

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan investasi sumber daya manusia jangka panjang yang mempunyai nilai strategis bagi kelangsungan peradaban manusia di dunia. Oleh sebab itu, hampir semua Negara menempatkan variabel pendidikan sebagai sesuatu yang penting dan utama dalam konteks pembangunan bangsa dan Negara.<sup>1</sup> Begitu juga Indonesia menempatkan pendidikan sebagai suatu yang penting dan utama.

Menurut UU no. 20 tahun 2003 pendidikan diartikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.<sup>2</sup> Dalam hal ini tentu saja diperlukan adanya pedidik yang profesional.<sup>3</sup>

Pendidikan adalah proses untuk memberikan manusia berbagai macam situasi yang bertujuan memberdayakan diri. Aspek-aspek dalam

---

<sup>1</sup> Muhibin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 1

<sup>2</sup> Badan Penelitian dan Pengembangan Depdiknas, *Undang-Undang SISDIKNAS NO 20 tahun 2003*, (Bandung: Citra Umbara, 2006), hlm.72

<sup>3</sup> Suwardi, *Manajemen Pembelajaran*, (Salatiga: JP Books, 2007), hlm. 1-2

pendidikan yang biasanya paling dipertimbangkan antara lain penyadaran, pencerahan, pemberdayaan, dan perubahan perilaku. Berbagai teori dan konsep pendidikan mendiskusikan apa dan bagaimana tindakan yang paling efektif mengubah manusia agar terberdayakan, tercerahkan, tersadarkan, dan menjadikan manusia sebagaimana manusia.<sup>4</sup>

Adapun Buchori, menyatakan bahwa tujuan pendidikan yang baik adalah pendidikan yang tidak hanya mempersiapkan para siswanya untuk suatu profesi atau jabatan, tetapi untuk menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari.<sup>5</sup> Tujuan pendidikan direncanakan untuk dapat dicapai dalam proses belajar mengajar.

Proses belajar mengajar adalah suatu proses yang dengan sengaja diciptakan untuk kepentingan anak didik. Agar anak didik senang dan bergairah belajar, guru berusaha menyediakan lingkungan belajar yang kondusif dengan memanfaatkan semua potensi kelas yang ada.<sup>6</sup> Jadi, proses belajar mengajar merupakan suatu kegiatan interaksi antara guru dengan peserta didik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu.

---

<sup>4</sup> Nurani Soyo Mukti, *Teori-teori Pendidikan: Tradisional, (Neo) Liberal, Marxis-Sosialis, Postmodern*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2010), hlm. 27

<sup>5</sup> Trianto, *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2007), hlm. 1

<sup>6</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hlm. 147

Guru harus mampu memberikan dan mendesain beragam kegiatan yang menyenangkan agar terciptanya kondisi optimal dalam pembelajaran. Suasana belajar yang menyenangkan merupakan salah satu faktor yang memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang berlangsung secara menyenangkan, akan membuat peserta didik mudah menerima pelajaran tanpa paksaan dan tekanan. Menurut *Dryden and Vos* menyatakan, “Pembelajaran menyenangkan adalah pembelajaran dimana interaksi antar guru dan peserta didik, lingkungan fisik, dan suasana memberikan peluang terciptanya kondisi yang kondusif untuk belajar.”<sup>7</sup>

Pembelajaran dikatakan menyenangkan apabila di dalamnya terdapat suasana yang rileks, bebas dari tekanan, aman, menarik, bangkitnya minat belajar, adanya keterlibatan penuh, perhatian peserta didik tercurah, lingkungan belajar yang menarik, bersemangat, serta disertai konsentrasi yang tinggi. “Hasil penelitian dalam pembelajaran pada dekade terakhir mengungkapkan bahwa belajar akan efektif, jika peserta didik dalam keadaan gembira.”<sup>8</sup> Keinginan ini selalu ada pada setiap diri guru, sayangnya tidak semua keinginan guru itu terkabul karena berbagai faktor penyebabnya.

---

<sup>7</sup> Darmansyah. (2011). *Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Humor*. Jakarta: PT Bumi Aksara. hlm.24

<sup>8</sup> *Ibid...*, hlm.3

Pada umumnya saat guru mengajar di ruang kelas sebagian besar waktunya dihabiskan untuk menyampaikan materi pelajaran saja tanpa memperhatikan bagaimana kondisi siswanya. Dari pagi sampai siang, ada yang sampai sore mereka belajar. Memang mata pelajarannya berbeda-beda, gurunya pun berbeda dan tersedia waktu istirahat yang cukup. Akan tetapi, daya serap anak tentu terbatas. Beban mereka sungguh berat jika harus terus berpikir, mengingat, dan memahami materi pelajaran.<sup>9</sup> Sehingga dengan situasi tersebut banyak siswa yang kurang termotivasi dalam belajarnya sehingga merasa bosan, mengantuk, mengobrol sendiri dan tidak memperhatikan guru pembelajaran berlangsung.

Dengan adanya permasalahan tersebut, motivasi merupakan peranan penting yang sangat diperlukan. Dengan motivasi, pelajar dapat mengembangkan aktivitas yang dapat memelihara ketekunan dalam kegiatan belajar. Di dalam proses pembelajaran, guru dituntut lebih kreatif dalam menciptakan kondisi dan suasana belajar yang dapat meningkatkan motivasi belajar. Guru juga tidak sekedar memberikan materi pelajaran tetapi juga sebagai motivator yaitu harus berusaha membuat siswa terdorong dan tertarik akan pelajaran yang diajarkan. Maka dari itu, peserta didik perlu diberikan dorongan atau rangsangan untuk memotivasi pada dirinya untuk belajar.

---

<sup>9</sup>Acep Yonny, *Cara Cerdas Membangkitkan Semangat Belajar Siswa*, (Yogyakarta:PT.Citra Aji Parama, 2012), hlm.66

Hasil belajar tidak hanya dipengaruhi oleh intensitas belajar peserta didik tapi juga oleh motivasi pada diri peserta didik. Motivasi adalah daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu atau daya penggerak dari subjek untuk melakukan suatu perbuatan dalam suatu tujuan. Siswa yang memiliki prestasi atau hasil belajar yang baik, biasanya diikuti oleh motivasi yang tinggi pula, karena motivasi menentukan tingkat keberhasilan serta kegagalan dalam belajar seorang siswa. Dalam proses belajar mengajar, motivasi merupakan salah satu faktor yang besar pengaruhnya terhadap hasil belajar. Anak yang motivasi belajarnya tinggi akan memperoleh hasil belajar yang baik, namun sebaliknya anak-anak yang kurang memiliki motivasi akan memperoleh hasil yang kurang maksimal, bahkan cenderung rendah. Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, guru dan pihak sekolah harus memiliki bentuk pembelajaran yang dapat menjadikan siswa termotivasi untuk belajar.

Salah satu bentuk aktifitas yang diberikan untuk menghilangkan kejenuhan dan meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa perlu ada kegiatan yang mengasyikkan sebagai penyegar dan pendingin otak yang terus bekerja yaitu dengan memberikan *ice breaking*. *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.<sup>10</sup>

Menurut M. Said menyatakan, “ *Ice breaking* adalah permainan atau kegiatan yang berfungsi untuk mengubah suasana kebekuan dalam kelompok.” Karakteristik teknik *Icebreaker* adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (*fun*) serta serius tapi santai (*sersan*). Salah satu caranya dengan meramu *Icebreaking* yang disisipkan dalam proses pembelajaran, yang dapat dilakukan dengan menyajikan lelucon, variasi tepuk tangan, yel-yel, bernyanyi, permainan (*games*) dan sebagainya pada saat membuka pelajaran, jeda pada saat pertengahan penyampaian materi pembelajaran dan pada kegiatan menutup pembelajaran.<sup>11</sup>

Namun pemberian aktifitas *Ice Breaking* ini, jarang sekali diberikan oleh guru. Hal ini menjadikan aktifitas guru dikelas cenderung menyampaikan materi pelajaran tanpa memperhatikan kondisi para siswanya. Hal tersebut menyebabkan siswa merasa malas dan tidak bersemangat dalam menerima pelajaran di sekolah.

Hasil dari observasi dan pengamatan yang peneliti lakukan di MI Al-Ishlah Tiudan Gondang Tulungagung terkait dengan situasi dan kondisi siswa dalam mengikuti pembelajaran yaitu, pertama menunjukkan bahwa kurangnya perhatian siswa dalam proses

---

<sup>10</sup> Adi Soenarno, *Ice Breaker Permainan Atraktif-Edukatif*, (Yogyakarta: Andi offset, 2005), hlm.1

<sup>11</sup> Sunarto, *Ice Breaker Dalam Pembelajaran Aktif*, (Surakarta: Cakrawala Media, 2012), hlm.2

pembelajaran. Hal ini terlihat ketika guru menjelaskan materi pelajaran, siswa lebih asyik dengan aktivitasnya sendiri seperti mengambar di buku tulis, dan mengobrol dengan teman sebangku. Kedua, suasana kegiatan belajar mengajar kurang menarik. Hal ini terlihat ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung siswa ramai, jenuh dan bosan saat guru menyampaikan materi. Hal ini terlihat rendahnya antusias siswa dalam melakukan aktivitas pembelajaran. Guru seharusnya memberikan pembelajaran yang bervariasi seperti memberikan selingan menyanyikan lagu atau memberikan yel-yel saat proses pembelajaran. Ketiga, kurangnya semangat belajar siswa. Hal ini terlihat ketika pembelajaran berlangsung siswa terlihat merasa mengantuk dan kurang bersemangat saat mengikuti pelajaran dari guru, seharusnya dalam proses pembelajaran guru memberikan nuansa yang menggembirakan. Keempat, guru belum pernah menggunakan permainan *icebreaking* dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan guru belum mengerti manfaat menyisipkan permainan *icebreaking* dalam proses pembelajaran.<sup>12</sup>

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan kepala sekolah sekaligus menjadi guru pengajar mata pelajaran Sejarah kebudayaan Islam kelas III di MI Al-Ishlah Tiudan Gondang Tulungagung, beliau mengatakan:<sup>13</sup>

---

<sup>12</sup> Pengamatan Pribadi Proses Pembelajaran di MI Al-Ishlah Tiudan Gondang Tulungagung pada 26 Oktober 2017

<sup>13</sup> Observasi dan Wawancara di MI Al-Ishlah Tiudan Gondang Tulungagung pada 26 Oktober 2017

“Dalam proses pembelajaran berlangsung, cara yang saya gunakan mengajar di MI Al-Ishlah Tiudan Gondang Tulungagung ini bermacam-macam. Namun yang paling sering saya gunakan adalah ceramah. Dari beberapa mata pelajaran yang saya ampu yang kurang diminati peserta didik adalah matapelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Pelaksanaan pembelajaran SKI di kelas masih menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan peserta didik disuruh mengerjakan buku Lembar Kerja Siswa (LKS) secara individual kemudian dikumpulkan kepada guru. Pada pembelajaran SKI yang ada di MI ini peserta didik masih cenderung kurang aktif dan kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran, , padahal biasanya peserta didik juga saya berikan *reward* berupa hadiah/ pujian untuk memotivasinya dalam belajar, tetapi masih saja hasil belajar peserta didik tetap banyak yang di bawah KKM yang telah ditentukan”.

Permasalahan-permasalahan di atas mengindikasikan kurangnya motivasi peserta didik dalam pembelajaran. Mencermati permasalahan tersebut, maka peneliti tertarik melakukan perbaikan dalam proses pembelajaran sehingga dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajarnya. Salah satu alternatif yang dapat dikembangkan untuk membantu permasalahan tersebut adalah melalui permainan *icebreaking* yang disisipkan dalam proses pembelajaran. Melalui permainan *icebreaking* diharapkan suasana pada proses pembelajaran menjadi menyenangkan. Siswa yang sebelumnya tidak memperhatikan guru saat pembelajaran menjadi aktif dan termotivasi untuk belajar. Apabila siswa dapat menjaga konsentrasi dan perhatiannya dengan baik maka siswa dapat memahami materi pada kegiatan belajar mengajar. Atas dasar pemikiran ini peneliti ingin mengadakan penelitian dengan judul **“Pengaruh *Ice Breaking* terhadap**

---

## **Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di MI Al-Ishlah Tiudan Gondang Tulungagung”**

### **B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, permasalahan dalam penelitian yang dilakukan di MI Al-Ishlah Tiudan Gondang Tulungagung dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kurangnya perhatian siswa ketika guru menjelaskan materi.
2. Suasana kegiatan belajar mengajar kurang menarik.
3. Kurangnya semangat belajar siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
4. Guru jarang menggunakan permainan *icebreaking* dalam pembelajaran.

Hal-hal yang dibatasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penulis meneliti siswa kelas III MI Al-Ishlah Tiudan Gondang Tulungagung Tahun Ajaran 2017/2018.
2. Penelitian ini hanya dibatasi pada:
  - a. Penerapan *Ice Breaking* dalam proses pembelajaran
  - b. Motivasi Belajar Siswa kelas III di MI Al-Ishlah Tiudan Gondang Tulungagung
  - c. Hasil Belajar Siswa kelas III di MI Al-Ishlah Tiudan Gondang Tulungagung

3. Disampaikan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan *Ice Breaking* pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

### **C. Rumusan Masalah**

Untuk memperjelas permasalahan yang akan diteliti, penulis merumuskan permasalahan penelitian yaitu:

1. Apakah ada pengaruh *Ice Breaking* terhadap motivasi belajar siswa kelas III di MI Al-Ishlah Tiudan Gondang Tulungagung?
2. Apakah ada pengaruh *Ice Breaking* terhadap hasil belajar siswa kelas III di MI Al-Ishlah Tiudan Gondang Tulungagung?
3. Apakah ada pengaruh *Ice Breaking* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa kelas III di MI Al-Ishlah Tiudan Gondang Tulungagung?

### **D. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui pengaruh *Ice Breaking* terhadap motivasi belajar siswa kelas III di MI Al-Ishlah Tiudan Gondang Tulungagung
2. Untuk mengetahui pengaruh *Ice Breaking* terhadap hasil belajar siswa kelas III di MI Al-Ishlah Tiudan Gondang Tulungagung
3. Untuk mengetahui pengaruh *Ice Breaking* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa kelas III di MI Al-Ishlah Tiudan Gondang Tulungagung

## E. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap suatu fenomena dan atau pertanyaan peneliti yang dirumuskan setelah mengkaji suatu teori.

Dalam penelitian ini , penulis menentukan hipotesis yaitu:

1. Ada pengaruh *ice breaking* terhadap motivasi belajar siswa di MI Al-Ishlah Tiudan Gondang Tulungagung
2. Ada pengaruh *ice breaking* terhadap hasil belajar siswa di MI Al-Ishlah Tiudan Gondang Tulungagung
3. Ada pengaruh *ice breaking* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa di MI Al-Ishlah Tiudan Gondang Tulungagung

## F. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan secara teoritis
  - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan untuk mengetahui bagaimana penggunaan *ice breaking* dalam memotivasi belajar siswa.
  - b. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pedoman dalam mengadakan penelitian selanjutnya.
2. Kegunaan Praktis
  - a. Bagi Siswa MI Al-Ishlah Tiudan Gondang Tulungagung

Sebagai peningkatan kesadaran akan pentingnya peran aktif dalam proses belajar mengajar demi terciptanya motivasi belajar yang efektif.

b. Bagi Guru MI Al-Ishlah Tiudan Gondang Tulungagung

Sebagai informasi agar lebih meningkatkan pembelajaran yang dapat menambah motivasi siswa dalam belajar.

c. Bagi Sekolah MI Al-Ishlah Tiudan Gondang Tulungagung

Bagi sekolah dan instansi-instansi dalam dunia pendidikan, pada umumnya merupakan kontribusi tersendiri, atau dijadikan referensi tambahan guna mendukung tercapainya proses evaluasi yang lebih baik dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

## G. Penegasan Istilah

### 1. Penegasan Konseptual

a. Pengaruh

Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu baik benda, orang maupun yang lainnya, yang berkuasa atau yang berkekuatan ghaib dan sebagainya.<sup>14</sup>

b. *Ice Breaking*

*Ice breaking* peralihan situasi dari yang membosankan, membuat mengantuk, menjenuhkan dan tegang menjadi rileks, bersemangat, tidak membuat mengantuk, serta ada perhatian dan

---

<sup>14</sup> Desi Anwar , Kamus *Lengkap Bahasa Indonesia*, (Surabaya : Karya Abditama,2001), hlm. 210 .

ada rasa senang untuk mendengarkan atau melihat orang yang berbicara di depan kelas atau ruangan pertemuan.<sup>15</sup>

*Ice Breaking* yang dimaksud penulis dalam skripsi ini adalah suatu aktivitas kecil dalam suatu kegiatan sebagai usaha untuk memecah suasana beku/ kaku agar peserta didik merasa nyaman dengan lingkungannya dan meningkatkan motivasi peserta didik untuk mengikuti kegiatan belajar yang sedang dijalani.

c. Motivasi belajar

Motivasi belajar adalah suatu dorongan internal dan eksternal yang menyebabkan seseorang atau individu untuk bertindak atau mencapai tujuan, sehingga perubahan tingkah laku pada diri siswa diharapkan terjadi.<sup>16</sup>

d. Hasil belajar

Hasil belajar merupakan prestasi peserta didik secara keseluruhan yang menjadi indikator kompetensi dasar dan derajat perubahan perilaku yang bersangkutan.<sup>17</sup>

2. Penegasan Operasional

Berdasarkan judul di atas, Pengaruh *ice breaking* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar siswa di MI Al-Ishlah Tiudan Gondang

---

<sup>15</sup> Adi Soenarno, *Ice Breaker Permainan Atraktif-Edukatif*, (Yogyakarta: Andi offset, 2005), hlm. 1.

<sup>16</sup> Nashar, *Peranan Motivasi dan Kemampuan awal dalam kegiatan pembelajaran*, (Jakarta: Delia press., 2004), hlm. 42

<sup>17</sup> Mulyasa, *Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Kemandirian Guru dan Kepala Sekolah*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2009 ), hlm. 212 .

Tulungagung, merupakan pengaruh yang ditimbulkan dari penggunaan *ice breaking*. Jenis *Ice Breaking* yang digunakan dalam penelitian ini yaitu di bagian awal bernyanyi “Aku Cinta Allah” , dibagian inti bermain tongkat bergilir dan dibagian akhir tepuk semangat.

Mengingat keterbatasan peneliti, peneliti hanya memfokuskan penggunaan *ice breaking* dalam mata pelajaran Sejarah kebudayaan Islam di Kelas III. Peneliti mengambil dua kelas sebagai sampel penelitian dengan memberikan perlakuan yang berbeda tetapi materi yang diberikan sama. Satu kelas dijadikan sebagai kelas eksperimen dan satu kelas lain dijadikan sebagai kelas kontrol. Setelah pembelajaran selesai,seluruh peserta didik dari kedua kelas diberi angket untuk mengukur motivasi belajar, kemudian diberikan *post test* untuk mengukur hasil belajarnya.

#### **H. Sistematika pembahasan**

Adapun sistematika penyusunan laporan model penelitian dibagi menjadi beberapa bab dan sub-bab sebagai berikut:

**Bagian awal**, terdiri dari: halaman sampul depan. Halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, motto, persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, transliterasi dan abstrak.

**Bagian utama / inti**, terdiri dari:

BAB I Pendahuluan, terdiri dari: (a) latar belakang masalah, (b) identifikasi dan pembatasan masalah, (c) rumusan masalah, (d) tujuan penelitian, (e) hipotesis penelitian, (f) kegunaan penelitian, (g) penegasan istilah, (h) sistematika pembahasan.

BAB II Landasan teori, terdiri dari: (a) hakekat *ice breaking*, (b) motivasi belajar, (c) hasil belajar, (d) Tinjauan Sejarah Kebudayaan Islam, (e) kajian penelitian terdahulu, (e) kerangka berfikir.

BAB III Metode penelitian, terdiri dari: (a) rancangan penelitian (pendekatan penelitian dan jenis penelitian), (b) variabel penelitian, (c) populasi dan sampel penelitian, (d) kisi-kisi instrument, (e) instrument penelitian, (f) data dan sumber data, (g) teknik pengumpulan data, (h) analisis data.

BAB IV Hasil penelitian, terdiri dari: (a) deskripsi data, (b) pengujian hipotesis.

BAB V Pembahasan, terdiri dari: (a) pengaruh *ice breaking* terhadap motivasi belajar, (b) pengaruh *ice breaking* terhadap hasil belajar, (c) pengaruh *ice breaking* terhadap motivasi dan hasil belajar.

BAB VI Penutup, terdiri dari: (a) kesimpulan, (b) Saran

**Bagian akhir**, terdiri dari: (a) daftar rujukan, (b) lampiran-lampiran, (c) surat pernyataan keaslian skripsi, (d) daftar riwayat hidup.