

**PENERAPAN *ICE BREAKING* DALAM PENINGKATAN HASIL
BELAJAR KOGNITIF DAN MOTIVASI SISWA MUATAN
BAHASA INDONESIA KELAS 4 SD NEGERI BABADAN**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat untuk

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Disusun oleh :

Muhammad Haris Adianto

(34301800046)

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG

SEMARANG

2022

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

PENERAPAN *ICE BREAKING* DALAM PENINGKATAN HASIL BELAJAR KOGNITIF DAN MOTIVASI SISWA MUATAN BAHASA INDONESIA KELAS 4 SDN BABADAN

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Dari Syarat Untuk
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh

Muhammad Haris Adianto

34301800046

Menyetujui untuk diajukan pada ujian Skripsi

Pembimbing I

Pembimbing II


Yunita Sari, M.Pd

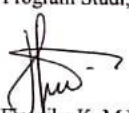
NIK.211315025


Supriyanto, M.Pd

NIK. 211313013

Mengetahui,

Ketua Program Studi,


Dr. Rida Firdika K, M.Pd.

NIK. 211312012

LEMBAR PENGESAHAN

**LEMBAR PENGESAHAN
PENERAPAN *ICE BREAKING* DALAM PENINGKATAN HASIL
BELAJAR KOGNITIF DAN MOTIVASI SISWA MUATAN BAHASA
INDONESIA KELAS 4 SD NEGERI BABADAN**

Disusun dan dipersiapkan oleh :

Muhammad Haris Adianto

34301800046

Telah dipertahankan didepan dewan penguji pada tanggal 12 Agustus 2022

Dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima sebagai persyaratan untuk
mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Guru Sekolah Dasar

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

Ketua Penguji : Nuhyal Ulia, M.Pd

NIK. 211315026

Penguji 1 : Dr. Rida Fironika Kusumadewi, M.Pd

NIK. 211312012

Penguji 2 : Jupriyanto, M.Pd

NIK. 2113313013

Penguji 3 : Yunita Sari, M.Pd

NIK. 211315025

Semarang, 22 Agustus 2022

Universitas Islam Sultan Agung

Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Dekan,



Dr. Turahmat, M.Pd.

NIDN. 0625078501

PERNYATAAN KEASLIAN

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Muhammad Haris Adianto

NIM : 34301800046

Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa penyusunan Skripsi dengan judul
**“Penerapan Ice Breaking dalam Peningkatan Hasil Belajar Kognitif dan
Motivasi Siswa Muatan Bahasa Indonesia Kelas 4 SD Negeri Babadan”**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini adalah hasil karya tulis saya
sendiri dan bukan merupakan hasil plagiasi atau duplikasi dari orang lain. Apabila
dikemudian dari terbukti skripsi ini adalah hasil plagiasi dari karya tulis orang lain.
Maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Semarang, 12 Agustus 2022

Yang menyatakan



Muhammad Haris Adianto

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

Anas bin Malik, Rasulullah SAW bersabda:

"Barang siapa keluar dalam rangka menuntut ilmu, maka dia berada di jalan Allah sampai ia kembali."

"Every failure is a step to success"

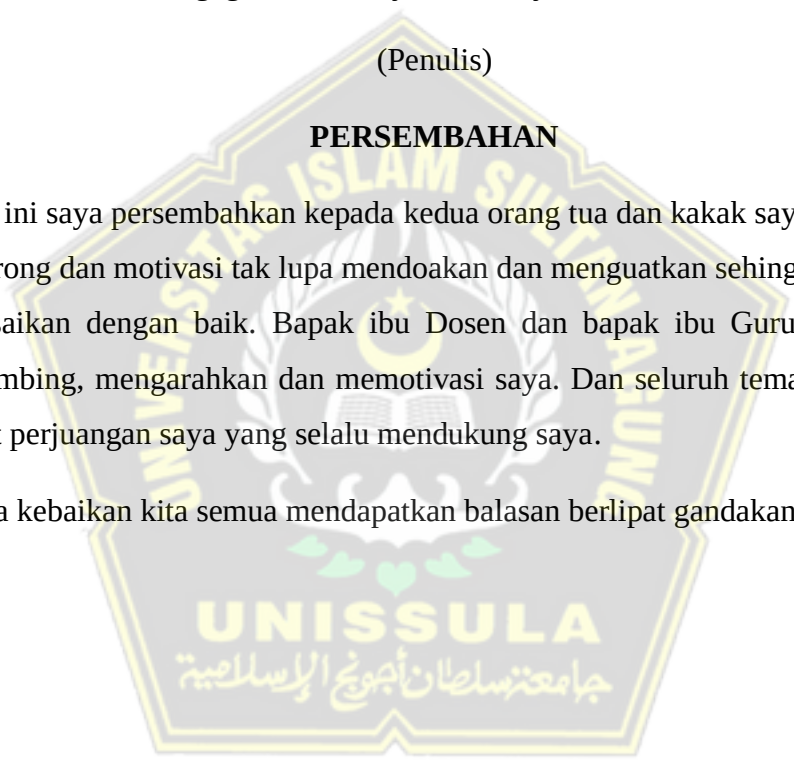
"Kegagalan adalah jalan menuju kesuksesan"

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada kedua orang tua dan kakak saya yang sudah mendorong dan motivasi tak lupa mendoakan dan menguatkan sehingga skripsi ini terselesaikan dengan baik. Bapak ibu Dosen dan bapak ibu Guru yang selalu membimbing, mengarahkan dan memotivasi saya. Dan seluruh teman-teman dan sahabat perjuangan saya yang selalu mendukung saya.

Semoga kebaikan kita semua mendapatkan balasan berlipat gandakan.



ABSTRAK

Tidak ada pendidikan sama sekali yang memungkinkan sekelompok orang berkembang sesuai dengan keinginannya untuk maju, berkembang, dan hidup bahagia. Semakin tinggi aspirasi tersebut, semakin menuntut pula untuk meningkatkan standar pendidikan sebagai metode untuk mewujudkan tujuan tersebut. Pemerintah terus berupaya untuk meningkatkan standar pendidikan dengan mencermati setiap ciri atau elemen yang terlihat di lingkungan sekolah dasar, yang merupakan tingkat dasar bagi siswa untuk memperoleh informasi pendidikan. Khususnya sepanjang proses belajar mengajar antara dosen dan mahasiswa. Pendidikan bukan hanya upaya untuk memberikan pengetahuan dan mengembangkan keterampilan, juga bukan sekedar cara untuk mempersiapkan kehidupan masa depan, tetapi untuk kehidupan anak-anak yang saat ini sedang tumbuh dan mendekati dewasa. Tetapi ada faktor lain yang mempengaruhi motivasi belajar dan hasil belajar kognitif. Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penerapan *Ice Breaking* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas 4 SDN Babadan dan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penerapan *Ice Breaking* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 4 SDN Babadan. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Dalam penelitian ini ada 2 kelas yang dibandingkan yaitu : kelas kontrol dan kelas eksperimen. Instrumen penelitian berupa angket siswa serta soal pretest dan posttest. Analisis data dilakuakn secara kuantitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan ada perbedaan hasil belajar dan motivasi belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Kata kunci—*Ice Breaking, Motivasi Belajar, Hasil Belajar Kognitif.*

Abstract

There is no education at all that allows a group of people to develop according to their desires to progress, develop, and live happily. The higher the aspiration, the more demanding it is to improve the standard of education as a method to achieve this goal. The government continues to strive to improve education standards by observing every characteristic or element seen in the elementary school environment, which is the basic level for students to obtain educational information. Especially during the teaching and learning process between lecturers and students. Education is not only an effort to impart knowledge and develop skills, nor is it just a way to prepare for future life, but for the lives of children who are currently growing and approaching adulthood. But there are other factors that influence learning motivation and cognitive learning outcomes. This research aims to find out how much influence the application of Ice Breaking can improve cognitive learning outcomes for grade 4 students at SDN Babadan and to find out how much influence the application of Ice Breaking can increase the learning motivation of grade 4 students at SDN Babadan. This research is using experimental method. In this study, there were 2 classes that were compared, namely: the control class and the experimental class. The research instrument in the form of student questionnaires as well as pretest and posttest questions. Data analysis was carried out quantitatively descriptively. The results showed that there were differences in learning outcomes and learning motivation between the control class and the experimental class.

Keywords—*Ice Breaking, Learning Motivation, Cognitive Learning Outcomes.*

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga penulis bisa menyelesaikan penelitian yang berjudul “ Penerapan *Ice Breaking* Dalam Peningkatan Hasil Belajar Dan Motivasi Siswa Muatan Bahasa Indonesia Kelas 4 SD Negeri Babadan.” Dalam rangka memenuhi tugas untuk memperoleh gelar Strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Sultan Agung Semarang. terselesaikannya proposal penelitian ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. H. Gunarto, SH., M.Hum. selaku Rektor Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
2. Dr. Turahmat, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
3. Rida Fironika K., S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Yunita, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I.
5. Jupriyanto, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II.
6. Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah mendidik, membina dan mengantarkan penulis untuk menempuh kesiapan dalam berfikir dan berperilaku.
7. Hery Prasetyo, S.Pd, M.Pd. selaku Kepala Sekolah yang telah memberikan izin penelitian kepada penulis

8. Bapak dan Ibu guru serta siswa SDN Babadan yang telah membantu penulis demi kelancaran penelitian ini.
9. Bapak Bambang Sudarmanto dan Ibu Masanah, S.Pd., M.Pd. selaku Orang Tua Tercinta dari penulis yang sudah memberikan dukungan kepada penulis.
10. Devi Nenengkhoirunisa yang selalu membantu dan memberikan dukungan.
11. Teman-teman PGSD UNISSULA 2018 yang telah menemani saya dari awal perjuangan hingga akhir.

Segala bentuk dukungan dan doa sangat berarti dalam penyelesaian penelitian ini. Semoga pihak yang telah membantu penulis mendapatkan balasan pahala dari Allah SWT dan semoga skripsi ini bermanfaat bagi yang membutuhkan. Penulis menyadari dalam penulisan penelitian ini masih banyak kekurangan dan kesalahan. Untuk itu saran dan kritikan sangat penulis harapkan demi kesempurnaan penelitian ini.

Semarang, 12 Agustus 2022

Penulis



Muhammad Haris Adianto

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iii
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Kajian Teori	10
B. Penelitian Yang Relevan	30
C. Kerangka Berpikir.....	33
D. Hipotesis	36
BAB III METODE PENELITIAN.....	37
A. Desain Penelitian.....	37
B. Populasi, dan Sampel	38
C. Teknik Pengumpulan Data	39
D. Instrumen Penelitian.....	39
E. Teknik Analisis Data	43
F. Jadwal Penelitian.....	55
BAB IV PEMBAHASAN.....	56
A. Deskripsi Data Penelitian	56
B. Hasil Analisis Data Penelitian	63
1. Uji Instrumen.....	63
2. Analisis Data Awal.....	68
3. Analisis Data Akhir	70

C. Pembahasan.....	74
BAB V PENUTUP.....	77
A. Kesimpulan	77
B. Saran	77
DAFTAR PUSTAKA	79
LAMPIRAN.....	81



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir.....	35
-----------------------------------	----



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Skema Pretest-post test non equivalent.....	37
Tabel 3.2 Kisi-kisi Test.....	40
Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Tanggapan Motivasi Belajar Siswa.....	42
Tabel 3.4 Kategori Tingkat Soal Daya Pembeda.....	46
Tabel 3.5 Kriteria taraf kesukaran soal.....	47
Tabel 3.6 Jadwal Kegiatan.....	55
Tabel 4.1 Data Siswa	57
Tabel 4.2 Data Pretest Kelas Kontrol	59
Tabel 4.3 Data Pretest Kelas Eksperimen.....	59
Tabel 4.4 Data Posttest Kelas Eksperimen	60
Tabel 4.6 Data Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen	61
Tabel 4.8 Hasil Validasi Angket.....	63
Tabel 4.9 Hasil Validitas Soal	65
Tabel 4.10 Uji Reliabilitas.....	66
Tabel 4.11 Hasil Uji Daya Pembeda.....	66
Tabel 4.12 Data Siswa Kelompok Atas.....	67
Tabel 4.13 Data Siswa Kelompok Bawah	67
Tabel 4.14 Hasil Uji Kesukaran.....	68
Tabel 4.15 Uji Normalitas Data.....	69
Tabel 4.16 Hasil Uji Homogenitas.....	70
Tabel 4.17 Uji Normalitas Data Akhir.....	71
Tabel 4.18 Uji Homogenitas Data Akhir.....	72
Tabel 4.19 Uji Hipotesis Hasil Belajar Kognitif.....	73
Tabel 4.20 Uji Hipotesis Motivasi Belajar.....	74

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kebutuhan manusia akan pendidikan harus dipenuhi dengan cara apa pun. Tidak ada pendidikan sama sekali yang memungkinkan sekelompok orang berkembang sesuai dengan keinginannya untuk maju, berkembang, dan hidup bahagia. Semakin tinggi aspirasi tersebut, semakin menuntut pula untuk meningkatkan standar pendidikan sebagai metode untuk mewujudkan tujuan tersebut. Pemerintah terus berupaya untuk meningkatkan standar pendidikan dengan mencermati setiap ciri atau elemen yang terlihat di lingkungan sekolah dasar, yang merupakan tingkat dasar bagi siswa untuk memperoleh informasi pendidikan. Kolaborasi yang baik antara administrator sekolah, instruktur, siswa, dan lingkungan sekolah sangat penting untuk menghasilkan pendidikan yang hebat. Khususnya sepanjang proses belajar mengajar antara dosen dan mahasiswa. Pendidikan bukan hanya upaya untuk memberikan pengetahuan dan mengembangkan keterampilan, juga bukan sekedar cara untuk mempersiapkan kehidupan masa depan, tetapi untuk kehidupan anak-anak yang saat ini sedang tumbuh dan mendekati dewasa. Tetapi ada faktor lain yang mempengaruhi motivasi belajar dan hasil belajar kognitif. Seperti yang diungkapkan oleh kunandar dalam Deswanti et al., (2020) Hasil belajar adalah kemampuan atau kompetensi tertentu yang dicapai dan dikuasai oleh siswa baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik setelah mengikuti proses belajar mengajar. Hal senada diutarakan

oleh Abdurrahman dalam Isnanto (2022) yang menyatakan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan seseorang setelah melakukan kegiatan belajar untuk memperoleh bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Hasil belajar digunakan untuk mengetahui ukuran seseorang dalam menguasai bahan yang diajarkan. Sehingga penting kiranya bagi guru untuk memberikan pembelajaran yang berkualitas agar hasil belajar siswa diperoleh secara optimal.

Hasil belajar tidak hanya dipengaruhi oleh tingkat kemampuan belajar siswa yang berbeda-beda akan tetapi juga oleh semangat siswa dalam belajar. Selain itu, dengan dilakukannya evaluasi atau penilaian ini dapat dijadikan feedback atau tindak lanjut cara untuk mengukur tingkat penguasaan siswa. Kemajuan prestasi belajar siswa tidak saja diukur dari tingkat penguasaan ilmu pengetahuan, tetapi keterampilan. Dengan demikian, penilaian hasil belajar siswa menyangkut pengetahuan, sikap dan keterampilan yang berkaitan dengan mata pelajaran yang diberikan kepada siswa.

Dalam proses pembelajaran Siswa harus berpartisipasi aktif dalam konstruksi makna atau pemahaman selama belajar mengajar. Agar siswa terlibat, guru harus memotivasi mereka untuk menggunakan hak pendidikan mereka ketika mengembangkan konsep. Guru harus menyiapkan skenario yang memotivasi siswa untuk aktif, inventif, dan kreatif. Motivasi menurut Winkel (Warti, 2018) menyatakan bahwa motivasi adalah kekuatan internal yang memaksa individu untuk terlibat dalam perilaku tertentu untuk mencapai tujuan. Belajar adalah proses mengubah tingkah laku seseorang agar sesuai dengan tuntutan hidupnya. Ini

dihasilkan melalui interaksi dengan lingkungan. Semua aspek kepribadian, termasuk perubahan fisik dan psikologis seperti perubahan perilaku, dapat berubah sebagai hasil dari pembelajaran. Motivasi belajar merupakan sesuatu keadaan yang terdapat pada diri seseorang individu dimana ada suatu dorongan untuk melakukan sesuatu guna mencapai tujuan. Motivasi menurut Sudarwan dalam Suharni (2019) ialah Seseorang atau sekelompok individu dimotivasi oleh suatu kekuatan, dorongan, kebutuhan, kegembiraan, tekanan, atau mekanisme psikologis yang mendorong mereka untuk mencapai tujuan sejalan dengan apa yang harus diubah. Motivasi adalah serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu dan bila tidak suka maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu. Jadi motivasi dapat dirangsang oleh faktor dari luar, tetapi motivasi itu tumbuh di dalam diri seseorang. Lingkungan merupakan salah faktor dari luar yang dapat menumbuhkan motivasi dalam diri seseorang untuk belajar.

Bersumber pada hasil survey dan observasi awal yang telah dilakukan oleh penelitian di SDN Babadan yang bertempat di Kecamatan Bonang Kabupaten Demak khususnya kelas IV pada semester ganjil tahun ajaran 2021/2022, hasil ulangan harian muatan pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV A yang jumlah peserta didik 34, hanya 10 siswa yang memperoleh nilai diatas KKM. Hal ini menunjukan masih ada Sebagian peserta didik kelas IV masih belum mempunyai pemahaman yang baik serta motivasi belajar yang tinggi untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Hal ini disebabkan karena belum adanya *Ice Breaking* yang

digunakan oleh guru secara penuh dalam rangka meningkatkan pemahaman dan motivasi peserta didik seperti dengan memasukan materi kedalam teknik *Ice Breaking*. Setiap orang berpartisipasi dalam proses memecahkan kebekuan untuk menarik perhatian pada diri mereka sendiri dan mengembalikan lingkungan ruangan ke kondisi awal yang antusias atau kondusif lagi Satrina dalam (Harianja & Sapri, 2022). *Ice Breaking* masih sebatas mencairkan suasana di tengah pembelajaran agar peserta didik kembali memperhatikan materi sehingga di jam-jam selanjutnya peserta didik akan kembali tidak terkondisikan.

Berdasarkan observasi serta wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru SD Negeri Babadan menunjukkan bahwa tingkat pemahaman dan motivasi kelas IV SDN Babadan masih rendah, dapat dibuktikan dengan adanya nilai peserta didik yang tidak jauh diatas dari nilai ketuntasan least. KKM yang disyaratkan oleh kelas bagi pembelajaran tematik adalah 70 sedangkan beberapa peserta didik mendapat nilai tidak jauh dari nilai KKM tersebut, selain itu saat guru melakukan pembelajaran Bahasa Indonesia, beberapa siswa tidak tertarik sama sekali dengan pembelajaran Bahasa Indonesia karena Bahasa Indonesia cenderung berisi bacaan panjang dan tidak ada yang menarik untuk mereka, beberapa siswa juga mengantuk saat Belajar Bahasa Indonesia. Sehingga beberapa siswa tidak memperhatikan dan cenderung ramai tidak fokus dengan apa yang disampaikan oleh guru yang sedang mengajar. Perasaan bosan yang dirasakan oleh siswa jika dibiarkan terus menerus dapat menyebabkan motivasi belajar siswa berkurang. Sehingga pembelajaran dengan teknik *Ice Breaking* sangat tepat diterapkan dengan

memasukan berbagai kegiatan berupa permainan ataupun lagu dalam rangka meningkatkan pemahaman dan motivasi peserta didik untuk mencapai nilai yang lebih baik khususnya pada pembelajaran tematik dimana didalamnya termuat berbagi materi pembelajaran. Oleh karenanya peneliti akan melakukan penelitian lanjutan.

Tinggi rendahnya motivasi belajar peserta didik dapat menentukan semangat mereka dalam mengikuti pembelajaran. Motivasi mendorong peserta didik untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Oleh karenanya, motivasi peserta didik dalam belajar ada pada tangan pendidik. Untuk itu pendidik membutuhkan suatu variasi pembelajaran di dalam kelas agar peserta didik lebih bersemangat dan termotivasi kembali terhadap pembelajaran. Ice Breaking merupakan salah satu teknik yang tepat dalam membangun semangat belajar peserta didik. Ice Breaking merupakan kegiatan yang dimaksud untuk membangun suasana belajar yang lebih dinamis, antusias dan penuh semangat serta termotivasi (Pendidikan et al., 2020). Dengan adanya *Ice Breaking*, rasa jenuh peserta didik menjadi berkurang akibat pembelajaran yang umumnya hanya menggunakan teknik ceramah, apalagi mengingat bahwa tidak semua pendidik mampu membangkitkan semangat peserta didik di setiap perbincangan dalam pembelajaran. Oleh karenanya, demi mencapai tujuan pembelajaran, pendidik harus menggunakan teknik pembelajaran yang aktif, efektif dan efisien. Penggunaan *Ice Breaking* adalah salah satu cara pengusir rasa tidak semangat peserta didik dalam belajar. *Ice Breaking* akan megusir kejenuhan

peserta didik di tengah pembelajaran yang tentu nantinya akan meningkatkan peserta didik untuk berkompetisi lebih baik dan lebih semangat.

Teknik *Ice Breaking* yang diterapkan dapat berupa pemberian bimbingan yang aktif *dan* menarik untuk menghilangkan rasa jenuh, bosan dan malas belajar. Bentuk *Ice Breaking* ini umumnya berupa permainan-permainan menyenangkan yang mengasah otak dan tidak keluar dari lingkup pembelajaran. Dalam hal ini, peserta didik menjadi partisipan utama sehingga pembelajaran lebih berpusat pada peserta didik dan bukan pendidik. Pendidik hanya mengarahkan peserta didik untuk ikut serta aktif dalam berbagai aturan permainan *Ice Breaking* sehingga permainan-permainan tersebut berjalan lancar, paham dan mengasyikkan, sedangkan peserta didik merupakan objek sekaligus objek permainan-permainan yang ada. Dalam permainan *Ice Breaking* peserta didik bekerja secara mandiri dan tidak ketergantungan pada peserta didik lain sehingga peserta didik merasa tidak memiliki waktu dan tidak memungkinkan untuk mengobrol, dengan begitu pemahaman materi akan lebih mudah diterapkan dalam diri peserta didik.

Ice breaking yang berpengaruh terhadap motivasi belajar dan hasil belajar sudah pernah teliti. Deswanti et al., (2020) “pengaruh *ice breaking* terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar pada pembelajaran tematik” yang menunjukkan bahwa *Ice Breaking* sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan diatas sehingga peneliti menentukan judul penelitian “ Penerapan *Ice Breaking* dalam Peningkatan Hasil Belajar dan Motivasi Siswa Muatan Bahasa Indonesia Kelas 4 SD Negeri Babadan”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diambil identifikasi masalah :

1. Belum semua guru melakukan *ice breaking* ketika para siswa bosan dalam pembelajaran.
2. Hasil belajar siswa masih rendah dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
3. Motivasi siswa dalam belajar masih rendah sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa.

C. Pembatasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Penelitian yang dilaksanakan berkaitan dengan penerapan *Ice Breaking* terhadap Hasil belajar dan motivasi siswa kelas 4 SDN Babadan.
2. Target penelitian ini yaitu Siswa kelas 4 SDN Babadan
3. Muatan yang diteliti adalah muatan Bahasa Indonesia.
4. Hasil belajar ada perbedaan antara hasil belajar kognitif dan afektif.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka dapat diambil rumusan masalah :

1. Apakah terdapat pengaruh penerapan *Ice Breaking* terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas 4 SDN Babadan ?
2. Apakah terdapat pengaruh penerapan *Ice Breaking* terhadap motivasi belajar siswa kelas 4 SDN Babadan ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, peneliti menulis tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penerapan *Ice Breaking* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas 4 SDN Babadan.
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penerapan *Ice Breaking* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 4 SDN Babadan.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan dan rumusan masalah diatas, maka dapat diambil manfaat penelitian sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan atau referensi bagi peneliti lain yang akan melakukan studi tentang *Ice Breaking*.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi motivasi siswa untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 SDN Babadan

b. Manfaat bagi Guru

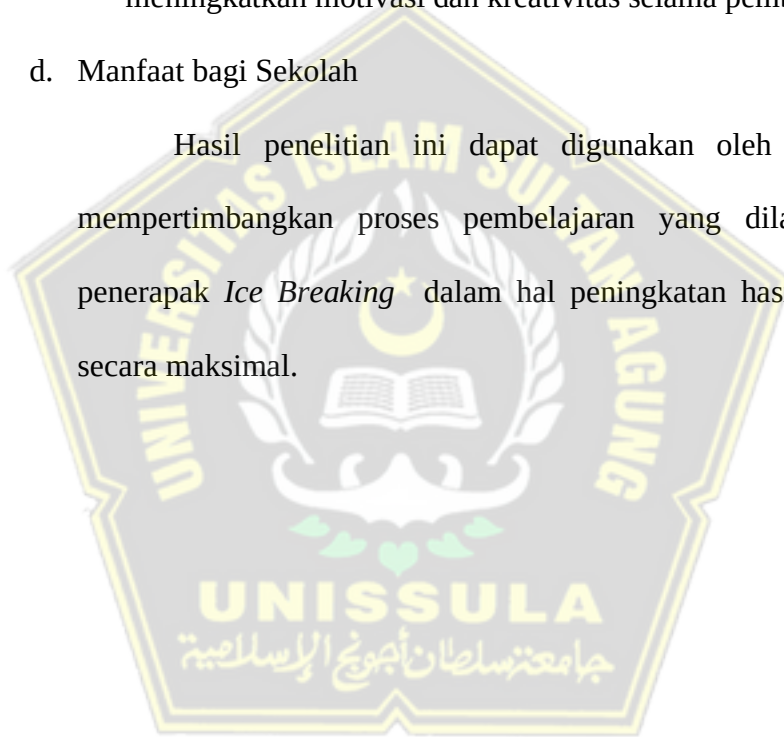
- 1) Untuk mengetahui penggunaan *ice breaking* yang telah diterapkan guru dalam pembelajaran.
- 2) Sebagai referensi untuk meningkatkan kreativitas dan afektivitas guru dalam pembelajaran.

c. Manfaat bagi Peneliti

- 1) Penelitian ini berhubungan dengan kondisi siswa yang mudah bosan dan jenuh ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung.
- 2) Penelitian dapat dijadikan hasil penelitian ini sebagai acuan dalam meningkatkan motivasi dan kreativitas selama pembelajaran.

d. Manfaat bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh sekolah untuk mempertimbangkan proses pembelajaran yang dilakukan dengan penerapan *Ice Breaking* dalam hal peningkatan hasil belajar siswa secara maksimal.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. *Ice Breaking*

a. Pengertian *Ice Breaking*

Istilah *ice breaker* atau sering disebut *ice breaking* dalam dunia Pendidikan. Istilah *ice Breaking* dalam dunia Pendidikan lebih didasarkan dari makna konotatif dari “Memecah Kebekuan” yang lebih diartikan sebagai memecah kebekuan “suasana”.

Ice Breaking merupakan peralihan situasi dari yang membosankan, membuat mengantuk, menjenuhkan, dan tegang menjadi rileks, bersemangat, tidak mengantuk, lebih perhatian dan muncul rasa senang untuk mendengarkan orang lain yang berbicara di depan kelas atau ruang pertemuan. Sunarto dalam Ilmiah et al., (2018) menjelaskan *ice breaking* dalam pembelajaran dapat diartikan sebagai pemecah situasi kebekuan atau fisik peserta didik. Seiring dengan berjalannya waktu, beberapa menit setelah materi pembelajaran dimulai terjadilah penurunan memori atau tingkat daya serap siswa terhadap materi pelajaran. Pada saat inilah merupakan saat yang paling tepat untuk melakukan *Ice Breaking*. Karena pada saat itu siswa telah mengalami kejenuhan sehingga mereka sangat membutuhkan penyegaran untuk mengembalikan potensi dan kemampuan dalam menangkap pelajaran

secara maksimal. Berdasarkan uraian tersebut dapat dikemukakan bahwa permainan penyegar (*ice breaking*) adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk mencairkan suasana pembelajaran yang menyenangkan, menyegarkan, aktif dan membangkitkan motivasi belajar lebih bergairah.

Motivasi ada dua jenis, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi Intrinsik yaitu jenis motivasi yang timbul dari dalam diri individu atas dasar kemauan sendiri tanpa ada paksaan atau dorongan orang lain. Sedangkan Motivasi Ekstrinsik yaitu jenis motivasi yang timbul sebagai akibat pengaruh dari luar individu, karena adanya ajakan, suruhan, atau paksaan dari orang lain sehingga dengan keadaan demikian siswa mau melakukan sesuatu atau belajar. Motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual dan memiliki peranan yang khas adalah hal perbuatan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar.

Belajar dapat diartikan sebagai suatu proses yang dilakukan untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru, secara keseluruhan sebagai pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Fransisca et al., (2020) menyarankan untuk mengawali pembelajaran dengan mengajak siswa bernyanyi, hal ini menjadi penarik minat dan perhatian siswa sehingga siswa mulai memperhatikan saat guru menjelaskan materi. Jadi dapat mengurangi

siswa bermain sendiri dan berbicara dengan temannya. “Pada saat presentasi, siswa juga terlihat gigih dan semangat dengan menyanyikan yel-yel sebelum mempresentasikan hasil diskusinya. Pada akhirnya suasana pembelajaran di kelas menjadi lebih menyenangkan, siswa sangat termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran” Saefulloh dalam Yuwanita et al., (2020). Jadi penerapan Ice Breaking dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan konsentrasi belajar siswa, daya serap siswa, minat belajar, perhatian belajar siswa, hasil belajar siswa dan dapat menumbuhkan semangat belajar siswa.

Harapan diterapkannya media ice breaking adalah proses belajar lebih efektif. Jika siswa atau peserta didik dalam keadaan gembira maka pencapaian hasil belajar pun lebih baik dan menjadi alat bantu yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan dalam tujuan pembelajaran.

b. Tujuan *Ice Breaking*

Ada beberapa tujuan penggunaan ice breaking yang dikemukakan oleh Sunarto dalam Pamungkas & Rafsanjani, (2019) yaitu : (1) Menghilangkan sekat-sekat pembatas di antara siswa, dengan adanya selingan ice breaking dalam pembelajaran, sehingga tidak ada lagi anggapan si A pandai, si B bodoh dan lain sebagainya yang ada hanyalah kesamaan kesempatan untuk maju; (2) Terciptanya kondisi yang dinamis di antara siswa adalah menimbulkan kegairahan antara sesama siswa untuk melakukan aktivitas selama proses pembelajaran

berlangsung, dan pemecah suasana canggung; (3) Menciptakan motivasi antara sesama siswa untuk melakukan aktivitas selama proses belajar-mengajar berlangsung; (4) Membuat peserta saling mengenal dan akan menghilangkan jarak mental sehingga suasana menjadi benar-benar rileks, cair dan mengalir; (5) Mengarahkan atau memfokuskan peserta pada topik pembahasan/pembicaraan.

c. Macam-macam *Ice Breaking*

Model dan materi *ice breaking* dapat diperoleh dengan mudah. Materi *Ice Breaking* dapat dijumpai di toko-toko buku, majalah, surat kabar dan internet. *Ice breaking* dapat dikembangkan lagi ataupun menciptakan *ice breaking* versi kita sendiri. Durasi *ice breaking* tidak terlalu panjang karena *ice breaking* kegiatan agar siswa tidak terlihat bosan. Ketika pembelajaran berlangsung bukan merupakan kegiatan pokok pembelajaran.

Ice breaking dapat dilakukan dengan berbagai macam cara atau menggunakan permainan. Menurut Acep Y, (2012) bentuk *ice breaking* ada bermacam-macam, mulai dari sekadar teka-teki, cerita-cerita lucu atau humor ringan yang bisa membuat senyum maupun tertawa, lagu-lagu atau nyanyian yang disertai gerakan tubuh (*action song*), sampai permainan-permainan berkelompok yang cukup menguras tenaga atau bahkan pikiran. Selain itu dapat juga dilakukan dengan melakukan senam otak (*brain gym*).

Terdapat beberapa macam bentuk Ice Breaking yang sering digunakan dalam pembelajaran, seperti yang dipaparkan oleh Sunarto (2012) mengenai macam-macam Ice Breaking, diantaranya :

1) Tepukan tangan

Tepukan tangan dapat dilakukan baik sendiri maupun bersama-sama antara peserta didik dengan pendidik sebagai komandonya. Tepukan tangan ini merupakan jenis Ice Breaking yang sederhana dengan tanpa media dan dapat dilakukan secara spontan.

2) Yel-yel

Yel-yel umumnya dilakukan secara berkelompok. Yel-yel merupakan bentuk Ice Breaking dalam bentuk sapaan. Adapun yel-yel ini dimaksudkan untuk menumbuhkan semangat peserta didik dalam sebuah kegiatan dan menjadikannya sebagai ciri khas kelompoknya.

3) Bernyanyi

Bernyanyi dilakukan baik diawal maupun di akhir pembelajaran. Terdapat berbagai jenis lagu yang dipakai ketika pembelajaran seperti lagu nasional ketika akan memulai pembelajaran, lagu kanak-kanak, atau lagu daerah yang dapat membangkitkan semangat peserta didik.

4) Gerakan anggota tubuh

Gerakan anggota tubuh ini dapat berupa tepukan, hentakan kaki maupun gerakan lain yang mendukung adanya proses pembelajaran. Dalam Ice Breaking, gerakan yang biasa dilakukan yaitu dengan merenggangkan sebagian anggota tubuh untuk merilekskan tubuh yang lelah setelah beberapa jam duduk di bangku sekolah.

5) Gerak dan lagu

Gerak dan lagu merupakan perpaduan antara menyanyikan lagu dengan diiringi gerakan yang mendukung dan sesuai dengan isi lagu. Gerak dan lagu ini bertujuan untuk membangun daya ingat mengenai isi materi dalam lagu dan membangun kepercayaan peserta didik melalui gerakan tubuhnya.

6) Permainan atau *game*

Permainan tidak hanya bisa dilakukan di dalam kelas ketika pembelajaran, namun permainan juga dapat dilakukan di luar kelas untuk mendapatkan kesan yang lebih menarik dan tempat yang lebih luas. Namun dalam pembelajaran, permainan yang dimaksudkan untuk Ice Breaking bertujuan untuk membangkitkan kembali semangat peserta didik yang bosan dengan pembelajaran.

7) Cerita lucu atau humor

Cerita lucu dapat disajikan oleh pendidik melalui pengalaman pribadinya maupun bukan, namun tentunya peserta didik yang sebelumnya letih dan bosan dengan materi pembelajaran dapat berantusias kembali karena pada umumnya peserta didik suka mendengarkan cerita.

8) Tebak-tebakan

Peserta didik sangat senang dengan adanya tantangan. Melalui tebak tebakan, peserta didik akan merasa tertantang dan mulai bersemangat untuk menjawab semua tantangan yang diberikan.

9) Sulap

Sulap adalah pertunjukan di mana sang penyaji meunjukkan sebuah ilusi yang akan membuat orang terheran-heran. Dalam pembelajaran, sulap dapat dilakukan oleh pendidik dengan ditunjukan kepada peserta didik atau sebaliknya pendidik menawarkan peserta didik untuk melakukan sulap.

10) Board game (papan permainan)

Papan permainan merupakan media yang digunakan dalam sebuah permainan. Tak jauh hal nya dengan game yang dipakai dalam pembelajaran menggunakan Ice Breaking, board game bertujuan memudahkan anggota kelas dalam melaksanakan permainan yang ditentukan.

Selain pendapat diatas, Haryosujono dalam Yulianti, (2018) mengatakan ada beberapa macam Ice Breaking, antara lain yang menyertainya:

- 1) Game atau permainan berisi latihan peragaan yang mencakup siswa. Dimana rentang waktu yang dibutuhkan mencapai 1-5 menit.
- 2) Bernyanyi, karena Ice Breaking adalah gerakan yang paling sederhana dan paling terkenal, namun jarang digunakan oleh para pendidik selain instruktur seni suara. Bernyanyi harus dapat dilakukan oleh anak-anak, remaja, dan orang dewasa meskipun melodi yang dinyanyikan mungkin tidak sesuai dengan usia mereka. Namun, bila dikemas dengan baik, menyanyi dapat memenuhi suasana kelas.
- 3) Akrobatis. Akrobatik untuk Ice Breaking sendiri merupakan pengembangan dasar yang tidak sulit dilakukan, tidak terlalu melemahkan atau basah kuyup, juga tidak berbahaya dan masih ada unsur fun. d. Kalimat Inspiratif. Kalimat di sini harus memiliki pilihan untuk memacu latihan instruksi dan pembelajaran dan jelas menjadi positif.
- 4) Kalimat Indah Penuh Makna. Untuk Ice Breaking, Kalimat Indah Penuh Makna ini dimaksudkan untuk menginspirasi langkah pengajaran dan pembelajaran dan bersifat positif yang

mencerminkan daerah setempat atau contoh baik yang akan diperoleh.

- 5) Narasi. Narasi untuk Ice Breaking adalah menceritakan sebuah cerita asli tergantung pada dunia nyata atau fiksi yang keduanya mengandung wawasan terpuji. Biasanya bercerita adalah teknik yang sangat disukai oleh siswa.
- 6) Tepuk tangan. Strategi tepuk tangan untuk Ice Breaking sangat berhasil dalam mengkonsentrasikan siswa sebelum memulai ilustrasi, membentuk siswa menjadi baru dan fokus mengambil bagian dalam contoh, serta 48 memberikan sensasi kegembiraan saat menyelesaikan contoh. Prosedur ini juga sangat sederhana dan dapat diterapkan dengan cepat tanpa memerlukan pengaturan yang lama.
- 7) Gimnasium Otak. Strategi ini sangat berhasil untuk mempersiapkan otak untuk bekerja, karena dimulai dengan perkembangan. Jika kita melatih otak besar, kita akan mempengaruhi tubuh secara pasti. Jika kita melatih tubuh, kita akan mempengaruhi otak besar secara pasti.
- 8) Humor. Humor sebagai Ice Breaking adalah gerakan untuk membantu siswa melacak diri mereka yang sebenarnya. Jika siswa harus serius dan bertindak tanpa cela, itu dapat menyebabkan perasaan tertekan. Lagi pula, setiap kali disampaikan dengan tulang

yang lucu, itu bisa membuat siswa melacak keberanian mereka dan berkembang dengan tegas.

- 9) Teka-teki. Berspekulasi sebagai Ice Breaking adalah gerakan untuk menghidupkan minat siswa dan membangun imajinasi siswa dalam membuat dan mencatat masalah menurut sudut pandang khusus.

Dari macam-macam *ice breaking* diatas peneliti akan menggunakan bentuk *ice Breaking* berupa menyanyi dan senam otak untuk melatih fokus siswa. Dryden dan Vos (Rudiana, 2012) menjelaskan mengkondisikan otak kanan dan otak kiri dalam keadaan rileks dapat dilakukan dengan mengadakan permainan atau Brain Gym (senam otak), sehingga bisa merangsang komunikasi antara otak kanan dan otak kiri. Pembelajaran yang disertai dengan menyanyi dan senam otak diharapkan untuk menumbuhkan rasa peka, perkembangan motoric, kepercayaan diri dan meningkatkan kecerdasan kognitif siswa.

d. Prinsip-prinsip penggunaan *Ice Breaking* dalam Pembelajaran

Prinsip-prinsip penggunaan *Ice breaking* dalam pembelajaran Sunarto menyatakan bahwa penggunaan icebreaking dalam proses pembelajaran perlu mempertimbangkan beberapa prinsip antara lain :

- 1) Efektifitas

Jenis *ice breaking* yang sekiranya akan membuat pembelajaran tidak kondusif dalam situasi tertentu hendaknya dihindari. Misalnya jenis icebreaking gerak badan yaitu kepala pundak tidak cocok

digunakan dalam situasi kelas dengan jumlah peserta didik banyak dengan ruangan sempit, karena dapat membahayakan keselamatan peserta didik.

2) Motivasi

Tujuan utama *ice breaking* adalah meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan *ice breaking* diharapkan siswa yang belum termotivasi untuk mengikuti pembelajaran menjadi termotivasi. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi tentunya dapat memusatkan perhatiannya saat proses pembelajaran berlangsung.

3) Sinkronized

Ice breaking yang dipilih akan baik jika sesuai dengan materi yang dibahas pada saat proses pembelajaran. Dengan demikian, icebreaking akan mempunyai daya penguat ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

4) Tidak berlebihan

Ice breaking adalah kegiatan yang menyenangkan bagi peserta didik, sehingga mereka akan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Namun penggunaan *ice breaking* yang berlebihan justru akan mengaburkan tujuan pembelajaran itu sendiri, selain itu juga perlu memperhatikan ketersediaan waktu pelajaran yang sedang diampu.

5) Tepat situasi

Ice breaking hendaknya dilaksanakan tepat situasi. Icebreaking yang dilaksanakan serampangan dikhawatirkan justru akan merusak situasi yang sudah kondusif. Misalnya pada saat peserta didik sedang menjalankan tugas yang diberikan guru, tiba-tiba guru memberikan *ice breaking*. Tentu situasi menjadi membingungkan dan menjadikan proses pengerjaan tugas tidak terfokus kembali.

6) Tidak mengandung unsur sara

Ice breaking yang diberikan kepada peserta didik hendaknya dipilihkan icebreaking yang mempunyai nilai positif terhadap rasa persatuan dan kesatuan. Hal yang mengandung unsur membedakan atau menghina suku, agama, ras dan antar golongan harus dihindarkan.

7) Tidak mengandung unsur pornografi

Banyak sekali *ice breaking* yang sangat menarik bagi guru. Namun sebagai pendidik juga harus memilih jenis icebreaking yang edukatif, sopan dan tidak mengandung unsur pornografi.

e. Teknik Penerapan *Ice Breaking* dalam Pembelajaran

Teknik *Ice breaking* menggunakan 2 cara yaitu :

1) Teknik spontan dalam situasi pembelajaran

Ice breaking digunakan secara spontan dalam proses pembelajaran biasanya digunakan karena situasi pembelajaran biasanya digunakan tanpa rencana tetapi lebih banyak digunakan

karena situasi pembelajaran yang ada pada saat itu butuh penyemangat agar pembelajaran dapat fokus kembali. Ice breaking yang demikian bisa digunakan kapan saja melihat situasi dan kondisi yang terjadi pada saat pembelajaran berlangsung.

2) Teknik direncanakan dalam situasi pembelajaran

Ice breaking yang baik dan efektif membantu proses pembelajaran adalah *ice breaking* yang direncanakan dan dimasukkan dalam rencana pembelajaran. *Ice breaking* yang direncanakan dan dimasukkan dalam rencana pembelajaran dapat mengoptimalkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

f. Kelebihan dan Kelemahan *Ice Breaking*

Setiap model pembelajaran pasti ada kekurangan dan kelebihan masing-masing, termasuk juga *Ice Breaking*

- 1) Kelebihan *Ice Breaking* yaitu membuat waktu Panjang terasa cepat, membawa dampak menyenangkan dalam pembelajaran, dapat digunakan secara spontan atau terkonsep dan membuat suasana kompak dan menyatu.
- 2) Kelemahan *Ice Breaking* yaitu penerapan disesuaikan dengan kondisi di tempat masing-masing.

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Dimiyati dan Mudjiono menyatakan belajar adalah suatu usaha yang dilakukan oleh peserta didik agar mendapatkan perubahan baik, perubahan kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Oleh karena itu belajar menjadi proses yang sangat penting dan harus mendapatkan perhatian khusus dari semua pihak. Kegiatan pembelajaran merupakan hal utama yang dapat dimodifikasi dengan berbagai cara oleh guru baik dari media maupun penyampaian materi itu sendiri.

Benjamin S. Bloom (Sujoko & Darmawan, 2013) menyebutkan enam jenis perilaku ranah kognitif, sebagai berikut:

- 1) Pengetahuan, menekankan pada mengingat, apakah dengan mengungkapkan atau mengenal kembali suatu yang telah pernah dipelajari dan disimpan dalam ingatan. Bagian ini berisikan kemampuan untuk mengenali dan mengingat peristilahan, definisi, fakta, gagasan, pola, urutan, metodologi, prinsip dasar dan sebagainya.
- 2) Pemahaman, menekankan pada pengubahan informasi ke bentuk yang mudah dipahami.
- 3) Aplikasi, yang hasil belajarnya menggunakan abstraksi pada situasi tertentu dan konkret. Tekanannya adalah untuk memecahkan suatu

masalah. Ditingkat ini, peserta didik memiliki kemampuan untuk menerapkan gagasan, prosedur, metode, rumus, teori dan sebagainya dalam kondisi pembelajaran.

- 4) Analisis, dimana hasil belajar diperoleh pada klasifikasi ini adalah memilah informasi ke dalam satuan bagian yang lebih rinci sehingga dapat dikenali fungsinya. Peserta didik diharapkan akan mampu menganalisa informasi yang diterimanya dan membagi-bagi informasi tersebut kedalam bagian yang lebih kecil untuk mengenali pola informasi tersebut atau korelasinya.
- 5) Sintesis, hasil belajar dari klasifikasi sintesis adalah penyatuan bagian-bagian untuk membentuk suatu kesatuan yang baru dan unik.
- 6) Evaluasi, hasil yang diperoleh adalah pertimbangan-pertimbangan tentang nilai dari sesuatu untuk tujuan tertentu

Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar yang diteliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif yang mencakup tiga tingkatan yaitu pengetahuan (C1), pemahaman (C2), dan penerapan (C3).

Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada aspek kognitif adalah tes.

b. Faktor-faktor yang Mengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Sugihartono dalam Ningrum, (2011) menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, sebagai berikut:

- 1) Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal meliputi: faktor jasmaniah dan faktor psikologis.
- 2) Faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor eksternal meliputi: faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

Berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar di atas, peneliti menggunakan faktor eksternal berupa penggunaan model pembelajaran kooperatif *Jigsaw* dan model pembelajaran kooperatif STAD. Pelaksanaan dua jenis model pembelajaran kooperatif ini menuntut keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran.

3. Motivasi belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi ada dua jenis, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi Intrinsik yaitu jenis motivasi yang timbul dari dalam diri individu

atas dasar kemauan sendiri tanpa ada paksaan atau dorongan orang lain. Sedangkan Motivasi Ekstrinsik yaitu jenis motivasi yang timbul sebagai akibat pengaruh dari luar individu, karena adanya ajakan, suruhan, atau paksaan dari orang lain sehingga dengan keadaan demikian siswa mau melakukan sesuatu atau belajar. Motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual dan memiliki peranan yang khas adalah hal perbuatan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar. Belajar dapat diartikan sebagai suatu proses yang dilakukan untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru, secara keseluruhan sebagai pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Perhatian dan motivasi merupakan persyaratan utama dalam proses belajar-mengajar. Tanpa adanya perhatian dan motivasi, hasil belajar yang akan dicapai siswa tidak akan optimal. Maka dari itu perlu meningkatkan motivasi belajar siswa dengan beberapa cara agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Selain itu, Mc. Donald dalam Lucyani (2009) mengatakan bahwa “motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan.” Sehingga kebutuhan dan kemauan akan mempengaruhi tindakan atau motivasi.

Bisa didefinisikan bahwa motivasi ditentukan oleh tingkat kemauan dan keinginan seseorang. Semakin tinggi keinginan seseorang maka

motivasi yang dimiliki akan bertambah besar. Sedangkan semakin rendah tingkat keinginan seseorang maka semakin kecil pula motivasi yang dia miliki.

Selain pendapat diatas, Rahmi (2018) berpendapat bahwa “motivasi merupakan sebuah usaha yang dilakukan oleh seseorang dalam rangka mendorong dirinya untuk memperoleh perubahan tingkah laku baik melalui pengalaman ataupun interaksi”. Motivasi yang dimaksud dalam penelitian merupakan motivasi belajar dimana hal itu dapat dicapai dengan adanya penerapan Ice Breaking.

b. Peran dan Fungsi Motivasi Belajar

Dukungan internal dan eksternal dalam belajar siswa untuk meningkatkan perilaku mereka disebut sebagai motivasi belajar. Menurut Hamzah B. Uno (Rakhmawati, 2018) peran penting motivasi belajar dan pembelajaran, antara lain:

- 1) Peran motivasi belajar dalam menentukan penguatan belajar. Motivasi dapat berperan dalam penguatan belajar apabila seorang anak yang sedang belajar dihadapkan pada suatu masalah yang menentukan pemecahan dan hanya dapat dipecahkan berkat bantuan hal-hal yang pernah dilalui.
- 2) Peran motivasi dalam memperjelas tujuan belajar. Peran motivasi dalam memperjelas tujuan belajar erat kaitannya dengan kemaknaan belajar. Anak akan tertarik untuk belajar sesuatu, jika yang dipelajari

itu sedikitnya sudah dapat diketahui atau dinikmati manfaatnya oleh anak.

- 3) Motivasi menentukan ketekunan belajar. Seorang anak yang telah termotivasi untuk belajar sesuatu berusaha mempelajari dengan baik dan tekun dengan harapan memperoleh hasil yang lebih baik.

c. Indikator Motivasi belajar

Motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku dengan. Hamzah B. Uno (2011, hlm, 23) menjelaskan beberapa indikator motivasi belajar meliputi:

- 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil.
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.
- 3) Adanya harapan dan cita- cita masa depan.
- 4) Adanya penghargaan dalam belajar.
- 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
- 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan siswa dapat belajar dengan baik.

Siswa yang memiliki motivasi belajar mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Tekun menghadapi tugas.
- 2) Ulet menghadapi kesulitan.
- 3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah.

- 4) Mandiri dalam belajar.
- 5) Cepat bosan terhadap tugas yang rutin.
- 6) Dapat mempertahankan pendapat.
- 7) Tidak mudah melepaskan yang diyakini
- 8) Senang memecahkan masalah

Hal ini sejalan dengan Brown dalam Sunnah, dkk., (2012) yang menyatakan bahwa ciri ciri siswa yang mempunyai motivasi belajar tinggi, dapat dikenali selama mengikuti proses pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

- 1) Tertarik kepada guru, artinya tidak acuh tak acuh kepada guru.
- 2) Tertarik pada mata pelajaran yang diajarkan.
- 3) Antusias tinggi , serta mengendalikan perhatian dan energinya kepada kegiatan belajar.
- 4) Ingin selalu tergabung dalam dalam suatu kelompok kelas.
- 5) Ingin identitas diri diakui orang lain.
- 6) Tindakan dan kebiasaan selalu terkontrol dalam lingkungannya.

4. Pendidikan Bahasa Indonesia

Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran penting dalam dunia pendidikan. Secara umum tujuan pembelajaran bahasa Indonesia adalah sebagai berikut: (1) peserta didik menghargai dan membanggakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara, (2) peserta didik memahami bahasa Indonesia dari segi bentuk, makna, dan

fungsi serta menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk bermacam-macam tujuan, keperluan dan keadaan (3) peserta didik memiliki kemampuan menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan, kematangan emosional, dan kematangan sosial, (4) peserta didik memiliki disiplin dalam berpikir dan berbahasa (berbicara dan menulis), (5) peserta didik mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa, (6) peserta didik menghargai dan membanggakan karya sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia (BNSP, 2007). Pembelajaran bahasa Indonesia di jenjang pendidikan dasar (SD/MI) dapat diartikan sebagai upaya pendidik untuk mengubah perilaku peserta didik dalam berbahasa Indonesia, perubahan tersebut dapat dicapai apabila pendidik dalam membelajarkan peserta didik sesuai dan sejalan dengan tujuan belajar bahasa Indonesia di SD/MI. Mata pelajaran bahasa Indonesia diberikan dengan maksud mengembangkan kemampuan berbahasa Indonesia yang baik dan benar

B. Penelitian Yang Relevan

Penelitian ini juga merujuk pada penelitian – penelitian yang relevan, buat menunjang kajian pada penelitian ini sekiranya diperlukan beberapa acuan sebagai bahan perbandingan terhadap persoalan – persoalan yang akan diteliti nanti. Sang karenanya penulis mencoba mengkaji beberapa penelitian terdahulu menggunakan

konflik peneliti ini. Adapun masalah peneliti terdahulu yang menjadi bahan pertimbangan diantaranya :

1. Hasil penelitian Deswanti et al., (2020) “pengaruh ice breaking terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar pada pembelajaran tematik”. Penelitian ini dilakukan dengan metode kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah posttest-posttest design. Penelitian ini mengambil populasi sebanyak 17 siswa. Instrument yang digunakan berupa tes. Nilai rata-rata pretest adalah 65.764, sedangkan nilai rata-rata posttest adalah 78.117, menurut temuan. Artinya setelah diberi perlakuan sebesar 12.353, hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Uji t digunakan untuk menganalisis data guna menilai pengaruh ice breaking (uji t sampel berpasangan). H_0 diterima dan H_0 ditolak karena data menunjukkan nilai signifikan (2-tailed) sebesar 0,000 0,05. Dengan demikian pada semester genap tahun pelajaran 2019/2020 terdapat pengaruh ice breaking terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas III di SDN 1 Ngepeh.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif dan sama – sama meneliti di sekolah dasar.

2. Hasil penelitian Fauzan & Aripin (2019) “Penerapan ice breaking dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa VIII B SMP Bina Harapan Bangsa”. Penelitian ini dilakukan dengan metode

pendekatan kuantitatif menggunakan desain penelitian eksperimen. Instrumen yang digunakan berupa angket sejumlah 10 butir pertanyaan dan wawancara. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu penerapan ice breaking dalam pembelajaran sekolah menengah pertama memberikan efek positif bagi tingkat kepercayaan diri siswa.

Persamaan dari penelitian sekarang dengan penelitian terdahulu adalah sama – sama menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang adalah bahwa penelitian terdahulu dilaksanakan di SMP sedangkan penelitian sekarang dilaksanakan di Sekolah Dasar.

3. Hasil penelitian Didik et al., (2020) “ Penerapan *Ice Breaker* dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Tematik pada Tema 8 Peserta Didik Kelas IV SDN 15 Salolo Kota Palopo ”. Penelitian ini merupakan penelitian pra ekperimental dengan pengambilan sampel yang digunakan adalah *simpel random sampling*. Hasil penelitian ini bahwa hasil belajar IPA siswa sebelum *Ice Breaker* diterapkan uji t dengan menggunakan taraf signifikan of 0,05($4,603 \geq 1,725$) sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya rata-rata posttest. Hasil belajar yang diajarkan dengan penerapan *Ice Breaker* berpengaruh signifikan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh pembelajaran *Ice Breaker* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas SDN 15 Kota Salolo Palopo Sulawesi Selatan.

Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang adalah bahwa penelitian terdahulu merupakan penelitian *Para Eksperimental* sedangkan penelitian sekarang merupakan penelitian *Quasy Eksperiment*.

C. Kerangka Berpikir

Ice Breaker adalah pengalihan situasi dari yang membosankan, membuat mengantuk, jenuh dan tegang menjadi rileks, bersemangat, tidak mengantuk serta ada perhatian dan ada rasa senang untuk mendengarkan atau melihat orang-orang yang berbicara di depan kelas atau ruangan pertemuan. Jenis-jenis *ice breaker* diantaranya tepuk tangan, lagu, dan audio visual.

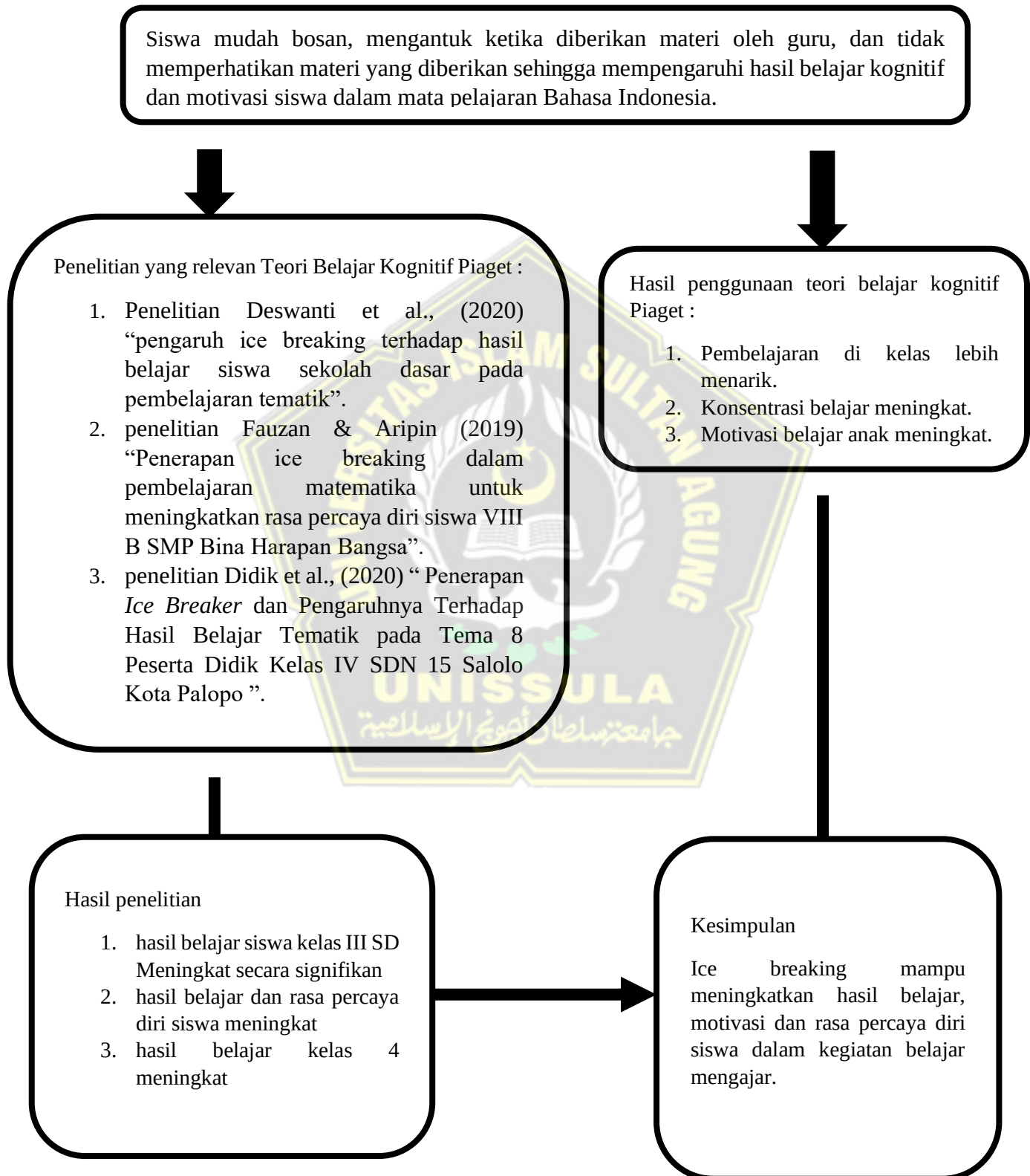
Adanya perbedaan hasil *belajar* yang terjadi antar siswa merupakan hal sering ditemui di hampir semua sekolah. Karena masih digunakannya pembelajaran konvensional dimana materi yang diberikan hanya melalui ceramah ataupun penjelasan materi tanpa adanya timbal balik dari siswa dan diakhir pembelajaran diadakannya latihan soal untuk melatih pemahaman siswa tentang materi yang sudah disampaikan sebelumnya tanpa disadari berdampak pada hasil belajar siswa salah satunya di mata pelajaran Bahasa Indonesia. Membuat hasil belajar kognitif dan motivasi belajar siswa tidak seimbang antara siswa yang memperhatikan dengan siswa yang tidak memperhatikan materi yang diberikan karena merasa bosan, jenuh ataupun mengantuk.

Untuk mengatasi permasalahan yang terjadi maka didalam pembelajaran diselingi dengan *permainan* disebut dengan *Ice Breaking* . Dengan penerapan *Ice*

Breaking dalam pembelajaran membuat belajar lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Diberikanya *Ice Breaking* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dan motivasi belajar siswa kelas 4 SDN Babadan meningkat. Berikut susunan kerangka berpikir sebagai pijakan dalam penelitian ini dapat dilihat dalam gambar dibawah sebagai berikut :



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir



D. Hipotesis

Berdasarkan uraian pada *landasan* teori dan kerangka berpikir maka dapat menyusun hipotesis berikut :

1. Terdapat pengaruh penerapan *Ice Breaking* terhadap hasil belajar kognitif siswa dan motivasi belajar siswa kelas 4 SDN Babadan.
2. Terdapat pengaruh penerapan *Ice Breaking* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 4 SDN Babadan.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode *Quasi Experimenta* (eksperimen semu) tipe *pretest-post test non equivalent*

Desain Quasi Experimental yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pretest Posttest Nonequivalent Control Group Design, yaitu desain yang memberikan pretest sebelum dikenakan perlakuan, serta posttest sesudah dikenakan perlakuan pada masing-masing kelompok. Desainnya adalah sebagai berikut..

Tabel 3.1 Skema Pretest-post test non equivalent

<i>Kelompok</i>	<i>Pre Test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post Test</i>
Kelas Eksperimen	O1	X1	O2
Kelas Kontrol	O1	X2	O2

Keterangan :

O1 : Tes awal (*Pre test*) dilakukan sebelum diberikan perlakuan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

O2 : Tes akhir (*Post test*) dilakukan sesudah diberikan perlakuan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

X1 : Perlakuan (*Treatment*) diberikan kepada kelas kontrol tanpa menggunakan penerapan *Ice Breaking*.

X2 : Perlakuan (*Treatment*) diberikan kepada kelas eksperimen dengan menggunakan penerapan *Ice Breaking*.

B. Populasi, dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiono (2015) Populasi adalah merupakan generaliasasi yang terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini merupakan siswa Sekolah Dasar yaitu siswa SDN Babadan Bonang Kelas IV yang berjumlah 56 dengan pembagian kelas IV A berjumlah 34 siswa sebagai kelas control dan kelas IV B berjumlah 22 siswa sebagai kelas kontrol.

2. Sampel

Sedangkan Sampel menurut Sugiono (2015) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel diambil karena adanya ketidakmungkinan untuk mempelajari semua anggota populasi dikarenakan waktu yang kurang, dana maupun tenaga yang kurang. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan Probability Sampling dengan Teknik Simple Random Sampling. Simple Random Sampling adalah Teknik pengambilan sampel dari anggota populasi yang dilakukan secara acak

tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi (Sugiono:2015). Untuk penelitian ini sampel diambil dari siswa kelas IV SDN Babadan Bonang yang berjumlah 56 siswa dengan pembagian kelas kelas IV A berjumlah 34 siswa dan kelas IV B berjumlah 22 siswa.

C. Teknik Pengumpulan Data

1. Tes

Teknik tes merupakan teknik pengumpulan data untuk memperoleh informasi mengenai pemahaman materi peserta didik. Teknik tes diberlakukan untuk siswa dua pembagian jenis dan waktu tes yaitu *Pre test* dan *Post-test*. Soal yang disajikan berupa soal pilihan ganda sebanyak 10 butir.

2. Non tes

Angket yang dipakai dalam penelitian ini berupa angket ceklist sesuai dengan keadaan peserta didik dengan pertimbangan sampel sehingga perlu menggunakan angket sederhana untuk menghindari kerumitan atau ketidakpahaman peserta didik dalam mengisi angket. Teknik angket tanggapan peserta didik ini bertujuan untuk mengukur motivasi belajar peserta didik. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket skala Likert.

D. Instrumen Penelitian

1. Lembar Tes Bahasa Indonesia

Tes merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono,2017 : 199). Dalam penelitian ini pengambilan data

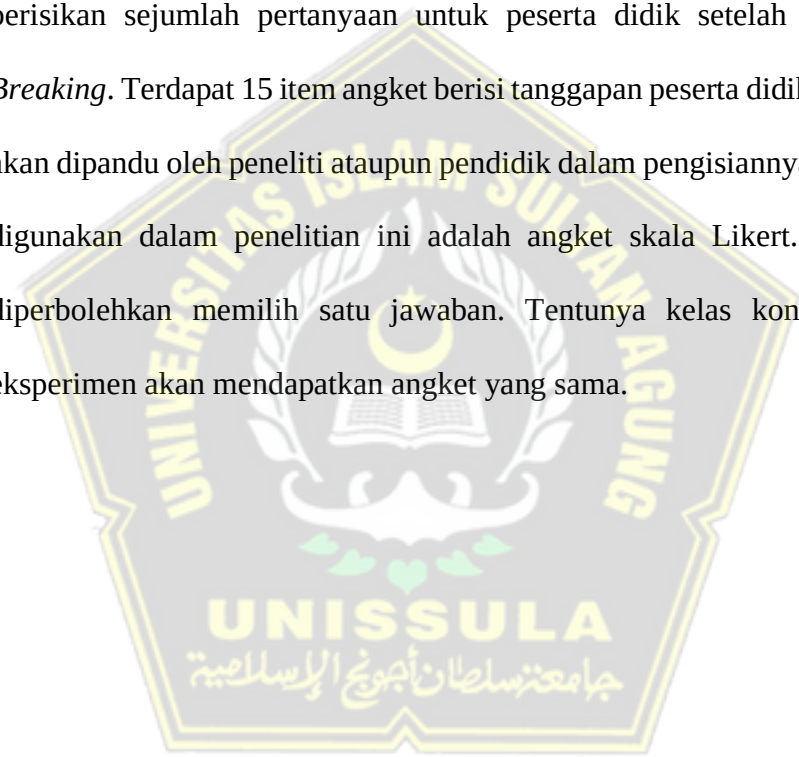
dilakukan dengan memberikan tes awal, kemudian siswa di berikan perlakuan, dan setelah di beri perlakuan siswa di berikan tes akhir atau post test. Test dilakukan setelah diberikan treatment berupa pembelajaran disertai *Ice Breaking*. Soal yang disajikan berupa soal pilihan ganda sebanyak 10 butir dengan materi “Menemukan Kalimat Utama pada Setiap Paragraf”.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Test

Kompetensi Dasar	Indikator	Nomor soal	Tingkatan
3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks.	3.7.1 Mengidentifikasi pengetahuan baru yang terdapat pada teks dengan tepat.	6, 8, 10	C4, C5, C6
	3.7.2 Menjelaskan pengetahuan baru yang terdapat pada teks dengan tepat.	1, 2, 3, 4, 5, 7,9	C1, C2, C3

2. Instrumen Angket Motivasi Belajar

Dalam sebuah penelitian diperlukan alat penelitian sebagai alat pengumpulan data. Instrumen penelitian yang akan digunakan untuk menentukan nilai variable yang diteliti (Riduwan,2013) Angket tanggapan peserta didik bertujuan untuk mengukur motivasi peserta didik. angket berisikan sejumlah pertanyaan untuk peserta didik setelah pemberian *Ice Breaking*. Terdapat 15 item angket berisi tanggapan peserta didik yang nantinya akan dipandu oleh peneliti ataupun pendidik dalam pengisiannya. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket skala Likert. Subjek hanya diperbolehkan memilih satu jawaban. Tentunya kelas kontrol dan kelas eksperimen akan mendapatkan angket yang sama.



Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Tanggapan Motivasi Belajar Siswa

No	Aspek	Indikator	Nomor		Jumlah
			Positif	Negatif	
1	Motivasi belajar siswa dalam pembelajaran bahasa indonesia menggunakan <i>Ice Breaking</i> .	Adanya keinginan untuk berhasil.	1,3	5	3
		Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.	2,4	6	3
		Adanya harapan dan cita-cita masa depan.	7,9	8	3
		Adanya penghargaan dalam belajar.	11,13	15	3
		Adanya kegiatan menarik dalam belajar	10,12,	14	3
Jumlah			10	5	15

E. Teknik Analisis Data

1. Uji Instrument

a. Validitas Isi

Dalam penelitian kuantitatif, Jika data yang dikumpulkan dan data yang benar-benar terjadi pada item yang diteliti sebanding, maka hasil penelitian dianggap asli. Yang dimaksud dengan “alat ukur yang valid” adalah alat ukur yang digunakan untuk memperoleh data (ukuran). Istilah "valid" mengacu pada kemampuan instrumen untuk mengukur apa yang diklaimnya diukur. Oleh karena itu, kuesioner yang digunakan harus dapat memberikan pengukuran data yang tepat dan dapat dipercaya.

Uji validitas isi merupakan uji validitas yang digunakan dalam skala kecerdasan emosional dan skala stres akademik. Uji validitas isi skala menggunakan penilaian ahli oleh panel ahli, yang terdiri dari dua dosen profesional, untuk menentukan apakah bahasa yang digunakan dalam item dapat dimengerti dan apakah mereka mewakili fitur kedisiplinan dan prestasi belajar. Uji validitas dihitung dengan menggunakan metode Aiken, dengan skor minimal 0,6666666667, dibulatkan menjadi 0,66 yang menunjukkan bahwa item tersebut valid. Menurut Azwar (Hendryadi, 2017), menjelaskan bahwa validitas isi merupakan validitas yang estimasi lewat pengujian terhadap kelayakan atau relevansi isi tes melalui analisis rasional oleh panel yang berkompeten atau melalui expert judgment .

Validitas skala angket ditentukan dengan menggunakan Rumus Aiken, yaitu sebagai berikut:

$$V = \Sigma s / [n(c-1)]$$

Keterangan:

$$s = r - l_o$$

l_o = Angka penilaian validitas yang terendah.

c = Angka penilaian validitas yang tertinggi.

r = Angka yang diberikan oleh penilai.

n = Jumlah Expert.

Sedangkan untuk validitas soal menggunakan rumus koefisien korelasi. Rumus yang digunakan yaitu :

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

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien korelasi antara X dan Y.

Σxy = Jumlah perkalian X dan Y.

X^2 = kuadrat dari x

Y^2 = kuadrat dari y

Dalam melakukan perhitungan rumus diatas peneliti menggunakan aplikasi Microsoft Excel 2016. Berdasarkan perhitungan uji validitas, jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka soal butir pernyataan dianggap valid. Sebaliknya, jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka butir pernyataan dianggap tidak valid .

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas berhubungan dengan masalah kepercayaan. Suatu tes dapat mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi jika tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap. Maka pengertian reabilitas tes, berhubungan dengan masalah ketetapan hasil tes. Adapun teknik yang digunakan untuk menganalisis reliabilits instrumen ini adalah teknik belah dua (split halt) yang dianalisis dengan rumus Kuder Richardson, K-R 20. Rumus yang digunakan yaitu :

$$r = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{st^2 - \Sigma pq}{st_s} \right)$$

Keterangan :

r = Koefisien Reliabilitas.

p = Proporsi objek yang menjawab benar.

q = Proporsi objek yang menjawab salah. (q= 1-p)

Σpq = Jumlah perkalian p dengan q.

n = Banyaknya soal.

st^2 = Varian total.

c. Uji Daya Pembeda

Sundayana (2018) menyatakan bahwa daya pembeda adalah kemampuan soal yang membedakan tinggi rendahnya kemampuan peserta didik dalam mengisi tes. Menurut Arikunto (2012, hlm 226) mendefinisikan daya pembeda sebagai kemampuan sesuatu soal untuk

membedakan antara siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang bodoh (berkemampuan rendah). Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut :

$$DP \frac{SA + SB}{IA}$$

Keterangan :

DP : Daya Pembeda

SA : Jumlah Skor Kelompok Atas

SB : Jumlah Skor Kelompok Bawah

IA : Jumlah Ideal Kelompok Atas

Kategori tingkat soal pada daya pembeda adalah sebagai berikut :

Tabel 3.4 Kategori Tingkat Soal Daya Pembeda

Rentang	Interpretasi
0	Buruk
0 – 0,4	Cukup
0,4 – 0,7	Baik
0,7 - 1	Baik Sekali

d. Uji Tingkat Kesukaran

Taraf kesukaran soal merupakan adanya butir soal yang dianggap mudah, sedang ataupun sukar dalam mencari jawabannya. Soal yang baik merupakan soal yang sesuai dan tidak terlalu sukar ataupun terlalu mudah bagi peserta didik sehingga dengan adanya kesukaran soal tersebut dapat

menjamin tingkat pemahaman peserta didik akan suatu materi (Sundayana, 2018). Cara mencari taraf kesukaran soal melalui rumus adalah sebagai berikut :

$$TK \frac{SA + SB}{IA + IB}$$

Keterangan :

TK : Tingkat Kesukaran

SA : Jumlah Skor Kelompok Atas

SB : Jumlah Skor Kelompok Bawah

IA : Jumlah Skor Ideal Kelompok Atas

IB : Jumlah Skor Ideal Kelompok Bawah

Kriteria taraf kesukaran soal sebagai berikut :

Tabel 3.5 Kriteria taraf kesukaran soal

Rentang	Interpretasi
0 – 0,3	Kategori sukar
0,3 – 0,7	Kategori Sedang
0,7 - 1	Kategori Mudah

2. Analisis Data Awal

Analisis data awal digunakan untuk mencari informasi mengenai data awal sebelum dilakukannya perlakuan dalam penelitian, analisis ini dilaksanakan sebelum penelitian. Data awal diperoleh melalui pelaksanaan

pre-test pada kelas IV A dan IV B SDN Babadan. Setelah Nilai diperoleh, data akan diproses melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan uji kesukaran untuk menentukan kenormalan, kehomogenitas dan kesukaran yang didapatkan.

a. Uji Normalitas

Uji Normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi variabel independen dan variabel dependen atau keduanya mempunyai distribusi normal atau tidak, variabel pengganggu atau residual memiliki distribusi normal. Model regresi yang baik adalah memiliki distribusi data normal atau mendekati normal. Cara untuk mendeteksi apakah residual berdistribusi normal atau tidak dapat dilakukan dengan uji statistik non-parametrik Kolmogorov-Smirnov (K-S) test yang terdapat di program SPSS. Teknik kolmogorov smirnov memiliki kriteria jika signifikansi dibawah 0,05 maka data tidak berdistribusi normal, sedangkan jika signifikansi diatas 0,05 maka data berdistribusi normal. Selain itu analisis grafik adalah salah satu cara termudah untuk melihat normalitas data dengan cara membandingkan antara data observasi dengan distribusi yang mendekati distribusi normal probability plot. Normal probability plot adalah membandingkan distribusi kumulatif dari distribusi normal. Dasar pengambilan keputusan melalui (Ghozali, 2018:161-167).

b. Uji Homogenitas

Tujuan adanya uji homogenitas adalah untuk mengetahui apakah data yang dihasilkan sama (Homogen) atau tidak yang dihasilkan dari variasi distribusi. Uji homogenitas dilakukan jika normalitas telah dilakukan dan terpenuhi. Sundayana (2018). Cara uji homogenitas menggunakan bantuan SPSS dengan langkah-langkah berikut :

1. Buka aplikasi SPSS, lalu klik variabel view.
2. Klik data view, masukan data hasil *pretest-posttest*.
3. Klik *analyze*, lalu pilih *non-parametrik test*.
4. Klik *legacy dialog*, pilih *one sampel K-S*. masukan variabel ke kotak teks variabel list.
5. Klik ok.

3. Analisis Data Akhir

Analisis data akhir digunakan untuk mencari informasi mengenai *Post Test* dalam penelitian. Analisis data akhir dilakukan setelah penelitian, data akhir diperoleh melalui pelaksanaan *Post Test* pada kelas IV A dan IV B SDN Babadan..

Setelah Nilai diperoleh, data akan diproses melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan uji kesukaran untuk menentukan kenormalan, kehomogenitas dan kesukaran yang didapatkan. Kehomogenan serta uji hipotesis untuk merealisasikan hiotesis yang ada sebelumnya.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan sebuah uji yang digunakan dengan tujuan menilai sebaran data pada suatu kelompok apakah sudah berdistribusi normal atau belum Yusup (2018). Langkah-langkah yang ditempuh dalam penelitian menggunakan uji liliefors menurut Yusup (2018) adalah sebagai berikut :

- 1) Mengurutkan data sampel dari terkecil hingga terbesar.
- 2) Menentukan nilai Z menggunakan rumus $Z = \frac{X-R}{SD}$
- 3) Menentukan peluang masing-masing nilai F (Z) sesuai tabel Z
 $= 0,5 \pm Z$
- 4) Menghitung frekuensi kumulatif dari masing-masing Z atau disebut S (Z)
- 5) Menentukan nilai $Lo = F (Z) - S (Z)$
- 6) Nilai Lo diperoleh dari nilai terbesar pada selisih F (Z) dan S (Z) yang dihasilkan
- 7) Keterangan Lo dan Lt

a) Hipotesis

H_o = Distribusi Normal

H_t = Distribusi Tidak Normal

b) Jika $Lo < Lt$, maka sampel berdistribusi normal

Jika $Lo > Lt$, maka sampel berdistribusi tidak normal

b. Uji Homogenitas

Dengan adanya uji homogenitas dapat diketahui homogen atau tidaknya dari sebuah sampel. Uji homogenitas dilakukan setelah adanya uji normalitas dan kenormalan suatu data sudah ditemukan. Uji homogenitas kali ini untuk menghitung homogennya data akhir berupa Post-test yang diberikan kepada peserta didik. Uji homogenitas ini menggunakan uji fisher dengan rumus Anggarini (2018) : Cara uji homogenitas menggunakan bantuan SPSS dengan langkah-langkah berikut :

1. Buka aplikasi SPSS, lalu klik variabel view.
2. Klik data view, masukan data hasil *pretest-posttest*.
3. Klik *analyze*, lalu pilih *non-parametrik test*.
4. Klik *legacy dialog*, pilih *one sampel K-S*. masukan variabel ke kotak teks variabel list.
5. Klik ok.

c. Uji Hipotesis

Tahap uji hipotesis dilakukan jika hasil post test yang telah dilakukan berdistribusi normal dalam pengujiannya sehingga dapat dilanjutkan ke tahap ini.

1) Uji Hipotesis terhadap motivasi siswa

Uji hipotesis yang pertama dilakukan menggunakan uji *Paired Sample T-test* untuk membandingkan adanya hasil sebelum dan

sesudah diberlakukannya treatment. Adanya Post-test dan Pre-test dapat dilihat melalui hipotesis berikut :

Ho : Tidak terdapat pengaruh *Ice Breaking* terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas 4 SD Negeri Babadan.

Ha : Terdapat pengaruh *Ice Breaking* terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas 4 SD Negeri Babadan.

Menurut A. Zaki & E. Winarno (2015) , uji Paired Sample T-test dapat dilakukan dengan mengikuti langkah berikut :

- a) Masukan semua data diaplikasi SPSS.
- b) Pilih Analyze pada lembar kerja SPSS dan pilih Compare Means lalu pilih Paired Sample T-test
- c) Corrent Selection dengan menekan Pre-test dan Post-test dan masukkan ke kotak Paired Sample T-test
- d) Pilih option 0,05 atau 5% untuk menentukan tingkat kesalahan yang dipilih dan tekan OK .
- e) Adapun output hasil pengolahan SPSS akan muncul dan dapat dikriteriakan sebagai berikut :
 - Ho diterima jika nilai signifikan $> 0,05$, maka HO diterina atau Ha ditolak, perbedaan tidak signifikan $(2\text{-failed}) > \alpha$.

- H_a diterima jika nilai signifikan, $< 0,05$, maka H_0 ditolak atau H_a diterima, perbedaan signifikan, (2-tailed) $< \alpha$.

2) Uji Hipotesis hasil belajar kognitif

Uji hipotesis kedua ini menggunakan uji *Independent Sampel T test* dengan tujuan mengetahui perbedaan rata-rata 2 sampel yang tidak berpasangan. Uji *Independent Sampel T test* digunakan untuk mengetahui hasil tes yang didapat dari dua pembelajaran yaitu pembelajaran menggunakan *Ice Breaking* dengan pembelajaran tanpa menggunakan *Ice Breaking*.

H_0 : tidak terdapat perbedaan rata-rata hasil tes pada kelompok eksperimen dan kelompok control.

H_a : Terdapat perbedaan rata-rata hasil tes pada kelompok eksperimen dan kelompok control.

Menurut A. Zaki & E. Winarno (2015), uji Paired Sample T-test dapat dilakukan dengan mengikuti langkah berikut :

- Masukan semua data diaplikasi SPSS.
- Pilih Analyze pada lembar kerja SPSS dan pilih Compare Means lalu pilih Paired Sample T-test
- Corrent Selection dengan menekan Pre-test dan Post-test dan masukkan ke kotak Paired Sample T-test

d) Pilih option 0,05 atau 5% untuk menentukan tingkat kesalahan yang dipilih dan tekan OK .

e) Adapun output hasil pengolahan SPSS akan muncul dan dapat dikriteriakan sebagai berikut :

- H_0 diterima jika nilai signifikan $> 0,05$, maka H_0 diterima atau H_a ditolak, perbedaan tidak signifikan $(2\text{-tailed}) > \alpha$.
- H_a diterima jika nilai signifikan, $< 0,05$, maka H_0 ditolak atau H_a diterima, perbedaan signifikan, $(2\text{-tailed}) < \alpha$.



F. Jadwal Penelitian

Tabel 3.6 Jadwal Kegiatan

No	Kegiatan	Kegiatan							
		Jan	Feb	Mart	Apr	Mei	Jun	Jul	Agus
1	Survey awal dan penentuan lokasi penelitian								
2	Penyusunan proposal penelitian								
3	Pengajuan surat izin penelitian								
4	Analisis statistic deskriptif, Uji Prasyarat Analisis , Analisis data Akhir								
5	Pengumpulan data								
6	Pengelolaan data								
7	Penyusunan skripsi								
8	Pengumpulan skripsi								
9	Sidang skripsi								

BAB IV

PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Babadan berada di Desa Sumberejo Dukuh Tembilutan Kecamatan Bonang Kabupaten Demak Kode Pos 59552. SD Negeri Babadan kecamatan Bonang berdiri pada tahun 1951. Dengan jumlah siswa 355 orang dengan setiap kelasnya 2 rombel yaitu Rombel A dan Rombel B. Jumlah Guru di SD Negeri Babadan Kecamatan Bonang adalah 12 dan jumlah tenaga pendidikan sebanyak 6 orang.

Penelitian ini menggunakan subjek siswa kelas IV yang dimana siswa kelas IV terdapat 2 rombel kelas yaitu Rombel Kelas IV A dengan jumlah siswa 34 siswa dan Rombel kelas IV B dengan jumlah 22 siswa. Pada penelitian ini menggunakan kelas Kontrol dan kelas Eksperimen yaitu rombel kelas IV A sebagai Kelas Kontrol dan rombel kelas IV B sebagai kelas Eksperimen.

Penggunaan model pembelajaran *Ice Breaking* ini mempunyai kelebihan dalam hal penguasaan suatu konsep, karena dengan teknik ini siswa lebih tertarik perhatiannya pada pelajaran. Karena mereka belajar Sambil bermain, maka mudah memahami materi yang diberikan. Siswa juga aktif dalam mengamati dan memberikan pertanyaan terkait materi yang diberikan.

1. Data Siswa Penelitian

Data siswa diperoleh dari guru kelas IV yang akan digunakan sebagai objek penelitian oleh peneliti. Berikut data siswa yang menjadi kelas kontrol dan kelas eksperimen :

Tabel 4.1 Data Siswa

Kelas Kontrol

NO	NAMA
1	Salsabila Najma Nurul Aulia
2	M Thoha Misbatur Sudur
3	Novan Handoko
4	M Resha Rico Alamsyah
5	Ahmad Khamron Riyan
6	Ahmad Rohman
7	Airin Dwi Maharani
8	Aisyah Vilkis Sa'diyah
9	Anindia Putri Marsya
10	Aulia Damayanti
11	Aprilia Syarifatun Nabila
12	Farid Alwi Sihab
13	Faris Ahmad Kholid
14	Maghfirotn Anjani
15	Muhammad Bahaul Abhaji
16	Muhammad Syukron Ma'mun
17	Muhammad Ardi Saputra
18	Muhammad Dwi Prasojo
19	Muhammad Roikhan Nasif
20	Muhammad Vijay Syahputra
21	Nurun Nuzila Shofiatul Husna
22	Risqa Asifatul Latifah
23	Siti Khumairoh
24	Syafa'atun Fina
25	Tria Ainun Subekti
26	Zulia Layinatus Syifa
27	Tegar Flikri Firmansyah
28	Zahrotus Staubah
29	Nisaatus Sa'adah
30	Nizzatul Maghfiroh
31	Rheisya Putri Aryawati
32	Sa'dulloh
33	Siti Lailatul Fitri Al-Itaiyyah
34	Yasril Prismadani

Kelas Eksperimen

NO	NAMA
1	Ilham Rama Saputra
2	Ady Prayugo
3	Ahmad Jalaludin Al Adhimi
4	Ahnaf Davin Kalila
5	Alana Daffa Viviano
6	Anita Rahayu Putri
7	Annesa Rahayu Putri
8	Dwi Bagus Wicaksana
9	Elang Permana
10	Khasan Ismail
11	Lailatul Munawaroh
12	Mestiana Putri Anjeni
13	Muhammad Agung Saputra
14	Muhammad Baidhowi
15	Muhammad Fakhrol Anam
16	Muhammad Faris Maulana
17	Muhammad Hasan Saputro
18	Muhammad Ilham Saputra
19	Muhammad Izzul Mufti
20	Muhammad Maxel Mina
21	Mukhamad Dwi Handono
22	Nadia Salsabila Indriani

Dari tabel siswa diatas diketahui kelas kontrol dan kelas eksperimen jumlah total 56 orang dengan pembagian kelas kontrol kelas IV A yaitu 34 siswa dan kelas eksperimen kelas IV B yaitu 22 siswa.

2. Data *Pretest* dan *Posttest*

Data *Pretest* dan *Posttest* didapatkan dari diadakannya tes atau ujian tertulis. Pada penelitian ini peneliti menggunakan tes pilihan ganda untuk mendapatkan data *Pretest* dan *Posttest*. Data *Pretest* didapatkan sebelum siswa diberikan perlakuan yaitu pemberian *Ice Breaking* dalam pembelajaran. Sedangkan data *Posttest* didapatkan setelah siswa diberikan perlakuan berupa pemberian *Ice Breaking* dalam kegiatan pembelajaran. Berikut tabel data *Pretest* dan *Posttest* :



Tabel 4.2 Data Pretest Kelas Kontrol

Kelas Kontrol					
No	Nama	Nilai Pretest	No	Nama	Nilai Pretest
1	Salsabila Najma N A	30	18	M Dwi Prasajo	50
2	M Thoa Misbatur S	40	19	M Roikhan Nasif	50
3	Novan Handoko	70	20	M Vijay Syahputra	40
4	M Resha Rico A	40	21	Nurun Nuzila S H	60
5	Ahmad Khamron R	40	22	Risqa Asifatul L	70
6	Ahmad Rohman	20	23	Siti Khumairoh	30
7	Airin Dwi M	50	24	Syafa'atun Fina	40
8	Aisyah Vilgis Sa'diyah	70	25	Tria Ainun Subekti	20
9	Anindia Putri M	30	26	Zulia Layinatus Syifa	60
10	Aulia Damayanti	60	27	Tegar Fikri Firmansyah	50
11	Aprilia Syarifatun N	50	28	Zahrotus	50
12	Farid Alwi Sihab	50	29	Nisaatus Sa'adah	60
13	Faris Ahmad Kholid	50	30	Nizzatul Maghfiroh	60
14	Maghfirotn Anjani	70	31	Rheisya Putri Aryawati	50
15	M Bahaul Abhaji	30	32	Sa'dulloh	20
16	M Syukron Ma'mun	40	33	Siti Lailatul Fitri	30
17	M Ardi Saputra	40	34	Yasril Prismadani	30

Tabel 4.3 Data Pretest Kelas Eksperimen

Kelas Eksperimen					
No	Nama	Nilai Pretest	No	Nama	Nilai Pretest
1	Ilham Rama Saputra	30	12	Mestiana Putri Anjeni	20
2	Ady Prayugo	30	13	M Agung Saputra	70
3	Ahmad Jalaludin Al Adhimi	40	14	M Baidhowi	30
4	Ahnaf Davin Kalila	70	15	M Fakhrol Anam	60
5	Alana Daffa Viviano	50	16	M Faris Maulana	40
6	Anita Rahayu Putri	30	17	M Hasan Saputro	30
7	Annesa Rahayu Putri	30	18	M Ilham Saputra	50
8	Dwi Bagus Wicaksana	30	19	M Izzul Mufti	60
9	Elang Permana	20	20	M Maxel Mina	30
10	Khasan Ismail	20	21	M Dwi Handono	60
11	Lailatul Munawaroh	20	22	Nadia Salsabila I	30

Pada tabel data *pretest* diatas kelas kontrol dan kelas eksperimen telah mendapatkan nilai yang berasal dari ujian tes tertulis sebelum diberikan perlakuan. Pada tabel kelas Eksperimen lebih banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM daripada siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM.

Setelah didapatkannya nilai *Pretest* dilanjutkan dengan pemberian perlakuan berupa *Ice Breaking* guna mendapatkan nilai *Posttest* yang dimana nilai *Posttest* didapatkan setelah diberikannya perlakuan ke kelas Eksperimen. Berikut tabel data *Posttest* :

Tabel 4.4 Data Posttest Kelas Eksperimen

Kelas Eksperimen					
No	Nama	Nilai Posttest	No	Nama	Nilai Posttest
1	Ilham Rama Saputra	60	12	Mestiana Putri Anjeni	50
2	Ady Prayugo	50	13	M Agung Saputra	80
3	Ahmad Jalaludin Al Adhimi	50	14	M Baidhowi	40
4	Ahnaf Davin Kalila	70	15	M Fakhrol Anam	80
5	Alana Daffa Viviano	70	16	M Faris Maulana	60
6	Anita Rahayu Putri	50	17	M Hasan Saputro	90
7	Annesa Rahayu Putri	80	18	M Ilham Saputra	70
8	Dwi Bagus Wicaksana	70	19	M Izzul Mufti	70
9	Elang Permana	40	20	M Maxel Mina	80
10	Khasan Ismail	80	21	M Dwi Handono	90
11	Lailatul Munawaroh	70	22	Nadia Salsabila I	50

Pada tabel data *Posttest* diatas kelas eksperimen telah mendapatkan nilai dari ujian tes tertulis setelah diberikan perlakuan. Pada tabel kelas Eksperimen terdapat perubahan nilai setelah diberikan *Ice Breaking* dalam kegiatan belajar mengajar agar siswa menjadi lebih fokus dan materi yang diberikan mudah dipahami sehingga lebih banyak siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM. Berikut tabel perubahan kelas Eksperimen *Pretest* dan *Posttest* :

Tabel 4.5 Data Pretest dan Posttest Kelas Kontrol

Kelas Kontrol							
No	Nama	Nilai Pretest	Nilai Posttest	No	Nama	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1	Salsabila Najma N A	30	40	18	M Dwi Prasajo	50	70
2	M Thoa Misbatur S	40	60	19	M Roikhan Nasif	50	70
3	Novan Handoko	70	90	20	M Vijay Syahputra	40	60
4	M Resha Rico A	40	60	21	Nurun Nuzila S H	60	80
5	Ahmad Khamron R	40	60	22	Risqa Asifatul L	70	90
6	Ahmad Rohman	20	30	23	Siti Khumairoh	30	50
7	Airin Dwi M	50	70	24	Syafa'atun Fina	40	60
8	Aisyah Vilgis Sa'diyah	70	90	25	Tria Ainun Subekti	20	50
9	Anindia Putri M	30	50	26	Zulia Layinatus Syifa	60	80
10	Aulia Damayanti	60	80	27	Tegar Fikri Firmansyah	50	70
11	Aprilia Syarifatun N	50	70	28	Zahrotus	50	70
12	Farid Alwi Sihab	50	70	29	Nisaatus Sa'adah	60	80
13	Faris Ahmad Kholid	50	70	30	Nizzatul Maghfiroh	60	80
14	Maghfirotn Anjani	70	80	31	Rheisya Putri Aryawati	50	70
15	M Bahaul Abhaji	30	40	32	Sa'dulloh	20	30
16	M Syukron Ma'mun	40	60	33	Siti Lailatul Fitri	30	60
17	M Ardi Saputra	40	60	34	Yasril Prismadani	30	60

Tabel 4.6 Data Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen

Kelas Eksperimen							
No	Nama	Nilai Pretest	Nilai Posttest	No	Nama	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1	Ilham Rama Saputra	30	60	12	Mestiana Putri Anjeni	20	50
2	Ady Prayugo	30	50	13	M Agung Saputra	70	80
3	Ahmad Jalaludin Al Adhimi	40	50	14	M Baidhowi	30	40
4	Ahnaf Davin Kalila	70	70	15	M Fakhrol Anam	60	80
5	Alana Daffa Viviano	50	70	16	M Faris Maulana	40	60
6	Anita Rahayu Putri	30	50	17	M Hasan Saputro	30	90
7	Annesa Rahayu Putri	30	60	18	M Ilham Saputra	50	70
8	Dwi Bagus Wicaksana	30	70	19	M Izzul Mufti	60	70
9	Elang Permana	20	40	20	M Maxel Mina	30	60
10	Khasan Ismail	20	80	21	M Dwi Handono	60	90
11	Lailatul Munawaroh	20	70	22	Nadia Salsabila I	30	50

Pada tabel data *Posttest* dan *Posttest* dapat dilihat adanya perubahan sebelum dan sesudah diberikannya Ice Breaking dalam kegiatan belajar mengajar. Siswa lebih focus dan lebih memahami materi yang diberikan karena suasana kelas lebih menyenangkan karena diberikannya stimulus kedalam diri siswa.

Hasil data pengolahan pretest, post test dan motivasi belajar siswa dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.7 Descriptive Statistics

Descriptive Statistics							
	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation	Variance
PRE TEST KELAS KONTROL	34	20	70	1550	45.59	14.810	219.340
POST TEST KELAS KONTROL	34	30	80	2260	66.47	12.999	168.984
MOTIVASI BELAJAR	22	38	49	948	43.09	2.524	6.372
PRE TEST EKSPERIMEN	22	20	70	850	38.64	16.416	269.481
POST TEST EKSPERIMEN	22	40	90	1410	64.09	14.690	215.801
Valid N (listwise)	22						

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa jumlah siswa pretest kelas kontrol dengan jumlah 34 siswa mendapatkan nilai minimum 20, nilai maksimum 70, rata-rata 45,59, standar deviasi 14,810 dengan variance 219,340. Hasil posttest siswa kelas kontrol yang berjumlah 34 siswa mendapatkan nilai minimum 30, nilai maksimum 70, rata-rata 66,47, standar deviasi 12,999, dan variance 168,984. Hasil motivasi belajar siswa dengan jumlah 22 siswa mendapatkan nilai minimum 38, nilai maksimum 90, rata-rata 43,09, standar deviasi 2,524 dan variance 6,372. Hasil nilai pretest kelas eksperimen dengan jumlah siswa sebanyak 22 siswa dengan nilai minimum 20, nilai maksimum 70, rata-rata 38,64, standar deviasi 16,416 dan variance 269,481. Hasil nilai posttest kelas eksperimen yang

berjumlah sebanyak 22 siswa dengan nilai minimum 40, nilai maksimum 90, rata-rata 64,09, standar deviasi 14,690 dan variance 215,801.

B. Hasil Analisis Data Penelitian

1. Uji Instrumen

a. Validitas Isi

Validitas isi dalam penelitian ini menggunakan penilaian ahli oleh panel ahli yang terdiri dari dua dosen profesional untuk angket dan 20 siswa untuk soal, untuk menentukan apakah ketepatan, kejelasan isi, relevansi, kevalidan isi, tidak ada bias dan bahasa yang digunakan dalam butir soal hasil belajar dan angket motivasi belajar dapat dimengerti dan mudah dipahami.

Validitas Angket

Uji validitas isi dihitung menggunakan metode Aiken yang mana dengan skor 0,66 keatas dikatakan valid yang menunjukkan bahwa item tersebut valid dan layak digunakan. Sedangkan 0,66 kebawah tidak valid yang art tidak adanya kevalidan item dan tidak layak untuk digunakan. Jadi jika skor tersebut dapat dikatakan valid ketika skor tersebut lebih dari 0,66. Berikut ini merupakan hasil uji validitas angket :

Tabel 4.8 Hasil Validasi Angket

Penilai Ahli		s1	s2	Σs	n(c-1)	V	ket
1	2						
4	4	3	3	6	6	1	Valid
3	3	2	2	4	6	0,67	Valid
3	3	2	2	4	6	0,67	Valid
3	3	2	2	4	6	0,67	Valid
4	4	3	3	6	6	1	Valid
3	3	2	2	4	6	0,67	Valid
4	4	3	3	6	6	1	Valid

Dari hasil tabel perhitungan Aiken dapat disimpulkan bahwa data tersebut valid karena skor lebih dari 0,66 artinya angket motivasi belajar layak untuk digunakan.

Validitas Soal

Berdasarkan hasil uji validitas soal terhadap 20 siswa kelas lain menunjukan kategori valid dari jumlah soal yaitu 10 butir soal valid dan 5 soal yang tidak valid.

Hal ini dapat dilihat dari tabel berikut :



Tabel 4.9 Hasil Validitas Soal

No	Nama	Soal															JUMLAH
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	Aldi	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	14
2	Lana	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	14
3	Angel	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	13
4	Syifa	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	13
5	Bayu	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	12
6	Dina	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	12
7	Fadhil	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	12
8	Firna	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	11
9	Yazid	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	10
10	Fajar	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	11
11	Ali	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	11
12	Imam	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	9
13	Rizky	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	9
14	Danang	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	10
15	Rafki	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	9
16	Irwan	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	7
17	Mirsha	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	7
18	Rangga	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	6
19	Nadia	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	6
20	Silvi	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	3
	r tabel	0,433	0,433	0,433	0,433	0,433	0,433	0,433	0,433	0,433	0,433	0,433	0,433	0,433	0,433	0,433	
	r hitung	0,322	0,588	0,516	0,544	0,263	0,620	0,220	0,116	0,659	0,452	0,697	0,307	0,520	0,732	0,563	
	Keterangan	Tidak Valid	Valid	Valid	Valid	Tidak Valid	Valid	Tidak Valid	Tidak Valid	Valid	Valid	Valid	Tidak Valid	Valid	Valid	Valid	

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk sejauh mana tes dapat dilakukan sejauh mana konsistensi taraf kepercayaan yang tinggi jika tes tersebut dilakukan secara berulang atau digunakan pada penelitian lain dapat memberikan hasil yang baik. Hasil uji Reliabilitas dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.10 Uji Reliabilitas

Reliabilitas																
Varian	0,168	0,221	0,134	0,197	0,221	0,197	0,197	0,239	0,197	0,253	0,197	0,050	0,253	0,221	0,134	
Jumlah Varian	2,882															
Varian Total	9,629															
Realibitas	0,751	BAIK														

c. Uji Daya Pembeda

Uji daya pembeda digunakan untuk mengecek kemampuan soal yang membedakan tinggi rendahnya kemampuan peserta didik dalam mengisi suatu tes. Uji daya pembeda juga untuk membedakan antara siswa berkemampuan tinggi (SA) dengan siswa berkemampuan rendah (SB). Berikut ini merupakan hasil uji Uji Daya Pembeda :

Tabel 4.11 Hasil Uji Daya Pembeda

Uji Daya Pembeda				
No Soal	SA	SB	DP	Ket
1	9	5	0,40	Baik
2	8	3	0,50	Baik
3	7	3	0,40	Baik
4	4	2	0,20	Cukup
5	6	5	0,10	Cukup
6	6	4	0,20	Cukup
7	6	4	0,20	Cukup
8	6	3	0,30	Baik
9	8	4	0,40	Baik
10	5	3	0,20	Cukup

Berikut tabel data siswa kelas atas yang berisikan siswa yang berkemampuan tinggi dan data siswa berkemampuan bawah yang berisikan siswa yang berkemampuan rendah :

Tabel 4 12 Data Siswa Kelompok Atas

KELOMPOK ATAS												
No	Nama	Soal										Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Aldi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
2	Lana	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
3	Angel	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
4	Syifa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
5	Bayu	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
6	Dina	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
7	Fadhil	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
8	Firna	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	8
9	Yazid	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
10	Fajar	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	8
	Total	9	8	7	4	6	6	6	6	8	5	65

Tabel 4 13 Data Siswa Kelompok Bawah

KELOMPOK BAWAH												
No	Nama	Soal										Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Ali	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	6
2	Imam	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	6
3	Rizky	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	6
4	Danang	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	6
5	Rafki	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	3
6	Yazid	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	5
7	Mirsha	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	2
8	Rangga	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	2
9	Nadia	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	3
10	Silvi	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1
	Total	5	3	3	2	5	4	4	3	4	3	36

d. Uji Kesukaran

Uji kesukaran digunakan untuk mengetahui taraf kesukaran soal yang dianggap mudah, sedang ataupun sukar dalam mencari jawaban. Soal yang baik merupakan soal yang tidak terlalu sukar ataupun terlalu mudah bagi peserta didik. Berikut merupakan hasil uji kesukaran :

Tabel 4.14 Hasil Uji Kesukaran

Uji Tingkat Kesukaran				
No Soal	SA	SB	TK	KET
1	9	5	0,70	Sedang
2	8	3	0,55	Sedang
3	7	3	0,50	Sedang
4	4	2	0,30	Sukar
5	6	5	0,55	Sedang
6	6	4	0,50	Sedang
7	6	4	0,50	Sedang
8	6	3	0,45	Sedang
9	8	4	0,60	Sedang
10	5	3	0,40	Sukar

Pada tabel hasil uji kesukaran dari total soal 10 soal didapatkan 2 soal sukar dan 8 soal sedang ini menunjukkan bahwa soal yang diberikan merupakan soal yang tidak terlalu mudah ataupun terlalu sukar bagi peserta didik mencari jawabannya.

2. Analisis Data Awal

a. Uji Normalitas

Uji normalitas juga melihat apakah model regresi yang digunakan sudah baik. Menurut (Ghozali, 2016) uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah model regresi, variable pengganggu atau residual memiliki distribusi normal. Model regresi yang baik yaitu memiliki distribusi normal atau mendekati normal. Penelitian ini menggunakan analisis statistic Kolmogorov-Smirnov pada residual persamaan dengan kriteria pengujian adalah probabilitas value $> 0,05$ maka data berdistribusi normal dan

jika Probabily Value $< 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal.. Jika distribusi data residual normal, maka garis yang menggambarkan data sesungguhnya akan mengikuti data sesungguhnya. Pengambilan keputusan dalam uji normalitas ini menggunakan bantuan Aplikasi SPSS versi 16. Hasil dari uji normalitas dapat dilihat dari tabel berikut :

Tabel 4.15 Uji Normalitas Data

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		21
Normal Parameters ^a	Mean	.0000000
	Std. Deviation	13.87204747
Most Extreme Differences	Absolute	.133
	Positive	.133
	Negative	-.103
Kolmogorov-Smirnov Z		.611
Asymp. Sig. (2-tailed)		.849
a. Test distribution is Normal.		

Dari tabel diatas diketahui data sejumlah 22 responden dengan nilai *Kolmogrov-Smirnov* data residual sebesar $0,849 > 0,05$ yang artinya bahwa tersebut berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui data yang dihasilkan sama (Homogen) atau tidak. Data dapat dikatakan homogen jika data yang dihasilkan data signifikannya lebih dari 0,05. Berikut hasil uji homogenitas :

Tabel 4.16 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
HASIL BELAJAR SISWA	Based on Mean	.405	1	54	.527
	Based on Median	.317	1	54	.576
	Based on Median and with adjusted df	.317	1	53.287	.576
	Based on trimmed mean	.435	1	54	.512

Uji homogenitas yang dilakukan menggunakan SPSS Versi 16, data yang dihasilkan signifikannya $0,527 > 0,05$ atau lebih dari 0,05 maka data yang didapat homogen atau sama.

3. Analisis Data Akhir

a. Uji Normalitas

Uji normalitas juga melihat apakah model regresi yang digunakan sudah baik. Model regresi yang baik yaitu memiliki distribusi normal atau mendekati normal. Penelitian ini menggunakan analisis statistic Kolmogorov-Smirnov pada residual persamaan dengan kriteria pengujian adalah probabilitas value $> 0,05$ maka data berdistribusi normal dan jika Probabily Value $< 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal.. Jika distribusi data residual normal, maka garis yang menggambarkan data sesungguhnya akan mengikuti data sesungguhnya. Pengambilan keputusan dalam uji normalitas ini menggunakan bantuan Aplikasi SPSS versi 16. Hasil dari uji normalitas dapat dilihat dari tabel berikut :

Tabel 4 17 Uji Normalitas Data Akhir

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
		Unstandardized Residual	Unstandardized Residual
N		21	21
Normal Parameters ^a	Mean	.0000000	.0000000
	Std. Deviation	16.32846479	17.26837566
Most Extreme Differences	Absolute	.237	.159
	Positive	.237	.100
	Negative	-.109	-.159
Kolmogorov-Smirnov Z		1.085	.728
Asymp. Sig. (2-tailed)		.190	.665
a. Test distribution is Normal.			

Dari hasil pengolahan data menggunakan SPSS Versi 16, nilai signifikansi menunjukkan 0,665 yang mana nilai tersebut lebih dari 0,05 yang artinya data berdistribusi normal.

b. Uji Homogen

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui data yang dihasilkan sama (Homogen) atau tidak. Data dapat dikatakan homogen jika data yang dihasilkan data signifikannya lebih dari 0,05. Berikut merupakan hasil Uji Homogenitas data Akhir :

Tabel 4.18 Uji Homogenitas Data Akhir

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
HASIL BELAJAR SISWA	Based on Mean	.055	1	54	.816
	Based on Median	.001	1	54	.981
	Based on Median and with adjusted df	.001	1	51.108	.981
	Based on trimmed mean	.044	1	54	.836

Uji homogenitas yang dilakukan, data yang didapat homogen jika data yang dihasilkan data signifikannya $0,816 > 0,05$ atau lebih dari 0,05 yang artinya menunjukkan bahwa data tersebut sama.

c. Uji Hipotesis

1) Uji Hipotesis terhadap Hasil Belajar Kognitif

Digunakan untuk mengetahui hasil tes yang didapat dari pembelajaran menggunakan *ice breaking* dan tanpa *ice breaking*. Berikut tabel uji hipotesis hasil belajar kognitif :

Tabel 4.19 Uji Hipotesis Hasil Belajar Kognitif

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	df	Sig. (2- tailed)	Mean Differenc e	Std. Error Differenc e	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar Kognitif	Equal variances assumed	1.225	.275	-3.262	41	.002	-20.281	6.217	-32.837	-7.726
	Equal variances not assumed			-3.253	39.935	.002	-20.281	6.234	-32.882	-7.681

Diketahui bahwa nilai sig. (2tailed) sebesar $0,02 < 0,05$ terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil tes yang diberikan sebelum diberikan treatment dan sesudah diberikan treatment.

2) Uji Hipotesis terhadap Motivasi Belajar

Untuk membandingkan adanya hasil sebelum dan sesudah diberlakukan treatment. Berikut hasil uji hipotesis :

Tabel 4 20 Uji Hipotesis Motivasi Belajar

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PRE TEST - POST TEST	-20.909	23.886	5.093	-31.500	-10.318	-4.106	21	.001

Diketahui bahwa nilai sig. (2tailed) sebesar $0,01 < 0,05$ terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil tes yang diberikan sebelum diberikan treatment dan sesudah diberikan treatment.

C. Pembahasan

Kelas Eksperimen lebih banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM daripada siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM. Setelah didapatkannya nilai *Pretest* dilanjutkan dengan pemberian perlakuan berupa *Ice Breaking* guna mendapatkan nilai *Posttest* yang dimana nilai *Posttest* didapatkan setelah diberikannya perlakuan ke kelas Eksperimen. Pada data *Posttest* kelas eksperimen telah mendapatkan nilai dari ujian tes tertulis setelah diberikan perlakuan. Pada tabel kelas Eksperimen terdapat perubahan setelah diberikan *Ice Breaking* dalam kegiatan belajar mengajar agar siswa menjadi lebih fokus dan materi yang diberikan mudah dipahami sehingga lebih banyak siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM. Data *Posttest* dan *Posttest* dapat dilihat adanya perubahan sebelum dan sesudah diberikannya *Ice Breaking* dalam kegiatan belajar mengajar. Siswa lebih focus dan lebih memahami materi yang diberikan karena suasana kelas lebih menyenangkan karena diberikannya stimulus kedalam diri siswa. Uji validitas isi dihitung menggunakan metode Aiken yang mana dengan

skor 0,66 keatas dikatakan valid yang menunjukkan bahwa item tersebut valid dan layak digunakan. Sedangkan 0,66 kebawah tidak valid yang art tidak adanya kevalidan item dan tidak layak untuk digunakan. Jadi jika skor tersebut dapat dikatakan valid ketika skor tersebut lebih dari 0,66. Dari hasil tabel perhitungan Aiken dapat disimpulkan bahwa data tersebut valid karena skor lebih dari 0,66 artinya angket motivasi belajar layak untuk digunakan. Berdasarkan hasil uji validitas soal terhadap 20 siswa kelas lain menunjukkan kategori valid dari jumlah soal yaitu 10 butir soal valid dan 5 soal yang tidak valid .Uji reliabilitas dilakukan untuk sejauh mana tes dapat dilakukan sejauh mana konsistensi taraf kepercayaan yang tinggi jika tes tersebut dilakukan secara berulang atau digunakan pada penelitian lain dapat memberikan hasil yang baik. Uji daya pembeda digunakan untuk mengecek kemampuan soal yang membedakan tinggi rendahnya kemampuan peserta didik dalam mengisi suatu tes. Uji daya pembeda juga untuk membedakan antara siswa berkemampuan tinggi (SA) dengan siswa berkemampuan rendah (SB). Uji kesukaran digunakan untuk mengetahui taraf kesukaran yang dianggap mudah, sedang ataupun sukar dalam mencari jawaban. Soal yang baik merupakan soal yang tidak terlalu sukar ataupun terlalu mudah bagi peserta didik. Pada tabel hasil uji kesukaran dari total soal 10 soal didapatkan 2 soal sukar dan 8 soal sedang ini menunjukkan bahwa soal yang diberikan merupakan soal yang tidak terlalu mudah ataupun terlalu sukar bagi peserta didik mencari jawabannya. Penelitian ini menggunakan analisis statistic Kolmogorov-Smirnov pada residual persamaan dengan kriteria pengujian adalah probabilitas value $> 0,05$ maka data berdistribusi normal dan jika Probabily Value $< 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal.. Jika distribusi data residual normal, maka garis yang menggambarkan data sesungguhnya akan mengikuti data sesungguhnya. Pengambilan keputusan dalam uji normalitas ini menggunakan bantuan Aplikasi SPSS. Diketahui data

sejumlah 22 responden dengan nilai *Kolmogrov-Smirnov* data residual sebesar $0,849 > 0,05$ yang artinya bahwa tersebut berdistribusi normal. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui data yang dihasilkan sama (Homogen) atau tidak. Data dapat dikatakan homogen jika data yang dihasilkan data signifikannya lebih dari 0,05. Diketahui bahwa nilai sig. sebesar $0,527 > 0,05$ terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil tes yang diberikan sebelum diberikan treatment dan sesudah diberikan treatment. Diketahui bahwa nilai sig. sebesar $0,816 > 0,05$ terdapat perbedaan antara hasil tes yang diberikan sebelum diberikan treatment dan sesudah diberikan treatment.

Berdasarkan dari hasil penelitian yang dilakukan pada pretest posttest dalam upaya meningkatkan hasil belajar kognitif dan motivasi belajar siswa di SD Negeri Babadan melalui model pembelajaran dengan teknik *ice breaking* berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh bahwa terjadi peningkatan hasil belajar kognitif dan motivasi belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran dengan teknik *ice breaking* dalam proses pembelajaran. Dalam proses penerapan pembelajaran dengan pemberian *Ice Breaking* di dalam kelas siswa mengikuti dengan aktif dan gemberi. Penerapan *ice breaking* peneliti menggunakan tipe bernyanyi dan senam otak. *Ice breaking* diberikan Ketika siswa mulai terlihat bosan dan jenuh dalam belajar. Untuk tindak lanjut setelah penelitian guru harus mengembangkan penerapan *ice breaking* kedalam pembelajaran dengan ide-ide kreatif dan inovasi agar siswa semangat dalam mengikuti pembelajaran. Jika siswa merasa semangat untuk mengikuti proses pembelajarann maka dengan demikian kegiatan maupun hasil belajar siswa dapat meningkat.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

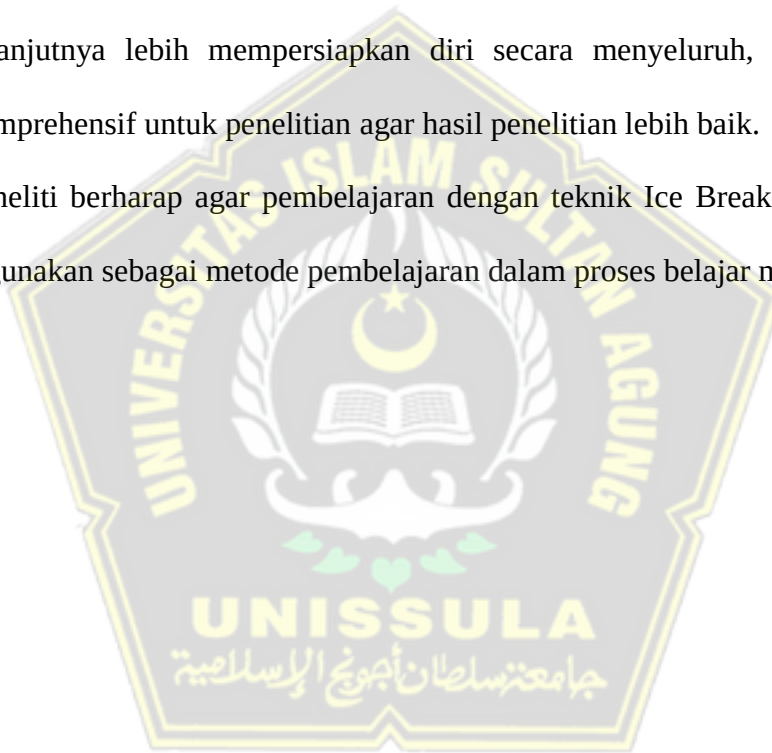
Berdasarkan hasil analisa data yang telah dilakukan sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Terdapat pengaruh *Ice Breaking* terhadap Hasil Belajar Kognitif ini dibuktikan pada tabel 4.15 kolom sig. (2tailed) nilai sebesar $0,02 < 0,05$ yang berarti nilai signifikan kurang dari 0,05 yang berarti adanya perbedaan yang signifikan.
2. Terdapat pengaruh *Ice Breaking* terhadap Motivasi Belajar ini dibuktikan pada tabel 4.15 kolom sig. (2tailed) nilai sebesar $0,01 < 0,05$ yang berarti nilai signifikan kurang dari 0,05 yang berarti adanya perbedaan yang signifikan.

B. Saran

1. Bagi Guru dan Sekolah
 - a. Sekolah bisa memberikan inovasi kegiatan pembelajaran agar guru bisa menuangkan ide-ide kreatif maupun inovasi pembelajaran seperti pemberian *Ice Breaking* saat pembelajaran berlangsung agar siswa tidak bosan dalam kegiatan belajar mengajar sehingga siswa lebih fokus pada materi yang diberikan. Diharapkan guru mengungkapkan lebih dalam mengenai pembelajaran dengan *Ice Breaking* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Bagi Siswa
 - a. Diperlukan pada peserta didik agar bisa menaikkan motivasi belajar agar kegiatan belajar siswa lebih memuaskan dan supaya menerima hasil belajar yang memuaskan.

- b. Diperlukan peserta didik mempertahankan dan meningkatkan hasil belajar yang sudah dicapai
3. Bagi Peneliti
- a. Selesainya penelitian bukan berarti selesainya kreativitas peneliti, anggaplah penelitian dan hasil penelitian yang ada merupakan awal seorang guru memulai berinovasi dan munculnya ide-ide kreatif untuk meningkatkan hasil belajar.
 - b. Penelitian yang dilakukan masih kurang sempurna. Harapan untuk penelitian selanjutnya lebih mempersiapkan diri secara menyeluruh, lebih matang dan komprehensif untuk penelitian agar hasil penelitian lebih baik.
 - c. Peneliti berharap agar pembelajaran dengan teknik Ice Breaking ini dapat terus digunakan sebagai metode pembelajaran dalam proses belajar mengajar.



DAFTAR PUSTAKA

- Sinta, P. (2019). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 3(1), 73–82. <https://doi.org/10.31316/g.couns.v3i1.89>
- Acep, Y. (2012). *cara cerdas membangkitkan semangat belajar siswa* (p. 66).
- Deswanti, I. A. P., Santosa, A. B., & William, N. (2020). Pengaruh Ice Breaking Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(1), 20–28. <https://jurnal.stkippgritrenggalek.ac.id/index.php/tanggap/article/view/39/11>
- Didik, P., Iv, K., Salolo, S. D. N., & Palopo, K. (2020). *CJPE : Cokroaminoto Juornal of Primary Education Penerapan Ice Breaker dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Tematik Pendahuluan Metode*. 3, 128–132.
- Fauzan, G. A., & Aripin, U. (2019). Penerapan Ice Breaking dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri Siswa VIII B SMP Bina Harapan Bangsa. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 2(1), 17–24.
- Fransisca, R., Wulan, S., & Supena, A. (2020). Meningkatkan Percaya Diri Anak dengan Permainan Ular Tangga Edukasi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 630. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.405>
- Harianja, M. M., & Sapri, S. (2022). Implementasi dan Manfaat Ice Breaking untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1324–1330. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2298>
- Hendryadi, H. (2017). Validitas Isi: Tahap Awal Pengembangan Kuesioner. *Jurnal Riset Manajemen Dan Bisnis (JRMB) Fakultas Ekonomi UNIAT*, 2(2), 169–178. <https://doi.org/10.36226/jrmb.v2i2.47>
- Ilmiah, J., Guru, P., & Ibtidaiyah, M. (2018). AL-ADZKA, Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Volume VIII, Nomor 02, Hal (151-160) Desember 2018. *Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, VIII(02), 153–155.
- Isnanto, I. (2022). Hasil Belajar Siswa Ditinjau Dari Gaya Belajar. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(1), 547. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.1.547-562.2022>
- Lucyani, D. fryda. (2009). Bab I Pendahuluan. *Journal Information*, 10(3), 1–16. <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/8073/4/BAB I .pdf>
- Ningrum, S. Y. (2011). *Belajar Siswa Kelas X Dalam Program Yayasan Pembinaan Pembangunan Masyarakat*. <http://lib.unnes.ac.id/4059/1/8123.pdf>
- Pamungkas, H. P., & Rafsanjani, M. A. (2019). Keefektifan Ice Breaking Dan Problem Based Learning Dalam Pembelajaran Dikelas. *UTILITY: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Ekonomi*, 3(2), 67–74. <https://doi.org/10.30599/utility.v3i2.621>
- Pendidikan, J., Sekolah, G., Pendidikan, F. I., & Semarang, U. N. (2020). *TERHADAP HASIL BELAJAR PPKn*.

- Rakhmawati, D. (2018). Teams Games Tournament (Tgt): Improve Motivation of Studying Social Study Elementary School Students. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 2(2), 17. <https://doi.org/10.20961/jdc.v2i2.26278>
- Sujoko, E., & Darmawan, I. P. A. (2013). REVISI TAKSONOMI PEMBELAJARAN BENYAMIN S. BLOOM I Putu Ayub Darmawan. *Jurnal Satya Widya*, 29(1), 30–39.
- Warti, E. (2018). Pengaruh Motivasi Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di SD Angkasa 10 Halim Perdana Kusuma Jakarta Timur. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 177–185. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v5i2.273>
- Yulianti. (2018). *Konsep Pembelajaran Ice Breaking*. 35–53.
- Yuwanita, I., Dewi, H. I., & Wicaksono, D. (2020). Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Ipa. *Instruksional*, 1(2), 152. <https://doi.org/10.24853/instruksional.1.2.152-158>
- Siregar, Rosinar & Julia Carissa. 2017. Meningkatkan Motivasi Belajar Melalui Permainan Menggunakan Bola Besar Dalam Pendidikan Jasmani di Kelas 5 Anif Rahmawati, Diah Dwi Astuti, & Ocvi Milla Ferina
- Febriyanti, D. A. (2020). *Pengaruh Penggunaan Ice Breaking Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran Membuat Teks Wawancara Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN Joresan Ponorogo Tahun Ajaran 2019/2020* (Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo).
- Rahmi, R. (2018). Korelasi Kegiatan Ice Breaking dengan Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran Tematik. *Al-Adeka, Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, VII, 151-160.