

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan suatu proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Dalam hal ini, pembelajaran lebih menekankan pada upaya untuk membangun pemahaman siswa. Pembelajaran tidak hanya mengenai peserta didik saja, tetapi menekankan pada upaya seorang guru untuk mendorong ataupun memfasilitasi siswa dalam belajar. Pembelajaran menjadi proses interaksi pada suatu lingkungan belajar antara peserta didik dengan pendidik, dan hubungan sumber belajar (Suardi, 2018). Pembelajaran dalam kurikulum saat ini tidak lagi menjadikan guru memiliki peran yang aktif, tetapi peserta didiklah yang diwajibkan untuk lebih berperan aktif dalam pembelajaran.

Proses kegiatan belajar akan lebih efektif apabila peserta didik dalam keadaan siap untuk menerima pembelajaran dengan perasaan senang, bahagia, dan nyaman dalam belajar. Sebaliknya, apabila peserta didik merasa cemas, takut, dan tidak nyaman, maka pembelajaran akan sulit dipahami dan diterima oleh peserta didik. Semangat belajar muncul disaat siswa mendapatkan suasana yang begitu menyenangkan dan siap untuk menerima pembelajaran sehingga suasana hati peserta didik juga sangat penting demi keberhasilan proses belajar (Dryden & Vos, 2000 dalam Darmansyah, 2010). Seorang guru juga memiliki peranan yang penting dalam membangun semangat dan memotivasi peserta didik. Sebagai permulaan, guru harus memahami terlebih dahulu karakter masing-masing peserta

didik. Mencari tahu bagaimana kemampuan dan daya tangkap peserta didik terhadap pembelajaran, karena setiap peserta didik pasti memiliki tingkat pemahaman yang berbeda-beda.

Setiap guru pasti pernah mengalami keadaan kelas yang membosankan. Mulai dari peserta didik yang sulit konsentrasi, mudah mengantuk, malas belajar, membuat pembelajaran di kelas menjadi tidak hidup. Apalagi peserta didik sering mengalami kejenuhan dalam pembelajaran, ada yang mengatakan karena banyaknya jumlah les mata pelajaran dalam satu hari, ada yang mengatakan banyaknya materi yang diberikan oleh guru, terlalu monoton, dan sebagainya. Dalam situasi seperti itu membuat peserta didik menjadi bosan dan tidak semangat untuk belajar. Banyak guru tidak mampu dalam mengontrol situasi seperti ini. Beberapa guru lebih memilih memaksakan untuk melanjutkan pembelajaran dan memaksakan peserta didik untuk berusaha konsentrasi mengikuti pembelajaran. Kondisi seperti ini membuat peserta didik menjadi tidak nyaman bahkan bisa menyebabkan mereka menjadi membenci mata pelajaran tersebut.

Berdasarkan observasi sementara yang penulis lakukan di SMP Swasta Nasrani 3 Medan, peserta didik banyak mengalami kondisi jenuh dalam belajar. Ketika guru menjelaskan materi, peserta didik lebih sering tidak konsentrasi belajar, mengganggu temannya belajar, ribut, dan ketika ditanya apakah sudah mengerti terhadap materi yang dijelaskan, mereka menjawab sudah paham dan ketika guru menanyakan apa yang dipahami, peserta didik bingung dan tidak mampu menjawab. Dalam hal ini, peran seorang guru sangat penting, guru harus

mampu mengontrol kelas dengan baik, dan mencairkan suasana kelas yang tegang dan membosankan. Oleh karena itu, peneliti melakukan eksperimen ke salah satu sekolah swasta di Medan yaitu SMP Swasta Nasrani 3 Medan, untuk melakukan *ice breaking* setiap sebelum pembelajaran dimulai.

Ice breaking merupakan permainan atau kegiatan yang bertujuan mengubah suasana yang beku atau tegang dalam kelompok. Game atau permainan menjadi cara belajar yang dilakukan dengan sekelompok pemain maupun individual dengan menganalisa menggunakan strategi rasional (Agustina, 2015). *Ice breaking* ini sudah sangat sering diterapkan di sebuah pelatihan agar para peserta lebih santai dan dapat mengenal satu sama lain. Belakangan ini kegiatan *ice breaking* juga sudah sering dipakai oleh guru dalam pembelajaran di sekolah. Guru menggunakan permainan tersebut untuk mencairkan suasana kelas yang tegang dan membosankan. Progres *ice breaking* terhadap pembelajaran akan sangat berhubungan satu sama lain, dikarenakan para peserta didik memiliki latar belakang dan karakteristik yang berbeda-beda yang menimbulkan kebekuan-kebekuan di dalam kelas. Pada saat jam pelajaran yang banyak di sekolah juga membuat kebekuan jika guru hanya memberikan materi tanpa melakukan *ice breaking* untuk mengistirahatkan pikiran peserta didik.

Dalam menunjukkan progres *ice breaking* ini, maka peneliti menerapkannya kepada peserta didik di SMP Swasta Nasrani 3 Medan dalam pembelajaran model *inquiry* untuk melatih konsentrasi belajar siswa dan menghindari dari rasa kebosanan terhadap pembelajaran di kelas. Itulah sebabnya,

akan diadakan penelitian dengan judul “Progres *Ice Breaking* dalam Model *Inquiry* terhadap Konsentrasi Belajar Siswa”.

B. Identifikasi Masalah

Yang menjadi identifikasi masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini yaitu:

1. Peserta didik mengalami kesulitan berkonsentrasi dalam kegiatan belajar mengajar
2. Faktor-faktor yang menyebabkan sulitnya peserta didik berkonsentrasi dalam pembelajaran
3. Dampak guru yang tidak melakukan tindakan dalam menangani permasalahan peserta didik
4. Cara guru dalam mengontrol dan menciptakan ruangan kelas yang nyaman
5. Pengenalan *ice breaking* pada kegiatan pada kegiatan belajar mengajar
6. Progres *ice breaking* terhadap konsentrasi belajar peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar

C. Batasan Masalah

1. Tingkat konsentrasi belajar siswa tanpa pelaksanaan *ice breaking* dalam kegiatan belajar mengajar.
2. Tingkat konsentrasi belajar siswa dengan pelaksanaan *ice breaking* dalam kegiatan belajar mengajar.
3. Progres *ice breaking* dalam *model inquiry* terhadap konsentrasi belajar siswa.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana tingkat konsentrasi belajar siswa tanpa pelaksanaan *ice breaking* dalam kegiatan belajar mengajar di SMP Swasta Nasrani 3 Medan?
2. Bagaimana tingkat konsentrasi belajar siswa dengan pelaksanaan *ice breaking* dalam kegiatan belajar mengajar di SMP Swasta Nasrani 3 Medan?
3. Bagaimana progres *ice breaking* dalam model *inquiry* terhadap konsentrasi belajar siswa di SMP Swasta Nasrani 3 Medan?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui tingkat konsentrasi belajar siswa tanpa pelaksanaan *ice breaking* dalam kegiatan belajar mengajar di SMP Swasta Nasrani 3 Medan.
2. Untuk mengetahui tingkat konsentrasi belajar siswa dengan pelaksanaan *ice breaking* dalam kegiatan belajar mengajar di SMP Swasta Nasrani 3 Medan.
3. Untuk mengetahui progres *ice breaking* dalam model *inquiry* terhadap konsentrasi belajar siswa di SMP Swasta Nasrani 3 Medan.

F. Manfaat penelitian

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan memberikan informasi kepada pembaca tentang *ice breaking* dan pentingnya pemberian *ice breaking* dalam pembelajaran.

2. Manfaat praktis

a) Bagi siswa

Dapat membangkitkan semangat peserta didik dalam belajar, menenangkan pikiran, menjalin keakraban dengan teman, dan melatih konsentrasi peserta didik.

b) Bagi guru

Mengontrol kondisi kelas, menarik perhatian peserta didik, dan mengurangi ketegangan dalam mengajar.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

Landasan teori merupakan konsep yang disusun secara sistematis karena dengan landasan teori ini akan menjadi landasan yang kuat dalam penelitian yang akan dilakukan. Penelitian ini terdiri atas 8 landasan yang akan digunakan dalam penelitian, antara lain :

1. Progres

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), progres didefinisikan atau mengandung arti “suatu kemajuan”. Kata ini digunakan sebagai istilah untuk menggambarkan terjadinya perubahan ke arah kemajuan pada diri seseorang atau bidang tertentu.

2. Pengukuran Progres

Untuk menentukan keberhasilan sebuah perubahan yang dilakukan, maka perlu adanya pengukuran sebagai bahan untuk evaluasi kedepannya. Dalam penelitian ini, untuk mengukur keberhasilan pelaksanaan ice breaking di kelas, maka dilakukan sebuah tes. Tes menjadi salah satu cara yang digunakan dalam kegiatan pengukuran, yang meliputi pertanyaan maupun serangkaian tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik untuk mengukur aspek-aspek (Zainal Arifin, 2016). Tes menjadi salah satu alat dalam melakukan pengukuran untuk mengumpulkan informasi mengenai sesuatu yang sedang diteliti. Tes ini dilakukan secara lisan dan tulisan, maka respon yang diberikan oleh peserta didik

terhadap pertanyaan-pertanyaan yang diberikan dapat menggambarkan kemampuan dan keberhasilan *ice breaking* yang diterapkan.

3. *Ice breaking*

Ice breaking adalah suatu kegiatan yang dilakukan agar bisa mencairkan suasana yang ada. *Ice breaking* salah satu kegiatan yang digunakan untuk memecahkan suasana yang kaku menjadi suasana yang lebih santai dan menyenangkan (Sunarto, 2012). *Ice breaking* sering digunakan di dalam suatu kegiatan dengan tujuan mampu menghilangkan berbagai kejenuhan yang ada. Adanya kegiatan *ice breaking* dapat membuat suasana yang awalnya beku seperti es akan menjadi cair, sehingga akan dapat merasakan suasana yang rileks dan nyaman. Kegiatan *ice breaking* dapat diterapkan pada sejumlah kegiatan, seperti rapat kerja, seminar, training, hingga kegiatan belajar-mengajar.

4. Manfaat *ice breaking*

Kegiatan *ice breaking* memiliki beragam manfaat bagi para peserta yang mengikutinya. Manfaat *ice breaking* yaitu terjadinya proses penyampaian informasi secara optimal, menciptakan situasi kondusif, tumbuhnya motivasi dari peserta didik, dan mempererat hubungan antara pendidik dan peserta didik (Suroharjuno, 2012). Dengan adanya kegiatan ini, maka suasana yang awalnya tidak kondusif akan menjadi kondusif. Manfaat lainnya, kegiatan *ice breaking* dapat meningkatkan fokus dan konsentrasi belajar siswa serta dapat meningkatkan pemahaman pembelajaran yang diajarkan. Konsentrasi menjadi kunci utama dalam melakukan suatu kegiatan. Dengan berkonsentrasi, maka peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.

5. Jenis-jenis *ice breaking*

Ada beragam metode dalam *ice breaking*. Namun, *ice breaking* dengan metode permainan merupakan metode yang paling sering digunakan karena dianggap menyenangkan. Berikut ini merupakan beberapa referensi permainannya (Sunarto, 2012) :

a) Tepuk pagi, siang, dan malam

Dalam permainan ini, guru mengarahkan peserta didik untuk tepuk tangan sesuai dengan aturan yang dibuat. Jika guru mengatakan pagi, maka peserta didik tepuk 1x, ketika guru mengucapkan siang maka peserta didik melakukan tepuk 2x, dan jika malam hari, maka siswa tidak menepuk tangan. Permainan ini membutuhkan fokus dan mendengarkan aba-aba dengan baik.

b) Konsentrasi

Permainan konsentrasi ini mengabungkan tepuk tangan dengan ucapan. Tepukannya dilakukan dengan tepuk tangan sekali, sekali menepuk paha, dan menjentikkan jari kiri kemudian jari kanan. Kata-katanya seperti konsentrasi, konsentrasi dimulai. Kemudian masuk kepada aturan permainannya. Siswa yang pertama akan menyebut namanya sendiri dan nama teman yang akan ditunjuk, dan setelah teman yang ditunjuk tadi akan menyebutkan namanya dan nama teman yang mau ditunjuk. Jadi, sambil menepuk tangan maka peserta didik juga belajar melatih konsentrasi untuk menunjuk siapa dan yang ditunjuk harus siap.

c) Saling dor

Permainan ini dilakukan oleh peserta didik dalam keadaan berdiri. Untuk menghindari terluka dan lebih leluasa bergerak, maka peserta didik melakukannya

di depan kelas dengan berjaga jarak serta membentuk lingkaran. Aturannya, jika guru menyuruh seorang siswa duduk/jongkok, maka yang akan saling melakukan dor yaitu siswa yang berada di kanan dan kiri dari siswa yang duduk tadi, jadi mereka saling berhadapan dan cepat-cepatan menembak. Siswa yang tertembak, akan gugur dan keluar dari permainan, sedangkan siswa yang duduk tadi akan kembali berdiri. Begitulah seterusnya hingga menemukan pemenang dari permainan tersebut.

d) Semut dan gajah

Ice breaking ini dilakukan guru untuk memainkan persepsi peserta didik. Peraturannya guru akan memeragakan besar tetapi mengucapkan kecil untuk semut sedangkan untuk gajah, guru mengucapkan besar tetapi memeragakan kecil. Saat bermain, siswa dipersilahkan berdiri dan memainkannya dengan bernyanyi seperti :

Semut semut gajah

Gajah gajah semut

Semut semut gajah

Gajah-gajah semut

Begitu seterusnya dan intonasi harus semakin cepat. Disaat peserta didik terus bernyanyi, guru tiba-tiba akan menunjuk peserta didik untuk mendeskripsikan semut atau gajah. Jika guru mengucapkan gajah, maka siswa yang ditunjuk harus menjawab sesuai dengan *clue* (petunjuk) yang diberikan oleh guru.

e) Ikuti yang saya katakan

Ice breaking ini mengenai ikuti yang guru katakan. Jadi, apa pun yang dikatakan oleh guru harus diikuti oleh peserta didik tanpa menambahkan maupun mengurangi kata-kata tersebut. Guru bisa mengucapkan 2-3 kata, contohnya :
kuda kuda domba domba (kemudian siswa mengikuti)

Kuda kuda domba domba

Domba kuda domba kuda

Ada berapa kuda? (peserta didik sering terkecoh dengan kalimat ini. Bukannya mereka mengikutinya, malah menjawab yang guru tanyakan).

Jika peserta didik masih menjawab pertanyaan seperti itu, berarti mereka belum fokus.

6. Konsentrasi

Konsentrasi menjadi bagian dalam pemusatan perhatian maupun pikiran terhadap suatu hal yang dilakukan (Maulana, 2011). Konsentrasi dalam belajar merupakan pemusatan perhatian peserta didik terhadap mata pelajaran dan mengesampingkan semua hal yang tidak berhubungan dengan pelajaran (Slameto, 2010).

7. Model Pembelajaran *Inquiry*

Model pembelajaran inkuiri dapat membantu siswa belajar serta memperoleh pengetahuan dengan cara menemukan sendiri (Wahyudi & Supardi dalam Lasmo, S.R., Singgih B. & Alex H, 2017). Jadi, dalam model pembelajaran *inquiry*, peserta didik diminta untuk memecahkan suatu masalah, menemukan

jawaban dari setiap pertanyaan yang diajukan. Sedangkan guru berperan sebagai pembimbing dan memfasilitasi yang diperlukan siswa.

8. *Ice Breaking* dalam Model Pembelajaran *Inquiry*

Model pembelajaran *inquiry* dalam proses belajar mengajar, lebih menekankan kepada peserta didik untuk aktif dalam mencari dan menemukan sendiri masalah yang diajukan. Dengan penerapan model pembelajaran *inquiry*, peserta didik dapat dengan leluasa mengembangkan bakat dan pengetahuan yang dimiliki dan dapat berpikir secara kritis. Dalam hal ini, diperlukan konsentrasi yang baik dari peserta didik agar dapat fokus dalam menyelesaikan masalah yang akan pecahkan. Untuk melatih dan mengembalikan fokus peserta didik terhadap pembelajaran, diperlukan sesuatu yang dapat membangkitkan semangat mereka kembali dan menghilangkan kejenuhan terhadap pembelajaran di kelas. Salah satu cara dalam meningkatkan konsentrasi serta semangat peserta didik yaitu memberikan permainan (*games*) sebelum pembelajaran di mulai. Pemberian permainan bukan berarti memberikan permainan yang tidak bermanfaat (asal memilih), tetapi permainan yang dimaksud yaitu permainan yang dapat melatih konsentrasi peserta didik. *Ice breaking* menjadi salah satu cara yang digunakan guru untuk melatih fokus dan konsentrasi peserta didik. Dengan adanya pelaksanaan *ice breaking* sebelum pembelajaran, maka peserta didik bisa kembali fokus untuk menemukan masalah dan menjawab masalah-masalah yang diajukan oleh guru.

B. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan dugaan sementara dari penelitian yang akan dikaji. Peneliti memberi jawaban yang masih bersifat sementara untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam penelitian. Dalam penelitian kuantitatif sangat membutuhkan hipotesis penelitian. penelitian ini menggunakan hipotesis asosiatif yang jawabannya digunakan untuk menunjukkan hubungan antara dua variabel yang terdapat dalam penelitian. Hipotesis penelitian yang digunakan menjadi :

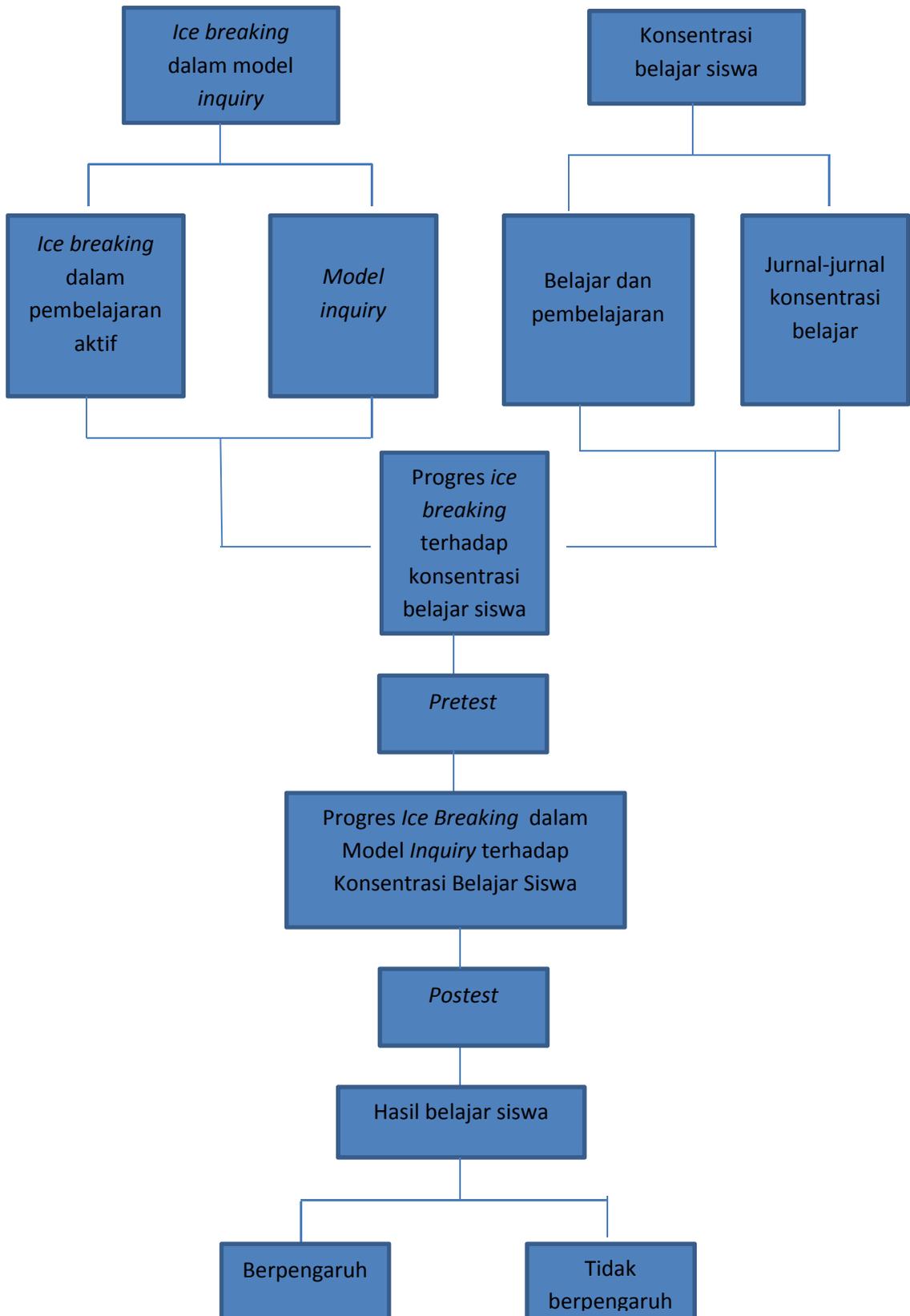
Ho : Tingkat konsentrasi belajar siswa tidak dipengaruhi oleh progres *ice breaking*.

Ha : Tingkat konsentrasi belajar siswa dipengaruhi oleh progres *ice breaking*.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir menghubungkan keterkaitan antara variabel yang akan diteliti untuk memecahkan masalah dengan merumuskan hipotesis (Sugiyono, 2017). Dalam penelitian progres *ice breaking* dalam *model inquiry* terhadap konsentrasi belajar siswa, menggambarkan konsep bagaimana peneliti bisa berpikir bahwa *ice breaking* memiliki progres dalam konsentrasi belajar peserta didik, sebagai berikut:

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan metode yang digunakan dalam suatu penelitian untuk mengumpulkan data-data ataupun informasi mengenai sesuatu yang akan diteliti. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen untuk menguji progres *ice breaking* terhadap peserta didik pada jenjang SMP. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang digunakan untuk meneliti serta mengukur populasi atau sampel. Data-data untuk penelitian dapat diperoleh dengan hasil survey maupun olahan data. Metode eksperimen atau percobaan menjadi cara belajar yang dilakukan siswa dengan cara aktif dan membuktikan secara langsung proses serta hasil percobaan itu. Oleh sebab itu, penelitian ini dilakukan uji coba dalam menguji progres *ice breaking* dalam *model inquiry* terhadap konsentrasi belajar siswa.

B. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Swasta Nasrani 3 Medan Jalan Pengayoman No.9, Sei Agul, Kec. Medan Bar., Kota Medan, Sumatera Utara. Dalam Nasrani Pengayoman terdapat jenjang TK, SD, dan SMP yang dibangun di atas tanah yang cukup luas, gedung permanen, dan milik sendiri.

Adapun pertimbangan dalam pemilihan lokasi ini, sebagai berikut :

1. SMP Swasta Nasrani 3 Medan pernah menjadi sekolah tempat peneliti melaksanakan PPL (Praktik Pengalaman Lapangan).

2. SMP Swasta Nasrani 3 Medan pernah menjadi sekolah tempat peneliti mencari pengalaman mengajar sebagai guru pengganti Bahasa Indonesia.
3. SMP Swasta Nasrani 3 Medan belum pernah dilakukan penelitian dengan judul yang sama/berkaitan.
4. SMP Swasta Nasrani 3 Medan memiliki siswa yang tidak terlalu banyak, sehingga hal tersebut memudahkan penulis untuk mengambil populasi terhadap objek yang akan diteliti.

C. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pembelajaran 2020/2021. Adapun waktu kegiatan yang akan dilaksanakan dapat dirincikan dalam tabel di bawah ini :

Tabel 3.1 Jadwal Penelitian

D. Sumber Data dan Subjek Penelitian

Sumber data terbagi atas dua, yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder (Sugiyono, 2019). Dikatakan sumber data primer, jika data diperoleh peneliti secara langsung, peneliti akan langsung terjun ke lapangan untuk mengamati objek yang akan diteliti. Sedangkan sumber data sekunder, jika data yang diperoleh peneliti melalui sumber yang sudah ada sebelumnya. Data sekunder dikumpulkan sebagai bahan tambahan untuk melengkapi kebutuhan dari data penelitian. Berdasarkan teori tersebut, maka penelitian ini menggunakan data primer yang berupa observasi dan test. Sumber data sekunder untuk penelitian ini yaitu bahan-bahan pustaka, antara lain buku yang berkaitan dengan penelitian, bahkan jurnal-jurnal dari situs online.

Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas VII dan VIII SMP Swasta Nasrani 3 Medan, kelas VII berjumlah 20 orang dan kelas VIII berjumlah 25 orang.

E. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan yaitu desain *pretest posttest control group* dengan terdapat dua kelas yang akan diteliti, satu kelas akan menjadi kelas eksperimen sedangkan satu kelas lainnya akan menjadi kelas kontrol yang tidak dipilih secara *random*/acak. Dalam desain ini, kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol akan dibandingkan. Pada kelas eksperimen yaitu kelas VII akan mendapatkan perlakuan sedangkan pada kelas kontrol yaitu kelas VIII tidak mendapatkan perlakuan. Desain penelitian eksperimen yang digunakan adalah sebagai berikut :

Tabel 3.2 Desain Penelitian

Kelompok	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
KE	K-1	Penerapan ice breaking	K-2
KK	K-1	-	K-2

Keterangan

:

KE : Kelompok eksperimen

KK : Kelompok kontrol

K-1 : *Pretest*

K-2 : *Postest*

Langkah-langkah penelitian

Langkah-langkah dalam penelitian digunakan sebagai petunjuk untuk melakukan penelitian. Langkah-langkah dalam penelitian kuantitatif yaitu :

1. Merumuskan latar belakang

Menentukan latar belakang sangat penting dalam suatu penelitian, dikarenakan dalam langkah ini menjelaskan alasan yang melatarbelakangi seorang peneliti memilih judul/topik dalam penelitian tersebut. Dalam latar belakang juga harus disertai dengan pendapat-pendapat ahli untuk dijadikan data pendukung.

2. Membuat identifikasi masalah

Identifikasi masalah dibuat untuk mendefinisikan masalah dalam penelitian yang dikaji.

3. Membuat batasan masalah

Setelah mengidentifikasi masalah, maka langkah selanjutnya membuat batasan dari masalah itu. Batasan masalah digunakan untuk membatasi penelitian agar peneliti bisa fokus dan penelitian menjadi terarah sehingga masalah bisa dipecahkan dengan baik.

4. Membuat rumusan masalah

Berisi pertanyaan-pertanyaan tentang masalah yang dipilih peneliti untuk dipecahkan. Untuk menjawab pertanyaan dari masalah yang dikaji, maka diperlukan pengumpulan data.

5. Tujuan penelitian

Tujuan penelitian dibuat untuk menjawab rumusan masalah yang sudah dipaparkan sebelumnya.

6. Manfaat penelitian

Keuntungan/hal yang diperoleh oleh pihak-pihak setelah membaca penelitian yang dilakukan peneliti.

7. Menentukan landasan teori

Landasan teori merupakan konsep dengan pernyataan yang sistematis yang menjadi landasan yang kuat dalam penelitian yang dikerjakan. Dalam landasan teori, peneliti mengumpulkan hasil pemikiran para ahli yang berkaitan dengan setiap bagian yang hendak dibahas peneliti.

8. Merumuskan hipotesis

Hipotesis dijadikan sebagai jawaban sementara yang peneliti buat untuk nantinya dilakukan pengujian. Hasil penelitian nantinya ada yang sesuai dengan hipotesis dan ada juga yang tidak sesuai.

9. Pengumpulan data

Dalam pengumpulan data, akan menjadi bahan dalam mendapatkan penyelesaian/solusi atas permasalahan yang dikaji. Terdapat instrumen penelitian yang sangat dibutuhkan untuk mengumpulkan data. Hasil data yang telah diperoleh akan diuji yang disajikan dalam bentuk tabel, diagram, atau grafik.

10. Kesimpulan

Langkah terakhir yaitu menyimpulkan hasil penelitian yang sudah dikaji dan melihat apakah hipotesis yang sebelumnya telah dibuat dapat diterima atau ditolak.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian sebagai alat yang digunakan untuk melakukan pengukuran terhadap nilai variabel yang akan diteliti (Sugiyono, 2018). Pengumpulan data tersebut dapat berupa angket, observasi, wawancara, soal tes, dan sebagainya. Penelitian ini melakukan pengamatan langsung ke kelas untuk melihat ataupun mengukur tingkat konsentrasi belajar peserta didik. Menurut Super dan Crities, yang dikutip oleh Kuntoro (1986) dalam Rachman (2010) mengenai alat mengukur konsentrasi dalam belajar yaitu :

1. Memperhatikan setiap materi pelajaran yang disampaikan guru.
2. Dapat merespon dan memahami setiap materi pelajaran yang diberikan.
3. Selalu bersikap aktif dengan bertanya dan memberikan argumentasi mengenai materi pelajaran yang disampaikan guru.
4. Menjawab dengan baik dan benar setiap pertanyaan yang diberikan guru.
5. Kondisi kelas tenang dan tidak gaduh saat menerima materi pelajaran.

Menurut Makmun (2003), konsentrasi belajar yang dilakukan oleh siswa memiliki beberapa indikator, yaitu :

1. Konsentrasi perhatian. Memperhatikan sumber informasi dengan saksama (guru atau buku), fokus pandangan tertuju pada guru atau papan tulis, dan memperhatikan hal yang lain (menengok ke arah teman yang bertanya atau menanggapi jawaban).
2. Sambutan lisan (verbal response). Bertanya mencari informasi tambahan penguji, pendapat hipotetiknya, menjadi pembicara.

3. Memberikan pernyataan. Seperti menguatkan, menyetujui, menentang, dan menyanggah atau membandingkan (dengan alasan, tanpa alasan).
4. Menjawab. Menjawab jawaban hasil diskusi atau jawaban teman sesuai dengan masalah atau menyimpang dari masalah (ragu-ragu).
5. Sambutan psikomotorik. Dengan membuat catatan atau menulis informasi, membuat jawaban atau mengerjakan tugas.

Tabel 3.3 Instrumen Penelitian

No	Aspek yang Diamati	Indikator	Skor
1	Perhatian siswa pada saat proses pembelajaran.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa sangat memperhatikan pembelajaran pada saat proses belajar. 2. Siswa memperhatikan pembelajaran pada saat proses belajar. 3. Siswa cukup memperhatikan pembelajaran pada saat proses belajar. 4. Siswa kurang memperhatikan pembelajaran pada saat proses belajar. 5. Siswa tidak memperhatikan pembelajaran pada saat proses belajar. 	<p>5</p> <p>4</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>
2	Respon dan pemahaman siswa pada setiap materi pelajaran yang diberikan.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa sangat merespon dan memahami setiap materi pelajaran yang diberikan guru. 2. Siswa merespon dan memahami setiap materi pelajaran yang diberikan guru. 3. Siswa cukup merespon dan memahami setiap materi pelajaran yang diberikan guru. 4. Siswa kurang merespon dan memahami setiap materi pelajaran 	<p>5</p> <p>4</p> <p>3</p> <p>2</p>

		<p>yang diberikan guru.</p> <p>5. Siswa tidak merespon dan memahami setiap materi pelajaran yang diberikan guru.</p>	1
3	Antusias dalam bertanya dan memberikan argumentasi	<p>1. siswa sangat antusias dalam bertanya dan memberikan argumentasi mengenai materi pelajaran.</p> <p>2. Siswa antusias dalam bertanya dan memberikan argumentasi mengenai materi pelajaran.</p> <p>3. Siswa cukup antusias dalam bertanya dan memberikan argumentasi mengenai materi pelajaran.</p> <p>4. Siswa kurang antusias dalam bertanya dan memberikan argumentasi mengenai materi pelajaran.</p> <p>5. Siswa tidak antusias dalam bertanya dan memberikan argumentasi mengenai materi pelajaran.</p>	<p>5</p> <p>4</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>
4	Kemampuan menjawab pertanyaan yang diberikan guru.	<p>1. Siswa sangat mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.</p> <p>2. Siswa mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.</p> <p>3. Siswa cukup mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.</p> <p>4. Siswa kurang mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.</p> <p>5. Siswa tidak mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.</p>	<p>5</p> <p>4</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>
5	Kondisi kelas tenang dan tidak gaduh	<p>1. Siswa sangat tenang ketika menerima materi pelajaran.</p> <p>2. Siswa tenang ketika menerima materi pelajaran.</p> <p>3. Siswa cukup tenang ketika menerima materi pelajaran.</p> <p>4. Siswa kurang tenang ketika menerima materi pelajaran.</p> <p>5. Siswa tidak tenang ketika menerima materi pelajaran.</p>	<p>5</p> <p>4</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>

6	Sambutan psikomotorik	1. Siswa sangat aktif membuat catatan atau menulis informasi, membuat jawaban atau mengerjakan tugas.	5
		2. Siswa aktif membuat catatan atau menulis informasi, membuat jawaban atau mengerjakan tugas.	4
		3. Siswa cukup aktif membuat catatan atau menulis informasi, membuat jawaban atau mengerjakan tugas.	3
		4. Siswa kurang aktif membuat catatan atau menulis informasi, membuat jawaban atau mengerjakan tugas.	2
		5. Siswa tidak aktif membuat catatan atau menulis informasi, membuat jawaban atau mengerjakan tugas.	1

G. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data menjadi langkah selanjutnya setelah data dari responden terkumpul. Data yang akan dianalisis, dikelompokkan berdasarkan variabel yang diteliti. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif yang akan berkaitan dengan angka-angka statistik. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik statistik inferensial. Teknik ini lebih menekankan pada proses generalisasi yang membentuk kesimpulan secara umum dalam wilayah populasi.

1. Mencari nilai rata-rata (mean)

(Sugiyono 2015:280)

$$Me = \frac{\sum xi}{n}$$

Keterangan :

Me = Mean (rata-rata)

\sum = Epsilon (jumlah data)

x_i = Nilai x ke i sampai ke n

n = Jumlah individu/siswa

2. Menghitung panjang kelas

$$P = \frac{R}{BK} \quad (\text{Sudjana, 2005:47})$$

Keterangan :

P = Panjang kelas

R = Rentang skor tertinggi-skor terendah

BK = Banyaknya kelas

3. Menghitung simpangan baku

$$S = \sqrt{\frac{\sum f_i(x_i - \bar{x})^2}{n-1}} \quad \text{Sudjana (2005:67)}$$

Keterangan :

S = Standar deviasi

f_i = frekuensi kelompok

X_i = Nilai tengah x ke-i

\bar{x} = Nilai rata-rata data

n = Jumlah data

4. Uji Validitas

$$r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{(\sum x^2 y^2)}}$$

Keterangan :

n = Pasangan data X atau Y

$\sum x$ = Jumlah dari bentuk variabel X

$\sum y$ = Jumlah dengan variabel Y

- $\sum x^2$ = Kuadrat dengan jumlah pada variabel X
- $\sum y^2$ = Kuadrat dengan jumlah pada variabel Y
- $\sum xy$ = Hasil dari perkalian dan jumlah bentuk variabel X atau variabel Y

5. Uji Reliabilitas

$$r_{ac} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right) \quad \text{Arikunto (2013:221)}$$

keterangan :

r_{ac} = koefisien reliabilitas alpha cronbach

k = banyak butir/item pertanyaan

$\sum \sigma_b^2$ = jumlah/total varians per butir/item pertanyaan

σ_t^2 = jumlah atau total varians

6. Uji hipotesis

“Dalam menguji hipotesis terdapat uji signifikan parsial. Uji signifikan parsial (uji t) atau individu digunakan untuk menguji apakah suatu variabel bebas berpengaruh atau tidak terhadap variabel terikat” (Suharyadi dan Purwanto, 2011:228). Dalam menguji hipotesis diperlukan dugaan sementara, menentukan pasangan hipotesis, menentukka r-tabel dan r-hitung, serta menetapkan kriteria penolakan Ho.

H. Keabsahan Data

keabsahan data yang telah dikerjakan akan diuji keabsahannya dengan tujuan untuk membuktikan kebenaran data-data yang selama ini didapat dalam penelitian. Dalam penelitian ini, pengujian keabsahan data dilakukan untuk mengetahui kesesuaian isi dari hasil penelitian

yang didapat dan tes-tes yang dilakukan, sekaligus konsistensi responden/peserta didik dalam menjawab pertanyaan yang diajukan peneliti dengan format yang sudah ditentukan.