

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut konsepsi dasar pendidikan modern, proses belajar mengajar mempunyai tujuan yang ingin dicapai yaitu membangun dan mengembangkan potensi peserta didik. Pendidik sebagai pemimpin dalam proses belajar mengajar diharapkan mampu mendesain pembelajaran dengan baik. Desain pembelajaran (instruksional) yang dikemas harus mengacu pada pendekatan sistem dan lebih diarahkan pada penerapan teknologi instruksional. Teknologi instruksional yaitu sumber-sumber yang disusun terlebih dahulu dalam proses desain atau pemilihan dan pemanfaatan bahan ajar yang dikombinasikan menjadi sistem instruksional yang lengkap untuk mewujudkan terlaksananya proses belajar yang bertujuan dan terkontrol (Maswan dan Khoirul Muslimin, 2017: 224).

Konsentrasi belajar siswa dipengaruhi dari kemampuan otak masing-masing siswa untuk memusatkan perhatian pada apa yang sedang dipelajari. Pemusatan perhatian ini untuk meningkatkan kemungkinan siswa dapat menyerap dan memahami informasi yang didapat. Hamiyah dan Jauhar (2017: 103), kekuatan belajar seseorang setelah 30 menit telah mengalami penurunan. Adapun kecenderungan menurunnya perhatian terjadi sejajar dengan lama waktu belajar yang dijalankan. Ia menyarankan agar guru melakukan istirahat selama beberapa menit. Dimiyati dan Mudjiono (2017:240) menjelaskan bahwa perhatian siswa meningkat pada 15-20 menit pertama, kemudian turun pada 15-20 menit kedua, dan selanjutnya meningkat dan menurun kembali. Proses belajar mengajar tidak selalu berjalan dengan lancar, salah satu hambatan yang seringkali muncul adalah kurangnya perhatian siswa selama proses pembelajaran. Selama proses pembelajaran guru berperan aktif dalam melakukan pembelajaran yang menyenangkan guna menarik perhatian siswa. Karena, apabila proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru menyenangkan maka akan timbul rasa senang belajar pada diri siswa. Begitu juga sebaliknya,

jika guru tidak dapat melakukan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan maka akan timbul rasa malas dan jenuh pada diri siswa.

Proses belajar adalah proses yang dapat mengembangkan seluruh potensi siswa. Seluruh potensi ini hanya mungkin dapat berkembang manakala siswa terbebas dari rasa takut, dan menegangkan. Oleh karena itu perlu diupayakan agar proses pembelajaran merupakan proses yang menyenangkan (*enjoyful learning*). Berbicara tentang belajar, “belajar merupakan suatu perubahan dalam tingkah laku, dimana perubahan itu dapat mengarah kepada tingkah laku yang lebih baik, tetapi juga ada kemungkinan mengarah kepada tingkah laku yang lebih buruk”.

Kegiatan belajar mengajar merupakan fungsi pokok dan usaha yang paling strategis guna mewujudkan tujuan institusional yang diemban oleh pendidikan tersebut. Dalam rangka pelaksanaan fungsi dan tugas itu guru menempatkan tugas sentral. Ditangan para gurulah terletak kemungkinan berhasil atau tidak pencapaian tujuan pendidikan di sekolah, serta di tangan mereka pula tergantung masa depan karir para siswa yang menjadi tumpuan orang tua. Didalam menunaikan perannya para guru mempunyai tugas-tugas pokok antara lain bahwa ia harus mampu dan cakap merencanakan, mengevaluasi dan membimbing kegiatan belajar mengajar. Dengan kata lain, agar para guru mampu menunaikan tugasnya dengan sebaik-baiknya. Ia hendaknya terlebih dahulu hendaknya memahami dengan seksama hal-hal yang bertalian dengan proses belajar mengajar.

Proses belajar mengajar dapat diartikan sebagai suatu interaksi antara siswa dan guru dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Interaksi yang terjadi harusnya tidak hanya dari satu arah, akan tetapi terjadi antara dua arah (Timbal balik, dimana kedua belah pihak antara siswa dan guru harus saling aktif berinteraksi. Selain itu antara siswa dan guru juga harus aktif didalam suatu kerangka kerja dan dengan menggunakan cara dan kerangka berfikir yang dipahami dan disepakati bersama. Komponen proses pembelajaran guru yang mengajar dan murid yang belajar. Mekanisme siswa dalam proses belajar mengalami tiga tahap yaitu tahap penerimaan input informasi, tahap

pengolahan informasi, dan tahap ekspresi pengolahan informasi. Keberhasilan setiap tahap mempengaruhi tahap berikutnya.

Di dalam kegiatan pembelajaran sukses tidaknya kegiatan dipengaruhi oleh empat hal yaitu adanya motivasi, perhatian dan tahu sasaran, usaha, serta evaluasi dan pemantapan hasil. Kadar motivasi, perhatian dan usaha siswa dalam belajar dipengaruhi banyak hal, salah satu yang cukup mendasar adalah suasana belajar. Suasana belajar yang kurang kondusif akan memberikan pengaruh psikis maupun fisik siswa. Suasana belajar yang tegang akan menimbulkan rasa sakit kepala dan kecemasan yang hebat (mudah tegang dan takut dan sikapnya pasif, seakan-akan takut berbuat salah). Suasana yang membosankan karena kurang adanya variasi akan menimbulkan kejenuhan dan membosankan pada siswa sehingga siswa akan mengalami keletihan. Jika kondisi ini terjadi, maka siswa akan mengalami kejenuhan belajar. Pada saat seperti ini siswa akan mengalami penurunan daya ingat dan tidak mampu lagi mengakomodasikan informasi atau pengalaman baru.

Untuk melihat kualitas pembelajaran maka dapat kita ukur dari dua sisi, yakni proses dan hasil belajar. Proses belajar berkaitan dengan pola perilaku siswa dalam mempelajari bahan pelajaran. Sedangkan hasil belajar berkaitan dengan perubahan perilaku yang diperoleh sebagai pengaruh dari proses belajar. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, dibutuhkan persiapan maksimal agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan diikuti dengan hasil belajar yang baik pula. Dalam kegiatan pembelajaran kita tidak bisa terlepas dari metode ceramah, namun penggunaan metode ceramah yang terlalu dominan juga dapat mempengaruhi semangat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hendaknya penggunaan metode pembelajaran ceramah ini juga diimbangi dengan aktivitas yang dapat memberikan kesegaran pada siswa dalam belajar, dalam hal ini *ice breaking* merupakan salah satu aktivitas yang tepat untuk memberi penyegaran suasana dalam kegiatan pembelajaran yang mereka rasakan selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil wawancara yang saya lakukan bersama pak Ropinus guru Matematika SMP Negeri 02 Capkela pada tanggal 13 bulan 12 berikut hasil wawancara yang saya lakukan bersama pak Ropinus Ropi,S.Pd via whatsapp.Pak Ropinus mengizinkan untuk berbincang masalah yang ada dikelas via whatsapp [ak ropinus mengatakan bahwa ada beberapa siswa yang tidak fokus dan merasa jenuh disaat pembelajaran berlangsung maka dari itu saya menyarankan untuk menggunakan permainan *Ice breaking* di saat pembelajaran berlangsung sekitar 10-15 menit dan pak Ropinus mengizinkan menerapkan ice breaking dalam pembelajaran dan pak Ropinus mengharapkan semangat belajar siswa meningkat ketika diterapkan *ice breaking* dalam pembelajaran.

Ice breaking merupakan permainan atau kegiatan yang sederhana, ringan dan ringkas yang berfungsi untuk mengubah suasana kebekuan, kekakuan, rasa bosan atau mengantuk dalam pembelajaran. Sehingga bisa membangun suasana belajar yang dinamis penuh semangat dan antusias yang dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serius tapi santai. Dengan demikian, disinilah peran *ice breaking* sangat diperlukan untuk menghilangkan situasi yang membosankan bagi pengajar dan siswa serta kembali segar dan menyenangkan.

Ice breaking dapat dilakukan dalam berbagai bentuk aktivitas misalnya dalam bentuk icerita lucu dan bermakna dari guru, tebakan berhadiah, ataupun game-game. Aktivitas ini dilakukan dalam waktu 5-10 meinit tergantung pada kebutuhan. *Ice breaking* dapat dilakukan pada saat kapan saja tergantung dari kondisi dan kebutuhan, selain itu *ice breaking* juga dapat dilakukan oleh guru siapa saja. Dalam pelaksanaannya memang membutuhkan keterampilan dan kreativitas dari seorang guru terutama dalam pemilihan aktivitas yang sesuai dengan kondisi siswa. Harapan diterapkannya *ice breaking* adalah, Agar proses belajar lebih efektif,Melatih pola fikirsiswa secara kreatif dan luas, Pencapaian hasil belajar yang lebih baik,Membuat siswa lebih semangat dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian Endah Fitriana Puji Rahayu (2013) SD Negeri 2 Gayamsari Semarang menunjukkan bahwa penggunaan *ice breaking* efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika. Hasil dari penelitian tersebut diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen sebesar 76,02 lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata hasil belajar siswa kelompok kontrol yaitu 69,71, juga didapatkan nilai rata-rata skala psikologis kelompok eksperimen yaitu 87 yang berarti mencapai kriteria motivasi belajar siswa pada kategori tinggi.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, permasalahan dalam penelitian yang dilakukan di kelas VIII SMP Negeri 02 Capkala dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Bagaimana perhatian peserta didik sebelum dan setelah proses pembelajaran dikelas eksperimen pada mata pelajaran matematika di kelas VIII SMP Negeri 02 Capkala?
2. Bagaimana perhatian peserta didik sebelum dan setelah proses pembelajaran dikelas konvensional pada mata pelajaran matematika di kelas VIII SMP Negeri 02 Capkala?
3. Apakah terdapat peningkatan perhatian peserta didik sebelum dan setelah proses pembelajaran dikelas eksperimen dan konvensional pada mata pelajaran matematika dikelas VIII SMP Negeri 02 Capkala?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah mengetahui “Pengaruh *ice Breaking* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas VIII SMP Negeri 02 Capkala”Pengaruh yang dimaksud ini adalah dengan tujuan khusus untuk:

1. Perhatian peserta didik sebelum dan setelah proses pembelajaran dikelas eksperimen.

2. Perhatian peserta didik sebelum dan setelah proses pembelajaran dikelas konvensional.
3. Peningkatan perhatian peserta didik sebelum dan setelah proses pembelajaran dikelas eksperimen dan konvensional pada mata pelajaran matematika dikelas VIII SMP Negeri 02 Capkela.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Secara Teoritis:

Secara teoritis, penelitian ini dapat dijadikan sebagai informasi dan referensi terkait dengan pembelajaran melalui permainan *ice breaking* untuk meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

2. Secara Praktis:

- a. Bagi Guru

- 1) Sebagai bahan pertimbangan dalam upaya meningkatkan perhatian siswa.
- 2) Sebagai bahan pertimbangan untuk mempertimbangkan untuk memperbaiki proses pembelajaran selanjutnya.
- 3) Memberikan wawasan mengenai penggunaan permainan *breaking* dalam pembelajaran.

- b. Bagi Siswa

Melalui penelitian ini, pada proses pembelajaran khususnya perhatian siswa akan meningkat. Dengan meningkatnya perhatian siswa, konsentrasi belajar siswa akan meningkat dan prestasi belajar siswa juga akan meningkat.

- c. Bagi Kepala Sekolah

Menambah pengetahuan dan wawasan dalam mengaplikasikan permainan *ice breaking* dalam proses pembelajaran sehingga dapat