

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Pembelajaran Matematika

a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud perubahan tingkah laku dan kemampuan bereaksi yang relatif permanen atau menetap karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya. Banyak sekali faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar. Muhibbinsyah (dalam Sugihartono dkk, 2007: 78) membagi faktor-faktor yang mempengaruhi belajar menjadi 3 macam, yaitu: (1) faktor internal, yang meliputi keadaan jasmani dan rohani siswa; (2) faktor eksternal yang merupakan kondisi lingkungan disekitar siswa; dan (3) faktor pendekatan belajar yang merupakan jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pelajaran.

Belajar yang efektif sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor kondisional yang ada. Hal tersebut dikarenakan apabila tujuan belajar berbeda, maka dengan sendirinya cara belajar juga harus berbeda. Menurut Oemar Hamalik (2001: 32-33), faktor-faktor belajar tersebut adalah:

- 1) Faktor kegiatan, penggunaan dan ulangan. Siswa yang belajar melakukan banyak kegiatan baik kegiatan neural system, seperti melihat, mendengar, merasakan, berfikir, kegiatan motoris dan sebagainya diperlukan untuk

memperoleh pengetahuan, sikap, kebiasaan dan minat. Apa yang telah dipelajari perlu digunakan secara praktis dan diadakan ulangan secara terus menerus di bawah kondisi yang serasi, sehingga penguasaan hasil belajar lebih mantap.

- 2) Belajar memerlukan latihan, dengan jalan: relearning, recalling dan reviewing agar pelajaran yang terlupakan dapat dikuasai kembali dan pelajaran yang belum dikuasai akan dapat lebih mudah dipahami.
- 3) Belajar siswa lebih berhasil, belajar akan lebih berhasil jika siswa merasa berhasil dan mendapatkan kepuasannya. Belajar hendaknya dilakukan dalam suasana yang menyenangkan.
- 4) Siswa yang belajar perlu mengetahui apakah ia berhasil atau gagal dalam belajarnya. Keberhasilan akan menimbulkan kepuasan dan mendorong belajar lebih baik, sedangkan kegagalan akan menimbulkan frustrasi.
- 5) Faktor asosiasi besar manfaatnya dalam belajar, karena semua pengalaman belajar antara yang lama dengan yang baru secara berurutan diasosiasikan, sehingga menjadi kesatuan pengalaman.
- 6) Pengalaman masa lampau (bahan apersepsi) dan pengertian-pengertian yang telah dimiliki oleh siswa besar peranannya dalam proses belajar. Pengalaman dan pengertian itu menjadi dasar untuk menerima pengalaman-pengalaman baru dan pengertian-pengertian baru.
- 7) Faktor kesiapan belajar. Murid yang telah siap belajar akan dapat melakukan kegiatan belajar lebih mudah dan lebih berhasil. Faktor kesiapan ini erat hubungannya dengan

masalah kematangan, minat, kebutuhan dan tugas-tugas perkembangan.

- 8) Faktor minat dan usaha. Belajar dengan minat akan mendorong siswa belajar lebih baik daripada belajar tanpa minat. Minat itu timbul apabila murid tertarik akan sesuatu karena sesuai dengan kebutuhannya atau merasa bahwa sesuatu akan dipelajari dirasakan bermakna bagi dirinya. Namun demikian, minat tanpa adanya usaha yang baik maka belajar juga sulit untuk berhasil.
- 9) Faktor-faktor fisiologis. Kondisi badan siswa yang belajar sangat berpengaruh dalam proses belajar. Karena itu faktor fisiologis sangat menentukan berhasil atau tidaknya murid belajar.
- 10) Faktor intelegensi. Murid yang cerdas akan lebih berhasil dalam kegiatan belajar, karena ia lebih mudah menangkap dan memahami pelajaran dan lebih mudah mengingat-ingatnya.

Selama proses belajar, dibutuhkan teori-teori agar tercapainya tujuan pembelajaran. Terdapat empat teori belajar yakni behavioristik, kognitif, humanistik, dan konstruktivistik.

a) Teori Belajar Behavioristik

Belajar dalam teori behavioristik artinya proses interaksi antara rangsangan dan tanggapan yang akan membuat perubahan pada tingkah laku. Bentuk perubahan peserta didik adalah bertingkah laku dengan cara baru sebagai hasil interaksi antara rangsangan dan tanggapan. Teori behavioristik menyatakan bahwa

peserta didik dianggap belajar jika terjadi perubahan pada tingkah lakunya (Herliani dkk, 2021:85-86).

Berdasarkan uraian teori tersebut belajar merupakan perubahan akan tingkah laku, di mana peserta didik dianggap telah belajar bilamana tingkah lakunya telah berubah. Aplikasi dalam teori ini adalah bahwa kegiatan belajar ditekankan dengan menuntut peserta didik untuk mengungkapkan kembali pengetahuan yang sudah dipelajari dalam bentuk kuis, tes atau laporan. Pada penelitian ini, penerapan teori behavioristik pada pembelajaran yakni pada e-modul yang didalamnya akan ditemukan soal berupa tes atau kuis interaktif untuk membuat peserta didik dapat mengungkapkan kembali pemahaman yang sama seperti yang telah diajarkan sebelumnya.

b) Teori Belajar Kognitivistik

Menurut teori ini, belajar merupakan perubahan seseorang dalam struktur mentalnya untuk menunjukkan perilaku berbeda dari sebelumnya. Empat prinsip dasar teori kognitivistik adalah belajar bergantung pada apa yang telah diketahui, belajar merupakan perubahan struktur mental seseorang, belajar adalah membangun pemahaman dari catatan, dan belajar adalah pemahaman aktif untuk memahami pengalaman (Herliani dkk, 2021:93-94).

c) Teori Belajar Humanistik

Belajar menurut teori humanistik menitik beratkan pada sikap saling menghargai untuk membantu individu

mengatasi masalah-masalah yang ada. Belajar dianggap berhasil jika mampu memahami diri sendiri dan lingkungannya dengan sebaik-baiknya. Proses belajar dalam teori ini berusaha memahami perilaku bukan dari sudut pandang pengamatnya, tapi perilakunya (Herliani dkk, 2021:106).

Aplikasi teori ini adalah dalam proses pembelajaran guru sebagai fasilitator harus memfasilitasi pengalaman belajar peserta didik dengan berbagi metode yang diterapkan. Peserta didik berperan sebagai pelaku utama dalam belajarnya. Belajar dikatakan berhasil bilamana peserta didik merasa senang, terjadi perubahan pola pikir, berinisiatif dalam belajar atas sikap dan kemauannya sendiri (Herliani dkk, 2021:110-111).

d) Teori Belajar Konstruktivistik

Teori konstruktivistik identik dengan belajar secara bebas dan menekankan pada proses untuk menggali pengetahuan dan pengalaman. Peserta didik dalam proses belajar mempunyai kebebasan untuk mengungkapkan pikirannya dengan bahasa sendiri sehingga peserta didik akan menjadi kreatif dan imajinatif (Herliani dkk, 2021:114).

Belajar dalam teori ini lebih menekankan proses daripada hasil dikarenakan proses melibatkan strategi dan cara belajar yang dinilai sangat penting. Dari proses belajar tersebut maka akan mempengaruhi pola pikir peserta didik (Herliani dkk, 2021:115).

b. Pengertian Pembelajaran Matematika

Matematika merupakan pelajaran yang wajib dipelajari siswa mulai dari sekolah dasar sampai tingkat pendidikan tinggi. Pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah basic atau dasar yang sangat penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa (Ratnasari, 2019). Dalam proses pembelajaran matematika harus dalam kondisi yang menyenangkan, efektif, dan indikator dalam materi pembelajaran.

Mata pelajaran matematika disajikan mulai dari tingkat sekolah dasar sampai tingkat perguruan tinggi. Matematika bagi siswa SD berguna untuk kepentingan hidup pada lingkungannya, untuk mengembangkan pola pikirnya, dan untuk mempelajari ilmu-ilmu yang kemudian. Selain itu, matematika tidak hanya membekali kita dengan berbagai keterampilan, tetapi juga menubuhkan dan menguatkan berbagai sikap khusus serta menjadikan matematika bagian penting dalam kehidupan peserta didik (Putra & Milenia, 2021).

Berdasarkan beberapa istilah di atas mengenai matematika tersebut maka pembelajaran matematika merupakan suatu pembelajaran penting yang harus diberikan pada peserta didik dari mulai sekolah dasar untuk melengkapi kemampuan peserta didik dalam mendapatkan kompetensi tentang bahan matematika yang dipelajari.

c. Tujuan pembelajaran matematika

Tujuan umum pada pendidikan matematika di SD ialah supaya peserta didik mampu dan terampil menggunakan matematik. Berikut adalah tujuan pembelajaran matematika SD:

- 1) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep, dan mengaplikasikan konsep algoritme.
 - 2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam generalisasi, menyusun bukti atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
 - 3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
 - 4) Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram atau media lain untuk menjelaskan keadaan atau masalah.
 - 5) Mempunyai sikap menghargai penggunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari (Susanto, 2013).
- d. Metode pembelajaran matematika

Perkembangan mental siswa di sekolah, antara lain, meliputi kemampuan untuk bekerja secara abstraksi menuju konseptual. Implikasinya pada pembelajaran, harus memberikan pengalaman yang bervariasi dengan metode yang efektif dan bervariasi. Pembelajaran harus memperhatikan minat dan kemampuan siswa.

Penggunaan metode yang tepat akan turut menentukan efektifitas dan efisiensi pembelajaran. Pembelajaran matematika perlu dilakukan dengan sedikit ceramah dan metode-metode yang berpusat pada guru, serta lebih menekankan pada interaksi peserta didik. Penggunaan metode yang bervariasi akan sangat membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran matematika.

Pengalaman belajar di sekolah harus fleksibel dan tingkah laku, serta perlu menekankan pada kreativitas, rasa ingin

tahu, bimbingan dan pengarahan kearah kedewasaan. Sesuai dengan pendekatan seperti telah dibahas pada bahasan sebelumnya, pembelajaran harus dipilih dan dikembangkan untuk meningkatkan aktivitas dan kreativitas siswa. Tiap metode tidak berdiri sendiri tanpa terlibatnya metode lain.

Berikut dikemukakan beberapa metode pembelajaran yang dapat dipilih oleh guru, yaitu:

1) Metode pemecahan masalah

Pemecahan masalah merupakan tipe belajar aktif yang tingkatnya paling tinggi dan kompleks dibanding tipe belajar yang lain. Pemecahan masalah dalam matematika dipandang sebagai dasar aktivitas matematika. Matematika kelihatannya tidak dapat dipahami jika tanpa masalah (Cooney, 1975: 244). Masalah dalam matematika adalah suatu persoalan yang mana siswa sendiri dapat menyelesaikan tanpa menggunakan cara atau algoritma yang rutin (Russeffendi, 1977: 216). Suatu persoalan menjadi masalah atau memberikan tantangan yang sapat dipecahkan dengan prosedur rutin yang diketahui siswa (Cooney, 1975: 242).

2) Metode Inkuiri

Metode inkuiri adalah metode belajar dengan inisiatif sendiri yang dapat dilaksanakan secara individu atau dalam kelompok. Situasi inkuiri ideal dalam kelas matematika terjadi jika siswa-siswa merumuskan prinsip matematika baru melalui bekerja sendiri atau dalam kelompok kecil dengan pengarahan minimal dari guru. Tujuan penggunaan metode

ini adalah agar siswa belajar metode ilmiah dan dapat menerapkan kedalam suasana lain.

Dalam metode ini guru selain berperan sebagai pengarah dan pembimbing, juga sebagai sumber informasi data yang diperlukan. Siswa masih harus mengumpulkan informasi tambahan, membuat hipotesis dan mengetesnya. Jasdi, peran utama guru dalam hal ini adalah sebagai moderator. Metode ini terdiri dari empat tahap, yaitu:

- a) Merangsang siswa dengan pertanyaan, pernyataan, permainan, teka-teki dan sebagainya
- b) Sebagai respon atas rangsangan yang diterima, siswa menentukan prosedur mencari dan mengumpulkan informasi atau data yang diperlukannya untuk memecahkan masalah.
- c) Menghayati pengetahuan yang diperoleh dengan inkuiri yang baru dilaksanakan.
- d) Menganalisis metode inkuiri dan prosedur yang ditemukan untuk dijadikan metode umum yang dapat diaplikasikannya ke situasi lain.

3) Metode Diskusi

Diskusi menurut Suryosubroto (2009:167) adalah percakapan ilmiah oleh beberapa yang tergabung dalam satu kelompok untuk saling bertukar pendapat tentang suatu masalah atau bersama-sama mencari pemecahan mendapatkan jawaban dan kebenaran atas suatu masalah.

Menurut Wahab (2008:100) diskusi adalah suatu tugas yang benarbenar memerlukan keahlian. sedangkan menurut Sagala (2011:208) Diskusi adalah percakapan

ilmiah yang reponsif berisikan pertukaran pendapat yang dijamin dengan pertanyaan-pertanyaan problematis pemunculan ide-ide dan pengujian ide-ide ataupun pendapat dilakukan oleh beberapa orang yang tergabung dalam kelompok itu yang diarahkan untuk memperoleh pemecahan masalahnya dan untuk mencari kebenaran. Dalam diskusi selalu ada suatu pokok yang dibicarakan. Dalam percakapan itu diharapkan para pembicara tidak menyimpang dari pokok pembicaraan. Mereka harus selalu senantiasa kembali kepada pokok masalahnya. Pada hakikatnya diskusi berbeda dengan percakapan, situasi lebih santai kadang diselingi dengan humor. Dalam diskusi, semua anggota turut berfikir dan diperlukan disiplin yang ketat.

4) Metode *Discovery Learning*

Menurut Djamarah (2008: 22) *Discovery Learning* adalah belajar mencari dan menemukan sendiri. Dalam sistem belajar mengajar ini guru menyajikan bahan pelajaran yang tidak berbentuk final, tetapi anak didik diberi peluang untuk mencari dan menemukan sendiri dengan menggunakan teknik pendekatan pemecahan masalah.

e. Materi Pengukuran Panjang dengan Satuan Baku Pengukuran Panjang dengan Satuan Baku

Ada beberapa jenis alat ukur panjang baku yang dapat digunakan untuk mengukur panjang suatu benda. Setiap alat ukur tersebut digunakan sesuai benda yang diukur.



Penggaris digunakan untuk mengukur panjang garis atau benda-benda lain yang panjangnya kurang dari 1 meter.



Meteran pita digunakan oleh penjahit untuk mengukur panjang kain yang akan dijadikan pakaian.



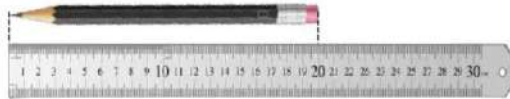
Meteran rol kecil digunakan oleh tukang kayu untuk mengukur panjang kayu atau ruangan. Meteran rol kecil ini dapat digunakan untuk mengukur panjang benda hingga 10 meter.



Meteran rol besar digunakan untuk mengukur panjang dan lebar tanah hingga 50 meter.

Langkah-langkah untuk melakukan pengukuran panjang benda menggunakan penggaris adalah sebagai berikut:

- 1) Letakkan salah satu ujung benda sejajar dengan angka 0 pada penggaris.
- 2) Perhatikan angka yang tepat sejajar dengan ujung lainnya pada benda tersebut.
- 3) Angka tersebut merupakan panjang benda yang diukur.



Berdasarkan pengukuran pada gambar di atas, panjang pensil adalah 20 cm.

Perhatikan tangga satuan panjang di bawah ini!



km = kilometer

hm = hektometer

dam = dekameter

m = meter

dm = desimeter

cm = centimeter

mm = milimeter

Contoh :

$$3 \text{ km} \times 1.000 \text{ m} = 3.000 \text{ m}$$

$$2 \text{ km} + 275 \text{ m} = (2 \times 1.000 \text{ m}) + 275 \text{ m} = 2.000 \text{ m} + 275 \text{ m} = 2.275 \text{ m}$$

2. Konsentrasi Belajar

a. Pengertian konsentrasi belajar

Konsentrasi (perhatian memusat) yakni memusatkan pikiran, perasaan, dan kemauan pada satu objek (Ahmadi, 2009:151). Konsentrasi dimaksudkan segenap kekuatan perhatian pada suatu situasi belajar Sardiman, 2011:40). Konsentrasi (pemusatan perhatian) maksudnya,

perhatian seseorang yang hanya ditujukan pada satu objek, dengan sifat agak tetap, kukuh, kuat dan tidak mudah memindahkan perhatiannya pada objek lain (Romlah,2010:81). Menurut Ibrahim Elfiky Konsentrasi adalah pemfokusan terhadap suatu objek di mana kita mampu menyelaraskan antara kekuatan hati dan pikiran (Wibowo & Hamirin,2012:190).

Dalam belajar diperlukan pemusatan perhatian (konsentrasi). Tanpa ini perbuatan belajar akan menghasilkan kesia-siaan. Kekecewaanlah yang ditemui. Ketidakmampuan seseorang berkonsentrasi dalam belajar disebabkan buyarnya perhatian terhadap suatu objek (Djamarah : 97). Hal inilah yang tidak diinginkan oleh siapapun yang sedang belajar.

Konsentrasi belajar merupakan kemampuan memusatkan perhatian pada pelajaran, pemusatan perhatian tersebut tertuju pada isi bahan belajar maupun proses memperolehnya (Dimyanti & Mujiono,2006: 239).

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa konsentrasi adalah suatu proses pemusatan pikiran kepada suatu objek tertentu. Dengan kata lain di dalam konsentrasi, orang harus berusaha keras agar segenap perhatiannya hanya boleh terfokus pada satu objek saja.

Sedangkan konsentrasi belajar adalah memusatkan segenap kekuatan perhatian siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Artinya siswa memperhatikan guru, mendengarkan, melihat dan memusatkan fikiran terhadap apa yang disampaikan guru, dan merespon stimulus yang diberikan guru dan menyampingkan semua hal yang tidak berhubungan dengan pelajaran.

b. Indikator konsentrasi belajar

Menurut (Chyquitita et al., 2018) indikator konsentrasi belajar siswa adalah sebagai berikut:

- 1) Aspek kognitif, adalah kemampuan siswa untuk berfikir yang ditandai dengan:
 - a) Dapat memahami setiap materi yang disampaikan oleh guru
 - b) Kesiapan pengetahuan yang dapat hadir bila diperlukan
 - c) Dapat mengaplikasikan pengetahuan yang ada
- 2) Aspek afektif adalah perilaku yang berkaitan dengan penerimaan terhadap materi yang sedang disampaikan ditandai oleh:
 - a) Adanya penerimaan atau tingkat perhatian tertentu terhadap sumber informasi (guru)
 - b) Selalu bersikap aktif dengan bertanya dan memberikan argumentasi mengenai materi pelajaran yang disampaikan
- 3) Aspek psikomotor adalah kemampuan yang menyangkut aktivitas fisik atau keterampilan mengerjakan sesuatu, ditandai dengan :
 - a) Adanya gerakan anggota badan yang tepat atau sesuai dengan petunjuk guru
 - b) Membuat catatan atau menulis informasi, membuat jawaban atau mengerjakan tugas

c. Pentingnya konsentrasi belajar

Konsentrasi dalam belajar sangat dibutuhkan oleh siswa dalam mengikuti proses pembelajaran agar kompetensi yang diharapkan dapat dikuasainya, karena jika siswa tidak

berkonsentrasi dapat menimbulkan ketidakseriusan dalam belajar dan daya pemahaman terhadap materi pun menjadi berkurang. Padahal konsentrasi merupakan modal utama bagi siswa dalam menerima materi serta menjadi indikator suksesnya pelaksanaan pembelajaran apabila seseorang mengalami kesulitan konsentrasi maka proses belajar mengajar menjadi tidak maksimal (Aviana & Hidayah. 2015),

Konsentrasi sangat penting dimiliki oleh siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Tinggi atau tidaknya konsentrasi siswa sangat berpengaruh terhadap hasil belajar. Konsentrasi yang tinggi juga mampu untuk mempengaruhi sikap seseorang dalam suatu proses pembelajaran agar mencapai hasil yang maksimal dikarenakan sikap dan konsentrasi memiliki hubungan yang positif (Puspitasari dkk, 2019:23).

Begitu pentingnya konsentrasi bagi siswa. Hal tersebut dikarenakan aspek yang mendukung siswa dalam belajar adalah konsentrasi. Jika siswa tidak dapat berkonsentrasi pada pelajaran yang sedang berlangsung maka dampaknya akan merugikan diri siswa itu sendiri karena tidak mendapatkan apapun dari pelajaran tersebut. Pentingnya konsentrasi bagi siswa sehingga menjadi prasyarat bagi siswa agar dapat belajar dan berhasil mencapai tujuan pembelajaran.

Beberapa penjelasan tentang pentingnya konsentrasi belajar menurut Winata (2021:31) yaitu sebagai berikut:

- 1) Kecepatan

Kemampuan kita dalam berkonsentrasi akan mempengaruhi kecepatan dalam menangkap materi yang kita butuhkan.

2) Kekuatan

Konsentrasi adalah sumber kekuatan. Pikiran kita akan bekerja berdasarkan "ingat" dan "lupa". Pikiran kita tidak bisa bekerja untuk lupa dan untuk ingat dalam satu waktu. Lupa dan ingat akan dilakukan secara bergantian dalam tingkat kecepatan yang sangat maha super.

3) Keseimbangan

Semakin bagus kemampuan kita dalam berkonsentrasi, maka semakin cepat kita bisa menangkap signal dari dalam diri tentang apa yang kurang, apa yang lebih, apa yang perlu dilakukan, atau apa yang perlu dihindari, apa yang baik dan apa yang tidak baik.

d. Cara meningkatkan konsentrasi belajar

Dalam buku (Isnawati,2020 :87-90) cara meningkatkan konsentrasi belajar yaitu:

1) Kesiapan Belajar

Sebelum melakukan aktivitas belajar maka seseorang harus benar-benar dalam kondisi fresh (segar) untuk belajar. Untuk siap melakukan aktivitas belajar ada dua hal yang perlu diperhatikan, yaitu kondisi fisik dan psikis. Kondisi fisik harus bebas dari gangguan penyakit, bebas dari kondisi kurang gizi, dan bebas dari rasa lapar. Kondisi psikis harus steril dari gangguan konflik kejiwaan atau ketegangan emosional. Seperti cemas, kecewa, patah hati, iri, dan dendam. Masalah- masalah konflik kejiwaan ini harus diselesaikan terlebih dahulu. Pikiran harus benar-benar jernih, jika hendak melakukan kegiatan belajar.

2) Menanamkan Minat

Menanamkan minat dan motivasi belajar dengan cara mengembangkan imajinasi berpikir untuk membangkitkan minat dan motivasi belajar maka yang perlu diketahui antara lain yaitu: Apa yang dipelajari, untuk apa mempelajari materi pelajaran tersebut, apa hubungan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari dan bagaimana cara mempelajarinya.

Dengan mengetahui keempat hal tersebut di atas, maka seorang anak akan belajar secara terarah atau lebih terfokus pada materi pelajaran. Kemudian untuk membangkitkan faktor intelektual dan emosional belajar seorang anak, maka perlu mengembangkan dan membiasakan berimajinasi dalam berpikir. Yang maksudnya yaitu membiasakan untuk menjelajah dengan berusaha membayangkan gambaran bentuk akan digiring pada pola belajar aktif dan kreatif.

3) Cara Belajar yang Baik

Cara belajar yang baik untuk memudahkan konsentrasi belajar dibutuhkan panduan untuk mengaktifkan cara berpikir, menyelesaikan fokus masalah dan pengarahan rasa ingin tahu, juga harus membuat tujuan yang hendak dicapai dan cara-cara menghidupkan dan mengembangkan rasa ingin tahu seorang anak hingga tuntas terhadap apa yang hendak dipelajarinya. Dengan kata lain yaitu berusaha menyusun kerangka berpikir dan bertindak sedikit demi sedikit dalam menyelesaikan masalah.

4) Lingkungan Belajar Harus Kondusif

Belajar membutuhkan lingkungan yang kondusif untuk memperoleh hasil belajar secara optimal. Harus diupayakan tempat dan ruangan yang nyaman. Teratur dan bersih. Suasana pun harus nyaman untuk belajar.

5) Belajar Aktif

Jika seorang anak sulit berkonsentrasi belajar di sekolah atau sulit mengerti apa yang telah dijelaskan guru dan sebagainya. Maka kita harus dapat mengembangkan pola belajar aktif. Kita harus aktif belajar dan berani mengungkapkan ketidaktahuan pada guru dan teman. Buang rasa malu dan rasa takut pada guru. Guru tidak akan memberi hukuman pada seorang anak yang proaktif dalam belajar. Jika seorang anak proaktif dalam belajar maka seorang anak yang belajar proaktif akan menghalau proses pengembangan pikiran (duplikasi pikiran). Seorang anak yang belajar tetap fokus pada pelajaran dan intensitas konsentrasi belajar pun akan menjadi semakin optimal.

6) Perlu Disediakan Waktu untuk Menyegarkan Pikiran

Saat menghadapi kejemuhan belajar dan saat seorang anak belajar di rumah dan akhirnya menghadapi kesulitan (jalan buntu) dalam mempelajari materi pelajaran. Kadangkala menimbulkan rasa jenuh dan bosan untuk berpikir. Jika hal ini terjadi maka jangan menyuruh si anak untuk memaksakan diri untuk terus belajar. Dan jika dipaksakan akan menimbulkan kepenatan dan kelelahan. Sehingga akan menimbulkan antipati untuk belajar. Dan jalan keluarnya si anak disediakan waktu 5-10 menit untuk

beristirahat sejenak dengan mengalihkan perhatian pada hal lain yang bersi-fat menyenangkan. Karena jika kepenatan dan kelelahan daya pikir atau daya kerja otak seseorang hilang dan pikiran kembali fresh, maka seorang dapat kembali melanjutkan pelajarannya yang tertunda tersebut.

3. *Ice Breaking Game*

a. Pengertian *ice breaking game*

Ice Breaking terdiri dari dua padanan kata dalam Bahasa Inggris yang mengandung makna "memecahkan es". Istilah ini sering dipakai dalam training dengan maksud menghilangkan kebakuan-kebakuan di antara peserta latihan, sehingga mereka saling mengenal, mengerti dan bisa saling berinteraksi dengan baik antara satu dengan yang lainnya. Hal ini dimungkinkan karena perbedaan status, usia, pekerjaan, penghasilan, jabatan dan sebagainya akan menyebabkan terjadinya dinding pemisah antara peserta yang satu dengan yang lainnya. Untuk melebur dinding-dinding penghambat tersebut, diperlukan sebuah proses *Ice Breaking*. Ketika pikiran tidak bisa terfokus lagi, maka segera di butuhkan upaya perusatan perhatian kembali. Upaya yang bisa dilakukan oleh pengajar konvensional adalah dengan meningkatkan intonasi suara yang lebih keras lagi, mengancam atau bahkan memukul-ukul meja untuk meminta perhatian kembali.

Upaya demikian justru akan semakin memperparah situasi pembelajaran, karena sebenarnya pada proses pembelajaran sangat dibutuhkan keterlibatan emosional peserta pelatihan. Ketika otak menerima ancaman atau tekanan, kapasitas syaraf untuk berfikir rasional mengecil, Otak "dibajak secara

emosional". Dengan demikian sangatlah penting bagi Pengajar untuk menguasai berbagai teknik *Ice Breaking* dalam upaya untuk terus menjaga "stamina" belajar para peserta pelatihnnya. Dengan kata lain ketika suasana sudah memanas, menegang, maka perlu suatu minuman yang dingin dan menyegarkan, yaitu suatu *Ice Breaking* agar suasana kembali dingin dan otak siap menuju kegiatan pembelajaran yang lebih menantang Jadi dapat dikatakan pula bahwa *Ice Breaking* diartikan sebagai sesuatu yang dingin dan perlu diberikan pada suasana yang panas.

Menurut Syam Mahfud (2010:15) *ice breaking* adalah suatu aktivitas kecil dalam suatu acara yang bertujuan agar peserta mengenal peserta lain dan merasa nyaman dengan lingkungan barunya. Kegiatan ini biasanya berupa suatu humor, kadang berupa kegiatan yang cenderung memalukan, kegiatan berupa informasi, pencerahan, atau dapat juga dalam bentuk permainan sederhana. Selanjutnya *ice breaking* bisa diartikan sebagai usaha untuk memecahan atau mencairkan suasana yang kaku seperti es agar menjadi lebih nyaman mengalir dan santai. Hal ini bertujuan agar materi-materi yang disampaikan dapat diterima (Nida, 2011:28).

Dari beberapa pendapat di atas, bisa disimpulkan bahwa *ice breaking* merupakan suatu aktivitas kecil dalam suatu kegiatan sebagai usaha untuk memecah suasana beku/kaku agar peserta merasa nyamandengan lingkungannya dan meningkatkan motivasi peserta untuk mengikuti kegiatan yang sedang dijalani.

b. Langkah -langkah *ice breaking*

Ice breaking merupakan kegiatan singkat yang dilakukan untuk mencairkan suasana, menghilangkan kebosanan, serta

meningkatkan kembali semangat dan perhatian siswa dalam pembelajaran. Kegiatan ini biasanya dikemas dalam bentuk permainan sederhana, gerakan, lagu, maupun aktivitas interaktif lainnya yang melibatkan seluruh siswa. Dengan adanya *ice breaking*, diharapkan suasana kelas menjadi lebih hidup, interaksi antara guru dan siswa semakin baik, serta proses pembelajaran dapat berlangsung secara lebih efektif. Agar pelaksanaan *ice breaking* dapat berjalan dengan optimal dan sesuai dengan tujuan pembelajaran, maka diperlukan langkah-langkah yang sistematis dalam penerapannya.

Sebelum menerapkan kegiatan *ice breaking* di dalam pembelajaran, guru perlu melakukan beberapa langkah persiapan agar kegiatan tersebut berjalan efektif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Persiapan ini penting supaya *ice breaking* tidak hanya menjadi hiburan, tetapi juga mampu meningkatkan fokus, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Hamruni. (2012:25). langkah-langkah yang dapat dilakukan guru sebelum menerapkan *ice breaking*:

1. Mengidentifikasi kondisi dan kebutuhan siswa

Guru perlu memahami kondisi siswa, seperti tingkat kejenuhan, konsentrasi, serta karakteristik kelas.

2. Menentukan tujuan pelaksanaan *ice breaking*

Tujuan harus jelas, misalnya untuk meningkatkan semangat belajar, mengurangi kebosanan, atau membangun interaksi sosial siswa.

3. Memilih jenis ice breaking yang sesuai

Kegiatan dipilih berdasarkan usia siswa, situasi kelas, dan kesesuaian dengan pembelajaran.

4. Menyesuaikan dengan materi pembelajaran

Ice breaking sebaiknya tetap relevan dengan materi agar mendukung proses belajar.

5. Menentukan waktu pelaksanaan

Ice breaking dilakukan pada saat yang tepat, seperti ketika siswa mulai kehilangan fokus.

6. Menyiapkan instruksi yang jelas

Guru perlu memastikan bahwa langkah-langkah kegiatan mudah dipahami oleh siswa.

7. Mempersiapkan alat atau media (jika diperlukan)

Media pendukung harus dipersiapkan sebelum pembelajaran dimulai.

8. Memperkirakan durasi kegiatan

Kegiatan dilakukan secara singkat, sekitar 3–10 menit agar tidak mengganggu waktu pembelajaran.

9. Memahami alur pelaksanaan ice breaking

Guru perlu menguasai langkah-langkah kegiatan agar pelaksanaan berjalan lancar.

10. Menciptakan suasana yang menyenangkan

Guru harus menunjukkan sikap antusias agar siswa ikut bersemangat.

c. Tujuan *ice breaking game*

Tujuan dilaksanakan ice breaking ini adalah:

- 1) Terciptanya kondisi-kondisi yang equal (setarap) antara sesama peserta dalam forum training.

- 2) Menghilangkan sekat-sekat pembatas di antara peserta, sehingga tidak ada lagi anggapan si anu pintar, si anu bodoh, si anu kaya, si anu bos, dan lain sebagainya, yang ada hanyalah kesamaan kesempatan untuk maju.
- 3) Terciptanya kondisi yang dinamis di antara peserta.
- 4) Menimbulkan kegairahan (motivasi) antara sesama peserta untuk melakukan aktivitas selama train ing berlangsung.

d. Kelebihan *ice breaking game*

Menurut (Lestari, 2022:21) selalu ada kelebihan dan kekurangan pada setiap Teknik pembelajaran termasuk juga yang ada pada teknik penggunaan *ice breaking game*. Adapun kelebihan dari penggunaan *ice breaking game*, yakni:

- 1) Waktu belajar akan terasa lebih cepat.
- 2) Memberikan kesan yang menyenangkan.
- 3) Dapat dipakai secara spontan atau secara terencana.
- 4) Dapat membuat suasana kelas menjadi kompak dan menyatu.

Sedangkan kekurangan dari penggunaan *ice breaking* yakni, penggunaannya disesuaikan oleh partisipasi dari siswa dan waktu yang dipakai. Apabila penggunaannya lama, maka siswa akan menjadi asik bermain.

e. Macam-macam *ice breaking game*

Handayani dalam bukunya menjelaskan bahwa ada banyak macam *ice breaking* yang dapat digunakan dalam pelatihan, beberapa di antaranya sebagai berikut.

1) Jenis Yel-yel

Yel-yel walaupun sederhana tetapi mempunyai tingkat "pemulih" yang paling baik dibanding jenis lain.

Dengan melakukan yel-yel selain konsentrasi menjadi pulih kembali, juga dapat menumbuhkan semangat yang tinggi dari peserta pelatihan untuk melanjutkan pelatihan. Selain itu, yel-yel juga terbukti efektif untuk menanamkan esprit de corp atau kekompakan tim dalam suatu pelatihan.

Banyak jenis yel yang bisa dilakukan dalam suatu pelatihan, tergantung dari tujuan yang ingin dicapai dari yel tersebut.

2) Jenis Tepuk Tangan

Tepuk tangan pada awalnya adalah merupakan salah satu ekspresi kegembiraan disamping tertawa. Biasanya kegembiraan yang diekspresikan dengan tepuk tangan adalah saat mendengar atau melihat diri kita atau orang lain yang memiliki hubungan dekat dengan kita mengalami suatu keberhasilan tertentu. Misalnya kita mendengar kabar kita dinyatakan lulus ujian, atau bisa juga anak kita sedang memenangkan suatu perlombaan tertentu.

Ice breaking jenis tepuk dapat dilakukan oleh siapa saja. Bagi peserta yang kurang suka menyanyi atau juga peserta yang kurang memiliki rasa percaya diri biasanya memilih model ini. Tepuk tangan juga sangat bagus dilakukan oleh siapa saja dengan tidak melihat usia. Dari anak kecil sampai orang tua tetap pantas melakukan jenis ini.

3) Jenis Menyanyi

Selama ini berdasarkan pengalaman, ice breaking jenis ini adalah yang paling banyak disukai oleh peserta pelatihan apalagi kalau pesertanya kebanyakan wanita. Untuk kepentingan ice breaking menyanyi tidaklah harus

lagu-lagu original ciptaan sendiri, tetapi bisa juga kita hanya menyanyikan lagu-lagu yang sedang ngetrend tetapi dengan lirik yang diganti sesuai dengan tema pelatihan.

4) Jenis Gerak Anggota Badan

Energizer jenis ini biasanya digunakan dalam pelatihan jika dilihat para peserta sudah kecapaian. Setelah sehabis mereka diskusi atau presentasi fasilitator, maka perlu digerakkan anggota badannya agar kondisi psikologis kembali fresh. Jenis ini bisa dilakukan secara individual maupun berpasangan.

5) Jenis *Games*

Semua orang menyukai permainan dari anak-anak sampai orang dewasa (Harianja dan Sapri, 2022:13-29). Lebih-lebih untuk anak usia dini yang tidak bisa lepas dari kata main. Untuk itu dalam memilih games atau permainan yang digunakan sebagai *ice breaker* guru harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

a) Faktor keselamatan

Selain memberikan kesenangan untuk peserta didik melalui games, dalam penerapannya keselamatan juga harus menjadi prioritas utama dalam menentukan jenis games yang dipilih. Terutama benda-benda yang ada di dalam kelas seperti, meja, kursi, almari dan sebagainya

b) Faktor waktu

Dalam penerapan games sebagai *ice breaker* guru harus mampu memilih games yang tidak terlalu banyak memakan waktu, sehingga kesan permainan yang diberikan hanyalah sebagai pembunuh waktu atau

menghabiskan waktu karena guru tidak lagi mempunyai materi yang diajarkan.

c) Faktor peralatan

Agar games menjadi lebih efektif guru hendaknya memilih games dengan menggunakan peralatan sederhana yaitu dengan memanfaatkan alat-alat yang ada di dalam kelas sebagai media pendukung games.

d) Faktor edukasi

Games yang dilaksanakan di dalam kelas haruslah tetap memiliki nilai-nilai edukatif yang bisa ditanamkan ke dalam jiwa peserta didik (.

Games yang dilaksanakan di dalam kelas haruslah tetap memiliki nilai-nilai edukatif yang bisa ditanamkan ke dalam jiwa peserta didik (Ratna,2020:16-17).

f. Manfaat *ice breaking game*

Ada beberapa manfaat melakukan *ice breaking*, diantaranya adalah menghilangkan kebosanan, kejenuhan, kecemasan dan kelebihan karena bisa keluar sementara dari rutinitas pelajaran dengan melakukan aktivitas gerak bebas dan ceria. Menurut (Fannani, 2010:69).

"Adapun manfaat *ice breaking* diantaranya, yaitu:

- 1) Melatih berfikir secara kreatif dan luas siswa.
- 2) Mengembangkan dan mengoptimalkan otak dan kreatifitas siswa.
- 3) Melatih siswa berinteraksi dalam kelompok dan bekerja sama dalam satu tim.
- 4) Melatih berfikir sistematis dan kreatif untuk memecahkan masalah. Meningkatkan rasa percaya diri.

- 5) Melatih menentukan strategi secara matang.
- 6) Melatih kreatifitas dengan bahan yang terbatas.
- 7) Melatih kosentrasi, berani bertindak dan tidak takut salah.
- 8) Merekatkan hubungan internasional yang renggang.
- 9) Melatih untuk menghargai orang lain.
- 10) Melatih mengambil keputusan dan Tindakan.

Adapun manfaat *ice breaking* dalam pembelajaran dikelas diantaranya, yaitu:

- 1) terjadinya proses penyampaian dan penyerapan, pemahaman informasi secara optimal, masikmal,
- 2) tumbuhnya motivasi guru dan siswa dalam proses pembelajaran,
- 3) menguatkan hubungan antara guru dengan siswa (Lutfi,2014:23)

Jadi, berdasarkan manfaat tersebut, maka jelaslah *bahwa ice breaking* dapat menjadi salah satu alternatif untuk digunakan dalam pembelajaran agar tidak monoton dan tidak membosankan bagi siswa, serta penyampaian dalam pembelajarn bisa maksimal dan optimal.

4. Karakteristik Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar

a. Pengertan siswa kelas rendah

Tingkatan pertama sekolah formal di Indonesia daapat dimulai pada sekolah dasar. Sekolah dasar adalah lembaga yang mendidik anak usia antara 6 sampai 12 tahun selama enam tahun. Tujuan utama sekolah dasar adalah menyelenggarakan pendidikan, termasuk proses pembelajarannya, kepada siswa yang telah berusia enam tahun atau yang telah ditentukan untuk dapat mengikuti pendidikan dasar (Kurniawan, 2015). Setiap

warga negara wajib mengikuti pendidikan dasar, karena sekolah dasar memiliki tujuan yang bermanfaat bagi diri sendiri maupun lingkungan. Tujuan sekolah dasar adalah memberikan OHU REF kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengetahuan dan kemampuan mendasar dalam upaya membentuk individu menjadi warga negara yang bertanggung jawab. Agar siswa mampu memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari, maka pendidikan di sekolah dasar perlu mampu mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa.

Siswa adalah subjek dalam proses pembelajaran. Siswa merupakan anak yang sedang menempuh proses pembelajaran di sekolah dasar untuk menyesuaikan diri dan memperoleh keberhasilan ketika dewasa (Diyantini, dkk. 2015). Siswa sekolah dasar dimulai dari umur 6-12 tahun. Terdapat dua periode tingkatan pada sekolah dasar yaitu kelas rendah dan kelas tinggi. Siswa kelas rendah biasanya dimulai dari umur 6-9 tahun. Sedangkan siswa kelas rendah dimulai dari 9-12 tahun.

Pada kelas rendah, siswa lebih bergantung pada guru. Perkembangan fisik siswa kelas bawah telah matang hingga saat ini. Siswa mampu menjaga keseimbangan tubuh secara harmonis. Siswa kelas rendah sedikit mampu mengendalikan emosi, mengekspresikan diri, memutuskan mana yang benar dan salah, serta terpisah dari orang tua dalam perkembangan emosi. Kemampuan siswa kelas rendah dalam mengklasifikasikan benda, melakukan serialisasi, memiliki perbendaharaan kata yang banyak, sudah mulai tertarik menulis angka, aktif berbicara, dan sudah mengetahui arti sebab akibat merupakan indikator perkembangan kognitifnya.

Dapat disimpulkan bahwa siswa kelas rendah masih merupakan golongan anak usia dini. Siswa yang duduk di bangku sekolah dasar dari kelas 1-3 inilah yang dimaksud dengan siswa kelas rendah. Biasanya, siswa kelas rendah memerlukan perhatian khusus karena masih lemah dalam berkonsentrasi. Siswa kelas rendah lebih mudah mengekspresikan diri dan masih sulit untuk mengendalikan emosinya.

b. Karakteristik perkembangan siswa kelas rendah

Pembelajaran akan dilaksanakan dengan berdasarkan rancangan guru yang disesuaikan dengan karakteristik perkembangan siswa kelas rendah. Siswa kelas rendah berada pada masa operasional yang konkrit. Menurut Zulvira, dkk (2021:14) karakteristik perkembangan siswa kelas rendah, sebagai berikut:

1) Pembelajaran kongkrit

Pada tahap ini, pembelajaran yang dilaksanakan pada siswa harus dapat dilihat, diraba, didengar, dan diotak-atik. Selain itu, pada pembelajaran ini lingkungan dapat dijadikan sebagai sumber belajar bagi siswa agar lebih bernilai dan bermakna.

2) Pembelajaran bersifat integrative

Pada tahap ini, siswa memandang pembelajaran sebagai suatu kesatuan, Proses ini yang disebut dengan berpikir deduktif. Siswa belum mampu membedakan konsep pelajaran.

3) Herarkis

Pada tahap ini, siswa sekolah dasar khususnya kelas rendah belajar dari hal-hal yang sederhana menuju pada yang

lebih kompleks. Sehingga, pada masa ini siswa harus lebih dibimbing dalam belajarnya.

Siswa kelas rendah membutuhkan pembelajaran yang bermakna. Karena, siswa akan dihadapkan dengan kondisi dan situasi yang fakta. Siswa kelas rendah masih menganggap suatu pembelajaran yang utuh. Sehingga, siswa kelas rendah butuh bimbingan lebih dari seorang guru. Yang difokuskan dalam proses pembelajaran siswa kelas rendah adalah suatu pembelajaran yang konkrit dimana pembelajaran tersebut bersifat logis dan sistematis. Proses pembelajaran ini dilakukan oleh seorang guru menggunakan metode pembelajaran, strategi pembelajaran, dan bahan ajar yang sesuai untuk siswa kelas dasar.

B. Penelitian Yang Relevan

Penelitian ini tentu saja memiliki keterkaitan dengan beberapa penelitian terdahulu. Berikut merupakan penelitian terdahuluberupa beberapa skripsi terkait dengan penelitian yang dilakukan penulis. Dalam kajian penelitian terdahulu penulis membuat persamaan dan perbedaan penelitian yang penulis lakukan dengan penelitian-penelitian terdahulu. Adapun persamaan dan perbedaan penelitian sebagai berikut:

Tabel 2.1 Hasil Penelitian yang Relevan

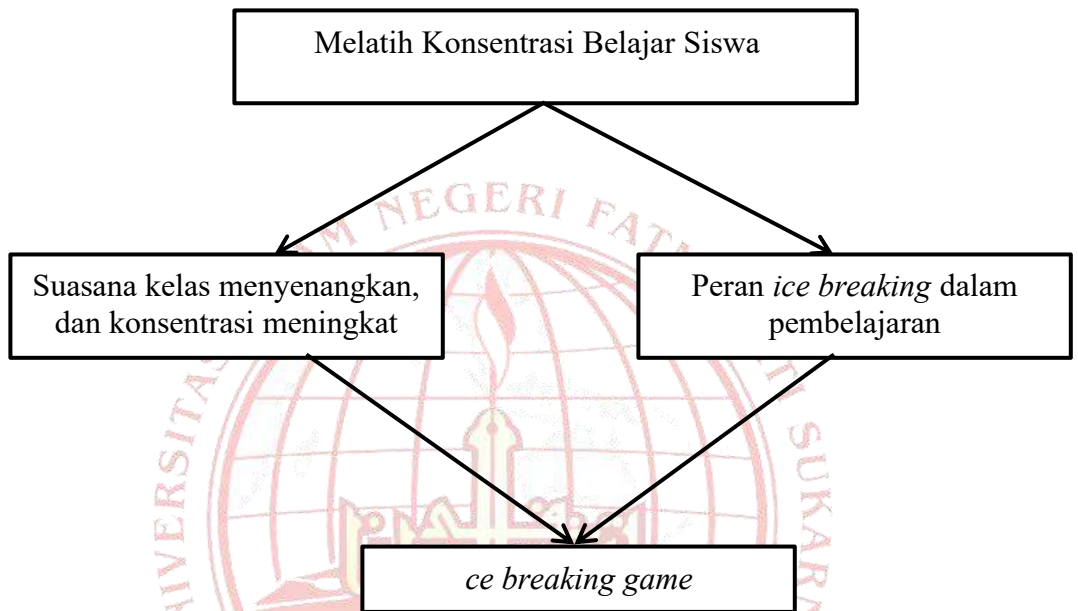
No.	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Jurnal Hanim Aulia Maghfiroti, Fenny Roshyanti, Husni Wakhyudin, Darsimah (2023) yang berjudul Implementasi Ice Breaking untuk Menjaga Konsentrasi Peserta Didik dalam Pembelajaran Matematika Kelas IV SD Sendangmulyo	Sama-sama meneliti penggunaan ice breaking dalam pembelajaran matematika di Sekolah Dasar dengan fokus pada konsentrasi belajar siswa.	Penelitian ini menitikberatkan pada implementasi ice breaking secara umum, sedangkan penelitian penulis mengkaji peran ice breaking game pada siswa kelas rendah.

2.	Jurnal Nyoman Dwi Kuscahyanto, Amilia Emi Rusdianti, Khairul Kisa (2023) yang berjudul Upaya Meningkatkan Konsentrasi Belajar Peserta Didik dengan Bantuan Ice Breaking pada Kelas IV SDN 22 Ampenan	Sama-sama bertujuan meningkatkan konsentrasi belajar siswa SD melalui kegiatan ice breaking.	Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sedangkan penelitian penulis menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif.
3.	Jurnal Berliana Afriani Manurung, Cici Dwi Wana, Gabriel (2025) yang berjudul Penerapan Ice Breaking untuk Memaksimalkan Konsentrasi Siswa Sekolah Dasar pada Awal Jam Pelajaran	Sama-sama mengkaji ice breaking sebagai strategi meningkatkan konsentrasi belajar siswa SD.	Penelitian ini merupakan studi literatur, sedangkan penelitian penulis adalah penelitian lapangan.
4.	Skripsi Ismayanti (2020) yang berjudul Pengaruh Penerapan Ice Breaking terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Kelas III MI Al-Muna Samarinda	Sama-sama meneliti ice breaking dan konsentrasi belajar pada siswa kelas rendah.	Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif korelasional, sedangkan penelitian penulis menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif.
5.	Skripsi Neng Irma Amalia (2022) yang berjudul Penggunaan Ice Breaking dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Kelas III MI	Sama-sama menggunakan ice breaking dalam pembelajaran kelas rendah SD/MI.	Fokus penelitian ini pada motivasi belajar, sedangkan penelitian penulis berfokus pada konsentrasi belajar matematika.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir adalah bagian dari teori yang menjelaskan tentang alasan atau argument bagi rumusan hipotesis, akan menggambarkan alur pemikiran peneliti dan memberikan penjelasan kepada orang lain, tentang hipotesis yang telah diajukan. Guru merupakan peranan utama dalam membangkitkan semangat siswa, karena pada dasarnya siswa cenderung lebih giat dan patuh ketika guru yang membimbingnya dari pada orangtua mereka masing-masing. Berdasarkan pernyataan ini, kesimpulan yang didapatkan yaitu terdapat

hubungan pemberian ice breaking jenis tepuk tangan dalam melatih konsentrasi belajar siswa pada pembelajaran matematika di SD Negeri 106 Kota Bengkulu. Adapun kerangka berpikir yang peneliti paparkan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir ini menggambarkan sebuah alur atau tahapan yang bertujuan untuk melatih konsentrasi belajar siswa pada mata Pelajaran matematika.