

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan kegiatan belajar mengajar yang menyangkut seluruh aspek belajar. Belajar tidak hanya berpusat pada guru saja (*teacher centered*) melainkan proses belajar merupakan kegiatan yang menghendaki peserta didik harus lebih aktif mencari dan menemukan konsepnya sendiri berdasarkan pengalaman hidupnya. Pengalaman yang baik dan menyenangkan akan berdampak positif bagi perkembangan peserta didik, demikian juga sebaliknya, peserta didik belajar dari segala yang dilihat, dengar dan rasakan.

Proses belajar akan efektif apabila peserta didik berada dalam kondisi senang dan bahagia. Begitu juga sebaliknya, peserta didik akan merasa takut, cemas, was-was, merasa tidak nyaman, dan hasil kurang optimal apabila proses belajar anak terlalu dipaksakan. Menurut Dryden & Vos,(2000) dalam Darmansyah (2010: 11) semangat belajar muncul ketika suasana begitu menyenangkan dan belajar akan efektif apabila seseorang dalam keadaan gembira.

Kondisi emosi siswa yang ceria, senang dan bahagia tentunya akan mempermudah proses masuknya informasi ke dalam memori anak. Hal tersebut dapat berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa. Guru harus lebih peka terhadap siswanya apabila merasa jenuh, bosan ataupun tidak nyaman selama pembelajaran. Kemampuan guru untuk memahami karakter peserta

didik sangatlah penting. Guru dalam menerapkan strategi pembelajaran, sudah paham betul dengan karakteristik siswa, dan pembelajaran yang menyenangkan dapat memberikan efek yang luar biasa terhadap kuatnya otak mempertahankan pengetahuan. Belajar akan efektif, bila seseorang dalam keadaan gembira sehingga akan memudahkan siswa dalam menerima pelajaran.

Semua guru tentunya pernah mengalami situasi belajar yang beku dan membosankan, ini terjadi biasanya pada jam pelajaran terakhir. Siswa terlihat mengalami kejenuhan, konsentrasi belajar menurun, lelah, dan mulai bosan. Pada kondisi seperti itu, siswa melampiaskannya dengan mengobrol atau membuat gaduh di dalam kelas. Banyak guru yang kebingungan menghadapi masalah seperti ini. Di antara mereka ada yang tetap saja menyampaikan materinya meskipun kondisi belajar siswa sudah tidak kondusif. Bahkan, ada guru yang memaksa anak agar diam dan mengikuti pelajaran dengan tertib. Cara-cara seperti ini akan merusak mental siswa dalam belajar dan akan membuat mereka membenci pelajaran.

Berdasarkan observasi sementara yang peneliti lakukan di SD Negeri 2 Kemutug Lor, SD Negeri 1 Pamijen dan SD Negeri 2 Sidabowa, tingkat kejenuhan siswa terlihat dengan banyaknya siswa yang kurang semangat dalam pembelajaran, motivasi menurun, terlihat lelah dan malas- malasan dalam belajar. Selain itu, siswa kurang antusias dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru, siswa kurang tanggap dan cekatan dalam melaksanakan tugas.

Permainan *Ice Breaking* sebelum proses pembelajaran dilakukan karena banyak peserta didik yang merasa tegang, kaku bahkan tidak *mood* pada awal pembelajaran, sehingga perlu dilakukan kegiatan yang dapat mencairkan suasana seperti *ice breaking*. Kegiatan *ice breaking* bertujuan untuk membangkitkan minat belajar siswa, rasa percaya diri siswa sehingga muncul suasana yang menyenangkan dan siswa akan merasa nyaman dan senang dalam belajar.

Sejalan dengan hal tersebut permainan *ice breaking* yang diterapkan dalam pembelajaran berfungsi sebagai *ice breaker* (pencair suasana) juga sekaligus sebagai *energizer* (pemberi kekuatan) sebelum pemberian materi utama, memberikan pencerahan di saat mengalami kejenuhan. Penggunaan teknik *ice breaking* dilakukan di awal pembelajaran bertujuan untuk membangkitkan semangat belajar, menambah rasa percaya diri siswa, dan mempersiapkan siswa sebelum menerima materi pelajaran. Permainan *Ice Breaking* di tengah-tengah pembelajaran bertujuan untuk mencairkan suasana ketika siswa sudah mulai jenuh. Teknik *ice breaking* dapat menumbuhkan rasa percaya diri siswa pada pembelajaran, karena kondisi siswa yang senang dan merasa lebur tidak ada sekat dengan teman-temannya.

Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti tertarik dan ingin menerapkan teknik *ice breaking* di SD Negeri 2 Kemutug Lor sebagai tempat penelitian. Penelitian ini sangat penting dilakukan untuk mengetahui teknik *ice breaking* sebagai pencair suasana dan juga sebagai pemberi kekuatan, memberikan pencerahan di saat mengalami kejenuhan, memusatkan perhatian dan

membangkitkan rasa percaya diri siswa sehingga muncul suasana yang menyenangkan. Dan penelitian ini dapat memberikan informasi kepada guru tentang strategi atau cara yang baik dalam membuka pelajaran agar dapat menarik perhatian siswa. Untuk memberikan wawasan kepada pembaca, terutama seorang pendidik tentang pentingnya teknik *ice breaking* dalam proses pembelajaran.

B. Batasan Masalah

Melihat banyak masalah yang ada, maka tidak semua masalah akan diteliti. Untuk itu, diberi batasan apa yang akan diteliti, diantaranya :

1. *Ice breaking*

Ice breaking yang diterapkan dalam pembelajaran berfungsi sebagai *ice breaker* (pencair suasana) juga sekaligus sebagai *energizer* (pemberi kekuatan) sebelum pemberian materi utama, memberikan pencerahan di saat mengalami kejenuhan. Penelitian ini menggunakan *ice breaking* yang dilakukan di awal pembelajaran sebagai apersepsi dan di tengah pembelajaran untuk menjadikan suasana belajar yang menyenangkan.

2. Percaya diri

Percaya diri adalah sikap yakin akan kemampuan diri sendiri terhadap penemuan tercapainya setiap keinginan dan harapannya. Rasa percaya diri siswa akan dimunculkan dengan teknik *ice breaking* dalam pembelajaran.

3. Prestasi Belajar IPS

Prestasi belajar IPS siswa ditunjukkan dengan penguasaan materi pembelajaran aspek kognitif yang berkenaan dengan pemahaman siswa mengenai materi pembelajaran yang dilaksanakan. Prestasi belajar IPS dijadikan acuan berhasil atau tidaknya pengaruh teknik *ice breaking* terhadap prestasi belajar. Hasil dapat diketahui setelah adanya perlakuan di kelas eksperimen dan tidak ada perlakuan di kelas kontrol, kemudian dibandingkan.

C. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diuraikan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Apakah permainan *ice breaking* berpengaruh terhadap rasa percaya diri siswa dalam pembelajaran IPS di kelas IV SD Negeri 2 Kemitug Lor?
2. Apakah permainan *ice breaking* berpengaruh terhadap prestasi belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 2 Kemitug Lor?

D. Tujuan penelitian

1. Mengetahui pengaruh permainan *ice breaking* terhadap rasa percaya diri siswa dalam pembelajaran
2. Mengetahui pengaruh permainan *ice breaking* terhadap prestasi belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 2 Kemitug Lor

E. Manfaat penelitian

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan akan memberikan informasi kepada pembaca tentang pentingnya pemberian *Ice breaking* pada pembelajaran.

2. Manfaat praktis

a. Bagi siswa

Dapat membangkitkan rasa percaya diri siswa dalam belajar, meningkatkan aktivitas belajar siswa, menambah semangat dalam belajar, *merefresh*, memfokuskan kembali, dan melatih konsentrasi siswa.

b. Bagi guru

Mendapat informasi tentang strategi atau cara yang baik dalam menarik perhatian siswa, membangkitkan rasa percaya diri.