

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya adalah usaha sadar untuk menumbuh kembangkan potensi sumber daya manusia peserta didik dengan cara mendorong dan memfasilitas kegiatan belajar mereka. Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dan menentukan perubahan sosial. Perubahan ke arah kemajuan dan kesejahteraan hidup yang berkualitas. Pendidikan bertanggung jawab atas terciptanya generasi bangsa yang paripurna, sebagaimana tercantum dalam garis-garis besar haluan negara yaitu terwujudnya masyarakat indonesia yang damai, demokratis, berkeadilan, berdaya saing, maju dan sejahtera, dalam wadah negara kesatuan republik indonesia yang didukung oleh manusia sehat, mandiri, beriman, bertakwa, berakhlak mulia, cinta tanah air, berkesadaran hukum dan lingkungan, menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi, memiliki etos kerja yang tinggi serta disiplin.¹

Pendidikan merupakan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses belajar agar siswa 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.² Tujuan Pendidikan nasional menurut Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang system Pendidikan nasional³ menyatakan bahwa: "*Pendidikan*

¹ Ahmad Patoni, *Dinamika Pendidikan Anak*, (Jakarta: PT.Bina Ilmu, 2004), 142

² Badan Penelitian Dan Pengembangan Depdiknas, Undang-Undang Sidiknas NO. 20 Tahun 2003, (Bandung Citra Umbara, 2006), 72

³ Undang-Undang System Pendidikan Nasional Pasal 2 Dan 3. Tahun 2003

nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta tanggung jawab”.

Dalam pembelajaran sekolah, banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran diantaranya: guru, siswa, kurikulum, lingkungan belajar, dan sebagainya. Belajar merupakan hal yang kompleks yang bisa dipandang dari dua subjek, yaitu dari siswa dan guru. Dari segi siswa, belajar dialami dalam satu proses yaitu mental, dimana bahan belajarnya berupa alam, hewan, tumbuhan, manusia dan bahan yang telah terhimpun dalam buku-buku pelajaran. Dari segi guru belajar lebih ke dalam tahapan, menyiapkan, tahapan dimana seorang guru mengenal anak, melihat psikologi, mengatur pembelajaran yang lain.

Belajar merupakan suatu perubahan dalam tingkah laku, dimana perubahan itu bisa mengarahkan atau mengatur kepada tingkah laku yang baik, tetapi juga ada kemungkinan mengarah kepada tingkah laku yang buruk.⁴ Sebagai contoh arahan perubahan yang tingkah laku yang baik, pada sikap dan hasil belajar seorang siswa disekolah maupun dikelas yang baik, dan berprestasi, sedangkan contoh perubahan yang buruk, pada zaman yang modern ini, bertambahnya hari semakin canggihnya teknologi atau internet, dan sekarang pembelajaran bisa melalui internet, bagaimana cara membuka aplikasi dan menjalankan aplikasi tersebut, dan tidak jarang banyak situs yang menjerumuskan peserta didik keranah yang negative, seperti game online yang bercorak pertengakaran.

⁴ Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007), 83

Proses belajar mengajar adalah suatu proses yang dengan sengaja diciptakan untuk kepentingan siswa. Agar siswa senang dan bergairah belajar, guru berusaha menyediakan lingkungan belajar yang kondusif dengan memanfaatkan semua potensi kelas yang ada.⁵ Guru sebagai pengelola kegiatan belajar mengajar memiliki tugas yang tidak mudah, karena ia merupakan faktor yang besar pengaruhnya terhadap pencapaian kualitas pembelajaran yang baik.⁶ Jadi, proses belajar mengajar merupakan suatu kegiatan interaksi antara guru dengan siswa yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu.

Untuk melihat kualitas pembelajaran maka dapat diukur dari dua sisi, yakni proses dan hasil belajar. Proses belajar berkaitan dengan pola perilaku siswa dalam mempelajari bahan pelajaran. Sedangkan hasil belajar berkaitan dengan perubahan perilaku yang diperoleh sebagai pengaruh dari proses belajar. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, dibutuhkan persiapan yang maksimal agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan diikuti dengan hasil belajar yang baik pula.⁷

Dalam pembelajaran terdapat kendala yang dapat menghambat berjalannya belajar. Misalnya, pada beberapa sekolah masih terdapat beberapa guru yang belum bisa menggunakan metodeserta media yang menarik untuk pembelajaran yang efektif. Bahkan kurang informasi teknologi dikarenakan sarana dan prasarana. Sehingga proses belajar mengajar terlihat monoton. Dari siswa sendiri, masalah secara umum adalah kurangnya daya konsentrasi dan motivasi siswa. Proses belajar pada

⁵ Syaiful bahri djamarah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta, Rineka Cipta, 2011) 147

⁶ W.S Winkel, *Psikologi Pengajaran*, (Bandung: PT. Rosda Karya, 2007,53

⁷ Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Kencana, 2010), 2

hakikatnya ialah proses komunikasi dalam mengajar. Kehadiran metode ice breaking dengan melalui media pembelajaran mempunyai arti yang cukup penting bagi proses belajar mengajar. Karena kegiatan tersebut jika kurang jelas materi yang disampaikan dapat membantu dengan menunjukkan metode dan media sebagai perantara. Kerumitan materi yang akan disampaikan kepada peserta didik dapat disederhanakan melalui bantuan metode dan media pembelajaran. Metode dan media juga dapat membantu guru dalam pengucapan melalui kalimat tertentu bahkan untuk mengkonkritkan melalui metode dan media pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan belajar peserta didik, agar peserta didik tidak mudah bosan waktu proses belajar berlangsung. Kegunaan media dalam kegiatan belajar mengajar yaitu membantu berjalannya proses belajar mengajar. Dalam Pendidikan kegunaan media juga dapat membantu untuk meningkatkan kualitas belajar peserta didik. Media pembelajaran juga mampu membangkitkan motivasi dan minat peserta didik, membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman, dengan menyajikan data yang menarik, terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan mendapatkan informasi.

Dengan demikian, seorang guru harus menjadi motivasi bagi diri dan peserta didiknya dengan memberikan suguhan metode dan materi pembelajaran secara aktif, salah satunya dengan menerapkan metode pembelajaran *ice breaking* dan media di dalam pembelajaran. Kegiatan ice breaking yang akan diterapkan harus mengandung nilai keakraban, komunikasi, kerja sama tim, kreativitas dan meningkatkan keinginan siswa untuk belajar. Dengan menggunakan Teknik pembelajaran yang tepat tidak membosankan dan menarik saat pelajaran dapat membantu siswa untuk

termotivasi atau keingina untuk memperhatikan pelajaran.

Ice breaking merupakan permainan sederhana, permainan yang bisa mencairkan suasana yang beku, menghilangkan rasa bosan dalam pembelajaran. Sehingga dalam pembelajaran bisa efektif, siswa belajar dengan penuh semangat, dan menyenangkan. Pentingnya ice breaking dalam pembelajaran yaitu sebagai energi atau dorongan sebelum pemberian materi utama, memecahkan kebekuan, memberikan pencerahan disaat mengalami kejenuhan dan mampu membangkitkan gairah belajar sehingga memberikan kesan yang menyenangkan ketika belajar.

Dalam kegiatan belajar mengajar banyak sekali yang dapat menjadikan faktor penunjang yang sangat diperlukan untuk mencapai dalam keberhasilan belajar, salah satunya faktor media. Media pembelajaran yang digunakan hendaknya mampu membuat pola pelajaran yang dapat menarik dan kreatif agar dapat memahami materi yang diajarkan guru. Media yang bervariasi dapat menumbuhkan rasa ingin tau siswa dan dapat meningkatkan keinginan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Media pembelajaran yang dimaksud adalah media berbentuk media poster. Media poster merupakan benda umum yang dapat ditemui disetiap sudut jalan. Poster dapat memuat berbagai informasi baik itu iklan, pemberitahuan maupun ajakan. Dengan memanfaatkan media ini bahkan guru tidak repot-repot membuat, guru hanya perlu memodifikasi informasi kedalam materi yang terkait. Dengan media poster ini diharapkan bisa mendorong motivasi siswa untuk belajar. Poster membantu siswa membaca informasi hanya dari melihat gambar dan keterangan yang singkat. Memicu keaktifan siswa dalam berdiskusi dan bertanya kepada teman maupun guru, selain itu melatih kemampuan siswa untuk merangkai kata-kata dalam menafsirkan gambar. Tidak

membosankan seperti membaca teks bacaan yang panjang tanpa gambar-gambar. Untuk siswa kelas IV buku atau bacaan yang kurang menarik adalah buku tidak bergambar. Jika guru memaksakan materi dengan seadanya tanpa adanya modifikasi maka kebosanan terhadap siswa.

Pendidikan IPS sangat penting terlibat diberikan di sekolah karena siswa terlibat langsung dengan lingkungan dan gejala sosial yang ada di masyarakat. Pembelajaran IPS dapat dikatakan berhasil jika tujuan dari pembelajaran yang telah ditentukan dapat tercapai. Hal tersebut terlihat dari hasil yang diperoleh siswa serta keantusiasan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Siswa tidak akan bisa lepas dari masalah maupun peristiwa sosial yang dihadapi di lingkungan masyarakat. Mulai dari bergera, berkata, hingga bertingkah laku dengan orang lain dalam suatu tempat, sangatlah membutuhkan pemahaman dan tindak lanjut yang baik. Dengan pentingnya pendidikan IPS dalam kehidupan dan memang sejatinya pasti ditemui nantinya oleh siswa. Pembelajaran IPS yang sedikit menyulitkan bagi siswa karena banyaknya materi ataupun banyaknya hafalan hingga cepat lupa. Siswa kurang dapat mengingat dengan banyak hafalan yang akan berdampak dengan pemahaman siswa. Luasnya materi IPS bahwa siswa belajar didalam kelas tidak hanya mendengarkan, namun lebih kepada kegiatan mendiskusikan dan menerapkan dalam kehidupan.

Hasil penelitian Ramantika pada tahun 2015 dengan judul penelitian permainan ice breaking terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS kelas IV di SD Islam Al-Amanah Tangerang selatan. Metode yang digunakan adalah Quasi Eksperimen dengan penelitian One group pretest-posttest design. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa permainan ice breaking berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS sebelum diberi perlakuan sebesar 38,2,

sedangkan rata-rata motivasi belajar dalam pembelajaran IPS sesudah diberi perlakuan sebesar 46,89. Berdasarkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($8,5 > 2,05$), sehingga rata-rata motivasi siswa dalam pembelajaran IPS sesudah diberi perlakuan lebih tinggi dari rata-rata motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS sebelum diberi perlakuan.

Hasil penelitian I komang Arimbawa, I made Suarjana, dan Ni wayan Arini tahun 2017 dengan judul penelitian pengaruh penggunaan ice breaker terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. Jenis penelitian ini yang digunakan adalah quasi eksperimen dengan rancangan non equivalent post-test only control group design. Teknik analisis yang digunakan adalah analisis deskriptif dan uji-t sampel independent. Berdasarkan analisis data dengan uji-t, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 48,18 lebih besa dari nilai t_{tabel} sebesar 2,021 dengan taraf signifikan 5%. Hasil penelitian menunjukkan (1) motivasi belajar IPS siswa yang dibelajarkan menggunakan ice breaking tergolong sangat tinggi, (2) motivasi belajar yang dibelajarkan tanpa menggunakan ice breaking tergolong tinggi, dan (3) terdapat perbedaan yang signifikan motivasi belajar IPS siswa antara kelas yang menggunakan ice breaking dan kelas yang dibelajarkan tanpa menggunakan ice breaking. Hal ini menunjukkan bahwa ice breaking berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar IPS siswa kelas V di Gugus IV kecamatan Rendang, kabupaten karangasem tahun pelajaran 2016/2017.

Hasil penelitian Riskawati tahun 2017 dengan judul pengaruh teknik ice breaking terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 87 manipi kecamatan sinjai barat. Jenis penelitian ini adalah penelitian pra eksperimen bentuk one group pretest postest design. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah data hasil belajar IPS siswa yang dikumpulkan dengan menggunakan tes hasil belajar, data tentang aktivitas

siswa dalam pembelajaran IPS dikumpulkan dengan menggunakan lembar observasi aktivitas belajar siswa. Hasil penelitian analisis statistik deskriptif terhadap hasil belajar siswa terhadap teknik ice breaking positif, pemahaman materi dan konsep dari IPS dengan teknik ice breaking ini menunjukkan hasil belajar yang lebih baik daripada sebelum diterapkan teknik ice breaking. Hasil analisis statistik inferensial menggunakan rumus uji t, diketahui bahwa nilai t_{hitung} yang diperoleh adalah 5,75 dengan frekuensi $db=20 - 1 = 19$, pada taraf signifikansi 5% diperoleh $t_{tabel} = 2,90$. Jadi, $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau hipotesis alternative (H_1) diterima. Hal ini membuktikan bahwa penerapan teknik ice breaking dalam pembelajaran IPS mempunyai pengaruh daripada sebelum menggunakan teknik ice breaking.

Pembelajaran IPS bisa menyenangkan dan lebih mudah untuk pemahaman siswa dengan metode pembelajaran ice breaking dengan melalui media poster atau gambar. Luasnya materi IPS khususnya dalam sekolah dasar, dengan dibantunya metode pembelajaran ice breaking akan menjadi lebih mudah, dan bisa mengubah kejenuhan dalam pembelajaran, dengan diimbangi bantuan media poster atau gambar akan sedikit bukti yang konkrit kepada siswa, dan bisa meningkatkan dalam hasil belajar siswa.

Ada beberapa yang menunjukkan kurangnya guru dalam memberikan motivasi saat proses belajar mengajar agar nantinya memberikan hasil yang maksimal yaitu: guru belum memberikan ice breaking saat pembelajaran berlangsung, kurangnya kreatifitas guru, pemanfaatan teknologi dan media pembelajaran. Oleh karena itu, peranan utama pendidik mengelola kegiatan belajar peserta didik dengan maksimal, memberikan bimbingan tentang ice breaking dan media pembelajaran.

Berdasarkan di MI Matholiul Ulum bangsri jepara kelas IV IPS, mengenai kegiatan pembelajaran khususnya

IPS, yaitu kurangnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS, sehingga sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini disebabkan guru memberikan inovasi yang menarik dalam pembelajaran, sehingga siswa mudah merasa bosan saat belajar.

Dalam melakukan ice breaking dan memberikan media pembelajaran, guru memerlukan panduan-panduan atau cara untuk menjalankan agar ice breaking dan media pembelajaran berjalan dengan optimal yang hasilnya juga akan dirasakan oleh guru dan siswa. Salah satunya dengan cara mengingat panduan atau cara yang sudah disiapkan terlebih dahulu, agar tidak lupa dan tersalurkan kepada tujuannya, yaitu siswa.

Keinginan belajar siswa cenderung lemah, atau kurangnya memperhatikan guru saat memberikan pelajaran. Oleh karena itu, agar hasil belajar siswa dapat meningkat, maka diperlukan suatu aktivitas atau keinginan ice breaking dengan melalui media yang dapat dilakukan pada saat pembukaan, disela-sela pembelajaran ataupun pada akhir pembelajaran yang dirasakan perlu diterapkan saat siswa sudah mulai bosan, jenuh untuk merangsang siswa menjadi lebih aktif, bersemangat, dan menyenangkan. Salah satunya dengan mengembangkan penerapan metode ice breaking melalui media poster untuk meningkatkan pemahaman serta hasil belajar. Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis dalam penelitian ini tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul **“PENGARUH METODE ICE BREAKING DAN MEDIA POSTER TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS IV DI MI MATHOLIUL ULUM BANGSRI JEPARA”**.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengaruh metode ice breaking terhadap hasil belajar di MI Matholiul Ulum Bangsri Jepara?

2. Bagaimana pengaruh media poster terhadap hasil belajar di MI Matholiul Ulum Bangsri Jepara?
3. Bagaimana hasil pengaruh metode ice breaking dan media poster terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ips kelas IV di MI Matholiul Ulum Bangsri Jepara?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui penerapan metode ice braking melalui media poster terhadap hasil belajar di MI Matholiul ulum bangsri.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode ice braking melalui media poster terhadap hasil belajar di MI Matholiul Ulum bangsri jepara.
3. Untuk mengetahui hasil penerapan metode ice breaking melalui terhadap hasil belajar di MI Matholiul Ulum bangsri jepara.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian terdiri dari manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis yang dapat berguna bagi peneliti dan juga bagi MI Matholiul Ulum bangsri jepara. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

a. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis penelitian ini adalah dapat menambah referensi dan khasanah dalam ilmu pengetahuan dan acuan untuk penelitian lanjutan mengenai pengaruh penerapan ice breaking dan media poster terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran ips.

b. Manfaat Praktis

Manfaat penelitian secara praktis diharapkan dapat memiliki manfaat sebagai berikut:

- 1) Bagi pihak sekolah dan guru, hasil penelitian yang dilaksanakan dapat digunakan sebagai informasi bagi sekolah untuk meningkatkan atau

menyempurnakan sistem pembelajaran yang telah ditetapkan untuk meningkatkan hasil belajar.

- 2) Bagi siswa, dari hasil penelitian yang dilaksanakan dapat memberikan pengetahuan yang lebih untuk siswa.
- 3) Bagi penulis penelitian ini dapat menjadi motivasi untuk terus meningkatkan semangat didalam mencari dan mengembangkan keilmuannya.

E. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Meliputi : latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan dikemukakan deskripsi teori variable penelitian yang meliputi : hakikat ice breaking, media pembelajaran, motivasi belajar, pembelajaran IPS. Selain itu bab ini akan dipaparkan penelitian terdahulu, kerangka berpikir, dan hipotesis.

BAB III METODE PENELITIAN

Jenis dan pendekatan, populasi dan sampel, identifikasi variabel, variabel operasional, teknik pengumpulan data, teknik analisis data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini menjelaskan gambaran obyek penelitian yaitu MI Matholiul Ulum Bangsri Jepara, uji validitas, uji realibilitas, uji normalitas, uji homogenitas, analisis, pendahuluan, dan uji hipotesisi.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini berisi simpulan dan saran.