

**PENINGKATAN PERHATIAN SISWA PADA  
PROSES PEMBELAJARAN KELAS III MELALUI PERMAINAN  
*ICEBREAKING* DI SDN GEMBONGAN**

JURNAL SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh  
Miftahur Reza Irachmat  
NIM 10108244061

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
JURUSAN PENDIDIKAN PRA SEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
JANUARI 2015**

## PERSETUJUAN

Artikel yang berjudul “PENINGKATAN PERHATIAN SISWA PADA PROSES PEMBELAJARAN KELAS III MELALUI PERMAINAN *ICEBREAKING* DI SDN GEMBONGAN” yang disusun oleh Miftahur Reza Irachmat, NIM 10108244061 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diupload.

Pembimbing I,

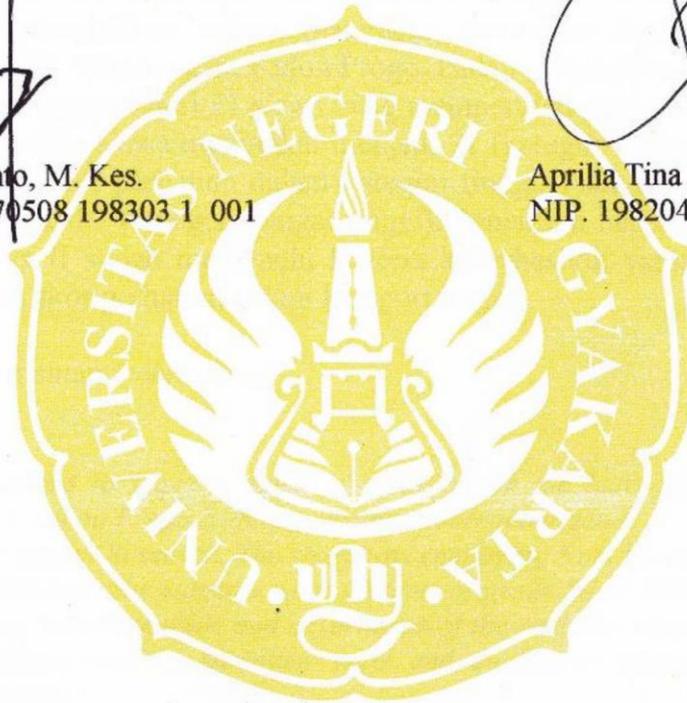


Sudarmanto, M. Kes.  
NIP. 19570508 198303 1 001

Yogyakarta, Januari 2015  
Pembimbing II,



Aprilia Tina Lidyasari, M. Pd.  
NIP. 19820425 200501 2 001



## **PENINGKATAN PERHATIAN SISWA PADA PROSES PEMBELAJARAN KELAS III MELALUI PERMAINAN *ICEBREAKING* DI SDN GEMBONGAN**

### ***IMPROVING THE STUDENT'S ATTENTION OF LEARNING PROCESS OF GRADE III THROUGH ICEBREAKING GAME AT SDN GEMBONGAN***

Oleh:

Miftahur Reza Irachmat, universitas negeri yogyakarta, email: miftahurreza\_irachmat@yahoo.com

#### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan perhatian siswa pada proses pembelajaran kelas III SDN Gembongan dengan menerapkan permainan *icebreaking*. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Desain penelitian menggunakan desain Kurt Lewin yang terdiri atas perencanaan, tindakan dan observasi, serta refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas III SDN Gembongan. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah skala perhatian siswa dan observasi perhatian siswa. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif kuantitatif untuk menganalisis data skala perhatian siswa dan deskriptif kualitatif untuk menganalisis hasil observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan *icebreaking* dapat meningkatkan perhatian siswa kelas III SDN Gembongan. Pada pratindakan, rata-rata skor perhatian siswa 52,4 (kategori sedang) dan hanya 4 dari 21 siswa yang memperoleh skor perhatian dalam kategori tinggi. Siklus I rata-rata skor perhatian siswa meningkat menjadi 71 (kategori tinggi) dan terdapat 15 siswa dari 20 siswa yang memperoleh skor perhatian dalam kategori tinggi. Pada siklus II rata-rata skor perhatian siswa meningkat lagi menjadi 83 (kategori sangat tinggi). Penelitian berhenti pada siklus II karena hasil yang diperoleh pada siklus II sudah memenuhi kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu 90% siswa kelas III memperoleh skor perhatian dalam kategori tinggi.

Kata kunci: perhatian, permainan *icebreaking*.

#### **Abstract**

*The research was aimed to improve students' attention on the learning process of grade III at SDN Gembongan through icebreaking game. This is a Classroom Action Research. The study was employing Kurt Lewin design consisting of planning, action, observation, and reflection. The subjects were students of grade III at SDN Gembongan. Data collection techniques used were students 'attention scale and observation of the students' attention. Data were analyzed using descriptive statistics to analyze students 'attention scale and qualitative descriptive analyses to analyze the observation of students' attention. The results showed that the application of icebreaking games can improve students' attention of grade III at SDN Gembongan. In the pre-action, the average scores of students attention was 52.4 (medium category) and only 4 of the 21 students had high score. In the Cycle I the average scores of student's attention increased to 71 (high category) and there were 15 students from 20 students who obtained high score. In the second cycle the average score of the student's attention increased to 83 (very high category). The research stopped in the second cycle because of the results obtained in the second cycle has met the success criteria that have been set at 90% of grade III students who had high score category of attention.*

*Keywords: attention, icebreaking game.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia bertujuan mengembangkan dan menggali semua potensi serta kecerdasan yang dimiliki peserta didik. Hal ini sesuai UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, pasal 1 butir 1, 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, masyarakat, bangsa dan negara. Dengan demikian, dalam pengembangan potensi siswa salah satunya memerlukan perencanaan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang kondusif.

Proses belajar menurut Dimiyati dan Mudjiono (2013: 20) merupakan hal yang dialami oleh siswa, suatu respons terhadap segala acara pembelajaran yang diprogramkan oleh guru. Selama proses pembelajaran, guru hendaknya meningkatkan kemampuan-kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Meningkatnya kemampuan-kemampuan tersebut memerlukan minat dan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Guru sebagai pendidik perlu menggunakan strategi pembelajaran yang tepat dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

Kegiatan belajar mengajar tidak selalu berjalan dengan lancar, salah satu hambatan yang seringkali muncul adalah kurangnya perhatian siswa selama proses pembelajaran. Hal ini didukung pendapat Abdul Hadis (2006: 2) bahwa dalam proses pembelajaran di kelas guru sering menghadapi siswa yang mengalami gangguan perhatian sehingga siswa tersebut kurang dapat memusatkan perhatiannya dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, memusatkan perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran sangat diperlukan agar kegiatan pembelajaran berjalan dengan lancar.

Perhatian merupakan hal yang penting dalam kegiatan pembelajaran. Sugihartono dkk (2007: 76) menyebutkan bahwa perhatian merupakan salah satu faktor penting yang mempengaruhi belajar karena dengan adanya perhatian, siswa akan tertarik dan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Hal senada dilontarkan Gage dan

Berliner dalam (Dimiyati dan Mudjiono, 2013: 42) perhatian mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar karena tanpa adanya perhatian tidak mungkin terjadi proses pembelajaran. Oleh karena itu, perhatian hendaknya dimiliki siswa selama proses pembelajaran.

Selama proses pembelajaran guru berperan aktif dalam melakukan pembelajaran yang menyenangkan guna menarik perhatian siswa. Karena, apabila proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru menyenangkan maka akan timbul rasa senang belajar pada diri siswa. Begitu juga sebaliknya, jika guru tidak dapat melakukan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan maka akan timbul rasa malas dan jenuh pada diri siswa. Uraian di atas sesuai dengan Slameto (2010: 57) bahwa perhatian terhadap pelajaran akan timbul pada siswa apabila bahan pelajaran sesuai yang diminati siswa. Kegiatan yang diminati siswa, maka akan diperhatikan terus menerus yang disertai rasa senang. Selanjutnya Baharuddin (2007: 178) menyebutkan bahwa perhatian sangat dipengaruhi oleh perasaan dan suasana hati, serta ditentukan oleh kemauan. Dengan demikian, semakin tinggi intensitas perhatian siswa pada suatu kegiatan, semakin sukses kegiatan pembelajaran yang dilakukan.

Terkait dengan perhatian, banyak kasus yang terjadi di SD Negeri Gembongan. Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada bulan Februari 2014 selama dua pertemuan di kelas II (sekarang naik kelas III), peneliti menemukan beberapa kondisi yang tidak mendukung dalam proses pembelajaran, diantaranya: Pertama, kurangnya perhatian siswa dalam proses pembelajaran, siswa lebih asyik dengan aktivitasnya sendiri seperti menggambar di buku tulis, dan mengobrol dengan teman sebangku.

Kedua, suasana kegiatan belajar mengajar kurang menarik. Hal ini terlihat ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung siswa ramai, jenuh dan bosan saat guru menyampaikan materi. Guru seharusnya memberikan pembelajaran yang bervariasi seperti memberikan selingan menyanyikan lagu atau memberikan yel-yel saat proses pembelajaran. Ketiga, kurangnya semangat belajar siswa. Hal ini terlihat ketika pembelajaran berlangsung siswa terlihat merasa ngantuk dan kurang bersemangat saat mengikuti pelajaran dari guru, seharusnya

dalam proses pembelajaran guru memberikan nuansa yang menggembirakan. Keempat, guru belum pernah menggunakan permainan *icebreaking* dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan guru belum mengerti manfaat menyisipkan permainan *icebreaking* dalam proses pembelajaran.

Permasalahan-permasalahan di atas mengindikasikan kurangnya perhatian siswa saat guru mengajar, maka peneliti tertarik melakukan perbaikan dalam proses pembelajaran sehingga dapat membantu siswa dalam meningkatkan perhatian siswa. Salah satu alternatif yang dapat dikembangkan untuk membantu permasalahan tersebut adalah melalui permainan *icebreaking* yang disisipkan dalam proses pembelajaran. Melalui permainan *icebreaking* diharapkan suasana pada proses pembelajaran menjadi menyenangkan. Siswa yang sebelumnya tidak memperhatikan guru saat pembelajaran menjadi aktif dan termotivasi untuk belajar. Apabila siswa dapat menjaga konsentrasi dan perhatiannya dengan baik maka siswa dapat memahami materi pada kegiatan belajar mengajar.

Darmansyah dalam (Sunarto, 2012: 4) menjelaskan bahwa hasil penelitian dalam pembelajaran pada dekade terakhir mengungkapkan bahwa belajar akan lebih efektif, jika siswa dalam keadaan gembira. Menurut M. Said dalam (Sunarto, 2012: 2) bahwa *icebreaking* adalah permainan atau kegiatan yang berfungsi untuk mengubah suasana kebekuan dalam kelompok. Tujuan yang akan dicapai yaitu memecah kebekuan suasana, agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Permainan *icebreaking* dapat dilakukan dengan menyajikan lelucon, variasi tepuk tangan, bernyanyi, bermain dan sebagainya. Dengan demikian, konsentrasi dan perhatian siswa menjadi terfokus kembali.

Berdasarkan uraian diatas peneliti berharap agar permainan *icebreaking* dapat memperbaiki proses pembelajaran dan mengatasi permasalahan yang ada di kelas III SD Negeri Gembongan sehingga dapat meningkatkan perhatian siswa.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan dilakukan secara kolaboratif dan partisipatif. Kolaboratif berarti peneliti berkerjasama dengan guru kelas III SD

Negeri Gembongan. Sedangkan partisipatif berarti peneliti dituntut keterlibatannya untuk secara langsung dan terus menerus sejak awal sampai berakhir penelitian

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

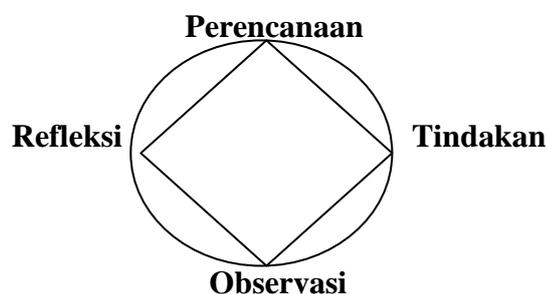
Penelitian ini dilaksanakan di kelas III pada bulan Februari sampai bulan Oktober 2014 di SD Negeri Gembongan, Kecamatan Sentolo, Kabupaten Kulonprogo.

### **Subyek dan Objek Penelitian**

Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah siswa SD Negeri Gembongan kelas III yang berjumlah 21 siswa yang terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 4 siswa perempuan. Objek penelitian ini adalah perhatian siswa.

### **Prosedur**

Peneliti menggunakan model PTK dari Kurt Lewin. Model Kurt Lewin dimana dalam satu siklus memiliki empat komponen penelitian yaitu *plan* (perencanaan), *act and observe* (tindakan dan observasi), dan *reflect* (refleksi). Berikut bagan penelitian tindakan kelas model Kurt Lewin sebagai berikut:



Gambar 1. Alur model Kurt Lewin

#### 1. Perencanaan (*plan*)

Tahap perencanaan dimulai setelah ditemukannya identifikasi masalah kemudian baru merancang tindakan yang akan dilakukan. Secara rinci langkah-langkahnya adalah sebagai berikut :

1. Peneliti berkonsultasi dengan guru kelas III SD N Gembongan tentang materi pelajaran.
2. Peneliti bersama guru menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang mengacu pada peningkatan perhatian siswa melalui permainan *icebreaking*. Adapun jenis permainan *icebreaking* yang digunakan antara lain: yel-yel, tepuk tangan, lagu, gerak badan, dan audio visual.
3. Peneliti mempersiapkan sumber belajar, bahan materi, dan media pembelajaran.

4. Peneliti menyusun instrumen berupa skala perhatian untuk mengukur peningkatan perhatian siswa dalam proses pembelajaran, lembar observasi keterlaksanaan penerapan permainan *icebreaking* untuk guru dan lembar perhatian siswa untuk mengukur peningkatan perhatian siswa dalam proses pembelajaran.
  5. Peneliti memberi penjelasan kepada guru mengenai permainan *icebreaking* dan hal-hal yang perlu diperhatikan ketika menerapkan permainan *icebreaking*.
2. Tidakan (*act*)

Tindakan penelitian ini menggunakan penelitian kolaboratif dan partisipatif, guru melaksanakan kegiatan pembelajaran yang telah direncanakan yaitu penerapan permainan *icebreaking* dalam proses pembelajaran kelas III untuk meningkatkan perhatian siswa sedangkan peneliti bertugas mengamati proses pembelajaran.
  3. Observasi (*observe*)

Pada tahap ini, peneliti mengamati proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi, yaitu lembar observasi perhatian siswa dan lembar observasi guru. Peneliti akan mendapatkan informasi selama proses pembelajaran berlangsung mengenai berbagai klemahan (kekurangan).
  4. Refleksi (*reflect*)

Pada tahap ini, peneliti menganalisis proses tindakan dalam pembelajaran yang telah dilakukan oleh guru. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah proses tindakan sudah sesuai dengan perencanaan atautkah belum sesuai. Guru bersama peneliti melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran kepada siswa dengan teknik evaluasi.

Hasil refleksi digunakan untuk memutuskan langkah penelitian selanjutnya, apakah sudah berhenti karena proses tindakan sudah sesuai dengan perencanaan dan sudah ada peningkatan atau dilakukan perbaikan dengan melanjutkan pada siklus berikutnya.

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui skala dan observasi.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala perhatian dan lembar observasi.

#### 1. Observasi

Dalam penelitian ini, observasi dilakukan di kelas III SD Negeri Gembongan dengan cara mengamati dan mencatat mengenai perhatian siswa dalam pembelajaran di kelas serta aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung dan observasi keterlaksanaan permainan *icebreaking* dalam penelitian ini digunakan untuk mengamati sejauh mana guru mengerti tentang permainan *icebreaking*.

Observasi dilaksanakan dengan observasi sistematis yaitu pengamatan menggunakan pedoman sebagai instrumen pengamatan. Observasi dilakukan oleh peneliti dan empat observer pendamping.

#### 2. Skala

Skala dalam penelitian ini digunakan peneliti untuk mengukur perhatian siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Adapun indikator-indikator perhatian siswa yang digunakan peneliti berdasarkan kajian teori pada bab sebelumnya.

Metode pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti yaitu dengan menggunakan skala dan observasi.

#### 1. Skala

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan skala perhatian siswa yang digunakan untuk mengukur tingkat perhatian siswa. Pada penelitian ini, skala perhatian diberikan kepada siswa sebanyak tiga kali yaitu pra siklus dan setelah pelaksanaan tindakan setiap akhir siklus.

#### 2. Observasi

Dalam penelitian ini, observasi dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat mengenai pelaksanaan pembelajaran di kelas serta aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi dilaksanakan dengan observasi sistematis yaitu pengamatan menggunakan pedoman sebagai instrumen pengamatan.

Data yang dihasilkan dari penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Analisis data kualitatif dilakukan terhadap data yang diperoleh dari hasil observasi guru terhadap proses pembelajaran dengan permainan *icebreaking* dan hasil observasi perhatian siswa. Analisis data kuantitatif dalam penelitian ini adalah hasil skala perhatian siswa.

Penghitungan skor hasil skala perhatian siswa adalah sebagai berikut:

$$\text{Skor yang dicari} = \frac{\sum \text{ skor yang diperoleh}}{\sum \text{ total skor}} \times 100$$

Setelah didapatkan skor perhatian siswa, maka skor tersebut dapat dikategorikan menjadi lima seperti yang dikemukakan Sutrisno Hadi (Suharsimi Arikunto, 2010: 250) yaitu < 21 (sangat rendah), 21-40 (rendah), 41-60 (sedang), 61-80 (tinggi), dan 81-100 (sangat tinggi). Adapun pengkategorian skor perhatian siswa dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Kategori Skor Perhatian Siswa

No	Kriteria	Rentang
1	Sangat Tinggi	81-100
2	Tinggi	61-80
3	Sedang	41-60
4	Rendah	21-40
5	Sangat Rendah	< 21

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil skor skala perhatian siswa pada pra siklus, siklus I dan siklus II, disimpulkan bahwa perhatian siswa pada proses pembelajaran kelas III SD Negeri Gembongan mengalami peningkatan. Berikut tabel hasil skala perhatian siswa sebagai berikut:

Tabel 2. Perbandingan hasil skala perhatian siswa dalam prasiklus, siklus I dan siklus II

No	Kategori	Rentang	Frekuensi			Persentase (%)		
			Pra	I	II	Pra	I	II
1	Sangat Tinggi	81-100	-	2	7	-	10	35
2	Tinggi	61-80	4	13	11	19,1	65	55
3	Sedang	41-60	11	5	2	52,3	25	10
4	Rendah	21-40	6	-	-	28,6	-	-
5	Sangat Rendah	< 21	-	-	-	-	-	-
<b>Jumlah</b>			21	20	20	100	100	100

Berdasarkan tabel perbandingan di atas diketahui bahwa hasil skala perhatian siswa dalam proses pembelajaran kelas III pada pra siklus, siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. siswa yang memperoleh skor skala perhatian siswa dalam kategori tinggi terdapat 19,1% (4 siswa) dari jumlah siswa yang ada. Sedangkan siswa yang memperoleh skor skala perhatian kategori sedang terdapat 52,3% (11 siswa). Selebihnya siswa yang memperoleh skor skala perhatian kategori rendah terdapat 28,6% (6 siswa). Selain itu, rata-rata skala perhatian siswa ketika pra siklus adalah 52,4 dimana dalam pengkategorian perhatian siswa termasuk dalam kategori sedang.

Selanjutnya, pada siklus I siswa kelas III yang memperoleh skor perhatian siswa dalam kategori sangat tinggi terdapat 10% (2 siswa). Sedangkan siswa yang memperoleh skor perhatian siswa dalam kategori tinggi terdapat 65% (13 siswa) dari jumlah siswa yang ada. Selain itu, siswa yang memperoleh skor perhatian dalam kategori sedang terdapat 25% (5 siswa). Berdasarkan hasil skala perhatian siswa pada siklus I menunjukkan bahwa siswa kelas III yang memperoleh skor skala perhatian  $\geq 70$  terdapat 75%. Hal tersebut belum memenuhi indikator keberhasilan dalam penelitian ini yaitu, 80% siswa kelas III memperoleh skor skala perhatian dalam kriteria tinggi dengan batas minimal skor skala perhatian sebesar 70.

Pada siklus II terjadi peningkatan pada tiap indikator, pada siklus II perolehan skala perhatian siswa terdapat 35% (7 siswa) memperoleh skor skala dalam kategori sangat tinggi. Sedangkan siswa yang memperoleh skor skala perhatian siswa dalam kategori tinggi terdapat 55% (11 siswa). Selain itu, siswa yang memperoleh skor skala perhatian dalam kategori sedang terdapat 10% (2 siswa). Hal tersebut sudah memenuhi indikator keberhasilan dalam penelitian ini yaitu, 90% siswa kelas III memperoleh skor perhatian siswa dalam kriteria tinggi. Selain itu, rata rata perolehan skor skala perhatian siswa siklus kedua terjadi peningkatan yaitu dari 71 menjadi 83 dan dari kategori perhatian siswa tinggi menjadi sangat tinggi

## Pembahasan

Penelitian yang telah dilakukan peneliti selama dua siklus menunjukkan bahwa permainan *icebreaking* dapat meningkatkan perhatian siswa. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan rata-rata hasil skala perhatian siswa pada pra siklus hanya 52,4 yang mana masuk dalam pengkategorian perhatian siswa pada kategori sedang kemudian pada siklus I telah mencapai peningkatan dengan memperoleh rata-rata skor skala perhatian siswa yaitu 71 dan siklus II telah mencapai keberhasilan penelitian yaitu memperoleh rata-rata 83 dengan memperoleh skor perhatian siswa  $\geq 70$  terdapat 90% (18 siswa) dari 20 siswa.

Hasil perhatian siswa dalam penelitian ini diperoleh melalui lembar observasi dan skala perhatian siswa. Lembar observasi perhatian siswa digunakan saat kegiatan pembelajaran berlangsung dan skala perhatian siswa diberikan kepada siswa di akhir kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan observasi perhatian siswa oleh peneliti pada penerapan permainan *icebreaking* pada siklus I dan siklus II, siswa-siswa mulai tertarik dan senang ketika guru mengajak untuk menyanyikan lagu pada kegiatan awal pembelajaran. Selain itu, siswa-siswa juga sudah mulai memperhatikan guru saat menjelaskan materi. Hal tersebut ditunjukkan, siswa-siswa tidak bermain sendiri dan berbicara dengan temannya ketika guru menjelaskan meskipun masih ada beberapa siswa yang perhatiannya tidak fokus.

Penggunaan video pembelajaran juga memberikan keceriaan dan minat belajar siswa, di buktikan saat guru memutar video terkait materi siswa terlihat antusias dan tenang. Siswa-siswa juga terlihat kegigihannya dan semangat saat presentasi kelompok dengan menyanyikan yel-yel sebelum mempresentasikan hasil diskusinya. Selain itu, saat siswa lelah untuk mengerjakan LKS guru mengajak untuk bermain jenis *icebreaking* gerak badan yang disisipkan ke materi yaitu teks bacaan. Siswa terlihat tersenyum, dan ceria dengan kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Pada kegiatan akhir juga siswa masih fokus perhatiannya kepada guru mengenai kegiatan kesimpulan dan merangkum materi pembelajaran, ditunjukkan dengan siswa masih semangat mengikuti kegiatan pembelajaran dan semua siswa tidak terlihat jenuh atau mengantuk.

Aktivitas-aktivitas tersebut menandakan terdapat perhatian siswa

terhadap kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guru melalui permainan *icebreaking*. Hal ini senada dengan yang diungkapkan oleh Baharuddin (2007: 178) menyebutkan bahwa perhatian sangat dipengaruhi oleh perasaan dan suasana hati, serta ditentukan oleh kemauan.

Hasil skala perhatian siswa pada pra siklus, siswa yang memperoleh skor skala perhatian dalam kategori tinggi terdapat 19,1% (4 siswa). Sedangkan siswa yang memperoleh skor perhatian dalam kategori sedang terdapat 52,3% (11 siswa), karena pada indikator konsentrasi masih rendah. Selain itu, siswa yang memperoleh skor perhatian dalam kategori rendah terdapat 28,6% (6 siswa).

Hasil skala perhatian siswa pada siklus I terjadi peningkatan pada tiap indikator, siswa kelas III yang memperoleh skor skala perhatian siswa  $\geq 70$  terdapat 75% (15 siswa) dari jumlah siswa yang ada, sedangkan siswa yang memperoleh skor perhatian siswa  $> 70$  terdapat 25% (5 siswa). Selain itu, rata rata perolehan skor skala perhatian siswa siklus I terjadi peningkatan yaitu dari 52,4 menjadi 71 dan dari kategori perhatian siswa sedang menjadi tinggi.

Pada siklus I, terdapat satu siswa yang bernama EPK yang tidak terdapat skor perhatian siswa dikarenakan kehadiran siswa tersebut tidak lengkap ketika pelaksanaan tindakan yang dilakukan oleh guru pada pertemuan kedua, oleh karena itu kolom perhatian siswa tersebut tidak ada. Pada siklus II, terdapat 90% (18 siswa) siswa kelas III memperoleh skor skala perhatian  $\geq 70$ . Sedangkan siswa yang memperoleh skor skala perhatian  $< 70$  terdapat 10% (2 siswa) dari 20 siswa.

Uraian-uraian diatas menunjukan bahwa indikator keberhasilan dalam penelitian ini sudah sepenuhnya tercapai. Hal ini bisa dilihat, rata rata perolehan skor perhatian siswa siklus kedua terjadi peningkatan yaitu dari 71 menjadi 83 dan dari kategori perhatian siswa tinggi menjadi sangat tinggi.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan *icebreaking* dapat meningkatkan perhatian siswa kelas III.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan sebagai berikut: pertama, guru bersama peneliti menyusun RPP yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Kedua, memilih jenis permainan *icebreaking* yang akan digunakan pada kegiatan belajar mengajar seperti menggunakan jenis permainan *icebreaking* tepuk tangan, lagu, yel-yel, gerak badan, dan audio visual.

Dari kegiatan tersebut dapat menjadikan perhatian siswa meningkat selama proses pembelajaran. Perhatian siswa meningkat melalui penerapan permainan *icebreaking* dibuktikan dari hasil persentase skor perhatian siswa pra tindakan belum mencapai mencapai 80% siswa yang memperoleh skor perhatian siswa dalam kriteria tinggi, pada pra tindakan hanya 19,1% (4 siswa) yang memperoleh skor perhatian dalam kriteria tinggi. Pada siklus I terjadi peningkatan pada tiap aspek yang diamati, namun masih belum mencapai mencapai 80% siswa yang memperoleh skor perhatian dalam kategori tinggi, pada siklus I siswa yang memperoleh skor perhatian tinggi atau  $\geq 70$  terdapat 71,4% (15 siswa) dari jumlah siswa yang ada.

Pada siklus II terjadi peningkatan lagi pada tiap aspek yang diamati dan sudah mencapai indikator keberhasilan yaitu 90% siswa memperoleh skor perhatian  $\geq 70$  dalam kategori sangat tinggi dan masih terdapat 2 siswa yang memperoleh skor perhatian dibawah batas minimal skor perhatian yaitu 70.

### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, serta kesimpulan yang ada, maka peneliti dapat mengajukan saran sebagai berikut:

1. Bagi Siswa  
Hendaknya siswa tetap bersemangat dan memperhatikan guru walaupun tidak menggunakan permainan *icebreaking*.
2. Bagi Guru
  - a. Guru hendaknya lebih memfokuskan dalam mendampingi siswa-siswa yang ramai selama proses pembelajaran.
  - b. Guru diharapkan dapat memberikan pengalaman kepada guru lainnya bahwa penerapan permainan *icebreaking* dapat digunakan untuk meningkatkan perhatian siswa.

- c. Guru hendaknya membuat permainan *icebreaking* yang lebih kreatif dan inovatif agar pembelajaran lebih menarik.
3. Bagi Kepala Sekolah Pembelajaran dengan permainan *icebreaking* hendaknya dapat digunakan guru sebagai alternatif untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, tidak membosankan dan dapat meningkatkan perhatian siswa.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan untuk meningkatkan inovasi dan kreativitas terhadap proses pembelajaran terutama dalam meningkatkan perhatian siswa sehingga penerapan permainan *icebreaking* pada kegiatan pembelajaran bisa berjalan dengan maksimal.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Abdul Hadis. (2006). *Psikologi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Baharudin. (2007). *Psikologi Pendidikan Refleksi Teoritis terhadap Fenomena*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor- Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugihartono dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- \_\_\_\_\_. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sunarto. (2012). *Icebreaker Dalam Pembelajaran Aktif*. Surakarta: Cakrawala Media.