

SKRIPSI

**PENGARUH *ICE BREAKING* BERORIENTASI KEARIFAN
LOKAL TERHADAP MINAT BELAJAR MATEMATIKA
SISWA KELAS III SDN 1 KOTARAJA
TAHUN PELAJARAN 2023/2024**



**Sahirollayali
190102068**

Skripsi ini ditulis untuk memenuhi sebagai persyaratan
Untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN (FIP)
UNIVERSITAS HAMZANWADI
2023**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan bagi setiap manusia, karena dengan adanya pendidikan seseorang dapat memperoleh berbagai pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan. Pendidikan dalam arti yang luas memegang peranan yang sangat strategis bagi setiap masyarakat dan kebudayaan, bahkan kualitas suatu bangsa dapat diukur dari sejauh mana pendidikan yang diberlakukan. Menurut Mj. Langeveld, (dalam Ichsan & Utami, 2019:19) Pendidikan adalah bimbingan/pertolongan yang diberikan oleh orang dewasa kepada anak yang tumbuh untuk mencapai kedewasaannya dengan tujuan agar anak cukup cakap melaksanakan tugas hidupnya sehingga tidak perlu bimbingan lagi.

Pendidikan yang pertama adalah dari keluarga, keluarga sendiri sama seperti lembaga yang bersifat non formal, di dalam keluarga seorang anak mendapatkan didikan yang paling dasar berbeda dengan pendidikan formal di sekolah, guru sebagai orang tua kedua setelah ayah dan ibu, perannya tidak hanya mengajarkan apa yang anak belum ketahui akan ilmu pengetahuan akan tetapi hal-hal kecil yang perlu anak ketahui selain dari orang tua juga akan anak dapatkan dari seorang guru. Oleh karena itu, peningkatan kualitas seorang guru harus secara terus menerus dilakukan demi tercapainya tujuan pendidikan nasional agar dapat menciptakan manusia yang dapat bersaing di era globalisasi. Seorang pendidik hendaknya dapat mengembangkan suatu proses

pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan, pengetahuan, kreativitas, nilai dan sikap dari peserta didik.

Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran diberikan oleh pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan. Pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar dan perubahan tingkah laku. Pembelajaran akan berjalan dengan baik dan lancar apabila siswa tertarik pada apa yang sedang dipelajari.

Ketertarikan siswa akan materi yang dipelajari akan menimbulkan minat belajar siswa dalam mempelajari materi yang sedang diajarkan. Secara sederhana minat (*interest*) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Minat belajar adalah suatu keadaan belajar dimana seseorang yang sedang belajar mempunyai perhatian terhadap sesuatu yang diajarkan padanya disertai dengan keinginan untuk mengetahui dan mempelajari maupun membuktikan lebih lanjut materi yang diajarkan kepadanya. Minat belajar muncul karena keinginan dari dalam diri pribadi seseorang dan hal-hal yang berpengaruh dari luar. Minat belajar sangat penting untuk menentukan hasil belajar siswa dalam berbagai mata pembelajaran, salah satunya pembelajaran matematika.

Pembelajaran matematika dapat diambil dari dua istilah yaitu pembelajaran dan matematika. Arti dari kata pembelajaran adalah proses pemberian konsep yang dilakukn guru kepada siswa agar dapat belajar dengan baik dan prestasinya meningkat, dan arti kata matematika adalah cabang ilmu

eksak yang mempelajari tentang logika, bilangan-bilangan yang terstruktur secara sistematis. Jadi pembelajaran matematika adalah proses pemberian konsep tentang ilmu eksak yang mempelajari tentang logika, bilangan-bilangan yang terstruktur secara sistematis yang dilakukan guru kepada siswanya agar dapat belajar dengan baik dan prestasinya meningkat.

Menurut Liberna dan Wiratomo (dalam Yogi dkk, 2018:143) mengatakan bahwa pembelajaran matematika yaitu cara yang ditempuh guru dalam melaksanakan pembelajaran agar konsep yang disajikan dapat beradaptasi dengan siswa. Matematika salah satu ilmu yang sangat penting yang harus dikuasai dan dimiliki oleh setiap orang, karena tanpa orang sadari semua aktivitas sehari-hari pasti berkaitan dengan matematika. Selama ini matematika yang diajarkan di sekolah-sekolah lebih mengedepankan teori-teori yang kadang sulit untuk diaplikasikan oleh siswa dalam kehidupan nyata. Pada umumnya siswa hanya mampu menyelesaikan masalah matematika saja tanpa memahami aplikasinya. Akibatnya, pembelajaran matematika selalu dianggap sebagai pembelajaran yang sulit, membosankan, dan pembelajaran yang menakutkan, sehingga membuat siswa malas dan bosan dalam mengikuti pembelajaran matematika. Padahal pembelajaran matematika lebih dominan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan dilakukan di SDN 1 Kotaraja terkait situasi dan kondisi siswa dalam mengikuti pembelajaran yaitu: pertama menunjukkan bahwa kurangnya perhatian siswa dalam proses pembelajaran, disebabkan pada saat guru menjelaskan materi pelajaran, siswa

lebih asik dengan aktifitasnya sendiri seperti, menggambar di buku tulis, dan mengobrol dengan teman sebangku. Kedua, suasana kegiatan belajar mengajar kurang menarik, disebabkan pada proses kegiatan belajar mengajar berlangsung siswa ramai berbincang dengan teman-temannya dan juga rendahnya antusias siswa dalam melakukan aktivitas pembelajaran. Ketiga, siswa mengalami kejenuhan dalam belajar dan enggan memperhatikan dalam pembelajaran, disebabkan kurangnya penggunaan metode dan permainan yang menarik dalam pembelajaran. Keempat, siswa kurang aktif dalam belajar kurang berperan dalam proses pembelajaran sehingga sebagian siswa menikmati permainannya sendiri ketika belajar, disebabkan kurangnya penerapan proses pembelajaran yang memang sesuai dengan perkembangan jenjang siswa yang penuh dengan permainan. Kelima, keberanian siswa untuk berbicara dan mengungkapkan yang ingin disampaikan terpendam dalam diri siswa, disebabkan pembelajaran yang terlaksana berfokus pada pendidik.

Salah satu bentuk aktivitas yang diberikan untuk menghilangkan kejenuhan dan meningkatkan hasil belajar yang mengasikkan sebagai penyegar dan pendinginan otak yang terus bekerja yaitu memberikan *Ice Breaking* Berorientasi kearifan Lokal. *Ice Breaking* itu sendiri adalah permainan atau kegiatan yang berfungsi untuk mengubah suasana kebekuan dalam kelompok, sehingga timbullah minat dan semangat siswa dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung. *Ice Breaking* merupakan peralihan situasi dari yang membosakan, membuat mengantuk, menjenuhkan, dan tegang menjadi rileks, bersemangat, tidak membuat mengantuk, serta ada perhatian

dan rasa senang untuk mendengarkan atau melihat orang yang berbicara di depan kelas. Sehingga *Ice Breaking* bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta serius tetapi santai.

Menurut Istiawati (dalam Rosmawati dkk, 2021:100), berpandangan bahwa kearifan lokal merupakan cara orang bersikap dan bertindak dalam menanggapi perubahan dalam lingkungan fisik dan budaya. Suatu gagasan konseptual yang hidup dalam masyarakat, tumbuh dan berkembang secara terus-menerus dalam kesadaran masyarakat dari yang sifatnya berkaitan dengan kehidupan sakral sampai yang profan (bagian keseharian dari hidup yang sifatnya biasa-biasa saja). Pembelajaran kearifan lokal sangat penting untuk diterapkan dalam pembelajaran, karena mengajarkan siswa untuk selalu dekat dengan situasi konkrit yang dihadapi dan dapat membangun nilai-nilai karakter siswa.

Berdasarkan hal inilah peneliti ingin melakukan perbaikan dengan menerapkan proses pembelajaran yang memang sesuai dengan perkembangan jenjang siswa, lebih menarik dan bervariasi sehingga menyenangkan bagi siswa, sudah selayaknya sebagai seorang guru harus berinovasi untuk menghadirkan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan inovatif. Diantaranya hal yang diperlukan adalah pentingnya menghadirkan *Ice Breaking* sebagai suatu cara yang menarik perhatian siswa dalam pembelajaran. Dengan adanya inovasi mengenai *Ice Breaking* dalam pembelajaran, minat belajar siswa yang sebelumnya rendah menjadi meningkat. Berdasarkan paparan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pengaruh Ice**

Breaking Berorientasi Kearifan Lokal Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kela 3 SDN 1 Kotaraja Tahun Pelajaran 2023/2024.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, ada beberapa permasalahan yang dialami oleh siswa, antara lain:

1. Kurangnya perhatian siswa dalam proses pembelajaran.
2. Suasana kegiatan belajar mengajar kurang menarik.
3. Siswa mengalami kejenuhan dalam belajar dan enggan memperhatikan dalam pembelajaran.
4. Siswa kurang aktif dalam belajar kurang berperan dalam proses pembelajaran.
5. Guru kurang kreatif dalam memilih dan mengembangkan metode pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka penelitian ini dibatasi pada masalah yaitu:

1. Kurangnya perhatian siswa dalam proses pembelajaran mengakibatkan rendahnya minat belajar matematika siswa.
2. Metode pembelajaran yang digunakan masih kurang bervariasi menyebabkan semangat belajar siswa menurun.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka rumusan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah

“Bagaimana Pengaruh *Ice Breaking* Berorientasi Kearifan Lokal Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas III di SDN 1 Kotaraja”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh *Ice Breaking* Berorientasi Kearifan Lokal Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas III di SDN 1 Kotaraja.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan dan dapat mengembangkan ilmu bagi peneliti dan kalangan yang merasa berkepentingan terhadap kajian permasalahan yang di angkat oleh peneliti.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan mampu untuk memberikan manfaat terhadap banyak pihak, yaitu sebagai berikut:

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membangkitkan motivasi dan minat siswa dalam pembelajaran matematika. Agar siswa juga dapat menerima dengan mudah penjelasan yang diberikan oleh guru dan meningkatkan prestasi belajar siswa sesuai dengan apa yang diharapkan.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu rujukan bagi guru dalam kegiatan proses pembelajaran dikelas, khususnya dalam pembelajaran matematika. Dengan menggunakan strategi dan model pembelajaran yang tepat dapat memudahkan guru dalam menjelaskan materi dan mudah diterima oleh siswa.

c. Bagi sekolah

Penelitian ini sebagai masukan untuk meningkatkan kualitas sekolah dan memberikan kontribusi yang positif terhadap sekolah dalam rencana perbaikan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan nasional.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan baru dalam dunia pendidikan khususnya dalam pembelajaran matematika dan dapat mengetahui adanya pengaruh *Ice Breaking* Berorientasi Kearifan Lokal, dan juga akan menjadi sesuatu yang akan digunakan untuk dirinya mengajar dan menerapkan dalam kehidupan sehari-hari setelah dapat menyelesaikan program studinya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. *Ice Breaking*

a. Pengertian *Ice Breaking*

Menurut Febriandari, dkk (dalam Achmad dkk, 2021:2), menyatakan bahwa pengertian *Ice Breaking* merupakan cara yang berguna untuk mengatasi suasana yang kurang kondusif. Penerapan *ice breaking* berguna untuk mengatasi kelas yang kurang kondusif seperti siswa kurang bergairah, kurang bersemangat dan masalah yang lainnya. Siswa akan lebih dapat menerima materi ajar jika suasana kondusif, santai, nyaman, dan lebih bersahabat. Salah satu caranya dengan menyisipkan *Ice Breaking* dalam proses pembelajaran, yang dapat dilakukan dengan menyajikan lelucon, variasi tepuk tangan, yel-yel, bernyanyi, permainan dan sebagainya pada awal pembelajaran, jeda pertengahan penyampaian materi pembelajaran dan pada kegiatan menutup pembelajaran.

Ice breaking adalah permainan atau kegiatan yang berfungsi untuk mengubah suasana kebekuan dalam kelompok. Memang sebelum suatu acara berlangsung, untuk memecahkan kebekuan diawal acara diperlukan satu atau lebih *ice breaking* yang dipilih, yang mungkin bersifat spontan atau tanpa persiapan khusus. *Ice breaking*

dapat dikatakan sebagai pengkondisian situasi kelas, agar situasi kelas terkondisikan dengan baik, M. Said (dalam Ilham, 2021:62).

Menurut Sunarto (dalam Rosmalah dkk, 2019:206), menyatakan bahwa *ice breaking* merupakan permainan atau kegiatan yang sederhana, ringan dan ringkas yang berfungsi untuk mengubah suasana kebekuan, kekakuan, rasa bosan, atau mengantuk dalam pembelajaran. Sehingga bisa membangun suasana belajar yang dinamis penuh semangat, dan antusias yang dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serius tapi santai. Hal ini bertujuan agar materi-materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik dan dapat menambah minat belajar siswa.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa *Ice breaking* dapat diartikan sebagai suatu kegiatan atau aktivitas yang dilakukan untuk mencairkan suasana pembelajaran yang membosankan, kaku, dan pasif menjadi kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, menyegarkan, aktif dan membangkitkan minat belajar siswa.

b. Ragam Teknik *Ice Breaking*

Ragam teknik dalam *ice breaking* sangat banyak ragamnya. Menurut Luthfi (dalam Achmad Zaini dkk, 2021:2-3) ragam teknik *ice breaking* adalah sebagai berikut:

- 1) Tepuk tangan, tepuk tangan merupakan kegiatan yang dapat diterapkan tanpa memerlukan sebuah persiapan yang sangat rumit. Waktu yang dibutuhkan untuk bertepuk sekitar 1 sampai 3 menit.
- 2) Senam / gerak, senam / gerak merupakan kegiatan menggerakkan anggota badan secara bersama maupun bergantian. Untuk kegiatan senam ini dilakukan 1 sampai 5 menit.
- 3) Menyanyi, menyanyi dapat membuat suasana kelas menjadi lebih ceria. Kegiatan ini diperlukan waktu 3 sampai 5 menit.
- 4) Permainan, permainan yang diterapkan akan melibatkan siswa. Waktu yang diperlukan yaitu 1 sampai 5 menit.
- 5) Bercerita, bercerita merupakan kegiatan penyampaian suatu kisah yang nyata maupun tidak nyata. Kegiatan bercerita ini memerlukan waktu 2 hingga 5 menit.
- 6) Teka-teki atau tebak tebakan, teka-teki, atau tebak tebakan merupakan suatu aktivitas merangsang rasa ingin tahu siswa juga membangun kreativitas siswa dalam merangkai jawaban permasalahan dari sisi yang berbeda dari yang lain. Waktu yang dibutuhkan cukup 1 hingga 2 menit.
- 7) Kalimat indah yang bermakna, menggunakan kalimat memotivasi dan inspiratif dalam pembelajaran yang mengandung hikmah dan juga teladan. Waktu yang dibutuhkan yaitu 2 sampai 4 menit.

8) Film, pemutaran film positif dan mengandung inspirasi juga memotivasi dapat mengurangi kejenuhan saat didalam kelas. Waktu menampilkan film tidak lebih dari 5 menit.

c. Tujuan *Ice Breaking*

Menurut Achmad Zaini, dkk (2021:3) *Ice breaking* tidak hanya sekedar menggunakan saja, namun juga harus mengetahui tujuan penggunaan *ice breaking* dalam pembelajaran. Tujuan *ice breaking* yaitu:

- 1) Menghilangkan perbedaan antara siswa
- 2) Terciptanya kondisi yang dinamis
- 3) Merangsang siswa untuk melakukan aktivitas belajar
- 4) Membuat suasana jadi rileks, cair, dan mengalir
- 5) Memfokuskan siswa pada topik pembahasan
- 6) Mengarahkan otak pada gelombang alfa (8-12 Hz)
- 7) Menjaga kestabilan fisik dan psikis agar menjadi lebih nyaman saat menyerap pelajaran.

d. Manfaat *Ice Breaking*

Menurut Panani (dalam Achmad Zaini dkk, 2021:3) *Ice breaking* memiliki manfaat yang beragam yaitu untuk menghilangkan kebosanan, kejenuhan, kecemasan, dan keletihan, ada juga manfaat lain seperti: bagian yaitu:

- 1) Membuat siswa membiasakan diri untuk berfikir kreatif dan luas
- 2) Meningkatkan kinerja pikir dan kreatifitas

- 3) Membiasakan siswa bersosial dan kerja sama dalam sebuah kelompok
- 4) Membuat siswa berfikir kreatif dan sistematis dalam pemecahan masalah
- 5) Menambah kepercayaan diri siswa
- 6) Melatih menentukan strategi matang
- 7) Melatih kreatifitas dengan keterbatasan bahan
- 8) Melatih konsentrasi, keberanianserta rasa percaya diri siswa
- 9) Mencegah terjadinya kerenggangan hubungan
- 10) Penanam sifat untuk menghargai yang lain
- 11) Memperkuat konsep diri
- 12) Melatih jiwa kepemimpinan
- 13) Melatih siswa untuk bersikap ilmiah
- 14) Membiasakan dalam pengambilan keputusan dan tindakan

2. Kearifan Lokal

a. Pengertian Kearifan Lokal

Menurut Wibowo (dalam Rosmawati dkk, 2021:100), kearifan lokal adalah identitas atau kepribadian budaya sebuah bangsa yang menyebabkan bangsa tersebut mampu menyerap, bahkan mengolah kebudayaan yang berasal dari luar/bangsa lain menjadi watak dan kemampuan sendiri. Identitas dan kepribadian tersebut tentunya menyesuaikan dengan pandangan hidup masyarakat sekitar agar tidak terjadi pergeseran nilai-nilai. Kekhususan suku bangsa diperoleh

secara turun-temurun dan melalui interaksi antar budaya. Budaya lokal atau dalam hal ini budaya suku bangsa ini menjadi identitas pribadi ataupun kelompok masyarakat. Ciri-ciri yang telah menjadi identitas itu melekat seumur hidupnya seiring kehidupannya.

Menurut Istiawati (dalam Rosmawati dkk, 2021:100), berpandangan bahwa kearifan lokal merupakan cara orang bersikap dan bertindak dalam menanggapi perubahan dalam lingkungan fisik dan budaya. Suatu gagasan konseptual yang hidup dalam masyarakat, tumbuh dan berkembang secara terus-menerus dalam kesadaran masyarakat dari yang sifatnya berkaitan dengan kehidupan sakral sampai yang profan (bagian keseharian dari hidup yang sifatnya biasa-biasa saja).

Menurut Ismaili (dalam Indra Tjahyadi dkk, 2019:32-34), yang dimaksud budaya lokal adalah semua ide, aktivitas dan hasil aktivitas manusia dalam suatu kelompok masyarakat di lokasi tertentu. Budaya lokal tersebut secara aktual masih tumbuh dan berkembang dalam masyarakat dan disepakati dan dijadikan pedoman bersama. Dengan demikian sumber budaya lokal bukan hanya berupa nilai, aktivitas dan hasil aktivitas tradisional atau warisan nenek moyang masyarakat setempat, namun juga semua komponen atau unsur budaya yang berlaku dalam masyarakat serta menjadi ciri khas dan atau hanya berkembang dalam masyarakat tertentu.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa, kearifan lokal adalah gagasan yang timbul dan berkembang secara terus-menerus di dalam sebuah masyarakat berupa adat istiadat, tata/norma, budaya, bahasa, kepercayaan, dan kebiasaan sehari-hari.

b. Budaya Lokal dalam Pembelajaran

Model pembelajaran berbasis kearifan lokal merupakan pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran *student centered* dari pada *teacher centered*. Belajar bukan sekedar kegiatan pasif menerima materi dari guru, melainkan proses aktif menggali pengalaman lama, mencari dan menemukan pengalaman baru serta mengasimilasi dan menghubungkan antara keduanya sehingga membentuk makna. Makna tercipta dari apa yang siswa lihat, dengar, rasakan, dan alami. Untuk guru, mengajar adalah kegiatan memfasilitasi siswa dalam mengkonstruksi sendiri pengetahuannya lewat keterlibatannya, Rosmawati dkk, (2021:101).

Dimana pembelajaran Berorientasi Kearifan lokal dipadukan dengan pembelajaran matematika supaya siswa dapat melihat budaya dari sisi matematis. Pemanduan ini memiliki tantangan tersendiri, baik bagi guru maupun siswa. Guru harus memiliki pengetahuan tentang matematika yang terdapat dalam budaya yang berkaitan, serta mampu membela jajarkan siswa untuk memahaminya.

Dalam mengimplementasikan kearifan lokal pada pembelajaran matematika peneliti menerapkan *ice breaking* berorientasi kearifan

lokal yaitu permainan tradisional berupa engklek yang berkaitan dengan materi bangun datar, sehingga pada saat pembelajaran berlangsung siswa dapat memahami materi yang diberikan oleh guru dikarenakan pembelajaran bersifat kontekstual atau nyata. Pada pembelajaran ini juga akan dilakukan eksperimen atau percobaan mengenai *ice breaking* berorientasi kearifan lokal untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa.

c. Wujud Kebudayaan Lokal

Sebagaimana kebudayaan pada umumnya, Koentjaraningrat (dalam Indra Tjahyadi dkk,2019:7-9) juga membagi kebudayaan lokal dalam tiga wujud sebagai berikut:

1) Wujud kebudayaan sebagai sistem ide.

Wujud kebudayaan sebagai sistem ide bersifat sangat abstrak, tidak bisa diraba atau difoto dan terdapat dalam alam pikiran individu penganut kebudayaan tersebut. Wujud kebudayaan sebagai sistem ide hanya bisa dirasakan dalam kehidupan sehari-hari yang mewujudkan dalam bentuk norma, adat istiadat, agama, dan hukum atau undang-undang. Contoh wujud kebudayaan sebagai sistem ide yang berfungsi untuk mengatur dan menjadi acuan perilaku kehidupan manusia adalah norma sosial. Norma sosial dibakukan secara tidak tertulis dan diakui bersama oleh anggota kelompok masyarakat tersebut. Bentuk kebudayaan sebagai sistem ide secara

konkret terdapat dalam undang-undang atau suatu peraturan tertulis.

2) Wujud kebudayaan sebagai sistem aktivitas.

Wujud kebudayaan sebagai sistem aktivitas merupakan sebuah aktivitas atau kegiatan sosial yang berpola dari individu dalam suatu masyarakat. Sistem ini terdiri atas aktivitas manusia yang saling berinteraksi dan berhubungan secara kontinu dengan sesamanya. Wujud kebudayaan ini bersifat konkret, bisa difoto, dan bisa dilihat. Misalnya, upacara perkawinan atau upacara lainnya yang melibatkan suatu aktivitas kontinu dari individu anggota masyarakat yang berpola dan bisa diamati suatu masyarakat. Secara langsung juga merupakan salah satu contoh wujud kebudayaan yang berbentuk aktivitas.

3) Wujud kebudayaan sebagai sistem artefak.

Wujud kebudayaan sebagai sistem artefak adalah wujud kebudayaan yang paling konkret, bisa dilihat, dan diraba secara langsung oleh pancaindra. Wujud kebudayaan ini adalah berupa kebudayaan fisik yang merupakan hasil-hasil kebudayaan manusia berupa tataran sistem ide atau pemikiran ataupun aktivitas manusia yang berpola. Misalnya, dalam upacara selamatan, terdapat berbagai sesaji atau peralatan yang dibutuhkan atau digunakan dalam aktivitas tersebut.

d. Fungsi Kebudayaan Lokal

Dalam keberadaannya, kebudayaan memiliki fungsi dalam kehidupan manusia. Menurut Rafiek (dalam Indra Tjahyadi dkk, 2019: 13-14) fungsi kebudayaan adalah untuk meningkatkan hidup manusia agar kehidupan manusia manusia menjadi lebih baik, lebih nyaman, lebih bahagia, lebih aman, lebih sejahtera, dan lebih sentosa. Itu berarti kebudayaan memiliki fungsi untuk menjaga kelangsungan hidup manusia.

Fungsi budaya juga tampak pada keberadaan budaya sebagai sistem. Sistem budaya merupakan wujud yang abstrak dari kebudayaan. Sistem budaya berwujud ide-ide dan gagasan manusia yang hidup bersama dalam suatu masyarakat. Gagasan tersebut tidak dalam keadaan berdiri sendiri, tetapi berkaitan dan menjadi suatu sistem. budaya adalah bagian dari kebudayaan yang diartikan pula adat-istiadat. Adat-istiadat mencakup sistem nilai budaya, sistem norma, norma-norma menurut pranata-pranata yang ada di dalam masyarakat yang bersangkutan, termasuk norma agama.

Fungsi sistem budaya adalah menata dan memantapkan tindakan-tindakan serta tingkah laku manusia. Proses belajar dari sistem budaya ini dilakukan melalui proses pembudayaan atau institutionalization (pelembagaan). Dalam proses ini, individu mempelajari dan menyesuaikan alam pikiran serta sikapnya dengan adat istiadat, sistem norma, dan peraturan yang hidup dalam kebudayaannya.

3. Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Menurut Safari (dalam Dr. Rusydi Ananda dan Fitri Hayati, 2020:141), minat belajar adalah pilihan kesenangan dalam melakukan kegiatan dan dapat membangkitkan gairah seseorang untuk memenuhi kesediaannya dalam belajar. Minat belajar akan memudahkan terciptanya konsentrasi dan pikiran siswa. Perhatian serta merta yang diperoleh secara wajar dan tanpa ada kekerasan dari luar akan memudahkan berkembangnya konsentrasi yaitu memusatkan pikiran terhadap pelajaran. Tanpa minat, konsentrasi terhadap pelajaran akan sulit dikembangkan dan dipertahankan. Sementara itu, apabila tidak berminat maka akan menimbulkan kebosanan, kekosongan perhatian, atau bahkan keterlibatan diri terhadap suatu objek menjadi tidak ada sama sekali. ga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.

Menurut Slameto (dalam Dr. Rusydi Ananda dan Fitri Hayati, 2020:140) bahwa minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Minat juga berkaitan dengan penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri, semakin kuat atau dekat hubungan tersebut maka semakin besar minat. Selanjutnya Slameto menjelaskan ekspresi minat dapat diketahui melalui suatu pernyataan yang menunjukkan individu menyukai sesuatu daripada yang lainnya,

atau melalui partisipasi/keikutsertaannya dalam suatu aktivitas. Siswa memperlihatkan keberminatannya terhadap sesuatu dengan ikut serta berpartisipasi pada aktivitas yang diadakan yang merupakan ekspresi bagaimana mereka mengaktualisasikan rasa senang dan rasa suka yang dimiliki terhadap sesuatu yang diminati.

Menurut James, Susanto (dalam Rosmalah dkk, 2019:205) minat belajar merupakan faktor utama yang menentukan derajat keaktifan belajar siswa. Jadi dapat ditegaskan bahwa faktor minat ini merupakan faktor yang berpengaruh secara signifikan terhadap keberhasilan belajar. Tidak hanya bergantung pada kemampuan, namun juga bergantung pada apakah seseorang memiliki tujuan penguasaan (tujuan mempelajari), yang fokusnya adalah mempelajari suatu kemampuan baru dengan baik, atau tujuan kinerja, yang fokusnya adalah mendemonstrasikan atau memperlihatkan kemampuan kita pada orang lain.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah keinginan dari dalam diri pribadi seseorang untuk memperhatikan, mengetahui, mempelajari maupun membuktikan lebih lanjut materi yang diajarkan tanpa ada paksaan sehingga dapat menyebabkan perubahan pengetahuan, ketrampilan dan tingkah laku.

b. Ciri-Ciri Minat Belajar

Menurut Slameto(dalam Syardiansah, 2016:444), menyebutkan ada lima ciri minat belajar sebagai berikut:

- 1) Memiliki kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus- menerus.
- 2) Ada rasa suka dan senang terhadap sesuatu yang diminatinya.
- 3) Memperoleh sesuatu kebanggaan dankepuasan pada suatu yang diminati.
- 4) Lebih menyukai hal yang lebihmenjadi minatnya daripada hal yang lainnya.
- 5) Dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan.

c. Aspek Minat Belajar

Minat belajar seseorang dapat dilihat dari berbagai aspek minat belajar yang menunjukkan seberapa besar minat seseorang dalam suatu pembelajaran tertentu. Aspek minat belajar yaitu kesadaran, kemauan, perhatian, dan perasaan senang, Dr. Rusydi Ananda dan Fitri Hayati (2020:143).

1) Kesadaran

Seseorang dikatakan berminat terhadap obyek, apabila orang tersebut menyadari akan adanya objek itu. Unsur ini harus ada pada individu, karena dengan kesadaran inilah pada dirinya akan timbul rasa senang, kemudian rasa ingin tahu dan ingin memiliki objek tersebut.

2) Perhatian

Perhatian adalah pemusatan tenaga atau kekuatan jiwa tertuju pada suatu objek atau pendencygunaan kesadaran untuk

menyertai suatu aktifitas. Perhatian adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi, artinya usaha jiwa lebih kuat dari biasanya dan jiwa itu pun semata-mata tertuju pada suatu objek atau sekumpulan objek-objek. Individu dikatakan berminat terhadap suatu objek apabila disertai dengan adanya objek.

3) Kemauan

Kemauan dimaksudkan sebagai dorongan keinginan yang terarah pada suatu tujuan hidup tertentu dan dikendalikan oleh pertimbangan akal budi kemauan itu merupakan dorongan keinginan pada setiap manusia untuk membentuk dan merealisasikan diri.

4) Perasaan senang

Minat dan perasaan senang terdapat timbal balik, sehingga tidak mengherankan kalau siswa yang berperasaan tidak senang juga akan kurang berminat dan begitu juga sebaliknya. Sehingga dari perasaan itu akan timbul sebuah sikap.

d. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa

Menurut Syardiyansah (2016:445) minat belajar seorang tidaklah selalu stabil, melainkan selalu berubah-ubah. Oleh karena itu perlu diarahkan dan dikembangkan kepada seseorang pilihan yang telah ditentukan melalui faktor-faktor yang mempengaruhi minat itu yaitu:

- 1) Faktor internal, yaitu faktor dari dalam diri siswa baik jasmani maupun rohani, fisik maupun psikhis.

- 2) Faktor Eksternal Siswa, yaitu faktor dari luar yang terdiri dari semua faktor yang ada diluar individu: keluarga, masyarakat, dan sekolah.

4. Hakikat Pembelajaran Matematika

a. Pengertian Pembelajaran Matematika

Menurut Wandini (2019:4) menjelaskan bahwa pembelajaran matematika merupakan kegiatan belajar matematika yang memiliki rencana terstruktur dengan melibatkan pikiran, aktifitas dalam pengembangan kemampuan pemecahan masalah serta penyampaian informasi gagasan. Pembelajaran matematika juga terdapat ruang lingkup yang sangat luas sesuai dengan jenjang pendidikan yang ditempuh.

Menurut Bruner (dalam Wandini 2019:6) belajar matematika adalah belajar mengenai konsep-konsep dan struktur-struktur matematika yang terdapat di dalam materi yang dipelajari serta mencari hubungan antara konsep-konsep dan struktur-struktur matematika itu. Pembelajaran matematika hendaknya dimulai dengan pengenalan masalah yang sesuai dengan situasi. Peserta didik secara bertahap dibimbing untuk menguasai konsep matematika.

Menurut Liberna & Wiratomo (dalam Yogi dkk, 2018:143) pembelajaran matematika yaitu cara yang ditempuh guru dalam melaksanakan pembelajaran agar konsep yang disajikan dapat beradaptasi dengan siswa. Kegiatan guru mata pelajaran matematika

dalam mengajarkan matematika kepada para peserta didiknya yang di dalamnya terkandung upaya guru untuk menciptakan iklim dan pelayanan terhadap kemampuan, potensi, minat, bakat dan kebutuhan peserta didik tentang matematika yang amat beragam agar terjadi interaksi optimal antara guru dengan peserta didik serta antara peserta didik dengan peserta didik dalam mempelajari matematika tersebut.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika merupakan suatu kegiatan atau proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir siswa, dan ilmu pengetahuan yang didapat dengan penalaran, pemecahan masalah, dan komunikasi.

b. Ciri-Ciri Pembelajaran Matematika

Suwangsih (dalam Wandini, 2019:8) ciri-ciri pembelajaran matematika di SD adalah sebagai berikut: Pembelajaran matematika hendaknya bermakna konsep matematika tidak diberikan dalam bentuk jadi, tapi sebaliknya siswalah yang harus mengonstruksi konsep tersebut.

- 1) Pembelajaran matematika menggunakan metode spiral, metode spiral ini melambangkan adanya keterkaitan antara suatu materi dengan materi lainnya. Topik sebelumnya menjadi prasyarat untuk memahami topik berikutnya atau sebaliknya.
- 2) Pembelajaran matematika dilakukan secara bertahap. Materi pembelajaran matematika dilakukan secara bertahap yang dimulai

dari konsep-konsep yang sederhana, menuju konsep yang lebih kompleks.

- 3) Pembelajaran matematika menggunakan metode induktif sedangkan matematika merupakan ilmu deduktif namun sesuai tahap perkembangan siswa maka pembelajaran matematika di SD digunakan metode induktif.
- 4) Pembelajaran matematika menganut kebenaran konsistensi.
- 5) Pembelajaran matematika hendaknya bermakna konsep matematika tidak diberikan dalam bentuk jadi, tapi sebaliknya siswalah yang harus mengonstruksi konsep tersebut.

c. Tujuan Pembelajaran Matematika

Terdapat lima tujuan pembelajaran matematika menurut BSNP (dalam Wandini,2019:11-12) yaitu:

- 1) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah
- 2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat 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 memperjelas keadaan atau masalah.
- 5) Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, sikap rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Berdasarkan paparan diatas, peneliti menyimpulkan bahwa tujuan pembelajaran matematika akan tercapai jika guru dapat menciptakan kondisi dan situasi pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk aktif dalam membentuk, menemukan dan mengembangkan pengetahuannya. Siswa dapat membentuk makna dari bahan-bahan pelajaran melalui suatu proses belajar lalu mengkonstruksinya dalam ingatan yang sewaktu-waktu dapat diproses dan dikembangkan.

d. Fungsi Pembelajaran Matematika

Menurut Roro Rizki Wandini (2019:12-14) Fungsi matematika dalam pembelajaran adalah sebagai media atau sarana siswa dalam mencapai kompetensi pembelajaran. Fungsi lain pembelajaran matematika sebagai: alat, pola pikir, dan ilmu atau pengetahuan. Ketiga fungsi matematika tersebut hendaknya dijadikan acuan dalam pembelajaran matematika sekolah.

Dengan mempelajari materi matematika diharapkan siswa akan dapat menguasai seperangkat kompetensi yang telah ditetapkan. Oleh

karena itu, penguasaan materi matematika bukanlah tujuan akhir dari pembelajaran matematika, akan tetapi penguasaan materi matematika hanyalah jalan mencapai penguasaan kompetensi.

Dengan mengetahui fungsi-fungsi matematika tersebut diharapkan kitasebagai guru atau pengelola pendidikan matematika dapat memahami adanya hubungan antara matematika dengan berbagai ilmu lain atau kehidupan. Sebagaitindak lanjutnya sangat diharapkan agar para siswa diberikan penjelasan untuk melihat berbagai contoh penggunaan matematika sebagai alat untuk memecahkan masalah dalam mata pelajaran lain, dalam kehidupan kerja atau dalam kehidupan sehari-hari. Namun tentunya harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa, sehingga diharapkan dapat membantu proses pembelajaran matematika di sekolah. Fungsi matematika yang pertama yaitu matematika sebagai alat untuk memahami atau menyampaikan suatu informasi misalnya melalui persamaan, atau tabel-tabel dalam model-matematika yang merupakan penyederhanaan dari soal-soal cerita atau soal-soal uraian matematika lainnya. Bila seorang siswa dapat melakukan perhitungan, tetapi tidak tahu alasannya, maka tentunya ada yang salah dalam pembelajarannya atau ada sesuatu yang belum dipahami.

Fungsi ke dua matematika merupakan pembentukan pola piker dalam pemahaman suatu pengertian maupun dalam penalaran suatu hubungan di antara pengertian-pengertian itu, dalam pembelajaran

matematika, para siswa dibiasakan untuk memperoleh pemahaman melalui pengalaman tentang sifat-sifat yang dimiliki dan yang tidak dimiliki dari sekumpulan objek (abstraksi).

Dengan pengamatan terhadap contoh-contoh diharapkan siswa mampu menangkap pengertian suatu konsep. Selanjutnya siswa dilatih untuk membuat perkiraan, terkaan, atau kecenderungan berdasarkan kepada pengalaman atau pengetahuan yang dikembangkan melalui contoh-contoh khusus (generalisasi).

Didalam proses penalarannya dikembangkan pola pikir induktif maupun deduktif. Namun tentu kesemuanya itu harus disesuaikan dengan perkembangan kemampuan siswa, sehingga pada akhirnya akan sangat membantu kelancaran proses pembelajaran matematika di sekolah. Fungsi matematika yang ketiga adalah sebagai ilmu pengetahuan, oleh karena itu, pembelajaran matematika di sekolah harus diwarnai oleh fungsi yang ketiga ini yaitu Sebagai guru harus mampu menunjukkan bahwa matematika selalu mencari kebenaran, dan bersedia meralat kebenaran yang telah diterima, bila ditemukan kesempatan untuk mencoba mengembangkan penemuan-penemuan sepanjang mengikuti pola pikir yang sah.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Secara umum, telah banyak tulisan dan penelitian yang mirip dengan penelitian ini, namun selama ini belum peneliti temukan tulisan yang sama dengan penelitian dengan judul yang peneliti ajukan ini. Di bawah ini akan

peneliti tampilkan beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan:

1. Gery Agustin dengan judul “Pengaruh *Ice Breaker* terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Kecamatan Margahayu Kabupaten Bandung”. Dengan rumusan masalah: apakah *ice breaker* dapat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas V Sekolah Dasar?. Penelitian diperoleh hasil KD (R-Square) bernilai 0,215 atau 21,5%, yang berarti variabel *ice breaker* memberikan kontribusi/pengaruh terhadap motivasi belajar sebesar 21,5%.⁴⁸. Terdapat persamaan dan perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh Gery Agustin dan peneliti, persamaanya yaitu sama-sama menggunakan *ice breaking*.
2. Ari Fathoni dengan judul “Pengaruh Pemberian *Reward* dan *ice breaking* terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas V MIN 1 Madiun”. Dengan rumusan masalah: Apakah ada pengaruh yang signifikan dalam pemberian *reward* dan *ice breaking* terhadap minat belajar matematika siswa kelas MIN 1 Madiun?. Penelitian diperoleh hasil $F_{hitung} = 3,71$ dan $F_{tabel} = 3,15$. Jadi $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya ada pengaruh yang signifikan antara pemberian *reward* dan *ice breaking* terhadap minat belajar matematika kelas V MIN 1 Madiun Tahun Pelajaran 2017/2018 dengan pengaruh sebesar 6,00 %.
3. Tri Wahyuni dengan judul “Pengaruh Pemberian *Ice Breaking* dan *Reward* Terhadap Motivasi Belajar Siswa di MI Plus Al-Huda Jeruk Selopuro Blitar”. Dengan rumusan masalah adakah pengaruh pemberian *Ice*

Breaking dan *Reward* terhadap motivasi belajar siswa di MI Plus Al-Huda Jeruk Selopuro Blitar?. Hasil penelitian diperoleh hasil sig. 0,000 ($0,000 < 0,05$), pada taraf signifikansi 5%. Kemudian untuk koefisien korelasinya nilai $r^2 = 0,446$ atau jika dipresentasikan menjadi 44,6% berada pada hubungan yang sedang. Dengan demikian menunjukkan ada pengaruh pemberian *Ice Breaking* dan *Reward* terhadap motivasi belajar siswa di MI Plus Al-Huda Jeruk Selopuro Blitar.

Dari beberapa uraian di atas dapat diketahui bahwa relevansi ketiga penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas *ice breaking*. Penelitian yang dilakukan oleh Gery Agustin menggunakan jenis penelitian kuantitatif, kemudian variabel terikatnya yaitu motivasi belajar siswa dan tempat penelitiannya di SD. Sedangkan penelitian yang dilakukan Ari Fathoni menggunakan jenis penelitian kuantitatif, tempat penelitiannya di MI dan variabel terikatnya yaitu minat belajar siswa. Dan penelitian yang dilakukan oleh Tri Wahyuni menggunakan jenis penelitian kuantitatif kemudian tempat penelitian dilakukan di MI dan variabel terikatnya motivasi belajar siswa.

C. Kerangka Pikir

Menurut Sugiyono (dalam Sidik & Sunarsi 2021:150) kerangka berpikir sebagai konseptual yang dimanfaatkan sebagai teori yang ada kaitannya dengan beberapa faktor yang diidentifikasi sebagai masalah penting. Penerapan proses pembelajaran yang sesuai dengan jenjang siswa adalah salah satu faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar matematika siswa. Penerapan proses

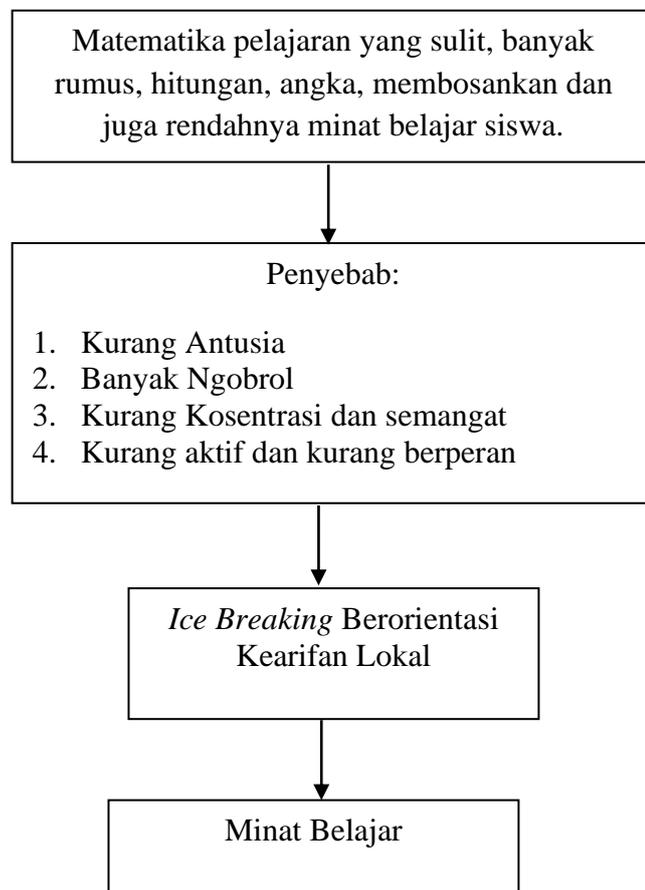
pembelajaran yang tepat akan berdampak terhadap eektivitas pencapaian kompetensi pembelajaran yang telah ditetapkan. Sehingga semakin tepat dalam penerapan proses pembelajaran yang sesuai dengan jenjang siswa maka semakin efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk menerapkan proses pembelajaran yang memang sesuai dengan perkembangan jenjang siswa dan juga memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik perkembangan siswa, kebutuhan siswa.

Pembelajaran Matematika di tingkat dasar maupun menengah tidak terlalu di sukai oleh siswa, karena menurut siswa pelajaran matematika adalah pelajaran yang sulit, terlalu banyak rumus, dan pelajaran matematika berhubungan dengan hitungan dan angka itulah yang menyebabkan siswa bosan, malas, dan juga minat belajar siswa dalam belajar matematika menjadi menurun. Pada mata pelajaran matematika guru perlu menerapkan proses pembelajaran yang sesuai dengan jenjang siswa, yang menarik dan menyenangkan dan tentunya sesuai dengan tujuan pembelajaran supaya siswa tertarik dan tidak cepat bosan dalam belajar, sehingga berjalan sesuai dengan tataran perkembangan peserta didik, ini bertujuan pula untuk meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran.

Penerapan *Ice Breaking* sangat tepat digunakan dalam menyelesaikan permasalahan siswa, dimana siswa yang masih kurang antusias dalam pembelajaran, siswa masih banyak mengobrol pada saat pembelajaran berlangsung, siswa masih kurang konsentrasi, kurang aktif pada saat proses

pembelajaran berlangsung. Dengan menggunakan *Ice Breaking* dapat mengatasi seberapa aktif dan semangat siswa dalam proses pembelajaran.

Adanya permasalahan-permasalahan tersebut peneliti tertantang untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan menerapkan *ice breaking*. Dengan menerapkan *ice breaking* dalam pembelajaran ini siswa di harapkan untuk benar-benar aktif dan semangat dalam kegiatan pembelajaran. Untuk lebih jelasnya kerangka pikir disajikan dalam bentuk bagan berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

D. Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono (dalam Sidik & Sunarsi 2021:153) hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data-data yang terkumpul. Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan.

Ha : Ada pengaruh *ice breaking* berorientasi kearifan lokal terhadap minat belajar matematika siswa kelas III di SDN 1 Kotaraja.

Ho : Tidak ada pengaruh *ice breaking* berorientasi kearifan lokal terhadap minat belajar matematika siswa kelas III di SDN 1 Kotaraja.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan investigasi sistematis mengenai sebuah fenomena dengan mengumpulkan data yang dapat diukur menggunakan teknik statistic, matematika, atau komputasi. Adapun jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu jenis penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2018: 72). Maka sesuatu yang akan di eksperimenkan dalam penelitian ini adalah Pengaruh *Ice Breaking* Berorientasi Kearifan Lokal Terhadap Minat Belajar Matematika siswa Kelas III di SDN 1 Kotaraja.

B. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah adalah penelitian *Pre-Experimental Design* bentuk *One Group Pretest- Posttest Design* dimana satu kelompok subjek diberikan perlakuan untuk jangka waktu tertentu dan hanya menggunakan satu kelas saja. Dalam design ini terdapat tiga tahapan, yang pertama siswa akan diberikan tes awal (*pre-test*), kemudian siswa diberikan perlakuan berupa *ice breaking* berorientasi kearifan lokal, dan yang terakhir siswa akan diberikan tes melalui (*post-test*), dalam tahap ini peneliti bias melihat hasil akhir siswa setelah sesuai dengan perlakuan yang sudah diterapkan oleh peneliti.

Tabel 3.1 Desain Penelitian *One Group Pretest-Posttest*

<i>Pretest</i>	<i>Treatmeant</i>	<i>Posttest</i>
O₁	X	O₂

Keterangan:

O₁ = nilai pretest (sebelum diberi perlakuan)

O₂ = nilai posttest (setelah diberi perlakuan)

X = *Treatment* (perlakuan) yang akan dikenakan pada subjek penelitian Sugiyono (2018:74)

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SD Negeri 1 Kotaraja, kecamatan Sikur, Kabupaten Lombok Timur tahun ajaran 2023/2024

2. Waktu penelitian

Pelaksanaan penelitian eksperimen ini akan dilakukan pada tanggal 10 juli – 31 juli tahun pelajaran 2023/2024.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Menurut Sugiyono (2018: 80) bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Berdasarkan pendapat diatas, yang dimaksud dengan populasi adalah seluruh subjek penelitian yang akan menjadi perhatian peneliti dan akan menjadi sumber data. Oleh karena itu, yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas I sampai dengan kelas VI SDN 1 Kotaraja Tahun Pelajaran 2023/2024.

Tabel 3.2 Populasi SDN 1 Kotaraja Tahun Pelajaran 2023/2024

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik		
		L	P	Jumlah
1	Kelas IA	14	15	29
2	Kelas IB	16	16	32
3	Kelas IIA	15	11	26
4	Kelas IIB	15	12	27
5	Kelas IIIA	12	12	24
6	Kelas IIIB	12	13	25
7	Kelas IVA	10	11	21
8	Kelas IVB	10	12	22
9	Kelas VA	18	13	31
10	Kelas VB	19	13	32
11	Kelas VIA	9	15	24
12	Kelas VIB	10	15	25
Jumlah		161	157	318

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2018: 81). Pada dasarnya sampel merupakan bagian dari wilayah populasi. Berdasarkan pendapat diatas, maka yang dimaksud dengan sampel adalah bagian populasi yang akan diteliti. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari popilasi itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi.

Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif. Berdasarkan teori ini, peneliti mengambil sampel dengan teknik random sampel. Teknik random sampling adalah pengambilan anggota sampel dari populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan rata-rata yang ada di dalam populasi. Berdasarkan hal tersebut maka sampel dalam penelitian ini yaitu kelas IIIB yang terdiri dari 25 siswa.

Tabel 3.3. Sampel Penelitian

Kelas	Jenis kelamin		Jumlah
	L	P	
Kelas IIIB	12	13	25

E. Variabel Penelitian

Pada dasarnya variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya Sugiyono (2018: 38). Penelitian ini menggunakan dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

1. Variabel Bebas (*Independent variable*)

Menurut Nanang Martono (2016: 61) variabel bebas merupakan variabel yang memengaruhi variabel lain atau menghasilkan akibat pada variabel yang lain, yang pada umumnya berada dalam urutan tata waktu yang terjadi lebih dulu. Keberadaan variabel ini dalam penelitian kuantitatif merupakan variabel yang menjelaskan terjadinya fokus atau topik penelitian. Variabel ini biasanya disimbolkan dengan variabel "x". Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pengaruh *Ice Breaking*

Berorientasi Kearifan Lokal yang diterapkan pada siswa kelas III SDN 1 Kotaraja Tahun Pelajaran 2023/2024.

2. Variabel Terikat (*Dependent Variable*)

Menurut Nanang Martono (2016: 61) variabel terikat merupakan variabel yang diakibatkan atau dipengaruhi oleh variabel bebas. Keberadaan variabel ini dalam penelitian kuantitatif adalah sebagai variabel yang dijelaskan dalam fokus atau topik penelitian. Variabel ini biasanya disimbolkan dengan variabel “y”. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah minat belajar matematika siswa III SDN 1 Kotaraja.

F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2018:224) menyatakan teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka penelitian tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Terdapat beberapa teknik dan instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

a) Observasi

Observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain, yaitu wawancara dan kuesioner. Kalau wawancara dan kuesioner selalu berkomunikasi dengan orang, maka observasi tidak terbatas pada

orang, tetapi juga objek-objek alam yang lain. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti di kelas III SDN 1 Kotaraja, bahwa ketika pembelajaran berlangsung para siswa kurang mengerti berbicara menggunakan Bahasa Indonesia. Sebagian besar para siswa banyak menggunakan bahasa daerah tempat tinggal mereka, situasi dan kondisi siswa dalam mengikuti pembelajaran yaitu: pertama menunjukkan bahwa kurangnya perhatian siswa dalam proses pembelajaran, disebabkan pada saat guru menjelaskan materi pelajaran, siswa lebih asik dengan aktifitasnya sendiri seperti, menggambar di buku tulis, dan mengobrol dengan teman sebangku. Kedua, suasana kegiatan belajar mengajar kurang menarik, disebabkan pada proses kegiatan belajar mengajar berlangsung siswa ramai berbincang dengan teman-temannya dan juga rendahnya antusias siswa dalam melakukan aktivitas pembelajaran. Ketiga, siswa mengalami kejenuhan dalam belajar dan enggan memperhatikan dalam pembelajaran, disebabkan kurangnya penggunaan metode dan permainan yang menarik dalam pembelajaran. Keempat, siswa kurang aktif dalam belajar kurang berperan dalam proses pembelajaran sehingga sebagian siswa menikmati permainannya sendiri ketika belajar, disebabkan kurangnya

penerapan proses pembelajaran yang memang sesuai dengan perkembangan jenjang siswa yang penuh dengan permainan. Kelima, keberanian siswa untuk berbicara dan mengungkapkan yang ingin disampaikan terpendam dalam diri siswa, disebabkan pembelajaran yang terlaksana berfokus pada pendidik.

b) Angket (kuisisioner)

Angket adalah daftar pertanyaan atau pernyataan yang diberikan kepada responden yang bersedia memberikan respon sesuai dengan permintaan pengguna. Tujuan penyebaran angket adalah mencari informasi yang lengkap mengenai suatu masalah dari responden tanpa merasa khawatir bila responden memberikan jawaban yang tidak sesuai dengan kenyataan dalam pengisian daftar pertanyaan. Angket diberikan kepada kelas eksperimen. Hal ini dilakukan untuk mengetahui perbedaan minat belajar dalam pembelajaran peserta didik pada kelas yang menggunakan ice breaking dengan minat belajar dalam pembelajaran peserta didik yang hanya menggunakan metode ceramah saja tanpa adanya penerapan *ice breaking*. Angket yang digunakan berupa pernyataan positif dan pernyataan negatif.

c) Dokumentasi

Metode dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, foto-foto, buku dan lain sebagainya. Pedoman dokumentasi digunakan untuk melengkapi data data dalam penelitian. Dokumentasi yang dibutuhkan dalam hal ini adalah foto-

foto pada saat dilaksanakannya proses pembelajaran matematika dengan menerapkan ice breaking berorientasi kearifan lokal.

1. Instrumen Pengumpulan Data

Instrument adalah alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian. Instrument penelitian adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut sistematis dan dipermudah olehnya. Sehingga instrument pengumpulan data yang digunakan berupa lembar Observasi dan kuesioner (angket) minat belajar.

a. Lembar Observasi

Lembar observasi adalah salah satu instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data saat melakukan observasi atau pengamatan langsung dilapangan. Pada lembar observasi, seseorang peneliti dapat menyelidiki pilihan jawaban berupa isian, pilihan ganda, checklist atau skala rating sesuai dengan rancangan lembar observasi yang telah disusun.

Tabel 3.4 kisi-kisi instrumen lembar observasi

Indikator	Sub Indikator	Jumlah Butir
Perhatian dalam kegiatan belajar mengajar	2. Kegiatan belajar mengajar menggunakan bahasa Indonesia 3. Memperhatikan guru menyampaikan materi 4. Suasana dalam kegiatan belajar mengajar	10
Partisipasi dalam kegiatan belajar	1. Aktif dan antusias dalam prose belajar mengajar	10

mengajar	2. Semangat dalam mengikuti pembelajaran dikelas 3. Guru mengajar menggunakan berbagai metode pembelajaran 4. Siswa senang dengan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru	
----------	--	--

Tabel 3.5 penskoran observasi minat belajar

Pernyataan	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2

b. Lembar Angket (kursioner)

Tipe pertanyaan dalam angket dapat terbuka atau tertutup. Tipe pertanyaan angket terbuka adalah pertanyaan yang mengharapkan responden untuk menuliskan jawabannya berbentuk uraian tentang suatu hal. Sedangkan tipe angket tertutup adalah pertanyaan yang mengharapkan jawaban singkat atau mengharapkan responden untuk memilih salah satu alternatif jawaban dari setiap pertanyaan yang telah tersedia, Sugiyono (2018:143). Adapun tipe pertanyaan angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah tipe pertanyaan angket tertutup, dimana yang harus dipilih salah satu dengan cara memberi tanda centang (✓). Adapun kisi-kisi instrumen angket minat belajar matematika peserta didik pada tabel 3.4

Tabel 3.6 Kisi - Kisi Instrumen Angket Minat Belajar Matematika

No	Aspek	Indikator	No. Pernyataan
1	Perasaan senang	Senang mengikuti pelajaran matematika sambil bermain	1,2,3,4,5,6,7
		Tidak merasa bosan dalam mempelajari matematika	
2	Ketertarikan siswa	Berusaha untuk mencari tantangan pada isi pelajaran matematika yang dikaji	8,9,10,27
		Mencari contoh sesuai dengan keadaan sekarang yang berkaitan dengan mata pelajaran matematika	
		Secara terus menerus akan membahas materi pelajaran matematika	
3	Perhatian siswa	Memiliki konsentrasi dalam belajar dan mengikuti penjelasan guru	11,12,17,26,28,29
		Mengerjakan tugas-tugas yang diberikan guru	
4	Keterlibatan siswa	Aktif mengerjakan soal yang diberikan guru	13,14,15,16,18,19,20 21,22,23,24,25,30
		Menjawab pertanyaan, memberi tanggapan, mengajukan ide	
		Membuat kesimpulan dari materi pelajaran matematika yang di kaji	

Tabel 3.7 Penskoran Angket Minat Belajar

Pernyataan	Skor
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Ragu-ragu (RR)	2
Tidak Setuju (TS)	1
Sangat Tidak Setuju (STS)	0

d) Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Validitas Instrumen

Instrument yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang sebenarnya diukur Sugiyono (2018: 183). Pengujian validitas instrument dapat dilakukan dengan menggunakan rumus *product moment*. Berikut rumus yang digunakan:

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

- r_{xy} = koefisien antara variabel X dan variabel Y
- x = skor butir
- y = skor total
- x^2 = jumlah kuadrat skor butir
- y^2 = jumlah kuadrat skor total
- N = jumlah responden

Sugiono (2018: 183)

Kriteria pengujian validitas:

$$r_{hitung} > r_{tabel} = \text{Valid}$$

$$r_{hitung} < r_{tabel} = \text{Tidak Valid}$$

Tabel 3.8 Hasil Uji Coba Validitas

No	r_{xy}	Kriteria $r_{xy} > 0,396$	Keputusan	No	r_{xy}	Kriteria	Keputusan
1	0,439	Valid	Dipakai	16	0,614	Valid	Dipakai
2	0,412	Valid	Dipakai	17	0,432	Valid	Dipakai
3	0,420	Valid	Dipakai	18	0,565	Valid	Dipakai
4	0,450	Valid	Dipakai	19	0,518	Valid	Dipakai
5	0,642	Valid	Dipakai	20	0,381	Invalid	Tidak Dipakai
6	0,477	Valid	Dipakai	21	0,246	Invalid	Tidak Dipakai
7	0,496	Valid	Dipakai	22	0,194	Invalid	Tidak Dipakai
8	0,442	Valid	Dipakai	23	0,139	Invalid	Tidak Dipakai
9	0,470	Valid	Dipakai	24	0,475	Valid	Dipakai
10	0,413	Valid	Dipakai	25	0,447	Valid	Dipakai
11	0,808	Valid	Dipakai	26	0,452	Valid	Dipakai
12	0,669	Valid	Dipakai	27	0,498	Valid	Dipakai
13	0,410	Valid	Dipakai	28	0,494	Valid	Dipakai
14	0,399	Valid	Dipakai	29	0,376	Valid	Dipakai
15	0,621	Valid	Dipakai	30	0,332	Invalid	Tidak Dipakai

Berdasarkan hasil uji coba instrumen dilakukan di sekolah yang berbeda, yaitu DI SDN 6 Kotaraja. Hasil uji coba pada variabel minat

belajar siswa diperoleh dari 30 pertanyaan terdapat 25 pertanyaan yang valid dan 5 pertanyaan yang tidak valid. 25 soal yang valid tersebut dapat digunakan lebih lanjut dalam penelitian. Hasil uji validitas di sajikan pada lampiran 13.

2. Reliabilitas Penelitian

Menurut Ella Savriani (2020:34) reliabilitas adalah “ketepatan suatu instrumen dalam menilai apa yang ingin dinilai, artinya kapanpun instrumen tersebut digunakan akan memberikan hasil yang relative sama” reliabilitas instrumen merupakan syarat untuk pengujian validitas instrumen, untuk mengukur tingkat reliabilitas instrumen, digunakan rumus Alpha. Adapun rumus alpha sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum o_b^2}{o_t^2} \right)$$

Keterangan :

$\sum o_b^2$ = jumlah varians butir

o_t^2 = varians total

r_i = reliabilitas instrument

k = banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

Data diperoleh dari sekolah lain yaitu SDN 6 Kotaraja pada kelas III, dikarenakan agar soal terjaga kerahasiaannya dan tidak bocor. Hasil analisis data terdiri dari uji validitas dan uji reliabilitas. Setelah diuraikan hasil uji validitas, maka selanjutnya yaitu hasil uji reliabilitas. Adapaun hasil uji reliabilitas dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.9 Hasil Uji Reliabilitas

	KRITERIA PENGUJIAN	
--	--------------------	--

NILAI ACUAN	NILAI CROANBAC'S ALPHA	KESIMPULAN
0.7	0.786816611	REALIABEL

Nilai untuk semua item soal lebih besar dibandingkan dengan r_{tabel} sehingga dapat disimpulkan bahwa semua item soal dikatakan reliabilitas dan termasuk kategori baik. Hasil uji reliabilitas di sajikan pada lampiran 13.

e) Analisis Data

Menurut Sugiyono (dalam Farida Fitriani Ismail & Dedy Sudarmadi 2019:6) analisis data merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain sehingga dapat mudah dipahami, dan terutama dapat diinformasikan kepada orang lain. Dalam penelitian ini data memiliki kedudukan penting. Data merupakan gambaran variabel yang teliti dan berfungsi sebagai alat pembuktian hipotesis. Dalam penelitian ini dilakukan 2 pengujian analisis data yaitu uji prasyarat analisis dan uji hipotesis. Uji prasyarat analisis yaitu dengan pengujian normalitas dan homogenitas.

1. Uji Prasyarat

Uji normalitas berguna untuk menentukan data yang telah dikumpulkan berdistribusi normal atau diambil dari populasi normal. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari hasil penelitian berdistribusi normal atau tidak. Rumus yang digunakan adalah uji Chi-Kuadrat:

$$X^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

X^2 : Uji chi kuadrat

f_o : Data frekuensi yang diperoleh dari sampel

f_h : Frekuensi yang diharapkan dalam populasi

$X^2_{hitung} < \text{dari } X^2 = \text{data terdistribusi normal}$

$X^2_{hitung} > \text{dari } X^2 = \text{data tidak terdistribusi normal}$

(Sugiyono, 2018:362).

Bila harga chi-kuadrat hitung lebih kecil atau sama dengan harga chi-kuadrat tabel maka $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ artinya distribusi data normal. Jika $X^2_{hitung} > X^2_{tabel}$ artinya distribusi data tidak normal.

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan setelah dilakukan uji prasyarat dan jika data dinyatakan berdistribusi normal, maka untuk menguji hipotesis digunakan uji t-test menggunakan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan:

\bar{x}_1 = rata-rata setelah perlakuan

\bar{x}_2 = rata-rata sebelum perlakuan

n_1 = jumlah subyek setelah perlakuan

n_2 = jumlah subyek sebelum perlakuan

s_1^2 = standar deviasi setelah perlakuan

s_2^2 = standar deviasi sebelum perlakuan

S = simpangan baku (Sugiyono, 2018: 197).