

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sebagai sebuah proses dan tindakan terencana, belajar difungsikan sebagai sarana untuk menyerap materi pengetahuan, menumbuhkan keterampilan, membenahi aspek laku dan watak, hingga menstabilkan fondasi kepribadian individu.¹ Tujuan belajar secara esensial merupakan pencapaian perubahan perilaku positif, peningkatan kompetensi, serta pengembangan potensi intelektual, keterampilan praktis, dan sikap kritis pada individu melalui proses pembelajaran yang terarah. Dalam konteks pendidikan, tujuan ini tidak hanya terfokus pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada kemampuan memecahkan masalah, beradaptasi dengan tantangan kehidupan, serta membentuk karakter yang mandiri dan bertanggung jawab.²

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab I Pasal 1 menyatakan bahwa pendidikan merupakan upaya yang dilaksanakan secara sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar serta proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya. Pengembangan tersebut bertujuan agar peserta didik memiliki keteguhan spiritual dan keagamaan, kemampuan mengendalikan diri, kepribadian utuh, kecerdasan, budi pekerti yang

¹ Astri Azani, "Hakikat Belajar Dan Pembelajaran," *Mutiara: Jurnal Penelitian Dan Karya Ilmiah* 2, no. 3 (2024).

² Ahmad Syarifuddin, "Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya," *Ta'dib* 16, no. 1 (2011): 57–58.

baik, serta keahlian yang dibutuhkan untuk kepentingan diri sendiri, masyarakat, bangsa, serta negara.³ Dalam islam, pendidikan menjadi satu hal yang sangat penting untuk tetap dan terus dilakukan, bahkan dalam Al-Quran pendidikan memiliki urgensi yang sama dengan jihad berperang di jalan Allah:

وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنْفِرُوا كَافَّةً ۚ فَلَوْلَا نَفَرَ مِن كُلِّ فِرْقَةٍ مِّنْهُمْ طَائِفَةٌ لِّيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ ﴿١٢٢﴾

Artinya: Tidak sepatutnya orang-orang mukmin pergi semuanya (ke medan perang). Mengapa sebagian dari setiap golongan di antara mereka tidak pergi (tinggal bersama Rasulullah) untuk memperdalam pengetahuan agama mereka dan memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali, agar mereka dapat menjaga dirinya. (QS. At-Taubah/9: 122).⁴

Dalam menuju keberhasilan dari tujuan pembelajaran, diperlukan evaluasi untuk melihat prestasi dan hasil belajar. Prestasi belajar mengacu pada keberhasilan siswa dalam menguasai pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diukur melalui nilai atau skor hasil evaluasi setelah mengikuti proses pembelajaran yang terstruktur. Secara ilmiah, prestasi ini mencerminkan tingkat pencapaian kompetensi aktual yang diperoleh melalui interaksi aktif antara siswa dengan materi pelajaran, sering kali dinyatakan dalam bentuk angka rapor, indeks prestasi, atau hasil tes standar. Faktor penentu prestasi belajar meliputi motivasi, semangat, metode pengajaran yang efektif, dan lingkungan belajar yang kondusif,

³ Pemerintah Pusat Indonesia, “Undang-Undang (UU) Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional,” JDIH BPK, 2003, <https://peraturan.bpk.go.id/details/43920/uu-no-20-tahun-2003>.

⁴ Maulana Muhammad Ali, *Al Qur'an Terjemah Dan Tafsir* (Darul Kutubil Islamiyah, 2015).

konsentrasi belajar siswa, yang secara keseluruhan menjadi indikator kemajuan pendidikan individu.⁵

Dalam proses pembelajaran, tidak jarang ditemui peserta didik yang mudah bosan dan sering kehilangan konsentrasi dan tidak semangat terhadap pembelajaran, oleh karena itu guru memegang peran krusial dalam mengondisikan ekosistem pembelajaran agar lebih adaptif dan menyenangkan. Langkah ini penting untuk menetralisasi ketegangan kelas dan memancing kembali perhatian siswa melalui cara melakukan *Ice Breaking*.

Suasana belajar siswa secara alami berfluktuasi dalam lingkungan kelas karena mereka menghadapi berbagai macam karakteristik. Dalam situasi ini, guru sering memperlakukan setiap siswa secara sama dan langsung memulai kelas, yang menciptakan suasana belajar yang penuh tekanan dan menurunkan tingkat kenyamanan serta antusiasme siswa terhadap kegiatan kelas. Siswa mungkin menjadi tidak tertarik pada proses belajar sebagai akibat dari pengulangan yang terus-menerus ini. Baik siswa maupun staf akan menderita jika kondisi ini berlanjut, dan bahkan dapat merusak sekolah itu sendiri.

Setiap hari, proses pembelajaran berlangsung di ruangan kelas. Siswa sering mengalami kebosanan, kelelahan, atau keletihan, di samping kecemasan, kekhawatiran, dan frustrasi sebagai akibatnya. Selain itu, guru sering mengabaikan bagaimana perilaku siswa selama transisi kelas. Guru terus

⁵ Lutfi Gusmawati, Sitti Aisyah, and Siti Ummu Habibah, "Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar," *PENSA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosia* 2, no. 1 (2020): 36–42.

mengajar mata pelajaran meskipun siswa mereka bosan. Tentu saja, ini membuat pembelajaran kurang berhasil.

Melalui teknik permainan *ice breaking*, diharapkan keadaan kelas pada saat pembelajaran berlangsung menjadi menyenangkan dan bersemangat, sehingga siswa yang awalnya tidak atau kehilangan konsentrasi memperhatikan materi saat pembelajaran kembali konsentrasi terhadap materi pembelajaran. Jika siswa dapat mempertahankan konsentrasi belajar dengan baik, materi yang disampaikan oleh guru menjadi lebih mudah untuk diterima dan dipahami

Permainan atau aktivitas yang digunakan untuk mencairkan suasana dalam kelompok belajar disebut *ice breaker*. Biasanya digunakan selama satu atau dua menit untuk memulai suatu aktivitas. *Ice breaker* dapat diterapkan pada kelompok kecil maupun besar, tetapi jika jumlah peserta tidak mencukupi, *ice breaker* tidak akan efektif. Oleh karena itu, *ice breaker* yang dipilih untuk pelatihan, pembelajaran, permainan, atau dinamika kelompok harus benar-benar relevan dengan kegiatan dan efektif dalam menghilangkan kejenuhan.⁶

Mengapa *ice breaking* sangat penting dalam pendidikan? Karena jika siswa merasa puas, terlibat, dan memperhatikan pelajaran, proses pengajaran dan pembelajaran akan berhasil. Sebaliknya, jika proses pembelajaran terlalu kaku, anak-anak mungkin mengalami rasa takut, kecemasan, kurang motivasi, dan kesulitan fokus, sehingga hasil belajar akan kurang memuaskan. Akibatnya, guru perlu menyadari kondisi di dalam kelas. Untuk membuat proses pengajaran dan

⁶ Muhammad Said, *80+ Ice Breaker Games-Kumpulan Permainan Penggugah Semangat* (Penerbit Andi, 2010).

pembelajaran ramah dan memenuhi tujuan pembelajaran, pengajar dapat menerapkan *ice breaking* untuk membawa siswa kembali fokus jika lingkungan kelas tidak lagi sesuai untuk melanjutkan pembelajaran. Menurut Isnain *ice breaking* sangat membantu siswa untuk kembali semangat dalam belajar dan dapat membangun kembali konsentrasi belajar siswa.⁷

Pembelajaran adalah aktivitas pengajaran dan pembelajaran yang mencakup semua aspek pembelajaran, tercapainya tujuan pembelajaran tidaklah sulit jika siswa semangat dan konsentrasi. Siswa harus secara aktif mencari dan menemukan konsep mereka sendiri berdasarkan pengalaman hidup mereka sebagai bagian dari proses pembelajaran. Pertumbuhan siswa akan dipengaruhi secara positif oleh pengalaman yang baik dan menyenangkan, dan sebaliknya. Mereka dapat belajar dari segala hal yang mereka lihat, dengar, dan rasakan sehari-hari.

Dengan semua itu, maka tujuan belajar akan terpenuhi, karena belajar memiliki tujuan untuk menggapai berbagai macam potensi pengetahuan, keahlian, dan sikap yang dapat diukur dalam prestasi belajar. Pembelajaran adalah tindakan yang dilakukan seseorang untuk mengubah diri mereka sendiri melalui pengajaran atau pengalaman. Dengan kata lain, seseorang dikategorikan telah belajar jika mereka telah melihat perubahan perilaku dan mencapai hasil pembelajaran yang selaras dengan tujuan pembelajaran mereka.

⁷ Isnain Barkah Suhartono, "Penerapan Ice Breaking Sebagai Upaya Peningkatan Efektivitas Proses Belajar Mengajar Siswa Kelas Iv Sdn Mulyorejo Ii Ngantang," *Jurnal Penelitian PGSD FKIP UMM*, 2016.

Dari teori-teori di atas yang menunjukkan fungsi positif penerapan *ice breaking* dalam mengembalikan atau membentuk konsentrasi dan semangat belajar dalam mencapai prestasi belajar, tapi masih banyak siswa MTs Makrifatul Ilmi yang tidak konsentrasi dan kurang semangat dalam belajar yang terlihat dari siswa yang mengantuk, sering izin ke luar kelas, mengobrol, bahkan tidur.

Dari hasil observasi awal yang dilakukan pada 24 Januari 2026, sebagian besar guru yang menerapkan *ice breaking* dalam pembelajaran, kurang tepat dalam pemilihan jenis *Ice Breaking*, seperti tepuk-tepukan, yel-yel, atau sekedar sapaan, sehingga tidak tepat digunakan dalam mengembalikan konsentrasi belajar serta mendorong semangat belajar siswa. Jenis *ice breaking* yang tepat untuk merangsang konsentrasi dan semangat belajar adalah jenis *story telling* dengan kata jebakan dan permainan atau *games* interaktif.⁸

Jenis *ice breaking* yang paling relevan dalam memberi stimulus agar siswa konsentrasi dan semangat dalam belajar adalah yang menuntut siswa untuk, memusatkan perhatian pada instruksi, mendengar dengan cermat, merespons cepat, mengingat urutan, mengoordinasikan gerak atau jawaban, dan tetap terlibat aktif dalam waktu singkat.⁹

Contohnya adalah *games* fokus, simulasi gerak dan respon, tebak cepat berbasis instruksi, permainan konsentrasi pendengaran, atau aktivitas seleksi

⁸ Syahriani Sirait et al., "Penerapan Ice Breaking Game Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa" 7, no. 2 (2023): 265–72, <https://doi.org/10.36526/tr.v>.

⁹ Navisa Dwi Zahroh, Topo Yono, and Ahmad Sulaiman, "Implementasi Game Silent Ball Sebagai Pembelajaran PJOK Untuk Meningkatkan Fokus Belajar Pada Siswa," *Gelombang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga (JPJO)*, 2025, <https://doi.org/10.31539/1pg82k94>.

informasi cepat. Mulyati menyebut bahwa jenis *games* dan gerak badan dapat membangun konsentrasi, mengurangi ngantuk, dan menjadikan siswa lebih siap menerima pembelajaran berikutnya. Selain itu, mulyati juga menemukan bahwa aktivitas interaktif dan fisik memiliki dampak paling tinggi terhadap konsentrasi dan motivasi siswa.¹⁰

Dibanding *ice breaking* pasif seperti sapaan biasa, tipe aktif kognitif lebih bagus karena bukan hanya “mencairkan suasana”, tetapi juga mengaktifkan kembali otak siswa melalui perhatian, ingatan, koordinasi, dan kecepatan berpikir. Modul *ice breaking* dari Kementerian Pekerjaan Umum dan Rumah Rakyat (PUPR) bahkan menyebut bahwa yel-yel memang memulihkan konsentrasi dan menumbuhkan semangat, tetapi jenis permainan dan aktivitas yang lebih menuntut keterlibatan mental memberi efek pemulihan yang lebih kuat karena siswa benar-benar fokus pada instruksi dan respons.¹¹

MTs Makrifatul Ilmi merupakan madrasah tsanawiyah yang menyediakan fasilitas asrama pondok pesantren, tempat sebagian besar siswanya tinggal dan menempuh pendidikan. Di pondok pesantren ini, santri menjalani rutinitas harian yang sangat padat, dimulai dari kegiatan Subuh hingga pukul 10 malam. Intensitas kegiatan yang tinggi tersebut sering kali menimbulkan kondisi kelelahan pada santri, yang kemudian berdampak pada rasa mengantuk, menurunnya semangat,

¹⁰ S Mulyati, “Serious Game to Training Focus for Children with Attention Deficit Hyperactivity Disorder: ‘Tanji Adventure to the Diamond Temple,’” *Khazanah Informatika : Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika*, 2023, <https://doi.org/10.23917/khif.v9i1.18393>.

¹¹ Jenderal Sumber Daya Air Direktur, TEKNIK MEMECAH KEBEKUAN (ICE BREAKING), 2019.

dan hilangnya konsentrasi ketika mereka belajar di kelas sehingga prestasi belajar yang diperoleh tidak tercapai sesuai tujuan belajar.

Dari hasil wawancara bersama pembina pondok pesantren Makrifatul Ilmi, dalam kesempatan ini bersama Bapak Ahmad Bahrudin Azis, selaku koordinator pembina santri putra yang dilakukan oleh peneliti dalam kesempatan pra penelitian pada 30 september 2025, diketahui bahwa santri sudah memulai kegiatan dari sebelum subuh yaitu pukul 04:00 sampai malam hari tepatnya 22:00.¹²

Fenomena ini menjadi tantangan serius dalam proses pembelajaran, sehingga guru di sekolah merasa perlu menerapkan teknik *ice breaking* yang tepat sebagai upaya untuk mengembalikan konsentrasi dan semangat belajar siswa, dengan harapan efektifitas dari kegiatan belajar dan memperoleh hasil belajar yang diharapkan dapat tercapai sesuai tujuan.

Dari penjelasan latar belakang tersebut, penulis telah melakukan penelitian dengan tujuan untuk melihat pengaruh penerapan *ice breaking* terhadap konsentrasi serta semangat belajar siswa, dengan judul Pengaruh Penerapan *ice breaking* Terhadap Konsentrasi Belajar Dan Semangat Belajar Siswa Madrasah Tsanawiyah Makrifatul Ilmi Bengkulu Selatan.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang tersebut di atas, maka diperoleh beberapa masalah yang teridentifikasi sebagai berikut:

¹² Wawancara Pribadi dengan Ahmad Bahrudin Azis, Bengkulu Selatan, 30 September 2025.

1. Kurangnya semangat dan konsentrasi belajar siswa
2. Proses pembelajaran yang monoton dan membosankan untuk siswa
3. Siswa sering terdistraksi sehingga konsentrasi belajar mereka teralihkan
4. Siswa yang kelelahan cenderung malas atau tidak semangat dan tidak konsentrasi dalam belajar

C. Batasan Masalah

Membatasi perdebatan pada pokok bahasan penelitian utama adalah tujuan dari membahas luas atau keterbatasan tantangan penelitian ini. Cakupan penelitian dapat mengidentifikasi ide-ide kunci dari isu tersebut, sehingga semua masalah penelitian menjadi mudah dipahami.

Saat membahas topik utama yang akan dieksplorasi, cakupan penelitian sangat penting. Hal ini untuk mencegah kesalahpahaman saat menganalisis temuan penelitian. Ruang lingkup yang dimaksud adalah sebagai penegasan batasan-batasan objek penelitian. Pada penelitian ini batasannya adalah sebagai berikut:

1. Tempat penelitian ini dibatasi hanya dilakukan di Madrasah Tsanawiyah Makrifatul Ilmi Bengkulu Selatan.
2. Populasi dalam penelitian ini dibatasi hanya pada siswa Madrasah Tsanawiyah Makrifatul Ilmi Bengkulu Selatan, dengan sampel 3 kelas atau 68 siswa.
3. Penerapan *ice breaking* yang dimaksud dalam penelitian ini dibatasi pada jenis *ice breaking* yang tepat dan dapat memantik konsentrasi belajar dan

semangat belajar siswa di kelas, bukan *ice breaking* yang sekedar yel-yel, tepuk tangan atau sapaan.

D. Rumusan Masalah

Dari penjelasan yang telah disebutkan pada latar belakang, peneliti merumuskan pokok permasalahan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Apakah penerapan *ice breaking* berpengaruh terhadap konsentrasi belajar?
2. Apakah penerapan *ice breaking* berpengaruh terhadap semangat belajar?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk menganalisis pengaruh penerapan *ice breaking* terhadap konsentrasi belajar.
2. Untuk menganalisis pengaruh penerapan *ice breaking* terhadap semangat belajar.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan memperluas wawasan dan meningkatkan pengetahuan guru mengenai teknik *ice breaking* yang dapat digunakan untuk mengembalikan konsentrasi dan semangat siswa yang mulai hilang dalam proses pembelajaran sehingga dapat mencapai prestasi belajar yang tinggi.

2. Manfaat Praktis

- a. Penelitian ini diharapkan menjadi wawasan pengetahuan baru bagi peneliti, memberikan *experience* belajar yang berharga, serta berfungsi sebagai modal untuk kegiatan selanjutnya yang dapat diterapkan ketika terjun langsung sebagai tenaga pendidik.

- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi tambahan serta bahan evaluasi bagi para pendidik dalam merancang strategi pembelajaran yang mengintegrasikan teknik *ice breaking*.
- c. Untuk siswa, dengan adanya penelitian yang telah dilakukan ini, peneliti berharap dapat menumbuhkan semangat belajar dan konsentrasi belajar siswa dan selalu mengikuti pembelajaran dengan konsentrasi dan selalu menghormati guru, siapa pun itu dan bagaimanapun metode mengajarnya.

G. Sistematika Pembahasan

Dalam penulisan tesis penelitian ini akan disusun menjadi tiga komponen utama, komponen awal, komponen tengah dan komponen akhir. Bagian awal penulisan tesis dimulai dari halaman depan atau judul tesis, halaman pernyataan tidak plagiat, halaman persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, pedoman transliterasi, abstrak, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, dan daftar istilah.

1. BAB I Berisi latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan, manfaat penelitian dan sistematika pembahasan
2. BAB II berisi kerangka teori, penelitian terdahulu, kerangka pikir dan hipotesis penelitian.
3. BAB III berisi pendekatan dan jenis penelitian, tempat dan waktu penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data dan teknik pengolahan data.
4. BAB IV berisi hasil dan pembahasan penelitian.
5. BAB V terdiri dari kesimpulan dan saran