

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Ice Breaking

Ice Breaking ini sendiri adalah kegiatan yang diterapkan oleh setiap orang untuk menarik fokus perhatian serta mencairkan suasana didalam ruangan menjadi keadaan yang semula yaitu keadaan yang bersemangat (Satriani 2018: 62). Dan semangat inilah menjadi model setiap individu untuk melakukan suatu aktivitas (Kurnia & Setiawan, 2021). Guru dapat menerapkan *Ice Breaking* diawal pembelajaran agar lebih optimal hasil yang didapatkan serta sela-sela proses pembelajaran agar dapat menghilangkan kejenuhan pada siswa.

Ice Breaking juga dalam proses pembelajaran dapat membuat suatu menjadi tidak membosankan, ceria, dan bersemangat. Dalam penerapannya dapat melatih Kerjasama antar siswa, menjadikan siswa lebih aktif, dan dapat belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan (sumardi 2014 :28). Menurut (wulandari 2018: 20) menyatakan bahwa penggunaan *Ice Breaking* dapat menciptakan suasana yang menyenangkan, mendorong, siswa lebih kreatif, dan berani dalam mengungkapkan ide-ide maupun gagasannya.

Ice Breaking merupakan juga metode pembelajaran yang aktif dan menarik selain membuat siswa lebih aktif metode ini juga sangat berguna untuk menghilangkan rasa bosan, jenuh, dan malas dalam belajar. Berdasarkan penelitian yang dilakukan peneliti di

kelas eksperimen dengan menggunakan ice braking ternyata pembelajaran dikelas dapat dikondisikan lebih kreatif, siswa mulai bersemangat mengikuti kegiatan pembelajaran. Pembelajaran dikelas sudah dikatakan tidak lagi terpusat pada guru dan mulai mampu dikondisikan agar berpusat pada siswa. Sedangkan pelaksanaan pembelajaran yang tidak menggunakan *ice breaking*, pelaksanaan yang masih berfokus pada guru sebagai sumber utama pengetahuan, pembelajaran yang masih berpusat pada penyampaian materi sehingga siswa cenderung pasif karena keterlibatannya masih rendah, siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran serta terlihat siswa kurang berminat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang rata/signifikan minat belajar antara kelompok yang mengikuti pembelajaran dengan *Ice Breaking* dengan kelompok yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan *ice breaking*. Supriadi mengemukakan pengertian *Ice Breaking* adalah: suatu cara untuk memecahkan suatu yang dingin, beku, dan kaku menjadi hangat, mencair dan rileks. Sehingga kebekuan yang menjadi factor pencegah berlangsungnya proses belajar mengajar dapat teratasi (Pratiwi 2014: 4).

Ice Breaking dapat mencairkan suasana kebekuan yang akan menjadi factor pencegah berlangsungnya proses mengajar dapat diatasi. Hal yang sama juga dikemukakan oleh (Sunarno 2005:1) menyebutkan bahwa *Ice Breaking* adalah “cara untuk membuat peserta pelatihan, seminar, pertemuan, atau meeting menjadi konsentrasi. Ditinjau dari beberapa pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa *Ice Breaking* adalah salah satu cara yang dapat digunakan dalam suatu pembelajaran untuk menjadi suasana belajar menjadi kondusif dan sangat menyenangkan sehingga murid dapat konsentrasi, tidak mengantuk, dan tercipta rasa senang dalam dirinya sehingga dapat menerima pembelajaran dengan baik.

2. Metode Pembelajaran

Metode Pembelajaran menurut (Djamarah 2006:2) “Suatu cara yang digunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan”. Dalam Kegiatan belajar mengajar, metode diperlukan oleh guru agar penggunaannya bervariasi sesuai yang ingin dicapai pengajaran berakhir.

Metode Pembelajaran dapat di definisikan bahwa model pembelajaran adalah prosedur atau pola sistematis yang digunakan sebagai pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran didalamnya terdapat strategi, Tekni, metode, bahan, media, dan alat penilaian pembelajaran. Sedangkan metode pembelajaran juga bisa dibidang tahapan yang digunakan dalam interaksi antara peserta didik dan pendidik atau mencapai tujuan pembelajaran antara peserta didik dan pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sesuai dengan materi dan mekanisme metode pembelajaran.

3. Permainan

Permainan merupakan suatu kegiatan yang bisa melatih ketangkasan dan keterampilan seorang anak dan juga mendidik anak untuk bersikap tidak malas dan juga mau untuk belajar berkreasi atau bahkan memiliki semangat kreativitas. Fungsi permainan juga antara lain merupakan media yang tepat untuk belajar. Anak dapat bermain secara ceria. Setelah permainan usai pun, tanpa disadari ada pengetahuan yang mereka dapatkan. Permainan memberikan pembelajaran kepada anak mengenai pentingnya menjaga lingkungan, menghormati sesama, hingga cinta kepada tuhan. Selain itu juga bisa melekat pada alam semesta sehingga memberikan kontribusi dalam meningkatkan kecerdasan

natural anak, serta pengembangan pribadi anak. Permainan ini bisa dibuat sendiri sehingga dapat melatih kreativitas dan tanggung jawab anak.

4. Keterampilan Gerak Dasar Lokomotor

Berbagai penelitian telah banyak dilakukan tentang bagaimana pentingnya cara menstimulasi gerak dasar lokomotor pada anak saat masih usia dini yang bertujuan agar pada masa selanjutnya seluruh kinerja otot-otot anak tersebut dapat berkembang dengan baik sehingga semua aktivitas yang dilakukan oleh anak dapat dilakukan dengan baik dan maksimal. Gerakan dasar lokomotor yang dimiliki oleh anak yang lebih tua lebih memuaskan bila dibandingkan dengan anak yang lebih muda. Perbedaan tersebut dikarenakan adanya pembiasaan atau Latihan yang dilakukan setiap hari harinya (Dourou, 2017: 178).

Gerak dasar lokomotor yang dapat dikembangkan pada masa anak-anak diantaranya berlari, melompat, berjalan, bergeser (Hanie & Sugito, 2015). Penelitian yang dilakukan oleh Louise menyatakan anak yang dilakukan program Latihan rutin terhadap gerak dasar lokomotor memiliki peningkatan perkembangan gerakannya. Dalam hal ini menunjukkan bahwa anak yang terbiasa melakukan Gerakan dasar lokomotor memiliki peningkatan perkembangan gerakannya. Dalam hal ini menunjukkan bahwa anak yang terbiasa melakukan Gerakan dasar aktif di berbagai kegiatan Gerakan. Selanjutnya gerak merupakan salah satu bagian dari perkembangan fisik-motorik yang bersifat Gerakan utuh.

Gerakan adalah gerak anggota badan secara kasar atau kasar, menurut Rahayu (Rahayu 2019: 2) semakin anak bertambah dewasa dan kuat tubuhnya maka gaya

gerakannya semakin sempurna. Hal ini berakibat tumbuh kembang otot semakin besar dan menguatnya otot tersebut keterampilan baru selalu bermunculaaan dan semakin bertambah kompleks.

Keterampilan gerak dasar lokomotor adalah bentuk Gerakan-gerakan sederhana yang dibagi ke dalam tiga gerak yaitu keterampilan gerak dasar lokomotor (Gerakan memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain, berlari, berjalan, melompat, dll), gerak non lokomotor (Gerakan dilakukan di tempat tanpa ada ruang memadai: menekuk, meregangkan, mendorong, menarik, dll). Gerak dasar manipulatif (Gerakan yang dikembangkan Ketika masa kanak-kanak. Dalam silabus pembelajarab penjasorkes, salah satu materi yang harus diajarkan adalah keterampilan gerak dasar lokomotor. Keterampilan gerak dasar lokomotor adalah kemampuan untuk melakukan Gerakan anggota tubuh untuk membuat seluruh tubuh berpindah tempat.

5. Siswa

Pengertian siswa atau peserta didik menurut ketentuan umum undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang system Pendidikan Nasional adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang dan jenis Pendidikan tertentu. Dengan demikian peserta didik adalah orang yang mempunyai pilihan untuk menempuh ilmu sesuai dengan cita-cita dan harapan masa depan.

Siswa pengertian umum adalah setiap orang yang menerima pengaruh dari seseorang atau sekelompok orang yang menjalankan kegiatan Pendidikan. Sedangkan dalam arti sempit ialah annnak (pribadi yang belum dewasa) yang diserahkan kepada tanggung jawab pendidik. Maka ada beberapa hal yang perlu dipahami oleh peserta salah

satu diantaranya adalah memahami psikologi dan psikologi perkembangan. Pemahaman terhadap cabang ilmu jika akan membantu para pendidik untuk memahami siswa hal tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

a) Setiap individu mengikuti fase perkembangan tertentu, dimana setiap fase memiliki ciri-ciri umum perkembangannya sendiri – sendiri.

b) Setiap Individu memiliki pole perkembangannya sendiri-sendiri. Walaupun dia mengikuti fase perkembangan umum, Agar siswa tumbuh dan berkembang dengan baik maka mereka memiliki kebutuhan- kebutuhan yang dapat menunjang perkembangan mereka. Baik yang bersifat fisik maupun psikis.

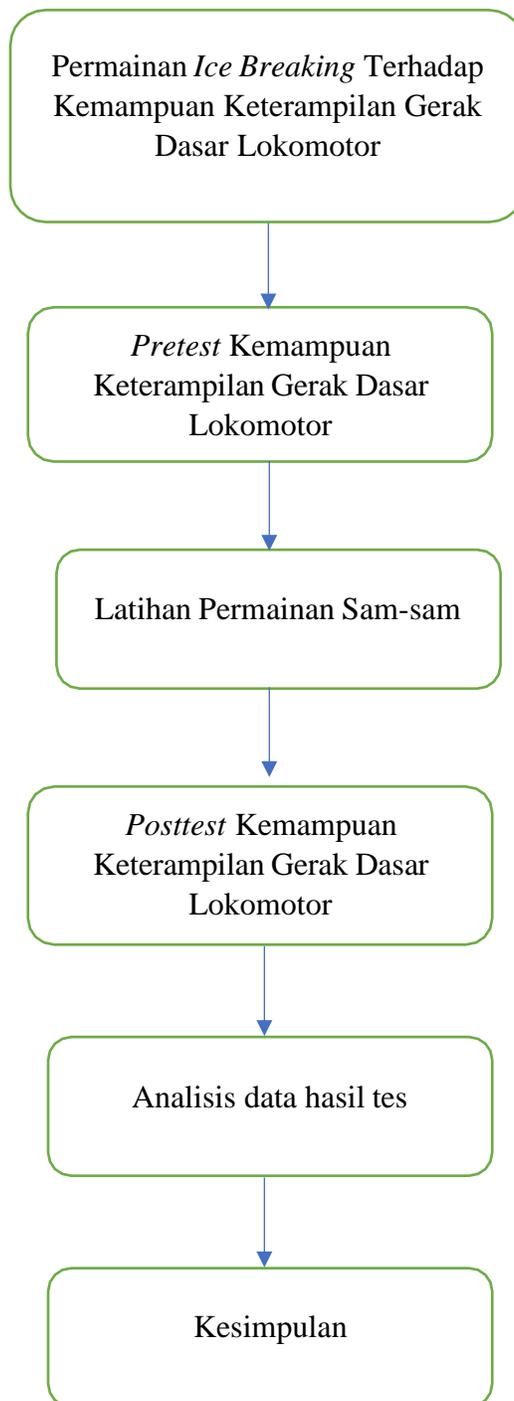
6. Sekolah Dasar

Sekolah Dasar (SD), menurut Waini Rasyidi pada hakikatnya merupakan satuan atau unit lembaga sosial (social institution) yang diberi amanah atau tugas khusus (special task) oleh masyarakat untuk menyelenggarakan pendidikan dasar secara sistematis. Atas dasar pemahaman tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Sekolah Dasar merupakan suatu proses pengembangan kemampuan dasar peserta didik secara optimal dalam aspek intelektual, sosial, dan personal (Taufiq 2012:2). Pengembangan kemampuan dasar peserta didik baik dalam aspek intelektual, sosial, maupun personal merupakan suatu kewajiban yang harus dilakukan oleh pendidik. Pendidik harus dapat mengetahui dan memahami karakteristik siswanya dalam mengembangkan kemampuan dasar tersebut. Karakteristik siswa Sekolah Dasar yang beraneka ragam dapat dilakukan dengan cara menganalisisnya sebagai awal perencanaan pembelajaran. Menurut Ibrahim, analisis karakteristik siswa dilakukan dengan memperhatikan ciri, kemampuan, dan

pengalaman siswa baik sebagai individu maupun sebagai kelompok yang meliputi kemampuan akademik, usia dan tingkat kedewasaan, motivasi terhadap mata pelajaran, pengalaman, keterampilan psikomotor, kemampuan bekerjasama, keterampilan sosial (Trianto 2013:83).

B. Kerangka Berpikir

Penelitian ini memiliki tujuan Pengaruh *Ice Breaking* terhadap gerak dasar lokomotor pada siswa sekolah dasar, karena banyak siswa yang belum mampu melakukan Gerakan-gerakan dasar lokomotor dan belum sesuai harapan, yang dimana seharusnya di usia mereka sudah mampu melakukan Gerakan-gerakan seperti meloncat, melompat dan berlari.



Gambar 1. Kerangka berpikir
(sumber:peneliti)

C. Penelitian yang Relevan

Studi yang sebanding atau identik dengan studi yang akan dilakukan dianggap relevan. Kajian teori yang dikemukakan sangat membutuhkan penelitian yang relevan untuk mendukungnya sehingga dapat digunakan sebagai landasan penelitian.

1. Penelitian yang relevan pertama dilakukan oleh Julianur (2017) di *Journal of Physical Education and Sport* dengan judul "Pengaruh Perkembangan Terhadap Kemampuan Gerak Dasar Manipulatif pada Siswa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)". Sebagai konsekuensi dari temuan penelitian, ditentukan bahwa pendekatan permainan *Problem Solving* memiliki dampak yang lebih besar pada kemampuan gerakan manipulatif mendasar daripada metode permainan *Ice Breaking*. Selain itu, siswa dengan *intelligence quotients* (IQ) tinggi dan rendah memiliki efek berbeda pada keterampilan gerakan manipulatif dasar, dengan anak-anak ber-IQ tinggi menunjukkan keterampilan yang lebih kuat. Pengaruh teknik permainan bervariasi tergantung pada tingkat IQ siswa, seperti yang ditunjukkan oleh interaksi antara metode permainan dan tingkat kemampuan motorik dasar manipulatif siswa.

2. Menurut penelitian Maymuna Harianja (2022), dalam berbagai konteks, termasuk pendidikan nonformal. *Ice Breaking* dapat digunakan bersamaan dengan metode pembelajaran lainnya, seperti latihan skenario realistik kooperatif. *Ice Breaking* dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa, motivasi belajar, retensi, hasil belajar, dan kemampuan komunikasi matematika. Penerapan *Ice*

Breaking bermanfaat untuk mencegah kelesuan, keletihan, dan kebosanan saat belajar. Siapa pun dapat menggunakan teknik langsung ini tanpa persyaratan untuk pengetahuan atau kemampuan khusus.

3. Berdasarkan hasil penelitian Puspodari (2014), penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana peningkatan kemampuan siswa dalam pembelajaran gerak lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif dengan menggunakan metode bermain pada siswa kelas 1 SD Negeri Kandangan III Surabaya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus, dengan subjek siswa kelas 1 SD Negeri Kandangan III Surabaya. Penelitian ini melibatkan peran aktif peneliti dalam berkolaborasi dengan guru pendidikan jasmani untuk memahami tindakan, mencapai kesepakatan tentang masalah, membuat keputusan, dan mengembangkan konsep tindakan yang akan diambil.

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian Metode Permainan *Ice Breaking* terhadap kemampuan keterampilan gerak dasar lokomotor dan kerangka berpikir, maka dapat diajukan hipotesis yaitu “Metode *Ice Breaking* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan keterampilan gerak dasar lokomotor pada siswa sekolah dasar SDN 001 Sungai Kunjang”