

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ketentuan umum tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 Undang- Undang Nomor 20 tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara¹

Berdasarkan ketentuan umum tersebut, mengenai sistem pendidikan nasional untuk mengembangkan sikap pengendalian diri, kepribadian akhlak mulia dan keterampilan maka diperlukan suatu proses pembelajaran yang efektif dan terukur. Proses pembelajaran yang efektif dapat dicapai melalui komponen- komponen pembelajaran diantaranya guru, bahan ajar, metode pembelajaran dan evaluasi pembelajaran untuk mengukur kecakapan dan ketercapaian tujuan pembelajaran

Komponen- komponen pembelajaran ini harus saling berkaitan antara satu dengan lainnya melalui interaksi dan komunikasi sehingga menghasilkan perubahan tingkah laku pada peserta didik sesuai dengan apa yang diharapkan. Salah satu komponen penting yang menjadi motor penggerak pendidikan adalah guru. Seorang guru harus mampu menerjemahkan setiap

¹ Lembaga Pengembangan dan Pemberdayaan Kepala Sekolah (LPPS), Undang- Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003 (http://lppks.kemdikbud.go.id/uploads/pengumuman/uu_no_20_tahun_2003.pdf) Diakses pada tanggal 12 September 2021 pukul 14.22 WIB.

permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik terhadap sumber belajar serta menyederhanakan materi ajar yang lebih konkret dan mudah dipahami oleh peserta didik melalui media dan sumber belajar. Peran guru sangat penting dalam proses pembelajaran, proses pembelajaran merupakan serangkaian perbuatan atau tindakan guru dan peserta didik secara timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu.

Berhasil atau tidaknya peserta didik dalam mencerna setiap materi ajar yang disampaikan oleh guru tergantung pada kecakapan guru yang komunikatif dan kemampuan dalam mengelola kelas agar kondusif. Kecakapan dalam mengolah dan menerapkan informasi merupakan keterampilan yang sangat penting untuk mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang mampu berpartisipasi secara cerdas dalam masyarakat demokratis².

Wawancara yang dilakukan dengan guru kelas V SDN Gondangdia 01 Pagi terkait kegiatan pembelajaran beserta perangkat pembelajaran yang sering digunakan saat mengajar, menyebutkan bahwa selama ini seluruh perangkat pembelajaran yang dipakai berupa bahan ajar yang disediakan pemerintah yaitu buku guru dan buku siswa tematik kurikulum 2013. Kemudian proses pembelajaran yang dipakai ialah satu arah (ceramah) yakni menjelaskan secara langsung kepada peserta tanpa menstimulus peserta didik untuk berperan aktif.

Adapun Kendala lain yang terjadi selama proses pembelajaran di SDN Gondangdia 01 Pagi yaitu masih ditemukan banyak peserta didik kurang memperhatikan penjelasan dan pemaparan materi ajar oleh guru, tidak sedikit juga siswa jika sudah jenuh akan menunjukkan sikap acuh bahkan mengobrol dengan teman sehingga menimbulkan keributan dan sebagainya.

² Sapriya, Pendidikan IPS dan Konsep Pembelajaran. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, cetakan ke V) 2015

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka perlu adanya upaya dari guru untuk dapat mengubah gaya belajar dan mengevaluasi kekurangannya demi tercipta kembali proses pembelajaran yang lebih menyenangkan. Suasana pembelajaran yang menyenangkan akan berdampak positif terhadap motivasi belajar sehingga peserta didik mudah menerima pembelajaran tanpa adanya tekanan dan kejenuhan.

Adanya interaksi timbal balik antara guru dan peserta didik dapat terlihat dari keantusiasan peserta didik dalam menanggapi pertanyaan guru dan partisipasi aktif dalam bekerjasama pada saat mengerjakan tugas kelompok. rikan materi pelajaran tetapi juga berperan sebagai motivator yakni berusaha memberikan dorongan semangat serta menciptakan suasana belajar menjadi hidup sehingga terjadi interaksi timbal balik antara guru dan peserta didik.

Demi menghidupkan kembali suasana belajar yang semula menjenuhkan dan terkesan monoton menjadi menyenangkan serta membangkitkan semangat belajar peserta didik, maka dapat dilakukan dengan permainan *ice breaking*. *Ice breaking* adalah suatu permainan yang berfungsi untuk mengubah suasana kebekuan dalam belajar.

Seorang guru yang kreatif tentu mengetahui kiat-kiat khusus agar suasana kelas tidak terkesan kaku dan beku maka dengan menyisipkan *ice breaking* pada saat pembelajaran berlangsung, tentu siswa akan sangat termotivasi dan betah untuk tetap tinggal dalam kelas dan semangatnya kembali pulih untuk siap belajar lagi. Upaya yang dapat dilakukan oleh guru melalui permainan *ice breaking* dengan cara bervariasi seperti bertepuk tangan, bernyanyi, permainan (games), tebak-tebakan, cerita lucu, yel-yel dan sebagainya.

Penyisipan *ice breaking* dapat dilakukan pada saat membuka pelajaran, pertengahan penyampaian materi, maupun akhir pelajaran. Selain itu dapat

dilakukan juga ketika siswa terlihat jenuh, mengantuk, dan sebagainya. Penelitian yang dilakukan oleh Tiyara Khoerunisa dan Amirudin yang berjudul Pengaruh Ice Breaking terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas III Sekolah Dasar Islam Terpadu Nuurusshidiiq Kedawung, Cirebon menunjukkan hasil bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan ice breaking yang dapat memotivasi peserta didik³

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti di SDN Gondangdia 01 Pagi, Jakarta Pusat, terkait kendala yang dihadapi oleh guru dan peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung, maka ditemukan beberapa permasalahan yaitu: *Pertama* : Kurangnya keaktifan dalam menanggapi penjelasan guru. Hal ini terlihat ketika peneliti mengamati proses pelajaran dari awal suasana kelas masih terlihat kondusif dan peserta didik aktif, akan tetapi menjelang pertengahan pembelajaran mereka mulai jenuh dan tidak nyaman duduk berlama-lama bahkan sesekali mengajak temannya bermain.

Kedua : Kurangnya variasi pembelajaran yang dilakukan oleh guru pada saat mengajar. Guru-guru berusia lanjut dengan gaya mengajar monoton dan seadanya seperti memberikan tugas kepada peserta didik kemudian dikumpulkan tanpa pendampingan lanjutan. Hal ini dapat menimbulkan peserta didik sulit berkembang atau mengeksplor kemampuannya. Selain itu juga peserta didik yang dianggap mampu atau lebih bisa dibanding teman-temannya selalu diberikan kesempatan untuk berbicara atau menanggapi penjelasan.

Ketiga : Guru jarang menerapkan permainan *ice breaking* pada saat pembelajaran. *Keempat* : Kurangnya motivasi belajar dari peserta didik untuk belajar mandiri dan mengeksplor kemampuannya. Hal ini disampaikan oleh

³ Tiyara Khoerunisa, Amirudin, . *Pengaruh Ice Breaking terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas III Sekolah Dasar Islam Terpadu Nuurusshidiiq Kedawung Cirebon*. Vol.1 No 01, Februari 2020.

<http://journal.bungabangsacirebon.ac.id/index.php/edubase/article/view/47/52> diakses pada tanggal 15 September 2021, pukul 21.15

peserta didik pada saat wawancara, beberapa dari mereka mengemukakan bahwa semangat belajar mereka semakin menurun manakala gurunya mengajar hanya satu arah (ceramah) tanpa memberi kesempatan kepada siswa untuk menanggapi. Peserta didik yang dianggap mampu selalu mendapat hak istimewa di kelas dan selalu diberikan kesempatan untuk menjelaskan sesuatu dibanding teman-temannya yang lain.

Mencermati beberapa permasalahan ini, maka peneliti merasa perlu untuk melakukan kajian pustaka dengan judul Analisis Pengaruh Permainan Ice Breaking Terhadap Motivasi Belajar Ips Kelas V Sekolah Dasar. Melalui permainan Ice Breaking maka diharapkan suasana belajar kembali kondusif dan menyenangkan sehingga peserta didik kembali termotivasi untuk betah dan siap menerima pelajaran serta menggali dan menemukan banyak ilmu pengetahuan.

B. Fokus Kajian

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka fokus penelitian ini yaitu: Menganalisis pengaruh permainan *ice breaking* terhadap motivasi belajar IPS Kelas V Sekolah Dasar.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan fokus kajian di atas, maka peneliti dapat merumuskan masalah penelitian ini adalah Bagaimana pengaruh penerapan permainan ice breaking terhadap motivasi belajar peserta didik? dan bagaimana meningkatkan motivasi belajar IPS terhadap peserta didik kelas V?

D. Tujuan Kajian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis bagaimana penerapan permainan *Ice Breaking* dalam proses pembelajaran dari berbagai sumber

literatur atau jurnal serta mengetahui bagaimana motivasi belajar peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dasar.

E Kegunaan Hasil Penelitian

1. Secara Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan dan sumber bahan referensi tentang Penerapan Permainan *Ice Breaking* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar

2. Secara Praktis

a) Bagi Guru

Hasil penelitian ini kiranya dapat menggugah semangat para guru maupun tenaga pengajar lain tentang pentingnya permainan *Ice Breaking* dalam meningkatkan semangat belajar peserta didiknya

b) Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan rujukan kepada seluruh komponen guru di sekolah agar saling memotivasi guru dan peserta didik. Serta referensi tambahan untuk mengevaluasi proses pembelajaran di sekolah.

c) Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan atau acuan kepada peneliti selanjutnya dan diharapkan dapat menambah wawasan tentang penerapan permainan *ice breaking* untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran.