**BAB 1**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Hakikatnya pendidikan dapat dijadikan sebagai upaya pemberian wawasan dalam hal keterampilan dan keahlian tertentu kepada individu guna mengembangkan bakat serta kepribadian. 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 dalam UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 3 menegaskan 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.

Melihat 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 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.

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 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/siswi di dalam ruang kelas yang terlalu banyak menuntut guru agar mampu menggunakan berbagai pendekatan, 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 agar tetap 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 W.S Winkel (Susanto: 2013) belajar yang paling baik adalah suatu aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi aktif antara seseorang dengan lingkungan, dan menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap yang bersifat relatif konstan dan berbekas. Lebih lanjut Berger dalam Dananjaya (2013: 165) 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 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 kurang lebih 2 bulan selama KKN Kependidikan pada bulan 11 sampai 12 pada tahun 2016, pada kelas IVA SD Inpres Unggulan Toddopuli Kecamatan Panakkukang Kota Makassar, dalam pembelajaran IPA hanya sebagian kecil yang aktif dalam kegiatan pembelajaran, banyak siswa tidak fokus dengan pembelajaran yang diberikan oleh guru. Informasi dari guru kelas dan pengamatan saat pembelajaran berlangsung bahwa aktivitas belajar siswa masih rendah terlihat dari sikap perilaku pasif siswa dalam proses pembelajaran, siswa lebih cenderung bercerita dan bersenda gurau dengan teman sebangkunya, penanaman konsep yang tidak tertanam dengan baik dan proses pembelajaran yang masih hanya sebatas transfer ilmu dari guru tanpa melakukan sebuah kegiatan yang melibatkan siswa secara langsung misalnya melakukan kegiatan percobaan, mengamati, dan mengobservasi lingkungan sekitar.

Kegiatan pembelajaran di sekolah belum sepenuhnya dilaksanakan secara aktif dan kreatif dalam melibatkan siswa secara langsung. Selama proses pembelajaran berlangsung media yang digunakan belum dapat memusatkan perhatian siswa dalam memahami pembelajaran IPA, di mana media yang digunakan hanya sebatas teks atau buku pelajaran IPA. Tetapi, 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 saat proses pembelajaran berlangsung sehingga kondisi ini tentu akan menggangu berlangsungnya pembelajaran di dalam kelas. Materi yang disampaikan kurang variatif dan hanya terpaku pada buku teks sebagai satu-satunya sumber belajar mengajar. Selain materi, dalam hal mengatur ruang kelas juga masih minim, sarana yang digunakan siswa dalam proses pembelajaran 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 tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada mata pelajaran tidak tercapai secara optimal. Sehingga hal tersebut berdampak pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IVA, di mana nilai rata-rata siswa yang diperoleh dari guru kelas bahwa 35% atau hanya 15 orang siswa yang mampu mencapai target KKM (70). Artinya bahwa sebanyak 65% atau 26 orang siswa yang belum mencapai target KKM yang telah ditetapkan.

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 pemikiran tersebut maka peneliti menggunakan salah satu alternatif dalam mengatasi permasalahan tersebut yaitu melalui teknik *Ice Breaking* yang dapat digunakan sebagai pemecah kebekuan dalam pembelajaran.

Sulistiawan (2013) menyatakan bahwa *Ice Breakers* adalah peralihan situasi dari yang membosankan, mengantuk, dan tegang menjadi ceria dan menyenangkan. Senada yang dikemukakan oleh M. Said (2010: 2) bahwa “*Ice Breaker* adalah permainan atau kegiatan yang berfungsi untuk mengubah suasana kebekuan dalam kelompok”. Berdasarkan hal ini guru merancang strategi mengajar yang dapat membuat siswa menikmati proses belajar mengajar dan konsentrasi anak didik menjadi terfokus kembali.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli *Ice Breaking* yaitu kegiatan yang menyenangkan dalam bentuk permainan yang berfungsi untuk mengembalikan titik fokus siswa.

Hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh peneliti tentang penggunaan teknik *Ice Breaking* dalam meningkatkan hasil belajar siswa diantaranya penelitian dari Riensy Megawati (2016) hasil penelitian menunjukkan bahwa teknik *Ice Breaking* memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA sehingga pembelajaran meningkat dan lebih efektif. Lebih lanjut lagi pada penelitian yang telah dilakukan oleh Baharuddin (2014) hasil penelitian menunjukkan bahwa teknik *Ice Breaking* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa 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 saat pertengahan dalam menyampaikan materi dan saat menutup pelajaran. Teknik *Ice Breaking* dapat dikondisikan dengan siswa sesuai keadaan siswa saat itu. Selain itu, teknik *Ice Breaking* juga beragam tetapi dalam penelitian ini memfokuskan penggunaan *Ice Breaking* berupa *Game Education*, *Brain Gym* dan humor berupa cerita lucu yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Berkaitan dengan hal itu, maka upaya mengatasi permasalahan tersebut penulis melalui penelitian eksperimen yang berjudul Pengaruh Penggunan Teknik *Ice Breaking* (*Game Education, Brain Gym,* dan Humor) terhadap Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas IVA SD Inpres Unggulan Toddopuli Kecamatan Panakukkang Kota Makassar.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, dapat dirumusankan masalah dalam penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran penggunaan teknik *Ice Breaking (game education, brain gym*, dan humor) kelas IVA SD Inpres Unggulan Toddopuli Kecamatan Panakkukang Kota makassar?
2. Bagaimana hasil belajar siswa kelas IVA sebelum dan setelah penggunaan teknik *Ice Breaking (game education, brain gym*, dan humor)?
3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan teknik *Ice Breaking (game education, brain gym*, dan humor) terhadap hasil belajar siswa kelas IVA SD Inpres Unggulan Toddopuli Kecamatan Panakkukang Kota makassar?
4. **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini:

1. Untuk mengetahui gambaran penggunaan teknik *Ice Breaking (game education, brain gym*, dan humor) kelas IVA SD Inpres Unggulan Toddopuli Kecamatan Panakkukang Kota makassar.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas IVA sebelum dan setelah penggunaan teknik *Ice Breaking (game education, brain gym*, dan humor).
3. Untuk mengetahui terdapat pengaruh penggunaan teknik *Ice Breaking (game education, brain gym*, dan humor) terhadap hasil belajar siswa kelas IVA SD Inpres Unggulan Toddopuli Kecamatan Panakkukang Kota makassar.
4. **Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat atau kontribusi dalam:

1. **Manfaat Teoretis**
2. Bagi akademik, 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, 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.