

BAB 2 KAJIAN PUSTAKA

1.1 Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu perubahan perilaku yang relatif permanen dan dihasilkan dari pengalaman masa lalu ataupun dari pembelajaran yang bertujuan atau direncanakan. Pengalaman diperoleh seseorang dalam interaksi dengan lingkungan, baik yang tidak direncanakan maupun yang direncanakan sehingga menghasilkan perubahan yang bersifat relatif menetap. Menurut Budiningsih (2004: 20) menyatakan bahwa “belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon. Dengan kata lain, belajar merupakan bentuk perubahan yang dialami siswa dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika ia dapat menunjukkan perubahan tingkah lakunya.”

Dimiyati dan Mudijono (2009: 7) menyatakan bahwa :

Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar. Proses belajar terjadi berkat siswa memperoleh sesuatu yang ada di lingkungan sekitar. Lingkungan yang dipelajari oleh siswa berupa keadaan alam, benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, manusia, atau hal-hal yang dijadikan bahan belajar. tindakan belajar tentang suatu hal tersebut tampak sebagai perilaku belajar yang tampak dari luar.

Hamalik (2013: 36-37) menyatakan bahwa “belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku berkat pelatihan dan pengalaman. Belajar juga merupakan suatu proses dan bukan semata-mata hasil yang hendak dicapai. Proses itu sendiri berlangsung melalui serangkaian pengalaman sehingga terjadi perubahan tingkah laku seseorang atau terjadi penguatan pada tingkah laku yang dimiliki sebelumnya. Kesimpulan bahwa belajar merupakan suatu proses terjadinya suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi lingkungan baik lingkungan internal maupun

eksternal. Hal ini sejalan dengan pendapat Dimiyati dan Mudijono (2009: 18) yang menyatakan bahwa “belajar merupakan proses internal yang kompleks. Yang terlibat dalam proses internal tersebut adalah seluruh mental yang meliputi ranah-ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Proses belajar yang mengaktualisasikan ranah-ranah tersebut tertuju pada bahan belajar tertentu.”

Hamdani (2011: 22) menyatakan bahwa:

Belajar yang efektif dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan yang diharapkan sesuai dengan tujuan instruksional yang ingin dicapai. Untuk meningkatkan prestasi belajar siswa, guru harus memerhatikan kondisi internal dan eksternal siswa. Kondisi internal adalah kondisi atau situasi yang ada dalam diri siswa, seperti kesehatan, keterampilan, kemampuan, dan sebagainya. Kondisi eksternal adalah kondisi yang ada di luar diri pribadi siswa, misalnya ruang belajar yang bersih, sarana dan prasarana belajar yang memadai, dan sebagainya.

Menurut Watson (dalam Budiningsih, 2004: 22) menyatakan bahwa Belajar adalah proses interaksi antara stimulus dan respon yang dimaksud harus berbentuk tingkah laku yang diamati (*observabel*) dan dapat diukur. Dengan kata lain, walaupun ia mengakui adanya perubahan-perubahan mental dalam diri seseorang selama proses belajar, namun ia menganggap hal-hal tersebut sebagai faktor yang tak perlu diperhitungkan. Ia tetap mengakui bahwa perubahan-perubahan mental dalam benak siswa itu penting, namun semua itu tidak dapat menjelaskan apakah seseorang telah belajar atau belum karena tidak dapat diamati.

Berdasarkan pengertian belajar dari beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu usaha sadar yang dilakukan seseorang yang dapat memberi perubahan tingkah laku dalam dirinya sebagai hasil dari pengalaman dan interaksi dengan lingkungannya. Perubahan yang dikehendaki dalam penelitian ini adalah peningkatan motivasi belajar matematika siswa.

1.2 Motivasi Belajar

Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Motivasi mempunyai pengaruh yang besar terhadap prestasi belajar. Tanpa motivasi, seseorang menjadi malas melakukan aktivitas belajar. Dengan demikian mengakibatkan prestasi

siswa yang tidak memiliki motivasi menjadi rendah karena tidak adanya aktivitas belajar. Untuk dapat berprestasi dengan baik maka siswa harus memiliki motivasi yang terarah baik dari lingkungan sekolah, teman, maupun orang tua. Dengan kata lain adanya motivasi yang baik maka akan meningkatkan prestasi seseorang.

Suprijono (2014: 162) berpendapat bahwa motivasi belajar adalah proses yang memberi semangat belajar, arah, dan kegigihan perilaku. Artinya, perilaku yang termotivasi adalah perilaku yang penuh energi, terarah dan bertahan lama. Indikator motivasi belajar menurut Hamzah B. Uno (dalam Suprijono, 2014: 162) dapat diklasifikasikan sebagai berikut: (1) adanya hasrat dan keinginan berhasil, (2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, (3) adanya harapan dan cita-cita masa depan, (4) adanya penghargaan dalam belajar, (5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, (6) adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan baik.

Clayton Alderfer (dalam Nashar, 2004: 42) mendefinisikan bahwa motivasi belajar adalah kecenderungan siswa dalam melakukan segala kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi atau hasil belajar sebaik mungkin. Sedangkan menurut Sardiman (2011: 74) motivasi adalah serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu.

Menurut Nidawati (2013: 13) “Motivasi itu dianggap sebagai sesuatu yang kompleks”. Motivasi akan menyebabkan terjadinya suatu perubahan energi yang ada pada diri manusia, sehingga akan bergelayut dengan persoalan gejala kejiwaan, perasaan, dan juga emosi, untuk kemudian bertindak atau melakukan sesuatu. Semua ini didorong karena adanya tujuan, kebutuhan atau keinginan. Menurut Winkel (dalam Syardiansah, 2016: 442) “Motivasi adalah daya penggerak di dalam diri orang untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai tujuan tertentu”.

Motivasi mengandung tiga elemen penting diantaranya: (1) motivasi itu mengawali terjadinya perubahan energi pada diri setiap individu manusia. Perkembangan motivasi akan membawa beberapa energi di dalam sistem

neurophysiological yang ada pada organisme manusia. Karena menyangkut perubahan energi manusia (walaupun motivasi itu muncul dari dalam diri manusia), penampakkannya akan menyangkut kegiatan fisik manusia; (2) motivasi ditandai dengan munculnya rasa/feeling afeksi seseorang. Dalam hal ini motivasi relevan dengan persoalan-persoalan kejiwaan, afeksi dan emosi yang dapat menentukan tingkah laku manusia; (3) motivasi akan dirangsang karena adanya tujuan. Jadi motivasi dalam hal ini sebenarnya merupakan respon dari suatu aksi, yakni tujuan. Motivasi memang muncul dari dalam diri manusia, tetapi kemunculannya karena terangsang/terdorong oleh adanya unsur lain, dalam hal ini adalah tujuan.

Berdasarkan pengertian motivasi belajar di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan penggerak atau pendorong bagi siswa untuk melakukan kegiatan belajar. Karena motivasi merupakan dorongan bagi siswa dalam melakukan proses pembelajaran, akhirnya orang itu dapat menjadi ahli dalam bidang ilmu pengetahuan tertentu. Tidak mungkin seseorang mau berusaha mempelajari sesuatu dengan sebaik-baiknya jika ia tidak mengetahui betapa penting dan faedahnya hasil yang akan dicapai dari belajarnya bagi dirinya.

Seseorang yang termotivasi untuk belajar dapat dilihat dari beberapa indikator yang tidak lain berasal dari dalam diri seseorang maupun karena adanya rangsangan dari luar, salah satunya adalah kegiatan yang menarik dalam belajar.

Menurut Sumantri (2015: 378) motivasi belajar terbagi menjadi dua, yaitu :

- (1) Motivasi intrinsik yang kegiatan belajarnya dimulai dan diteruskan berdasarkan penghayatan suatu keinginan dan dorongan yang secara mutlak berkaitan dengan kegiatan belajar. Motivasi intrinsik meliputi: dorongan kognitif yaitu untuk mengetahui, memahami, dan memecahkan masalah; adanya cita-cita, tujuan yang jelas; mencapai hasil belajar yang tinggi demi penghargaan pada dirinya sendiri; memberikan pujian pada diri sendiri karena puas.
- (2) Motivasi ekstrinsik yang kegiatan belajarnya dimulai dan dilanjutkan berdasarkan atas kebutuhan dan dorongan yang tidak secara mutlak berhubungan dengan kegiatan belajar itu sendiri. Hal-hal yang ingin dipenuhi dalam bentuk motivasi belajar ekstrinsik, yaitu: belajar demi memenuhi kewajiban, belajar demi menghindari hukuman yang di ancamkan, belajar demi memperoleh hadiah material yang dijanjikan, belajar demi meningkatkan gengsi sosial, belajar demi mendapatkan

pujian dari orang yang dianggap penting, belajar demi tuntutan jabatan yang ingin dipegang.

Dimiyati dan Mudjiono (2009: 85) menyatakan bahwa:

Motivasi belajar penting bagi siswa dan guru. Bagi siswa pentingnya motivasi belajar adalah sebagai berikut :

1. Menyadarkan kedudukan pada awal belajar, proses, hasil akhir.
2. Menginformasikan tentang kekuatan usaha belajar, yang dibandingkan dengan teman sebaya.
3. Mengarahkan kegiatan belajar.
4. Membesarkan semangat belajar.
5. Menyadarkan tentang adanya perjalanan belajar dan kemudian bekerja (di selaselanya adalah istirahat atau bermain) yang berkesinambungan, individu dilatih untuk menggunakan kekuatannya sedemikian rupa sehingga dapat berhasil.

Dimiyati dan Mudjiono (2009: 85) menyatakan bahwa:

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 untuk belajar sampai berhasil.
2. Mengetahui dan memahami motivasi belajar siswa di kelas beragam-ragam.
3. Meningkatkan dan menyadarkan guru untuk memilih satu diantara bermacam-macam peran seperti sebagai penasihat, fasilitator, instruktur, teman diskusi, penyemangat, pemberi hadiah, atau pendidik peran pedagogis tersebut sudah barang tentu sesuai dengan perilaku siswa.
4. Memberi peluang guru untuk “unjuk kerja” rekayasa pedagogis.

Pemberian motivasi belajar oleh guru terhadap siswanya sangat penting dalam proses belajar mengajar agar terjadi pembelajaran yang menyenangkan. Kurniasih dan Alarifin (2015: 34) “Pembelajaran yang menyenangkan mendorong siswa untuk lebih kreatif. Siswa juga berani untuk mengungkapkan ide-ide dan gagasannya sehingga pembelajaran akan menjadi lebih hidup”.

Sardiman (dalam Sumantri, 2015: 383) berpendapat cara-cara pemberian motivasi ada 11 macam.

1. Memberi angka, angka dalam hal ini sebagai simbol nilai dari kegiatan belajarnya.
2. Memberi hadiah, hadiah dapat juga dikatakan sebagai motivasi tetapi tidak selalu demikian.
3. Saingan atau kompetisi, saingan atau kompetisi dapat dijadikan motivasi untuk mendorong siswa aktif untuk belajar.

4. *Ego-involvement*, menumbuhkan kesadaran kepada siswa agar merasakan betapa pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga belajar keras dengan mempertaruhkan harga diri adalah sebagai salah satu bentuk motivasi yang cukup penting.
5. Memberi ulangan, siswa akan giat jika mengetahui akan ada ulangan.
6. Mengetahui hasil, dengan mengetahui hasil pekerjaan/belajar apalagi mengetahui hasil belajarnya baik akan mendorong siswa lebih giat belajar.
7. Memberi pujian, apabila ada siswa yang sukses menyelesaikan tugas dengan perlu diberi pujian.
8. Hukuman, hukuman sebagai *reinforcement* yang negatif, tetapi jika diberikan secara tepat dan bijak bisa menjadi alat motivasi belajar.
9. Membangkitkan hasrat untuk belajar, berarti ada unsur kesengajaan, ada maksud belajar.
10. Minat, karena motivasi belajar erat hubungannya dengan minat.
11. Tujuan yang diakui, rumusan tujuan yang diakui dan diterima baik oleh siswa merupakan alat motivasi yang sangat penting.

Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar dapat tercapai. Menurut Sumantri (2015: 385), motivasi yang ada pada diri setiap orang memiliki ciri-ciri sebagai berikut: (1) Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai); (2) Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa); (3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah; (4) Lebih senang bekerja mandiri; (5) Cepat bosan dengan tugas-tugas yang rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang kreatif); (6) Dapat mempertahankan pendapatnya; (7) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini; dan (8) Senang mencari dan memecahkan masalah.

Dari latar belakang masalah yang berlandaskan dari teori motivasi menurut Sumantri, maka peneliti memodifikasi indikator motivasi yang dimasukkan ke dalam penelitian ini. Peneliti mengambil lima indikator dari delapan indikator yang dikemukakan oleh Sumantri. Alasan peneliti mengambil lima indikator dari delapan indikator yang tersedia, karena peneliti membatasi indikator motivasi yang masuk ke dalam penelitian peneliti. Adapun kelima indikator motivasi belajar yang peneliti

ambil dalam penelitian ini adalah: 1) Ulet menghadapi kesulitan; 2) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah; 3) Lebih senang bekerja mandiri; 4) Dapat mempertahankan pendapat; 5) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

1.3 Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan (Sumantri, 2015: 49)

Menurut Sagala (dalam Sumantri, 2015: 49) “pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran di mana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya 5 orang dengan struktur kelompok heterogen”.

Menurut Reger, dkk (dalam Huda, 2011: 29) pembelajaran kooperatif merupakan aktivitas pembelajaran kelompok yang diorganisir oleh suatu prinsip bahwa pembelajaran harus didasarkan pada perubahan informasi secara sosial di antara kelompok-kelompok pembelajar yang di dalamnya setiap pembelajar bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri dan didorong untuk meningkatkan pembelajaran anggota-anggota yang lain.

Menurut Sumantri (2015: 50-51), model pembelajaran kooperatif memiliki ciri-ciri yaitu:

1. Siswa bekerja dalam kelompok untuk menuntaskan materi belajar.
2. Kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki keterampilan tinggi, sedang, dan rendah.
3. Bilamana mungkin, anggota kelompok berasal dari ras, suku, budaya, dan jenis kelamin yang berbeda maka diupayakan agar dalam tiap kelompok terdiri atas ras, suku, budaya, dan jenis kelamin yang berbeda pula.
4. Penghargaan lebih diutamakan pada kerja kelompok dari ada perorangan.

Berdasarkan ciri-ciri pembelajaran kooperatif dapat diketahui bahwa pembelajaran model kooperatif merupakan pembelajaran yang dilaksanakan secara berkelompok. Purnamasari (2014) “Pembelajaran Kooperatif adalah salah satu

pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk aktif, kreatif, dan berlatih kemampuan bekerjasama, kemandirian, serta meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi”. Pembagian kelompok yang dilakukan secara heterogen yaitu dengan jenis kemampuan akademik yang berbeda-beda yang bertujuan untuk membantu peserta didik yang memiliki kemampuan rendah (Wiratno, 2016: 47).

Menurut Slavin (2010: 57) ada enam tipe pembelajaran kooperatif yaitu:

1. Tujuan kelompok, bahwa kebanyakan metode pembelajaran kooperatif menggunakan beberapa bentuk tujuan kelompok.
2. Tanggung jawab individu, yang dilakukan dengan dua cara yaitu dengan menjumlah skor kelompok atau nilai rata-rata individu atau penilaian lainnya dan spesialisasi tugas.
3. Kesempatan sukses yang sama, yang merupakan karakteristik unik metode pembelajaran tim peserta didik yakni penggunaan skor yang memastikan semua peserta didik mendapatkan kesempatan yang sama untuk berkontribusi dalam timnya.
4. Kompetensi tim, sebagai sarana untuk memotivasi peserta didik untuk bekerja sama dengan anggota timnya.
5. Spesialisasi tugas, tugas untuk melaksanakan sub tugas terhadap masing-masing anggota kelompok.
6. Adaptasi terhadap kebutuhan kelompok, metode ini akan mempercepat langkah kelompok.

Susanna (2017: 95) “Dalam pembelajaran kooperatif dikembangkan diskusi dan komunikasi dengan tujuan agar siswa saling berbagi kemampuan, saling belajar berpikir kritis, saling menyampaikan pendapat, saling memberi kesempatan menyalurkan kemampuan, saling membantu belajar, saling menilai kemampuan dan diri maupun teman lain”.

1.4 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah suatu tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, dan mengandung unsur permainan. Drayatun dan Rahmawati (2017: 76) “Permainan yang dirancang dalam proses pembelajaran merupakan permainan akademik yang dapat meningkatkan motivasi belajar dan merangsang agar siswa aktif bekerja sama dalam pembelajaran”. Aktivitas belajar yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa

dapat belajar rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Model pembelajaran ini menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda (Rusman, 2010: 224). Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing.

Menurut Komalasari (2010: 97) “Model *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta *reinforcement*”.

Menurut Saco (dalam Rusman, 2010: 224) pada tipe *Teams Games Tournament* (TGT) siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran.

Permainan *Teams Games Tournament* (TGT) dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka. Tiap siswa akan mengambil sebuah kartu yang diberi angka tadi dan berusaha untuk menjawab pertanyaan yang sesuai dengan angka tersebut. Turnamen harus memungkinkan semua siswa dari semua tingkat kemampuan (kepandaian) untuk menyumbangkan poin bagi kelompoknya. Prinsipnya, soal sulit untuk anak pintar. Hal ini dimaksudkan agar semua anak mempunyai kemungkinan memberi skor bagi kelompoknya. Permainan yang dikemas dalam bentuk turnamen ini dapat berperan sebagai penilaian alternatif atau dapat pula sebagai review materi pembelajaran.

Menurut Slavin (2010: 225) pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu:

a. Tahap persiapan

Pada tahap ini guru melakukan beberapa langkah yaitu :

1. Menentukan materi

Untuk menerapkan teknik *icebreaker* model pembelajaran kooperatif tipe TGT disiapkan materi yang akan disajikan dalam pembelajaran.

2. Membuat perangkat pembelajaran

Perangkat pembelajaran terdiri dari: silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kegiatan Siswa (LKS) yang berisi soal-soal penerapan dan soal tes hasil belajar.

3. Menentukan skor dasar individu

Skor dasar diperoleh dari hasil tes individu (ulangan harian) pada materi sebelumnya.

4. Membentuk kelompok-kelompok kooperatif tipe TGT. Guru terlebih dahulu membentuk kelompok-kelompok, yang masing-masing kelompok anggotanya terdiri dari 5-6 orang.

5. Menentukan posisi kelompok

6. Menentukan jadwal kegiatan pembelajaran

b. Tahap penyajian kelas (*Class Precentation*)

Penyajian kelas dalam pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) tidak berbeda dengan pengajaran biasa atau pengajaran klasikal oleh guru, hanya pengajaran lebih difokuskan pada materi yang sedang dibahas saja. Ketika penyajian kelas berlangsung mereka sudah berada dalam kelompoknya.

Dengan demikian mereka akan memperhatikan dengan serius selama pengajaran penyajian kelas berlangsung sebab setelah ini mereka harus mengerjakan permainan akademik dengan sebaik-baiknya dengan skor mereka akan menentukan skor kelompok mereka.

c. Belajar dalam kelompok (*Teams*)

Kelompok disusun dengan beranggotakan 5-6 orang yang mewakili percampuran dari berbagai keberagaman dalam kelas seperti kemampuan akademik, jenis kelamin, ras atau etnik. Fungsi utama mereka dikelompokkan adalah anggota-anggota kelompok saling meyakinkan

bahwa mereka dapat bekerja sama dalam belajar dan mengerjakan permainan atau lembar kerja dan lebih khusus lagi untuk menyiapkan semua anggota dalam menghadapi kompetisi.

d. Permainan (*Games*)

Pernyataan dalam permainan disusun dan dirancang dari materi yang relevan dengan materi yang disajikan untuk menguji pengetahuan yang diperoleh mewakili masing-masing kelompok. Sebagian besar pertanyaan pada kuis adalah bentuk sederhana. Setiap peserta didik mengambil sebuah kartu yang diberi nomor dan menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor kartu tersebut.

e. Pertandingan (*Tournament*)

Turnamen adalah susunan beberapa permainan yang dipertandingkan. Biasanya dilaksanakan pada akhir minggu atau akhir unit pokok bahasan, setelah guru memberikan penyajian kelas dan kelompok mengerjakan lembar kerjanya.

f. Penghargaan Kelompok (*Team Recognition*)

Memberi penghargaan kelompok berdasarkan skor individu yang akan disumbangkan ke skor kelompok. Menghitung skor individu ditujukan untuk menentukan nilai perkembangan individu yang akan disumbangkan sebagai skor kelompok. Nilai perkembangan individu dihitung berdasarkan selisih perolehan skor tes terdahulu dengan skor tes terakhir. Melalui cara ini setiap anggota memiliki kesempatan yang sama untuk memberikan sumbangan skor maksimal kelompoknya,

1. Menghitung Skor Individu

Perhitungan skor individu dalam pembelajaran kooperatif ini hanya mengacu pada kriteria yang di buat Slavin, yaitu terdapat pada tabel berikut:

Tabel 1. Nilai Perkembangan Individu

Skor Tes	Nilai Perkembangan
Lebih dari 10 poin dibawah skor dasar	5
10 poin hingga 1 poin dibawah skor dasar	10

Sama dengan skor dasar sampai 10 poin di atas	20
Lebih dari 10 poin diatas skor dasar	30
Nilai sempurna (tidak berdasarkan skor dasar)	30

Sumber : Slavin(2010:159)

2. Menghitung Skor Kelompok

Skor kelompok dihitung berdasarkan rata-rata nilai perkembangan yang disumbangkan anggota kelompok. Diperoleh dari nilai perkembangan setiap anggota kelompok.

Tabel 2. Penghargaan kelompok

Kriteria (rata-rata kelompok)	Penghargaan
15	Kelompok baik
20	Kelompok hebat
25	Kelompok super

Sumber : Slavin(2010:160)

Namun Slavin mengemukakan bahwa guru boleh mengubah kriteria tersebut dalam penelitian ini, kriteria yang digunakan adalah:

Tabel 3. Nilai Perkembangan Kelompok

Rata-rata nilai perkembangan kelompok	Kriteria
$5 \leq \bar{X} < 15$	Baik
$15 \leq \bar{X} < 25$	Hebat
$25 \leq \bar{X} < 30$	Super

Sumber: Slavin(2010: 160)

Berdasarkan apa yang diungkapkan oleh Slavin (2010: 175), maka model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil
- b. Turnamen permainan
- c. Penghargaan kelompok

Model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menekankan cara-cara agar siswa termotivasi untuk “berkompetisi” dengan teman-temannya yang memiliki level kemampuan atau pencapaian yang sama. Melalui cara-cara ini, setiap

siswa diharapkan bisa meningkatkan kemampuan akademiknya masing-masing agar kelompok mereka dapat unggul dari pada kelompok-kelompok yang lain. Setiap siswa yang mampu menunjukkan peningkatan kemampuan diberi penghargaan (*reward*) secara individual (berupa pujian atau skor akademik) (Huda, 2011: 293).

Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament dapat dibagikan dalam bentuk tabel 4. berikut ini:

Tabel 4. Langkah-langkah pembelajaran kooperatif Tipe TGT

Tahapan	Kegiatan Guru
Tahap-1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar.
Tahap-2 Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi (menyampaikan materi) kepada siswa baik dengan peragaan atau teks.
Tahap-3 Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar (<i>teams</i>)	Guru membagi siswa kedalam kelompok belajar yang terdiri dari 5-6 siswa dan membantu setiap kelompok agar melakukan perubahan efisien.
Tahap-4 Pernyataan dalam permainan disusun dan dirancang dari materi yang relevan (<i>games</i>)	Guru membagi LKK (Lembar Kerja Kelompok) yang sesuai dengan materi, kemudian siswa mengerjakan LKK dengan referensi berbagai sumber.
Tahap-5 Menyusun beberapa permainan yang dipertandingkan (<i>tournament</i>)	Mengorganisasikan siswa kedalam meja turnamen, kemudian membagi lembar turnamen untuk dipertandingkan pada masing-masing kelompok.
Tahap-6 Memberikan penghargaan	Guru memberikan penghargaan kepada usaha-usaha yang telah dilakukan kelompok, yang memiliki skor tertinggi.

Sumber: Slavin (2008: 166-167)

Beberapa hal yang perlu menjadi pertimbangan guru yaitu mengenai keterbatasan yang mungkin ada pada pendekatan pembelajaran kooperatif tipe TGT antara lain:

- a) Adanya orientasi untuk menang, menciptakan permainan dengan sikap kompetisi yang negatif, misalnya berbuat curang.
- b) Ada kemungkinan siswa kurang bisa menentukan struktur permainan (terlalu cepat atau sulit) menyebabkan mereka enggan untuk berpartisipasi.

- c) Adanya penyesalan niat yang memungkinkan siswa cenderung untuk memenangkan pertandingan daripada belajar. materi pelajaran yang dikemas dalam bentuk *game* hanya dikuasai oleh siswa pada tingkat hafalan saja dan tidak mencapai tingkat selanjutnya yang lebih tinggi seperti pada tahap pemahaman dan analisis.

Teams Games Tournament (TGT) memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan diantaranya yaitu:

Kelebihan Model Pembelajaran Tipe Teams Games Tournament (TGT)

1. Lebih mengingkatkan pencurahan waktu untuk tugas.
2. Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu.
3. Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam.
4. Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa.
5. Mendidik siswa untu berlatih bersosialisasi dengan orang lain.
6. Motivasi belajar lebih tinggi.
7. Hasil belajar lebih baik.
8. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, dan toleransi.

Selain itu Slavin (2008: 178) mengemukakan bahwa keunggulan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) diantaranya yaitu dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ini, membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran serta dalam pembelajaran membuat siswa menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa *tournament*.

Kelemahan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT):

1. Bagi Guru

Sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Kelemahan ini akan dapat diatasi jika guru yang bertindak sebagai pemegang kendali teliti dalam menentukan pembagian kelompok

waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan. Kesulitan ini dapat diatasi jika guru mampu menguasai kelas secara menyeluruh.

2. Bagi Siswa

Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya. Untuk mengatasi kelemahan ini, tugas guru adalah membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada siswa yang lain.

Terdapat tiga struktur tujuan dalam pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang dapat diidentifikasi menurut Deutsch (dalam Slavin, 2008: 31), yaitu:

“a) Kooperatif, di mana usaha berorientasi tujuan tiap individu memberi kontribusi pada pencapaian tujuan anggota yang lain. b) Kompetitif, di mana usaha berorientasi tujuan dari tiap individu menghalangi pencapaian tujuan anggota lainnya. c) Individualistik, di mana usaha berorientasi tujuan dari tiap individu tidak memiliki konsekuensi apa pun bagi pencapaian tujuan anggota lainnya”.

Inti dari model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini adalah adanya *games* dan turnamen akademik. Sebelum memulai *games* dan turnamen akademik, guru terlebih dahulu menempatkan siswa dalam sebuah tim yang mewakili heterogenitas kelas ditinjau dari jenis kelamin, ras, maupun etnis. Setelah kelas dibagi menjadi beberapa kelompok kecil, guru kemudian menyajikan materi dan selanjutnya siswa bekerja mengerjakan LKS dalam kelompoknya masing-masing. Untuk memastikan apakah semua anggota kelompok telah menguasai materi, maka siswa akan bertanding dalam *games* dan turnamen akademik.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menjadikan siswa lebih aktif dan efektif karena

dalam pembelajaran ini siswa akan dibagi menjadi beberapa kelompok kecil untuk mendiskusikan masalah dalam materi pelajaran yang akan diberikan, sehingga interaksi siswa yang terjadi di kelas dalam proses belajar akan lebih meningkat dan peran hubungan kerja dapat dibangun dengan mengembangkan komunikasi antar anggota kelompok. Dengan adanya pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena siswa dapat belajar lebih rileks, serta dapat menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan dalam belajar.

2.5 Teknik *Icebreaker*

a) Defenisi *Icebreaker*

Istilah *Icebreaker* awalnya digunakan dalam istilah mekanik yang berkaitan dengan pemecah es. Hal yang sangat menonjol dalam kegiatan *Icebreaker* adalah terciptanya kapal pemecah es pada dekade 1990-an. Teknologi ini kemudian menyebar luas di benua Eropa dan sebagian Amerika yang mengalami musim dingin dimana sebagian lautnya selalu mengalami pembekuan karena suhu air yang sangat dingin. Istilah *Icebreaker* di dunia pendidikan lebih didasarkan pada makna konotatif dari "memecah kebekuan". Bedanya di dunia teknik memecah kebekuan "es", sementara dalam dunia kependidikan lebih diartikan sebagai memecah kebekuan "suasana" (Sunarto, 2012). Menurut Soenarno (dalam Sulastrri, Marhiah & Ismail, 2017: 160) kriteria *icebreaker* adalah kalimat yang menarik perhatian, gerakan fisik yang mengundang perhatian, perlibatan siswa dalam suatu topik, bunyi-bunyian yang merangsang pendengaran, anekdot yang membuat tertawa, perenungan yang menghendaki jawaban, gerakan fisik yang "membangunkan", momen yang mengubah jalan pikiran siswa. Aksentuasi suara yang menyedot perhatian.

Menurut Rahmatullah (2014: 658) *Icebreaker* adalah peralihan situasi dari yang membosankan, membuat mengantuk, menjenuhkan dan tegang menjadi rileks, bersemangat, menjadi tidak membuat mengantuk, serta ada rasa senang untuk mendengarkan atau melihat orang yang berbicara didepan kelas atau ruangan, dengan maksud untuk menghilangkan kebekuan-kebekuan diantara peserta sehingga mereka

saling mengenal, mengerti dan bisa saling berinteraksi dengan baik antara satu dengan yang lainnya.

Fauzi (2012) mendefinisikan *Icebreaker* merupakan suatu teknik atau cara dalam pembelajaran yang berfungsi untuk mengubah situasi dari bosan, mengantuk, jenuh, dan tegang menjadi rileks, senang, dan bersemangat. Suryoharjuno (2011) mengemukakan bahwa *Icebreaker* dalam pembelajaran berfungsi untuk membangun suasana belajar yang dinamis, menyenangkan, dan antusiasme. Karakteristik *Icebreaker* adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (*fun*) serta serius tapi santai (*sersan*). Teknik *Icebreaker* digunakan untuk menciptakan suasana belajar dari pasif ke aktif, dari kaku menjadi gerak (*akrab*), dan dari jenuh menjadi riang "segar".

b) Jenis-jenis *Icebreaker*

Bentuk *Icebreaker* ada bermacam-macam, mulai dari sekedar 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 (*brain gym*) senam otak.

Banyak jenis *Icebreaker* yang dapat dikembangkan oleh guru selama proses pembelajaran di sekolah. Semua *Icebreaker* yang ada harus dikembangkan dalam rangka mengoptimalkan proses pembelajaran di sekolah, diharapkan dengan optimalnya proses pembelajaran dapat memberikan hasil belajar yang maksimal (Fauzi, 2012).

Dalam penelitian ini penulis menerapkan lima jenis *Icebreaker* yaitu sebagai berikut :

a. *Games*

Games atau permainan adalah jenis *Icebreaker* yang paling membuat siswa heboh. Siswa didik akan mempunyai semangat baru yang lebih saat melakukan permainan. Rasa kantuk menjadi hilang dan sikap apatis spontan berubah menjadi aktif. Melalui permainan suasana menjadi cair sehingga kondisi belajar menjadi kondusif. Permainan juga dapat membangun konsentrasi anak untuk dapat berfikir,

bertindak lebih baik dan lebih efektif lagi. Permainan juga dapat membuat konsentrasi siswa akan kembali terfokus sehingga materi pelajaran akan lebih mudah dicerna. *Icebreaker* jenis games ini sangat banyak contohnya dalam pembelajaran, namun penggunaannya tergantung pada kreativitas dari guru itu sendiri. (Fauzi, 2012)

Secara spesifik *Icebreaker* jenis *games* berfungsi untuk :

- a. Memacu semangat baru siswa untuk siap mengikuti pembelajaran.
- b. Melatih kerja otak kanan siswa untuk memahami pelajaran sebelum pembelajaran dimulai.
- c. Melatih konsentrasi siswa untuk mengikuti pembelajaran.

b. Yel-Yel

Icebreaker jenis yel-yel ini sangat efektif dalam menyiapkan aspek psikologi siswa untuk siap mengikuti pelajaran, terutama pada jam-jam awal pembelajaran. Yel-yel merupakan kegiatan yang paling disukai oleh anak-anak, remaja, maupun dewasa meskipun jenis yel-yel yang disukai boleh jadi tidak sesuai dengan usianya. Namun, jika dikemas dan direncanakan dengan baik dalam pembelajaran menyanyikan yel-yel dapat membuat suasana kelas menjadi gembira (Fauzi, 2012).

Secara spesifik *Icebreaker* jenis yel-yel berfungsi untuk :

- a. Mengatasi suasana pembelajaran yang kurang kondusif, selama pembelajaran berlangsung misalnya ada beberapa siswa yang mengantuk dan kurang semangat.
- b. Memotivasi siswa untuk selalu senang dalam mengikuti pembelajaran berikutnya.
- c. Sebagai inisiatif guru guna mempersiapkan mental siswa untuk menerima materi pembelajaran sebelum pembelajaran dimulai. (Sunarto, 2012).

c. Tepuk Tangan

Fauzi (2012) mengemukakan bahwa tepuk tangan merupakan jenis *Icebreaker* yang sangat efektif untuk mengkonsentrasikan para siswa sebelum memulai kegiatan belajar mengajar. Tepuk tangan juga paling sering digunakan oleh para pendidik

karena merupakan teknik *Icebreaker* yang cukup mudah dan dapat langsung diterapkan tanpa memerlukan persiapan yang rumit. Dalam proses pembelajaran juga dapat diciptakan berbagai macam tepuk tangan yang bisa menggairahkan proses pembelajaran. Seorang guru tinggal sedikit memodifikasi jenis yang ada atau membuat sendiri model-model yang ada. *Icebreaker* jenis tepuk tangan berfungsi untuk :

- a. Memulai dan mengakhiri proses pembelajaran dengan penuh kegembiraan.
- b. Memotivasi siswa untuk selalu senang dalam mengikuti pembelajaran berikutnya.
- c. Membangun semangat dan kekompakan serta kebersamaan siswa dalam proses pembelajaran.
- d. Memberikan penguatan yang sangat baik untuk mempertahankan semangat siswa pada akhir pembelajaran (Sunarto, 2012).

d. Gerak badan

Jenis *Icebreaker* ini bertujuan untuk menggerakkan tubuh setelah beberapa menit berdiam diri dalam aktivitas belajar. Dengan badan bergerak aliran darah pada tubuh kita akan menjadi lancar kembali. Sehingga proses berpikir akan menjadi lebih segar dan kreatif. Banyak gerakan sederhana yang mudah dilakukan, tidak menguras tenaga dan tidak berbahaya, misalnya menyuruh siswa mengedip-ngedipkan mata, menaikkan alis, menggerakkan kepala, mengangkat tangan keatas sambil menghembuskan nafas dan lain-lain. (Fauzi, 2012).

e. Audio visual (film gerak bersuara)

Banyak sekali audio visual yang dapat digunakan sebagai *Icebreaker*. Biasanya berupa klip film pendek yang lucu, inspiratif atau memotivasi anak didik untuk belajar lebih keras. Jenis *Icebreaker* audio visual sangat cocok digunakan dalam pembelajaran di SMA/Sederajat, sebab pembelajaran SMA/Sederajat lebih menekankan pada konsep serta pemikiran secara ilmiah, dengan audio visual guru dapat menunjukkan secara langsung kepada siswa contoh-contoh aplikasi nyata dari

pembelajaran. Secara spesifik *Icebreaker* jenis audio visual (film gerak bersuara) berfungsi untuk :

- a. Menambah pengetahuan siswa tentang pembelajaran misalnya (film gerak bersuara) yang ditayangkan merupakan contoh aplikasi/ peranan dari pembelajaran yang banyak ditemui dan dialami siswa dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Mengembalikan stamina segar siswa ketika siswa mengalami kejenuhan atau kebosanan dalam menjalankan tugas belajar, misalnya selesai mengerjakan kuis/ latihan yang diberikan guru (Sunarto, 2012).

Prinsip-prinsip Penggunaan *Icebreaker* dalam Pembelajaran yaitu tujuan utama *Icebreaker* dalam pembelajaran adalah untuk mengoptimalkan hasil belajar siswa. *Icebreaker* juga dapat memotivasi siswa menjadi bermotivasi tinggi, sehingga mempunyai rasa senang dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan *Icebreaker* dalam pembelajaran perlu mempertimbangkan beberapa prinsip sebagai berikut :

1) Efektivitas

Dengan dilakukannya *Icebreaker*, tujuan pembelajaran akan semakin efektif

2) Motivasi

Dengan *Icebreaker* diharapkan siswa yang belum termotivasi untuk mengikuti pembelajaran menjadi termotivasi.

3) Kesesuaian

Icebreaker yang dipilih adalah icebreaker yang sesuai atau sinkron dengan materi yang dibahas.

4) Tidak berlebihan

Penggunaan *Icebreaker* juga harus memperhatikan kesediaan waktu/jam pelajaran.

5) Tepat Situasi

Icebreaker hendaknya dilakukan pada situasi yang tepat

6) Tidak mengandung unsur SARA

Icebreaker yang diberikan kepada siswa hendaknya memiliki nilai positif terhadap rasa persatuan dan kesatuan

7) Tidak mengandung unsur pornografi

Pendidik harus memilih jenis *Icebreaker* yang edukatif, sopan dan tidak mengandung unsur pornografi (Sunarto, 2012).

Menurut Fanani (2010: 69) “Ada beberapa manfaat melakukan aktivitas ice breaking, diantaranya adalah: Menghilangkan kebosanan, kejemuhan, kecemasan, dan kelelahan karena bisa keluar sementara dari rutinitas pelajaran dengan melakukan aktivitas gerak bebas dan ceria”.

Dalam penelitian ini, peneliti mengaplikasikan teknik *icebreaker* berupa berbagai macam *games*. Selain *games*, juga menggunakan jenis *icebreaker* seperti tepuk tangan, menyanyi, relaksasi tubuh. Sehingga *icebreaker* yang digunakan dapat membantu siswa menjadi santai dan rileks dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas. Dan juga terciptanya proses belajar mengajar yang kondusif dan sesuai dengan sudah direncanakan.

2.6 Hubungan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Motivasi Belajar Matematika

Motivasi sangat terkait dalam proses belajar, motivasi berperan dalam mendorong seseorang melakukan suatu kegiatan pembelajaran, dengan motivasi inilah siswa menjadi tekun dalam belajar. Dalam belajar matematika siswa perlu diberikan rangsangan agar tumbuh motivasi pada dirinya. Siswa yang mempunyai motivasi belajar yang tinggi dan jelas akan mendorong perhatian dan minatnya terkonsentrasi pada hal-hal yang harus dipelajari, sehingga perbuatan siswa senantiasa selaras dengan tujuan belajar yang akan dicapai.

Selanjutnya pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*.

Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang menempatkan siswa pada kelompok belajar, sehingga siswa dapat belajar dengan menggunakan sistem pengelompokan dan dapat bertukar pikiran dengan anggota kelompoknya. Model pembelajaran kelompok adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Kondisi ini membuat semua anggota kelompok proaktif dalam mengerjakan tugas-tugas kelompok sehingga semua anggota kelompok dipastikan dapat mengerjakan dengan baik. Adanya upaya penyelesaian tugas-tugas dengan teliti dan baik, akan bermakna pada pencapaian hasil belajar yang baik. Syarifuddin, Helma & Fitri (2014: 18) “Hasil belajar merupakan hal yang sangat penting dalam pendidikan dan dapat dipandang sebagai salah satu ukuran keberhasilan siswa dalam pendidikan di sekolah”.

Sedangkan model teknik *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai pemantapan belajar siswa sambil bermain yang menyenangkan sehingga mendorong motivasi siswa untuk belajar dengan aktif. Keaktifan siswa dalam belajar proses pembelajaran akan menyebabkan interaksi yang tinggi antara guru dengan siswa ataupun siswa dengan siswa yang lain. Aktivitas yang muncul dari siswa akan mengakibatkan terbentuknya pengetahuan dan keterampilan yang akan mengarah pada peningkatan prestasi belajar. Kondisi ini akan membuat pembelajaran lebih bermakna bagi siswa. Dalam proses pembelajaran siswa membangun sendiri pengetahuan mereka melalui keterlibatan aktif dalam proses belajar mengajar di dalam kelompok-kelompok kecil dalam kelas. Sehingga pengetahuan yang diperoleh akan lebih mudah untuk diingat serta siswa mampu menyelesaikan bentuk soal-soal matematika, yang pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi belajar sehingga juga akan meningkatkan hasil belajar matematika siswa itu sendiri.

2.7 Penerapan Teknik *Icebreaker* dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

Icebreaker yang baik adalah *icebreaker* yang dapat memberikan kemanfaatan optimal dalam proses inti pembelajaran. Teknik penggunaan *icebreaker* ada dua cara

yaitu secara spontan dilaksanakan dalam situasi pembelajaran dan direncanakan. *Icebreaker* digunakan secara spontan dalam proses pembelajaran biasanya digunakan tanpa skenario tetapi lebih banyak digunakan karena situasi pembelajaran yang ada saat itu butuh *energizer* atau karena terlalu *noice* sehingga pembelajaran tidak fokus lagi. *Icebreaker* yang demikian bisa digunakan kapan saja melihat situasi dan kondisi yang terjadi pada saat pembelajaran berlangsung. *Icebreaker* yang direncanakan dan dimasukkan dalam skenario pembelajaran yang telah ditetapkan. *Icebreaker* dalam pembelajaran dapat dilakukan pada awal pembelajaran, pada inti proses pembelajaran maupun pada akhir proses pembelajaran.

