**Judul : Pengaruh Penggunaan Teknik *Ice Breaking* (*Game Education, Brain Gym,* dan Humor) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar**

1. **PENDAHULUAN**
2. **Latar Belakang**

Manusia sebagai makhluk sosial membutuhkan sebuah pendidikan guna mencapai tujuan kehidupan yang lebih optimal dan dapat menjawab tantangan zaman serta kemajuan teknologi yang semakin pesat, sehingga manusia harus dibekali dengan adanya berbagai macam keterampilan dasar yang dapat ditempuh yaitu melalui sebuah lembaga pendidikan yang bersifat formal.

Hakikatnya pendidikan dapat dijadikan sebagai upaya pemberian wawasan dalam hal keterampilan dan keahlian tertentu kepada individu guna mengembangkan bakat serta kepribadian mereka. Melalui pendidikan manusia akan selalu berusaha untuk mengembangkan dirinya agar dapat menghadapi setiap perubahan yang terjadi di era globalisasi saat ini. Laju perkembangan dunia tersebut berdampak pada berbagai bidang, salah satu diantaranya yaitu bidang pendidikan, sehingga dengan adanya perubahan yang ada di era globalisasi maka sistem pendidikan juga harus mengikuti perubahan. Sehingga dengan adanya perubahan yang terjadi dengan optimal maka tujuan dan fungsi pendidikan dapat tercapai secara optimal pula.

Adapun tujuan dan fungsi pendidikan menurut UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 3 menyatakan bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan 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 bertanggung jawab.

Mengingat kehidupan masyarakat dengan segala permasalahan yang semakin kompleks maka diperlukan pengetahuan yang berupa pendidikan formal. Pendidikan formal lewat sekolah dasar (SD) memiliki tujuan untuk mengembangkan sikap, kemampuan pengetahuan, dan keterampilan dasar yang diperlukan untuk mempersiapkan diri mengikuti pendidikan selanjutnya. Maka dengan demikian diperlukan pendidikan dan pengajaran dari berbagai disiplin ilmu di lingkungan pendidikan formal. Salah satu disiplin ilmu yaitu melalui pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Pembelajaran IPA di sekolah diperlukan karena merupakan salah satu mata pelajaran yang pokok dalam kurikulum pendidikan di Indonesia yang pada hakikatnya memiliki tiga komponen yang paling penting yaitu ilmu pengetahuan alam sebagai produk, proses, dan sikap.

IPA merupakan salah satu pelajaran yang sangat penting dan sesuai dengan karakteristik siswa di sekolah dasar. Hal ini disebabkan karena IPA dapat mengungkapkan pengetahuan tentang alam semesta yang berkaitan dengan lingkungan sekitar manusia. IPA diperoleh dengan cara terkontrol secara sistematis dan berlaku secara umum yang di dalamnya terdapat kumpulan suatu proses eksperimen atau penemuan, pengetahuan yang berupa fakta, konsep dan data yang konkret.

Karakteristik dalam pembelajaran IPA yaitu proses belajar IPA yang melibatkan hampir semua alat indera, seluruh proses berpikir dan berbagai macam gerakan otot, belajar IPA dilakukan dengan menggunakan berbagai macam cara atau teknik, belajar IPA memerlukan berbagai macam alat, belajar IPA seringkali melibatkan kegiatan-kegiatan temu ilmiah, dan merupakan proses aktif. Sehingga di tingkat SD/MI diharapkan pembelajaran IPA ada penekanan pembelajaran yang bersifat Salingtemas (Sains, Lingkungan, Teknologi, dan Masyarakat) yang diarahkan pada pengalaman belajar untuk merancah dan membuat suatu karya melalui penerapan konsep IPA. Pendidikan IPA diarahkan untuk mencari dan berbuat sehingga dapat membantu siswa untuk memperoleh pengalaman yang lebih mendalam tentang alam semesta melalui proses IPA.

Mengingat bahwa begitu pentingnya pembelajaran IPA di sekolah dasar maka seorang guru perlu merencanakan dan melaksanakan pembelajaran dengan baik sehingga tujuan yang diharapkan dalam pembelajaran IPA dapat tercapai dengan optimal. Melibatkan siswa secara langsung dan aktif dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa sehingga hasil belajar siswa dalam pembelajaran dapat lebih baik lagi. Suasana lingkungan belajar merupakan salah satu faktor pendukung demi terlaksananya pembelajaran yang efektif dan efesien sehingga dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengkonstruksikan pemikirannya sendiri. Oleh sebab itu, seorang guru perlu menguasai berbagai metode, strategi, dan pendekatan mengajar yang sesuai dengan pembelajaran sehingga hasil belajar siswa terhadap materi yang diajarkan di kelas dapat lebih baik.

Jumlah siswa yang tidak menentu di dalam ruang kelas menuntut guru agar mampu menggunakan berbagai pendekatan atau strategi, media, metode, model pembelajaran yang bervariatif dan memanfaatkan sumber dan bahan pembelajaran yang tepat. Guru harus dapat menggunakan teknik dalam melaksanakan pembelajaran yang dapat menunjang konsentrasi siswa dapat terjaga selama proses pembelajaran berlangsung.

Guru dalam mata pelajaran IPA perlu mengembangkan kompetensi profesionalisme sesuai dengan tuntutan dalam dunia pendidikan yang berkembang pesat. Kenyataannya proses pembelajaran IPA hanya sebatas transfer ilmu dari guru (*teaching oriented learning*), mata pelajaran IPA dipandang sebagai mata pelajaran yang berbasis *textbook* yang pengimplementasiannya siswa seringkali diberi tugas untuk mengerjakan soal dan jawaban dari soal tersebut ditemukan dengan cara hanya membaca buku, otak siswa dipaksa hanya untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi yang dituntut untuk memahami informasi yang diperoleh untuk menghubungkannya dengan situasi dalam kehidupan sehari-hari, sementara rasionalisasi pembelajaran IPA di jenjang sekolah dasar adalah melalui pengalaman belajar secara langsung, penggunaan dan pengembangan keterampilan proses, dan sikap ilmiah. Hal ini senada yang dikemukakan oleh Dale dalam Rusman, dkk (2012: 24) bahwa:

Belajar yang paling baik adalah belajar dari pengalaman langsung dengan cara menghayati, terlibat langsung dalam perbuatan, dan bertanggungjawab terhadap hasilnya. Keterlibatan siswa dalam belajar tidak hanya keterlibatan fisik semata, tetapi juga keterlibatan emosional, keterlibatan dengan kegiatan kognitif dalam pencapaian perolehan pengetahuan dalam pengahayatan dan internalisasi nilai-nilai dalam pembentukan sikap, nilai, dan juga pada saat mengadakan latihan-latihan dalam pembentukan keterampilan.

Lebih lanjut Berger dalam Dananjaya (2013: 165) mengemukakan bahwa:

Hakikatnya manusia memproduksi dirinya sendiri melalui pengalaman realitas sosial seperti permainan yang melibatkan siswa dalam proses pengalaman dan sekaligus menghayati tantangan, mendapat inspirasi, terdorong untuk kreatif dan berinteraksi dalam kegiatan dengan sesama manusia dalam melakukan permainan.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran harus terjadi melalui pembelajaran langsung lewat pengalaman, pengembangan, keterampilan, melibatkan emosional dan bertanggung jawab serta mengembangkan sikap ilmiah. Guru yang berada di dalam ruang kelas hanya bertindak sebagai pembimbing, pengarah, dan fasilitator bagi siswanya.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan penulis pada tanggal 10 – 15 Agustus 2015 dan dilanjutkan pada tanggal 11 – 14 Januari 2016, pada kelas V SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar, dalam pembelajaran IPA hanya sebagian kecil yang aktif dalam kegiatan pembelajaran, kebanyakan siswa tidak fokus dengan pembelajaran yang diberikan oleh guru. Informasi dari hasil wawancara dan pengamatan peneliti pada saat pembelajaran berlangsung bahwa aktivitas belajar siswa masih rendah. Kegiatan pembelajaran di sekolah lebih dominan dilaksanakan dilaksanakan secara konvensional dalam arti bahwa guru menggunakan metode ceramah, penugasan, dan tanya jawab. Guru belum sepenuhnya melaksanakan pembelajaran secara aktif dan kreatif dalam melibatkan siswa. Selama proses pembelajaran guru tidak terlihat menggunakan media yang menunjang keberhasilan siswa dalam belajar dan kegiatan bekerja secara kelompok masih minim. Guru yang lebih memberikan kesempatan kepada siswa yang berprestasi di dalam kelas sehingga yang lebih berkembang hanya siswa yang berprestasi saja di sisi lain guru memberikan cerita motivasi di jeda proses pembelajaran kepada siswa.

Rendahnya aktivitas belajar di kelas terlihat dari sikap perilaku pasif siswa di dalam kelas yang mengantuk, kurang konsentrasi, bercerita dan bersenda gurau dengan teman sebangku saat proses pembelajaran berlangsung sehingga kondisi ini tentu ini tentu akan berdampak terhadap materi yang akan diajarkan oleh guru. Penyampaian materi yang disampaikan oleh kurang bervariatif dan hanya terpaku pada buku teks sebagai satu-satunya sumber belajar mengajar. Selain materi, dalam hal men*display* ruang kelas juga masih minim, terlihat kursi siswa yang tidak tertata sesuai prosedur, media dan buku ajar pun juga masih tidak teratur dengan baik sehingga pembelajaran di dalam ruang kelas menjadi tidak kondusif dan kerab tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada mata pelajaran tidak tercapai secara optimal.

Hal tersebut dapat diminimalisir oleh beberapa faktor baik internal maupun eksternal. Faktor eksternal yang dapat dilakukan yaitu dengan menciptakan suasana belajar yang kondusif, efektif dan menyenangkan. Berdasarkan dasar pemikiran maka peneliti menggunakan salah satu alternatif dalam mengatasi permasalahan tersebut yaitu melalui teknik *Ice Breaking* yang dapat digunakan sebagai pemecah kebekuan dalam pembelajaran.

Menurut Sulistiawan (2013) menyatakan bahwa *Ice Breakers* adalah peralihan situasi dari yang membosankan, mengantuk, dan tegang menjadi ceria dan menyenangkan. Senada yang dikemukakan oleh Dananjaya (2013: 33) mengatakan bahwa *Ice Breakers* adalah sebuah skenario yang dibuat dan diangkat dari permainan anak-anak atau hiburan yang menyenangkan. Berdasarkan hal inilah guru perlu merancang strategi mengajar yang dapat membuat siswa menikmati proses belajar mengajar.

Hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh peneliti tentang penggunaan teknik *Ice Breaking* dalam meningkatakan hasil belajar siswa diantaranya penelitian dari Baharuddin (2014) hasil penelitian menunjukkan bahwa teknik *Ice Breaking* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar dengan dalam pembelajaran IPS sehingga pembelajaran meningkat dan lebih efektif daripada pembelajaran yang dilakukan secara konvensional.

*Ice Breaking* dalam pembelajaran IPA dapat dilakukan saat kegiatan membuka pembelajaran, jeda pada saat pertengahan dalam menyampaikan materi, dan saat menutup pelajaran. Teknik *Ice Breaking* dapat dikondisikan dengan siswa sesuai keadaan siswa pada saat itu. Selain itu, teknik *Ice Breaking* juga beragam akan tetapi dalam penelitian ini peneliti memfokuskan penggunaan *Ice Breaking* berupa *Game Education*, *Brain Gym* dan humor berupa cerita lucu yang dapat digunakan di jeda proses belajar mengajar.

Berkaitan dengan hal itu, maka upaya mengatasi permasalahan tersebut penulis mengkajinya melalui penelitian eksperimen yang berjudul “Pengaruh Penggunan Teknik *Ice Breaking* (*Game Education, Brain Gym,* dan Humor) Terhadap Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas V SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar”.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, dapat dirumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut: apakah terdapat pengaruh yang signifikan penggunan teknik *Ice Breaking* (*Game Education, Brain Gym,* dan Humor) terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas V SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar?

1. **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunan teknik *Ice Breaking* (*Game Education, Brain Gym,* dan Humor) terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas V SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar.

1. **Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapakan dapat memberikan manfaat atau kontribusi dalam:

1. **Manfaat Teoretis**
2. Bagi akademisi, memberikan sumbangan terhadap ilmu pengetahuan khususnya bidang ilmu pendidikan jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan perkembangan mengenai pengaruh pengunaan *Ice Breaking* terhadap motivasi belajar.
3. Bagi peneliti selanjutnya, sebagai pengalaman yang bersifat ilmiah, memperluas wawasan dan pengetahuan serta sebagai referensi untuk peneliti selanjutnya.
4. **Manfaat Praktis**
5. Bagi guru, aktifitas *Ice Breaking* ini diharapkan dapat diaplikasikan dalam proses belajar mengajar di kelas, agar siswa lebih bersemangat dalam menerima pelajaran yang berlangsung, sehingga apa yang menjadi tujuan pembelajaran dapat tercapai.
6. Bagi siswa, kegiatan *Ice Breaking* ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA dan menerima pelajaran di sekolah supaya tidak terasa jenuh atau bosan dalam mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung.
7. Bagi sekolah, salah satu upaya dalam meningkatkan pembelajaran di kelas yang dapat memberikan dampak dan pengaruh yang positif bagi peningkatan kualitas dari sekolah.