

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Active learning merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan lebih aktif dalam proses pembelajaran (mencari informasi, mengolah informasi, dan menyimpulkannya untuk kemudian diterapkan/dipraktikkan) dengan menyediakan lingkungan belajar yang membuat siswa tidak tertekan dan senang melaksanakan kegiatan belajar (Sunarto, 2012:21). Pembelajaran yang Aktif, Kreatif, efektif, dan Menyenangkan (PAKEM). PAKEM dimaksudkan bahwa dalam proses pembelajaran guru harus menciptakan suasana sedemikian rupa sehingga siswa aktif bertanya, mempertanyakan, dan mengemukakan gagasan. Belajar memang merupakan suatu proses aktif dari siswa dalam membangun pengetahuannya, bukan proses pasif yang hanya menerima ceramah guru tentang pengetahuan. Sehingga jika pembelajaran tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan aktif, maka pembelajaran tersebut bertentangan dengan hakekat belajar.

Menyenangkan adalah suasana belajar mengajar yang menyenangkan sehingga siswa memusatkan perhatiannya secara penuh pada belajar sehingga curah perhatiannya (*time on task*) tinggi. Menurut hasil penelitian, tingginya waktu curah terbukti meningkatkan hasil belajar (Sunarto, 2012:21). Menurut Dryden and Vos (Darmansyah, 2011: 24) menyatakan pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran dimana interaksi antar guru dan peserta didik, lingkungan fisik, dan suasana memberikan peluang terciptanya kondisi yang kondusif untuk belajar. Pembelajaran dikatakan menyenangkan jika terdapat suasana yang rileks, bebas dari tekanan, aman, menarik, membangkitkan motivasi belajar, semangat belajar, lingkungan belajar yang menarik, serta konsentrasi yang menarik.

Guru berharap dengan adanya *ice breaker* siswa dapat selalu siap mengikuti pembelajaran dan selalu semangat dalam mengikuti pembelajaran dari awal sampai akhir pembelajaran. Kegiatan *ice breaker* sangat membantu guru mengondisikan siswa pada saat gaduh, pada saat siswa tidak siap mengikuti pelajaran, dan tidak semangat pada saat mengikuti pembelajaran yang berlangsung. Pada kenyataannya siswa kurang semangat pada saat siswa datang ke sekolah. Wajah yang terpancar sangat tidak semangat dan terlihat lelah. Pada saat pelajaran akan di mulai siswa terkadang belum siap untuk mengikuti pelajaran yang akan berlangsung, bahkan seperti tidak mau datang ke sekolah dan tidak mau belajar. Penyebabnya siswa tidak semangat mengikuti pembelajaran karena siswa merasa lelah belajar seharian. Bahwa siswa terlalu lelah saat belajar, di sekolah maupun di rumah dapat menjadikan siswa hilang semangat dan tidak aktif bergerak. Selain itu siswa merasa bosan dengan pembelajaran, bisa karena pembelajaran yang kurang menarik untuk siswa sehingga siswa malas untuk mengikuti pembelajaran.

Dampaknya siswa saat mengikuti pembelajaran kurang semangat dan tidak ada kesiapan siswa untuk mengikuti pembelajaran. Dengan adanya kegiatan *ice breaker* di saat pembelajaran maka siswa bisa membangun suasana belajar yang dinamis penuh semangat dan antusias yang dapat membangun suasana belajar yang menyenangkan, serius tapi santai. Adapun kelebihan dengan di adakan *ice breaker* adalah membuat waktu panjang terasa lebih cepat, membawa dampak menyenangkan dalam pembelajaran, dapat digunakan secara spontan atau terkonsep, dan membuat suasana kompak dan menyatu. Sedangkan kekurangannya adalah penerapannya di sesuaikan dengan kondisi di tempat masing-masing.

Alternatifnya dengan di terapkan *ice breaker* untuk membangun kesiapan siswa saat belajar dan dengan itu siswa akan menumbuhkan semangat siswa tanpa ada paksaan dari guru karena muncul dengan sendirinya rasa semangat. *Ice breaker* di lakukan untuk menumbuhkan semangat pada siswa, dapat membantu membangun ke siapan belajar pada siswa, dan membantu siswa berkonsentrasi. Guru harus bisa memilih *ice breaker* sesuai dengan kondisinya.

Dengan demikian peran *ice breaker* sangat diperlukan untuk menghilangkan situasi yang membosankan bagi pengajar dan siswa, serta kembali segar dan menyenangkan.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas penulis tertarik untuk mengkaji tentang *ice breaker* khususnya untuk penerapan *ice breaker* menciptakan kesiapan belajar dan semangat belajar, maka dari itu peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “**Penerapan Ice Breaker untuk Menciptakan Kesiapan dan Semangat Belajar Siswa di MI Tegalrejo Sawit.**”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan *ice breaker* dalam membangun kesiapan belajar siswa di MI Tegalrejo Sawit?
2. Bagaimana penerapan *ice breaker* dalam menumbuhkan semangat belajar siswa di MI Tegalrejo Sawit?
3. Dampak *ice breaker* bagi guru dalam pembelajaran dan bagaimana solusi untuk mengatasi kelemahan *ice breaker* di MI Tegalrejo Sawit?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan diadakannya penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan:

1. Penerapan *Ice Breaker* dapat membangun kesiapan belajar siswa di MI Tegalrejo Sawit.
2. Penerapan *Ice Breaker* dapat menumbuhkan semangat belajar siswa di MI Tegalrejo Sawit.
3. Dampak *ice breaker* bagi guru dalam pembelajaran dan solusi untuk mengatasi kelemahan *ice breaker* di MI Tegalrejo Sawit.

D. Manfaat Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian di atas, maka manfaat dari pelaksanaan penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan khususnya terkait penerapan *ice breaker* di sekolah.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Sebagai masukan untuk guru bahwa sangat penting menerapkan *ice breaker* dalam proses pembelajaran untuk membangun kesiapan belajar dan menumbuhkan semangat belajar pada siswa.

b. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan untuk sekolah agar dapat meningkatkan penerapan *ice breaker* yang dapat membangun kesiapan belajar dan menumbuhkan semangat belajar.

c. Bagi Peneliti

Sebagai bekal nantinya dalam mendidik agar menerapkan *ice breaker* pada saat proses pembelajaran. Karena *ice breaker* sangat membantu proses pembelajar agar tidak membosankan saat proses pembelajaran.