

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan sesuatu yang tidak terlepas dan bersifat sangat penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan akan membentuk sumber daya manusia yang berkualitas, sehingga mampu menghadapi segala perubahan dan permasalahan dengan sikap terbuka serta pendekatan kreatif tanpa kehilangan identitas diri untuk masa yang akan datang.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Pembelajaran dapat dikatakan baik apabila dapat merangkul semua perbedaan serta dapat meninggalkan kesan dan pesan yang positif bagi peserta didik. Kesan dan pesan positif bagi peserta didik salah satunya yaitu dengan tumbuhnya minat belajar siswa di sekolah. Peserta didik yang tidak memiliki minat belajar akan mempengaruhi hasil akhir pembelajaran karena peserta didik tidak mampu memahami materi yang telah disampaikan selama proses pembelajaran di kelas. Belajar dengan dibarengi minat akan mendorong peserta didik untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik dari pada belajar yang tidak dibarengi dengan minat.

Guru harus berinovasi untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, edukatif, inovatif, kreatif, dan menarik dalam pembelajarannya, memunculkan rasa senang siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, serta menciptakan minat belajar siswa yang lebih baik dari sebelumnya. Solusi yang diperlukan diantaranya dengan menghadirkan *reward* dan *ice breaking* sebagai suatu cara yang menarik perhatian siswa dalam pembelajaran Ekonomi.

Aktivitas belajar mengajar sarasannya adalah hasil belajar, jika metode dan motivasi belajar baik, maka harapannya hasil belajarnya juga baik. Adapun penafsiran hasil belajar yang dikemukakan oleh Sudjana bahwa hasil belajar merupakan keahlian yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajar. Menurut Mulyasa, hasil belajar merupakan prestasi belajar peserta didik secara keseluruhan, yang jadi indikator kompetensi dasar serta derajat perubahan sikap yang bersangkutan.

Salah satu duduk perkara dari pendidikan yang menjadi perhatian Internasional serta menjadi sebuah topik yang hangat selama beberapa tahun terakhir ialah mengenai hasil belajar dari siswa. Penelitian mengatakan bahwa siswa ini umumnya akan memiliki rasa khawatir dengan hasil dari akademik setiap siswanya, kekhawatiran ini akan timbul karena masalah dalam pembelajaran dan tuntutan dari sekolah, termasuk dengan manajemen waktu ketika kita membuat suatu rencana untuk studi, siswa akan menjadi takut gagal dalam menghadapi ujian, dan melihat hasil dari nilai yang kurang begitu memuaskan (McInerney et al, 2012:249). Hasil belajar merupakan suatu puncak dari proses pembelajaran. Semua hasil belajar adalah bahan yang begitu berharga bagi guru serta siswanya. Bagi seorang guru, hasil belajar siswa di kelas sangat berguna untuk melakukan pengevaluasian bagaimana proses mengajarnya. Sedangkan untuk siswa, hasil belajar tersebut berguna agar bisa memperbaiki cara belajarnya untuk lebih lanjut lagi (Dimyati & Mudjiono, 2009 : 256-257). Selain itu hasil Belajar menurut Nana Sudjana (2006 : 22) merupakan “Sebuah kemampuan yang dimiliki oleh siswa sesudah mereka menerima hasil belajar.”

Fenomena menurunnya dan kurangnya motivasi belajar pada siswa juga menjadi permasalahan dalam dunia pendidikan yang disebabkan oleh kurangnya perhatian dan kreatifitas guru dalam mencairkan suasana kelas yang menyenangkan. Akibat dari menurunnya motivasi belajar ini, siswa menjadi malas akan mengejar cita-cita yang mereka inginkan.

Melihat fenomena ini terjadi di Kota Tasikmalaya terkhusus di SMA Negeri 9 Tasikmalaya yang setelah peneliti melakukan Pra-peleitian kepada siswa SMA jurusan IPS ditemukan bahwa tingkat motivasi belajar siswa rendah. Berdasarkan

hasil Pra-penelitian yang dilakukan kepada 30 siswa SMA Negeri 9 Tasikmalaya angkatan 2024-2025 ditemukan hasil bahwa mereka relatif tidak memiliki semangat belajar yang diakibatkan oleh susasa proses pembelajaran yang kurang menarik. Untuk lebih detailnya bisa dilihat di tabel sebagai berikut:

**Tabel 1.1**  
**Hasil Pra-Penelitian Motivasi Belajar**

Pernyataan	Jawaban			
	Sangat Sering	Sering	Hampir Tidak Pernah	Tidak Pernah
Saya merasa perlu untuk berhasil mencapai tujuan saya dalam pendidikan	6 orang (20%)	4 orang (13,3%)	12 orang (40%)	8 orang (26,7)
Saya selalu merasa antusias dalam setiap kegiatan belajar	6 orang (20%)	3 orang (10%)	12 orang (40%)	9 orang (30%)
Saya aktif dalam bertanya dan menjawab ketika dalam kegiatan belajar mengajar di kelas	2 orang (6,7%)	6 orang (20%)	11 orang (36,7%)	11 orang (36,7)
Saya selalu mencoba untuk mempertahankan sikap positif meskipun menghadapi kesulitan dalam belajar	4 orang (13,3%)	7 orang (23,3%)	10 orang (33,3%)	9 orang (30%)
Saya belajar dengan giat agar mendapatkan nilai maksimal	4 orang (13,3%)	6 orang (20%)	12 orang (40%)	8 orang (26,7)

*Sumber: Data diolah, 2025*

Setiap individu memiliki dorongan untuk mengubah dirinya menjadi lebih baik. Konsep perubahan ini juga berlaku bagi peserta didik di SMAN 9 Tasikmalaya yang memiliki keinginan untuk tumbuh, mengeksplorasi pengetahuan baru, dan meningkatkan kreativitas serta kecerdasan mereka. Seseorang yang berada dalam proses belajar harus memahami bahwa belajar memiliki beberapa tujuan yang penting dalam konteks penelitian ini. Peserta didik berusaha untuk memahami konsep, keterampilan, atau pengetahuan yang sebelumnya belum

mereka ketahui.

Pada mata pelajaran ekonomi di SMAN 9 Tasikmalaya, kreativitas guru dalam mengajar menjadi faktor kunci yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Dalam uraian latar belakang ini, akan dilakukan analisis terhadap mengapa kreativitas guru, terutama dalam menerapkan teknik *ice breaking* dan pemberian *reward*, dapat memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Salah satu bentuk aktifitas yang diberikan untuk menghilangkan kebosanan dan meningkatkan motivasi belajar, kegiatan yang menyenangkan dan mengasyikkan perlu dilakukan agar minat belajar dan hasil belajar siswa meningkat karena otak yang terus menerus bekerja memerlukan penyegaran dan pendinginan otak. Pembelajaran yang menyenangkan dapat diartikan sebagai proses penyampaian suatu bahan ajar yang akan diberikan kepada peserta didik dengan suatu metode atau cara tertentu dengan benar, dan tentunya membuat hati para peserta didik senang. Istilah menyenangkan dimaksudkan bahwa proses pembelajaran harus berlangsung dalam suasana yang menyenangkan dan mengesankan. Suasana pembelajaran yang menyenangkan dan berkesan akan menarik minat peserta didik untuk terlibat secara aktif, sehingga tujuan pembelajaran akan dapat tercapai secara maksimal.

Teknik *ice breaking* adalah salah satu cara yang umum digunakan oleh guru untuk memulai pembelajaran dengan cara yang menarik dan interaktif. Dengan menggunakan *ice breaking*, guru dapat menciptakan suasana yang lebih santai dan menyenangkan di kelas. Hal ini dapat membantu siswa merasa lebih nyaman dan terbuka untuk berpartisipasi dalam proses belajar.

Seseorang yang berada dalam proses belajar harus memahami bahwa belajar memiliki beberapa tujuan yang penting dalam konteks penelitian ini. Peserta didik berusaha untuk memahami konsep, keterampilan, atau pengetahuan yang sebelumnya belum mereka ketahui. Dalam penelitian ini, kreativitas guru dalam menerapkan *ice breaking* dan pemberian *reward* bertujuan untuk membuka pemahaman siswa terhadap materi Ekonomi yang mungkin sebelumnya dianggap sulit atau abstrak. Proses belajar membantu siswa untuk mampu melakukan tindakan atau keterampilan yang sebelumnya tidak mereka kuasai. Penerapan

teknik-teknik kreatif seperti *ice breaking* memberikan peluang kepada siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, dan meningkatkan kemampuan mereka dalam memahami materi Ekonomi.

Belajar juga melibatkan kemampuan untuk menggabungkan berbagai pengetahuan yang telah diperoleh menjadi pemahaman yang lebih mendalam. Dalam konteks Ekonomi, siswa dapat menghubungkan konsep-konsep yang mereka pelajari dengan situasi ekonomi dunia nyata. Tujuan utama dari belajar adalah memungkinkan siswa untuk memahami dan/atau menerapkan pengetahuan yang telah mereka peroleh. Dengan memahami konsep Ekonomi dan cara menerapkannya dalam konteks nyata, siswa dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam memahami dan mengatasi masalah ekonomi yang mereka hadapi.

Menurut Hartono dalam Khoerunisa dan Amirudin (2020:87) menyatakan bahwa “suasana belajar yang menyenangkan adalah salah satu faktor yang memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Suasana pembelajaran yang menyenangkan akan menjadikan peserta didik merasa nyaman dan mudah menerima materi yang diberikan pendidik tanpa adanya tekanan dan paksaan”.

Situasi ini mendorong guru, sebagai profesional pendidikan, untuk menunjukkan kreativitas mereka dalam mengatasi penurunan konsentrasi siswa dengan tujuan agar proses pembelajaran tetap efektif. Salah satu bentuk kreativitas guru yang dapat diimplementasikan dalam konteks ini adalah penggunaan teknik *ice breaking*.

*Ice breaking* juga sangat penting dalam pembelajaran, *ice breaking* merupakan sebuah permainan yang berfungsi untuk merubah suasana kebekuan dalam sebuah kelompok. Teknik penggunaan *ice breaking* ini akan membuat suasana belajar menjadi menyenangkan (*fun*) dan serius tetapi juga santai. Contoh *ice breaking* yang dapat dilakukan saat kelas dirasa mulai membosankan dan tidak kondusif yaitu variasi tepuk tangan, lelucon, Teknik ini dapat disesuaikan dengan materi yang diajarkan, kondisi siswa, dan lingkungan belajar.

Dengan demikian, inti dari penelitian ini adalah untuk menginvestigasi sejauh mana pengaruh penerapan *ice breaking* dan *reward* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa di SMAN 9 Tasikmalaya pada mata pelajaran ekonomi. Tujuan

utama adalah untuk memahami apakah penerapan teknik ini dapat mengatasi tantangan dalam menjaga konsentrasi siswa selama proses pembelajaran, dan apakah hal tersebut berdampak pada hasil belajar mereka. Melalui analisis data yang mendalam, penelitian ini bertujuan untuk memberikan wawasan yang lebih jelas tentang peran kreativitas guru dalam hasil belajar siswa di lingkungan pendidikan yang konkret ini.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis melakukan penelitian mengenai hasil belajar dengan judul **“PENGARUH PERSPEKTIF MENGENAI PENERAPAN *ICE BREAKING* DAN PEMBERIAN *REWARD* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SMA NEGERI 9 TASIKMALAYA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI”**.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan pemaparan latar belakang penelitian, maka diperoleh rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penerapan *ice breaking* mempengaruhi hasil belajar siswa SMA Negeri 9 Tasikmalaya?
2. Bagaimana pemberian *reward* kepada siswa mempengaruhi hasil belajar siswa SMA Negeri 9 Tasikmalaya?
3. Bagaimana pengaruh perspektif penerapan *ice breaking* dan pemberian *reward* terhadap hasil belajar siswa SMA Negeri 9 Tasikmalaya pada mata pelajaran ekonomi?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis:

1. Seberapa besar pengaruh *ice breaking* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 9 Tasikmalaya.
2. Seberapa besar pengaruh dari pemberian *reward* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 9 Tasikmalaya.
3. Seberapa besar pengaruh perspektif mengenai penerapan *ice breaking* dan pemberian *reward* secara bersama (simultan) terhadap hasil belajar siswa SMA

Negeri 9 Tasikmalaya.

## **1.4 Kegunaan Penelitian**

### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Dari segi teoritis, penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan ilmu pengetahuan mengenai hasil belajar pada siswa SMA Negeri 9 Tasikmalaya.

### **1.4.2 Manfaat Praktis**

#### **1 Bagi Penulis**

Untuk menambah ilmu dan pengetahuan serta dapat mengimplikasikan ilmu yang didapatkan dari penelitian ini.

#### **2 Bagi Siswa**

Penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk sebuah sumber pengetahuan mengenai pengaruh penerapan *ice breaking* dan pemberian *reward* terhadap hasil belajar siswa SMA Negeri 9 Tasikmalaya pada mata pelajaran ekonomi serta dapat dijadikan suatu laporan ataupun anjuan mengenai pengaruh perspektif mengenai penerapan *ice breaking* dan pemberian *reward* terhadap hasil belajar siswa.

#### **3 Bagi Pihak Lain**

Penelitian ini bisa dijadikan referensi bagi peneliti selanjutnya, khususnya bagi peneliti yang memiliki topik penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini.