

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kerangka Teori

1. Ice Breaking

a. Pengertian Ice Breaking

Istilah *ice breaking* berasal dari dua kata asing, yaitu *ice* yang berarti es yang memiliki sifat kaku, dingin, dan keras, sedangkan *breaking* berarti memecahkan. Arti harfiah *ice-breaking* adalah ‘pemecah es’ Jadi, *ice breaking* bisa diartikan sebagai usaha untuk memecahkan atau mencairkan suasana yang kaku seperti es agar menjadi lebih nyaman mengalir dan santai. Hal ini bertujuan agar materi-materi yang disampaikan dapat diterima. Siswa akan lebih dapat menerima materi pelajaran jika suasana tidak tegang, santai, nyaman, dan lebih bersahabat.¹

Ice breaking juga apat diartikan sesuatu yang dingin yang perlu diberikan pada suasana yang panas. Artinya, ketika suasana sudah memanas, menegang, maka perlu suatu minuman yang dingin dan menyegarkan, yaitu *ice breaking* agar suasana kembali dingin dan otak siap menuju kegiatan pembelajaran yang lebih menantang.²

¹ Sunarto, *Ice Breaker dalam Pembelajaran Aktif*, (Surakarta: Yuman Pressindo, 2012), hlm.1

² <http://komunikasi.um.ac.id/?p=2432> dikases pada tanggal 15 Oktober 2017

M. Said mengungkapkan, yang dimaksud *ice breaking* adalah permainan atau kegiatan yang berfungsi untuk mengubah suasana kebekuan dalam kelompok.³

Ada juga yang menyebutkan 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 untuk mendengarkan atau melihat orang yang berbicara di depan kelas atau ruangan pertemuan.

Ice Breaking merupakan cara tepat untuk menciptakan suasana kondusif. “Penyatuan” pola pikir dan pola tindak ke satu titik perhatian adalah yang bisa membuat suasana menjadi terkondisi untuk dinamis dan fokus.⁴

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

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

⁴ Adi Soenarno, *Ice Breaker Permainan Atraktif-Edukatif*, (Yogyakarta: Andi offset, 2005), hlm.1

b. Tujuan Ice Breaking

Ada beberapa tujuan penggunaan *ice breaker*, yaitu : (1) Menghilangkan sekat-sekat pembatas di antara siswa, dengan adanya selingan *ice breaking* dalam pembelajaran, sehingga tidak ada lagi anggapan si A pandai, si B bodoh dan lain sebagainya yang ada hanyalah kesamaan kesempatan untuk maju; (2) Terciptanya kondisi yang dinamis di antara siswa adalah menimbulkan kegairahan antara sesama siswa untuk melakukan aktivitas selama proses pembelajaran berlangsung. dan pemecah suasana canggung; (3) Menciptakan motivasi antara sesama siswa untuk melakukan aktivitas selama proses belajar-mengajar berlangsung; (4) Membuat peserta saling mengenal dan akan menghilangkan jarak mental sehingga suasana menjadi benar-benar rileks, cair dan mengalir; (5) Mengarahkan atau memfokuskan peserta pada topik pembahasan/pembicaraan.

c. Macam-macam Ice Breaking dalam Pembelajaran

Model dan ragam materi *ice breaking* sebenarnya dapat diperoleh dengan mudah. Materi *ice breaking* dapat kita jumpai di toko-toko buku, majalah, surat kabar, dan internet. Kita pun dapat mengembangkannya lagi, bahkan menciptakan sendiri. Yang penting saat melakukan *ice breaking*, durasi waktunya jangan terlalu panjang karena kegiatan ini hanya selingan, bukan kegiatan pokok pembelajaran.

Ice breaking dapat dilakukan dengan berbagai macam cara atau permainan. Menurut *The Encyclopedia of Ice Breaker* terbitan *University associates Inc.*, bentuk *ice breaking* ada bermacam-macam, mulai dari sekadar teka-teki, cerita-cerita lucu atau humor ringan yang memancing senyum, lagu-lagu atau nyanyian yang disertai gerakan tubuh (*action song*), sampai permainan-permainan berkelompok yang cukup menguras tenaga atau bahkan pikiran. Selain itu dapat juga dilakukan dengan melakukan senam otak (*brain gym*).

Berikut ini beberapa contoh *ice breaking* yang dapat ditiru, modifikasi, dan kembangkan sesuai dengan kondisi anak-anak didik⁵:

1).Yel-Yel

Yel-Yel merupakan ungkapan penyemangat. Yel-yel biasa diungkapkan secara berkelompok dengan beragam kata dan gaya. Masing-masing kelompok biasanya akan menampilkan yel-yel yang berbeda atau sesuai dengan karakteristiknya dengan gaya yang lucu, unik, dan energik. Tak butuh waktu lama untuk melakukannya. Rata-rata hanya membutuhkan durasi waktu 3-5 menit. Membuat yel-yel tidak perlu susah-susah. Yel-yel dapat dibuat dengan kata-kata sendiri atau mencuplik dari sebuah lagu. Yang penting saat melakukan yel-yel harus dilakukab debfab kompak dan riang gembira.⁶ Jenis yel-yel ini

⁵ Acep Yonny, *Cara Cerdas Membangkitkan Semangat Belajar Siswa*,(Yogyakarta:PT.Citra Aji Parama, 2012), hlm.66

⁶ *Ibid.*,hlm.68

sangat efektif dalam menyiapkan aspek psikologis siswa untuk siap mengikuti pelajaran, terutama pada jam-jam awal pembelajaran. Selain itu, yel-yel juga sangat efektif membangun kekompakan dan kerja sama dalam tim (kelompok).⁷

Ada 2 (dua) model yel-yel yang banyak digunakan, yaitu:

- a). Model mono yel, yaitu yel-yel yang diucapkan sendiri oleh siswa, baik secara individual maupun kelompok secara satu arah mulai awal hingga selesai yel-yel diucapkan.⁸

Contoh :

Marilah ke mari...

Hey...hey...hey...hey...hey...kawan

Akulah di sini

Hey...hey...hey...hey...hey...kawan

Mari bergembira, bersama-sama

Hilangkan hati duka lara

(dinyanyikan seperti dalam lagu Titiek Puspa yang berjudul

Marilah Kemari dengan gaya yang lucu).⁹

- b). Model interaktif yel, yaitu yel-yel yang diucapkan secara bersahutan antara guru dengan siswa atau antara siswa dengan siswa lainnya.¹⁰

⁷ Sunarto, *icebreaker dalam pembelajaran aktif*...,hlm.33

⁸ *Ibid.*,hlm.33

⁹ Acep Yonny, *Cara Cerdas Membangkitkan Semangat Belajar Siswa*...,hlm.67

¹⁰ Sunarto, *icebreaker dalam pembelajaran aktif*...,hlm.33

Contoh :

Guru	Siswa
<i>Halo</i>	<i>Hai</i>
<i>Hai</i>	<i>Halo</i>
<i>Apakabar</i>	<i>Luar biasa</i>
<i>Kita kembali ke...</i>	<i>Laptop</i>
<i>Are you ready?</i>	<i>Yes</i>

2). Jenis Tepuk Tangan

Jenis *ice breaking* ini adalah jenis yang paling sering digunakan oleh para tenaga pendidik. Teknik tepuk tangan merupakan teknik *ice breaking* yang paling mudah dilakukan, karena tidak memerlukan persiapan yang membutuhkan banyak waktu. Seorang guru hanya perlu memodifikasi sedikit jenis yang ada atau membuat sendiri model-model tepuk tangan yang sudah ada. Beberapa variasi tepuk tangan meliputi¹¹:

a) Kata balas tepuk tangan

Kata balas tepuk tangan dilakukan dengan cara setiap kata yang diucapkan oleh guru direspon siswa dengan melakukan tepuk tangan dalam jumlah tertentu. Jumlah tepuk tangan tergantung kesepakatan bersama antara guru dan siswa yang bersangkutan. Ada banyak jenis respon yang diberikan oleh siswa, mulai dari yang hanya

¹¹ *Ibid.*, hlm.34-35

sekedar tepuk tangan sampai dimodifikasi dengan konten materi pelajaran.

b) Tepuk balas tepuk

Tepuk balas tepuk merupakan variasi *ice breaking* jenis tepuk tangan yang sangat mudah. Dalam prakteknya, hanya dibutuhkan kesepakatan-kesepakatan dengan siswa tentang model dan jumlah tepuk tangan ataupun variasi lain yang memungkinkan siswa lebih senang.

c) Tepuk tangan balas gerak tubuh

Jenis tepuk tangan dibalas gerakan atau gerak tubuh dibalas dengan tepuk tangan menuntut konsentrasi dari siswa, namun sangat mengasyikkan untuk dijadikan *ice breaking*.

3). Jenis Lagu

Lagu-lagu sangat populer dalam proses pembelajaran pada zaman dulu. Namun, seiring dengan perkembangan zaman, para guru masa kini sudah jarang menggunakan sarana ini. Banyak varian lagu yang bisa digunakan untuk *ice breaking* dalam pembelajaran¹²: (1) Lagu murni untuk kegembiraan. Hampir semua lagu-lagu anak ceria bisa digunakan dalam *ice breaking*. Hal yang perlu diingat dalam menyanyikan lagu yang berfungsi sebagai *ice breaking* adalah tingkat keseriusannya. Lagu-lagu yang paling nyaman dinyanyikan adalah lagu anak-anak yang sudah bisa dinyanyikan oleh semua anak didik.

¹² *Ibid...*, hlm.36

(2) Lagu-lagu gubahan yang berisi materi pelajaran. Lagu *ice breaking* akan menjadi lebih bermakna jika guru mampu mengubah lagu-lagu dengan syair berisi materi pelajaran. Biasanya lagu semacam ini digunakan pada akhir sesi pelajaran sebagai bentuk penguatan atau kesimpulan (verifikasi).

4). Jenis Gerak Badan

Jenis *ice breaking* ini bertujuan untuk menggerakkan tubuh setelah beberapa jam berdiam diri dalam aktivitas belajar. Dengan bergeraknya badan, maka aliran darah akan menjadi lancar kembali dengan demikian proses berpikir akan menjadi lebih segar dan kreatif. Banyak cara untuk membuat siswa bergerak sebagai selingan dalam proses belajar.

Jenis-jenis *ice breaking* yang berupa gerak badan sebagai berikut: (1) Mulai cara yang paling mudah yaitu dengan memberikan instruksi langsung agar siswa didik melakukan sesuatu, seperti merentangkan tangan, membungkukkan badan, memutar pinggang, dan sebagainya. (2) Agar *ice breaking* lebih menarik, guru bisa melakukan dengan semacam *game*. (3) Instruksi gerak badan juga bisa digabung dengan sebuah cerita.¹³

5). Jenis Humor

Humor berasal dari istilah Inggris yang pada mulanya memiliki beberapa arti. Namun, semuanya berasal dari suatu istilah

¹³ Ibid..., hlm.36-37

yang berarti “cairan”. Humor adalah sesuatu yang menimbulkan pendengarnya merasa tergelitik, perasaan lucu, sehingga terdorong untuk tertawa. Humor dalam pembelajaran yang diperlukan tidaklah mengharuskan siswa didik bisa tertawa terpingkal-pingkal, namun lebih kepada bagaimana membuat suasana menjadi cair tanpa ada ketegangan setelah beberapa jam serius memperhatikan materi pelajaran.¹⁴ Sebagai penyegar suasana, tak ada salahnya kita menceritakan cerita-cerita lucu. Cerita humor ini dapat berasal dari pengalaman sendiri atau dicuplik dari buku, surat kabar, atau internet. Di samping itu, dapat pula kita minta salah seorang anak didik menceritakan cerita lucu.¹⁵

6). Jenis Permainan (*Games*)

Permainan (*games*) adalah jenis *ice breaking* yang paling membuat siswa heboh. Siswa akan muncul semangat baru yang lebih saat melakukan permainan. Dengan permainan akan mampu membangun konsentrasi anak untuk dapat berpikir dan bertindak lebih baik dan lebih efektif. Permainan merupakan kegiatan yang paling digemari oleh semua orang. Bukan saja bagi anak-anak, namun juga bagi para siswa didik dewasa.

¹⁴ *Ibid.*, hlm.37

¹⁵ Acep Yonny, *Cara Cerdas Membangkitkan Semangat Belajar Siswa ...*, hlm.68

Hal-hal yang harus diperhatikan guru dalam memilih *games* yang akan digunakan sebagai *ice breaking* antara lain¹⁶:

1) Faktor keselamatan

Faktor keselamatan harus menjadi prioritas utama saat akan menentukan jenis *games* yang akan dipilih. Guru harus memilih jenis *games* yang aman terhadap keselamatan siswa didik.

3) Faktor waktu

Banyak sekali jenis *games* yang dapat dilakukan bersama guru dan siswa didik. Namun demikian pilihlah *games* yang tidak membutuhkan terlalu banyak waktu.

4) Faktor peralatan

Games yang dipilih hendaknya yang membutuhkan peralatan sederhana yang selalu tersedia di dalam kelas, misalnya pensil, buku, kursi, kertas dan sebagainya.

5) Faktor edukasi

Apapun yang dilakukan guru terhadap siswa adalah dalam rangka pendidikan dan pembelajaran. Nilai-nilai edukatif yang bisa diperoleh dari pelaksanaan *games*, yaitu terciptanya kekompakan, kerja sama, kemandirian, konsentrasi, kreativitas, dan sebagainya.

¹⁶ Sunarto, *icebreaker dalam pembelajaran aktif*....,hlm.38-39

7). Jenis Cerita/Dongeng

Dongeng adalah salah satu sarana yang cukup efektif untuk memusatkan perhatian siswa. Sejak zaman dulu dongeng selalu digunakan untuk membentuk karakter anak dengan cara memperdengarkannya ketika menjelang tidur.

Menurut isinya, dongeng dibedakan menjadi beberapa jenis sebagai berikut¹⁷:

- 1) Dongeng motivasi, yaitu dongeng yang bertujuan untuk membangun semangat yang tinggi dalam perjuangan hidup maupun dalam belajar.
- 2) Dongeng nasehat, yaitu dongeng yang berisi tentang petuah kebijakan yang diharapkan dapat ditiru oleh anak didik. Banyak sekali contoh-contoh dongeng nasehat, baik berupa *fabel* (cerita hewan) maupun yang berupa legenda.
- 3) Dongeng lelucon, yaitu dongeng yang bersifat jenaka (lucu) yang dapat menghibur dan menciptakan situasi yang menyegarkan, sehingga suasana kelas menjadi lebih akrab dan lebih kondusif untuk proses pembelajaran.

8). Jenis Sulap

Sulap adalah sarana *ice breaking* yang sangat menarik perhatian anak-anak. Namun demikian, jenis ini sangat jarang digunakan para guru di sekolah, karena tidak semua orang mampu bermain sulap. Untuk kepentingan *ice breaking* dalam pembelajaran guru tidaklah harus menguasai semua jenis permainan sulap. Paling tidak mempelajari

¹⁷ *Ibid.*, hlm.40

beberapa jenis yang mudah diterapkan di dalam kelas, seperti *sleight of hand* (permainan yang mengandalkan kecepatan tangan untuk menghilangkan dan memunculkan suatu benda), dan *tricks* (permainan yang mengandalkan peralatan sulap untuk menghilangkan, memunculkan, dan mengubah suatu benda).¹⁸

9). Jenis Audio Visual

Perlu kita ketahui terlebih dahulu tentang pengertian” Audio Visual yaitu media instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman, (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi), meliputi media yang dapat dilihat dan di dengar.”¹⁹ Contohnya pemutaran video motivasi.²⁰ Banyak sekali jenis audio visual yang dapat digunakan sebagai *ice breaking*. Biasanya berupa klip film pendek yang lucu, inspiratif, atau memotivasi anak didik untuk belajar lebih keras, saling menghargai, dan lainlain.²¹

e. Prinsip-prinsip penggunaan *Icebreaking* dalam pembelajaran

Sunarto menyatakan bahwa penggunaan *icebreaking* dalam proses pembelajaran perlu mempertimbangkan beberapa prinsip antara lain²²:

¹⁸ *Ibid...*,hlm.41

¹⁹ Rohani, *Pengertian media pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipt :1997) ,hlm. 97-98

²⁰ M said, *80+ Ice breaker games kumpulan permainan penggugah semangat*,(Yogyakarta :Andi offset,2010)

²¹ Sunarto, *icebreaker dalam pembelajaran aktif....*,hlm.42

²² *Ibid...*,hlm.105-107

1) Efektifitas

Jenis *icebreaking* yang sekiranya akan membuat pembelajaran tidak kondusif dalam situasi tertentu hendaknya dihindari. Misalnya jenis *icebreaking* gerak badan yaitu kepala pundak tidak cocok digunakan dalam situasi kelas dengan jumlah peserta didik banyak dengan ruangan sempit, karena dapat membahayakan keselamatan peserta didik.

2) Motivasi

Tujuan utama *icebreaking* adalah meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan *icebreaking* diharapkan siswa yang belum termotivasi untuk mengikuti pembelajaran menjadi termotivasi. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi tentunya dapat memusatkan perhatiannya saat proses pembelajaran berlangsung.

3) *Sinkronized*

Icebreaking yang dipilih akan baik jika sesuai dengan materi yang dibahas pada saat proses pembelajaran. Dengan demikian, *icebreaking* akan mempunyai daya penguat ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

4) Tidak berlebihan

Icebreaking adalah kegiatan yang menyenangkan bagi peserta didik, sehingga mereka akan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Namun penggunaan *icebreaking* yang berlebihan justru akan mengaburkan tujuan pembelajaran itu sendiri, selain itu juga perlu memperhatikan ketersediaan waktu pelajaran yang sedang diampu.

5) Tepat situasi

Icebreaking hendaknya dilaksanakan tepat situasi. *Icebreaking* yang dilaksanakan serampangan dikhawatirkan justru akan merusak situasi yang sudah kondusif. Misalnya pada saat peserta didik sedang menjalankan tugas yang diberikan guru, tiba-tiba guru memberikan *icebreaking*. Tentu situasi menjadi membingungkan dan menjadikan proses pengerjaan tugas tidak terfokus kembali.

6) Tidak mengandung unsur sara

Icebreaking yang diberikan kepada peserta didik hendaknya dipilihkan *icebreaking* yang mempunyai nilai positif terhadap rasa persatuan dan kesatuan. Hal yang mengandung unsur membedakan atau menghina suku, agama, ras dan antar golongan harus dihindarkan.

7) Tidak mengandung unsur pornografi

Banyak sekali *icebreaking* yang sangat menarik bagi guru. Namun sebagai pendidik juga harus memilih jenis *icebreaking* yang edukatif, sopan dan tidak mengandung unsur pornografi.

f. Teknik Penerapan Ice Breaking dalam Pembelajaran

Teknik penggunaan *ice breaking* ada dua cara :

1) Teknik spontan dalam situasi pembelajaran

Ice breaking digunakan secara spontan dalam proses pembelajaran biasanya digunakan karena situasi pembelajaran biasanya digunakan tanpa rencana tetapi lebih banyak digunakan karena situasi pembelajaran yang ada pada saat itu butuh penyemangat agar pembelajaran dapat fokus

kembali. *Ice breaking* yang demikian bisa digunakan kapan saja melihat situasi dan kondisi yang terjadi pada saat pembelajaran berlangsung.

2) Teknik direncanakan dalam situasi pembelajaran

Ice breaking yang baik dan efektif membantu proses pembelajaran adalah *ice breaking* yang direncanakan dan dimasukkan dalam rencana pembelajaran. “*Ice breaking* yang direncanakan dan dimasukkan dalam rencana pembelajaran dapat mengoptimalkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.”²³

g. Kelebihan dan kelemahan *Ice breaking*

Dalam model pembelajaran pasti ada yang namanya kekurangan dan kelebihannya masing-masing, termasuk *ice breaking* ini.

Kelebihan dari *ice breaking* yaitu (1) Membuat waktu panjang terasa cepat; (2) Membawa dampak menyenangkan dalam pembelajaran; (3) Dapat digunakan secara spontan atau terkonsep; (4) Membuat suasana kompak dan menyatu.

Sedangkan kelemahan *ice breaking* yaitu Penerapan disesuaikan dengan kondisi ditempat masing-masing.²⁴

h. Teknik Pengembangan *Ice Breaker* dalam Pembelajaran

Secara garis besar dibedakan menjadi teknik pengembangan *ice breaker*, yaitu²⁵:

1) Browsing and Sharing

²³ Sunarto, *icebreaker dalam pembelajaran aktif*. (Surakarta: Cakrawala Media, 2012), hlm.107

²⁴ Sunarto, *icebreaker dalam pembelajaran aktif...*, hlm.106

²⁵ *Ibid.*, hlm.. 125-128

Browsing and sharing atau mencari dan berbagi adalah teknik mengembangkan *ice breaker* yang paling mudah. Hanya diperlukan usaha baik dari buku-buku, majalah, teman ataupun dari internet. Hal yang sangat murah dilakukan untuk mencari berbagai jenis *ice breaker* adalah dengan meminta dari teman guru yang lain, atau guru yang habis dari pelatihan dan penataran. Selain mencari di dalam buku atau sesama teman guru, dapat juga browsing di internet. Selain browsing dapat juga berbagi aneka jenis *ice breaker*. Di internet bahkan dapat diperoleh berbagai jenis *ice breaker* baik yang berupa narasi, audio, bahkan jenis audio visual.

2) Modification

Teknik yang agak kreatif dalam mengembangkan *ice breaker* adalah dengan cara memodifikasi. Teknik ini dapat dilakukan dengan baik jika guru sudah melakukan teknik yang pertama. Dalam memodifikasi *ice breaker* yang dapat dilakukan adalah dengan cara merubah beberapa bagian dari jenis *ice breaker* yang sudah ada sesuai dengan selera kita.

3) Innovation

Istilah inovasi pertama kali dikemukakan oleh Schumpeter (1934), inovasi adalah mengkreasikan dan mengimplementasikan sesuatu menjadi satu kombinasi baru. Menurut Santoso (1974), tujuan inovasi adalah meningkatkan sumber-sumber tenaga, uang, dan sarana, termasuk struktur dan prosedur. Menurut wikipedia inovasi didefinisikan sebagai berikut :

“Innovation is the creation of better or more effective product, process, services, technologists, or ideas that are accepted by markets, government and society. Innovation differs from invention in that innovation refers to the use of a new idea or method, whereas invention refers more directly to the creation of the idea or method itself”.

Berdasarkan pengertian tersebut inovasi adalah pembentukan produk yang lebih baik atau lebih efektif baik dilihat dari proses, layanan, teknologi, atau ide-ide yang diterima oleh pasar, pemerintah dan masyarakat. Dengan begitu inovasi bukanlah dipandang sebagai hasil, namun lebih kepada proses atau cara untuk menghasilkan yang baru.

2. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi dan Motivasi Belajar

Kata motivasi sangat sering didengar dalam kehidupan sehari-hari. Banyak sekali, bahkan sudah umum orang menyebut dengan “motif” untuk menunjukkan mengapa seseorang itu berbuat sesuatu. Kata “motif”, diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu.²⁶

Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan didalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan.²⁷ Berawal dari kata “motif” itu, maka motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang dapat menjadi aktif. Motif menjadi pada saat-saat tertentu, terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan yang sangat mendesak. Dalam kegiatan belajar mengajar, apabila ada seorang peserta

²⁶ Sardiman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*, (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, 2007), hlm.73

²⁷ *Ibid.*, hlm. 74

didik, misalnya tidak berbuat sesuatu yang tidak seharusnya dikerjakan, maka harus diselidiki sebab- sebabnya.²⁸

Motivasi juga dapat dikatakan dorongan dasar yang menggerakkan seseorang bertingkah laku. Dorongan ini berada pada diri seseorang yang menggerakkan untuk melakukan sesuatu sesuai dengan dorongan dalam dirinya. Oleh karena itu, perbuatan seseorang yang didasarkan atas motivasi tertentu mengandung tema sesuai dengan motivasi yang mendasarinya.²⁹

Buku yang dikutip Syaiful Bahri yang berjudul psikologi belajar, Mc. Donald mengatakan bahwa “motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan.”³⁰ “ Sehingga kebutuhan dan kemauan akan mempengaruhi tindakan atau motivasi.

Bisa didefinisikan bahwa motivasi ditentukan oleh tingkat kemauan dan keinginan seseorang. Semakin tinggi keinginan seseorang maka motivasi yang dimiliki akan bertambah besar. Sedangkan semakin rendah tingkat keinginan seseorang maka semakin kecil pula motivasi yang dia miliki.

Membahas mengenai pengertian belajar. “Belajar itu senantiasa merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian

²⁸ Nasution, *Didaktik Asas- Asas Mengajar*, (Jakarta : PT. Bumi Aksara Jakarta, 2010), hlm. 70

²⁹ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hlm. 1

³⁰ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2011), hlm.148

kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya.”³¹

Menurut Hintzman “belajar adalah suatu perubahan yang terjadi dalam diri organisme, manusia atau hewan, disebabkan oleh pengalaman yang dapat mempengaruhi tingkah laku organisme tersebut.”³²

Menurut Hamzah B. Uno, hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswi yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku. Pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Hal itu mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seseorang dalam belajar.³³ Jadi, motivasi belajar adalah segala sesuatu yang dapat mendorong dan menjadi acuan (motif) seseorang untuk melakukan proses belajar guna mencapai tujuan pembelajaran dan pendidikan yang maksimal.

b. Jenis Motivasi Belajar

Motivasi dapat timbul dari dalam individu maupun dari luar, hal ini akan diuraikan sebagai berikut : (1) Motivasi Instrinsik, yaitu ingin mencapai tujuan yang terkandung dalam proses belajar.³⁴ Jenis motivasi ini sebab terjadi dari dalam individu tanpa paksaan orang lain, melainkan atas kemauan sendiri. Misalnya anak muda ingin belajar karena ingin mendapatkan ilmu. Oleh karena itu ia rajin belajar agar mendapatkan ilmu;

³¹ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rajawali pers., 2004), hlm.20

³² Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004), hlm. 41

³³ B. Uno, *Teori Motivasi dan . . .*, hlm. 23

³⁴ Moh. Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung : PT. Remaja Rosda Karya, 2011) ,hlm. 22-23

(2) Motivasi Ekstrinsik, yaitu jenis motivasi yang timbul dari pengaruh luar individu. Apakah dari ajakan orang lain, suruhan, paksaan sehingga dengan kondisi yang demikian akhirnya ia mau melakukan sesuatu atau belajar, karena di suruh atau dipaksa orang lain.³⁵

c. Faktor-Faktor Motivasi Belajar

Dalam aktivitas belajar, seorang individu membutuhkan suatu dorongan atau motivasi sehingga sesuatu yang diinginkan dapat tercapai. Terkait dengan hal tersebut, maka Mudjiono dan Dimiyati mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar antara lain³⁶: (1) Cita-cita atau Aspirasi siswa; (2) Kemampuan Siswa; (3) Kondisi Siswa; (4) Kondisi Lingkungan Siswa; (5) Unsur-unsur Dinamis dalam Belajar dan Pembelajaran; (6) Upaya Guru dalam Membelajarkan Siswa.

d. Fungsi Motivasi dalam Belajar

Berkaitan dengan kegiatan belajar motivasi sangat berperan penting dalam kegiatan belajar. Motivasi tidak hanya digunakan oleh para pelajar namun pendidik, pekerja dan pada karyawanpun juga membutuhkan motivasi. Motivasi memiliki fungsi sebagai berikut : (1) Motivasi bersifat mengarahkan dan mengatur tingkah laku. Motivasi dalam kehidupan nyata sering digambarkan sebagai, pembimbing, pengarah, dan pengoreintasi suatu tujuan tertentu dari individu. Tingkah laku individu dikatakan bermotif jika bergerak menuju ke arah tertentu. Dengan demikian suatu motif dipastikan memiliki arah tujuan, tertentu, mengandung ketekunan dan

³⁵ Djaali, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta : PT. Bumi Aksara, 2012), hlm. 106

³⁶ Mudjiono dan Dimiyati, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), hlm. 109-112

kegigihan dalam bertindak. Tidak dapat dimungkiri jika suatu tingkah laku yang bermotif itu bersifat kompleks karena struktur keadaan yang ada telah menentukan tingkah laku individu yang bersangkutan.³⁷; (2) Motivasi sebagai penyeleksi tingkah laku individu. Motif di punyai pada diri individu sehingga membuat individu yang bersangkutan bertindak secara terarah kepada suatu tujuan yang telah terpilih yang telah diniatkan oleh individu tersebut. Dengan pernyataan lain, motif, membuat individu menghindari dari perilaku yang tidak terarah atau buyar.dalm bertingkah laku guna mencapai tujuan tertentu yang telah di rencanakan. ³⁸

e. Pentingnya Motivasi Belajar

Sesuai dengan pengertian motivasi belajar, maka tidak perlu dipertanyakan lagi betapa pentingnya motivasi bagi siswa dalam belajar. Didalam kenyataan, motivasi belajar ini tidak selalu timbul dalam diri siswa. Sebagian siswa mempunyai motivasi belajar yang tinggi, tetapi sebagian lain motivasinya rendah atau bahkan tidak ada sama sekali. Motivasi belajar penting bagi siswa dan guru. Bagi siswa pentingnya motivasi belajar adalah sebagai berikut: (1) Menyadarkan kedudukan pada awal belajar, proses, dan hasil akhir; (2) Menginformasikan tentang kekuatan usaha belajar yang dibandingkan dengan teman sebaya; (3) Mengarahkan kegiatan belajar; (4) Membesarkan semangat belajar; (5)

³⁷ Purwa Atmaja Prawira, *Psikologi Pendidikan Dalam Prespektif Baru*, (Yogyakarta : AR-RUZZ MEDIA, 2013), hlm. 320

³⁸ *Ibid.*, hlm. 321

Menyadarkan tentang adanya perjalanan belajar dan kemudian bekerja, siswa dilatih untuk menggunakan kekuatannya sehingga dapat berhasil.

Motivasi belajar juga penting diketahui oleh seorang guru. Pengetahuan dan pemahaman tentang motivasi belajar pada siswa bermanfaat bagi guru, manfaat itu sebagai berikut: (1) Membangkitkan, meningkatkan, dan memelihara semangat siswa; (2) Mengetahui dan memahami motivasi belajar siswa; (3) Meningkatkan dan menyadarkan guru untuk memilih satu diantara bermacam-macam peran seperti sebagai penasihat, fasilitator, instruktur, teman diskusi, dan penyemangat.

f. Teori Motivasi Menurut Maslow

Abraham Maslow adalah psikolog humanis yang berpendapat bahwa manusia dapat bekerja ke arah kehidupan yang lebih baik.³⁹ Maslow sebagai tokoh motivasi aliran humanisme menyatakan bahwa kebutuhan manusia secara hierarkis semuanya laten dalam diri manusia.⁴⁰ Menurut Maslow dalam Eva Latipah, motivasi seseorang dapat dipahami dari kebutuhan-kebutuhannya. Pemahaman kebutuhan seseorang secara hierarkis membuat kita dapat meningkatkan motivasinya. Demikian juga dalam pembelajaran, kita harus dapat memahami kebutuhan-kebutuhan peserta didik untuk memahami motivasinya.⁴¹

Maslow mengidentifikasi dua jenis kebutuhan yaitu kebutuhan defisiensi dan kebutuhan pertumbuhan. Kebutuhan defisiensi mencakup kebutuhan fisiologis, kebutuhan keamanan, kebutuhan sosial, kebutuhan

³⁹Prawira, *Psikologi Pendidikan...*, hal. 332

⁴⁰Uno, *Teori Motivasi...*, hal. 6

⁴¹Eva Latipah, *Pengantar Psikologi Pendidikan*, (Yogyakarta: Pedagogia, 2012), hal. 168

harga diri. Sedangkan kebutuhan pertumbuhan mencakup kebutuhan untuk mengetahui dan memahami, kebutuhan estetika dan kebutuhan aktualisasi diri. Jadi, kebutuhan-kebutuhan ini dibagi menjadi 7 kategori yang dapat memotivasi tingkah laku seseorang, yaitu:⁴²

1) Kebutuhan-Kebutuhan Fisiologis

Kebutuhan yang paling dasar, paling kuat dan paling jelas dari antara sekian kebutuhan manusia adalah kebutuhannya untuk mempertahankan hidupnya secara fisik, yaitu kebutuhan akan makanan, minuman, tempat berteduh, seks, tidur, berpakaian, bertempat tinggal, dan oksigen.

2) Kebutuhan Sosial (Hubungan Dekat dan Cinta)

Jika kebutuhan fisiologis dan kebutuhan akan rasa aman telah terpenuhi, maka muncullah kebutuhan sosial yang mana kebutuhan ini merupakan kebutuhan seseorang untuk disukai dan menyukai, dicintai dan mencintai, bergaul, berkelompok, bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Kebutuhan ini dibuktikan dengan adanya jalinan cinta kasih atau hubungan-hubungan yang akrab dengan orang lain, baik hal itu dilakukan dengan individu maupun dengan kelompok.

3) Kebutuhan Harga Diri

Kebutuhan harga diri adalah kebutuhan seseorang untuk memperoleh kehormatan, penghormatan, pujian, penghargaan, dan pengakuan.

4) Kebutuhan untuk Mengetahui dan Memahami

⁴²Robert E. Slavin, *Psikologi Pendidikan: Teori dan Praktik*, (Jakarta: Indeks, 2011), hal. 103

Maslow meyakini bahwa salah satu ciri mental yang sehat ialah adanya rasa ingin tahu. Kebutuhan ini merupakan kebutuhan manusia untuk memuaskan rasa ingin tahunya, memperoleh pengetahuan, memperoleh keterangan-keterangan dan untuk mengerti sesuatu.

5) Kebutuhan Estetika

Kebutuhan ini adalah kebutuhan seseorang dalam hal menyukai keindahan, kerapian, dan memiliki kenyamanan.

Menurut Maslow, kebutuhan yang mendapat prioritas pertama untuk dipenuhi adalah kebutuhan dasar fisiologis. Setelah kebutuhan tersebut terpenuhi, orang akan termotivasi untuk memenuhi kebutuhan lain yang lebih tinggi tingkatannya, seperti kebutuhan keamanan, dan seterusnya. Berarti untuk dapat berprestasi dengan baik, seseorang harus memenuhi terlebih dahulu kebutuhan dasar fisiologis dan keamanan.⁴³

Teori Maslow ini dapat diterapkan dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Dalam dunia pendidikan, teori ini dilakukan dengan cara memenuhi kebutuhan peserta didik agar dapat mencapai hasil belajar yang maksimal dan sebaik mungkin. Contohnya profesionalisme guru dan kematangan dalam melaksanakan tugas guru. Misalnya guru dapat memahami keadaan peserta didik secara perorangan, memelihara suasana belajar yang baik, keberadaan peserta didik (rasa aman dalam belajar, kesiapan belajar, bebas dari rasa cemas)

⁴³Djaali, *Psikologi...*, hal. 102

dan memperhatikan lingkungan belajar, misalnya tempat belajar menyenangkan, bebas dari kebisingan atau polusi, tanpa gangguan dalam belajar.⁴⁴

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil dan Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil (*product*) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktifitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional.⁴⁵

Sedangkan belajar dilakukan untuk mengusahakan adanya perubahan perilaku pada individu yang belajar. Perubahan perilaku itu merupakan perolehan yang menjadi hasil belajar, selain hasil belajar kognitif yang diperoleh peserta didik. Menurut pengertian secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan tingkah laku tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku.⁴⁶

Menurut Roger, belajar adalah sebuah proses internal yang menggerakkan anak didik agar menggunakan seluruh potensi kognitif, afektif dan psikomotoriknya agar memiliki berbagai kapabilitas

⁴⁴Uno, *Teori Motivasi...*, hal. 7

⁴⁵Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), hlm. 44.

⁴⁶Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 2.

intelektual, moral, dan keterampilan lainnya. Sedangkan menurut Piaget, belajar adalah sebuah proses interaksi anak didik dengan lingkungan yang selalu mengalami perubahan dan dilakukan secara terus menerus.⁴⁷

Dari beberapa pengertian belajar tersebut dapat dipahami bahwa belajar merupakan proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan dari interaksi dengan lingkungannya. Pada hakikatnya hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perilaku yang relatif menetap.⁴⁸ Jadi hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar.⁴⁹ Jadi hasil belajar pada hakikatnya yaitu berubahnya perilaku peserta didik meliputi kognitif, afektif, serta psikomotoriknya. Sehingga setiap pendidik pastinya akan mengharapkan agar hasil belajar peserta didiknya itu meningkat setelah melakukan proses pembelajaran.

b. Indikator-Indikator Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dikatakan berhasil apabila telah mencapai tujuan pendidikan. Di mana tujuan pendidikan berdasarkan hasil belajar

⁴⁷ Abudin Nata, *Perspektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2011), hlm. 101.

⁴⁸ Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2003), hlm. 37-38.

⁴⁹ Dimiyati, Midjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hlm. 3.

peserta didik secara umum dapat diklasifikasikan menjadi tiga yakni: aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik.

1) Aspek kognitif⁵⁰

Penggolongan tujuan ranah kognitif oleh Bloom, mengemukakan adanya 6 (enam) kelas/ tingkat yakni: (a) Pengetahuan, dalam hal ini siswa diminta untuk mengingat kembali satu atau lebih dari fakta-fakta yang sederhana; (b) Pemahaman, yaitu siswa diharapkan mampu untuk membuktikan bahwa ia memahami hubungan yang sederhana di antara fakta-fakta atau konsep; (c) Penggunaan/ penerapan, disini siswa dituntut untuk memiliki kemampuan untuk menyeleksi atau memilih generalisasi/ abstraksi tertentu (konsep, hukum, dalil, aturan, cara) secara tepat untuk diterapkan dalam suatu situasi baru dan menerapkannya secara benar; d) Analisis, merupakan kemampuan siswa untuk menganalisis hubungan atau situasi yang kompleks atau konsep-konsep dasar; (e) Sintesis, merupakan kemampuan siswa untuk menggabungkan unsur-unsur pokok ke dalam struktur yang baru; (f) Evaluasi, merupakan kemampuan siswa untuk menerapkan pengetahuan dan kemampuan yang telah dimiliki untuk menilai suatu kasus.

Dalam proses belajar mengajar, aspek kognitif inilah yang paling menonjol dan bisa dilihat langsung dari hasil tes. Dimana

⁵⁰ *Ibid.*, hlm. 202-204

disini pendidik dituntut untuk melaksanakan semua tujuan tersebut. Hal ini bisa dilakukan oleh pendidik dengan cara memasukkan unsur tersebut ke dalam pertanyaan yang diberikan. Pertanyaan yang diberikan kepada siswa harus memenuhi unsur tujuan dari segi kognitif, sehingga peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

2) Aspek afektif

Tujuan ranah afektif berhubungan dengan hierarki perhatian, sikap, penghargaan, nilai, perasaan, dan emosi. Kratwohl, Bloom, dan Masia mengemukakan taksonomi tujuan ranah kognitif meliputi 5 kategori yaitu menerima, merespons, menilai, mengorganisasi, dan karakterisasi.

3) Aspek psikomotorik

Tujuan ranah psikomotorik berhubungan dengan ketrampilan motorik, manipulasi benda atau kegiatan yang memerlukan koordinasi saraf dan koordinasi badan. Kibler, Barket, dan Miles mengemukakan taksonomi ranah psikomotorik meliputi gerakan tubuh yang mencolok, ketepatan gerakan yang dikoordinasikan, perangkat komunikasi nonverbal, dan kemampuan berbicara.⁵¹ Dalam proses belajar mengajar, tidak hanya aspek kognitif yang harus diperhatikan, melainkan aspek afektif dan psikomotoriknya juga. Untuk melihat keberhasilan kedua aspek ini,

⁵¹ *Ibid.*, hlm. 205-208

pendidik dapat melihatnya dari segi sikap dan ketrampilan yang dilakukan oleh peserta didik setelah melakukan proses belajar mengajar.

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu factor *intern* yang berasal dari siswa tersebut, dan factor *ekstern* yang berasal dari luar diri siswa tersebut.⁵²

Faktor dari diri siswa terutama adalah kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan siswa besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai siswa. Seperti yang telah dikemukakan oleh Clark, bahwa hasil belajar siswa di sekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan. Selain factor kemampuan siswa, juga ada faktor lain seperti motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, serta masih banyak factor lainnya. Adanya pengaruh dari dalam diri siswa, merupakan hal yang logis dan wajar, sebab hakikat perbuatan belajar adalah perubahan tingkahlaku yang diniati dan disadarinya. Siswa harus merasakan adanya kebutuhan untuk belajar dan berprestasi. Meskipun demikian, hasil yang dicapai masih juga bergantung dari lingkungan. Artinya, ada faktor-faktor yang berada diluar dirinya yang dapat menentukan atau mempengaruhi hasil belajar yang dicapai. Salah satu

⁵²Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses BelajarMengajar*, (Bandung:PT.Sinar Baru Algensindo, 2000), hlm.39-40.

lingkungan belajar yang paling dominan mempengaruhi hasil belajar di sekolah adalah kualitas pengajaran. Kualitas pengajaran adalah tinggi rendahnya atau efektif tidaknya proses belajar mengajar dalam mencapai tujuan pengajaran.

c. Cara mengukur hasil Belajar

Menurut Arikunto hasil belajar adalah hasil yang dicapai seseorang setelah melakukan kegiatan belajar dan merupakan penilaian yang dicapai seorang siswa untuk mengetahui sejauh mana bahan pelajaran atau materi yang diajarkan sudah diterima siswa. Dengan demikian untuk menentukan hasil belajar yang dicapai siswa diperlukan alat evaluasi.

Suharmini Arikunto evaluasi berarti menilai (tetapi dilakukan dengan mengukur terlebih dahulu), untuk menilai dan mengukur hasil belajar yang dicapai siswa diperlukan alat evaluasi. Alat adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk mempermudah seseorang untuk melaksanakan tugas atau mencapai tujuan secara lebih efektif dan efisien. Dalam kegiatan evaluasi, fungsi alat juga untuk memperoleh hasil yang lebih baik sesuai kenyataan yang dievaluasi. Ada dua teknik evaluasi yaitu teknik nontes dan tes.

1) Teknik nontes. Yang digolongkan teknik nontes adalah: (1) skala peringkat(*ranking scale*); (2) kuesioner(*questionair*); (3) daftar cocok (*check list*); (4) wawancara (*interview*); (5) pengamatan; (6) riwayat hidup.

2) Teknik tes

Menurut Amir Indra tes adalah suatu alat atau prosedur yang sistematis dan objektif untuk memperoleh data-data atau keterangan-keterangan yang diinginkan tentang seseorang, dengan cara yang boleh dikatakan tepat dan cepat. Sedangkan menurut Muchtar tes adalah percobaan yang diadakan untuk mengetahui ada atau tidaknya hasil-hasil pelajaran tertentu pada seseorang murid atau kelompok murid. Menurut Purwanto tes adalah sekumpulan butir yang merupakan sampel dari populasi butir yang mengukur perilaku tertentu baik berupa ketrampilan, pengetahuan, kecerdasan, bakat, dan sebagainya dimana dalam penyelenggaraannya siswa didorong untuk memberikan penampilan maksimalnya.

Dari definisi diatas dapat ditarik kesimpulan, bahwa penentuan hasil belajar dapat ditentukan dengan suatu alat evaluasi dengan cara tes maupun nontes.

1. Tinjauan tentang Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

1. Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

Sejarah Kebudayaan Islam merupakan gabungan dari tiga kata yang masing-masing mengandung makna tersendiri, yaitu sejarah, kebudayaan dan Islam. Kata sejarah dalam bahasa arab disebut “*tarikh*” yang menurut bahasa artinya ketentuan masa. Sedangkan menurut istilah sejarah adalah catatan peristiwa-peristiwa yang terjadi pada masa lampau. Sejarah merupakan kisah dan peristiwa pada masa lampau umat

manusia, karena mendidik, membimbing seseorang merupakan aktivitas untuk menyerahkan atau mewariskan atau mengembangkan suatu kebudayaan.

Kebudayaan sendiri dalam bahasa arab disebut *Al-Tsaqafah* yang artinya bentuk ungkapan tentang semangat mendalam suatu masyarakat. Kebudayaan berbeda dengan peradaban, kebudayaan lebih banyak direfleksikan dengan seni, sastra, religi, dan moral, sedangkan peradaban terefleksi dalam politik, ekonomi, dan teknologi.⁵³

Islam adalah agama yang diturunkan Allah kepada manusia melalui Rasul-Nya yang berisi hukum-hukum yang mengatur suatu hubungan segitiga yaitu hubungan manusia dengan Allah (*hablun min Allah*), hubungan manusia dengan sesama manusia (*hablun min Annas*), dan hubungan manusia dengan alam semesta (*hablun min 'alam*).⁵⁴

Dari beberapa pengertian sejarah, kebudayaan, dan Islam dapat disimpulkan definisi sejarah kebudayaan islam yaitu asal-usul, kejadian-kejadian atau peristiwa yang benar-benar terjadi di masa lampau yang diabadikan di mana pada saat itu Islam merupakan pokok kekuatan dan sebab yang ditimbulkan dari suatu peradaban yang mempunyai sistem teknologi, seni bangunan, seni rupa, sistem kenegaraan dan ilmu pengetahuan yang maju dan kompleks yang dipengaruhi oleh nilai-nilai ajaran Islam.

⁵³Hanu Asrohah, *Sejarah Pendidikan Islam*, (Jakarta: Logos Wacana Ilmu, 2001), hlm. 11

⁵⁴Rois Mahfud, *Al-Islam Pendidikan Islam*, (Jakarta: Erlangga, 2011), hlm. 3

Dari pengertian di atas, maka dapat dirumuskan sejarah kebudayaan Islam sebagai berikut:⁵⁵

- a. Keterangan mengenai pertumbuhan dan perkembangan pendidikan Islam dari waktu ke waktu, sejak zaman lahirnya Islam sampai sekarang.
- b. Cabang ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan pertumbuhan dan perkembangan pendidikan Islam, baik dari segi ide dan konsepsi maupun segi institusi dan operasionalisasi sejak zaman Nabi Muhammad Saw sampai sekarang.

Pendidikan Sejarah Kebudayaan Islam ini merupakan salah satu pokok ajaran Islam yang didalamnya bertujuan untuk membekali peserta didik agar dapat membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya mempelajari agama yang dibangun oleh Rasulullah Saw sesuai perintah-Nya.⁵⁶

Dapat disimpulkan bahwa Sejarah Kebudayaan Islam merupakan matapelajaran yang memuat pengetahuan dan nilai-nilai mengenai proses peradaban dan perkembangan masyarakat Islam dari masa silam hingga masa kini dan menelaah para tokoh yang berprestasi dalam sejarah Islam pada masa lampau. Pendidikan Islam harus diajarkan/ ditanamkan kepada anak didik sejak kecil, sebab pendidikan pada masa kanak-kanak merupakan dasar awal yang menentukan untuk pendidikan selanjutnya.

2. Ruang Lingkup Materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

⁵⁵Zuhairini, *Sejarah Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hlm. 2

⁵⁶Abdul Majid dan Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*, (Bandung: Rosda, 2005), hlm. 139

Materi Sejarah Kebudayaan Islam menekankan pada kemampuan mengambil hikmah dan pelajaran (*ibrah*) dari peristiwa-peristiwa bersejarah pada masa lalu yang menyangkut berbagai aspek sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek, serta meneladani sifat dan sikap para tokoh berprestasi, dari Nabi Muhammad Saw, para sahabat, hingga para tokoh sesudahnya bagi pengembangan kebudayaan dan peradaban Islam masa kini. Prinsip yang digunakan dalam melihat sejarah masa lalu adalah meneladani hal-hal yang baik dan meninggalkan hal-hal yang buruk serta mengambil hikmah dan *ibrah* dari peristiwa masa lalu tersebut untuk pelajaran masa kini dan mendatang. *History is mirror of past and lesson for present*. Pelajaran SKI juga harus berwawasan transformatif, inovatif, dan dinamis.⁵⁷

Berikut ruang lingkup materi sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah.⁵⁸

- a. Sejarah masyarakat Arab pra islam, sejarah kelahiran dan kerasulan Nabi Muhammad Saw.
- b. Dakwah Nabi Muhammad SAW dan para sahabatnya, yang meliputi kegigihan dan ketabahannya dalam berdakwah, kepribadian Nabi Muhammad SAW., hijrah Nabi Muhammad Saw ke Thaif dan Habsyah, peristiwa Isra' Mi'raj Nabi Muhammad Saw.

⁵⁷Tim Fakultas Tarbiyah UIN Maulana Malik Ibrahim, *Materi Pendidikan dan Latihan Profesi Guru (PLPG)*, (Malang: UIN Maliki Press, 2012), hlm. 160

⁵⁸Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2008 tentang *Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab di Madrasah*, hlm. 22

- c. Peristiwa hijrah Nabi Muhammad Saw ke Yatsrib, keperwiraan Nabi Muhammad Saw., peristiwa Fathu Makkah, dan peristiwa akhir hayat Rasulullah Saw.
- d. Peristiwa-peristiwa pada masa khulafaurrasyidin.
- e. Sejarah perjuangan tokoh-tokoh agama islam di daerah masing-masing.

3. Tujuan dan Fungsi Mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

Mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah menekankan pada aspek kemampuan mengambil ibrah dari peristiwa-peristiwa bersejarah Islam, meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, politik, budaya, ekonomi, iptek dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam. Mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam memang bukan satu-satunya faktor yang menentukan watak dan kepribadian anak, tetapi secara substansial mata pelajaran sejarah kebudayaan islam memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati sejarah kebudayaan islam, yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak, dan kepribadian peserta didik.

Adapun tujuan dari pembelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah agar peserta didik memiliki kemampuan-kemampuan sebagai berikut:⁵⁹

⁵⁹*Ibid.*, hlm. 19

- a. Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya mempelajari landasan ajaran, nilai-nilai dan norma-norma Islam yang telah dibangun oleh Rasulullah Saw dalam rangka mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.
- b. Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini dan masa depan.
- c. Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah.
- d. Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah Islam sebagai bukti peradaban umat Islam di masa lampau.
- e. Mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengambil *ibrah* dari peristiwa-peristiwa bersejarah (Islam), meneladani tokoh-tokoh berprestasi dan mengaitkan dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek dan seni, dan lain-lainya untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.

Sedangkan fungsi Sejarah Kebudayaan Islam ada tiga, yaitu:⁶⁰

- a. Fungsi Edukatif

Sejarah menegaskan kepada peserta didik tentang keharusan menegakkan prinsip, sikap hidup yang luhur dan Islami dalam kehidupan sehari-hari.

⁶⁰*Ibid.*, hlm. 51-52

b. Fungsi Keilmuan

Melalui sejarah peserta didik memperoleh pengetahuan yang memadai tentang Islam dan kebudayaannya.

c. Fungsi Transformatif

Sejarah merupakan salah satu sumber yang sangat penting dalam rancang transformasi masyarakat.

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan mempelajari sejarah kebudayaan Islam adalah sebagai alat untuk menyampaikan kejadian-kejadian masa lampau bagi masa sekarang yang akan menentukan kualitas dan kuantitas moral umat Islam dan juga dapat dijadikan sebagai pelajaran dari peristiwa-peristiwa dimasa lampau. Jadi, tugas guru tidak akan terlepas dengan peristiwa masa lampau yang membina dan mengembangkan ajaran Islam demi kualitas masyarakat muslim masa kini dan masa mendatang.

Sejarah kebudayaan Islam juga berfungsi sebagai pembelajaran, keilmuan dan penyampaian untuk mendidik kita menjadi orang yang bijak. Karena dengan mempelajari SKI kita bisa mengetahui berlakunya hukum sebab akibat sehingga kita tidak harus mengalami langsung segala peristiwa, tetapi cukup dengan mengambil pelajaran dari sejarah terdahulu.

B. Penelitian Terdahulu

1. Skripsi Sumardani, “Pengaruh penerapan teknik *ice breaker* terhadap Hasil belajar peserta didik kelas III SDN 20 Pontianak Selatan” . Berdasarkan

hasil penelitian yang diperoleh dari hasil tes peserta didik dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata peserta didik kelas III A Sekolah Dasar Negeri 20 Pontianak Selatan (kelas kontrol) pada materi luas persegi dan persegi panjang tanpa menerapkan teknik *Ice Breaker* adalah 62,75 dari skor total sebesar 1882,50 dengan standar deviasi 15,71. Nilai rata-rata peserta didik kelas III B Sekolah Dasar Negeri 20 Pontianak Selatan (kelas eksperimen) pada materi luas persegi dan persegi panjang dengan menerapkan teknik *Ice Breaker* adalah 72,17 dari skor total sebesar 2165 dengan standar deviasi 13,49. Dari hasil *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen terdapat perbedaan skor rata-rata *post-test* peserta didik sebesar 9,42 dan berdasarkan pengujian hipotesis (uji-t) menggunakan rumus *separated varian* diperoleh *thitung* sebesar 2,47 dan *ttabel* ($\alpha = 5\%$ dan $dk = 58$) sebesar 2,002. Karena *thitung* (2,47) > *ttabel* (2,002), dengan demikian maka H_a diterima. Sehingga hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran luas persegi dan persegi panjang antara yang menerapkan teknik *Ice breaker* (kelas eksperimen) dan tanpa menerapkan teknik *Ice Breaker* (kelas kontrol) di kelas III Sekolah Dasar Negeri 20 Pontianak Selatan. Pembelajaran dengan menerapkan teknik *Ice Breaker* memberikan pengaruh yang sedang (dengan harga *effect size* sebesar 0,59) pada pembelajaran luas persegi dan persegi panjang terhadap hasil belajar peserta didik di kelas III Sekolah Dasar Negeri 20 Pontianak Selatan.

2. Skripsi Noer Haryati ”pengaruh *ice breaking* terhadap motivasi diri siswa dalam mengikuti pelajaran matematika pada siswa kelas vii smp n 17 surakarta tahun pelajaran 2015/2016. Berdasarkan hasil analisis data secara statistik tentang pengaruh *ice breaking* terhadap motivasi diri siswa dalam mengikuti pelajaran matematika pada siswa kelas VII SMP N 17 Surakarta Tahun Pelajaran 2015/2016 dengan menggunakan t-tes diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 3,503. Selanjutnya nilai t_{hitung} tersebut dikonsultasikan dengan t_{tabel} dengan $db=N-1=29-1=28$ dalam taraf signifikansi 1% yaitu 2,763 ternyata hasil analisis data yang diperoleh t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu sebagai berikut : $3,503 > 2,763$. Berdasarkan analisis data diatas, maka hipotesis kerja yang menyatakan bahwa “Ada pengaruh *ice breaking* terhadap motivasi diri siswa dalam mengikuti pelajaran matematika pada siswa kelas VII SMP N 17 Surakarta Tahun Pelajaran 2015/2016” diterima karena teruji kebenarannya pada taraf signifikansi 1%.
3. Skripsi Suryanti, “Pengaruh *ice breaking* terhadap motivasi belajar kimia siswa kelas X semester 2 di SMA Negeri 10 Yogyakarta Tahun Ajaran 2013/2014. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata gain ternormalisasi kelas eksperimen sebesar 43,5% berada pada kategori sedang, sedangkan gain ternormalisasi kelas control sebesar 25,2% berada pada kategori kurang. Uji t yang dilakukan menghasilkan t_{hitung} 3,296% yang lebih besar dari t_{tabel} 1,998, sehingga dapat dinyatakan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar kimia kelas yang

menggunakan *ice breaking* tipe motorik dengan motivasi belajar kimia kelas yang menggunakan *ice breaking* tipe auditori. Uji hipotesis menggunakan uji F menghasilkan F hitung sebesar 10,866 sedangkan F tabel sebesar 3,995. Berdasarkan uji F yang dilakukan diperoleh F hitung $>$ F tabel ($10,866 > 3,995$). Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan.

4. Tesis Sheilly Novia. "Pengaruh penggunaan teknik *ice breaker* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS (Studi Eksperimen Kuasi pada Siswa Jelas VII SMP N 1 Bandung). Pengaruh penggunaan teknik *ice breaker* terhadap motivasi belajar dilihat dari perolehan persentase rata-rata *post test* adalah sebesar 84%, artinya H_0 ditolak berarti teknik *ice breaker* mempunyai pengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS, sedangkan sisanya sebesar 16% merupakan pengaruh dari factor-faktor lain yang mempengaruhi motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

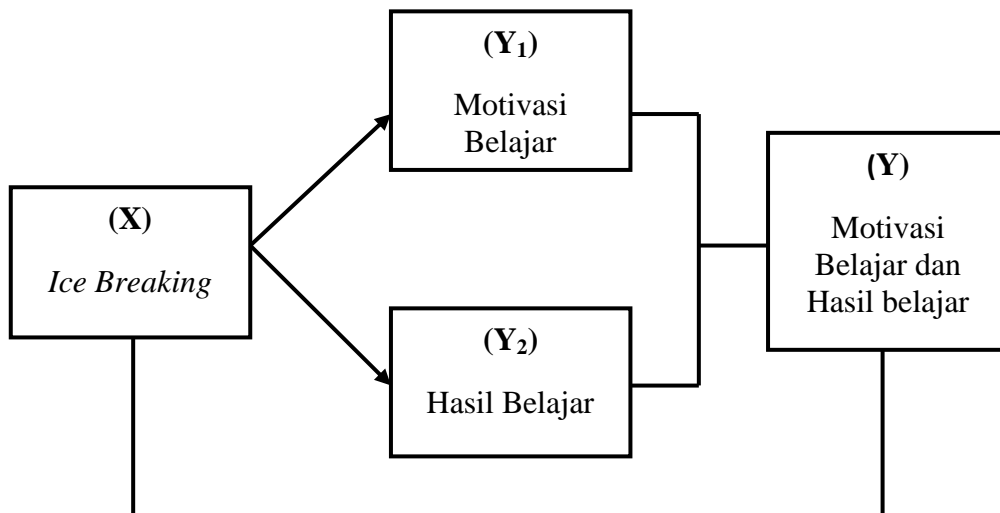
Tabel 2.1. Perbandingan

Nama Peneliti dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian
Sumardani, "Pengaruh penerapan teknik <i>ice breaker</i> terhadap Hasil belajar peserta didik kelas III SDN 20 Pontianak Selatan"	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama-sama meneliti dengan mencari pengaruhnya 2. Sama-sama menggunakan <i>Ice Breaking</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Subjek penelitian tingkat Sekolah Dasar 2. Pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa 3. Lokasi penelitian berbeda yaitu di SDN 20 Pontianak Selatan 	Pengaruh Ice Breaking terhadap Motivasi dan Hasil belajar siswa di MI Al Ishlah Tiudan Gondang Tulungagung
Noer Haryati "pengaruh <i>ice breaking</i> terhadap motivasi diri siswa dalam mengikuti pelajaran matematika pada siswa kelas vii smp n 17 surakarta tahun pelajaran 2015/2016.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama-sama meneliti dengan mencari pengaruhnya 2. Sama-sama menggunakan <i>Ice Breaking</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Subjek penelitian siswa Sekolah Menengah Pertama 2. Pengaruhnya terhadap motivasi diri siswa 3. Lokasi penelitian berbeda yaitu di SMPN 17 Surakarta 	
Suryanti, "Pengaruh <i>ice breaking</i> terhadap motivasi belajar kimia siswa kelas X semester 2 di SMA Negeri 10 Yogyakarta Tahun Ajaran 2013/2014.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama-sama meneliti dengan mencari pengaruhnya 2. Sama-sama menggunakan <i>Ice Breaking</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Subjek penelitian siswa Sekolah Menengah Atas 2. Pengaruhnya terhadap motivasi belajar kimia siswa 3. Lokasi penelitian berbeda yaitu di SMA Negeri 10 Yogyakarta Tahun Ajaran 2013/2014. 	

Tesis Sheilly Novia. "Pengaruh penggunaan teknik <i>ice breaker</i> terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS (Studi Eksperimen Kuasi pada Siswa Kelas VII SMP N 1 Bandung).	1. Sama-sama meneliti dengan mencari pengaruhnya 2. Sama-sama menggunakan <i>Ice Breaking</i>	1. Subjek penelitian siswa Sekolah Menengah Pertama 2. Pengaruhnya terhadap motivasi belajar IPS 3. Lokasi penelitian berbeda yaitu di SMP N 1 Bandung.	
---	--	---	--

Penelitian ini dilakukan di MI Al-Ishlah Tiudan Gondang Tulungagung dengan mengambil subyek siswa kelas III A dan siswa kelas III B pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam tahun ajaran 2017/2018.

C. Kerangka Berfikir



Merasakan suasana menyenangkan dalam pembelajaran termasuk hal yang penting dalam diri peserta didik. Salah satu cara untuk menciptakan suasana tersebut dengan menggunakan *ice breaking* dalam pembelajaran. Dengan adanya penggunaan *ice breaking* diharapkan menambah semangat peserta didik dalam proses pembelajaran dan adanya dorongan dari dalam peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran.

Hasil belajar peserta didik yang tinggi tidak hanya di dapat karena mereka rajin belajar secara terus-terusan tetapi juga adanya kesenangan untuk mengikuti dalam proses pembelajaran. Pembelajaran dengan adanya variasi seperti menggunakan *ice breaking* diharapkan peserta didik akan lebih mudah mengingat pelajaran dan akhirnya akan berdampak pada hasil belajar peserta didik.

Penggunaan *ice breaking* dalam pembelajaran sangat penting untuk digunakan. Apabila peserta didik dengan adanya *ice breaking* termotivasi dalam pembelajarannya maka nantinya juga akan berdampak pada hasil belajar peserta didik. Motivasi sangat penting dan berpengaruh pada hasil belajar peserta didik. Biasanya peserta didik yang kurang termotivasi dalam belajarnya maka juga akan berdampak pada hasil belajar yang kurang memuaskan. Begitu juga sebaliknya, apabila peserta didik mempunyai motivasi yang tinggi dalam belajarnya maka nantinya juga akan berdampak pada hasil belajar yang tinggi atau memuaskan.