aktivitas Menggerakkan anggota badan atau energizer biasanya digunakan saat siswa terlihat kelelahan saat pembelajaran dengan stuktur badan yang duduk selama pembelajaran berlangsung. Jenis ice breaking ini dengan meminta peserta didik menggerakkan anggota badan agar kembali segar dalam kondisi psikologisnya.

5) Humor

Humor adalah sesuatu yang membuat pendengarnya meledek, melucu, atau tertawa. Humor yang diperlukan dalam pembelajaran tidak menuntut siswa untuk dapat tertawa terbahak-bahak, tetapi

²⁰ Ikhsan Candra Prayuda et al., 'Pengaruh Teknik Ice Breaking Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas II SD', *Jurnal Evaluasi Dan Pembelajaran* 4, no. 1 (2022): 1–5.

bagaimana suasana bebas ketegangan dapat tercipta setelah beberapa jam mengerjakan materi secara intens selama pembelajaran.

6) Permainan (Games)

Permainan adalah jenis pemecah suasana yang paling menginspirasi siswa. Siswa menunjukkan semangat baru yang lebih positif. Game membantu siswa fokus, sehingga siswa dapat berpikir dan bertindak lebih efektif.²¹

c. **Manfaat *Ice Breaking***

Manfaat kegiatan *ice breaking* di dalam kelas adalah menghilangkan rasa bosan, penat, tegang dan kantuk karena memberikan jeda sejenak dari rutinitas sehari-hari di kelas dengan melakukan gerak bebas dengan cara yang menyenangkan. Diantaranya melatih berpikir kreatif, mengembangkan dan mengoptimalkan otak dan kreativitas siswa, melatih interaksi kelompok siswa dan kerja sama tim, melatih berpikir sistematis dan kreatif untuk pemecahan masalah, membangun rasa percaya diri menjalin ikatan hubungan interpersonal yang lemah, melatih rasa hormat terhadap orang lain, memperkuat pemahaman diri, melatih jiwa kepemimpinan, melatih diri mengambil keputusan dan mengambil tindakan.

Sunarto telah menunjukkan bahwa menggunakan teknik pembelajaran *ice breaker* memiliki beberapa keuntungan:

- 1) Siapapun dapat mempelajarinya tanpa keterampilan lanjutan.
- 2) sebagai alat untuk menciptakan keceriaan dan keakraban di antara peserta didik dan antara pendidik dan peserta didik.
- 3) Menciptakan suasana edukatif, proses pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan.

Berdasarkan beberapa manfaat di atas, cukup jelas bahwa *ice breaking* diperlukan dalam belajar di kelas.²² Dikarenakan mengoptimalkan otak dan kreativitas siswa

²¹ Fransiska Bella, 'PENGEMBANGAN TEKNIK PEMBELAJARAN ICE BREAKING UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA KELAS IV DI SD/MI' (PhD Thesis, UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG, 2021).

²² Bella.

melalui kegiatan non-pembelajaran, atau ice breaking sangat baik digunakan saat proses pembelajaran yang terlihat membosankan dan tidak menarik. Menurut Sayid, breaking ice juga bisa digunakan sebagai energizer. Energizer adalah permainan yang digunakan untuk melepas penat dan mengisi tenaga saat peserta terlihat kedinginan atau antusias, bosan dan mengantuk. Hilangnya semangat ini juga bisa terjadi setelah istirahat dan makan siang.

3. Lagu Sains

Lagu *Sains* adalah lagu yang bermuatan materi pembelajaran IPA difokuskan pada materi gerak tumbuhan yang mempunyai unsur menyenangkan dan mudah didengarkan. Sebuah lagu adalah berbagai suara berirama. Sebuah lagu dengan demikian merupakan hasil dari membayangkan kombinasi lirik dan musik dalam bentuk nada untuk berbagai instrumen. Tujuan dari lagu tersebut adalah untuk memberikan kepuasan emosional kepada pendengarnya. Lagu dan nyanyian yang tepat dapat menunjang perkembangan siswa dalam hal pertumbuhan fisik, intelektual, emosional dan sosial siswa. Dalam hal ini, lagu sains digunakan sebagai penunjang pembelajaran sains yang dipadukan dengan teknik *ice breaking* untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Fokus media ini adalah membuat materi pembelajaran lebih bermakna dan meningkatkan ingatan dengan membantu siswa belajar lebih cepat, lebih efektif, dan lebih menyenangkan. Materi yang disajikan berpusat pada materi gerak tumbuhan melalui kombinasi musik, lagu, seni, yang memberikan contoh tindakan kepada guru yang memastikan keberhasilan siswa. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa dengan adanya media pembelajaran lagu dapat digunakan untuk pembelajaran guna membantu memperjelas ingatan siswa, meningkatkan minat belajar siswa, dan memaksimalkan hasil belajar siswa.

Penggunaan lagu bertemakan materi pembelajaran berguna sebagai alat bantu proses pembelajaran yang dapat menjadikan pembelajaran lebih efektif, tidak membosankan, lebih mudah dipahami, lebih mudah diingat, lebih menarik, dan suasana kelas lebih hidup. Hal ini dikarenakan sifat musik dan lagu itu sendiri bersifat hiburan, sehingga siswa akan lebih senang melalui hiburan dan tidak bosan saat belajar serta meningkatka

minat belajar siswa sehingga mencapai hasil belajar yang optimal.²³

4. Materi Gerak Tumbuhan

Pada dasarnya gerak tumbuhan terjadi melalui proses pertumbuhan dan kepekaan atau hipersensitivitas tumbuhan. Menanggapi rangsangan ini, tumbuhan bergerak menuju atau menjauh dari rangsangan, atau bergerak tanpa arah tertentu.

Pergerakan tanaman dibagi menjadi dua yaitu:

a. Gerak Endonom/Autonom

Endomotion adalah gerak tumbuhan yang disebabkan oleh rangsangan yang berasal dari dalam tumbuhan itu sendiri. Contoh: gerakan sitoplasma sel daun lidah buaya, gerakan sitoplasma sel bawang merah (bawang merah hidup), gerakan ujung batang yang biasanya menyerupai spiral.²⁴

b. Gerak Higroskopis

Gerak Higroskopis terjadi karena perubahan kadar air (kelembaban) contoh: kacang polong yang memecah saat kering (lamtoro, jarak, dll.) dan membukanya sporangium pada tumbuhan paku.²⁵

c. Gerak Esionom

Gerak etionom adalah gerak tumbuhan yang diinduksi oleh rangsangan yang datang dari luar tumbuhan. Faktor-faktor yang menggerakkan etionom meliputi kontak, air, cahaya, suhu, bahan kimia, dan gravitasi.

Berbagai jenis gerakan etionom yaitu tropisme, taksis, nasti.

1) Tropisme

Tropisme adalah gerak tumbuhan yang arah gerakannya dipengaruhi oleh arah rangsangan. Ada banyak rangsangan eksternal yang mempengaruhi gerakan tumbuhan. Misalnya, cahaya, gravitasi, air

²³ Eka Suraningsih and Nur Izzati, 'Pengembangan Lirik Lagu Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Bentuk Aljabar', *Suska Journal of Mathematics Education* 6, no. 1 (2020): 069–077.

²⁴ Nurlailah Nurlailah, 'Efektif Penerapan Model Ropes (Review, Overview, Presentation, Execise, Summary) Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Biologi Pada Pokok Bahasa Gerak Pada Tumbuhan SMP Neg. 1 Bulukumba Kab. Bulukumba' (PhD Thesis, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, 2012).

²⁵ Nurlailah.

atau kelembapan, sentuhan atau sentuhan. Berdasarkan jenis rangsangannya, tropisme diklasifikasikan menjadi: fototropisme, geotropisme, hidrotropisme, dan tigmotropisme.²⁶

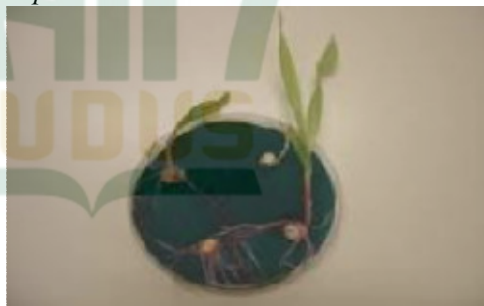
a) *Fototropisme*



Gambar 2.1 *Tanaman Fototropisme*

Fototropisme adalah gerak bagian tumbuhan yang dipengaruhi oleh rangsangan cahaya. Tumbuhan yang bergerak ke arah cahaya berarti tumbuhan tersebut menunjukkan fototropisme positif. Pergerakan tumbuhan ini menjauhi arah cahaya disebut fototropisme negatif. Contoh fototropisme positif adalah tanaman sereal yang membentuk tunas.²⁷

b) *Geotropisme*



Gambar 2.2 *Tanaman Geotropisme*

Geotropisme adalah pergerakan bagian tumbuhan di bawah pengaruh gravitasi (tarikan).

²⁶ Syamsuri Istamar, 'Dkk, IPA Biologi Untuk SMP Kelas VIII' (Malang: Erlangga, 2006).

²⁷ Istamar.

Jika arah pertumbuhannya ke atas, ini berarti geotropisme negatif. Namun jika arah pertumbuhannya ke bawah, berarti geotropismenya positif. Contoh geotropisme positif adalah pertumbuhan akar yang selalu menjulur ke bawah atau ke arah tanah.²⁸

c) *Hidrotropisme*



Gambar 2. 3 Tanaman Hidrotropisme

Hidrotropisme adalah pergerakan bagian tanaman ke arah basah atau berair. Arah pertumbuhan menuju daerah berair disebut hidrotropisme positif. Jika arah pertumbuhan tanaman menjauhi daerah yang kaya air, maka dikatakan bersifat hidrofilik negatif. Contoh hidrotropisme positif adalah arah tumbuhnya ujung akar di dalam tanah yang selalu mengarah ke suatu titik yang mengandung air.

d) *Tigmotropisme*



Gambar 2.4 Tanaman Tigmotropisme

Tigmotropisme adalah pergerakan tanaman dari bagian tanaman melalui kontak. Misalnya,

²⁸ Istamar.

tanaman merambat markisa dan batang ketimun melilit tanaman lainnya.²⁹

2) *Taksis*

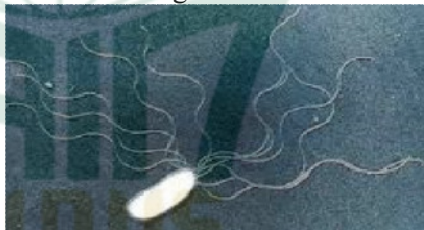
Tumbuhan biasanya hanya dapat menggerakkan sebagian anggota tubuhnya, seperti akar yang lebih dekat dengan air dan kuncup yang lebih dekat dengan cahaya. Namun, tumbuhan tingkat rendah bersifat mobile. Seluruh tubuhnya bergerak. Misalnya euglena dan bakteri besi. Gerak seluruh tubuh tumbuhan dengan datangnya suatu rangsangan disebut gerak taksis. Taksis diklasifikasikan menjadi fototaktis dan kemotaktis berdasarkan stimulus yang memicunya.

a) *Fototaksis*

Fototaksis adalah gerakan seluruh tubuh tumbuhan karena rangsangan cahaya. Contohnya, Euglena selalu bergerak mendekati cahaya.

b) *Kemotaksis*

Kemotaksis adalah gerakan kemotaksis yang dipicu oleh rangsangan kimia. Misalnya, spermatozoid yang terkandung dalam tubuh purba lumut dan pakis yang tertarik pada gula dan protein untuk bergerak.



Gambar 2.5 gerak kemotaksis pada arkegonium lumut

3) *Nasti*

Gerak nasti adalah Gerakan yang dipahami sebagai gerakan tanaman yang arah gerakannya tidak dipengaruhi oleh arah rangsangan. Mirip dengan directionality, gerakan nasti dipengaruhi oleh rangsangan eksternal seperti cahaya, suhu, sentuhan/sentuhan, bahan kimia, dan kondisi gelap.

²⁹ Istamar.

Macam-macam gerak nasti:

a) *Fotonasti*



Gambar 2. 6 tanaman fotonasti

Fotonasti adalah gerakan nasti yang dipengaruhi oleh rangsangan berupa cahaya. Contoh *photonisty* adalah pembungaan bunga pukul empat (*Mirage*) di malam hari.

b) *Thermonasti*

Thermonasti adalah gerak nasti di bawah pengaruh rangsangan dalam bentuk suhu. Misalnya, bunga tulip mekar pada suhu konstan.³⁰



Gambar 2. 7 Tanaman *Thermonasti*

c) *Niktinasti*

Niktinasti adalah gerak nasti yang terjadi di bawah pengaruh rangsangan berupa suhu. Misalnya, bunga tulip mekar pada suhu konstan untuk kondisi gelap. Misalnya gerakan menutup daun majemuk (*lamtoro*, *turi*) pada kondisi minim cahaya.³¹

³⁰ Linda Advinda, *Dasar-Dasar Fisiologi Tumbuhan* (Deepublish, 2018).

³¹ Advinda.

d) *Seismonasti / tigmonasti*

Gambar 2.8 Tanaman Seismonasti

Seismonasti adalah gerak nasti akibat pengaruh rangsangan berupa kontak sentuhan. Contoh seismonasti adalah gerakan menutup daun Putri malu (*Mimosa pudica*). Biarkan sebentar dan daun akan terbuka kembali. Gerak adalah tanggapan terhadap reaksi luar dan arah gerak tidak ditentukan oleh arah rangsangan.

e) *Kemonasti*

Kemonasti adalah gerak nasti di bawah pengaruh rangsangan dalam bentuk bahan kimia. Salah satu contohnya adalah terbukanya bukaan daun (stomata) pada siang hari akibat adanya karbondioksida.

f) *Haptonasti*

Haptonasti merupakan gerak nasti yang diinduksi pada tanaman insektivora melalui kontak serangga. Daun tanaman insektivora seperti *Dinorea*, spesies tanaman penangkap lalat, sangat sensitif terhadap sentuhan. Setelah serangga menyentuh bagian dalam daun, daun menutup dan serangga terperangkap di antara bagian daun.

g) *Nasti kompleks*

Nasti kompleks adalah gerak nasti yang dipengaruhi oleh berbagai jenis rangsangan. Misalnya terbuka dan tertutupnya bukaan daun (stomata) akibat sinar matahari, bahan kimia, air, suhu, dll.³²

³² Umi Rodiyah, Fitri Oviyanti, and Yustina Hapida, 'Pengaruh Strategi Pembelajaran Index Card Match Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Materi Gerak Pada Tumbuhan', *Bioilmi: Jurnal Pendidikan* 4, no. 1 (2018): 22–24.

B. Penelitian Terdahulu

Pertama, terdapat penelitian oleh Siti Aisyah pada tahun 2012, dengan judul “Implementasi Teknik Belajar Ice Breaking Dan Outbound Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pai Kelas Vii Di Smp Islam Nurul Huda Pajaran Poncokusumo Malang”. Penelitian tersebut dilakukan oleh mahasiswa Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Yang melatarbelakangi dilakukannya penelitian tersebut dikarenakan rendahnya motivasi belajar siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar. pemberian teknik belajar Ice Breaking dan outbound pada penelitian tersebut membuktikan bahwa pembelajaran dengan pemberian teknik ice breaking dan outbound untuk siswa terdapat peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VII ditandai dengan presentasi nilai yang semakin meningkat. Ditandai dengan hasil penelitian pada siklus pertama ada 83% siswa yang mendapat nilai B, ada 17% siswa yang mendapat nilai C dan tidak ada siswa yang mendapat nilai A dan D. Sedangkan pada siklus kedua terjadi peningkatan, ada siswa yang mendapat nilai A sebanyak 36%, yang mendapat nilai B sebanyak 62% dan yang mendapat nilai C menurun menjadi hanya 2%. perbedaan dengan skripsi penulis lebih kepada pengaplikasian ice breaking dengan perpaduan outbound berupa senam dan menyanyi.

Kedua, penelitian oleh Suci Amriani pada tahun 2020, dengan judul “Pengaruh Metode Pembelajaran *Ice Breaking* Berbantuan Musik Terhadap Hasil Belajar Matematika Di Kelas III SDN 1 Betao Kecamatan Pitu Riawa Kabupaten Sidenreng Rappang”. Penelitian tersebut dilakukan oleh mahasiswa Universitas Muhammadiyah Makassar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Penggunaan teknik ice breaking dengan musik dalam penelitian tersebut berdasarkan hasil uji hipotesis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *ice breaking* berbantuan musik terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar murid kelas III SDN 1 Betao Kecamatan Pitu Riawa Kabupaten Sidenreng Rappang. Perbedaan dengan penelitian penulis, penelitian ini lebih berfokus pada hasil belajar siswa setelah menggunakan teknik ice breaking dengan musik.

Ketiga, penelitian oleh Aisyah Rabiatul, pada A. AS. Pada tahun 2020, dengan judul penelitian “Pengaruh Penggunaan Media Lagu Terhadap Pembelajaran Menulis Cerpen Siswa Kelas XI SMAN 8 Gowa Kabupaten Gowa Kecamatan Bontomarannu.”

Penelitian tersebut dilakukan oleh mahasiswa Progam Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendiikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media lagu terhadap pembelajaran menulis cerpen pada siswa kelas XI SMAN 8 Gowa Kabupaten Gowa Kecamatan Bontomarannu. Perbedaan dengan skripsi penulis terdapat pada perbedaan persoalan pembelajaran yang dikaji.

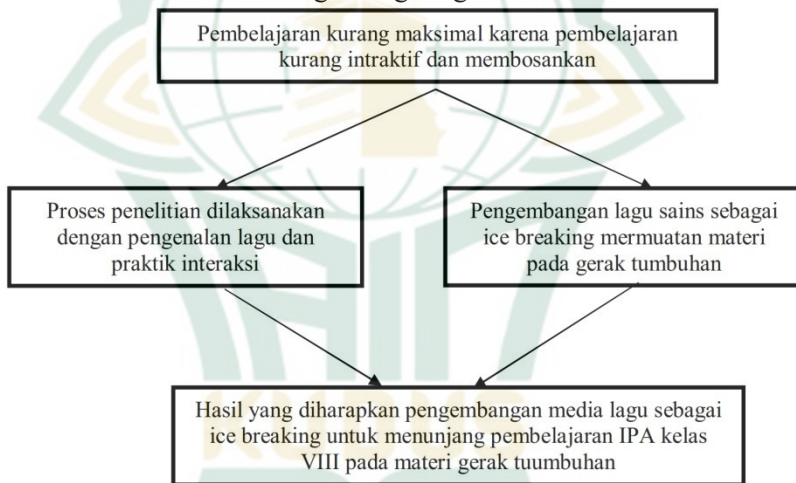
Keempat, Penelitian dengan judul “Effects of Lecture Method Supplemented with Music and Computer Animation on Senior Secondary School Students’ Academic Achievement in Electrochemistry”. Hasilnya, mahasiswa yang diajarkan materi elektrokimia dengan metode kuliah tambah musik (LMM) memiliki nilai kredit yang lebih tinggi ($40,35 \pm 3,86$). dari ($39,44 \pm 3,88$). Peneliti menyarankan agar seniman di industri musik didorong untuk menulis dan memproduksi musik dengan makna kognitif.

Kelima, Penelitian dengan judul “Teaching and Learning Science Through Song: Exploring the Experiences of Students and Teachers”. Hasil penelitian ini menyarankan agar guru menggunakan musik yang kaya konten untuk mengembangkan kosa kata berbasis konten, memberikan contoh alternatif dan penjelasan konsep kepada siswa, dan membangun pemahaman konseptual sebagai pengalaman. Hal ini menunjukkan bahwa dengan berkontribusi, siswa meningkatkan pemahaman mereka tentang konsep-konsep ilmiah. Penggunaan lagu-lagu dengan konten ilmiah melibatkan siswa dengan membangkitkan situasi dan minat pribadi, dan memberikan mnemonik untuk mengingat konsep-konsep ilmiah. Hasil penelitian ini akan mempengaruhi guru dan komunitas pendidikan sains dalam mengembangkan strategi pendidikan baru untuk pendidikan sains di sekolah menengah.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang menegaskan bahwa penggunaan media pendidikan berupa lagu dan ice breaking dalam proses pembelajaran, hal ini berkorelasi dengan penelitian terdahulu dan penelitian yang diteliti oleh penulis. menunjukkan hubungan yang signifikan. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian penulis adalah penelitian sebelumnya berfokus pada peningkatan hasil belajar siswa, sedangkan penelitian penulis berfokus pada pengembangan media pembelajaran yang menarik agar lebih mudah dipahami oleh siswa.

C. Kerangka Berpikir

Pembelajaran IPA bagi siswa sangat membantu dalam mengembangkan kecerdasan logis siswa. Saat mengajarkan pembelajaran IPA, hendaknya pendidik memberikan prinsip lingkungan belajar yang nyaman agar anak dapat memahami pelajaran IPA. Menyanyi adalah kegiatan yang disukai siswa. Menyanyikan suara guru di depan kelas bersama teman membuat siswa merasa puas dan tidak bosan dengan apa yang dipelajarinya terutama di lingkungan sekolah, serta mendorong mereka untuk lebih giat belajar khususnya IPA. didorong oleh anak-anak yang sulit. Oleh karena itu, pendidik hendaknya menciptakan lagu berdasarkan konsep pembelajaran saintifik. Agar pembelajaran tidak menyimpang dan sesuai dengan konsep. Oleh karena itu diharapkan siswa bernyanyi sesuai dengan konsep ilmiah dalam setiap pelajaran akan mendorong perkembangan sesuai usia, terutama dalam hal berbicara dan interaksi dengan lingkungan.



Gambar 2.9 Kerangka Berfikir