

## Pengaruh *Ice Breaker* Jenis *Games* terhadap Hasil Belajar Tematik

Villa<sup>1</sup>, Muncarno<sup>2</sup>, Yulina H<sup>3</sup>

<sup>1</sup>FKIP Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soematri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung

<sup>2</sup>FKIP Universitas Pendidikan Indonesia, Jl. DR. Setiabudi No. 229 Sukasari Bandung

<sup>3</sup>FKIP Universitas Islam Negeri Raden Intan, Jl. Letkol Endro Suratmin, Sukarame,  
Bandar Lampung

\*e-mail: [villacynthia72@gmail.com](mailto:villacynthia72@gmail.com). Telp. +6282182871863

Received:

Accepted:

Online Published:

### ***Abstract: The Influence of Ice Breaker Games Types on The Result of Thematic Learning***

*The purpose of the research was to determine the influence of the ice breaker learning method games types to the result of thematic learning student of fifth grade at SD Negeri 5 Metro Pusat. The types of the research was experimental research. The design of the research used quasi experimental design. The data collection technique used cognitive tests. The data analysis techniques used the pooled variance t-test statistical test. The learning results of this research used the result of cognitive learning. Determination of research samples used purposive sampling. The results showed that there was a significant influence of the ice breaker learning method games types to the result of thematic learning student of fifth grade at SD Negeri 5 Metro Pusat with  $t_{count} > t_{table}$  that is  $2.670 > 2,000$  (with  $\alpha = 0.05$ ).*

**Keywords:** *the result of learning, ice breaker, thematics*

### **Abstrak: Pengaruh *Ice Breaker* Jenis *Games* terhadap Hasil Belajar Tematik**

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *ice breaker* jenis *games* terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas V SD Negeri 5 Metro Pusat. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Desain penelitian ini menggunakan *quasi experimental design*. Teknik pengumpul data menggunakan tes kognitif. Analisis data menggunakan uji statistik *t-test pooled varians*. Hasil belajar dalam penelitian ini menggunakan hasil belajar ranah kognitif. Penentuan sampel penelitian menggunakan *sampling purposive*. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan pada metode pembelajaran *ice breaker* jenis *games* terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas V SD Negeri 5 Metro Pusat dengan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $2,670 > 2,000$  (dengan  $\alpha = 0,05$ ).

**Kata kunci:** hasil belajar, *ice breaker*, tematik.

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan dasar yang penting bagi kemajuan sebuah bangsa, karena dengan adanya pendidikan sebuah bangsa akan mencapai kemajuan, baik dalam pengembangan sumber daya manusia maupun pada pengelolaan sumber daya alam. Hal ini sesuai dengan Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab (1) Pasal (1) ayat (1) (2003: 3) yang menjelaskan pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan merupakan suatu sistem yang terdiri dari beberapa komponen. Komponen yang pertama yaitu input, yang terdiri dari peserta didik dan pendidik sebagai pendidik, komponen yang kedua adalah proses yang dipengaruhi oleh lingkungan dan instrumen pengajaran, komponen yang ketiga yaitu hasil, dimana hasil ini merupakan dampak dari interaksi antara pendidik dengan peserta didik yang didukung oleh proses.

Salah satu komponen yang terpenting dalam pendidikan adalah kurikulum. Kurikulum pendidikan yang dijadikan pedoman atau petunjuk jalan untuk mencapai tujuan tersebut sangat dibutuhkan. Undang-undang tentang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 menyatakan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan

kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Kurikulum yang diterapkan di Indonesia saat ini adalah kurikulum 2013. Menurut Suryosubroto (2009: 133) pembelajaran tematik dapat diartikan suatu kegiatan pembelajaran yang mengintegrasikan materi beberapa mata pelajaran dalam satu tema/topik pembahasan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada bulan Oktober 2018 di SD Negeri 5 Metro Pusat Tahun Pelajaran 2018/2019 yaitu, peran pendidik yang sangat dominan menyebabkan peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran, peserta didik belum terbiasa dengan adanya pelajaran tematik, dan pembelajaran yang dilakukan pendidik di kelas kurang menarik sehingga hasil belajar tematik peserta didik menjadi rendah. Hasil belajar peserta didik pada pembelajaran kurikulum 2013 atau tematik mendorong lebih kreatif karena peserta didik di tuntun aktif dalam proses pembelajarannya dan sering berdiskusi. Keluhan yang dialami peserta didik yaitu kesulitan dalam memahami pembelajaran kurikulum 2013 atau tematik, dan peserta didik cepat merasa bosan karena pendidik hanya menggunakan model pembelajaran konvensional yaitu metode ceramah, tanya jawab, dan diskusi. Kiat yang dilakukan pendidik dalam meningkatkan hasil belajar yaitu setiap pemberian latihan atau tugas, pendidik meminta peserta didik untuk membentuk kelompok agar peserta didik lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu pendidik belum pernah menggunakan *ice breaker* jenis *games* dalam proses pembelajaran.

Masalah-masalah tersebut berdampak pada hasil belajar yang

dicapai peserta didik kelas V masih dibawah kriteria ketuntasan minimum (KKM). Diperoleh data hasil belajar *mid* semester ganjil tematik peserta kelas V

**Tabel 1. Hasil Nilai Belajar Semester Ganjil Pembelajaran Tematik Kelas V Tahun Pelajaran 2018/2019**

No.	Kelas	KKM	Rata-rata kelas	Jumlah Peserta didik		Presentase	
				Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
1	VA	75	72,3	9	19	32%	68%
2	VB		65,6	9	20	31%	69%
Jumlah				18	39	63%	137%

Berdasarkan tabel 1 diketahui bahwa dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 75. Peserta didik yang mencapai KKM pada kelas V A hanya 9 peserta didik atau 32% yang tuntas dan peserta didik yang tidak tuntas 19 orang atau 68% dari 28 peserta didik, sedangkan di kelas V B hanya 9 peserta didik atau 31% yang tuntas dan peserta didik yang tidak tuntas 20 peserta didik atau 69% dari 29 peserta didik sehingga rata-rata nilai kelas V A adalah 72,3 dan pada kelas V B adalah 65,6. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar tematik peserta didik kelas V B lebih rendah dari kelas V A.

Rendahnya hasil belajar tematik peserta didik salah satunya terjadi karena peran pendidik yang sangat dominan menyebabkan peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran. Peserta didik belum terbiasa dengan adanya pelajaran tematik sehingga menganggap pelajaran tematik adalah pelajaran yang sulit. Pembelajaran yang dilakukan pendidik di kelas kurang menarik sehingga hasil belajar tematik peserta didik rendah. Febriandari (2018: 485) Seorang pendidik harus menjadi motivasi bagi

diri dan peserta didiknya dengan memberikan materi pembelajaran secara aktif, dalam hal ini kreativitas pendidik yang dapat diterapkan adalah metode pembelajaran *ice breaker*. Dimana *ice breaker* merupakan cara yang digunakan untuk mencairkan suasana yang kurang kondusif. *Ice breaker jenis games* dapat dikreasikan dengan materi, kondisi peserta didik dan lingkungan belajarnya.

*Ice breaker* merupakan permainan atau kegiatan yang sederhana, ringan dan ringkas yang berfungsi untuk mengubah suasana kebekuan, kekakuan, rasa bosan atau mengantuk dalam pembelajaran.

Menurut Basyarudin. (2019: 277) *Ice breaker* dapat menggugah peserta didik secara emosional, menciptakan suasana yang menyenangkan, dan mampu menciptakan pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Luthfi (2014: 29) pendidik sebagai fasilitator pembelajaran sedapat mungkin menyajikan *ice breaker* yang tetap bermakna, positif, dan *match* dengan materi pembelajaran, bukan sekedar jeda, tetapi jeda yang berguna. Sehingga tidak meninggalkan prinsip pembelajaran. Vinda (2018: 7) *ice breaker* digunakan untuk penciptaan suasana belajar dari pasif ke aktif, dari kaku menjadi gerak (akrab), dan dari jenuh menjadi riang (segar). Said (2010: 2) *ice breaker jenis games* adalah permainan atau kegiatan yang berfungsi untuk mengubah suasana kebekuan dalam kelompok.

Fanani (2010: 69) *ice breaker* dapat dilakukan dalam berbagai bentuk aktivitas, misalnya dalam bentuk cerita lucu dan bermakna dari pendidik, tebakan berhadiah, ataupun *game*. Aktivitas bisa dilakukan dalam waktu antara 5-15 menit tergantung

pada kebutuhan. Abidin (2018: 29) proses pembelajaran yang serius kaku tanpa sedikitpun ada nuansa kegembiraan tentulah akan sangat cepat membosankan karena otak tidak dapat dipaksa untuk melakukan fokus dalam waktu yang lama. Irachmat (2015: 1) melalui *ice breaker* diharapkan suasana pada proses pembelajaran menjadi menyenangkan. Peserta didik yang sebelumnya tidak memperhatikan pendidik saat pembelajaran menjadi aktif dan termotivasi untuk belajar.

Dalam melakukan *ice breaker*, pendidik memerlukan panduan atau cara untuk menjalankannya agar *ice breaker* berjalan optimal. Langkah-langkah metode pembelajaran *ice breaker* jenis *games* menurut Sunarto (2012: 107) yaitu (1) Peninjauan, mengingat dan mengikhtisarkan apa yang telah dipelajari. (2) Penilaian-diri, mengevaluasi perubahan-perubahan pengetahuan, keterampilan atau sikap. (3) Perencanaan masa mendatang, menentukan bagaimana peserta didik akan melanjutkan belajarnya setelah pelajaran berakhir. (4) Ungkapan perasaan terakhir, menyampaikan pikiran, perasaan dan persoalan yang dihadapi peserta didik pada akhir pelajaran.

Valentina (2017: 3) *ice breaker* dapat diberikan pada awal pembelajaran untuk menyiapkan perhatian peserta didik, disela-sela pembelajaran untuk menghilangkan kejenuhan dan meningkatkan konsentrasi dalam pembelajaran atau diakhir pelajaran untuk mengakhiri kegiatan dengan penuh sukacita.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh *ice breaker* jenis *games* terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas V

SD Negeri 5 Metro Pusat tahun pelajaran 2018/2019.

## **METODE**

### **Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif, yaitu suatu penelitian yang lebih menekankan analisisnya pada data-data numerikal (angka) yang diolah dengan metode statistika.

### **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian eksperimen. Secara sederhana penelitian eksperimen adalah penelitian yang mencari pengaruh dari suatu perlakuan yang diberikan..

Objek penelitian ini adalah pengaruh metode pembelajaran *ice breaker* jenis *games* (X) terhadap hasil belajar tematik peserta didik (Y). Subjek penelitian adalah peserta didik kelas V SD Negeri 5 Metro Pusat.

### **Desain Penelitian**

Desain penelitian yang digunakan adalah *quasi experimental design* dan menggunakan bentuk desainnya yakni *non-equivalent control group design*. Desain ini menggunakan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kontrol. Kelompok eksperimen adalah kelas yang mendapat perlakuan berupa penerapan metode pembelajaran *ice breaker* jenis *games*, sedangkan kelompok kontrol adalah kelompok pengendali yang tidak mendapat perlakuan. Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara random (acak).

### **Prosedur Penelitian**

Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu (1)

merumuskan masalah dari hasil penelitian pendahuluan. (2) memilih dua kelompok subjek untuk dijadikan kelompok eksperimen dan kontrol. Kelompok eksperimen yang mendapat perlakuan berupa penerapan metode pembelajaran *ice breaker* jenis *games* dan kelompok kontrol tanpa perlakuan. (3) menetapkan standar kompetensi, kompetensi dasar serta tema bahasan yang akan digunakan dalam penelitian. (4) membuat perangkat pembelajaran. (5) membuat kisi-kisi instrumen penelitian. (6) membuat instrumen penelitian berupa soal pilihan ganda. (7) melakukan uji coba instrumen tes pada kelas V C dengan jumlah responden 29 peserta didik di SD Negeri 5 Metro Pusat. (8) menganalisis item-item instrumen dengan cara menguji validitas dan reliabilitas instrumen. (9) memberikan *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. (10) mengadakan perlakuan pada kelompok eksperimen dengan menerapkan metode pembelajaran *ice breaker* jenis *games*. (11) melaksanakan pembelajaran di kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran konvensional, yaitu metode ceramah, diskusi, tanya jawab dan penugasan. (12) memberikan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan tujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar tematik kelas eksperimen dan hasil belajar tematik kelas kontrol. (13) melakukan analisis dan pengolahan data hasil penelitian pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan perhitungan statistik untuk mengetahui pengaruh penerapan metode pembelajaran *ice breaker* jenis *games* terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas V SD Negeri 5 Metro Pusat. (14)

menarik kesimpulan untuk menjawab pertanyaan di dalam penelitian. (15) menyusun laporan penelitian.

### **Waktu, Tempat, dan Subjek Penelitian**

Penelitian ini diawali dengan observasi pada bulan Oktober 2018. Pembuatan instrumen dilaksanakan bulan November 2018. Pengambilan dan pengolahan data penelitian dilaksanakan pada akhir bulan Februari sampai Maret 2019. Penelitian ini telah dilaksanakan di SD Negeri 5 Metro Pusat beralamat di jalan Brigjen Sutiyoso no.50 Kecamatan Metro Pusat Kabupaten Kota Metro Provinsi Lampung. Subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelas V SD Negeri 5 Metro Pusat Tahun 2018/2019.

### **Populasi dan Sampel**

Menurut Yusuf (2014: 144) populasi merupakan keseluruhan atribut; dapat berupa manusia, objek, atau kejadian yang menjadi fokus penelitian. Populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian peneliti dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang ditentukan.

Jenis sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah sampel jenuh dan *purposive sampling*. Jenis sampel jenuh yaitu teknik penentuan sampel apabila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. *Purposive sampling* digunakan untuk menentukan sampel kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Sampel dalam penelitian ini adalah kelas V B yang dijadikan sebagai sampel dengan alasan karena nilai rata-rata kelas V B lebih rendah dari nilai rata-rata kelas V A. Kelas V B berjumlah 29 peserta didik sebagai kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan metode

pembelajaran *ice breaker* jenis *games*, sedangkan kelas V A berjumlah 28 peserta didik sebagai kelas kontrol dengan model pembelajaran konvensional yaitu metode ceramah, diskusi, tanya jawab dan penugasan. Sehingga sampel pada penelitian ini adalah sebanyak 57 peserta didik.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan langkah awal yang harus dilakukan dari penelitian untuk mengumpulkan data yang sesungguhnya secara objektif. Teknik pengumpulan data ini akan menggunakan dua cara yaitu: (1) non tes, akan dilakukan dengan mengobservasi, wawancara, dan dokumentasi dengan cara turun langsung kelapangan. (2) tes, akan digunakan untuk mendapatkan data yang bersifat kuantitatif. Melalui tes ini akan diketahui pengaruh hasil belajar peserta didik melalui *ice breaker* jenis *games*.

### **Alat Pengumpul Data**

Metode alat pengumpulan data adalah teknik atau cara yang dilakukan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Alat pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian. Alat pengumpul data yang dilakukan peneliti yaitu (1) Observasi, (2) Wawancara, (3) Dokumentasi. (4) Tes

### **Instrumen Penelitian**

Alat pengumpul data yang akan digunakan dalam penelitian haruslah mampu menjamin bahwa instrumen tes yang digunakan berkualitas. Untuk itu, maka tes yang akan digunakan mengikuti langkah-

langkah penyusunan soal, yaitu: penyusunan kisi-kisi, uji coba instrumen, uji validitas dan uji realibilitas.

### **Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data menggunakan analisis kuantitatif. Uji persyaratan analisis data uji normalitas dilakukan menggunakan rumus *chi kuadrat* dan untuk uji prasyarat homogenitas menggunakan uji-F. Pengujian hipotesis menggunakan independent sample t-test dengan aturan keputusan jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_a$  diterima. sedangkan jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , maka  $H_a$  ditolak. Apabila  $H_a$  diterima berarti hipotesis yang diajukan dapat diterima.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 5 Metro Pusat pada tanggal 25 Februari 2019 di kelas eksperimen dan 26 Februari 2019 di kelas kontrol dengan alokasi waktu 6 X 35 menit. Penelitian ini dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan di kelas eksperimen dan kelas kontrol pada tema 7 peristiwa dalam kehidupan, subtema 1 peristiwa kebangsaan masa penjajahan, pembelajaran ke-1, dan mata pelajaran yang disampaikan yaitu IPS, bahasa Indonesia dan IPA.

Penelitian ini dilaksanakan pada peserta didik di dua kelas, yaitu kelas V B dan V A. Kelas V B merupakan kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan metode pembelajaran *ice breaker* jenis *games*. Sedangkan pada kelas V A sebagai kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional yaitu metode ceramah, diskusi, tanya jawab dan penugasan.

Pengambilan data hasil belajar dilakukan 2 kali yaitu *pretest* dan

*posttest*. Dalam penelitian ini pada awal kegiatan pembelajaran, setiap kelas diberikan *pretest* yang butir soalnya sudah diuji validitas dan reliabilitas sejumlah 20 soal dengan data yang dikumpulkan dari uji coba tersebut selanjutnya diolah dengan menggunakan perhitungan rumus korelasi *point biserial* dengan bantuan *microsoft office excel 2010* untuk memperoleh butir soal yang valid dan dapat digunakan sebagai soal *pretest* dan *posttest* pada penelitian ini.

Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh butir soal yang valid sebanyak 20 soal dan butir soal yang drop sebanyak 20 soal. Peneliti menetapkan 20 soal yang menjadi soal *pretest* dan *posttest*, dengan pertimbangan menyesuaikan kisi-kisi soal tes reliabilitasnya menggunakan rumus KR 20 (*Kuder Richardson*) dengan bantuan *microsoft office excel 2010* diperoleh hasil  $r_{hitung}$  sebesar 0,947. Berdasarkan koefisien reliabilitas *Kuder Richardson*, diperoleh kesimpulan bahwa soal tes tersebut mempunyai kriteria reliabilitas sangat kuat sehingga soal dapat digunakan dalam penelitian ini. *Pretest* dimaksudkan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum diterapkan metode pembelajaran pada masing-masing kelas.

Adapun setelah diterapkannya metode pembelajaran *ice breaker* jenis *games* pada kelas eksperimen, dan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran konvensional yaitu metode ceramah, diskusi, tanya jawab dan penugasan pada kelas kontrol, selanjutnya pada akhir pembelajaran dilakukan *posttest*. *Posttest* ini diberikan pada akhir proses kegiatan pembelajaran. Jumlah butir soal, dan penyekoran yang digunakan untuk *pretest* sama

dengan *posttest*. Berikut data nilai *pretest* peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol.

**Tabel 2. Nilai *Pretest* Peserta Didik Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

No	Nilai	Kelas			
		Eksperimen		Kontrol	
		F	(%)	F	(%)
1	$\geq 75$ (Tuntas)	0	0	0	0
2	$< 75$ (belum tuntas)	29	100	28	100
$\Sigma$		29	100	28	100
$\bar{X}$		48,6		51,1	

Berdasarkan tabel 2, dapat diketahui bahwa rata-rata nilai *pretest* kelas eksperimen yaitu 48,6, sedangkan rata-rata nilai *pretest* pada kelas kontrol yaitu 51,1.

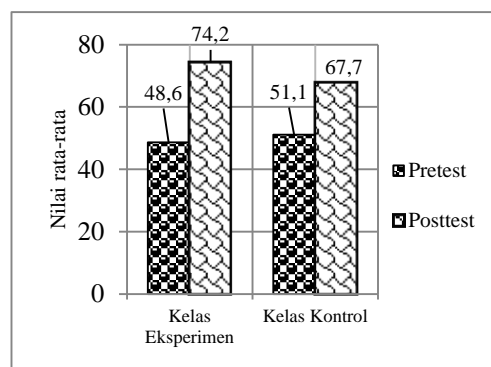
Setelah diberikan perlakuan saat proses pembelajaran, kemudian kedua kelas diberikan soal *posttest*. *Posttest* ini diberikan pada akhir kegiatan pembelajaran. Butir soal yang diberikan untuk *posttest* sama dengan butir soal *pretest*. Kemudian nilai *posttest* dari masing-masing peserta didik dicari rata-rata untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah adanya perlakuan. Berikut tabel hasil belajar *posttest*, setelah diberikan perlakuan.

**Tabel 3. Nilai *Posttest* Peserta Didik Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

No	Nilai	Kelas			
		Eksperimen		Kontrol	
		F	(%)	F	(%)
1	$\geq 75$ (Tuntas)	14	48,3	8	28,6
2	$< 75$ (belum tuntas)	15	51,7	20	71,4
$\Sigma$		29	100	28	100
$\bar{X}$		74,2		67,7	

Berdasarkan tabel 3, dapat diketahui bahwa rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen yaitu 74,2, sedangkan rata-rata nilai *posttest* pada kelas kontrol yaitu 67,7. Perbandingan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat digambarkan dalam diagram.

**Gambar 1. Perbandingan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol.**



Berdasarkan gambar 3 dapat diketahui bahwa ada perbedaan nilai rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perbedaan tersebut karena kelas eksperimen diberi perlakuan metode pembelajaran *ice breaker* jenis *games*, sedangkan kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran konvensional yaitu metode ceramah, diskusi, tanya jawab dan penugasan.

Setelah nilai kedua kelas dibandingkan, selanjutnya yaitu menggolongkan peningkatan nilai (*N-Gain*) antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Diperoleh bahwa rata-rata nilai *pretest* pada kelas eksperimen yaitu 48,6 dan nilai *posttest* pada kelas eksperimen yaitu 74,2. Rata-rata peningkatan nilai (*N-Gain*) pada kelas eksperimen sebesar 0,48 dengan kriteria sedang dan rata-rata nilai *pretest* pada kelas kontrol yaitu 51,1 dan rata-rata *posttest* pada

kelas kontrol yaitu 67,7. Rata-rata peningkatan nilai (*N-Gain*) pada kelas kontrol sebesar 0,32 dengan kriteria sedang. Berikut penggolongan tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 4. Penggolongan Nilai *N-Gain* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

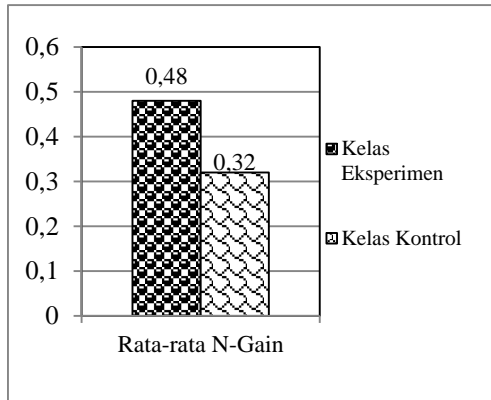
No	Kategori	Frekuensi		Rata rata peningkatan nilai ( <i>N-Gain</i> )	
		Kelas eksperimen	Kelas kontrol	Kelas eksperimen	Kelas kontrol
1	Tinggi	4	0	0,48	0,32
2	Sedang	18	19		
3	Rendah	7	9		

Berdasarkan tabel 4 peningkatan nilai (*N-Gain*) peserta didik kelas eksperimen yang tergolong dalam klasifikasi tinggi sebanyak 4 orang peserta didik, sedang 18 orang peserta didik, dan kategori rendah 7 orang peserta didik. Sedangkan kelas kontrol yang tergolong kategori tinggi sebanyak 0 orang peserta didik, sedang 19 orang peserta didik, dan kategori rendah 9 orang peserta didik.

Rata-rata peningkatan nilai (*N-Gain*) kelas eksperimen dan kelas kontrol termasuk dalam kategori sedang. Klasifikasi nilai rata-rata *N-Gain* kelas eksperimen setelah diterapkan model pembelajaran *ice breaker* jenis *games* lebih tinggi yaitu 0,48 dibandingkan dengan rata-rata peningkatan nilai (*N-Gain*) kelas kontrol menerapkan metode ceramah dan tanya jawab yaitu 0,32. Perbandingan rata-rata *N-Gain* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada gambar di bawah ini

**Gambar 2. Perbandingan rata-rata peningkatan nilai (*N-Gain*) kelas eksperimen dan kelas kontrol.**





### Uji Prasyarat Analisis Data

Pengujian analisis persyaratan data dengan menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas digunakan untuk melihat apakah sampel berasal dari populasi berdistribusi normal atau tidak. Uji homogenitas digunakan untuk memperoleh data bahwa penelitian berasal dari varian yang sama atau homogen.

### Hasil Uji Normalitas

Setelah diketahui nilai rata-rata *N-Gain* kedua kelas *pretest* dan *posttest* selanjutnya menghitung hasil uji normalitas. Terdapat dua data yang perlu diuji normalitas, yaitu data *pretest* dan data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji normalitas menggunakan rumus *chi* kuadrat. Interpretasi hasil perhitungan dilakukan dengan membandingkan  $\chi^2_{hitung}$  dengan  $\chi^2_{tabel}$  untuk  $\alpha = 0,05$  dengan  $dk = k - 1$ .

Hasil perhitungan uji normalitas untuk data *pretest* kelas eksperimen diperoleh data  $\chi^2_{hitung} = 6,387 < \chi^2_{tabel} = 11,070$  berarti data *pretest* kelas eksperimen berdistribusi normal. Sedangkan hasil perhitungan uji normalitas untuk data *pretest* kelas kontrol diperoleh data  $\chi^2_{hitung} = 2,966 < \chi^2_{tabel} = 11,070$  berarti data *pretest* kelas kontrol berdistribusi normal. Untuk hasil perhitungan uji

normalitas untuk data *posttest* kelas eksperimen diperoleh data  $\chi^2_{hitung} = 9,945 < \chi^2_{tabel} = 11,070$  berarti data *posttest* kelas eksperimen berdistribusi normal. Sedangkan hasil perhitungan uji normalitas untuk data *posttest* kelas kontrol diperoleh data  $\chi^2_{hitung} = 2,015 < \chi^2_{tabel} = 11,070$  berarti data *pretest* kelas kontrol berdistribusi normal

### Hasil Uji Homogenitas

Uji homogenitas dihitung dengan menggunakan rumus uji-FKaidah keputusan jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka varians homogen, sedangkan jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$  maka varians tidak homogen. Taraf signifikansi yang ditetapkan adalah 0,05.

Hasil perhitungan didapat nilai F untuk *pretest* yaitu  $F_{hitung}$  sebesar 1,14. Kemudian menentukan  $F_{tabel}$  yaitu dk pembilang ( $29 - 1 = 28$ ) dan dk penyebut ( $28 - 1 = 27$ ), sehingga diperoleh  $F_{tabel}$  1,88, berarti  $H_0$  diterima karena  $F_{hitung} = 1,14 < F_{tabel} = 1,88$ . Hasil perhitungan didapat nilai F untuk *posttest* yaitu  $F_{hitung}$  sebesar 1,70. Kemudian menentukan  $F_{tabel}$  yaitu dk pembilang ( $29 - 1 = 28$ ) dan dk penyebut ( $28 - 1 = 27$ ), sehingga diperoleh  $F_{tabel}$  1,88, sehingga  $H_0$  diterima karena  $F_{hitung} = 1,70 < F_{tabel} = 1,88$ .

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa varian *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen. Berdasarkan perbandingan nilai F tersebut maka dapat disimpulkan bahwa populasi memiliki varian yang homogen.

### Hasil Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas dapat diperoleh data-data berdistribusi normal dan memiliki varian yang sama, selanjutnya dilakukan pengujian

hipotesis dengan menggunakan uji *t-test*. Rumus yang digunakan adalah rumus *t-test pooled varians*. Menentukan  $t_{\text{tabel}}$  dengan  $dk = (29 + 28 - 2) = 55$  dengan taraf signifikansi 5%, maka didapat  $t_{\text{tabel}} = 2,000$ . Hasil perhitungan diperoleh  $t_{\text{hitung}}$  sebesar 2,670 dengan  $t_{\text{tabel}} 2,000$ ,  $t_{\text{hitung}} = 2,670 > t_{\text{tabel}} = 2,000$  sehingga  $H_a$  diterima, artinya “Terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran *ice breaker* jenis games terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas V SD Negeri 5 Metro Pusat”

### Pembahasan

Hasil analisis kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan adanya perbedaan pada hasil belajar peserta didik sebelum diberi perlakuan, diketahui bahwa nilai rata-rata *pretest* pada kelas eksperimen lebih rendah dibandingkan pada kelas kontrol. Hasil uji normalitas *pretest* kelas eksperimen dan kontrol memperoleh data sebesar  $\chi^2_{\text{hitung}} = 6,387 < \chi^2_{\text{tabel}} = 11,070$  dan  $\chi^2_{\text{hitung}} = 2,966 < \chi^2_{\text{tabel}} = 11,070$ , artinya data berdistribusi normal. Perhitungan uji homogenitas *pretest* melalui perbandingan  $F_{\text{hitung}}$  dengan  $F_{\text{tabel}}$  diperoleh data yaitu  $(1,14 < 1,88)$ , berarti  $H_0$  diterima karena data memiliki varian sama. Kedua kelompok tersebut berdistribusi normal dan homogen, berarti kedua kelompok memiliki kemampuan awal yang sama.

Hasil *posttest* kelas eksperimen memiliki rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol dan kedua kelompok tersebut berdistribusi normal dan homogen. Hasil uji normalitas *posttest* kelas eksperimen dan kontrol menggunakan rumus *chi kuadrat* sebesar  $\chi^2_{\text{hitung}} = 9,945 < \chi^2_{\text{tabel}} = 11,070$  dan  $\chi^2_{\text{hitung}} = 2,015 <$

$\chi^2_{\text{tabel}} = 11,070$  berarti data berdistribusi normal. Sedangkan hasil uji homogenitas *posttest* menggunakan uji F menunjukkan bahwa  $F_{\text{hitung}} = 1,70 < F_{\text{tabel}} = 1,88$ . Berdasarkan hasil pengujian nilai *posttest* menunjukkan bahwa kedua kelas tersebut berdistribusi normal dan varian homogen, namun rata-rata nilai kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata nilai kelas kontrol.

Berdasarkan perhitungan tersebut diperoleh bahwa metode pembelajaran *ice breaker* jenis games dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Said (2010: 2) dan Parasanti (2018: 9) metode pembelajaran *ice breaker* jenis games merupakan pembelajaran kelompok yang memberikan peran aktif kepada peserta didik untuk melatih kemampuan ingatan peserta didik, saling bekerja sama dalam kelompok, menumbuhkan rasa tanggung jawab pada diri peserta didik, saling mendorong satu sama lain untuk berprestasi, dan melatih untuk bersosialisasi. Menciptakan motivasi antara sesama peserta didik untuk melakukan aktivitas selama proses belajar-mengajar berlangsung. Indikator metode pembelajaran *ice breaker* jenis games yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu melatih kemampuan ingatan peserta didik, kemampuan saling bekerja sama dalam kelompok, menumbuhkan rasa tanggung jawab, keterampilan berkomunikasi peserta didik, dan menciptakan motivasi antara sesama peserta didik.

Abidin (2018:1) *ice breaker* memiliki hubungan positif terhadap hasil belajar peserta didik. Ratnasari (2016: 3) dengan demikian penting bagi para pendidik untuk

mengoptimalkan hal-hal yang dapat membuat merasa senang dan betah dalam belajar. Hal yang dapat dilakukan oleh pendidik untuk menciptakan suasana kelas yang menyenangkan adalah dengan memasukan *ice breaker* dalam pembelajaran. Ambini (2016: 8) *ice breaker* diberikan untuk menciptakan situasi pembelajaran yang menyenangkan dimana selain membuat yang membuat peserta didik menjadi aktif, kegiatan *ice breaker* juga memberikan dampak positif bagi peserta didik agar fokus pada pembelajaran. Dengan demikian pembelajaran dengan penerapan kegiatan *ice breaker* menjadi salah satu metode pembelajaran yang memiliki kegiatan yang menarik, dan dapat meningkatkan hasil belajar tematik peserta didik kelas V SD Negeri 5 Metro Pusat.

#### SIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan penelitian, dapat

disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode pembelajaran *ice breaker* jenis *games* terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas V SD Negeri 5 Metro Pusat. Pengaruhnya dapat dilihat dari perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen adalah 74,2 sedangkan kelas kontrol adalah 67,7. Begitu pula dapat dilihat dari perbandingan rata-rata *N-Gain* kelas eksperimen adalah 0,48 sedangkan rata-rata *N-Gain* kelas kontrol adalah 0,32 selisih *N-Gain* kedua kelas tersebut adalah 0,16. Hasil pengujian hipotesis menggunakan rumus *t-test pooled varians* diperoleh data  $t_{hitung}$  sebesar 2,670 sedangkan  $t_{tabel}$  sebesar 2,000, perbandingan tersebut menunjukkan ( $2,670 > 2,000$ ) berarti  $H_a$  diterima. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan metode pembelajaran *ice breaker* jenis *games* terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas V SD Negeri 5 Metro Pusat.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Abidin, H. A. Zaenal. (2018). *Hubungan Ice Breaker Dan Motivasi Belajar Siswa Dengan Hasil Belajar IPS. Joyful Learning Journal*. Volume 7. Nomor 2.
- Al Faruqi, Ahmad Irfan. (2016). *Meningkatkan Daya Serap Siswa Pada Pembelajaran Geometri Menggunakan Ice Breaking*. Jurnal Riset Pendidikan. Volume 2. Nomor 1.
- Ambini, R. (2016). *Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Melalui Pemberian Ice Breaker Pada Siswa Kelas V Sdn Monggang*. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 29 Tahun ke 5.
- Basyarudin. (2019). *Peningkatan Efektivitas Pembelajaran IPS Melalui Penggunaan Ice Breaker Humour Di Kelas V SD Negeri 22 Bengkalis*. Volume 3. Nomor 1.
- Bahri, Saepul. (2018). *Pengaruh Penerapan Ice Breaking terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Plus*

- Darul Hufadz Sumedang. Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati.
- Fanani, Achmad. (2010). *Ice Breaking Dalam Proses Belajar Mengajar*. Volume 6. Nomor 11.
- Febriandari, Efi Ika. (2018). *Pengaruh Kreativitas Guru Dalam Menerapkan Ice Breaking dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Riset dan Konseptual. Volume 3. Nomor 4.
- Husna Mu'azarotul. (2018). *Pengaruh Ice Breaking Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Mi Al-Ishlah Tiudan Gondang Tulungagung*. IAIN Tulung Agung.
- Irachmat, Miftahur Reza. (2015). *Peningkatan Perhatian Siswa Pada Proses Pembelajaran Kelas III Melalui Permainan Ice Breaking di SDN Gembongan*. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 2 Tahun ke IV Volume 4. Nomor 2.
- Kemendiknas. (2003). *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta. Depdiknas.
- Luthfi, Moh. Fatih. (2014). *Pembelajaran Menggairahkan Dengan Ice Breaking*. Volume 1. Nomor 1.
- Parasanti, Indah. 2018. *33 Ide Ice Breaker*. Bogor. Azkiya.
- Ratnasari, Erma. (2016). *Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Strategi Ice Breaker Pada Anak*. Volume 5. Nomor 12.
- Said, M. (2010). *80+ Ice Breaker Games Kumpulan Permainan Penggugah Semangat*. Yogyakarta. Andi Offset.
- Sumardani. (2014). *Pengaruh Penerapan Teknik Ice Breaker Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar*. Volume 3. Nomor 10.
- Sunarto. (2013). *Ice breaker dalam pembelajaran aktif*. Surakarta. Cakrawala Media.
- Suryosubroto. (2009). *Proses Pembelajaran Mengajar Di Sekolah*. Jakarta. Rineka cipta.
- Valentina, Natalius. (2017). *Pengaruh Ice Breaker Terhadap Konsentrasi Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri Mojokerto 1, Universitas Slamet Riyadi Surakarta*. Volume 2, Nomor 2.
- Wulandari, Vinda Utami. (2018). *Pengaruh Penerapan Ice Breaker Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IV SDN 4 Cakranegara Tahun Pelajaran 2017/2018*. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Mataram.

Yusuf, A. Muri. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Jakarta. Prenadamedia Group.