

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan kunci yang paling penting dalam setiap usaha pendidikan, sehingga tanpa adanya belajar sesungguhnya tidak akan pernah ada pendidikan. Belajar merupakan jendela dunia, dengan belajar orang bisa mengetahui banyak hal.

Belajar sendiri diartikan sebagai suatu aktifitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian. Dalam konteks menjadi tahu atau proses memperoleh pengetahuan, menurut pemahaman sains konvensional, kontak manusia dengan alam diistilahkan dengan pengalaman (*experience*). Pengalaman yang berulang kali melahirkan pengetahuan (*knowledge*), atau *a body of knowledge*. Definisi ini merupakan definisi umum dalam pembelajaran sains secara konvensional, dan beranggapan bahwa pengetahuan sudah terserak di alam, tinggal bagaimana peserta didik atau pembelajar bereksplorasi, menggali, dan menemukan kemudian memungutnya untuk memperoleh pengetahuan.¹

Secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam

¹Suyono dan Haroyanto, *Belajar dan Pembelajaran*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017). hal. 9.

memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata pada seluruh aspek tingkah laku.²

Dalam Islam sendiri sudah sangat jelas Allah SWT. Memerintahkan untuk menuntut ilmu, sebagaimana firman Allah SWT. dalam QS. Al-Alaq ayat 1-5 :

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (١) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (٢) أَقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ (٣)
الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (٤) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (٥)

Pada ayat ketiga diatas mengulangi perintah membaca. Ulama berbeda pendapat tentang tujuan pengulangan itu. Ada yang menyatakan bahwa perintah pertama ditujukan kepada Nabi Muhammad Saw, sedang yang kedua kepada umat-Nya atau yang pertama untuk membaca dalam shalat, sedang yang kedua diluar shalat. Pendapat ketiga menyatakan yang pertama perintah belajar, sedang yang kedua adalah perintah mengajar orang lain.³

Dalam Qs. Al-Alaq ayat 1-5 Allah SWT memberikan gambaran dasar tentang nilai-nilai kependidikan (menuntut ilmu) yaitu membaca, menulis, meneliti, mengkaji, menelaah sesuatu yang belum diketahui, dan pekerjaan-pekerjaan tersebut harus senantiasa diawali dengan menyertakan nama Tuhan (*Bismillah*).

Sedangkan, dasar-dasar dari pada Tujuan Pendidikan Nasional bagi bangsa Indonesia adalah sebagai berikut.

1. Pancasila di samping sebagai dasar negara, ia juga sebagai tujuan, yaitu cita-cita yang ingin dicapai oleh bangsa Indonesia, maka pendidikan sebagai alat pun juga berlandaskan Pancasila, agar bisa menghasilkan

²Daryanto, *Belajar Dan Mengajar*. (Bandung: Yrama Widya, 2010), hal. 2.

³M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Mishbah Pesan, Kesan dan Keserasian Al-Qur'an*. (Jakarta: Lentera Hati, 2005), hal. 398.

anak didik menjadi manusia-manusia Pancasila yang taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.

2. Pada alinea keempat disebutkan:

Untuk memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa dan ikut melaksanakan ketertiban dunia, berdasarkan Pancasila.

3. UU Pendidikan dan pengajaran No.12 Tahun 1945 Bab II pasal 3 yang berbunyi:

Tujuan Pendidikan dan Pengajaran ialah membentuk manusia susila yang cakap dan warganegara yang demokratis bertanggung jawab tentang kesejahteraan masyarakat dan tanah air.⁴

Menurut peneliti sendiri, untuk menciptakan pendidikan yang sesuai dengan Al-Qur'an serta Tujuan Pendidikan Nasional bangsa Indonesia maka sangat diperlukan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Sebab disanalah semua peserta didik akan berinteraktif dan akan memperoleh berbagai ilmu pengetahuan baik pengetahuan umum maupun pengetahuan agama yang akan bermanfaat bagi tercapainya tingkat perkembangan peserta didik.

Kondisi di lapangan pada saat ini, menunjukkan masalah-masalah yang sering terjadi di sekolah, guru sering mengalami kesulitan pada saat proses pembelajaran berlangsung dikarenakan kurangnya kemampuan guru dalam proses pembelajaran untuk mengontrol peserta didik secara profesional. Oleh sebab itu, maka diperlukan kepekaan guru dalam memberikan pendinginan (*Ice Breaking*) terhadap kebakuan pemikiran peserta didik dikarenakan kejenuhan yang dirasakan

⁴ Abu Ahmadi dan Nur Uhbiyati, *Ilmu Pendidikan*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2007), hal. 196.

oleh peserta didik. Oleh karena itu, seorang guru perlu metode belajar yang memadai sehingga akan mendorong peserta didik berperilaku aktif dalam pembelajaran di dalam kelas.

Ice Breaking sendiri diartikan sebagai sentuhan aktifitas yang dapat digunakan untuk memecahkan kebekuan, kekalutan, kejemuhan dan kejenuhan suasana sehingga menjadi mencair dan suasana bisa kembali pada keadaan semula (lebih kondusif).

Sedangkan Keaktifan belajar dapat diartikan sebagai aktifitas peserta didik dalam proses belajar mengajar yang melibatkan kemampuan emosional dan lebih menekan pada kreativitas peserta didik, meningkatkan kemampuan minimalnya, serta mencapai peserta didik yang kreatif serta mampu menguasai konsep-konsep. Tingkat keaktifan belajar peserta didik dalam suatu proses pembelajaran juga merupakan tolak ukur dari kualitas pembelajaran.

Mulyasa mengatakan bahwa: “Pembelajaran berhasil dan berkualitas apabila sebagian besar (75%) peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental, maupun sosial dalam proses pembelajaran, di samping kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar, dan rasa percaya pada diri sendiri”.⁵

Ketika penulis melakukan observasi awal di Kelas V SDN Pekapuran Raya 1 Banjarmasin, penulis melakukan wawancara kepada guru di sekolah tersebut tentang keaktifan belajar peserta didik dalam proses pembelajaran luring dan daring. Hasil dari wawancara tersebut adalah kurangnya keaktifan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran dikarenakan pemilihan metode pembelajaran yang monoton atau itu-itu saja. Permasalahan tersebut diperkuat

⁵Mulyasa, *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2009), hal. 31.

dengan banyaknya peserta didik yang malah bermain bersama teman atau benda yang ada disampingnya saat pembelajaran telah berlangsung lebih dari 15 menit keatas. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V SDN Pekapuran Raya 1 Banjarmasin tersebut, diketahui bahwa di kelas V SDN Pekapuran Raya 1 Banjarmasin sudah pernah menerapkan *Ice Breaking* 3,6,9 tepuk bilangan (misalnya berhitung satu, dua, tiga dst. (angka 3,6, dan 9 diganti dengan tepukan tangan)).

Pembelajaran tematik di sekolah dasar sendiri menuntut keaktifan belajar peserta didik dalam mewujudkan proses pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Tematik dalam hal ini merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman yang bermakna, terampil dan menuntut keaktifan belajar peserta didik.

Berdasarkan penelitian diatas, maka peneliti berusaha mengatasi permasalahan tersebut dengan menggunakan metode yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran yaitu "*Ice Breaking*" terhadap keaktifan belajar peserta didik pada Pembelajaran Tematik Tema 9 Benda-Benda Di Sekitar Kita Kelas V SDN Pekapuran Raya 1 Banjarmasin.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti bermaksud untuk mengadakan penelitian mengenai pengaruh *Ice Breaking* terhadap keaktifan belajar peserta didik pada Pembelajaran Tematik Tema 9 Benda-Benda Di Sekitar Kita Kelas V SDN Pekapuran Raya 1 Banjarmasin.

B. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahpahaman mengenai judul penelitian ini dan untuk memperjelas, maka peneliti perlu memberikan penjelasan secara keseluruhan penelitian yang dimaksud yaitu sebagai berikut.

1. Pengaruh

Pengaruh merupakan suatu daya atau kekuatan yang timbul dari sesuatu, baik itu orang maupun benda serta segala sesuatu yang ada di alam sehingga mempengaruhi apa-apa yang ada disekitarnya.⁶ Pengaruh yang peneliti maksud disini adalah suatu hubungan sebab akibat yang ditimbulkan dari kegiatan *Ice Breaking* terhadap keaktifan belajar peserta didik pada Pembelajaran Tematik Tema 9 Benda-Benda Di Sekitar Kita Subtema 2 Benda dalam Kegiatan Ekonomi Kelas V.

2. *Ice Breaking*

M. Said mengungkapkan, yang dimaksud *Ice Breaking* adalah permainan atau kegiatan yang berfungsi untuk mengubah suasana kebekuan dalam kelompok.⁷ *Ice Breaking* dalam hal ini dimaksudkan sebagai suatu permainan atau kegiatan yang berfungsi untuk mengubah suasana kebekuan didalam proses pembelajaran, sehingga mampu menjadikan suasana belajar tersebut lebih menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik. *Ice Breaking* yang akan digunakan adalah jenis gerakan badan dan nyanyian.

⁶Abdul Latief, *Pengaruh Lingkungan Sekolah Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Pada Peserta Didik Di SMK Negeri Paku Kecamatan Binuang Kabupaten Polewali Mandar*, dalam Jurnal Papatuzdu, Vol. 7, No. 1 Mei 2014), hal. 15.

⁷M. Said, *80+ Ice Breaker Games-Kumpulan Permainan Penggugah Semangat*. (Yogyakarta: Andi Offset, 2010), hal.1.

3. Keaktifan belajar

Keaktifan belajar peserta didik menurut Riswanil dan Widayati, Keaktifan belajar peserta didik adalah aktifitas peserta didik dalam proses belajar mengajar yang melibatkan kemampuan emosional dan lebih menekankan pada kreativitas peserta didik, meningkatkan kemampuan minimalnya, serta mencapai peserta didik yang kreatif serta mampu menguasai konsep-konsep.⁸ Keaktifan belajar dalam hal ini merupakan segala kegiatan atau aktifitas yang melibatkan fisik maupun non fisik (mental) yang dilakukan peserta didik selama proses pembelajaran yang bernilai positif sehingga berdampak baik dalam proses pembelajaran tersebut. Menurut Paul B. Diedrich macam-macam kegiatan peserta didik antara lain yaitu *Visual activities*, *Oral activities*, *Listening activities*, *Writing activities*, *Drawing activities*, *Mental activities*, dan *Emotional activities*.⁹ Keaktifan belajar yang akan dilihat oleh peneliti diantaranya yaitu *Visual activities*, *Oral activities*, *Listening activities*, *Writing activities*, *Mental activities*, dan *Emotional activities*, sementara *Drawing activities* tidak dimasukkan dalam penelitian karena tidak terdapat pada materi pembelajaran yang diteliti.

4. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran Tematik dalam hal ini merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman yang bermakna dan terampil kepada peserta didik.

⁸Tazminar, *Meningkatkan Keaktifan Belajar Dan Hasil Belajar Peserta didik Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Examples Non Examples*, dalam Jurnal JUPENDAS, Vol. 2, No. 1, Maret 2015), hal. 46.

⁹*Ibid.*, hal. 47.

Penelitian ini dilaksanakan pada Pembelajaran Tematik Tema 9 Benda-Benda Di Sekitar Kita Subtema 2 Benda dalam Kegiatan Ekonomi Kelas V.

C. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah berdasarkan judul penelitian diatas adalah:

1. Berapa persentase *Ice Breaking* pada Pembelajaran Tematik Tema 9 Benda-Benda Di Sekitar Kita Kelas V SDN Pekapuran Raya 1 Banjarmasin?
2. Berapa persentase keaktifan belajar peserta didik pada Pembelajaran Tematik Tema 9 Benda-Benda Di Sekitar Kita Kelas V SDN Pekapuran Raya 1 Banjarmasin?
3. Apakah ada pengaruh *Ice Breaking* terhadap keaktifan belajar peserta didik pada Pembelajaran Tematik Tema 9 Benda-Benda Di Sekitar Kita Kelas V SDN Pekapuran Raya 1 Banjarmasin?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan diadakannya penelitian ini yaitu.

1. Untuk mengetahui persentase *Ice Breaking* pada Pembelajaran Tematik Tema 9 Benda-Benda Di Sekitar Kita Kelas V SDN Pekapuran Raya 1 Banjarmasin.
2. Untuk mengetahui persentase keaktifan belajar peserta didik pada Pembelajaran Tematik Tema 9 Benda-Benda Di Sekitar Kita Kelas V SDN Pekapuran Raya 1 Banjarmasin.

3. Untuk mengetahui pengaruh *Ice Breaking* terhadap keaktifan belajar peserta didik pada Pembelajaran Tematik Tema 9 Benda-Benda Di Sekitar Kita Kelas V SDN Pekapuran Raya 1 Banjarmasin.

E. Alasan Memilih Judul

Alasan peneliti memilih judul ini adalah:

1. Pentingnya metode atau cara tertentu dalam suatu pembelajaran khususnya untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran, jadi menurut peneliti metode yang cocok untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik adalah *Ice Breaking*.
2. Mengetahui apakah dengan adanya *Ice Breaking* akan mengembangkan atau meningkatkan keaktifan belajar peserta didik di Madrasah Ibtidaiyah.

F. Signifikansi Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini bermanfaat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pendidikan pada Madrasah Ibtidaiyah, khususnya dalam pecairan suasana pembelajaran dengan menggunakan metode *Ice Breaking*, yakni memberikan informasi ilmiah berkenaan dengan keaktifan belajar peserta didik melalui metode tersebut.

2. Signifikansi Praktis (Guna Laksana)

a. Peneliti

Penelitian ini untuk memberikan tambahan pengalaman dan ilmu pengetahuan kepada peneliti untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia lebih khusus di Kalimantan Selatan.

b. Kepada Madrasah Ibtidaiyah

Penelitian ini bermanfaat sebagai informasi ilmiah dalam pengembangan pembelajaran guna meningkatkan mutu belajar mengajar serta meningkatkan kinerja pembelajaran.

c. Kepada Guru

Penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai acuan dalam pengembangan proses pembelajaran agar memperoleh keaktifan peserta didik sehingga diperoleh pembelajaran yang efektif dan efisien melalui metode *Ice Breaking* terhadap keaktifan belajar peserta didik pada Pembelajaran Tematik Tema 9 Benda-Benda Di Sekitar Kita Kelas V SDN Pekapuran Raya 1 Banjarmasin.

d. Bagi peserta didik

Penelitian ini diharapkan bermanfaat dalam hal meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran pada Pembelajaran Tematik Tema 9 Benda-Benda Di Sekitar Kita Kelas V.

G. Anggapan Dasar dan Hipotesis Penelitian

1. Anggapan Dasar

Ice Breaking dimaksudkan sebagai suatu permainan atau kegiatan yang berfungsi untuk mengubah suasana kebekuan didalam proses pembelajaran, sehingga mampu menjadikan suasana belajar tersebut lebih menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik.

2. Hipotesis

Hipotesis diartikan sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Berdasarkan landasan teori dan kerangka berpikir yang telah digambarkan di atas, maka hipotesis dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan *Ice Breaking* terhadap keaktifan belajar peserta didik pada Pembelajaran Tematik Tema 9 Benda-Benda Di Sekitar Kita Kelas V SDN Pekapuran Raya 1 Banjarmasin.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan *Ice Breaking* terhadap keaktifan belajar peserta didik pada Pembelajaran Tematik Tema 9 Benda-Benda Di Sekitar Kita Kelas V SDN Pekapuran Raya 1 Banjarmasin.

H. Tinjauan Pustaka

Pada saat penulis melakukan penelitian, sepengetahuan penulis telah ada penelitian terdahulu yang senada dengan penelitian yang penulis lakukan yaitu:

Tabel I

Tinjauan Pustaka terhadap Penelitian Terdahulu

No	Nama	Judul	Hasil Akhir	Persamaan dan Perbedaan
1.	Yogi Alfian	Pengaruh <i>Ice Breaking</i> Terhadap Motivasi Belajar, Keaktifan Belajar, dan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 56 Kota Bengkulu.	Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa 1. Terdapat pengaruh <i>Ice Breaking</i> Terhadap Motivasi Belajar siswa kelas V SDN 56 Kota Bengkulu ditunjukkan dari hasil uji T bahwa nilai t hitung sebesar $5,00 >$ nilai t tabel pada taraf sig. 5% sebesar 2,01. 2. Terdapat pengaruh <i>Ice Breaking</i> Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas V SDN 56 Kota Bengkulu ditunjukkan dari hasil uji T bahwa nilai t hitung sebesar $5,04 >$ nilai t tabel pada taraf sig. 5% sebesar 2,03. 3. Terdapat pengaruh <i>Ice Breaking</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa	Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama meneliti pengaruh <i>Ice Breaking</i> terhadap keaktifan belajar. Perbedaan selain meneliti pengaruh <i>Ice Breaking</i> terhadap keaktifan belajar, penelitian terdahulu juga meneliti pengaruh <i>Ice Breaking</i> terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa Kelas V.

			Kelas V SDN 56 Kota Bengkulu ditunjukkan dari hasil uji T bahwa nilai t hitung sebesar $2,71 >$ nilai t tabel pada taraf sig. 5% sebesar 2,03.	
2.	Villa Cynthia Devi	Pengaruh <i>Ice Breaker</i> Jenis Games Terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas V SD Negeri 5 Metro Pusat Tahun Pelajaran 2018/2019	Dari hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan terhadap hasil belajar tematik peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu pada nilai rata-rata <i>posttest</i> kelas eksperimen adalah 74,2 sedangkan kelas kontrol adalah 67,7. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan pada penerapan metode <i>Ice Breaker</i> jenis <i>games</i> terhadap hasil belajar peserta didik.	Persamaan dalam penelitian ini adalah sama menggunakan <i>Ice Breaking</i> dalam proses pembelajaran Tematik. Sedangkan perbedaannya pada penelitian ini terletak pada sekolah yang diteliti yaitu SD Negeri 5 Metro Pusat. Sedangkan penulis meneliti SDN Pekapuran Raya 1.
3.	Isti Khadiyanti	Pengaruh <i>Ice Breaking</i> dan Media Poster terhadap Minat Belajar pada Mata	Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan pada uraian diatas, maka dapat diambil	Persamaan dalam penelitian ini adalah sama menggunakan <i>Ice Breaking</i> dalam proses

		<p>Pelajaran Ipa Kelas III Siswa SD Negeri Pajang 3 Surakarta Tahun Ajaran 2013/2014</p>	<p>kesimpulan sebagai berikut: (1) Hasil regresi linier diperoleh persamaan sebagai berikut: $Y = 35,003 + 0,292 X_1 + 1,176 X_2$ yang artinya minat belajar dapat dipengaruhi oleh media pembelajaran yang digunakan, khususnya dalam penelitian ini adalah media poster (2) Variabel pertama (X_1) <i>Ice Breaking</i> tidak berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Ini ditunjukkan pada Uji T yang menampilkan thitung sebesar 0,557 yang lebih kecil dari ttabel sebesar 2,032 yang berarti hipotesis diterima. (3) Variabel bebas yang kedua (X_2) media poster berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa. Terbukti dari Uji T yang memperoleh thitung sebesar 2,230 yang lebih besar dari ttabel yaitu sebesar 2,030 (4) <i>Ice breaking</i> dan media poster diuji</p>	<p>pembelajaran. Sedangkan perbedaannya terletak pada kurikulum pendidikan dimana pada penelitian tersebut menggunakan KTSP. Sedangkan peneliti mengacu pada K-13.</p>
--	--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

			<p>bersama-sama menunjukkan pengaruh positif terhadap pembelajaran. Terbukti dari uji serempak yang dilakukan memperoleh nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu sebesar $4,971 > 3,28$ pada taraf signifikan 5% (5)</p> <p>Hasil perhitungan sumbangan efektif menunjukkan bahwa variabel <i>ice breaking</i> berpengaruh sebesar 0,875% dan media poster berpengaruh sebesar 12,404% terhadap minat belajar. Dari perhitungan ini media poster dan <i>ice breaking</i> memberikan pengaruh sebesar 13,28% terhadap minat belajar siswa.</p>	
--	--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

I. Sistematika Penelitian

Untuk mempermudah memahami isi pembahasan maka penulis membuat sistematika penulisan sebagai berikut.

BAB I pendahuluan yang berisi Latar Belakang Masalah, Definisi Operasional, Identifikasi Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Alasan Memilih Judul, Signifikansi Penelitian, Anggapan Dasar dan Hipotesis Penelitian, Tinjauan Pustaka, dan Sistematika Penelitian.

BAB II landasan teoritis yang berisi tentang pengertian Pengaruh Ice Breaking Terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Tema 9 Benda-benda di Sekitar Kita Subtema 2 Benda dalam Kegiatan Ekonomi Kelas V SDN Pekapuran Raya 1.

BAB III Metodologi penelitian yang berisi Jenis dan Pendekatan Penelitian, Desain Penelitian, Subjek dan Objek Penelitian, Populasi dan Sampel Penelitian, Variabel Penelitian, Data dan Sumber Data, Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data, Pengembangan Instrumen Test, Teknik Analisis Data, dan Prosedur Penelitian.

BAB IV Laporan Hasil penelitian, berisikan gambaran umum lokasi penelitian, penyajian data, dan analisis data.

BAB V Penutup, berisikan simpulan dan saran.