

## **Peningkatan Perhatian Siswa melalui *Ice Breaking* pada Proses Belajar Kelas III SDN Gajahmungkur 04 Semarang**

**Rosita Tirtasari<sup>1</sup>, Fine Reffiane<sup>2</sup>, Ganis Suprihatini<sup>3</sup>, Awalishholekhah<sup>4</sup>**

<sup>1</sup>Pendidikan Profesi Guru, Pascasarjana, Universitas PGRI Semarang, Jl. Sidodadi Timur No. 24, Karangtempel, Kec. Semarang Timur, Kota Semarang, Jawa Tengah, 50125

<sup>2</sup>Pendidikan Profesi Guru, Pascasarjana, Universitas PGRI Semarang, Jl. Sidodadi Timur No. 24, Karangtempel, Kec. Semarang Timur, Kota Semarang, Jawa Tengah, 50125

<sup>3</sup>SD Negeri Gajahmungkur 04 Semarang, Jl. Tengger I No. 12, Gajahmungkur, Kec. Gajahmungkur, Kota Semarang, Jawa Tengah, 50232

<sup>4</sup>SD Negeri Gajahmungkur 04 Semarang, Jl. Tengger I No. 12, Gajahmungkur, Kec. Gajahmungkur, Kota Semarang, Jawa Tengah, 50232

E-Mail: <sup>1</sup>[rositatirtasari22@gmail.com](mailto:rositatirtasari22@gmail.com); <sup>2</sup>[finereffiane@upgris.ac.id](mailto:finereffiane@upgris.ac.id); <sup>3</sup>[ganissuprihatini71@gmail.com](mailto:ganissuprihatini71@gmail.com); <sup>4</sup>[awalishholekhah.etos@gmail.com](mailto:awalishholekhah.etos@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Penelitian ini berdasarkan kurangnya perhatian siswa dalam proses belajar. Dengan demikian penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran tematik dengan menggunakan *ice breaking* pada kelas III SDN Gajahmungkur 04 Semarang. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dua siklus. Teknik penelitian yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi, dengan subyek penelitian seluruh siswa kelas III SDN Gajahmungkur 04 Semarang. Analisis data yang dilakukan yaitu secara deskriptif kualitatif. Hasil penelitian yang dilakukan mengalami peningkatan perhatian siswa pada proses belajar. Berdasarkan hasil rata-rata siklus I mengalami peningkatan 13% dari jumlah siswa dengan hasil siklus I sebesar 77% dan sebesar 90% dari siklus II yang termasuk kategori baik.

**Kata Kunci:** Perhatian siswa, *ice breaking*, proses belajar

### **ABSTRACT**

*This research is based on students' lack of attention in the learning process. Thus, this study aims to increase students' attention in the thematic learning process by using ice breaking in grade III SDN Gajahmungkur 04 Semarang. The method used in the study was Classroom Action Research (PTK) which was carried out in two cycles. The research technique used was observation and documentation, with the research subjects of all grade III students of SDN Gajahmungkur 04 Semarang. The data analysis carried out is descriptive qualitative. The results of the research conducted have increased student attention to the learning process. Based on the average results, cycle I experienced an increase of 13% from the number of students with cycle I results of 77% and 90% of cycle II which was included in the good category.*

**Keywords:** Student attention, *ice breaking*, learning process

## **1. 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.

Pendidikan adalah sistem yang mempunyai beberapa komponen.

Komponen pertama yaitu meliputi siswa dan guru sebagai pendidik. Komponen kedua yaitu proses pembelajaran dipengaruhi oleh lingkungan dan instrumen pengajaran. Sedangkan untuk komponen ketiga yaitu hasil interaksi antara guru dan siswa (Nuryana dan Sunardin, 2020).

Dengan demikian, dengan adanya pendidikan dapat dijadikan sebuah metode dari perubahan sikap maupun perilaku seseorang untuk mendewasakan individu dengan cara pengajaran dan upaya mendidiknya untuk mencapai kemajuan pendidikan. Selain itu, pendidikan akan memberikan pengembangan potensi siswa yang salah satunya memerlukan perencanaan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang kondusif.

Guru atau pendidik saat kegiatan belajar tentunya tidak selalu berjalan dengan lancar, salah satu hambatan atau tantangan yang sering muncul adalah kurangnya perhatian siswa selama proses pembelajaran. Menurut Undang-Undang RI No. 20 Pasal 40, Ayat 2 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berbunyi:

*“Pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban: (1) Menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dialogis. (2) Mempunyai komitmen secara profesional untuk meningkatkan mutu pendidikan. (3) Memberi teladan dan menjaga nama baik lembaga, profesi dan kedudukan sesuai dengan kepercayaan yang diberikan kepadanya”.*

Pada suatu proses pembelajaran yang sedang berlangsung tenaga pendidik seharusnya dapat membuat kondisi pembelajaran yang menyenangkan dan kreatif saat sudah berada di kelas (Purnasari dan Sadewo, 2019). Guru yang menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dapat menciptakan suasana yang santai, sehingga siswa merasa tidak tertekan, pembelajaran menjadi menarik, adanya keterlibatan siswa, mendapat perhatian penuh dari

siswa, siswa semangat pada proses belajar, dan siswa menjadi termotivasi untuk belajar. Oleh karena itu, ketertarikan dan memusatkan perhatian siswa dalam proses belajar sangat diperlukan oleh guru agar kegiatan pembelajaran berjalan dengan lancar.

Perhatian merupakan salah satu hal yang penting untuk kelancaran proses 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 ini sejalan dengan Irachmat (2015) bahwa 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.

Permasalahan yang dihadapi peneliti saat mengajar adalah kurangnya perhatian siswa dalam proses pembelajaran, siswa lebih asyik dengan aktivitasnya sendiri. Siswa yang kurang semangat belajar, hal ini terlihat ketika pembelajaran berlangsung siswa terlihat kurang bersemangat saat mengikuti pelajaran. Selain itu saat mengajar di pra siklus peneliti kurang memberikan permainan *ice breaking* yang beragam terutama yang berbasis teknologi.

Adapun yang dimaksud dengan *ice breaking* menurut M. Said (2010:1) menjelaskan bahwa *ice breaking* adalah suatu permainan atau kegiatan yang berfungsi untuk mengubah suasana kebekuan dalam kelompok. Sedangkan menurut Sunarto (2012: 3) *ice breaking* dalam pembelajaran dapat diartikan sebagai pemecah situasi kebekuan atau fisik peserta didik. *Ice breaking* dimaksudkan untuk membangun suasana belajar yang dinamis, penuh semangat, dan antusiasme yang memiliki karakteristik menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta serius tapi santai. *Ice*

*breaking* dalam proses pembelajaran terdapat beberapa jenis yaitu, jenis yel-yel; jenis tepuk tangan; jenis lagu; jenis gerak badan; jenis humor; jenis games; jenis cerita; jenis sulap; dan jenis audio visual.

Penelitian tindakan kelas bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran, maka dari itu tujuan penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan perhatian siswa melalui *ice breaking* pada proses belajar kelas III SDN Gajahmungkur 04 Semarang.

## 2. METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Gajahmungkur 04 Semarang, dengan subjek penelitian siswa kelas III yang berjumlah 16 anak yang terdiri 10 anak perempuan dan 6 laki-laki. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada Semester I Tahun Pelajaran 2023/2024 pada bulan Agustus sampai September.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode Penelitian Tindakan Kelas, dengan analisis data yang digunakan yaitu analisis data yang digunakan yaitu analisis data kualitatif.

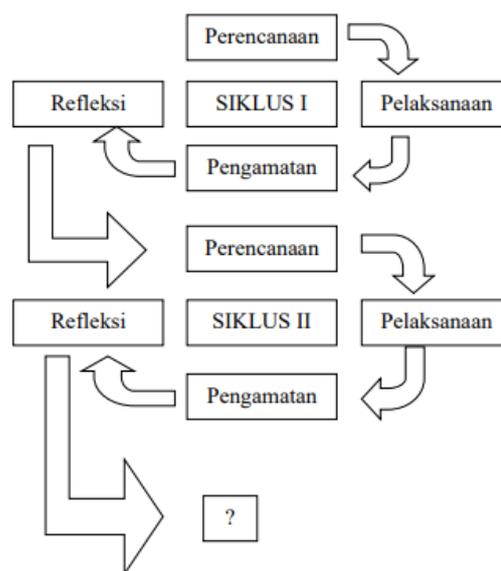
Kerangka berpikir dari penelitian ini dikarenakan kurangnya perhatian siswa dalam proses pembelajaran, dimana lebih senang mengobrol dan bercanda dengan temannya. Hal ini mengakibatkan perhatian dan konsentrasinya terbagi dan tidak fokus terhadap materi pelajaran. Terlebih, saat guru menyampaikan materi pelajaran dengan metode ceramah dan mengerjakan tugas. Perhatian dan fokus siswa yang terbagi akan menjadikan siswa kurang bersemangat dalam mengikuti proses belajar.

Untuk itu penggunaan *ice breaking* dalam proses belajar menjadi salah satu solusi yang dinilai efektif, karena dengan kegiatan ini dapat mengurangi kejenuhan atau kebosanan siswa, dan untuk membantu menarik kembali perhatian siswa sehingga dapat fokus kepada materi pembelajaran yang sedang diajarkan.

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Menurut Arikunto *et al* (2017:3) penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah secara

bersama. Tujuan utama diadakan penelitian tindakan kelas adalah untuk memperbaiki dan meningkatkan layanan profesional pendidik dalam menangani proses belajar mengajar.

Desain penelitian tindakan kelas yang digunakan peneliti ini adalah model Kemmis dan Mc Taggart. Desain ini terdiri 4 tahapan yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Desain keempat tahap dalam penelitian tindakan kelas ini divisualisasikan pada gambar di bawah ini.



**Gambar 1.** Alur Model Penelitian PTK

Berdasarkan rancangan penelitian yang menggunakan model penelitian Kemmis dan Mc Taggart tersebut, penelitian dilakukan dengan menggunakan dua siklus yang diharapkan dapat meningkatkan perhatian siswa melalui *ice breaking* pada proses belajar kelas III SDN Gajahmungkur 04 Semarang. Adapun rancangan penelitian tindakan kelas ini sebagai berikut.

1. Perencanaan  
Arikunto *et al* (2017:17) mengungkapkan dalam tahap ini peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan.
2. Pelaksanaan Tindakan  
Tahapan ini merupakan proses mengumpulkan dan menganalisis data.

3. Observasi  
Arikunto *et al* (2017:17) mengungkapkan tahap ke-3 yaitu kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh pengamat dengan mencatat sedikit demi sedikit apa yang terjadi agar memperoleh data yang akurat untuk memperbaiki siklus berikutnya.

4. Analisis dan Refleksi  
Arikunto *et al* (2017:19) mengungkapkan tahap ke-4 merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan.

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah dengan menggunakan observasi, skala perhatian siswa, dan dokumentasi pelaksanaan pembelajaran melalui *ice breaking*. dengan urutannya sebagai berikut:

1. Observasi  
Observasi yang digunakan adalah observasi sistematis dengan menggunakan pedoman sebagai instrumen pengamatan. Observasi diisi selama dua kali, pertama di setiap pertemuan oleh guru kolaborator untuk mengetahui proses KBM yang sedang berlangsung. Kedua diisi oleh peneliti atau kolaborator untuk mengetahui perhatian belajar siswa.

2. Dokumentasi  
Dokumentasi merupakan pengambilan data berupa gambar atau foto-foto saat kegiatan penelitian tindakan kelas berlangsung.

Instrumen penelitian merupakan alat yang membantu untuk mengumpulkan informasi mengenai variabel yang sedang diteliti. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar observasi, skala perhatian peserta didik, dan dokumentasi.

Lembar observasi guru kelas digunakan untuk menganalisis dan mengevaluasi kegiatan belajar mengajar peneliti, dengan indikatornya yaitu: (1) Efektivitas, (2) Motivasi, (3) *Synchronize*, (4) Tepat situasi, (5) Tidak mengandung unsur SARA, dan (6) Tidak mengandung unsur pornografi.

Sedangkan lembar observasi perhatian siswa digunakan untuk mengumpulkan data melalui pengamatan atau observasi sesuai dengan yang diinginkan, dengan indikator capaiannya adalah (1) Mengetahui, (2) Mengamati, (3) Mendengarkan, (4) Pertanyaan, (5) Respon, dan Memahami. Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang telah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang (Sugiyono, 2011:240).

Analisis data adalah suatu proses mengolah dan menginterpretasi data dengan tujuan untuk mendukung berbagai informasi sesuai dengan fungsinya hingga memiliki arti dan makna yang jelas sesuai dengan tujuan (Sugiyono, 2008:330).

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif, yang dilakukan terhadap data yang diperoleh dari hasil observasi guru terhadap proses pembelajaran dengan permainan *ice breaking* dan hasil observasi perhatian siswa. Data kualitatif disampaikan dengan mendeskripsikan hasil akhir dari data hasil observasi sebagai gambaran proses belajar dengan menggunakan *ice breaking*.

Dalam penelitian ini, perhatian siswa dihitung berdasarkan tahapan pada setiap hasil akhir perhitungan siklus observasi perhatian siswa dihitung rata-ratanya. Adapun penggolongan kriteria perhatian siswa, maka rerata skor skala perhatian dihitung dengan rumusan sebagai berikut (Arikunto, 2010:193):

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

Setelah didapatkan skor perhatian siswa, maka skor tersebut dapat dikategorikan menjadi lima seperti yang dikemukakan Sutrisno Hadi dalam 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

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini dapat dikatakan bahwa melalui permainan *ice breaking* cukup berpengaruh dalam aspek peningkatan perhatian siswa dalam proses belajar dari hasil skala perhatian siswa dan observasi yang telah dilakukan.

Berdasarkan hasil pengamatan awal sebelum tindakan yang dilaksanakan pada 21 Agustus 2023 menunjukkan bahwa saat peneliti menjelaskan materi, siswa terlihat mendengarkan tetapi belum tentu memperhatikan. Beberapa siswa terlihat asyik atau senang mengobrol dengan teman yang lain saat penjelasan materi. Siswa cenderung bertanya mengenai

materi yang tidak sesuai dengan yang sedang disampaikan, saat temannya bertanya, menyampaikan pendapat, dan presentasi siswa kurang memperhatikan. Hal ini terlihat saat siswa tidak mampu menyampaikan respon saat ditanya. Beberapa siswa terlihat bosan dan kurang fokus, karena proses belajar hanya menggunakan satu *ice breaking* dan tidak terhubung dengan materi pembelajaran. Jika sudah demikian, maka perhatian siswa mudah sekali teralihkan. Hal tersebut terlihat pada hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada pra siklus, diantaranya yaitu:

**Tabel 2.** Hasil Observasi Perhatian Siswa pada Pra Siklus

Perhatian siswa	Skor	Pertemuan Pra Siklus	
		F	%
Sangat tinggi	81-100	8	50%
Tinggi	61-80	3	19%
Sedang	41-60	4	25%
Rendah	21-40	1	6%
Sangat rendah	< 21	0	0%

Berdasarkan tabel observasi pra siklus di atas, siswa memiliki tingkat perhatian sangat tinggi sebanyak 50% (8 siswa) dari 16 siswa yang terdapat dalam

kelas. Tingkat perhatian tinggi sebanyak 19% (3 siswa), tingkat perhatian sedang sebanyak 25% (4 siswa). Sedangkan tingkat perhatian rendah sebanyak 6% (1 siswa).

Pada proses pembelajaran, guru menggunakan *ice breaking* sebagai bentuk menciptakan pembelajaran yang aktif, namun tidak sinkron dengan materi yang sedang diajarkan dan hanya satu jenis saja. Observasi aktivitas guru yang diisi oleh guru kolaborator untuk mengetahui proses

KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) yang sedang berlangsung yang dilaksanakan oleh peneliti dalam mengimplementasikan permainan *ice breaking* pada tahap pra siklus dalam proses pembelajaran sudah cukup baik.

**Tabel 3.** Hasil Observasi Aktivitas Guru Pra Siklus

No.	Indikator	Skor
1.	Efektifitas	3
		4
2.	Motivasi	3
		3
3.	<i>Synchronize</i>	3
4.	Tepat situasi	4
5.	Tidak mengandung unsur SARA	5
6.	Tidak mengandung unsur pornografi	4
Jumlah		29
Presentase		73%

Berdasarkan hasil pra siklus yang telah dilaksanakan diperoleh perhatian siswa sangat tinggi sebesar 50%, tinggi

sebesar 19%, sedang sebesar 25%, dan rendah sebesar 6%. Sedangkan aktivitas guru pra siklus menunjukkan sebesar 73%.



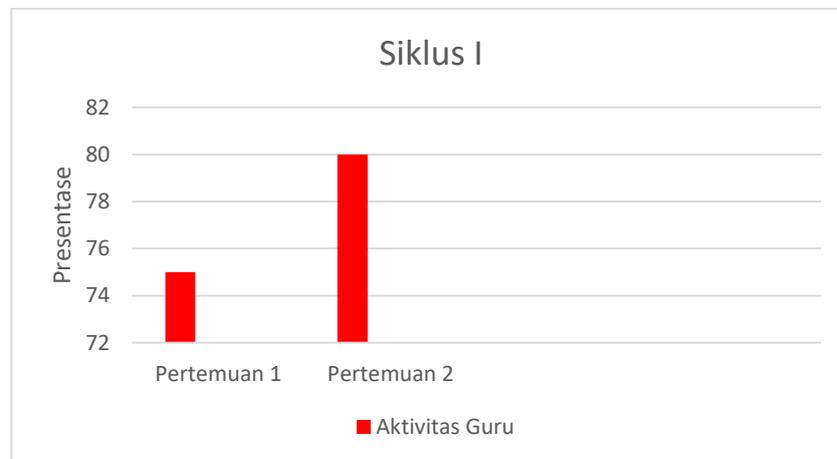
**Diagram 1. 1** Hasil Observasi perhatian siswa siklus I

Berdasarkan hasil observasi perhatian siswa pada siklus I dalam menggunakan *ice breaking* untuk meningkatkan perhatian siswa

berlangsung dengan baik. Begitupun dengan hasil presentasi yang didapatkan pada siklus I, adapun terdiri dari dua pertemuan didapatkan hasil rerata 77%.

Pertemuan pertama mendapatkan data sebesar 73% dari 16 siswa yang hadir. Diantara 16 siswa tersebut, 9 siswa mendapatkan kategori sangat tinggi, 3 siswa pada kategori tinggi, 3 siswa pada kategori sedang, dan 1 siswa pada kategori rendah. Kemudian pada pertemuan kedua

mendapatkan data sebesar 80% dari 16 siswa yang hadir. Diantara 16 siswa tersebut, 12 siswa mendapatkan kategori sangat tinggi, 2 siswa kategori tinggi, dan 2 siswa pada kategori sedang. Dengan demikian, hasil observasi pada perhatian siswa termasuk ke dalam kategori tinggi.

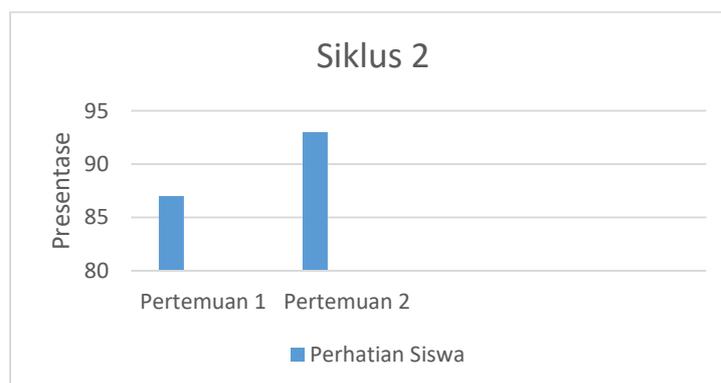


**Diagram 1. 2** Hasil Observasi aktivitas guru siklus I

Berdasarkan rekapitulasi hasil observasi aktivitas guru dalam proses pembelajaran dengan *ice breaking* pada siklus I didapatkan rerata 77% dan berada pada kategori Tinggi.

Setelah melaksanakan siklus I hasil refleksi Penelitian Tindakan Kelas Siklus I adalah guru belum maksimal dalam menggunakan permainan *ice breaking* yang sesuai dengan konteks atau materi yang sedang diajarkan. Guru masih menggunakan *ice breaking* jenis tepuk yang sebelumnya sudah diketahui oleh siswa, sehingga siswa menjadi bosan dan tidak memperhatikan.

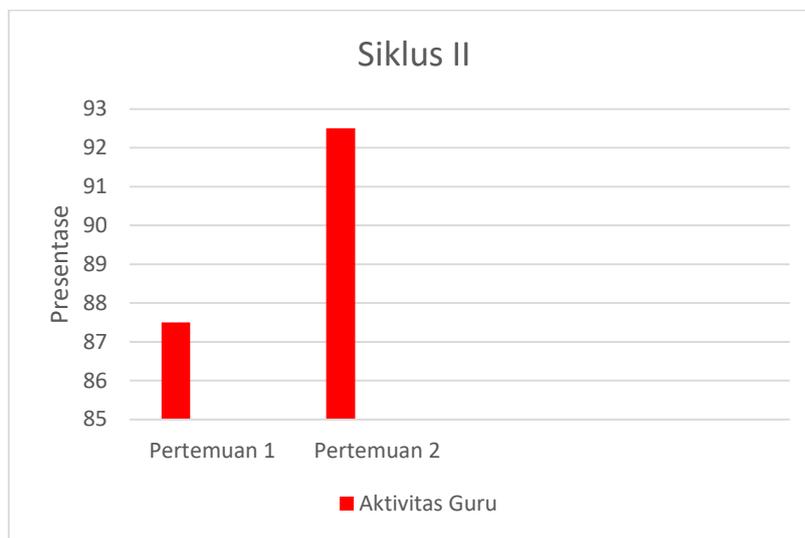
Dengan adanya refleksi dari hasil siklus I, maka guru melakukan perbaikan untuk siklus II. Perbaikan siklus II antara lain, guru harus menggunakan permainan *ice breaking* sesuai dengan materi yang sedang diajarkan, guru lebih memfokuskan dan mengajak siswa agar tetap memperhatikan dan berpendapat dalam proses belajar setelah maupun sebelum menggunakan *ice breaking*, serta guru membuat atau menciptakan permainan terbaru atau bahkan keinginan dari siswa yang berhubungan dengan audio visual agar siswa lebih tertarik dengan yang disampaikan oleh guru.



**Diagram 1. 3** Hasil Observasi perhatian siswa siklus II

Berdasarkan rekapitulasi hasil observasi perhatian siswa pada siklus II dalam menggunakan *ice breaking* untuk meningkatkan perhatian siswa terdiri dari dua pertemuan yang diperoleh rerata perhatian siswa sebesar 90%. Pertemuan pertama mendapatkan data sebesar 87% dari 16 siswa yang hadir. Diantara 16 siswa tersebut, 13 siswa mendapatkan kategori sangat tinggi, 1 siswa pada kategori tinggi,

dan 2 siswa pada kategori sedang. Sedangkan pertemuan kedua mendapatkan data sebesar 93% dari 16 siswa yang hadir. Diantara 16 siswa yang hadir tersebut, 14 siswa mendapatkan kategori sangat tinggi, 1 siswa pada kategori tinggi, dan 1 siswa pada kategori sedang. Hal tersebut menyatakan bahwa perhatian siswa sudah berada pada kategori sangat tinggi.



**Diagram 1. 4** Hasil Observasi aktivitas guru siklus II

Berdasarkan rekapitulasi hasil observasi aktivitas guru dalam proses pembelajaran dengan *ice breaking* pada siklus II didapatkan rata-rata sebesar 90% dan berada pada kategori Sangat Tinggi.

Penggunaan permainan *ice breaking* pada proses belajar tematik di kelas rendah utamanya di kelas III merupakan salah satu pembelajaran yang melibatkan seluruh siswa dalam kelas dan menjadikan siswa menjadi lebih aktif. Hal ini diakibatkan karena banyak jenis *ice breaking* yang dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran, seperti jenis tepuk dan jenis audio visual. Penggunaan dua jenis *ice breaking* tersebut dalam pembelajaran mampu menciptakan suasana yang menyenangkan dan bahagia dari siswa. Dengan suasana demikian, siswa dapat memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan dengan baik dan tanpa adanya paksaan. Dengan demikian, guru mampu menarik perhatian siswa ataupun dapat membuat siswa kembali fokus pada materi pembelajaran yang sedang disampaikan.

Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Syam, dkk. (2022) bahwa pembelajaran dengan menerapkan *ice breaking* dapat memberikan efek positif terhadap proses pembelajaran, sehingga siswa semangat dan aktif. Penelitian yang dilakukan oleh Hendawati (2020), juga mengemukakan bahwa penerapan *ice breaking* pada pembelajaran tematik menciptakan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, siswa mampu berpikir kritis, siswa menjadi lebih percaya diri dalam mengemukakan pendapat, pembelajaran menjadi menyenangkan, membangkitkan energizer, pendorong interaksi siswa, penstimulus belajar siswa, siswa dapat berfikir sistematis dan kreatif, melatih konsentrasi, berani bertindak dan tidak takut salah.

Berdasarkan hasil perolehan data observasi perhatian siswa yang telah dilakukan pada siklus I yang terdiri dari dua pertemuan dengan pertemuan 1 mendapatkan persentase sebesar 73% dan pertemuan 2 sebesar 80%. Rata-rata persentase siklus I sebesar 77% dan

termasuk ke dalam kategori tinggi, tetapi masih terdapat kekurangan dan belum sampai pada target yang ditentukan.

Kekurangan-kekurangan tersebut diantaranya siswa tidak ikut merespon yang disampaikan teman maupun guru. Hal tersebut dikarenakan siswa merasa bosan dan kurang tertarik dengan *ice breaking* yang sudah sering digunakan dalam proses pembelajaran sebelumnya, atau kurang adanya variasi dalam pelaksanaan permainan. Selain kurang adanya respon, beberapa siswa kurang mendengarkan yang disampaikan guru ataupun temannya, hal ini terlihat saat guru bertanya materi yang telah disampaikan serta saat ada yang sedang melakukan presentasi. Tidak mendengarkan materi juga disebabkan oleh tidak sinkronnya atau berhubungannya antara materi dengan *ice breaking* yang digunakan guru untuk mencairkan suasana di kelas. Setelah mendapatkan hasil di siklus I yang belum mencapai target, peneliti dan juga observer yang merupakan guru kelas III melakukan perbaikan dan perencanaan ulang pada siklus II atas kendala dan kekurangan yang menjadi refleksi pada siklus I. maka didapatkan hasil pada siklus II rata-rata sebesar 90%, dengan kategori sangat baik. Perolehan data pada siklus II didapatkan dari hasil pertemuan I sebesar 87% dan pertemuan 2 sebesar 93%. Peningkatan sebesar 13% dari siklus I yang awalnya 77% menjadi sebesar 90% di siklus II.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan perolehan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan selama dua siklus dengan menggunakan permainan *ice breaking* pada pembelajaran tematik di Kelas III SDN Gajahmungkur 04 Semarang, menunjukkan adanya peningkatan pada perhatian siswa dalam proses belajar. Hal tersebut terlihat dari hasil analisis data pada siklus I pertemuan pertama sebesar 73% dari jumlah siswa, yang kemudian pada pertemuan kedua sebesar 80% dari jumlah siswa. Maka dapat disimpulkan rata-rata pada siklus I sebesar 76,5% atau 77% dari jumlah siswa.

Pada siklus I tidak mencapai target, maka dilakukan refleksi dan evaluasi pada siklus II. Pada siklus II terdapat dua pertemuan, dengan hasil analisisnya pada pertemuan pertama sebesar 87% dari jumlah siswa, sedangkan pertemuan kedua sebesar 93%. Maka dapat disimpulkan rata-rata peningkatan perhatian siswa pada siklus II sebesar 90% dari indikator perhatian intensif yang termasuk dalam mengetahui, mengamati, mendengarkan, pertanyaan, respon siswa, dan memahami materi pembelajaran.

#### UCAPAN TERIMAKASIH

Alhamdulillah puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmatnya, sehingga penyusunan artikel ini dapat terselesaikan dengan baik dan lancar. Penyusunan artikel ini tidak lepas dari hambatan dan rintangan serta kesulitan-kesulitan, namun berkat bimbingan, bantuan, nasihat dan dorongan serta saran-saran dari berbagai pihak artikel dapat terselesaikan dengan baik. Ucapan terima kasih kepada almamater Universitas PGRI Semarang, Dosen Pembimbing Lapangan, Kepala Sekolah SD Negeri Gajahmungkur 04 Semarang, Guru pamong, Wali Kelas III, guru dan staff karyawan SD Negeri Gajahmungkur 04 Semarang, rekan-rekan PPL II PPG Prajabatan Gelombang 2 Tahun 2022, serta tentunya siswa kelas III yang telah membantu penyusunan Penelitian Tindakan Kelas ini. Tentunya tak lupa ucapan terimakasih selalu saya curahkan kepada keluarga yang senantiasa menjadi *support system* terbaik bagi saya dalam mengikuti proses perkuliahan Pendidikan Profesi Guru ini, dan kepada diri sendiri yang telah melewati rintangan dan tantangan yang tidak mudah untuk menjadi manusia yang selalu berkembang serta berproses. Semoga dengan adanya artikel Penelitian Tindakan Kelas ini, dapat memberikan wawasan dan informasi baru kepada pembaca khususnya mengenai meningkatkan perhatian siswa dalam proses belajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2017). *Pengembangan Instrumen Penelitian dan Penilaian Program*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hendawati, Y. M. (2020). *Penerapan Ice breaking Pada Pembelajaran Tematik Kelas Iib Di MI Darul Huda Wonoroto Umbulsari Jember Tahun Pelajaran 2019/2020*. (Skripsi) Institut Agama Islam Negeri Jember, Jember, Indonesia.
- Irachmat, M. R. (2015). *Peningkatan Perhatian Siswa pada Proses Pembelajaran Kelas III Melalui Permainan Ice breaking di SDN Gembongan Kecamatan Sentolo Kabupaten Kulon Progo*. (Skripsi) Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia.
- M. Said. (2010). *80+ Ice Breaker Games: Kumpulan Permainan Penggugah Semangat*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Nuryana, N. & Sunardin, S. (2020). Pengaruh Strategi *Ice breaking Giving* Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 3(2), 80-86.
- Purnasari, P. D., & Sadewo, Y. D. (2020). Perbaikan Kualitas Pembelajaran Melalui Pelatihan Pemilihan Model Pembelajaran Dan Pemanfaatan Media Ajar Di Sekolah Dasar Wilayah Perbatasan. *Publikasi Pendidikan*, 10(2), 125-132.
- Republik Indonesia. Undang-undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 40 (2) tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Sugihartono, dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syam, Natriani. dkk. (2022). Penerapan *Reward* dan *Ice breaking* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas III UPT SD Negeri 5 Arawa Kabupaten Sidenreng Rappang. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(6), 2125-2136.