

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Perhatian Siswa

1. Definisi Perhatian

Belajar merupakan akibat adanya intraksi antara stimulus dan respons. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya. Menurut Slameto (2015:2) “Belajar ialah suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman sendiri dalam intraksi dengan lingkungannya”. Adapun menurut Skinner dalam Dimiyati dan Mudjiono (2015:10) “Belajar adalah suatu perilaku. Pada saat orang belajar, maka responnya menjadi lebih baik. Sebaliknya, bila ia tidak belajar maka responnya menurun”.

Menurut Ihsana (2017:4) “Belajar adalah suatu aktivitas di mana terdapat sebuah proses dari tidak tahu menjadi tahu, tidak mengerti menjadi mengerti, tidak bisa menjadi bisa untuk mencapai hasil yang optimal”. Menurut Syaiful dan Aswan (2014:5) “Belajar adalah perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Artinya adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi”.

Begitu juga Tirtarahardja dan Sulo (2015:129) mengemukakan “Belajar adalah perubahan perilaku yang relatif tetap karena pengaruh pengalaman (interaksi individu dengan lingkungannya)”. Selanjutnya Sary (2015:180) mendeskripsikan “Belajar adalah sebuah proses perubahan perilaku yang didasari oleh pengalaman dan berdampak relatif permanen”.

Dari beberapa pendapat tersebut maka peneliti berpendapat bahwa belajar adalah suatu kejadian dalam diri ataupun setiap proses

yang harus dilalui untuk mencapai perubahan didalam diri untuk menjadi prilaku yang lebih baik ataupun perubahan tingkah laku, adapun tingkah laku yang dimaksud adalah tingkah laku bersifat positif atau lebih baik dari sebelumnya.

2. Macam-macam Perhatian

Sumadi Suryabrata dalam Rismawati (2015, hlm. 14) membedakan perhatian menjadi beberapa macam, yaitu:

- a. Atas dasar intensitasnya, yaitu banyak sedikitnya kesadaran yang menyertai suatu aktifitas atau pengalaman batin, maka perhatian dibagi menjadi perhatian insentif dan perhatian tidak insentif;
- b. Atas dasar cara timbulnya, dibedakan menjadi perhatian spontan dan perhatian sekehendak;
- c. Atas dasar luasnya objek yang dikenai perhatian, dibedakan menjadi perhatian terpancar dan perhatian terpusat

Abu Ahmadi dalam Rismawati (2015, hlm. 14) mengemukakan macam macam perhatian antara lain :

- a. Perhatian spontan dan disengaja, perhatian spontan yaitu perhatian yang timbul dengan sendirinya karena tertarik pada sesuatu dan tidak di dorong oleh kemauan. Sedangkan perhatian disengaja adalah perhatian yang timbul karena kemauan dan biasanya ada tujuan tertentu yang ingin dicapai.
- b. Perhatian statis dan dinamis, perhatian statis merupakan perhatian yang tetap terhadap sesuatu. Sedangkan perhatian dinamis adalah perhatian yang mudah berubah-ubah, mudah bergerak, mudah berpindah dari objek yang satu ke objek yang lain.
- c. Perhatian konsentratif dan distributif, perhatian konsentratif yaitu perhatian yang hanya ditujukan pada satu objek tertentu. Sedangkan perhatian distributif merupakan perhatian yang ditujukan kepada beberapa arah dalam waktu yang bersamaan.
- d. Perhatian sempit dan luas, perhatian sempit adalah perhatian yang ditujukan pada suatu objek yang terbatas dan tidak mudah pindah

ke objek lain. Sedangkan perhatian luas merupakan perhatian yang tidak dapat mengarah pada hal-hal tertentu saja, sehingga orang yang mempunyai perhatian luas mudah tertarik pada hal-hal yang baru.

- e. Perhatian fiktif dan fluktuatif, perhatian fiktif merupakan perhatian yang mudah dipusatkan pada suatu hal dan melekat lama pada objek tertentu. Kemudian perhatian fluktuatif adalah perhatian yang sangat subjektif, sehingga yang melekat hanyalah hal-hal yang dirasa penting bagi dirinya.

3. Perhatian Siswa dalam Pembelajaran

Perhatian dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, diartikan sebagai hal memperhatikan; apa yang di perhatikan. Beberapa ahli juga mengungkapkan pengertian perhatian, diantaranya Suryabrata dalam Rismawati (2015, hlm. 13) mengungkapkan, perhatian adalah pemusatan tenaga psikis tertuju pada suatu objek, atau banyak sedikitnya kesadaran yang menyertai suatu aktivitas yang dilakukan. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh Slameto (2015, hlm. 60) bahwa perhatian adalah kegiatan yang dilakukan seseorang dalam hubungannya dengan pemilihan rangsangan yang datang dari lingkungannya. Kesimpulan yang dapat ditarik dari beberapa ahli yaitu bahwa perhatian merupakan pemusatan tenaga fisik maupun psikis yang tertuju pada suatu objek yang di kehendaknya.. Agar siswa memperhatikan materi pelajaran yang disampaikan, guru dapat senantiasa mendorong keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar atau dalam aktivitas pembelajaran. Syaiful Bahri Djamarah (2011: 38) menyebutkan bahwa aktivitas pembelajaran meliputi:

a. Mendengarkan

Setiap siswa yang belajar di sekolah pasti mendengarkan. Dalam mendengarkan apa yang diceramahkan guru, tidak dibenarkan adanya hal-hal yang mengganggu jalannya ceramah. Karena hal itu dapat mengganggu perhatian siswa. Siswa yang memperhatikan pasti berkonsentrasi mendengarkan guru yang sedang menjelaskan. Dan

tidak ada kegiatan lain yang mengganggu siswa dalam mendengarkan. Dan bagaimanapun juga gangguan itu pasti ada dan tidak dapat dihilangkan, tetapi dapat dikurangi.

b. Memandang

Memandang adalah mengarahkan penglihatan ke suatu objek. Di dalam kelas, siswa memandang papan tulis yang berisikan tulisan yang baru saja guru tulis. Siswa yang tidak memandang apa yang guru jelaskan dalam papan tulis, maka siswa akan sulit memahami apa yang dimaksud oleh guru. Memandang yang baik yaitu mempertahankan kontak mata terhadap guru.

c. Meraba, membau, dan mencicipi/mengecap

Meraba, membau dan mencicipi merupakan aktivitas yang ditunjukkan siswa melalui indra yang dapat dijadikan sebagai alat untuk kepentingan belajar. Dalam kegiatan praktik pembelajaran, siswa yang memperhatikan dapat mengikuti kegiatan praktik dengan meraba, membau, dan mencicipi agar tahu maksud yang ingin disampaikan.

d. Menulis atau mencatat

Dalam pendidikan tradisional mencatat merupakan aktivitas yang sering dilakukan. Walaupun pada waktu tertentu siswa harus mendengarkan isi ceramah, namun siswa tidak bisa mengabaikan masalah mencatat hal-hal yang dianggap penting. Mencatat merupakan kegiatan siswa yang mempermudah siswa itu sendiri. Untuk memperoleh hasil yang baik, maka mencatat hendaknya dengan kesadaran diri. Siswa dapat mencatat apa yang guru sampaikan.

e. Membaca

Membaca adalah aktivitas belajar yang paling banyak dilakukan selama belajar di sekolah bahkan di perguruan tinggi. Jika belajar adalah untuk mendapatkan ilmu pengetahuan, maka membaca adalah jalan menuju ke pintu ilmu pengetahuan. Tanpa membaca siswa tidak dapat dikatakan belajar. Karena belajar selalu diawali dengan

membaca. Membaca dalam hal belajar tidak hanya sekedar membaca sebuah tulisan, akan tetapi juga mengerti maksud dari apa yang siswa baca.

f. Membuat ringkasan dan menggaris bawahi

Ringkasan dapat membantu dalam hal mengingat atau mencari kembali materi dalam buku. Sedangkan membaca dalam hal-hal penting perlu digaris bawahi. Bagi siswa membuat ringkasan ialah menuliskan hal-hal penting yang dalam pembelajaran.

g. Mengamati tabel-tabel, diagram-diagram, dan bagan-bagan

Di dalam buku sering dijumpai tabel-tabel, diagram-diagram, ataupun bagan-bagan. Materi non verbal ini sangat berguna bagi siswa dalam mempelajari materi yang relevan. Demikian pula gambar-gambar, peta-peta dan lain-lain dapat menjadi bahan ilustratif yang membantu pemahaman siswa tentang sesuatu hal. Untuk memperjelas suatu materi tertentu, biasanya guru menggunakan bantuan tabel, diagram atau baganbagan dalam menyampaikan materi tersebut.

h. Mengingat

Ingatan adalah kemampuan jiwa untuk memasukkan, menyimpan, dan menimbulkan kembali hal-hal yang telah lampau. Perbuatan mengingat jelas sekali terlihat ketika siswa sedang menghafal bahan pelajaran, berupa dalil, kaidah, pengertian, rumus dan sebagainya. Bagi seorang siswa, untuk mata pelajaran tertentu membutuhkan ingatan yang baik. Ingatan tidak hanya satu hari langsung hilang, akan tetapi ingatan yang baik yaitu dapat bertahan hingga lama.

i. Berpikir

Dengan berpikir siswa memperoleh penemuan baru, setidaknya siswa menjadi tahu tentang hubungan antara sesuatu. Berpikir bukanlah sembarang berpikir, tetapi ada taraf tertentu. Siswa yang dapat mengerjakan soal akan tetapi hanya menyalin jawaban teman, maka siswa tersebut belum dapat dikatakan berfikir.

j. Latihan atau praktik

Belajar sambil berbuat termasuk dalam latihan. Latihan termasuk cara yang baik untuk memperkuat ingatan. Dengan banyak latihan kesankesan yang diterima lebih fungsional. Dengan demikian, latihan dapat mendukung belajar.

Jadi, aktivitas pembelajaran merupakan aktivitas siswa yang ditunjukkan untuk menaruh perhatian ketika kegiatan belajar mengajar. Aktivitas siswa dalam hal perhatian adalah mendengarkan, memandang, menulis, membaca, dan berpikir.

Siswa yang memiliki perhatian ketika kegiatan belajar mengajar seperti yang diungkapkan oleh Makmun Khairani (2013: 153), biasanya diekspresikan melalui:

- 1) Dalam melaksanakan perhatian seolah-olah siswa menonjolkan fungsi berpikir.
- 2) Perhatian terjadi bila siswa mengkonsentrasikan diri pada salah satu indera, dan mengkesampingkan masukan-masukan melalui alat indera yang lain.
- 3) Perhatian merupakan proses aktif dan dinamis bukan pasif dan refleksif.

Perhatian siswa dalam proses pembelajaran yaitu aktivitas siswa untuk memusatkan konsentrasi dalam mendengarkan dan mencermati apa yang disampaikan guru terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung. Aktivitas yang ditunjukkan merupakan aktivitas belajar siswa untuk memusatkan tenaga psikis atau pikiran dan fisik yang meliputi pemusatan konsentrasi belajar dan keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dalam suatu kegiatan pembelajaran. Aktivitas-aktivitas tersebut digunakan sebagai indikator perhatian siswa dalam penelitian.

B. Proses Pembelajaran

1. Pengertian Proses Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses kegiatan belajar mengajar yang juga berperan dalam menentukan keberhasilan belajar siswa. Dari proses pembelajaran itu akan terjadi sebuah kegiatan timbal balik antara guru dengan siswa untuk menuju tujuan yang lebih baik. Oleh karena itu, proses pembelajaran musik yang tepat di ekstrakurikuler band sangat dibutuhkan dalam kegiatan berkesenian untuk menghasilkan sebuah karya musik (lagu) melalui aransemen yang pada akhirnya lagu tersebut terkesan baru dan siswa mampu untuk membawakan musik dengan baik. Untuk melakukan sebuah proses pembelajaran, terlebih dahulu harus dipahami pengertian dari kata pembelajaran.

Menurut Oemar Hamalik (2015 : 57) pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, guru dan siswa merupakan dua komponen yang tidak bisa dipisahkan. Antara dua komponen tersebut harus terjalin interaksi yang saling menunjang agar hasil belajar siswa dapat tercapai secara optimal.

Jamil Suprihatiningrum (2013: 75) mengungkapkan bahwa pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang melibatkan informasi dan lingkungan yang disusun secara terencana untuk memudahkan siswa dalam belajar. Lingkungan yang dimaksud tidak hanya berupa tempat, tetapi juga metode, media, dan peralatan yang diperlukan untuk menyampaikan informasi.

Pembelajaran menurut Ridwan Abdullah Sani (2013: 40) merupakan penyediaan kondisi yang mengakibatkan terjadinya proses belajar pada diri peserta didik. Penyediaan kondisi dapat dilakukan dengan bantuan pendidik (guru) atau ditemukan sendiri oleh individu (belajar secara otodidak).

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran adalah segala upaya bersama antara guru dan siswa untuk berbagi dan mengolah informasi, dengan harapan pengetahuan yang diberikan bermanfaat dalam diri siswa dan menjadi landasan belajar yang berkelanjutan, serta diharapkan adanya perubahan-perubahan yang lebih baik untuk mencapai suatu peningkatan yang positif yang ditandai dengan perubahan tingkah laku individu demi terciptanya proses belajar mengajar yang efektif dan efisien. Sebuah proses pembelajaran yang baik akan membentuk kemampuan intelektual, berfikir kritis dan munculnya kreatifitas serta perubahan perilaku atau pribadi seseorang berdasarkan praktik atau pengalaman tertentu.

2. Komponen-Komponen Proses Belajar Mengajar

Selain terdapat guru dan murid serta mungkin sejumlah teknisi atau fasilitator lainnya yang membantu, kegiatan proses belajar mengajar juga membutuhkan kejelasan sejumlah komponen atau aspek lainnya. Komponen tersebut yaitu aspek tujuan, pendekatan, metode, teknik dan taktik. Berbagai komponen atau aspek tersebut dapat dikemukakan sebagai berikut.

a. Menentukan Tujuan Belajar Mengajar

Tujuan belajar mengajar adalah sejumlah kompetensi atau kemampuan tertentu yang harus dikuasai oleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar. Tujuan belajar mengajar tersebut secara lebih detail dan terperinci harus dirumuskan oleh setiap guru yang akan mengajar. Tujuan proses belajar mengajar tersebut lebih lanjut dapat dikelompokkan pada tujuan yang bersifat kognitif, afektif, atau psikomotorik.

Tujuan yang bersifat kognitif meliputi aspek mengetahui, memahami, menerapkan, menganalisis, dan menyimpulkan. Adapun tujuan yang bersifat afektif meliputi aspek menerima, merespons, meyakini, menerapkan dan menekuninya. Selanjutnya tujuan yang bersifat psikomotorik meliputi aspek memersepsi dengan indra,

menyiapkan diri untuk melakukan sesuatu, menampilkan respons terhadap sesuatu yang sudah dipelajari, mengikuti atau mengulangi perbuatan yang dicontohkan, melakukan gerakan motorik dengan ketrampilan yang penuh, mengadaptasi dan memodifikasi berbagai kemampuan tersebut menjadi kemampuan lain sebagai hasil sintesis, serta kemampuan menciptakan gerakan baru.

Pada setiap tujuan belajar mengajar dari setiap mata pelajaran perlu dirumuskan dengan jelas dan operasional tentang kompetensi atau kemampuan yang ingin diwujudkan pada setiap peserta didik, baik yang bersifat kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Dengan cara demikian, proses belajar mengajar tersebut akan dapat berjalan secara efisien dan efektif, dan terhindar dari perbuatan yang sia-sia.

b. Menentukan Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar

Pendekatan dapat diartikan sebagai cara pandang atau titik tolak yang digunakan dalam menjelaskan sesuatu masalah. Karena cara pandang atau titik tolak yang dapat digunakan dalam menjelaskan sesuatu masalah itu amat banyak, maka kesimpulan yang akan dihasilkan pun akan berbeda-beda. Dengan demikian, pendekatan dalam proses belajar mengajar adalah cara pandang atau titik tolak yang digunakan seorang guru dalam melakukan kegiatan belajar mengajar. Dilihat dari segi bentuk dan macamnya, pendekatan proses belajar mengajar dapat dilihat dari segi kepentingan guru (eksternal atau teacher centris), kepentingan murid (internal atau student centris), dan perpaduan di antara dua kepentingan tersebut (konvergensi).

Pendekatan dalam proses belajar mengajar, juga dapat dilihat khusus dari segi latar belakang peserta didik, yaitu ada peserta didik masih kanak-kanak, anak-anak, remaja, dewasa, dan manusia lanjut usia (manula). Berbagai ciri psikologis yang terdapat pada setiap kategori usia tersebut digunakan sebagai dasar pertimbangan dalam menentukan proses belajar mengajar. Sebuah materi sama yang akan

diajarkan kepada setiap manusia pada setiap tingkatan tersebut mengharuskan adanya pendekatan yang berbeda.

c. Menentukan Metode Pengajaran

Metode adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Metode mengajar secara harfiah berarti cara mengajar. Adapun dalam pengertian umum, metode mengajar adalah cara atau langkah-langkah sistematis yang ditempuh oleh seorang guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik. Dalam makna lain, diartikan sebagai prinsip-prinsip yang mendasari kegiatan dalam mengarahkan perkembangan seseorang khususnya dalam proses belajar mengajar.

Berbagai metode yang akan digunakan sangat bergantung kepada pendekatan yang akan ditempuh. Pada pendekatan proses belajar mengajar yang bertumpu pada keaktifan guru (teacher centris) misalnya, maka metode yang paling tepat digunakan antara lain: metode ceramah, keteladanan, pemberian bimbingan, dan bercerita. Selanjutnya pada proses belajar mengajar yang bertumpu pada aktivitas peserta didik (student centris), metode yang paling tepat diantara lain: metode pemecahan masalah (problem solving), kerja kelompok, penugasan, sosiodrama, karya wisata, latihan siap (drill), cara belajar aktif siswa (CBSA). Kemudian pada proses belajar mengajar yang bertumpu pada aktivitas peserta didik dan aktivitas guru secara bersama-sama, maka metode yang paling tepat digunakan antara lain: diskusi, seminar, dan tanya jawab.

Dengan demikian penentuan dalam memilih metode yang akan digunakan, selain sangat bergantung kepada faktor materi pengajaran, sarana prasarana, peserta didik, lingkungan dan kemampuan guru, juga bergantung pada pendekatan proses belajar mengajar yang akan digunakan.

d. Menentukan Teknik Mengajar

Teknik mengajar adalah cara-cara terstruktur, sistematis dan spesifik dalam melakukan suatu pekerjaan. Perbedaan teknik yang digunakan akan menentukan perbedaan hasil, tingkat kecepatan dan kepuasan kepada orang yang terlibat atau merasakan manfaat dari pekerjaan tersebut. Tidak hanya dalam kegiatan belajar mengajar, melainkan pada hampir seluruh kegiatan terdapat teknik dalam melakukannya.

Teknik pembelajaran juga dapat diartikan sebagai cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan suatu metode secara spesifik. Misalnya penggunaan metode ceramah dalam kelas dengan jumlah siswa yang relatif banyak membutuhkan teknik tersendiri, tentunya secara teknis akan berbeda dengan penggunaan metode ceramah pada kelas yang jumlah siswanya terbatas. Teknik pembelajaran adalah implementasi dari metode pembelajaran yang secara nyata berlangsung di dalam kelas, tempat terjadinya proses pembelajaran.

Dalam kegiatan belajar mengajar, terdapat serangkaian kegiatan yang memerlukan penguasaan teknik yang baik. Kegiatan belajar mengajar tersebut misalnya: pendahuluan yang meliputi apersepsi, penyiapan mental dan fisik peserta didik untuk mengikuti pelajaran, pengaturan tempat duduk peserta didik, dan pembuatan persiapan pengajaran secara tertulis. Selanjutnya diikuti dengan kegiatan memberikan uraian atau menyajikan materi, atau memberikan pengantar diskusi, menghidupkan suasana kelas, memotivasi peserta didik, mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, mengambil kesimpulan dan menutup pelajaran. Pada seluruh rangkaian kegiatan belajar mengajar tersebut terdapat teknik yang amat bervariasi, baik dari segi bentuk maupun mutunya.

e. Menentukan Taktik

Yang dimaksud dengan taktik adalah rekayasa atau siasat dalam arti positif yang digunakan oleh seseorang dalam melakukan suatu pekerjaan. Kata taktik secara sepintas menggambarkan suatu perbuatan yang kurang terpuji, namun hal tersebut amat bergantung pada tujuannya. Taktik pembelajaran merupakan gaya seseorang dalam melaksanakan metode atau teknik pembelajaran tertentu yang sifatnya individual. Dalam gaya pembelajaran akan tampak keunikan atau kekhasan dari masing-masing guru, sesuai dengan kemampuan, pengalaman dan tipe kepribadian dari guru yang bersangkutan. Dalam taktik ini, pembelajaran akan menjadi sebuah ilmu sekaligus juga seni (kiat).

Dalam kegiatan proses belajar mengajar juga terdapat berbagai taktik yang dapat digunakan. Misalnya taktik yang berkaitan dengan upaya mendorong para siswa agar datang tepat waktu, mengerjakan tugas-tugas dengan baik, agar siswa meningkatkan perolehan nilai ujiannya, agar gemar membaca, dan lain sebagainya. Semua taktik ini perlu dilakukan dalam rangka mendukung pelaksanaan metode pengajaran yang telah dipilih berdasarkan pendekatan yang telah ditetapkan.

3. Aspek Minat Belajar

Minat belajar seseorang dapat dilihat dari berbagai indikator minat belajar yang menunjukkan seberapa besar minat seseorang dalam suatu pembelajaran tertentu. Menurut (Wasti, 2013: 8). aspek minat belajar yaitu perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian dan keterlibatan siswa.

a. Perasaan Senang

Perasaan terdiri atas dua yaitu perasaan momentan dan intensional. Momentan adalah perasaan yang muncul pada saat-saat tertentu. Intensional adalah reaksi dari perasaan yang diberikan terhadap sesuatu dan hal-hal tertentu. Perasaan disini terbagi menjadi

dua, yaitu perasaan senang dan perasaan tidak senang. Sehingga dari perasaan itu akan timbul sebuah sikap.

Seorang siswa yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap mata pelajaran matematika, maka ia akan menerima pelajaran tersebut dengan senang, terus menerus mempelajarinya, tidak merasa terpaksa dalam belajar dan tidak merasakan bosan akan pelajaran matematika itu sendiri.

b. Ketertarikan

Ketertarikan itu muncul karena sifat objek yang membuat menarik atau karena ada perasaan senang terhadap objek atau pelajaran tersebut. Siswa yang memiliki ketertarikan pada materi pelajaran matematika, ia akan berusaha untuk mencari tantangan pada isi pelajaran yang dikaji, mencari contoh sesuai dengan keadaan sekarang yang berkaitan dengan mata pelajaran matematika dan secara terus menerus akan membahas materi pelajaran itu.

c. Perhatian

Perhatian sangatlah penting dalam mengikuti kegiatan dengan baik, dan hal ini akan berpengaruh pula terhadap minat siswa dalam belajar. Perhatian adalah banyak sedikitnya kesadaran yang menyertai suatu aktivitas yang dilakukan. Perhatian adalah pemusatan tenaga atau kekuatan jiwa tertentu kepada suatu obyek, atau pendayagunaan kesadaran untuk menyertai suatu aktivitas. Aktivitas yang disertai dengan perhatian intensif akan lebih sukses dan prestasinya pun akan lebih tinggi.

Oleh karena itu seorang yang mempunyai perhatian terhadap suatu pelajaran, ia pasti akan berusaha keras untuk memperoleh nilai yang bagus dengan cara memberikan perhatian lebih, memiliki konsentrasi dalam belajar dan mengikuti penjelasan guru serta mengerjakan tugas-tugas yang diberikan.

d. Keterlibatan

Keterlibatan siswa dalam pembelajaran berarti siswa ikut serta dan berperan aktif dalam proses pembelajaran. Bentuk keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran ditandai dengan sikap aktif mengerjakan soal yang diberikan guru, menjawab pertanyaan, memberi tanggapan, mengajukan ide dan membuat kesimpulan dari materi pelajaran.

Berdasarkan penjelasan tersebut diketahui bahwa ada empat indikator utama minat belajar yakni perasaan senang, ketertarikan, perhatian dan keterlibatan siswa. Indikator-indikator tersebut kemudian yang akan digunakan untuk mengetahui seberapa besar minat belajar siswa terhadap pembelajaran matematika.

C. Ice Breaking

1. Pengertian *ice Breaking*

Pengertian *Ice Breaking* berasal dari kata asing (Zuriyani:2017), yaitu ice yang memiliki arti es yang bersifat kaku, dingin dan keras, sedangkan Breaker artinya menghancurkan atau memecahkan. Secara harfiah *Ice Breaking* adalah penghancur atau pemecah es. *Ice Breaking* dapat diartikan sebagai suatu metode yang berusaha untuk memecahkan suasana yang bersifat kaku agar menjadi lebih nyaman dan lebih santai agar materi pembelajaran yang disampaikan dapat diterima peserta didik

Ice breaking merupakan permainan atau kegiatan yang berfungsi untuk mengubah suasana kebekuan dalam kelompok. *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.

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.

Semakin aktif para siswa terlibat dalam kegiatan pembelajaran maka kemampuan otak mereka dalam menangkap materi pembelajaran juga akan semakin berkembang. Salah satu cara yang tepat demi untuk mewujudkan hal tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan teknik *ice Breaking* dalam setiap proses belajar mengajar. Adi Soenarono (dalam Agustin, 2018) menjelaskan bahwa *Ice breaking* adalah perubahan kondisi pembelajaran dari membosankan, menjenuhkan, dan membuat ngantuk sehingga menjadi lebih rileks dan lebih bersemangat.

Ice Breaking dapat mencairkan suasana kebekuan yang akan menjadi faktor pehencegah berlangsungnya proses belajar mengajar dapat diatasi. Menurut Abidin (2018), sebuah proses pembelajaran tanpa ada sedikitpun suasana kegembiraan sehingga terasa serius namun kaku akan membuat otak tidak dapat fokus dalam waktu yang lama sehingga membosankan. Ditinjau dari beberapa pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa *ice Breaking* adalah salah satu cara yang dapat digunakan dalam suatu pembelajaran untuk menjadikan suasana belajar menjadi kondusif dan menyenangkan sehingga siswa dapat berkonsentrasi, tidak lagi mengantuk, tercipta rasa senang dalam dirinya sehingga dapat menerima materi pembelajaran dengan baik.

Penelitian yang dilakukan oleh Ari Nur Cahyani dengan judul “Pengaruh Reward dan Ice Breaking Terhadap Minat Belajar Tematik Siswa Kelas IV SD Ngadirejo 01” menunjukkan bahwa ice breaker berpengaruh signifikan terhadap minat belajar tematik siswa. Hal ini berdasarkan hasil uji t diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $2,547 > 2,042$ dan nilai signifikansi $< 0,05$, yaitu $0,016$ dengan sumbangan relatif sebesar $54,7\%$ dan sumbangan efektif sebesar $33,53\%$.²⁴ Hal ini berarti penggunaan ice breaking dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar tematik siswa.

2. Tujuan Metode Ice Breaker

Menurut Suryoharjuno (dalam Devi, 2019) adapun fungsi dari pembelajaran dengan metode *Ice Breaker* yaitu sebagai pemberi energi sebelum penyampaian materi utama, memberikan semangat dan memecahkan kebekuan saat kondisi mulai membosankan sehingga membantu meningkatkan semangat dalam belajar dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan.

Menurut Sunarto (2012:4) tujuan penggunaan metode *Ice Breking*, yaitu. 1) menghilangkan pembatas yang terdapat di antara peserta didik. 2) menciptakan suasana yang dinamis bagi peserta didik. 3) meningkatkan aktivitas selama proses pembelajaran sehingga meningkatkan motivasi antar peserta didik. 4) menghilangkan jarak mental sehingga menjadikan suasana lebih rileks dan menjadikan peserta didik saling mengenal satu sama lain. 5) membuat peserta didik lebih fokus dalam mengikuti pembahasan.

Menurut Said (dalam Wahyuni, 2019) metode *Ice Breaking* dapat dipergunakan sebagai *energizer* (daya pembangkit). Daya pembangkit disini merupakan permainan yang dipergunakan untuk menyuntikkan tenaga baru sehingga menurunkan ketegangan dan meningkatkan semangat. Penurunan semangat ini biasanya juga terjadi setelah istirahat. Adapun yang perlu diperhatikan dalam menggunakan metode *Ice Breaking* antara lain, 1) hendaknya pendidik melakukan pengujian terlebih dahulu waktu yang diperlukan serta memperhatikan kecocokan materi dengan metode *Ice Breaking* sebelum menerapkannya. 2) menjadikan metode Ice Breaker sebagai *energizer* (pembangkit) motivasi, 3) menggunakan metode Ice Breaker dengan memperhatikan sistem *WARUNG JAMU* (Waktu ruang jumlah dan mutu). Waktu, artinya pada saat kapan kita dapat menggunakan metode *Ice Breaking*. Ruang, artinya pada fase apa kita memberikan metode *Ice Breaking*. Jumlah, artinya diperuntukkan untuk berapa banyak peserta. Mutu, artinya apa keinginan atau tujuan yang ingin dicapai. Metode *Ice Breaking* ini diharap dapat menyenangkan proses

pembelajaran sehingga proses pembelajaran lebih termotivasi dan aktif dalam proses pembelajaran.

Menurut Ambini (2016:2) menggunakan metode Ice Breaker berfungsi untuk menghindari suasana beku dalam kelas sehingga pembelajaran lebih aktif dan terfokusnya kembali konsentrasi peserta didik. Dari beberapa uraian diatas, fungsi dari metode *Ice Breaking* yakni sebagai pemberi energi baru. Energi ini merupakan permainan yang berguna untuk menghilangkan jenuh, mengantuk dan meningkatkan kembali semangat peserta didik serta dapat lebih termotivasi dalam melaksanakan pembelajaran.

3. Jenis - Jenis *ice Breaking*

Jenis *ice Breaking* yang akan digunakan dalam penelitian ini di fokuskan pada Jenis yel-yel, *Brain Gym* (senam otak) dan Jenis humor berupa cerita lucu, video lucu maupun tebak-tebakan. Adapun Jenis-Jenis *ice Breaking* selengkapnya akan dijelaskan sebagai berikut:

a. Jenis Yel-Yel

Ice Breaking Jenis yel-yel adalah kalimat atau kata-kata yang sengaja dibuat sesuai kesepakatan guru dengan siswa untuk membangkitkan semangat atau membuat siswa terkonsentrasikan kembali ketika guru saat mengajar. *ice Breaking* Jenis ini biasanya digunakan di awal pembelajaran, untuk melihat kesiapan mental siswa pada saat mengawali suatu pembelajaran. *ice Breaking* Jenis ini termasuk kategori yang mudah dilakukan.

b. Jenis *Brain Gym* (senam otak)

Ice Breaking Jenis *Brain Gym* (senam otak) adalah serangkaian latihan berbasis gerakan tubuh sederhana. Menurut ahli senam otak dari lembaga Educational Kinesiology Amerika Serikat Paul E. Deinson (Yanuarita, 2013:77) mengatakan bahwa “walaupun sederhana, *Brain Gym* mampu memudahkan kegiatan belajar, dan melakukan penyesuaian terhadap ketegangan, tantangan, dan tuntutan hidup sehari-hari”. Selanjutnya Dryden dan Vos (Rudiana, 2012) menjelaskan

mengkondisikan otak kanan dan otak kiri dalam keadaan rileks dapat dilakukan dengan mengadakan permainan atau *Brain Gym* (senam otak), sehingga bisa merangsang komunikasi antara otak kanan dan otak kiri.

Senam otak berguna untuk melatih otak, dan juga sangat praktis karena bisa dilakukan kapan saja, dimana saja, dan oleh siapa saja. Senam otak di dalam penelitian ini diperuntukkan untuk siswa dan dapat dilakukan pada kegiatan awal pembelajaran, pada saat anak mengalami kejenuhan atau kebosanan dalam menjalankan aktivitas belajar juga dapat dilakukan pada saat jeda pembelajaran untuk kembali mengarahkan otak agar berada pada kondisi gelombang alpha yang mana pada gelombang ini kondisi otak siap untuk kembali menerima informasi.

c. Jenis Humor

Humor adalah kebutuhan alami manusia. Buzan (Rudiana, 2012:123) menegaskan bahwa “humor pada dasarnya adalah majinasi dan kemampuan otak untuk menemukan asosiasi baru yang menakjubkan”. Humor dapat di buat sendiri, mulai dari yang aneh sampai yang tidak masuk akal seperti yang dikemukakan Darmansyah (Rudiana, 2012) humor adalah suatu yang bersifat menimbulkan atau menyebabkan pendengarnya merasa tergelitik perasaan lucunya, sehingga terdorong untuk tertawa, apakah itu karena keanehannya, kedimasukakalannya, kekontradiksiannya, kenakalannya, dan lain-lain. Hal ini selaras dengan penelitian tentang humor oleh Lee Bark, seorang ilmuan dari Loma Linda Uiniversity, yang menunjukkan bahwa tertawa atau sifat humoris bisa dilatih dan dilakukan setiap hari.

Humor dapat mengangkat siswa dari keseriusan yang mengerikan, memecah ketegangan yang menjemukan, dan memberikan sesuatu yang baru. Sukadi (Rudiana, 2012) menjelaskan bahwa pembelajaran tanpa sesekali diselingi humor akan membuat siswa cepat jenuh, karena siswa tidak menyukai guru yang pembelajarannya monoton. Penggunaan

humor yang mendidik (edukatif), dapat membuat suasana pembelajaran menjadi dinamis dan menyenangkan.

4. Manfaat *ice Breaking*

Manfaat yang dapat diperoleh dari penggunaan teknik *ice Breaking* menurut (Fanani, 2010:69) adalah :

Menghilangkan kebosanan, kejemuhan, keicemasan, dan kelelahan karena bisa keluar dari rutinitas pelajaran dengan melakukan aktivitas gerak bebas dan cerita, Melatih berpikir siswa secara kreatif, Mengembangkan dan mengoptimalkan otak dan kreativitas siswa, Melatih siswa berinteraksi dalam kelompok dan bekerja sama dalam satu tim, Melatih berfikir sistematis dan kreatif untuk memecahkan masalah, Meningkatkan rasa percaya diri, Melatih menentukan strategi matang, Melatih kreativitas dengan bahan terbatas, konsentrasi, merekatkan hubungan interpersonal, dan Melatih untuk menghargai orang lain.

Melihat manfaat tersebut sedikit banyaknya akan menghilangkan stigma negatif dari proses belajar sehingga pembelajaran yang terjadi tidak lagi menjadi momok bagi siswa melainkan suatu hal yang menjadi kebutuhan dan sebagai aktifitas yang menyenangkan.

5. Kelebihan dan kelemahan *ice Breaking*

Setiap metode pembelajaran pastinya terdapat kekurangan dan kelebihan masing-masing, tak terkecuali dengan metode *Ice Breaking*. Menurut pendapat Sunarto (dalam Marudut, J. 2018) bahwa, “Kelebihan dari *Ice Breaking* yaitu dapat dipelajari meskipun tidak memiliki keterampilan yang tinggi. Bahkan *Ice Breaking* bisa digunakan dengan berbagai materi-materi yang diajarkan oleh pendidik. Adapun kelemahan dari *Ice Breaking* adalah setiap penggunanya harus berlatih lebih giat, dikarenakan kebosanan kembali terjadi apabila penggunaan metode ini tidak sesuai dengan aturan waktu yang telah ditentukan.

Sutikno (dalam Devi, 2019) menyatakan bahwa keunggulan metode *Ice Breaking* adalah menambah minat siswa, meningkatkan rasa kerjasama antar siswa, meningkatkan kreatifitas siswa, dan menumbuhkan kesadaran siswa. Adapun kekurangannya ialah peserta didik biasanya jadi lupa waktu dan lebih suka bermain. Dari uraian ahli diatas, dapat ditarik kesimpulan

bahwa keunggulan dari metode *Ice Breaking* ialah meningkatkan minat siswa, meningkatkan kerjasama antar siswa, meningkatkan kreatifitas siswa, dan menumbuhkan kesadaran siswa. Kelemahan metode ini adalah peerapan metode ini sangat ditentukan oleh keikutsertaan peserta didik dan saat lupa waktu siswa malah asyik bermain.

a. Manfaat Melakukan *Ice Breaking*

Ada beberapa manfaat melakukan aktifitas *ice breaking*, diantaranya adalah menghilangkan kebosanan, kejenuhan, kecemasan, dan kelelahan karena bisa keluar sementara dari rutinitas pelajaran dengan melakukan aktivitas gerak bebas dan ceria, juga manfaat lain seperti:

- 1) Melatih berfikir secara kreatif dan luas siswa.
- 2) Mengembangkan dan mengoptimalkan otak dan kreatifitas siswa.
- 3) Melatih siswa berinteraksi dalam kelompok dan bekerja sama dalam satu tim
- 4) Melatih berfikir sistematis dan kreatif untuk memecahkan masalah.
- 5) Meningkatkan rasa percaya diri. f. Melatih menentukan strategi secara matang.
- 6) Melatih kreatifitas dengan bahan yang terbatas.
- 7) Melatih konsentrasi, berani bertindak dan tidak takut salah.

b. Teknik Penggunaan *ice Breaking* dalam Pembelajaran

Menurut Sunarti (dalam Rahmadiyah, P.D:2019) dalam proses belajar dengan menggunakan metode *Ice Breaking* terdapat dua teknik, yaitu:

- 1) Teknik Direncanakan.

Teknik *Ice Breaking* yang telah direncanakan akan lebih baik dan efektif dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Biasanya teknik ini telah dimasukkan kedalam perencanaan yang akan dilakukan di kelas sebelumnya.

2) Teknik Spontan.

Teknik ini biasanya digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran di kelas saat suasana di dalam kelas tidak terkontrol dan tidak kondusif. Terkadang juga teknik spontan ini dilakukan disaat terdapat waktu kosong.

Teknik yang saya gunakan disini adalah teknik direncanakan dalam situasi pembelajaran dan menggunakan jenis *brain gym* (senam otak) disini saya akan memainkan game yang dinamakan *mi chi kai* dimana game ini melatih ketetapan,kecepatan,dan konsentrasi ada 4 gerakan dalam game ini yang harus dilakukan ketika saya melakukan gerakan siswa juga harus melakukan gerakan secara serentak tetapi tidak boleh melakukan gerakan yang sama dengan yang saya lakukan,jika memiliki gerakan yang sama dengan saya siswa akan gugur dalam game ini dan diberi hukuman.

c. Indikator *Ice Breaking*

Tidak semua penerapan *ice breaking* membawa hasil positif bagi proses pembelajaran. *Ice breaking* yang efektif adalah yang mampu meningkatkan motivasi belajar. *Ice breaking* yang tidak tepat bukan saja tidak dapat meningkatkan motivasi namun juga dapat menyebabkan proses pembelajaran tidak mencapai hasil yang diinginkan, membuat peserta merasa tidak nyaman, dan membuang waktu pembelajaran saja. Oleh karena itu, seorang trainer harus benar-benar memahami indikator-indikator apa saja yang dapat menjadi parameter efektivitas penerapan *ice breaking* kemudian mempersiapkan dengan baik *ice breaking* yang akan diterapkan di kelas dengan memperhatikan indikator-indikator tersebut

Minstrell dalam wena (2009. Hml,30) Empat indikator yang bisa dijadikan acuan efektivitas sebuah *ice breaking* dalam proses pembelajaran adalah:

1) Indikator perhatian (attention)

Ice breaking yang baik dapat membangkitkan perhatian peserta diklat terhadap materi baik di awal, tengah, maupun akhir proses pembelajaran. Perhatian tersebut dapat merangsang rasa ingin tahu lebih jauh terhadap materi yang diajarkan. Jika *ice breaking* tidak mampu membangkitkan perhatian audiens dan tetap menyisakan kejenuhan dan kebosanan dari audiens, maka perlu dikoreksi dan dievaluasi baik cara penyampaian, metode, timing, maupun konten dari *ice breaking* tersebut. Misalnya saja, materi diklat terkait pembahasan mengenai kebijakan dan peraturan perpajakan yang kompleks, lalu trainer memberikan *ice breaking* dengan acara menyanyi bersama. Bagi sebagian peserta diklat hal tersebut bisa jadi bukannya akan membuat mereka perhatian pada materi justru akan merasa terganggu konsentrasinya. Mungkin akan lebih baik *ice breaking* yang diberikan berupa perlombaan tebak kasus dengan hadiah coklat bagi yang bisa menjawab dengan cepat dan tepat. Semakin *ice breaking* dapat meningkatkan perhatian terhadap materi dan proses pembelajaran, semakin efektif *ice breaking* tersebut.

2) Indikator relevansi (relevance)

Untuk meningkatkan pemahaman pada diri peserta diklat, trainer harus mampu mengaitkan pengalaman keseharian dan konsep berpikir peserta diklat dengan materi diklat yang akan diberikan. *Ice breaking* yang tepat dapat dijadikan alat bantu yang efektif untuk mengaitkan hal tersebut, syaratnya *ice breaking* tersebut harus disesuaikan dengan materi yang diberikan. Misalnya *ice breaking* berupa pemutaran video yang berisi pengalaman sehari-hari yang menunjukkan manfaat teamwork dan akibat buruk jika teamwork tidak berjalan baik akan sangat relevan ketika trainer menyampaikan materi tentang teamwork. Menjadi kurang relevan, jika materi tentang teamwork namun *ice*

breaking nya berupa tarian “chicken dance”. Semakin relevan *ice breaking* dengan isi materi diklat semakin efektif *ice breaking* tersebut.

3) Indikator keyakinan (confidence)

Keyakinan yang dimaksud disini adalah keyakinan pada diri peserta diklat bahwa mereka dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan bisa mencapai hasil yang optimal. *Ice breaking* yang tepat dapat membantu memunculkan keyakinan ini. Metode *ice breaking* yang bisa digunakan trainer bisa memutar video motivasi atau menyampaikan cerita inspiratif sebelum kelas dimulai. Permainan cepat tepat dengan pemberian hadiah menarik pada sesi akhir pembelajaran pun bisa jadi alternatif *ice breaking* yang menarik. Dengan permainan lomba cepat tepat ini peserta dapat mengetahui dan menyadari bahwa mereka sudah cukup menguasai materi yang diajarkan sehingga peserta diklat memiliki keyakinan bahwa mereka telah mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Semakin suatu *ice breaking* dapat menimbulkan keyakinan pada diri peserta diklat semakin efektif *ice breaking* tersebut.

4) Indikator kepuasan (satisfaction)

Kepuasan terkait proses pembelajaran dapat terwujud antara lain jika peserta diklat merasa mendapat banyak manfaat dari suatu diklat, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak paham menjadi paham dan dari tidak bisa menjadi bisa. Metode studi kasus dapat menjadi pilihan *ice breaking* yang tepat. Peserta diklat dapat dibagi menjadi beberapa kelompok untuk berdiskusi memecahkan suatu kasus. Hasil diskusi dapat dipresentasikan atau didemonstrasikan dengan cara yang menarik sehingga peserta lain dapat menyimak dengan suasana rileks dan gembira. Hal tersebut dapat membantu setiap peserta diklat lebih semangat untuk memahami isi dari materi diklat sehingga akhirnya mereka

merasa puas telah mendapatkan manfaat dari diklat tersebut. Semakin *ice breaking* dapat membantu menimbulkan kepuasan dari peserta diklat semakin efektif *ice breaking* tersebut.

D. Hakikat Belajar dan pembelajaran matematika

1. Hakikat Belajar

Belajar merupakan suatu konsep yang tidak terpisahkan dalam kehidupan sehari-hari, apalagi bagi seorang pelajar. Belajar pada hakikatnya merupakan suatu proses perubahan, baik dalam aspek pengetahuan, sikap maupun keterampilan. Kegiatan belajar merupakan peristiwa dimana seseorang mempelajari sesuatu dan menyadari perubahan itu melalui kegiatan belajar, dimana kegiatan belajar diarahkan pada aspek positif.

Ada beberapa pandangan tentang belajar diantaranya Menurut Ihsana (2017:4) “Belajar adalah suatu aktivitas di mana terdapat sebuah proses dari tidak tahu menjadi tahu, tidak mengerti menjadi mengerti, tidak bisa menjadi bisa untuk mencapai hasil yang optimal”. Adapun menurut Skinner dalam Dimiyati dan Mudjiono (2015:10) “Belajar adalah suatu perilaku pada saat orang belajar, maka responnya menjadi lebih baik. Sebaliknya, bila ia tidak belajar maka responsnya menurun”.

Menurut definisi di atas, seseorang mengalami proses belajar kalau ada perubahan dari tidak tahu menjadi tahu dalam menguasai ilmu pengetahuan. Belajar disini merupakan "suatu proses" dimana guru melihat apa yang terjadi selama siswa menjalani pengalaman edukatif untuk mencapai suatu tujuan. Yang harus diperhatikan dari siswa adalah pola perubahan pada pengetahuan selama pengalaman belajar itu berlangsung. Perubahan tersebut dapat berupa sesuatu yang sama sekali baru atau penyempurnaan/peningkatan dari hasil belajar yang telah diperoleh sebelumnya.

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang diajarkan di Sekolah. Baik Sekolah dasar, Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Umum. Seorang guru yang akan mengajarkan matematika

kepada siswanya, hendaklah mengetahui dan memahami objek yang akan diajarkannya, yaitu matematika. Untuk menjawab pertanyaan “Apakah matematika tu ?” tidak dapat dengan mudah dijawab. Hal ini dikarenakan sampai saat ini belum ada kepastian mengenai pengertian matematika karena pengetahuan dan pandangan masing-masing dari para ahli yang berbeda-beda. Ada yang mengatakan bahwa matematika adalah ilmu tentang bilangan dan ruang, matematika merupakan bahasa simbol, matematika adalah bahasa numerik, matematika adalah ilmu yang abstrak dan deduktif, matematika adalah metode berpikir logis, matematika adalah ilmu yang mempelajari hubungan pola, bentuk dan struktur, matematika adalah ratunya ilmu dan juga menjadi pelayan ilmu yang lain.

2. Pengertian Matematika

Kata matematika berasal dari perkataan Latin *mathematika* yang mulanya diambil dari perkataan Yunani *mathematike* yang berarti mempelajari. Perkataan tu mempunyai asal katanya *mathema* yang berarti pengetahuan atau ilmu (*knowledge, science*). Kata *mathematike* berhubungan pula dengan kata lainnya yang hampir sama, yaitu *mathein* atau *mathenein* yang artinya belajar (berpikir). Jadi, berdasarkan asal katanya, maka perkataan matematika berarti ilmu pengetahuan yang didapat dengan berpikir (bernalarnya). Yurniwati (2019:8) menyatakan “Matematika tidak hanya mengembangkan keterampilan komputasi (operasi hitung) tetapi juga *soft skill*, seperti menemukan konsep, mengolah informasi, mengomunikasikan ide dalam bentuk simbol, bagan, gambar, atau kalimat secara lisan dan tulisan”.

Matematika terbentuk dari pengalaman manusia dalam dunianya secara empiris. Kemudian pengalaman tu diproses di dalam dunia rasio, diolah secara analisis dengan penalaran di dalam struktur kognitif sehingga sampai terbentuk konsep-konsep matematika supaya konsep-konsep matematika yang terbentuk tu mudah dipahami oleh orang lain dan dapat dimanipulasi secara tepat, maka digunakan bahasa matematika atau notasi matematika yang bernilai global (*universal*). Konsep matematika didapat

karena proses berpikir, karena tu logika adalah dasar terbentuknya matematika.

Beberapa Definisi Para Ahli Mengenai Matematika antara lain :

- a. Menurut Ismail dkk (Hamzah, 2014: 48) matematika merupakan ilmu yang membahas angka-angka dan perhitungannya, membahas masalah-masalah numerik, mengenai kuantitas dan besaran, mempelajari hubungan pola, bentuk dan struktur, sarana berpikir, kumpulan sistem, struktur dan alat.
- b. Menurut Wahyudi dan Kriswandani (2013: 10) matematika adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari konsep – konsep abstrak yang disusun dengan menggunakan symbol dan merupakan bahasa yang eksak, cermat, dan terbebas dari emosi.
- c. Heris dan Utari (2014:4) menyatakan bahwa “Matematika adalah ilmu tentang pola memuat kegiatan membuat sesuatu menjadi masuk akal dan memerlukan kemampuan mengkomunikasikan idenya kepada orang lain”
- d. Samidi dan Istarani (2016:10) menyatakan bahwa “Matematika adalah pengetahuan atau ilmu mengenai logika dan problem-problem numerik, matematika menolong manusia menafsirkan secara eksak berbagai ide dan kesimpulan-kesimpulan”.
- e. Rostina Sundayana (2014:2) menyatakan bahwa “Matematika merupakan salah satu komponen serangkaian mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan dan merupakan salah satu bidang studi yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi”. Dari pengertian di atas

3. Matematika Sekolah.

Matematika yang diajarkan di jenjang persekolahan yaitu Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Umum disebut Matematika Sekolah. Sering juga dikatakan bahwa Matematika Sekolah adalah unsur kependidikan dan perkembangan PTEK. Matematika manakah yang dipilih? Matematika yang dipilih adalah matematika yang dapat

menata nalar, membentuk kepribadian, menanamkan inilai-inilai, memecahkan masalah, dan melakukan tugas tertentu. Bagaimana dengan pembelajarannya? Matematika siap pakai atau matematika sebagai aktivitas manusia? Hal tersebut menunjukkan bahwa Matematika Sekolah tidaklah sepenuhnya sama dengan Matematika sebagai Ilmu. Dikatakan tidak sepenuhnya sama karena memiliki perbedaan antara lain dalam hal (1) penyajian, (2) pola pikir, (3) keterbatasan semesta, dan (4) tingkat keabstrakan.

a. Penyajian Matematika

Penyajian atau pengungkapan butir-butir Matematika di Sekolah disesuaikan dengan perkiraan perkembangan intelektual peserta didik. Mungkin dengan mengaitkan butir yang akan disampaikan dengan realitas di sekitar siswa atau disesuaikan dengan pemakaiannya. Jadi penyajian tidak langsung berupa butir-butir Matematika. Hal tersebut akan lebih terasa lagi pada “matematika informal” yang diterapkan di jenjang Taman Kanak-Kanak (TK) dengan bentuk permainan atau nyanyian.

Anak-anak TK dibawa ke tempat-tempat yang biasa digunakan untuk bermain tangga naik turun dapat ditanamkan “lebih tinggi” atau “lebih rendah” dengan mengajukan pertanyaan “siapa yang lebih tinggi” atau “lebih rendah”. Kepada mereka yang bermain jungkat-jungkit dapat ditanamkan pengertian “lebih berat” atau “lebih ringan” dengan mengajukan pertanyaan “siapa yang lebih berat” atau “lebih ringan”. Kegiatan ini mungkin secara tidak sadar membekali anak suatu pengetahuan yang kelak bermanfaat di bangku SD.

Pengertian perkalian didahului dengan penjumlahan berulang dengan menggunakan peraga, kelereng misalnya. Dengan mengelompokkan kelereng menjadi 4 kelompok yang setiap kelompok berisi 3 kelereng, guru menjelaskan bahwa 4×3 adalah 12. Dengan cara mengubah cara pengelompokan guru menunjukkan bahwa 3×4 juga 12, hasilnya sama tetapi beda makna perkaliannya. Selanjutnya setelah

memahami makna perkalian dengan baik barulah siswa diminta menghafalkan perkalian-perkalian dasar. ngat betul bahwa menghafalkan dalam matematika tidaklah dilarang tetapi hendaklah dilakukan setelah memahaminya.

Selanjutnya melalui kesepakatan ahli pendidikan matematika ditetapkan definisi yang akan dipakai selanjutnya dalam matematika. Tentu dapat dipahami bahwa penyajian matematika di SMA berbeda dengan di SMP atau di SD. Hal ini didasarkan pada tahap perkembangan ntelektual siswa SMA yang semestinya sudah berada pada tahap operasional formal. Jadi tidak banyak butir matematika sekolah yang disajikan secara nduktif kecuali untuk kelas yang lemah. Untuk menjelaskan probabilitas, misalnya melempar sebuah mata uang sebanyak lima kali mungkin diperlukan bantuan yang agak konkret yaitu berupa diagram pohon. Tidak langsung menggunakan pengertian “kejadian bebas” atau yang lain.

b. Pola Pikir Matematika

Telah dikemukakan bahwa pola pikir matematika sebagai lmu adalah deduktif. Sifat atau teorema yang ditentukan secara nduktif ataupun empirik kemudian dibuktikan kebenarannya dengan langkah-langkah deduktif sesuai strukturnya. Tidaklah demikian halnya dengan matematika sekolah. Meskipun siswa pada akhirnya diharapkan mampu berfikir deduktif namun dalam proses pembelajarannya dapat digunakan pola pikir nduktif. Pola pikir nduktif yang digunakan dimaksudkan untuk menyesuaikan dengan tahap perkembangan ntelektual siswa.

Contoh, di SD untuk mengenalkan konsep bangun datar misalnya persegi, guru dapat menunjukkan berbagai bangun geometri atau gambar datar pada siswanya kemudian menunjuk bangun yang berbentuk persegi, dengan mengatakan “ini namanya persegi”. Selanjutnya menunjuk bangun lain yang bukan persegi dengan mengatakan “ini bukan persegi”. Dengan demikian siswa dapat menangkap pengertian secara ntuitif, secara visual, sehingga dapat membedakan bangun yang persegi dan

bangun mana yang bukan persegi. ini merupakan langkah induktif atau pola pikir induktif. Selanjutnya juga dapat ditanamkan pola pikir deduktif secara amat sederhana misalnya siswa SD tersebut diajak ke suatu tempat yang banyak bangunan-bangunan geometrinya. Bila kepada siswa tu ditanyakan manakah yang merupakan persegi ternyata dia dapat menunjuk dengan benar berarti siswa tersebut telah menerapkan pola pikir deduktif yang sederhana.

c. Keterbatasan Semesta

Sebagai akibat dipilihnya unsur atau elemen matematika sekolah dengan memperhatikan aspek kependidikan, dapat terjadi “penyederhanaan” pada konsep matematika yang kompleks. Pengertian semesta pembicaraan tetap diperlukan namun mungkin sekali lebih dipersempit. Selanjutnya semakin meiningkat usia siswa, yang berarti meiningkat juga tahap perkembangannya, maka semesta tu berangsur lebih diperluas lagi.

Dalam hal pembelajaran tentang bilangan mulai dari kelas 1 berturut-turut hingga kelas 5 misalnya, di kelas 1 siswadiperkenalkan hanya bilangan cacah yang tidak lebih dari 100, kemudian semakin luas meiningkat. Pada saat siswa mengenal bilangan cacah yang tidak lebih dari 100 tentu saja guru belum memberikan soal yang operasinya menghasilkan bilangan di luar bilangan antara 0 dan 100 tersebut. Demikian juga dalam hal memperkenalkan pecahan secara bertahap semesta dari penyebutnya dianekaragamkan atau diperluas semestanya. Di SD tidak semua operasi terhadap bilangan bulat diperkenalkan, hanya diperkenalkan operasi penjumlahan dan pengurangan. Belum diperkenalkan perkalian dan pembagian bilangan bulat (khususnya untuk bilangan negatif). Dari SD hingga SMA hanya dikenal bilangan prima yang positif.

d. Tingkat Keabstrakan

Sifat abstrak objek matematika ada pada matematika sekolah. Hal tu merupakan salah satu penyebab sulitnya seorang guru mengajarkan

matematika sekolah. Seorang guru matematika harus berusaha mengurangi sifat abstrak dari objek matematika tu sehingga memudahkan siswa menangkap pelajaran matematika di sekolah. Dengan kata lain seorang guru matematika sesuai dengan perkembangan penalaran siswanya harus mengusahakan agar “fakta”, “konsep”, “operasi”, ataupun “prinsip” dalam matematika tu diusahakan lebih banyak daripada di jenjang sekolah yang lebih tinggi. Semakin tinggi jenjang sekolahnya semakin banyak sifat abstraknya. Jadi pembelajaran tetap diarahkan pada pencapaian kemampuan berfikir para siswa.

4. Fungsi dan Tujuan Pendidikan Matematika

Matematika sekolah berfungsi mengembangkan kemampuan menghitung, mengukur, menurunkan dan menggunakan rumus matematika yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari diantaranya melalui materi pengukuran dan geometri, aljabar dan trigonometri. Matematika juga berfungsi mengembangkan kemampuan mengkomunikasikan gagasan dengan bahasa melalui model matematika yang dapat berupa kalimat dan persamaan matematika, diagram, grafik, atau tabel.

Tujuan pendidikan matematika yang diharapkan dapat tercapai dalam belajar adalah:

- a. Menunjukkan pemahaman konsep matematika yang dipelajari, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah.
- b. Memiliki kemampuan mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, grafik atau diagram untuk memperjelas keadaan atau masalah.
- c. Menggunakan penalaran pada pola, sifat atau melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
- d. Menunjukkan kemampuan strategik dalam membuat (merumuskan), menafsirkan, dan menyelesaikan model matematika dalam pemecahan masalah.

e. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan.

E. Penelitian yang relevan

1. penelitian yang dilakukan oleh Komeng Arimba, (2017) dalam jurnal PENGARUH PENGGUNAAN *ICE BREAKER* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. Menyimpulkan bahwa motivasi belajar IPS siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan ice breaker memiliki pengaruh yang sangat baik dengan rata-rata hitung adalah 132,13, jika konversi dalam skala lima berada pada kategori sangat tinggi. Sedangkan motivasi belajar IPS siswa yang dibelajarkan tanpa menggunakan ice breaker cenderung lebih rendah dari pada pembelajaran dengan menggunakan ice breaker dengan rata-rata hitung adalah 112,86, jika dikonversikan dalam skala lima berada pada katagori tinggi. Jadi, terdapat perbedaan yang signifikan motivasi belajar IPS siswa antara yang dibelajarkan dengan menggunakan ice breaker dan siswa yang dibelajarkan tanpa menggunakan *ice breaker* pada kelas V di Gugus IV Kecamatan Rendang, Kabupaten Karangasem tahun pelajaran 2016/2017.
2. Penelitian yang dilakukan Baiq Denta Riana Saripada tahun 2016 dengan judul penelitian “Penerapan *Ice Breaking* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Sanitasi Hygiene di SMKN 3 Wonosari”. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar ice breaking kelas X Tata Boga dengan menerapkan Ice Breaking pada mata pelajaran Sanitasi Hygienetahun ajaran 2015/2016 di SMKN 3 Wonosari. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas, mengacu pada model Kemmis dan Taggart. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas X Tata Boga 2 yang berjumlah 32 orang peserta didik. Metode pengumpulan data menggunakan lembar angket dan observasi dan metode analisis data menggunakan metode analisis data kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan tidak ada peserta didik (0%) yang memiliki motivasi belajar tinggi pada pra tindakan, 11 orang (34,38%) kategori motivasi belajar sedang, dan sebanyak 21 orang (65,62%) kategori

rendah. Pada siklus I sebanyak 14 orang (43,15%) kategori tinggi, 18 orang (56,25%) kategori sedang dan 0 orang (0%) kategori rendah. Sedangkan siklus II 28 orang (87.50%) kategori tinggi, sebanyak 4 orang (12,50%) kategori sedang, dan 0 orang (0%) kategori rendah. Hal ini dapat disimpulkan bahwa hasil dari pra tindakan, siklus I, dan siklus II meningkat. Sedangkan dilihat dari indikator motivasi belajar, bahwa semua indikator mengalami peningkatan dari pra tindakan, siklus I dan siklus II. Penerapan ice breaking pada suatu proses pembelajaran bisa meningkatkan motivasi belajar ice breaking yang menghasilkan suasana belajar yang lebih rileks, menyenangkan dan pastinya tidak membosankan.

3. penelitian yang di lakukan oleh Reni Angraeni (2015) dalam skripsi *PENGARUH TEKNIK PEMBELAJARAN ICE BREAKING TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS III MI MASYARIQUL ANWAR 4 SUKA BUMI BANDAR LAMPUNG*, menyimpulkan bahwa ada pengaruh teknik pembelajaran ice breaking terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran IPA kelas III B MI Masyariqul Anwar 4 Sukabumi Bandar Lampung secara signifikan. Hal ini terlihat pada rata-rata hasil angket motivasi belajar siswa yang diterapkan dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan teknik pembelajaran *Ice Breaking* lebih tinggi dari pada dengan menggunakan teknik pembelajaran tutorial/bimbingan. Berdasarkan hasil perhitungan dihasilkan nilai rata-rata kelas eksperimen 90.7647 dengan jumlah responden 17 siswa. Selanjutnya pada kelas kontrol memiliki rata-rata 88.3478 dengan jumlah responden 23 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata motivasi siswa pada mata pelajaran IPA dengan menggunakan teknik pembelajaran Ice Breaking lebih tinggi dari pada rata-rata nilai motivasi dengan menggunakan lain yaitu di kelas control dengan menggunakan teknik pembelajaran tutorial/bimbingan. Hal ini sesuai dengan perhitungan program spss versi 24 untuk uji normalitas kelas eksperimen homogenitas serta independent sampel T Test berasal dari distribusi sampel yang berbeda.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Alaena Soraya (2014) dalam skripsi PENGARUH PENERAPAN *ICE BREAKING* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN SOSIOLOGI DI SMA DARUSSALAM CIPUTAT. Menyatakan pembelajaran yang menggunakan penerapan ice breaking dapat mempengaruhi hasil belajar siswa pada pembelajaran sosiologi di SMA Darussalam ciputat. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan nilai thitung > ttabel yaitu $4,29 > 0,325$ dengan taraf signifikan 0,05. Selain itu dilihat dari perhitungan posttest kelas eksperimen yang menerapkan ice breaking (rata-rata 70) menunjukkan nilai lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol (rata-rata 60,2). Bukti ini juga diperkuat dengan adanya peningkatan jumlah siswa yang memperoleh nilai KKM setelah penerapan ice breaking . dimana sebelum penerapan ice breaking , jumlah siswa yang tidak mencapai KKM sebesar 50% dari sampel. Sedangkan setelah menggunakan penerapan ice breaking, siswa yang tidak mencapai KKM hanya 20%.

Dari berbagai penelitian di atas mempunyai relevansi mengenai penerapan *ice breaking* yang di dalamnya mencakup hasil belajar dan motivasi siswa. Pada penelitian kali ini lebih memfokuskan peningkatan perhatian siswa. Adapun perbedaan penelitian yang dilaksanakan peneliti dengan penelitian yang relevan tersebut adalah, Penelitian diatas meneliti tentang hasil belajar dan motivasi siswa, sedangkan yang penulis teliti adalah peningkatan perhatian peserta didik pada proses pembelajaran.