

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran yang efektif tidak hanya bergantung pada kualitas materi ajar, tetapi juga pada bagaimana metode pengajaran diterapkan. Salah satu pendekatan yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran adalah dengan menggunakan teknik *Ice Breaking*, yang berfungsi untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Teknik ini sangat relevan untuk pelajaran matematika, yang sering kali dianggap sulit dan membosankan oleh peserta didik. Penelitian menunjukkan bahwa suasana yang kondusif dapat meningkatkan motivasi dan konsentrasi peserta didik, yang pada gilirannya berdampak positif pada hasil belajar mereka.¹

Minat belajar anak SD di Indonesia dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. Berikut adalah beberapa aspek yang mempengaruhi minat belajar anak SD di Indonesia seperti 1) Faktor Internal: Kepribadian dimana setiap anak memiliki kepribadian yang unik, yang dapat mempengaruhi minat belajarnya. Anak yang memiliki kepribadian yang lebih aktif dan bersemangat cenderung memiliki minat belajar yang lebih tinggi. Bakat dan Intelegensi : Bakat dan intelegensi juga mempengaruhi minat

¹ Setiawan Dimas, "Efektivitas *Ice Breaking* dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar," *19 2* (2021): 67–79.

belajar. Anak yang memiliki bakat dan intelegensi tinggi cenderung lebih mudah belajar dan memiliki hasil belajar yang lebih baik. 2) Faktor Eksternal: Keluarga mulai dari cara orang tua mendidik sangat berpengaruh besar terhadap proses belajar anak. Jika orang tua tidak memperhatikan pendidikan anaknya dan tidak mengatur jadwal belajar, maka anak tersebut cenderung bermalas-malasan dalam belajar. Sekolah: Lingkungan sekolah juga mempengaruhi minat belajar anak. Guru yang berperan aktif dalam meningkatkan minat belajar, serta sumber belajar yang menarik, dapat meningkatkan minat belajar anak. Masyarakat dimana lingkungan masyarakat juga dapat mempengaruhi minat belajar anak.²

Proses pendidikan di tingkat sekolah dasar memegang peranan penting dalam pembentukan dasar-dasar pengetahuan dan sikap positif terhadap belajar. Pada usia ini, anak-anak mengalami fase perkembangan yang cepat baik dalam aspek kognitif maupun emosional, yang memerlukan pendekatan pembelajaran yang efektif dan menarik. Salah satu teknik yang mulai diterapkan dalam upaya meningkatkan efektivitas pembelajaran adalah *Ice Breaking*.³

Ice Breaking adalah sebuah teknik yang digunakan untuk memecahkan kekakuan, membangun keakraban, dan menciptakan atmosfer

² Feby Puspitasari And Ismail Marzuki, "Implementasi Penerapan *Ice Breaking* Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas Iii Upt Sdn 52 Gresik," *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 4, No. 2 (June 29, 2023): 5405–11, <https://doi.org/10.31004/Cdj.V4i2.16869>.

³ Akhmad Afnan Fajarudin, Ahmad Samsudi, And Ni'mah Lailatul Mas'adah, "Teknik *Ice Breaking* Sebagai Penunjang Semangat Dan Konsentrasi Siswa Kelas 1 Mi Nurul Islam Jatirejo," *Idarotuna: Journal Of Administrative Science* 2, No. 2 (December 28, 2021): 147–76, <https://doi.org/10.54471/Idarotuna.V2i2.21>.

yang menyenangkan di dalam kelas. Teknik ini sering kali berupa aktivitas atau permainan yang dirancang untuk mengurangi kecanggungan awal, membangun rasa percaya diri, dan memfasilitasi interaksi antar peserta didik. Dalam konteks pendidikan, *Ice Breaking* tidak hanya berfungsi untuk menciptakan suasana yang lebih santai, tetapi juga diharapkan dapat berkontribusi pada peningkatan minat belajar peserta didik.⁴

Minat belajar menjadi faktor kunci yang mempengaruhi keberhasilan akademis dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Anak-anak yang memiliki minat belajar yang tinggi cenderung lebih termotivasi, aktif dalam berpartisipasi, dan lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, strategi-strategi yang dapat meningkatkan minat belajar sangat penting untuk diterapkan dalam lingkungan pendidikan, khususnya pada tingkat sekolah dasar.⁵

Meskipun teknik *Ice Breaking* telah banyak digunakan dalam berbagai konteks pendidikan, penelitian yang mendalami secara spesifik fungsi *Ice Breaking* terhadap minat belajar peserta didik tingkat SD masih terbatas. Sebagian besar penelitian yang ada fokus pada aspek sosial atau emosional dari teknik ini, tanpa mengeksplorasi lebih dalam bagaimana *Ice Breaking* dapat memengaruhi minat belajar secara konkret.⁶

⁴ Syahrani Sirait Et Al., “Penerapan Ice Breaker Game Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa,” *Transformasi : Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika* 7, No. 2 (January 22, 2024): 265–72.

⁵ Nurul Idhayani, Nasir Nasir, And Hasma Nur Jaya, “Manajemen Pembelajaran Untuk Menciptakan Suasana Belajar Menyenangkan Di Masa New Normal,” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, No. 2 (December 11, 2020): 1556–66, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.911>.

⁶ Taufiqulloh Dahlan Et Al., “Penggunaan *Ice Breaking* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar” 09 (2023).

Selain itu dalam hasil observasi yang dilakukan peneliti menemukan bahwa dalam proses pembelajaran yang dilakukan terlihat bahwa terjadi nya penurunan konsentrasi dan motivasi belajar peserta didik di kelas karna beberapa faktor seperti bermain sendiri dengan temannya, waktu jam siang, dan peserta didik merasa bosan dengan metode pembelajaran yang kurang kreatif pada proses pembelajaran berlangsung.⁷

Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan menganalisis fungsi *Ice Breaking* dalam meningkatkan minat belajar peserta didik di tingkat sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang efektivitas teknik *Ice Breaking* sebagai salah satu strategi untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Selain itu, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi praktis bagi pendidik dalam merancang dan menerapkan teknik *Ice Breaking* yang lebih efektif dalam lingkungan kelas.⁸ Oleh karna itu peneliti ingin membuat sebuah penelitian mengenai tentang **“Pengaruh *Ice Breaking* Permainan Edukatif Terhadap Motivasi dan Tingkat Konsentrasi Peserta Didik Pada Pelajaran Matematika di MI Al Muwazanah Gondang”**

⁷ Hasil Observasi, 22 – 27 Agustus 2024

⁸ Annisa Qomariah, Avrizal Abdillah, And Nurul Hikmah, “Kegiatan *Ice Breaking* Sebagai Konsentrasi Belajar Siswa Sekolah Dasar,” . . Juni 3 (2023).

B. Identifikasi Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi sebagai berikut :

- a. Guru jarang menggunakan permainan *Ice Breaking* dalam pembelajaran lebih khusus nya pada pelajaran matematika.
- b. Kurangnya daya kosentrasi peserta didik pada saat guru menjelaskan materi di depan kelas.
- c. Suasana kegiatan belajar mengajar yang kurang menarik.
- d. Kurangnya semangat belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran sehingga kurangnya semangat peserta didik dalam belajar.
- e. Penurunan konsentrasi dan motivasi peserta didik berdampak pada kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi Matematika serta menurunnya partisipasi aktif dalam proses belajar

2. Pembatasan Masalah

Berdasarkan idntifikasi masalah, maka peneliti memberikan batasan masalah pada penelitian ini sebagai berikut :

- a. Lokasi Penelitian : penelitian ini dilaksanakan bertempat pada MI Al Muwazanah Gondang
- b. Mata Pelajaran : fokus pada penelitian ini adalah pada pelajaran Matematika

- c. Subjek Penelitian : peserta didik yang menjadi subjek penelitian adalah peserta didik Kelas 3 MI Al Muwazanah Gondang
- d. Variabel Bebas : *Ice Breaking* Permainan Edukatif sebagai metode pembelajaran
- e. Variabel terikat : motivasi dan tingkat konsentrasi peserta didik selama pelajaran Matematika

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana pengaruh penerapan *Ice Breaking* Permainan Edukatif terhadap Motivasi belajar peserta didik pada pelajaran Matematika di MI Al Muwazanah Gondang ?
2. Bagaimana pengaruh penerapan *Ice Breaking* Permainan Edukatif terhadap tingkat konsentrasi belajar peserta didik pada pelajaran Matematika di MI Al Muwazanah Gondang ?
3. Bagaimana hubungan antara motivasi belajar dan konsentrasi belajar peserta didik setelah diberi perlakuan *Ice Breaking* permainan edukatif pada pelajaran Matematika di MI Al Muwazanah Gondang ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk :

1. Untuk mengetahui pengaruh penerapan *Ice Breaking* Permainan Edukatif terhadap Motivasi belajar peserta didik pada pelajaran Matematika di MI Al Muwazanah Gondang
2. Untuk mengetahui pengaruh penerapan *Ice Breaking* Permainan Edukatif terhadap tingkat konsentrasi belajar peserta didik pada pelajaran Matematika di MI Al Muwazanah Gondang
3. Untuk mengetahui hubungan antara motivasi belajar dan konsentrasi belajar peserta didik setelah diberi perlakuan *Ice Breaking* permainan edukatif pada pelajaran Matematika di MI Al Muwazanah Gondang

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian dapat diartikan sebagai jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Maka penelitian ini peneliti merumuskan hipotesis:

1. **Hipotesis 1 (H_1)** : Terdapat Pengaruh Positif pada penerapan *Ice Breaking* Permainan Edukatif terhadap Motivasi belajar peserta didik pada pelajaran Matematika di MI Al Muwazanah Gondang.

Hipotesis 0 (H_0) : Tidak Terdapat Pengaruh yang Positif pada penerapan *Ice Breaking* Permainan Edukatif terhadap Motivasi belajar peserta didik pada pelajaran Matematika di MI Al Muwazanah Gondang.

2. **Hipotesis 2 (H_2)** : Terdapat Pengaruh Positif pada penerapan *Ice Breaking* Permainan Edukatif terhadap tingkat konsentrasi belajar peserta didik pada pelajaran Matematika di MI Al Muwazanah Gondang.

Hipotesis 0 (H_0) : Tidak Terdapat Pengaruh yang Positif pada penerapan *Ice Breaking* Permainan Edukatif terhadap Tingkat Konsentrasi belajar peserta didik pada pelajaran Matematika di MI Al Muwazanah Gondang.

3. **Hipotesis 3 (H_3)** : Terdapat hubungan yang signifikan antara motivasi belajar dan konsentrasi belajar peserta didik setelah diberi perlakuan *Ice Breaking* permainan edukatif pada pelajaran Matematika di MI Al Muwazanah Gondang

Hipotesis 0 (H_0) : Tidak Terdapat hubungan yang signifikan antara motivasi belajar dan konsentrasi belajar peserta didik setelah diberi perlakuan *Ice Breaking* permainan edukatif pada pelajaran Matematika di MI Al Muwazanah Gondang.

Hipotesis ini dapat diuji melalui analisis statistik untuk melihat apakah terdapat hubungan yang signifikan antara variabel independen (*Ice Breaking*) dengan variabel dependen (konsentrasi dan motivasi peserta didik).

F. Kegunaan Penelitian

Suatu penelitian dapat dikatakan berhasil apabila dapat memberi manfaat atau berguna bagi pendidikan yang diteliti maupun masyarakatnya. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat kepada berbagai pihak yaitu:

1. Secara Teoritis

- a. Diharapkan hasil penelitian ini dapat berguna sebagai referensi untuk pengembangan ilmu dan pengetahuan.
- b. Sebagai bahasan kajian untuk melihat konsisten hasil penelitian sehingga bermanfaat sebagai perbandingan hasil-hasil penelitian sehingga bermanfaat sebagai perbandingan penelitian sejenis kedepannya, terutama dalam Pendidikan.
- c. Sebagai tambahan wawasan dan pengetahuan peneliti tentang pengaruh penerapan *Ice Breaking* yang interaktif dan menyenangkan terhadap tingkat konsentrasi dan motivasi peserta didik pada pelajaran Matematika di MI Al Muwazanah Gondang.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Organisasi dan Instansi

Diharapkan dapat memberikan informasi kepada lembaga yang bersangkutan mengenai manfaat tentang pengaruh penerapan *Ice Breaking* permainan edukatif terhadap motivasi dan tingkat konsentrasi peserta didik pada pelajaran Matematika di MI Al Muwazanah Gondang.

G. Definisi Operasional

Agar penelitian ini mengarah pada fokus penelitian maka, penulis merasa perlu mendefinisikan istilah-istilah yang akan dioperasionalkan dalam penelitian kali ini, sebagai berikut:

1. *Ice Breaking* Permainan Edukatif

Ice Breaking merupakan metode atau kegiatan yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan melibatkan partisipasi peserta didik, dengan tujuan memecahkan kebekuan dan meningkatkan suasana kelas yang dinamis. Kegiatan *Ice Breaking* dalam penelitian ini meliputi permainan, aktivitas fisik ringan, dan diskusi yang menstimulus interaksi antara peserta didik. *Ice Breaking* ini dinilai interaktif apabila melibatkan peserta didik dalam berinteraksi dengan guru maupun teman sekelaasnya, serta menyenangkan apabila peserta didik menunjukkan antusiasme dan kebahagiaan selama kegiatan berlangsung.⁹

Sedangkan Permainan edukatif adalah permainan yang memiliki tujuan pembelajaran, yaitu meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta didik dalam matematika. Permainan ini dirancang untuk mengintegrasikan pembelajaran dengan hiburan, memungkinkan peserta didik belajar sambil bersenang-senang.¹⁰

⁹ Ahmad Supriatna, "Pengaruh *Ice Breaking* terhadap Konsentrasi dan Motivasi Belajar Siswa," *jurnal pendidikan* 11(2) (2019): 123–35.

¹⁰ Putra R, "Pengaruh Permainan Edukatif terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa," *Jurnal Matematika dan Pendidikan* 15, no. 1 (2021): 32–41.

Indikator : Tingkat partisipasi aktif peserta didik dalam kegiatan *Ice Breaking*, antusiasme peserta didik yang ditunjukkan melalui ekspresi wajah, serta respons verbal dan non-verbal selama aktivitas berlangsung.¹¹ Keselarasan dengan tujuan pembelajaran, tingkat keterlibatan peserta didik, interaktivitas dalam permainan, relevansi permainan dengan materi matematika, dan Aspek keseruan dan kenyamanan.

2. Motivasi Peserta Didik

Dorongan internal peserta didik yang membuat mereka bersemangat untuk mengikuti proses pembelajaran dengan baik, serta memiliki keinginan yang kuat untuk memahami materi pelajaran. Motivasi ini diukur melalui angket yang mengukur tingkat minat, keinginan, dan usaha peserta didik dalam mengikuti pelajaran setelah dilakukan *Ice Breaking*.¹²

Indikator: Skor angket motivasi peserta didik, frekuensi peserta didik yang aktif bertanya atau berpartisipasi dalam diskusi, serta kesiapan peserta didik dalam menghadapi pelajaran setelah *Ice Breaking*.¹³

3. Konsentrasi Peserta Didik

Kemampuan peserta didik untuk fokus dan memusatkan perhatian pada materi pelajaran yang diberikan selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam penelitian ini, tingkat konsentrasi peserta didik diukur melalui pengamatan terhadap durasi peserta didik dalam menjaga fokus pada

¹¹ T Haryono, "Metode *Ice Breaking* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar," *jurnal psikologi pendidikan* 8, no. 1 (2019): 45–58.

¹² Muhammad Hasan, "Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PAI: Sebuah Studi pada Siswa SD," *jurnal pendidikan islam* 14, no. 4 (2019): 211–20.

¹³ Haryono, "Metode *Ice Breaking* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar," 45–58.

tugas yang diberikan, serta jumlah distraksi yang terjadi selama pembelajaran.¹⁴

Indikator: Durasi peserta didik dalam menjaga fokus pada tugas, frekuensi distraksi atau interupsi, serta hasil tes atau kuis terkait materi yang diajarkan setelah kegiatan *Ice Breaking*.¹⁵

¹⁴ Hasan, “Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PAI: Sebuah Studi pada Siswa SD,” 211–20.

¹⁵ Setiawan Dimas, “Strategi Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Konsentrasi Siswa,” *jurnal ilmu pendidikan* 18, no. 1 (2019): 67–76.