

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan Latihan. Artinya, tujuan belajar adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, ketrampilan maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi. Kegiatan belajar mengajar seperti mengorganisasi pengalaman belajar, mengolah kegiatan belajar mengajar, menilai proses dan hasil belajar, semua adalah tanggungjawab guru. (Wahab, 2021)

Seorang guru dapat menggunakan berbagai strategi dalam mengelola kelas dan menawarkan kesempatan kepada peserta didik untuk membangun pengetahuan mereka dan juga untuk mencegah perilaku buruk di kelas. Manajemen kelas yang baik perlu dimiliki untuk menetapkan aturan di dalam kelas. Pengelolaan kelas akan lebih mudah dilakukan jika jumlah peserta didik tidak terlalu banyak di dalam kelas. Jika hal tersebut dapat dipenuhi, maka guru lebih mungkin untuk memiliki kendali penuh atas kelas dan mengelola kegiatan belajar dengan lebih baik untuk mencapai kesuksesan. (Sani, 2022)

Dari penjelasan diatas, kita cermati bahwa manusia dan mahluk hidup lain membutuhkan dunia untuk mengembangkan dan

melangsungkan hidupnya. Dengan kegiatan belajar atau menyesuaikan diri, maka berbagai macam cara mereka gunakan sebagai pembelajaran diri, salah satunya pembelajaran di sekolah. Pembelajaran sebagai proses interaksi antara peserta didik dengan guru dan sumber belajar lainnya perlu didukung dengan menggunakan media yang tepat (Batubara, 2020).

Berdasarkan dari observasi awal sebelum penelitian berupa angket yang dibagikan kepada peserta didik, ditemukan masalah tentang proses pembelajaran, yaitu peserta didik yang berjumlah 16 anak masih ada yang mengobrol sebanyak 6 anak atau 37,5% dan merasa mengantuk masih ada 10 anak atau 62,5% pada saat pembelajaran sehingga menyebabkan kurangnya konsentrasi peserta didik terhadap materi belajar yang diajarkan, kurang variatif guru dalam menyampaikan materi sehingga peserta didik bosan dan cenderung mengantuk dikelas. Keterbatasan sarana dan prasarana (tidak ada buku paket), sehingga peserta didik tidak bisa mengembangkan materi dari buku paket. Karena hanya LKS (Lembar Kerja Peserta didik). Sedangkan masalah yang berhubungan dengan hasil belajar, ditemukan masih adanya nilai yang dibawah KKM yang sudah di tetapkan.

Dengan demikian, seorang guru harus bisa memotivasi peserta didik dengan memberikan model pembelajaran yang berbeda. Salah satunya dengan menerapkan strategi pembelajaran *Ice Breaking*

didalam pembelajaran.

Ice Breaking adalah sebuah permainan, umunya lucu dan mengundang tawa, namun sangat bermanfaat bagi menghangatkan suasana dalam sebuah pembelajaran. Di dalam buku “120+ *Ice Breaking* Dalam Pembelajaran” *Ice Breaking* adalah suatu aktivitas kecil dalam suatu acara yang bertujuan agar peserta mengenal peserta lain dan merasa nyaman dengan lingkungan barunya (Handayani, 2022).

Berdasarkan latar belakang masalah, maka penulis meneliti dan membahas skripsi dengan judul “**Pengaruh Penerapan *Ice Breaking* Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas VI SD Negeri Dondong 03**”

B. Identifikasi Masalah

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

1. Belum adanya guru yang melakukan model atau strategi lain selain metode demonstrasi dalam pembelajaran.
2. Peserta didik merasa bosan dan cenderung mengantuk ketika proses pembelajaran berlangsung.
3. Keterbatasan sarana dan prasarana.
4. 62,5% Nilai peserta didik masih dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal)
5. Kurang variatif guru dalam menyampaikan materi bangun

ruang pada pembelajaran matematika.

C. Pembatasan Masalah

Dari uraian identifikasi masalah yang telah disebutkan, maka penulis membatasi masalah yang akan diteliti agar tidak melebar kepada masalah yang lain dan mengingat keterbatasan waktu penelitian. Agar pembatasan masalah lebih terarah dan tidak menimpang dari judul penelitian, maka peneliti membatasi permasalahan pada:

1. Masih 62,5% nilai peserta didik yang masih di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal)

D. Rumusan Masalah

Perumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana pengaruh penerapan *Ice Breaking* terhadap hasil belajar peserta didik kelas VI SD N Dondong 03?”

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh penerapan *Ice Breaking* terhadap hasil belajar peserta didik kelas VI SD N Dondong 03.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang terlibat baik dunia pendidikan, guru, peserta didik,

peneliti, maupun peneliti lain.

1. Bagi Dunia Pendidikan

Penelitian ini diharapkan menumbuhkan kreativitas dan profesionalisme dan menumbuhkan kembangkan budaya sosial di lingkungan sekolah yang aktif demi kelanjutan proses pendidikan.

2. Bagi Guru

Diharapkan bagi semua guru untuk tidak melakukan pembelajaran dengan satu metode saja. Bisa menggunakan variasi metode pembelajaran lain supaya tidak monoton.

3. Bagi Peserta didik

Diharapkan tidak menemukan kembali pembelajaran yang monoton. Pembelajaran selanjutnya menjadi semakin menyenangkan.

4. Bagi peneliti

Selesainya penelitian bukan berarti selesainya kreativitas peneliti. Tetapi menjadi awal terjadinya pembelajaran yang menyenangkan dan dapat menuangkan strategi lainnya

