

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Kegiatan belajar mengajar adalah situasi yang di mana guru dan siswa melaksanakan kegiatan pembelajaran. Pembelajaran adalah suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasi dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode sehingga peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien serta dengan hasil yang optimal. Belajar merupakan suatu proses yang dilakukan individu memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.¹

Secara umum, seseorang melakukan aktivitas belajar karena ada motivasi sebagai dasar penggerak dalam keinginannya untuk belajar. Seperti menurut Winkel, bahwa motivasi adalah motif yang sudah menjadi aktif pada saat tertentu. Dimana motif tersebut bergerak pada diri individu untuk melakukan tujuan yang ia harapkan. Oleh karena itu peranan motivasi belajar sangat penting menentukan siswa dalam keinginannya untuk belajar dan semangat mengaktualisasikan dirinya dalam belajar.²

Berdasarkan informasi yang peneliti peroleh dari beberapa guru, yang mengatakan bahwa banyak sekali dijumpai siswa yang bolos saat jam pelajaran. Hal ini disebabkan karena siswa merasa bosan, mengantuk dan jenuh

¹Tohirin, *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Jakarta: Rajawali Pers, 2011.8.

² Rohmalina Wahab, *Psikologi Belajar*, Jakarta : Raja grafindo, 2015, 127

saat menjalankan aktivitas belajar. Seperti: siswa yang mengobrol dengan teman pada saat guru sedang menerangkan materi pembelajaran dan siswa yang sibuk dengan kegiatannya yang lain yang tidak berhubungan dengan materi yang sedang disampaikan oleh guru.

Fenomena ini terjadi karena memang ada beberapa siswa yang malas belajar yang menyebabkan siswa tidak mampu memperoleh informasi-informasi yang disampaikan oleh guru. Dalam belajar terdapat dua faktor yang mempengaruhi belajar, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedang faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu. Kedua faktor tersebut erat kaitannya dengan masalah kejenuhan belajar.

Kejenuhan (*Burnout*) belajar adalah suatu kondisi mental seseorang saat mengalami rasa bosan dan lelah yang amat sangat sehingga mengakibatkan timbulnya rasa lesu, tidak bersemangat, atau tidak semangat untuk melakukan aktivitas belajar.³ Hal ini disebabkan karena kelelahan emosi, fisik, kognitif serta kehilangan motivasi dalam belajar siswa. Seperti: sering permisi ke kamar mandi, merasa tidak ada kemajuan dalam belajar, sering tidak fokus dalam belajar dan tidak mendengarkan guru dengan baik saat menjelaskan pelajaran, dan arah pandangan yang memusat ke arah lain (selain objek pembelajaran).

Pendidikan sangat penting untuk penataan individual dan sosial yang dapat menyebabkan seseorang tunduk taat pada Islam dan menerapkannya secara sempurna di dalam kehidupan individual dan masyarakat. Dengan kegiatan belajar atau menyesuaikan diri, maka berbagai cara mereka gunakan

³ Thursan Hakim, *Belajar Secara Efektif*, Jakarta: Pustaka Pembangunan Swadaya Nusantara, 2004, h. 62.

sebagai pembelajaran diri, salah satunya ialah dengan pembelajaran yang terdapat di Sekolah.

Keberhasilan dalam proses pembelajaran tentu dipengaruhi oleh banyak faktor diantaranya: guru, siswa, kurikulum, lingkungan belajar dan sebagainya. Pembelajaran yang terjadi di kelas biasanya seorang guru mempunyai target kurikulum yang dibebankan oleh pihak sekolah dan harus selesai disampaikan kepada siswa dalam kurun waktu yang telah ditentukan dan relatif singkat, dengan target tersebut maka dapat dipastikan siswa akan merasa jenuh, bosan dan kurang bersemangat serta timbul rasa malas dalam mengikuti proses pembelajaran. Seperti: sering izin ke kamar mandi, merasa tidak ada kemajuan dalam belajar, sering tidak fokus dalam belajar dan tidak mendengarkan guru dengan baik saat menjelaskan pelajaran, dan arah pandangan yang memusat ke arah lain (selain objek pembelajaran) yang memang faktor tersebut bermula dari proses pembelajaran yang tidak menarik dan tidak menyenangkan sehingga menimbulkan rendahnya motivasi siswa dalam mengikuti mata pelajaran Aswaja.

Selanjutnya peneliti juga mendapat informasi dari guru MA Abu Darrin sebagai lokasi penelitian, bahwa fenomena yang hampir sama seperti yang tersebut diatas. Mereka menerangkan bahwa setiap sekolah memiliki siswa yang sifat dan karakternya seperti ini, yaitu siswa yang sering tidak hadir kesekolah, siswa yang tidur saat guru menerangkan materi pelajaran, siswa yang tidak disiplin, siswa yang meminta izin untuk tidak hadir kesekolah dengan alasan ada acara keluarga. Alasan-alasan yang seperti ini yang tidak dapat diterima oleh guru.

Kondisi seperti ini, tentu guru harus pandai-pandai menggunakan seni mengajar dengan mengubah gaya mengajar, menggunakan media pembelajaran, atau mengubah pola interaksi dengan maksud menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.⁴ Dan salah satu cara dalam membantu menciptakan suasana yang menyenangkan ialah dengan menggunakan *ice breaking*. *Ice breaking* adalah permainan atau kegiatan yang berfungsi untuk mengubah suasana kebekuan dalam kelompok.⁵ *Ice breaking* juga merupakan peralihan situasi dari situasi yang membosankan, membuat mengantuk, menjenuhkan dan tegang menjadi rileks, bersemangat, tidak membuat mengantuk, serta ada perhatian dan ada rasa senang untuk mendengarkan atau melihat orang yang berbicara di depan kelas atau ruang pertemuan.⁶

Penggunaan *ice breaking* ini salah satu pendukung dalam pembelajaran yang memulihkan proses pembelajaran dari yang membosankan menjadi ceria dan menyenangkan. Siswa dibuat rileks saat melakukan *ice breaking* dan tidak terlalu tegang dalam proses pembelajaran. Saat pembelajaran berlangsung, siswa yang tadinya malas mengikuti pembelajaran dibuat bersemangat. Dimana penggunaan *ice breaking* ini menghasilkan penyegaran terhadap peserta didik untuk kembali antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Tidak jauh berbeda dengan fenomena umum yang telah dijelaskan diatas, hal demikian pula terjadi di MA Abu Darrin Bojonegoro. Berdasarkan hasil

⁴Anis Fauzi & Rifyal Ahmad, *Pembelajaran Mikro Suatu Konsep dan Aplikasi*, Jakarta : Diadit Media, 2009,6

⁵ M. Said, *80+ Ice Breaker Games-Kumpulan Permainan Penggugah Semangat*, Yogyakarta: Andi Offset, 2010

⁶ Adi Soenarno, *Ice Breaker Permainan Atraktif-Edukatif*, Yogyakarta: Andi Offset, 2005

observasi ada beberapa siswa yang mengatakan kepada peneliti bahwa mereka merasa bosan saat mengikuti dua jam pelajaran dalam satu pertemuan. Sehingga membuat siswa merasa kelelahan dan merasa jenuh akhirnya timbul rasa malas ketika mengikuti mata pelajaran tersebut. Faktor yang penyebab kejenuhan belajar karena metode yang disampaikan oleh guru tidak menyenangkan atau monoton yang akhirnya membuat siswa kehilangan semangat dalam belajar, dengan ciri-ciri siswa yang tidak masuk sekolah, menunggu-nunggu jam pelajaran berakhir, permissi ke UKS dengan alasan sakit, tidak memperhatikan guru saat menerangkan materi belajar, sering permissi ke kamar mandi padahal ke kantin, tidak konsentrasi dalam belajar, tidur dikelas, siswa yang keluar masuk pada saat jam pembelajaran, siswa yang mengobrol pada saat jam pelajaran, terlalu banyak tugas yang diberikan, siswa melakukan kegiatan lain yang tidak berhubungan dengan pelajaran dan merasa tidak ada kemajuan (*progress*) dari hasil belajar. Data di atas merupakan data lapangan yang diperoleh peneliti saat melakukan observasi di MA Abu Darrin Bojonegoro. Oleh karena itu, berdasarkan data di lapangan peneliti ingin meneliti *ice breaking* dan berharap *ice breaking* bisa diterapkan di kalangan manapun.

Adapun cara untuk mengatasi kejenuhan belajar siswa adalah dengan memberikan pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan (*need assesment*) yang diperlukan siswa. Untuk mewujudkan hal tersebut maka dibutuhkan pelajaran yang menarik dan menyenangkan. Dengan adanya penyegaran dalam pembelajaran maka diharapkan cara tersebut dapat meminimalisir kemalasan siswa ketika pembelajaran berlangsung. Penelitian ini mengenai pembelajaran

aswaja menggunakan *ice breaking* untuk meminimalisir kemalasan belajar siswa MA Abu Darrin. Berdasarkan eksplorasi peneliti, ditemukan beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penulisan ini.

Berkaitan dengan *Ice breaking*, penelitian dari Diya Rahmatika dengan judul "Pengaruh Permainan *Ice Breaker* terhadap motivasi belajar siswa dalam Pembelajaran IPS di SD Islam Al-Amanah Tangerang Selatan". Metode yang digunakan adalah Quasi Eksperimen dengan penelitian One group Pretest-posttest design. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa permainan *ice breaker* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Rata-rata motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS sebelum diberi perlakuan sebesar 38,2 sedangkan rata-rata motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS sesudah diberi perlakuan sebesar 46,89. Berdasarkan t-hitung $>t$ -tabel ($8.5 > 2.05$), sehingga rata-rata motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS sesudah diberi perlakuan lebih tinggi dari rata-rata motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS sebelum diberi perlakuan.⁷

Selain *ice breaking*, terdapat pula penelitian terdahulu tentang kejenuhan belajar yaitu penelitian dari Herlin Ika Nafilasari dan Eko Darminto pada tahun 2017 dengan judul "Perbedaan Burnout Peserta Didik Pada Sekolah Menengah Pertama *Full Day* Dan *Non Full Day*". Model sekolah full day menerapkan jumlah jam pelajaran yang lebih panjang dibandingkan sekolah normal, yakni 8 jam dalam 1 minggu yang dilaksanakan dalam 5 hari. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan ukuran burnout antara peserta didik di sekolah pada peserta didik sekolah menengah pertama di sekolah *full day* dan

⁷ Diya Rahmatika, *Pengaruh Permainan Ice Breaker terhadap motivasi belajar siswa dalam Pembelajaran IPS di SD Islam Al-Amanah Tangerang Selatan*, Jakarta: UIN Syari Hidayatullah, 2012, Diakses pada tanggal 17 Januari 2023

sekolah normal (*non full day*). Hasil analisis membuktikan adanya perbedaan yang signifikan dalam ukuran Burnout antara peserta didik di sekolah *full day school* dan *non full day*. Rerata skor Burnout peserta didik di sekolah *full day* secara signifikan lebih tinggi dibandingkan rerata Burnout pada peserta didik di sekolah normal. Maka disimpulkan bahwa peserta didik di sekolah *full day* cenderung mengalami kejenuhan dibandingkan peserta didik di sekolah normal.⁸

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka peneliti berinisiatif melakukan penelitian dengan judul “**IMPLEMENTASI ICE BREAKING DALAM MEMINIMALISIR KEJENUHAN PADA MATA PELAJARAN ASWAJA SISWA KELAS XI DI MA ABU DARRIN BOJONEGORO**”

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana implementasi *ice breaking* dapat meminimalisir kejenuhan belajar pelajaran Aswaja pada siswa kelas XI MA Abu Darrin Bojonegoro?
2. Apa faktor pendukung dan penghambat implementasi *ice breaking* dapat meminimalisir kejenuhan belajar pelajaran Aswaja pada siswa kelas XI di MA Abu Darrin Bojonegoro?

C. TUJUAN PENELITIAN

Dalam penelitian ini tujuan penelitian yang hendak peneliti capai yaitu:

⁸ Herlin Ika Nafilasari dan Eko Darminto Di, *Perbedaan Burnout Peserta Didik Pada Sekolah Menengah Pertama Full Day Dan Non Full Day*, Surabaya: SMP Islam Terpadu At-Taqwa, 2017, Diakses tanggal 08 Januari 2023.

1. Untuk mendeskripsikan implementasi *ice breaking* yang dapat meminimalisir kejenuhan belajar pelajaran Aswaja pada siswa kelas XI MA Abu Darrin Bojonegoro.
2. Untuk mendeskripsikan faktor pendukung dan penghambat implementasi *ice breaking* yang dapat meminimalisir kejenuhan belajar pelajaran Aswaja pada siswa kelas XI di MA Abu Darrin Bojonegoro.

D. MANFAAT PENELITIAN

Penulis berharap bahwa penelitian ini akan membawa manfaat:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis kegunaan dari penelitian ini diharapkan menjadi salah satu upaya memperluas wawasan dan menambah data dalam khasanah keilmuan yang dapat dijadikan referensi untuk mengurangi kejenuhan belajar pada siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Peserta didik dapat mengatasi permasalahan terkait dengan kejenuhan belajar melalui *ice breaking*. Setelah melakukan sesi klasikal, siswa dapat melakukan sesi mandiri di luar kelas bersama teman-teman.

b. Bagi Guru Aswaja

- 1) Menambah pengetahuan baru mengenai cara mengatasi kejenuhan belajar siswa yang dapat dilakukan yakni dengan *ice breaking*, sehingga jika di kemudian hari siswa merasa jenuh kembali dalam belajar maka guru sudah memiliki alternatif yang dapat dilakukan.

- 2) Guru Aswaja termotivasi untuk melakukan penelitian tentang kejenuhan belajar yang dapat diatasi dengan *ice breaking*.

c. Bagi Sekolah

Memberikan sumbangan yang baik bagi sekolah dalam rangka memberikan inovasi dalam proses kegiatan belajar mengajar, sehingga dapat mengatasi kejenuhan belajar yang dialami oleh siswa.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

- 1) Memberikan dasar bagi pengembangan penelitian lebih lanjut dalam mengkaji dan mengembangkan *ice breaking* sebagai salah satu upaya mengatasi kejenuhan belajar.
- 2) Mengetahui situasi yang realita tentang penerapan *ice breaking* dalam mengatasi kejenuhan belajar siswa sesudah diberi perlakuan

E. DEFINISI OPERASIONAL

Definisi operasional adalah suatu istilah pengertian yang didasarkan pada karakteristik yang dapat diobservasi dari apa yang sedang didefinisikan. Untuk lebih jelasnya penelitian ini lebih terarah kepada permasalahan yang akan diteliti maka perlu ada batasan serta ruang lingkup pembahasan melalui definisi operasional. Judul yang dipilih dalam penelitian ini adalah implementasi *Ice Breaking* pada Mata Pelajaran Aswaja Siswa Kelas XI di MA Abu Darrin Bojonegoro. Untuk menghindari kesalah pahaman judul, maka akan ditegaskan Peran pengertian-pengertian yang terdapat dalam judul tersebut:

1. Peran guru aswaja

Peran guru aswaja dalam pembelajaran berarti tingkat keberhasilan guru dalam mengajar kelompok peserta didik tertentu dengan

menggunakan metode tertentu untuk mencapai tujuan instruksional tertentu. Guru yang profesional ditandai dengan penguasaan sejumlah metode dan mampu mengaplikasikannya.

Sebagai fasilitator, guru memiliki peran dalam memberikan pelayanan yang dapat memudahkan peserta didik dalam kegiatan proses pembelajaran. Selain itu, guru juga dituntut mempunyai kemampuan berkomunikasi dan berinteraksi yang baik dengan peserta didik, agar mereka cepat menangkap pesan yang disampaikan, serta meningkatkan motivasi belajar.

2. Pengertian Kejenuhan Belajar Siswa

Menurut Pendapat Muhibbin Syah dalam Buku Psikologi Belajar, arti kejenuhan ialah padat atau penuh sehingga tidak mampu lagi memuat apapun. Selain itu, jenuh juga dapat berarti jemu atau bosan. Dalam belajar, disamping siswa sering mengalami kelupaan, ia juga terkadang mengalami peristiwa negatif lainnya yang disebut jenuh belajar yang dalam bahasa psikologi lazim disebut *learning plateau* atau *plateau*. Peristiwa jenuh ini kalau dialami seorang siswa yang sedang dalam proses belajar (kejenuhan belajar) dapat membuat siswa tersebut merasa lelah memubazirkan usahanya”

F. ORISINALITAS PENELITIAN

Tabel 1.1 Perbedaan Penelitian Terdahulu dan Penelitian Sekarang

No.	Penelitian Terdahulu	Penelitian Sekarang
1.	Penelitian dari Kisma Fawzea dari tahun 2008 yang berjudul “Pengaruh Permainan <i>Ice Breaker</i>	Adapun persamaan dengan penelitian pertama yaitu sama-sama menggunakan metode <i>ice</i>

<p>Terhadap <i>Sel Disclosur.e</i> Pada Remaja Pondok Pesantren Daarul Rahman Jakarta Selatan. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan suasana hubungan yang hangat dan ramah dengan keterbukaan diri kepada orang lain agar saling berbagi pemikiran, perasaan, pendapat dan sikap.⁹</p>	<p><i>breaking</i> dalam pembelajaran. Dan perbedaannya adalah penelitian sebelumnya dilaksanakan dengan menekankan pada self disclosure pada remaja ketika menggunakan <i>ice breaking</i> di Pondok Pesantren sedangkan peneliti fokus pada pembelajaran Aswaja dengan menggunakan metode <i>ice breaking</i> yang menekankan meminimalisir kejenuhan belajar siswa MA Abu Darrin Bojonegoro.</p>
<p>2. Penelitian kedua dari Adi Putra Rahmatullah pada tahun 2014 yang berjudul “Metode <i>Ice Breaker</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Proses Pembelajaran Menerapkan Dasar-Dasar Teknik Digital di Kelas X TAV SMK Muhammadiyah 1 Gresik. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi hasil</p>	<p>Adapun persamaan dengan penelitian kedua yaitu menggunakan metode <i>ice breaking</i> dalam kegiatan belajar mengajar. Dan perbedaan dengan penelitian sebelumnya terletak pada tujuannya. Penelitian sebelumnya bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada proses pembelajaran</p>

⁹Kisma Fawzea, “Pengaruh Permainan *Ice Breaker* Terhadap *Sel Disclosure*, 2012

	<p>belajar siswa dan respon siswa yang menerapkan dasar-dasar teknik digital.¹⁰</p>	<p>penerapan dasar teknik digital sedangkan penelitian ini dilaksanakan dengan menekankan pada penggunaan pembelajaran Aswaja dengan metode <i>ice breaking</i> yang bertujuan untuk meminialisir kejenuhan belajar siswa MA Abu Darrin Bojonegoro.</p>
3.	<p>Penelitian ketiga dari Alaena Saroya pada tahun 2014 yang berjudul “Pengaruh Penerapan <i>Ice Breaking</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sosiologi Di SMA Darussalam Ciputat”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar setelah dilakukannya penelitian yang menggunakan metode <i>ice breaking</i> tersebut.¹¹</p>	<p>Adapun perbedaan dengan penelitian yang dilaksanakan sebelumnya adalah penelitian sebelumnya dilaksanakan dengan menekankan hasil belajar siswa pada pembelajaran sosiologi dengan penerapan <i>ice breaking</i> sedangkan penelitian ini fokus untuk meminimalisir kejenuhan belajar siswa dengan metode <i>ice breaking</i> dalam pembelajaran Aswaja.</p>

¹⁰Adi Putra Rahmatullah, “Metode *Ice Breaker* Dalam Pembelajaran, Vol. 3, No. 3 2014,657-662

¹¹Alaena Soraya, “ *Pengaruh penerapan Ice Breaker, V ol.2 , No 4 2014, 25-33*

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan metode *ice breaking* dalam pembelajaran. Dan perbedaan penelitiannya terletak pada tujuan masing-masing penelitian, yaitu tujuan dari penelitian terdahulu adalah untuk menekankan *self disclosure* pada remaja ketika menggunakan *ice breaking* di Pondok Pesantren, untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran sosiologi dan penerapan dasar teknik digital. Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis implementasi *ice breaking* pada pembelajaran aswaja dan menganalisa faktor penyebab kejenuhan belajar pelajaran aswaja di MA Abu Darrin Bojonegoro.

G. SISTEMATIKA PEMBAHASAN

Penulisan proposal ini penulis membuat 5 bab, dengan sistematika penulis sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan, meliputi : Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Definisi Operasional, dan Orisialitas Penelitian.

Bab II Kajian Toeri, yang berisi tentang : Kajian tentang Implementasi, Kajian tentang *Ice Breaking*, Kejenuhan Belajar Siswa, Faktor Penyebab Kejenuhan Belajar Siswa dan Cara Mengatasi Kejenuhan Belajar Siswa, Kajian tentang Aswaja.

Bab III Metode Penelitian, membahas tentang Jenis dan Pendekatan Penelitian, Kehadiran Peneliti, Lokasi Penelitian, Data dan Sumber, Teknik Pengumpulan Data, Teknik Analisis Data, dan Pengecakan Keabsahan.

Bab IV Paparan Data dan Temuan Penelitian, yang meliputi Paparan Hasil Penelitian, Pembahasan.

Bab V Yaitu Penutup yang terdiri dari Kesimpulan dan Saran.

