

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seperti halnya kehidupan manusia di dunia ini, manusia tidak seperti binatang. Manusia yaitu makhluk sosial dan budaya, yang membedakan manusia dan binatang adalah manusia diciptakan mempunyai akal dan pikiran sedangkan binatang tidak. Untuk itu yang membedakan binatang dengan manusia adalah pendidikan. Pendidikan adalah hidup. Mengapa pendidikan dikatakan hidup?. Menurut Mudyahardjo (2016:3) “Pendidikan ialah seluruh pembelajaran berdasarkan pengalaman terjadi di lingkungan dan sepanjang hidup. Pendidikan ialah totalitas keadaan hidup yang mempengaruhi perkembangan individu”. Pendidikan memegang peran sangat penting dalam kehidupan manusia di dunia ini. Pendidikan adalah upaya terencana untuk menciptakan suasana belajar.

Pencapaian tujuan pendidikan tergantung dari proses pembelajaran di sekolah. Pembelajaran ialah kegiatan belajar mengajar yang bersangkutan kepada seluruh aspek belajar. Belajar tidak hanya berpusat kepada guru saja akan tetapi proses belajar merupakan kegiatan yang berpusat kepada peserta didik. Dalam kegiatan belajar, ada banyak cara yang dapat digunakan untuk pembelajaran, salah satunya adalah pembelajaran di sekolah. Ketika belajar di sekolah, banyak faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran, antara lain guru, siswa, lingkungan dan kurikulum. Pembelajaran memiliki dua subjek utama yaitu: guru dan siswa.

Menurut Kustandi, C., & Dermawan (2020: 2) “Mengungkapkan bahwa pembelajaran merupakan kegiatan yang bertujuan. Pembelajaran adalah bentuk interaksi antara guru dan siswa. Pembelajaran meliputi belajar dan mengajar dimana guru sebagai fasilitator yang menyampaikan informasi dan siswa sebagai audiens yang menerima informasi selama proses belajar berlangsung”.

Sebelum melakukan proses pembelajaran, sebaiknya guru mempersiapkan tujuan pembelajaran, materi, dan perangkat pembelajaran yang berkaitan dengan karakteristik siswa. Mulai dari tahap perencanaan hingga tahap evaluasi. Namun, maksimalisasi tidak selalu mengarah pada pembelajaran yang maksimal. Selama ini proses belajar mengajar memiliki banyak kendala yang mempengaruhi proses belajar mengajar. Pada umumnya dalam pembelajaran terdapat beberapa kendala yang menghambat proses pembelajaran. Sebagai contoh, di sekolah masih banyak guru yang belum mampu menggunakan metode dan media pembelajaran yang menarik karena kurangnya informasi tentang teknologi (komputer). Keterbatasan sarana dan prasarana mempersulit proses belajar mengajar. Dari sudut pandang siswa, masalah yang paling umum adalah kurangnya konsentrasi dan motivasi saat belajar. Proses belajar efektif bila siswa dalam keadaan senang dan bahagia.

Berdasarkan fenomena awal sebelum penelitian, siswa kurang bersemangat pada saat pembelajaran berlangsung dan kurangnya konsentrasi pada saat belajar. Konsentrasi dalam proses pembelajaran berperan sangat penting untuk menunjang keberhasilan siswa. Menurut Sunarto (2012) “Seseorang hanya mampu berkonsentrasi sekitar 15 menit, artinya apabila proses belajar lebih dari 15 menit maka konsentrasi belajar siswa berkurang”.

Kondisi siswa pada saat belajar yang disebabkan kurangnya sarana dan prasarana buku Tematik yang ada di kelas sehingga siswa tidak bisa mengembangkan materi yang diajarkan, menjadikan siswa lebih banyak mengobrol dengan teman sebangkunya, Kebosanan, kebisingan, mengantuk, kurang semangat, kurang konsentrasi saat menerima mata pelajaran. Dampak dari semua itu dikhawatirkan mempengaruhi pemahaman siswa dan menjadi salah satu penyebab rendahnya hasil belajar. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk memberikan pembelajaran yang berkualitas guna memaksimalkan hasil belajar siswa secara optimal.

Untuk itu seorang guru harus mempunyai kinerja dalam proses pembelajaran. Jika didukung dalam proses pembelajaran berlangsung dengan baik, seorang guru harus mempunyai kompetensi dan kinerja yang lebih tinggi, karena guru merupakan ujung tombak dan pelaksana terdepan pendidikan anak di sekolah, dan sebagai pelaksana kurikulum. Guru dengan kinerja yang bagus akan mampu menumbuhkan semangat dan motivasi siswa, yang pada akhirnya akan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran

Untuk itu, guru harus menjadi memotivasi diri sendiri dan siswanya serta menerapkan model pembelajaran *Ice Breaking* untuk aktif menyiapkan model dan materi pembelajaran. *Ice breaking* adalah permainan atau aktivitas sederhana, mudah dan ringkas yang dirancang untuk menghilangkan rasa jenuh, kaku, bosan atau mengantuk saat belajar. Menjadikan lingkungan belajar yang dinamis penuh semangat dan antusiasme yang dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, serius namun santai.

Untuk itu, *ice-breaking* sangat penting dalam proses pembelajaran, dan meskipun memperpanjang waktu, namun terasa cepat untuk menciptakan dampak yang menyenangkan saat belajar untuk membuat siswa tetap aktif dan bersemangat dalam belajar.

Menurut Sunarto (dalam Syahri, 2021:164) "*Ice Breaking* dapat diberikan pada awal pembelajaran untuk menyiapkan minat belajar siswa, atau disela-sela pembelajaran untuk menghilangkan kejenuhan dan meningkatkan konsentrasi kembali siswa dan bahkan dapat diberikan diakhir pembelajaran untuk mengakhiri kegiatan dengan penuh suka cita"

Ice Breaking sangat berpegang erat dengan konsentrasi pada saat pembelajaran. Konsentrasi belajar sebenarnya sangat diperlukan dalam proses pembelajaran apapun. Hal tersebut disebabkan aspek yang membantu siswa dalam belajar adalah konsentrasi. Konsentrasi ialah keadaan pikiran yang terkondisi yang mengaktifkan oleh sensasi didalam tubuh, untuk mengaktifkan sensasi didalam tubuh siswa harus dalam keadaan santai dan dalam keadaan yang menyenangkan, karena jika tidak dalam keadaan rileks seseorang tidak dapat memperoleh otaknya secara maksimal. Bahwa suatu yang menyenangkan berarti siswa dalam keadaan santai tidak ada ketegangan yang mengancam dirinya baik fisik maupun non fisik. Untuk itu perlu adanya metode yang menyenangkan yang membuat siswa santai dalam belajar. Jika siswa tidak dapat berkonsentrasi pada pembelajaran yang sedang berlangsung, maka dampaknya akan merugikan diri siswa itu sendiri karena tidak memperoleh apapun dari pembelajaran tersebut. Karena begitu pentingnya konsentrasi bagi siswa, sehingga konsentrasi dapat menjadi

prasyarat untuk siswa dalam belajar agar berhasil mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut maka penulis ingin melakukan penelitian untuk mengetahui “Pengaruh *Ice Breaking* Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang ada, diantaranya:

1. Kurangnya penerapan metode *Ice Breaking*.
2. Proses belajar mengajar yang monoton.
3. Kurangnya daya konsentrasi pada saat siswa belajar.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka penulis membatasi masalah yang akan diteliti agar tidak melebar, mengingat keterbatasan waktu penelitian. Maka pembatasan masalah peneliti ini yaitu “Pengaruh *Ice Breaking* Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini yaitu, “Apakah Terdapat Pengaruh *Ice Breaking* Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, Maka tujuan penelitian ini adalah Untuk Mengetahui Pengaruh *Ice Breaking* Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Berdasarkan penelitian ini diharapkan dapat menambahkan referensi penelitian yang relevan khususnya mengenai penggunaan *Ice Breaking* dalam pembelajaran.

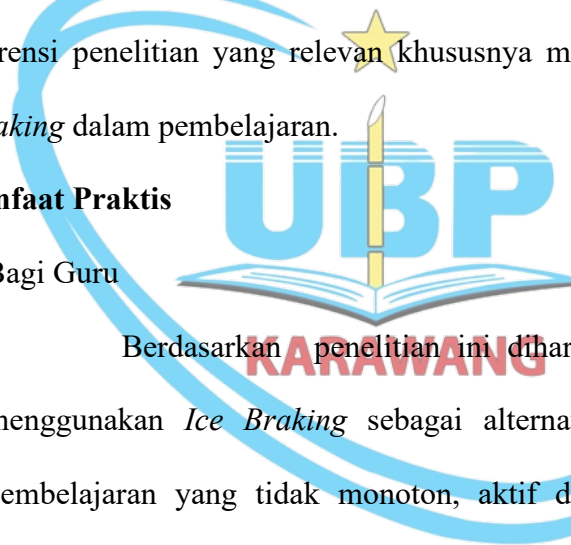
2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Berdasarkan penelitian ini diharapkan guru kelas dapat menggunakan *Ice Braking* sebagai alternati menciptakan suasana pembelajaran yang tidak monoton, aktif dan menyenangkan serta untuk mengurangi rasa kejenuhan peserta didik saat pembelajaran yang sesuai denga peserta didik kelas V SDN Kedawung I.

b. Bagi Siswa

Memfasilitasi siswa melaksanakan kegiatan belajar mengajar dalam suasana aktif dan gembira.



c. Bagi Sekolah

Dapat digunakan sebagai inovasi dalam pembelajaran untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai pengaruh *Ice Breaking* dalam kegiatan pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan peneliti mengenai penggunaan *Ice Breaking* dalam pembelajaran yang dilaksanakan di SDN Kedawung

I.

