

**PENGARUH *ICE BREAKER* JENIS *GAMES* TERHADAP
HASIL BELAJAR TEMATIK PESERTA DIDIK
KELAS V SD NEGERI 5 METRO PUSAT
TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

(Skripsi)

Oleh

VILLA CYNTHIA DEVI



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2019**

ABSTRAK

PENGARUH *ICE BREAKER* JENIS *GAMES* TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI 5 METRO PUSAT TAHUN PELAJARAN 2018/2019

Oleh

VILLA CYNTHIA DEVI

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar tematik peserta didik kelas V SD Negeri 5 Metro Pusat. 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.

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF ICE BREAKER TYPES GAMES ON THE RESULT OF THEMATIC LEARNING OF STUDENT FIFTH GRADE AT SD NEGERI 5 METRO PUSAT LESSON YEAR 2018/2019

by

VILLA CYNTHIA DEVI

The problem of this research was the low result of thematic learning student of V grade at SD Negeri 5 Metro Pusat. 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: ice breaker, the result of learning, thematics.

**PENGARUH *ICE BREAKER* JENIS *GAMES* TERHADAP
HASIL BELAJAR TEMATIK PESERTA DIDIK
KELAS V SD NEGERI 5 METRO PUSAT
TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

Oleh

VILLA CYNTHIA DEVI

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2019**

Judul Skripsi : **PENGARUH ICE BREAKER JENIS GAMES
TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK
PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI 5
METRO PUSAT TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

Nama Mahasiswa : **Villa Cynthia Devi**

No. Pokok Mahasiswa : 1513053171

Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I



Drs. Muncarno, M.Pd.
NIP 19581213 198503 1 003

Dosen Pembimbing II



Dra. Yulina H., M.Pd.I.
NIP 19540722 198012 2 001

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan



Dr. Riswandi, M.Pd.
NIP 19760808 200912 1 001

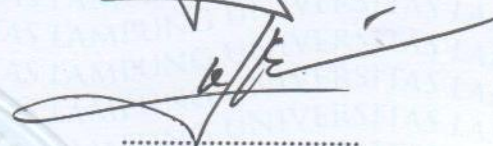
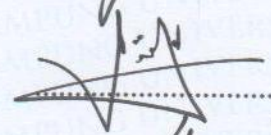
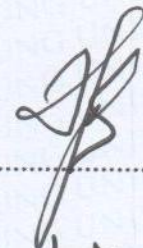
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Drs. Muncarno, M.Pd.**

Sekretaris : **Dra. Yulina H., M.Pd.I.**

Penguji Utama : **Drs. Siswantoro, M.Pd.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd.

NIP 19620804 198905 1 001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **14 Juni 2019**

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Villa Cynthia Devi
NPM : 1513053171
Program Studi : S-1 PGSD
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh *Ice Breaker* Jenis *Games* terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas V SD Negeri 5 Metro Pusat Tahun Pelajaran 2018/2019” tersebut adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan Peraturan yang berlaku.

Metro, 27 Mei 2019
Yang membuat Pernyataan



Villa Cynthia Devi
NPM 1513053171

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Villa Cynthia Devi, dilahirkan di Metro pada tanggal 15 Maret 1997. Peneliti merupakan anak ketiga dari tiga bersaudara, putri dari pasangan Bapak Nanang Edy Lelo dan Ibu Supartini. Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut.

1. SD Pertiwi Teladan Kota Metro Lampung lulus pada tahun 2009.
2. SMP Negeri 4 Rintisan Sekolah Bertaraf Internasional (RSBI) Kota Metro Lampung lulus pada tahun 2012.
3. SMA Negeri 1 Kota Metro Lampung lulus pada tahun 2015.
4. Pada tahun 2015, peneliti terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN).

MOTTO

*Beribadahlah dengan ikhlas kepada Allah tanpa menyekutukan-Nya. Barang siapa menyekutukan Allah, maka seakan-akan dia jatuh dari langit lalu di sambar oleh burung atau diterbangkan angin ke tempat yang jauh.
(QS. Al-Hajj 22: Ayat 21)*

*Tidaklah aku tinggal di dunia melainkan seperti musafir yang berteduh di bawah pohon dan beristirahat, lalu musafir tersebut meninggalkannya.
(HR. Tirmidzi di shahihkan oleh Syaikh Al-Albani)*

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmaanirrahiim

Segala puji dan Maha Suci bagi Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang menguasai segala kerajaan yang memiliki apa yang ada di langit dan apa yang ada di bumi. Sholawat beriring salam selalu tercurahkan kepada Rasulullah Shallallahu'alaihi wasallam.

Alhamdulillah Rabbil'Alamin dengan segala ridha-Mu Ya Allah pada akhirnya tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.

Dengan segala ketulusan hati kupersembahkan karya ini sebagai rasa syukur kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala serta untuk orang yang sangat kucintai dan kusayangi

Ayahanda Nanang Edy Lelo dan Ibunda Supartini,
terimakasih atas segala cinta, kasih sayang serta doa yang telah diberikan dan senantiasa mengiringi langkah disepanjang hidupku, yang tidak pernah lelah dan selalu sabar dalam mendidik dan membesarkanku sedari kecil hingga aku dapat menyanggah gelar sarjana.

Kakakku Laila Indah Estelita dan Ronny Helmawan,
terimakasih atas segala dukungan, motivasi dan segala sesuatu yang telah diberikan agar aku dapat terus bersemangat dalam meraih cita-cita.

Kakakku Laila Indah Juwita,
meski sekalipun aku belum pernah berjumpa denganmu, semoga kelak kita akan bersama-sama di surganya Allah Subhanahu Wa Ta'ala

Almamater tercinta Universitas Lampung.

SANWACANA

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan nikmat sehat, rahmat dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh *Ice Breaker* Jenis *Games* terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas V SD Negeri 5 Metro Pusat Tahun Pelajaran 2018/2019” sebagai syarat meraih gelar sarjana pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini tentunya tidak akan mungkin terselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Hasriadi Mat Akin, M.P., Rektor Universitas Lampung yang telah memfasilitasi peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini.
2. Bapak Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memfasilitasi peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini.
3. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memfasilitasi peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini.

4. Bapak Drs. Maman Surahman, M.Pd., Ketua Program Studi S-1 PGSD Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan surat guna syarat skripsi.
5. Bapak Drs. Muncarno, M.Pd., Koordinator Kampus B Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung sekaligus Penguji Ketua yang telah memberikan banyak ilmu, bimbingan, saran, nasihat, kritik, bantuan serta motivasi selama proses penyelesaian skripsi ini.
6. Ibu Dra. Nelly Astuti, M.Pd., Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan arahan dan motivasi selama peneliti melaksanakan studi dan menyusun skripsi.
7. Ibu Dra. Yulina H, M.Pd.I., Penguji Sekertaris yang telah memberikan banyak ilmu, bimbingan, saran, nasihat, kritik, bantuan serta motivasi selama proses penyelesaian skripsi ini.
8. Bapak Drs. Siswantoro, M.Pd., Penguji Utama yang telah memberikan bimbingan, saran, nasihat, kritik, bantuan serta motivasi selama proses penyelesaian skripsi ini.
9. Bapak Ibu Dosen serta Staf Karyawan PGSD FKIP Universitas Lampung yang telah memberi ilmu pengetahuan dan membantu peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
10. Ibu Imriati, S.Pd., Kepala SD Negeri 5 Metro Pusat yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.
11. Ibu Ribut Kadarsih, S.Pd. SD., pendidik kelas V B yang peneliti jadikan kelas eksperimen yang telah membantu dan memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di kelas tersebut.

12. Ibu Yuyun Kurniasih, S.Pd., pendidik kelas V A yang peneliti jadikan kelas kontrol yang telah membantu dan memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di kelas tersebut.
13. Dewan Pendidik dan Staf Tata Usaha SD Negeri 5 Metro Pusat yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan skripsi ini.
14. Peserta didik kelas V SD Negeri 5 Metro Pusat Tahun Pelajaran 2018/2019 yang ikut andil sebagai subjek dalam penelitian ini.
15. Sahabatku tercinta Miranti Febriani Safitri, Muh Aji Fahrul Rois, S.Pd, Hidayatullah, M.Pd, dan Igga Pricilia yang telah memberikan banyak bantuan, semangat dan motivasi kepada peneliti dalam proses penyelesaian skripsi ini.
16. Teman-teman seperjuangan PGSD angkatan 2015 khususnya kelas C.
17. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini baik secara langsung maupun tidak langsung.

Semoga Allah Subhanahu Wa Ta'ala melindungi dan membalas semua kebaikan yang sudah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini mungkin terdapat kekurangan dalam penulisan maupun isi, namun peneliti berharap skripsi ini dapat memberikan sumbangsih bagi masyarakat luas dan dunia pendidikan.

Metro, 27 Mei 2019
Peneliti



Villa Cynthia Devi
NPM 1513053171

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Pembatasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
G. Ruang Lingkup Penelitian.....	9
II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Pustaka	10
1. Belajar	10
2. Teori Belajar	11
a. Teori Belajar Behaviorisme	11
b. Teori Belajar Kognitivisme	12
c. Teori Belajar Konstruktivisme	13
3. Hasil Belajar	15
a. Pengertian Hasil Belajar	15
b. Katagori Ranah Hasil Belajar	16
c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	18
4. Pembelajaran Tematik	20
a. Pengertian Pembelajaran Tematik	20
b. Tujuan Pembelajaran Tematik	21
c. Karakteristik Pembelajaran Tematik	23
d. Prinsip Pembelajaran Tematik	25
e. Kelebihan dan Keterbatasan Pembelajaran Tematik	27
f. Pendekatan Saintifik (<i>Scientific Approach</i>).....	30
5. Metode Pembelajaran	32
a. Pengertian Metode Pembelajaran	32

b.	Macam-macam Metode Pembelajaran.....	34
6.	Metode <i>Ice Breaker</i>	35
a.	Pengertian Metode <i>Ice Breaker</i>	35
b.	Tujuan Metode <i>Ice Breaker</i>	37
c.	Jenis-jenis Metode <i>Ice Breaker</i>	39
d.	Teknik Penerapan Metode <i>Ice Breaker</i> dalam Pembelajaran.....	42
e.	Langkah-langkah Metode <i>Ice Breaker</i>	45
f.	Kelebihan dan Kelemahan Metode <i>Ice Breaker</i>	46
7.	Metode <i>Ice Breaker</i> Jenis <i>Games</i>	48
a.	Pengertian Metode <i>Ice Breaker</i> Jenis <i>Games</i>	48
b.	Macam-macam Metode <i>Ice Breaker</i> Jenis <i>Games</i>	49
B.	Penelitian yang Relevan.....	52
C.	Kerangka Pikir	54
D.	Hipotesis Penelitian	56

III. METODE PENELITIAN

A.	Rancangan Penelitian.....	57
1.	Metode Penelitian	57
2.	Jenis Penelitian	58
3.	Desain Penelitian	59
4.	Prosedur Penelitian	60
a.	Tahap Persiapan Penelitian.....	60
b.	Tahap Pelaksanaan Penelitian.....	61
c.	Tahap Akhir Penelitian	62
B.	<i>Setting</i> Penelitian	62
1.	Waktu Penelitian.....	62
2.	Tempat Penelitian	62
3.	Subjek Penelitian	63
C.	Populasi dan Sampel	63
1.	Populasi.....	63
2.	Sampel	64
D.	Variabel Penelitian.....	64
1.	Variabel Bebas (Variabel <i>Independen</i>).....	65
2.	Variabel Terikat (Variabel <i>Dependen</i>)	65
E.	Definisi Variabel.....	65
1.	Definisi Konseptual	65
a.	Metode <i>Ice Breaker</i> Jenis <i>Games</i>	65
b.	Hasil Belajar	66
2.	Definisi Operasional	66
a.	Metode <i>Ice Breaker</i> Jenis <i>Games</i>	67
b.	Hasil Belajar	70
F.	Teknik Pengumpulan Data.....	70
1.	Non Tes.....	71
2.	Tes.....	71
G.	Alat Pengumpulan Data	71

1.	Observasi	71
2.	Wawancara.....	71
3.	Dokumentasi	72
4.	Tes.....	72
H.	Instrumen dan Uji Instrumen Penelitian	72
1.	Pengertian Instrumen Tes	72
2.	Penyusunan Kisi-kisi Soal Instrumen Tes	73
3.	Uji Coba Instrumen Tes.....	75
4.	Uji Persyaratan Instrumen Tes.....	75
a.	Uji Validitas	75
b.	Uji Reliabilitas	76
I.	Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis.....	77
1.	Uji Persyaratan Analisis Data	78
a.	Uji Normalitas	78
b.	Uji Homogenitas	79
2.	Teknik Analisis Data Kuantitatif	79
a.	Nilai Hasil Belajar Secara Individual	79
b.	Nilai Rata-rata Hasil Belajar Peserta Didik	80
c.	Persentase Ketuntasan Belajar Peserta Didik Secara Klasikal	80
d.	Uji Hipotesis Penelitian	80
 IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		
A.	Deskripsi Umum Lokasi Penelitian	82
1.	Visi dan Misi.....	82
2.	Keadaan Sarana dan Prasarana	83
3.	Keadaan Peserta Didik.....	84
4.	Keadaan Tenaga Pendidik	84
B.	Pelaksanaan Penelitian	86
1.	Persiapan Penelitian	86
2.	Uji Coba Instrumen Penelitian.....	87
a.	Uji Validitas Tes	87
b.	Uji Reliabilitas	88
C.	Deskripsi Data Penelitian.....	89
1.	Kelas Eksperimen	89
a.	<i>Pretest</i>	90
b.	<i>Posttest</i>	91
2.	Kelas Kontrol.....	92
a.	<i>Pretest</i>	92
b.	<i>Posttest</i>	93
D.	Rekapitulasi dan Peningkatan Pengetahuan (<i>N-Gain</i>) Hasil Penelitian	94
E.	Uji Persyaratan Analisis Data	98
1.	Uji Normalitas.....	99
2.	Uji Homogenitas	99
3.	Uji Hipotesis	100

	Halaman
F. Pembahasan.....	101
V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	104
B. Saran	104
DAFTAR PUSTAKA	106
LAMPIRAN.....	112

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Nilai Hasil Belajar Tematik Semester Ganjil Kelas V Tahun Pelajaran 2018/2019	4
2. Kisi-kisi Instrumen Tes	73
3. Koefisien Reliabilitas	77
4. Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik.	80
5. Keadaan Prasarana SD Negeri 5 Metro Pusat.....	83
6. Jumlah Peserta Didik SD Negeri 5 Metro Pusat.....	84
7. Data Urut Kepangkatan Pendidik dan Staf SD Negeri 5 Metro Pusat	85
8. Hasil Analisis Validitas Butir Tes	87
9. Data Hasil Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	90
10. Data Hasil Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	91
11. Data Hasil Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	92
12. Data Hasil Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	93
13. Rekapitulasi dan Peningkatan Pengetahuan (<i>N-Gain</i>) Hasil Penelitian Kelas Eksperimen	94
14. Rekapitulasi dan Peningkatan Pengetahuan (<i>N-Gain</i>) Hasil Penelitian Kelas Kontrol.....	96
15. Penggolongan Nilai Rata-rata Peningkatan Pengetahuan(<i>N-Gain</i>) Kelas Eksperimen dan Kontrol	97

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir.....	56
2. <i>Nonequivalent Control Group Design</i>	59
3. Denah SD Negeri 5 Metro Pusat.....	84
4. Perbandingan Nilai Rata-rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	97
5. Perbandingan Nilai Rata-rata Peningkatan Pengetahuan (<i>N-Gain</i>) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	98

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan dari Fakultas.	112
2. Surat Pemberian Izin Penelitian Pendahuluan	113
3. Surat Izin Uji Instrumen dari Fakultas	114
4. Surat Izin Penelitian dari Fakultas.	115
5. Surat Pemberian Izin Penelitian dan Uji Instrumen.....	116
6. Surat Keterangan Penelitian dari Fakultas	117
7. Surat Pernyataan Teman Sejawat Kelas V A.....	118
8. Surat Pernyataan Teman Sejawat Kelas V B	119
9. Surat Keterangan Penelitian.....	120
10. Nilai Mid Semester Ganjil Pembelajaran Tematik Kelas V A SD Negeri 5 Metro Pusat Tahun Pelajaran 2018/2019.....	121
11. Nilai Mid Semester Ganjil Pembelajaran Tematik Kelas V B SD Negeri 5 Metro Pusat Tahun Pelajaran 2018/2019.....	122
12. Hasil Wawancara Pendidik Kelas V A	123
13. Hasil Wawancara Pendidik Kelas V B.	125
14. Pemetaan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD).	127
15. Silabus Pembelajaran	129
16. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Ekperimen.....	132
17. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Kontrol.....	142
18. Format Kisi-kisi Instrumen Tes.	149
19. Soal Uji Instrumen Tes.	151
20. Kunci Jawaban Soal Instrumen Tes.....	157
21. Hasil Uji Validitas.....	158
22. Hasil Uji Realibitas	160
23. Perhitungan Secara Manual Validitas	161
24. Format Kisi-kisi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	163
25. Soal <i>Pretest</i>	165
26. Kunci Jawaban Soal <i>Pretest</i>	171
27. Soal <i>Posttest</i>	172
28. Kunci Jawaban Soal <i>Posttest</i>	178
29. Rekapitulasi Hasil Penelitian dan Peningkatan Pengetahuan (<i>N-Gain</i>) ...	179
30. Hasil Uji Normalitas	181
31. Hasil Uji Homogenitas.....	193
32. Hasil Uji Hipotesis	196
33. Tabel Nilai r <i>Product Moment</i>	198

34. Tabel Nilai-nilai <i>Chi</i> Kuadrat (x^2)	199
35. Tabel Luas di Bawah Lengkungan Kurva Normal dari 0-Z	200
36. Tabel Nilai-nilai Distribusi F (Probabilita 0,05).....	201
37. Tabel Nilai-nilai dalam Distribusi t	202
38. Dokumentasi	203

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan upaya manusia untuk memperluas pengetahuan dalam rangka membentuk nilai, sikap, dan perilaku untuk mengembangkan potensi diri dan keterampilan peserta didik melalui proses pembelajaran sebagai bekal bagi dirinya menjalani hidup bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Melalui pendidikan setiap peserta didik disediakan berbagai kesempatan belajar untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap untuk dapat menyesuaikan diri dengan kehidupan masyarakat.

Pendidikan diartikan sebagai proses untuk memperoleh pengalaman belajar yang berguna bagi peserta didik dalam kehidupannya. Pengalaman belajar diharapkan mampu mengembangkan potensi yang dimiliki, seperti yang tertuang dalam Undang-undang tentang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 Ayat 1 (2003: 3) yang menyatakan bahwa.

Pendidikan adalah 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 yang dikelola dengan tertib, teratur, efektif, dan efisien akan mampu mempercepat jalannya proses pembudayaan kesejahteraan umum dan

pencerdasan kehidupan bangsa. Sesuai dengan tujuan pendidikan yang tercantum dalam Undang-undang tentang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3 (2003: 6) yang menyatakan bahwa.

Pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan selalu mengalami pembaharuan dalam rangka mencari struktur kurikulum, sistem pendidikan, dan model pembelajaran yang efektif dan efisien. Upaya tersebut antara lain perubahan dan perbaikan kurikulum, peningkatan daya dukung sarana dan prasarana, serta peningkatan mutu para pendidik dan peserta didik. Pendidikan yang diharapkan di masa mendatang adalah pendidikan yang mampu mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis. Oleh karena itu, sekolah sebagai tempat penyelenggara pendidikan harus mampu mewujudkan tujuan pendidikan yang diharapkan.

Salah satu komponen yang terpenting dalam pendidikan adalah kurikulum. Kurikulum pendidikan dijadikan pedoman atau petunjuk jalan untuk mencapai tujuan. Sesuai yang tertuang dalam Undang-undang tentang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 Bab I Pasal 1 Ayat 19 (2003: 4) 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. Menurut Fadillah (2014: 13) untuk mencapai tujuan pendidikan tentu tidak bisa terlepas dari kurikulum. Hamalik (2011: 24) kurikulum menyediakan kesempatan yang luas bagi peserta didik untuk mengalami proses pendidikan dan pembelajaran diberbagai mata pelajaran. Kurikulum yang diterapkan di Indonesia saat ini adalah kurikulum 2013 yang menekankan pada kompetensi dengan pemikiran kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Pembaharuan kurikulum dilakukan untuk menciptakan peserta didik agar mampu mengembangkan pengalaman belajar dan menguasai kompetensi yang ditetapkan. Pembelajaran dikurikulum 2013 muatan materi disajikan dalam bentuk tema yang saling terintegrasi antara satu dengan yang lainnya.

Pembelajaran tematik merupakan setiap kegiatan yang dirancang oleh pendidik untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan atau nilai yang baru dalam suatu proses yang sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pembelajaran tematik merupakan salah satu proses yang sangat berpengaruh terhadap hasil belajar dan perubahan tingkah laku. Pembelajaran tematik akan berjalan dengan baik dan lancar apabila peserta didik tertarik pada apa yang sedang dipelajari. Ketertarikan peserta didik akan materi yang dipelajari akan menimbulkan keinginan untuk peserta didik dalam mempelajari materi yang sedang diajarkan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada bulan Oktober 2018 di kelas V A dan V B yaitu, rendahnya nilai rata-rata kelas pada hasil belajar

tematik, peserta didik belum terbiasa atau kesulitan dengan adanya pembelajaran kurikulum 2013 atau tematik sehingga menganggap pelajaran tematik adalah pelajaran yang sulit, peran pendidik sangat dominan menyebabkan peserta didik kurang aktif, pembelajaran yang dilakukan pendidik di kelas kurang menarik sehingga peserta didik cepat merasa bosan dan mengantuk karena pendidik hanya menggunakan model pembelajaran konvensional yaitu metode ceramah, tanya jawab, diskusi dan penugasan. Selain itu pendidik belum menggunakan metode pembelajaran dengan baik dan pendidik belum pernah menggunakan *ice breaker* jenis *games* dalam proses pembelajaran.

Masalah-masalah yang dihadapi oleh peserta didik tersebut berdampak pada nilai rata-rata kelas pada hasil belajar tematik yang dicapai peserta didik kelas V masih dibawah kriteria ketuntasan minimum (KKM). Diperoleh data nilai rata-rata kelas *mid* semester ganjil tematik peserta kelas V di SD Negeri 5 Metro Pusat Tahun Pelajaran 2018/2019 sebagai berikut.

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

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

(Sumber: Dokumentasi *mid* semester ganjil)

Berdasarkan tabel 1 diketahui bahwa dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditentukan, yaitu 75. Peserta didik yang mencapai KKM pada kelas V A yaitu 9 peserta didik atau 32% yang tuntas dan peserta didik

yang tidak tuntas 19 peserta didik atau 68% dari 28 peserta didik, sedangkan di kelas V B yaitu 9 peserta didik atau 31% yang tuntas dan peserta didik yang tidak tuntas 20 peserta didik atau 69% dari 29 peserta didik sehingga nilai rata-rata kelas V A adalah 72,3 dan kelas V B adalah 65,6. Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai rata rata kelas pada hasil belajar tematik peserta didik kelas V B lebih rendah daripada kelas V A, oleh sebab itu peneliti memilih kelas V B sebagai kelas eksperimen karena nilai rata-rata kelas pada hasil belajar tematik peserta didik kelas V B lebih rendah dari kelas V A, sedangkan kelas V A sebagai kelas kontrol.

Menyikapi permasalahan yang telah dijelaskan di atas, perlu adanya solusi untuk memperbaiki hasil belajar tematik peserta didik. Cara yang dapat digunakan untuk memperbaiki hasil belajar yaitu pendidik harus mampu memilih dan menerapkan metode pembelajaran yang dapat memotivasi peserta didik untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran agar kemampuan serta hasil belajar dapat lebih baik. Luthfi (2014: 29) pendidik sebagai fasilitator pembelajaran sedapat mungkin menyajikan metode *ice breaker* yang tetap bermakna, positif, dan *match* dengan materi pembelajaran, bukan sekedar jeda, tetapi jeda yang berguna. Sehingga tidak meninggalkan prinsip pembelajaran.

Menurut 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 *ice breaker*. Dimana metode *ice breaker* merupakan cara yang digunakan untuk mencairkan suasana yang kurang kondusif. Metode *ice breaker* dapat dikreasikan dengan materi, kondisi peserta didik dan lingkungan belajarnya.

Metode *ice breaker* merupakan permainan atau kegiatan yang sederhana, ringan dan ringkas yang berfungsi untuk mengubah suasana kebekuan, kekakuan, rasa bosan atau mengantuk dalam pembelajaran. Sehingga dapat membangun suasana belajar yang dinamis penuh semangat dan antusias yang dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serius, tapi santai. Menurut Sunarto (2012: 3) menyatakan bahwa peran metode *ice breaker* sangat diperlukan untuk menghilangkan situasi yang membosankan bagi pengajar dan peserta didik, serta kembali segar dan menyenangkan. Basyarudin (2019: 277) metode *ice breaker* dapat menggugah peserta didik secara emosional, menciptakan suasana yang menyenangkan, dan mampu menciptakan pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Sehingga metode *ice breaker* di sini dimanfaatkan untuk menyegarkan suasana belajar, mengembalikan konsentrasi, menghilangkan kejenuhan, rasa kantuk yang sangat mudah menyerang peserta didik.

Melihat kualitas pembelajaran maka dapat diukur dari dua sisi, yakni proses dan hasil belajar. Proses belajar berkaitan dengan pola perilaku peserta didik dalam mempelajari bahan pelajaran. Sedangkan hasil belajar berkaitan dengan perubahan perilaku yang diperoleh sebagai pengaruh dari proses belajar. Usaha untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dibutuhkan persiapan yang maksimal agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan diikuti dengan hasil belajar yang baik pula. Pada saat melakukan metode *ice breaker*, pendidik memerlukan panduan atau cara agar dapat terlaksana secara optimal dengan cara mengingat panduan atau cara yang

sudah di siapkan terlebih dahulu, agar tidak lupa dan tersalurkan kepada tujuannya, yaitu peserta didik.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh *Ice Breaker* Jenis *Games* terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas V SD Negeri 5 Metro Pusat Tahun Pelajaran 2018/2019”.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini berdasarkan pada latar belakang di atas yaitu.

1. Rendahnya nilai rata-rata kelas pada hasil belajar tematik
2. Peserta didik belum terbiasa atau kesulitan dengan adanya pembelajaran kurikulum 2013 atau tematik sehingga menganggap pelajaran tematik adalah pelajaran yang sulit.
3. Peran pendidik sangat dominan menyebabkan peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran.
4. Pembelajaran yang dilakukan pendidik di kelas kurang menarik sehingga peserta didik cepat merasa bosan dan mengantuk karena pendidik hanya menggunakan model pembelajaran konvensional yaitu metode ceramah, tanya jawab, diskusi dan penugasan
5. Pendidik belum menggunakan metode pembelajaran dengan baik.
6. Pendidik belum menggunakan metode pembelajaran *ice breaker* jenis *games*.

C. Pembatasan Masalah

Peneliti membatasi pada penerapan metode *ice breaker* jenis *games* dan hasil belajar tematik peserta didik di kelas V SD Negeri 5 Metro Pusat Tahun Pelajaran 2018/2019 pada aspek ranah kognitif.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, dapat dirumuskan masalah penelitian ini yaitu “Apakah ada pengaruh yang signifikan pada penerapan *ice breaker* jenis *games* terhadap hasil belajar tematik peserta didik di kelas V SD Negeri 5 Metro Pusat Tahun Pelajaran 2018/2019?”.

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan antara penerapan *ice breaker* terhadap hasil belajar tematik peserta didik di kelas V SD Negeri 5 Metro Pusat Tahun Pelajaran 2018/2019.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian eksperimen ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi.

1. Peserta didik

Dapat meningkatkan hasil belajar tematik peserta didik kelas V SD Negeri 5 Metro Pusat.

2. Pendidik

Dapat memperluas pengetahuan pendidik mengenai metode pembelajaran yang dapat mengoptimalkan kemampuan peserta didik serta dapat mengembangkan kualitas mengajar pendidik.

3. Sekolah

Dapat memberikan sumbangan pemikiran dan inovasi pembelajaran guna mengoptimalkan ketercapaian tujuan dalam proses pembelajaran, meningkatkan mutu pendidik, dan meningkatkan mutu sekolah.

4. Peneliti

Dapat menjadi sarana pengembangan wawasan mengenai metode pembelajaran serta penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi peneliti untuk terus belajar dan menambah wawasan serta pengalaman dalam mendidik.

5. Peneliti Lanjutan

Sebagai bahan referensi bagi peneliti lanjutan yang ingin meneliti lebih mendalam mengenai metode *ice breaker* jenis *games*.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian ini mencakup sebagai berikut.

1. Jenis penelitian adalah penelitian eksperimen.
2. Subjek penelitian ini peserta didik kelas V SD Negeri 5 Metro Pusat yang terdiri dari 28 orang laki-laki dan 29 orang perempuan dengan jumlah 57 peserta didik.
3. Objek dalam penelitian ini penerapan metode *ice breaker* jenis *games* dan hasil belajar tematik peserta didik kelas V SD Negeri 5 Metro Pusat.
4. Waktu penelitian dilakukan pada bulan Oktober sampai bulan Juni tahun pelajaran 2018/2019.
5. Tempat penelitian akan dilakukan di kelas V SD Negeri 5 Metro Pusat yang berada di Kota Metro.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Belajar

Belajar adalah suatu proses atau aktivitas yang dialami dan dilakukan manusia sejak anak-anak, remaja, hingga dewasa, bahkan sepanjang hayatnya. Keberhasilan belajar seseorang dapat dilihat dari perubahan tingkah laku yang terjadi. Perubahan seseorang yang awalnya tidak tahu menjadi tahu, tidak bisa menjadi bisa merupakan hasil dari proses belajar. Potensi yang terdapat dalam diri seseorang akan berkembang dan meningkat dengan belajar. Menurut Susanto (2013: 4) belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak.

Supriyono (2013: 9) belajar adalah perubahan perilaku sebagai hasil dari sebuah pengalaman. Belajar bukan hanya sekedar menghafal, melainkan suatu proses mental yang terjadi dalam diri seseorang. Sunaryo (dalam Komalasari, 2010: 2) belajar sebagai suatu kegiatan dimana seseorang membuat atau menghasilkan suatu perubahan tingkah laku yang ada pada dirinya dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Tingkah laku

tersebut adalah tingkah laku yang positif, artinya untuk mencari kesempurnaan hidup.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku dalam diri individu yang ditampakan dalam bentuk perubahan tingkah laku seperti pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperoleh dari hasil pengalaman dan pelatihan serta melalui interaksi antara individu dengan lingkungannya. Aktivitas belajar yang dilakukan mengakibatkan terjadinya perubahan tingkah laku serta kemampuan pada dirinya yang relatif tetap dan bersifat positif.

2. Teori Belajar

Landasan terjadinya proses belajar, perlu adanya suatu teori belajar yang mendukung suatu model, strategi, atau metode yang digunakan dalam pembelajaran. Teori belajar dapat membantu pendidik untuk memahami bagaimana peserta didik belajar. Teori belajar yang mendukung proses pembelajaran meliputi beberapa aspek seperti teori behaviourisme, teori kognitif dan teori konstruktivisme.

1) Teori Belajar Behaviorisme

Teori belajar yang di gunakan dalam dunia pendidikan salah satunya adalah teori behaviourisme yang merupakan teori dimana seseorang dianggap telah belajar apabila mampu menunjukkan perubahan tingkah laku dan menekankan pada apa yang dapat dilihat, tidak memperhatikan apa yang terjadi di dalam pikiran manusia dan menekankan pada perilaku objektif, nyata dan dapat diamati dengan

berbagai ciri-ciri. Menurut Susanto (2013: 58) teori behaviorisme sangat dipengaruhi oleh kejadian-kejadian di dalam lingkungannya yang akan memberikan pengalaman-pengalaman belajar.

Yaumi (2013: 28) belajar adalah perubahan tingkah laku yang dapat diamati dari hasil hubungan timbal balik pendidik sebagai pemberi stimulus dan peserta didik sebagai respon dari stimulus yang diberikan. Suyono dan Hariyanto (2014: 58) adanya beberapa ciri dari teori ini yaitu, 1) mengutamakan unsur-unsur kecil, 2) bersifat mekanistik, 3) menekankan peranan lingkungan, 4) mementingkan pembentukan respon, dan 5) menekankan pentingnya latihan.

2) **Teori Belajar Kognitivisme**

Teori kognitivisme adalah sebuah tingkah laku seseorang ditentukan oleh persepsi dan pemahaman. Persepsi yaitu situasi yang berhubungan dengan tujuan dan perubahan tingkah laku sangat dipengaruhi oleh proses berpikir internal yang terjadi selama proses belajar. Menurut Yaumi (2013: 28) proses belajar yang melibatkan asimilasi, akomodasi dan skemata.

Menurut Susanto (2014: 58) teori kognitif beranggapan bahwa belajar adalah pengorganisasian aspek-aspek kognitif dan persepsi untuk memperoleh pemahaman. Suyono dan Hariyanto (2014: 75) teori kognitivisme lebih menekankan bahwa perilaku seseorang ditentukan oleh persepsi serta pemahamannya tentang situasi yang berhubungan dengan tujuan belajarnya.

3) Teori Belajar Konstruktivisme

Teori belajar yang sering digunakan di Indonesia dan merupakan salah satu teori dalam dunia pendidikan adalah teori konstruktivisme. Huda (2014: 24) menjabarkan dasar-dasar teori belajar kelompok, salah satu landasan teoritis pertama tentang belajar kelompok ini berasal dari pandangan konstruktivis sosial. Pertama dari Vygotsky, mental peserta didik pertama kali berkembang pada level *interpersonal* dimana mereka belajar menginternalisasikan dan mentransformasikan interaksi interpersonal mereka dengan orang lain, lalu pada level *intrapersonal* di mana mereka mulai memperoleh pemahaman dan keterampilan baru dari hasil interaksi ini. Landasan teori inilah yang menjadi alasan mengapa peserta didik perlu diajak untuk belajar berinteraksi bersama orang dewasa atau temannya yang lebih mampu menyelesaikan tugas-tugas yang tidak bisa mereka selesaikan sendiri.

Suprijono (2015: 16) menjabarkan teori-teori belajar sebagai berikut.

- 1) Teori perilaku
Teori perilaku bersumber dari pemikiran behaviorisme. Dalam perspektif behaviorisme pembelajaran diartikan sebagai proses pembentukan hubungan antara rangsangan (*stimulus*) dan balas (*respond*).
- 2) Teori belajar kognitif
Pandangan teori kognitif, belajar merupakan peristiwa mental, bukan peristiwa behavioral meskipun hal-hal yang bersifat behavioral tampak lebih nyata hampir dalam setiap peristiwa belajar. Perilaku individu bukan semata-mata respon terhadap yang ada melainkan yang lebih penting karena dorongan mental yang diatur oleh otak.
- 3) Teori belajar konstruktivisme

Teori ini menganggap pemikiran filsafat konstruktivisme mengenai hakikat pengetahuan memberikan sumbangan terhadap usaha mendekonstruksi pembelajaran mekanis.

Yaumi (2013: 28) menjelaskan teori-teori belajar sebagai berikut.

- 1) Teori belajar behaviorisme
Belajar menurut kaum behaviorisme adalah perubahan dalam tingkah laku yang dapat diamati dari hasil hubungan timbal balik antara pendidik sebagai pemberi stimulus dan peserta didik sebagai respon tindakan stimulus yang diberikan.
- 2) Teori pemrosesan informasi
Teori pemrosesan informasi memandang belajar sebagai suatu upaya untuk memproses, memperoleh, dan menyimpan informasi melalui memori jangka pendek dan memori jangka panjang yang terjadi dalam diri peserta didik.
- 3) Teori skema dan muatan kognitif
Teori skema pertama kali dicetuskan oleh Piaget pada tahun 1926, teori ini membahas proses belajar yang melibatkan asimilasi, akomodasi, dan skemata.
- 4) Teori belajar *situated*
Pandangan umum tentang teori ini adalah jika kita membawa peserta didik pada situasi dunia nyata dan berinteraksi dengan orang lain, saat itulah terjadi proses belajar.
- 5) Teori belajar konstruktivisme
Belajar dalam pandangan konstruktivisme benar-benar menjadi usaha individu dalam mengonstruksi makna tentang sesuatu yang dipelajari.

Berdasarkan pada teori-teori yang telah dijabarkan, teori yang mendukung desain pembelajaran metode *ice breaker* jenis *games* yaitu teori konstruktivisme yang lahir dari gagasan Piaget dan Vigosky. Perspektif konstruktivisme pembelajaran, dimaksudkan untuk mendukung proses belajar aktif untuk membentuk pengetahuan dan pemahaman. Landasan teori ini yang menjadi alasan mengapa peserta didik perlu membangun pengetahuan serta

pengalamannya melalui belajar berinteraksi bersama orang dewasa atau temannya yang lebih mampu menyelesaikan tugas-tugas yang tidak bisa mereka selesaikan sendiri. Teori konstruktivisme menghendaki bahwa pengetahuan peserta didik dibentuk sendiri oleh setiap individu dan pengalaman yang merupakan kunci dari belajar bermakna yang didapatkan oleh peserta didik dari hasil belajar kelompok atau bersama.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah tolak ukur untuk menentukan tingkat keberhasilan peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Hasil belajar diketahui melalui pengukuran, dimana hasil pengukuran tersebut menunjukkan sampai sejauh mana potensi yang dimiliki. Menurut Uno (2011: 213) hasil belajar adalah perubahan perilaku yang relatif menetap dalam diri seseorang sebagai akibat dari interaksi seseorang dengan lingkungannya. Hasil belajar memiliki beberapa ranah atau kategori dan secara umum merujuk kepada ranah pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Peserta didik dianggap berhasil dalam belajar apabila telah berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran yang ditetapkan pendidik melalui evaluasi.

Menurut Hamalik (2016: 30) hasil belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada diri peserta didik, yang dapat diamati dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Gagne dan Briggs (dalam Suprihatiningrum, 2013: 37) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik sebagai akibat perbuatan belajar dan dapat diamati melalui penampilan peserta didik (*learners performance*). Hasil belajar juga menunjukkan berhasil atau tidaknya suatu kegiatan pengajaran yang dicerminkan dalam bentuk skor atau angka setelah mengikuti tes.

Bloom (dalam Suprijono, 2013: 6) hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Terdapat enam tingkatan ranah kognitif, yaitu dari pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian pada ranah afektif, terdapat lima tingkatan yaitu menerima, menanggapi, menilai, mengelola, dan menghayati, sedangkan pada ranah psikomotor, terdapat empat tingkatan, yaitu peniruan, manipulasi, pengalamiahan, dan artikulasi.

Menurut pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik sebagai akibat perubahan yang terjadi, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang diperoleh setelah melalui kegiatan belajar. Dalam penelitian ini, aspek yang diteliti ialah aspek kognitif, karena untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penerapan metode *ice breaker* jenis *games* terhadap hasil belajar tematik.

b. Katagori Ranah Hasil Belajar

Hasil belajar dibedakan dalam tiga kategori yaitu hasil belajar ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

1) Afektif (sikap)

Ranah afektif adalah kemampuan yang berhubungan dengan sikap, nilai, minat, dan apresiasi. Menurut Bloom (dalam Kurniawan, 2011: 15) ranah afektif yaitu merujuk pada hasil

belajar yang berupa kepekaan rasa atau emosi. Jenis hasil belajar ranah ini terdiri dari lima jenis ranah afektif yang meliputi.

- a) Kepekaan, yaitu sensitivitas mengenai situasi dan kondisi tertentu serta mau memperhatikan keadaan tersebut.
- b) Partisipasi, mencakup kerelaan, kesediaan memperhatikan dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan.
- c) Penilaian dan penentuan sikap.
- d) Organisasi, kemampuan membentuk suatu sistem nilai sebagai pedoman atau pegangan hidup.
- e) Pembentuk pola hidup, mencakup kemampuan menghayati nilai dan membentuknya menjadi pola nilai kehidupan pribadi.

2) Kognitif (pengetahuan)

Ranah kognitif adalah kemampuan yang berhubungan dengan berpikir, mengetahui, dan memecahkan masalah.

Menurut Bloom (dalam Kurniawan 2011: 13) hasil belajar kognitif yaitu hasil belajar yang ada kaitannya dengan ingatan, kemampuan berpikir atau intelektual. Pada kategori ini hasil belajar terdiri dari enam tingkatan yang sifatnya hirarkis. Keenam hasil belajar ranah kognitif ini meliputi: pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.

3) Psikomotorik (keterampilan)

Hasil belajar ranah yang ketiga yaitu ranah psikomotorik.

Menurut Bloom (dalam Kurniawan, 2011: 16) psikomotorik adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Hasil belajar psikomotorik ini sebenarnya merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif (memahami sesuatu) dan hasil belajar afektif (yang baru tampak dalam bentuk kecenderungan-kecenderungan untuk berperilaku).

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa terdapat tiga kategori ranah hasil belajar berupa pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Adapun dalam penelitian ini peneliti hanya membatasi pada aspek pengetahuan (kognitif).

c. **Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Menurut Susanto (2013: 15) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu.

- 1) Faktor internal
Faktor yang bersumber dari peserta didik yang mempengaruhi hasil belajarnya. Faktor internal meliputi: kecerdasan, minat, perhatian, motivasi belajar, kondisi fisik, dan kesehatan.
- 2) Faktor eksternal
Faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

Slameto (2010: 54) faktor-faktor yang mempengaruhi belajar adalah sebagai berikut.

- 1) Faktor internal
Faktor yang ada di dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal terdiri dari.
 - a) Faktor jasmaniah (kesehatan dan cacat tubuh).
 - b) Faktor psikologis (kecerdasan, perhatian, minat, bakat, kematangan dan kesiapan).
 - c) Faktor kelelahan.
- 2) Faktor eksternal
Faktor yang ada di luar individu. Faktor eksternal terdiri dari.
 - a) Faktor keluarga
Cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi

keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan.

- b) Faktor sekolah
Metode mengajar, kurikulum, relasi pendidik dengan peserta didik, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah.
- c) Faktor masyarakat
Kegiatan peserta didik dalam masyarakat, media masa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Rusman (2012: 124) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, sebagai berikut.

- 1) Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal meliputi
 - a) Faktor fisiologis
Secara umum kondisi fisiologis, seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani. Hal tersebut dapat mempengaruhi peserta didik dalam menerima materi pelajaran.
 - b) Faktor psikologi
Faktor yang mendorong atau memotivasi belajar. Faktor-faktor tersebut diantaranya: adanya keinginan untuk tahu, agar mendapatkan simpati dari orang lain, untuk memperbaiki kegagalan, dan untuk mendapatkan rasa aman.
- 2) Faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar diri peserta didik yang ikut mempengaruhi belajar peserta didik, yang diantara lain berasal dari.
 - a) Faktor yang berasal dari orang tua
Faktor yang berasal dari orang tua ini utamanya adalah sebagai cara mendidik orang tua terhadap anaknya. Orang tua juga selalu memperhatikan anak selama belajar, baik secara langsung maupun tidak langsung dan memberikan arahan manakala akan melakukan tindakan yang kurang tertib dalam belajar.
 - b) Faktor yang berasal dari sekolah
Faktor yang berasal dari sekolah, berasal dari pendidik, mata pelajaran yang ditempuh, dan metode yang diterapkan. Faktor pendidik menjadi penyebab kegagalan belajar peserta didik, yaitu menyangkut kepribadian pendidik, dan kemampuan mengajarnya.

Terhadap mata pelajaran, karena kebanyakan peserta memusatkan perhatiannya kepada mata pelajaran yang diminati saja, sehingga mengakibatkan nilai yang diperoleh tidak sesuai dengan yang diharapkan. Keterampilan, kemampuan, dan kemauan belajar peserta didik tidak dapat dilepaskan dari pengaruh tangan orang lain. Oleh karena itu menjadi tugas pendidik untuk membimbing peserta didik.

- c) Faktor yang berasal dari masyarakat. Peserta didik tidak lepas dari kehidupan masyarakat. Faktor masyarakat sangat kuat pengaruhnya terhadap pendidikan peserta didik.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor internal dan eksternal. Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik, meliputi fisiologis dan psikologis. Faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri peserta didik, meliputi keluarga, sekolah dan masyarakat.

4. Pembelajaran Tematik

a. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik diartikan suatu kegiatan pembelajaran dengan mengintegrasikan materi beberapa mata pelajaran dalam satu tema/topik pembahasan. Pembelajaran dalam kurikulum 2013 menekankan pada pendekatan saintifik untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik dalam mengenal, memahami berbagai materi, bahwa informasi dapat berasal dari mana saja, kapan saja, tidak bergantung pada informasi searah dari pendidik. Proses pembelajaran harus menyentuh tiga ranah yaitu sikap (afektif), pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotor).

Menurut Trianto (2011: 39) pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna kepada peserta didik.

Menurut Suryosubroto (2009: 133) pembelajaran tematik adalah suatu kegiatan pembelajaran yang mengintegrasikan materi beberapa mata pelajaran dalam satu tema atau topik pembahasan. Pembelajaran tematik merupakan satu usaha untuk mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, nilai atau sikap pembelajar, serta pemikiran yang kreatif dengan menggunakan tema.

Majid (2014: 80) pembelajaran tematik berarti pengkajian suatu fenomena dari berbagai macam aspek yang nantinya akan memberikan dampak kebermaknaan dari materi yang di pelajari. Otentik dalam pembelajaran tematik memungkinkan peserta didik memahami secara langsung konsep dan prinsip yang ingin dipelajari.

Beberapa pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang mengaitkan beberapa mata pelajaran dalam satu tema tertentu. Pembelajaran tematik terintegrasikan pada aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan, dalam sebuah materi pelajaran menggunakan tema atau topik.

b. Tujuan Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik memiliki beberapa tujuan, menurut Rusman (2015: 35) tujuan pembelajaran tematik yaitu sebagai berikut.

- 1) Menyatukan isi kurikulum dalam satu kesatuan yang utuh.
- 2) Memperkaya perbendaharaan kata anak.

- 3) Pemilihan tema dalam kegiatan pembelajaran hendaknya dikembangkan dari hal-hal yang paling dekat dengan anak, sederhana, serta menarik minat anak.
- 4) Mampu mengenal berbagai konsep secara mudah dan jelas.
- 5) Memudahkan anak untuk memusatkan perhatian pada satu tema.

Prastowo (2013: 140) tujuan pembelajaran tematik yaitu.

- 1) Meningkatkan pemahaman konsep yang dipelajarinya secara lebih bermakna.
- 2) Mengembangkan keterampilan menemukan, mengolah, dan memanfaatkan informasi.
- 3) Menumbuhkembangkan sikap positif, kebiasaan baik, dan nilai-nilai luhur yang diperlukan dalam kehidupan.
- 4) Menumbuh kembangkan keterampilan sosial seperti kerjasama, toleransi, serta menghargai pendapat orang lain.
- 5) Meningkatkan gairah dalam belajar.
- 6) Memilih kegiatan yang sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik.

Majid (2014: 75) tujuan pembelajaran tematik yaitu.

- 1) Untuk memusatkan perhatian pada satu tema atau topik tertentu.
- 2) Untuk mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi mata pelajaran dalam tema yang sama.
- 3) Untuk mengembangkan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran supaya lebih mendalam dan berkesan.
- 4) Untuk mengembangkan kompetensi berbahasa lebih baik dengan mengkaitkan berbagai mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi peserta didik.
- 5) Untuk membuat peserta didik lebih bergairah dalam belajar karena mereka dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, seperti: bercerita, bertanya, menulis sekaligus mempelajari pelajaran yang lain.
- 6) Membuat peserta didik lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi yang disajikan dalam konteks tema yang jelas.
- 7) Pendidik dapat menghemat waktu, karena mata pelajaran yang disajikan secara terpadu dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam dua atau tiga pertemuan.

- 8) Untuk mengembangkan budi pekerti dan moral peserta didik agar dapat tumbuh dan berkembang dengan mengangkat sejumlah nilai budi pekerti sesuai dengan situasi dan kondisi.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran tematik yaitu untuk memusatkan perhatian pada satu tema atau topik tertentu, memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran, menjadikan peserta didik lebih bergairah dalam mengikuti proses pembelajaran, serta mengembangkan berbagai kemampuan peserta didik dalam tema tertentu.

c. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik dimaknai sebagai pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu. Pembelajaran tematik menyediakan keluasaan dan kedalaman implementasi kurikulum, menawarkan kesempatan pada peserta didik untuk memunculkan dinamika dalam pendidikan. Karakteristik pembelajaran tematik menurut (Hosnan, 2014: 366) sebagai berikut.

- 1) Pembelajaran tematik menempatkan peserta didik sebagai subjek belajar.
- 2) Peserta didik dihadapkan langsung pada suatu yang nyata (konkret) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.
- 3) Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema yang berkaitan dengan kehidupan peserta didik sesuai dengan kurikulum.
- 4) Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran.
- 5) Pembelajaran tematik bersifat luwes, dimana pendidik dapat mengaitkan mata pelajaran dengan mata pelajaran

yang lain maupun dengan kehidupan peserta didik dan lingkungannya.

- 6) Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik. Peserta didik diberi kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan minat dan kebutuhannya.
- 7) Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.
- 8) Pendidik lebih banyak menggunakan teknik bermain yang membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Suryosubroto (2009: 135) karakteristik pembelajaran tematik yaitu.

- 1) Pembelajaran berpusat pada peserta didik.
- 2) Memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik.
- 3) Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas.
- 4) Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran.
- 5) Bersifat fleksibel dan hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik.

Trianto (2011: 91) karakteristik pembelajaran tematik yaitu.

- 1) Pengalaman dan kegiatan belajar sangat relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak usia sekolah dasar.
- 2) Kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran tematik bertolak dari minat dan kebutuhan peserta didik.
- 3) Kegiatan belajar akan lebih bermakna dan berkesan bagi peserta didik sehingga hasil belajar dapat bertahan lebih lama.
- 4) Membantu mengembangkan keterampilan berpikir peserta didik.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik, memberikan pengalaman langsung, menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran, bersifat fleksibel (luwes) yang dapat mempermudah

pembelajaran. Hasil pembelajaran tematik sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik, menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

d. Prinsip Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik memiliki prinsip dasar sebagaimana halnya pembelajaran terpadu. Menurut Prastowo (2013: 60), ada sembilan prinsip yang mendasari pembelajaran tematik, antara lain.

- 1) Terintegrasi dengan lingkungan atau bersifat kontekstual.
- 2) Memiliki tema sebagai alat pemersatu beberapa mata pelajaran.
- 3) Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.
- 4) Pembelajaran memberikan pengalaman langsung yang bermakna.
- 5) Menanamkan konsep dari berbagai mata pelajaran.
- 6) Pemisahan atau pembedaan antara satu pelajaran dengan mata pelajaran lain sulit dilakukan.
- 7) Pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan kemampuan, kebutuhan, dan minat peserta didik.
- 8) Pembelajaran bersifat fleksibel.
- 9) Penggunaan variasi metode dalam pembelajaran.

Majid (2014: 89) prinsip yang berkenaan dengan pembelajaran tematik sebagai berikut.

- 1) Pembelajaran tematik memiliki satu tema yang aktual, dekat dengan dunia peserta didik dan ada dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Pembelajaran tematik perlu memilih materi beberapa mata pelajaran yang mungkin saling terkait.
- 3) Pembelajaran tematik tidak boleh bertentangan dengan tujuan kurikulum yang berlaku tetapi sebaliknya pembelajaran tematik integratif harus mendukung pencapaian tujuan utuh kegiatan pembelajaran yang termuat dalam kurikulum.
- 4) Materi pembelajaran yang dapat dipadukan dalam satu tema selalu mempertimbangkan karakteristik peserta

didik seperti minat, kemampuan, kebutuhan dan pengetahuan awal.

- 5) Materi pelajaran yang dipadukan tidak perlu dipaksakan.

Trianto (2009: 85) prinsip pembelajaran tematik diklasifikasikan sebagai berikut.

- 1) Prinsip Penggalian Tema
Prinsip penggalian merupakan prinsip utama (fokus) dalam pembelajaran tematik. Artinya tema-tema saling tumpang tindih dan ada keterkaitan menjadi target utama dalam pembelajaran. Dengan demikian dalam penggalian tema tersebut hendaklah memperhatikan beberapa persyaratan.
 - a) Tema hendaknya tidak terlalu luas, namun mudah dapat digunakan untuk memadukan banyak mata pelajaran.
 - b) Tema harus bermakna, maksudnya ialah tema yang dipilih untuk dikaji harus memberikan bekal siswa untuk belajar selanjutnya.
 - c) Tema harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan psikologis anak.
 - d) Tema dikembangkan harus mewartakan sebagian besar minat anak.
 - e) Tema yang dipilih hendaknya mempertimbangkan peristiwa-peristiwa otentik yang terjadi di dalam rentang waktu belajar.
 - f) Tema yang dipilih hendaknya mempertimbangkan kurikulum yang berlaku.
 - g) Tema yang dipilih hendaknya juga mempertimbangkan ketersediaan sumber belajar.
- 2) Prinsip Pengelolaan Pembelajaran
Pengelolaan pembelajaran dapat optimal apabila pendidik mampu menempatkan dirinya dalam keseluruhan proses. Artinya pendidik harus mampu menempatkan diri sebagai fasilitator dan mediator dalam proses pembelajaran.
 - a) Pendidik hendaknya jangan menjadi *single actor* yang mendominasi pembicaraan dalam proses belajar mengajar.
 - b) Pemberian tanggung jawab individu dan kelompok harus jelas dalam setiap tugas yang menuntut adanya kerjasama kelompok.
 - c) Pendidik perlu mengakomodasi terhadap ide-ide yang terkadang sama sekali tidak terpikirkan dalam perencanaan.

- 3) Prinsip Evaluasi
Evaluasi pada dasarnya menjadi fokus dalam setiap kegiatan. Dalam melaksanakan pembelajaran tematik, diperlukan beberapa langkah-langkah positif, yaitu.
 - a) Memberi kesempatan kepada peserta untuk melakukan evaluasi diri (*self evaluation/self assessment*) di samping bentuk evaluasi lainnya.
 - b) Pendidik perlu mengajak para peserta didik untuk mengevaluasi perolehan belajar yang telah dicapai berdasarkan kriteria keberhasilan pencapaian tujuan yang akan dicapai.
- 4) Prinsip Reaksi
Pendidik harus bereaksi terhadap aksi peserta didik dalam semua peristiwa serta tidak mengarahkan aspek yang sempit melainkan ke suatu kesatuan yang utuh dan bermakna. Pendidik hendaknya menemukan kiat-kiat untuk memunculkan permukaan hal-hal yang dicapai.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa prinsip pembelajaran tematik adalah tema yang dijadikan pemersatu materi merupakan tema yang dekat dengan kehidupan keseharian peserta didik, sehingga nantinya dalam pelaksanaan pembelajaran dapat berlangsung secara optimal. Penentuan tema yang tepat akan berdampak pada pelaksanaan pembelajarannya dan evaluasi.

e. Kelebihan dan Keterbatasan Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan peserta didik dalam proses belajar dan mengarahkan peserta didik secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Dalam pelaksanaan pembelajaran tematik memiliki beberapa kelebihan dan keterbatasan. Menurut Trianto (2010: 88) kelebihan pembelajaran tematik sebagai berikut.

- 1) Pengalaman dan kegiatan belajar peserta didik relevan dengan tingkat perkembangannya.

- 2) Kegiatan yang dipilih sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik.
- 3) Kegiatan belajar bermakna bagi peserta didik, sehingga hasilnya dapat bertahan lama.
- 4) Keterampilan berpikir peserta didik berkembang dalam proses pembelajaran terpadu.
- 5) Kegiatan belajar mengajar bersifat pragmatis sesuai lingkungan peserta didik.
- 6) Keterampilan sosial peserta didik berkembang dalam proses pembelajaran terpadu, keterampilan sosial ini antara lain: kerja sama, komunikasi, dan mau mendengarkan pendapat orang lain.

Suryosubroto (2009: 136) ada beberapa kelebihan dalam

pembelajaran tematik yaitu.

- 1) Menyenangkan karena bertolak dari minat dan kebutuhan peserta didik.
- 2) Pengalaman dan kegiatan belajar relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan peserta didik.
- 3) Hasil belajar akan bertahan lebih lama karena berkesan dan bermakna.
- 4) Menumbuhkan keterampilan sosial seperti bekerja sama, toleransi, komunikasi dan tanggap terhadap gagasan orang lain.

Majid (2014: 92) kelebihan pembelajaran tematik sebagai berikut.

- 1) Pengalaman dan kegiatan belajar peserta didik akan selalu relevan dengan tingkat perkembangan anak.
- 2) Kegiatan yang dipilih dapat disesuaikan dengan minat dan kebutuhan peserta didik.
- 3) Seluruh kegiatan belajar lebih bermakna bagi peserta didik sehingga hasil belajar akan dapat bertambah lebih lama.
- 4) Pembelajaran terpadu menumbuh kembangkan keterampilan berfikir dan sosial peserta didik.
- 5) Pembelajaran terpadu menyajikan kegiatan yang bersifat pragmatis. Dengan permasalahan yang sering ditemui dalam kehidupan/lingkungan riil peserta didik.
- 6) Jika pembelajaran terpadu dirancang bersama dapat meningkatkan kerjasama antar pendidik bidang kajian terkait, pendidik dengan peserta didik, peserta didik/pendidik dengan narasumber sehingga belajar lebih

menyenangkan, belajar dalam situasi nyata, dan dalam konteks yang lebih bermakna.

Menurut Trianto (2010: 90) pembelajaran tematik memiliki keterbatasan atau kekurangan, terutama dalam pelaksanaannya, yaitu pada perencanaan dan pelaksanaan evaluasi yang lebih banyak menuntut pendidik untuk melakukan evaluasi proses. Suryosubroto (2009: 136) kekurangan pembelajaran tematik yaitu pendidik dituntut memiliki keterampilan yang tinggi dan tidak setiap pendidik mampu mengintegrasikan kurikulum dengan konsep-konsep yang ada dalam mata pelajaran secara tepat.

Majid (2014: 93) mengidentifikasi beberapa aspek keterbatasan pembelajaran tematik, yaitu sebagai berikut.

- 1) Aspek pendidik
Pendidik harus berwawasan luas, memiliki kreativitas tinggi, keterampilan metodologis yang handal, rasa percaya diri yang tinggi, berani mengemas dan mengembangkan materi. Secara akademik, pendidik dituntut untuk menggali informasi ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan materi yang akan diajarkan dan banyak membaca buku agar penguasaan bahan ajar tidak terfokus pada bidang kajian tertentu saja. Tanpa kondisi ini, pembelajaran akan sulit terwujud.
- 2) Aspek peserta didik
Pembelajaran terpadu menuntut kemampuan belajar peserta didik yang relatif “baik”, baik dalam kemampuan akademik maupun kreativitasnya. Hal ini terjadi karena model pembelajaran terpadu menekankan pada kemampuan analitis (mengurai), kemampuan asosiatif (menghubungkan), kemampuan eksploratif dan elaboratif (menemukan dan menggali). Jika kondisi ini tidak dimiliki, penerapan model pembelajaran terpadu ini sangat sulit dilaksanakan.
- 3) Aspek sarana dan sumber pembelajaran
Pembelajaran terpadu memerlukan bahan bacaan atau sumber informasi yang cukup banyak dan bervariasi,

mungkin juga fasilitas internet. Semua ini akan menunjang, memperkaya dan mempermudah pengembangan wawasan. Jika sarana ini tidak dipenuhi, penerapan pembelajaran terpadu juga akan terhambat.

4) Aspek kurikulum

Kurikulum harus luwes, berorientasi pada pencapaian ketuntasan pemahaman peserta didik (bukan pada pencapaian target pencapaian materi). Pendidik perlu diberi kewenangan dalam mengembangkan materi, model, penilaian keberhasilan pembelajaran peserta didik.

5) Aspek penilaian

Pembelajaran terpadu membutuhkan cara penilaian yang menyeluruh (komprehensif), yaitu menetapkan keberhasilan belajar peserta didik dari beberapa bidang kajian terkait yang dipadukan.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran tematik memiliki beberapa kelebihan dan keterbatasan.

Kelebihan pembelajaran tematik yaitu pengalaman dan kegiatan belajar relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan peserta didik, hasil belajar menjadi lebih bermakna, dan keterampilan sosial peserta didik menjadi berkembang, sedangkan keterbatasan pembelajaran tematik terdiri dari beberapa aspek, yaitu aspek pendidik, aspek peserta didik, aspek sarana dan sumber pembelajaran, aspek kurikulum dan aspek penilaian.

f. Pendekatan Saintifik (*Scientific Approach*)

Penerapan kurikulum 2013 ini didasari dengan disadarinya bahwa pendidik perlu memperkuat kemampuannya dalam memfasilitasi peserta didik agar terlatih berpikir logis, sistematis, dan ilmiah.

Tantangan ini memerlukan peningkatan keterampilan pendidik

dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik.

Menurut Daryanto (2014: 51) pembelajaran dengan pendekatan saintifik adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar peserta didik secara aktif mengkonstruksi konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati, merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengkomunikasikan konsep, hukum atau prinsip yang ditemukan.

Hosnan (2014) pendekatan saintifik adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar peserta didik secara aktif mengonstruksi konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati (untuk mengidentifikasi atau menemukan masalah), merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data (menalar), menarik kesimpulan dan mengomunikasikan konsep, hukum atau prinsip yang di temukan. Pendekatan saintifik dimaksudkan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik dalam mengenal, memahami berbagai materi menggunakan pendekatan ilmiah, bahwa informasi bisa berasal dari mana saja, kapan saja, tidak tergantung pada informasi searah dari pendidik. Oleh karena itu, kondisi pembelajaran yang diharapkan tercipta diarahkan untuk mendorong peserta didik dalam mencari tahu dari berbagai sumber melalui observasi, dan bukan hanya diberi tahu.

Proses pembelajaran yang mengimplementasikan pendekatan saintifik akan menyentuh tiga ranah, yaitu sikap (afektif), pengetahuan (kognitif), dan keterampilan (psikomotor). Proses pembelajaran yang mengacu pada pendekatan saintifik menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2013) meliputi lima langkah, yaitu.

- 1) Mengamati, yaitu kegiatan peserta didik mengidentifikasi melalui indera penglihat (membaca,

menyimak), pembau, pendengar, pengecap dan peraba pada waktu mengamati suatu objek dengan ataupun tanpa alat bantu. Bentuk hasil belajar dari kegiatan mengamati adalah peserta didik dapat melatih kesungguhan, ketelitian, dalam mencari informasi.

- 2) Menanya, yaitu kegiatan peserta didik mengajukan pertanyaan tentang informasi yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang diamati (dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik)
- 3) Mengumpulkan data, yaitu kegiatan peserta melakukan eksperimen, membaca sumber lain selain buku teks, mengamati objek/kejadian/, aktivitas wawancara dengan narasumber.
- 4) Mengasosiasi, yaitu kegiatan peserta didik mengolah mengolah informasi yang sudah dikumpulkan baik terbatas dari hasil kegiatan mengumpulkan/eksperimen maupun hasil dari kegiatan mengamati dan kegiatan mengumpulkan informasi. Pengolahan informasi yang dikumpulkan dari yang bersifat menambah keluasan dan kedalaman sampai kepada pengolahan informasi yang bersifat mencari solusi dari berbagai sumber.
- 5) Mengkomunikasikan, yaitu kegiatan peserta didik menyampaikan hasil pengamatan, kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pendekatan saintifik merupakan pendekatan yang berpusat kepada peserta didik yang merangsang kemampuan berpikir peserta didik agar berpikir secara logis, sistematis, dan ilmiah. Pendekatan saintifik dapat menjadikan peserta didik mengembangkan potensi yang ada di dalam dirinya melalui kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan data, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan.

5. Metode Pembelajaran

a. Pengertian Metode Pembelajaran

Salah satu cara yang diperlukan oleh pendidik dalam menyampaikan materi-materi pelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran ialah dengan menggunakan metode pembelajaran. Hamdani (2011: 80) metode pembelajaran adalah cara yang digunakan pendidik untuk menyampaikan pelajaran kepada peserta didik. Penyampaian itu berlangsung dalam interaksi edukatif, metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan oleh pendidik dalam mengadakan hubungan dengan peserta didik pada saat berlangsungnya pembelajaran.

Menurut Sutikno (2014: 33) metode secara harfiah berarti “cara”. Metode diartikan sebagai suatu cara atau prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu. Kata “pembelajaran” berarti segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik. Jadi, metode pembelajaran adalah cara-cara menyajikan materi pelajaran yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik dalam upaya untuk mencapai tujuan.

Uno dan Nurdin (2011: 7) metode pembelajaran sebagai cara yang digunakan pendidik dalam menjalankan fungsinya dan merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran yang digunakan sesuai dengan kebutuhan akan dapat menentukan keberhasilan dalam menyampaikan pembelajaran.

Sukardi (2011: 17) metode pembelajaran adalah cara-cara untuk melakukan aktivitas yang tersistem dari sebuah lingkungan yang terdiri dari pendidik dan peserta didik untuk saling berinteraksi

dalam melakukan suatu kegiatan sehingga proses belajar berjalan dengan baik dalam arti tujuan pengajaran tercapai.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah cara yang dilakukan untuk menciptakan hubungan antara pendidik dan peserta didik agar proses pembelajaran tercapai dengan baik. Menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi dapat membantu pendidik mengaktifkan peserta didik pada saat kegiatan pembelajaran.

b. Macam-macam Metode Pembelajaran

Metode pelajaran yang digunakan pendidik akan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik dan jalannya pembelajaran. Metode pembelajaran yang kurang baik dapat berpengaruh kurang baik terhadap jalannya proses belajar mengajar. Metode-metode pembelajaran menurut Hamzah dan Muhlisrarini (2014: 260) yaitu metode ceramah, metode demonstrasi, metode ekspositori, metode tanya jawab, metode *drill* dan latihan, metode pemberian tugas, metode diskusi, metode penemuan, metode pemecahan masalah, metode kegiatan lapangan, dan metode permainan. Menurut Sani (2013: 163) jenis metode yang umum digunakan diantaranya curah pendapat, studi kasus, diskusi, demonstrasi, ceramah, pembicara tamu, mentoring dan permainan. Sani (2014: 178) beberapa macam metode pembelajaran yaitu.

Metode pembelajaran individual dengan modul, metode pembelajaran kooperatif, metode pembelajaran secara

berpasangan, metode pembelajaran teman sejawat, metode brainstorming, metode seminar *socrates*, metode pembelajaran induktif, metode permainan, metode pembelajaran menggunakan media pensil dan kertas, metode peta pikiran, dan metode penyelesaian masalah.

Sutikno (2014: 39) beberapa macam metode pembelajaran, yaitu.

Metode ceramah, metode tanya jawab, metode diskusi, metode diskusi kelompok, metode demonstrasi, metode permainan, metode kisah/cerita, *team teaching*, *peer teaching*, metode karya wisata, metode tutorial, metode suri teladan, metode kerja kelompok, metode penugasan, *brain storming* (curah pendapat), metode latihan, metode eksperimen, metode pembelajaran dengan modul, metode praktik lapangan, *micro teaching*, dan metode simposium.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran terdapat berbagai macam-macam metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode permainan (*ice breaker*), alasannya karena mendorong peserta didik untuk aktif, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (*fun*), serta serius tapi santai.

6. Metode *Ice Breaker*

a. Pengertian Metode *Ice Breaker*

Istilah *ice breaker* berasal dari dua kata asing, yaitu *ice* berarti es yang memiliki sifat kaku, dingin, dan keras, sedangkan *breaker* berarti memecahkan. Arti harfiah *ice breaker* adalah pemecah es. Jadi, metode *ice breaker* bisa diartikan sebagai usaha untuk memecahkan atau mencairkan suasana yang kaku seperti es agar menjadi lebih nyaman mengalir dan santai agar materi-materi yang

disampaikan dapat diterima. Peserta didik akan lebih dapat menerima materi pelajaran jika suasana tidak tegang, santai, nyaman, dan lebih bersahabat. Menurut Said (2010: 1) mengungkapkan yang dimaksud metode *ice breaker* adalah permainan atau kegiatan yang berfungsi untuk mengubah suasana kebekuan dalam kelompok.

Suryoharjuno (2018: 1) metode *ice breaker* adalah peralihan situasi yang membosankan, membuat mengantuk, menjenuhkan dan tegang menjadi rileks, bersemangat, tidak membuat mengantuk, serta ada perhatian dan ada rasa senang untuk mendengarkan atau melihat orang yang berbicara di depan kelas atau ruangan pertemuan.

Menurut Fanani (2010: 69) metode *ice breaker* merupakan sentuhan aktivitas yang dapat digunakan untuk memecahkan kebekuan, kekalutan, kejemuan dan kejenuhan suasana sehingga menjadi mencair dan suasana bisa kembali pada keadaan semula (lebih kondusif). Jika sentuhan aktivitas ini diterapkan pada proses pembelajaran di kelas, maka besar kemungkinannya peserta didik kembali pada kondisi (semangat, motivasi, gairah belajar, kejemuan dan lain sebagainya) yang lebih baik.

Metode *ice breaker* diartikan sesuatu yang dingin yang perlu diberikan pada suasana yang panas. Artinya, ketika suasana sudah memanas, menegang, maka perlu suatu minuman yang dingin dan menyegarkan, yaitu metode *ice breaker* agar suasana kembali dingin dan otak siap menuju kegiatan pembelajaran yang lebih menantang. 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.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, metode *ice breaker* diartikan sebagai pemecah situasi kebekuan pikiran dan fisik peserta didik untuk membangun suasana belajar yang dinamis, penuh semangat, dan antusiasme. Hal ini metode *ice breaker* adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (*fun*) serta serius tapi santai.

b. Tujuan Metode *Ice Breaker*

Metode *ice breaker* bukan menjadi tujuan utama dalam pembelajaran, namun merupakan pendukung utama dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan saat mengikuti proses pembelajaran di sekolah. Suasana pembelajaran yang gembira akan sangat membantu peserta didik dalam konsentrasi belajar. Konsentrasi belajar yang baik dan lama akan menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran, maka diharapkan bisa mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Menurut Suryoharjuno (2018: 1) tujuan penggunaan metode *ice breaker* adalah untuk sebuah proses belajar, yaitu sebagai *energizer* sebelum pemberian materi utama, memecah kebekuan, memberikan pencerahan di saat mengalami kejenuhan dan mampu membangkitkan gairah belajar sehingga memberikan kesan yang menyenangkan ketika belajar. Sunarto (2012: 4) ada beberapa tujuan penggunaan metode *ice breaker*, yaitu.

- 1) Menghilangkan sekat-sekat pembatas di antara peserta didik.
- 2) Terciptanya kondisi yang dinamis di antara peserta didik.
- 3) Menciptakan motivasi antara sesama peserta didik untuk melakukan aktivitas selama proses belajar-mengajar berlangsung.
- 4) Membuat peserta didik saling mengenal dan akan menghilangkan jarak mental sehingga suasana menjadi benar-benar rileks, cair dan mengalir.
- 5) Mengarahkan atau memfokuskan peserta didik pada topik pembahasan.

Said (2010: 87) metode *ice breaker* dapat pula digunakan sebagai daya pembangkit (*energizer*). *Energizer* adalah permainan-permainan yang digunakan ketika para peserta tampak dingin atau kehilangan semangat, jenuh dan mengantuk, sebagai sarana menurunkan ketegangan dan menyuntikkan tenaga baru. Menurunnya semangat ini juga bisa terjadi sesudah jeda (*break*) atau makan siang. Catatan penting pemakaian metode *ice breaker* yaitu.

- 1) Sebelum mempraktikkan, hendaknya seorang pendidik, melakukan uji coba, dengan uji coba akan diketahui secara pasti waktu yang dibutuhkan, bahkan melihat secara cermat antara kesesuaian metode *ice breaker* dengan materi pelajaran.
- 2) Dihindari perilaku yang menganggap, bahwa metode *ice breaker* adalah sarana pembunuh waktu, atau pengisi waktu luang. Namun lebih diarahkan kepada pembangkitan motivasi (*energizer*)
- 3) Dalam melakukan metode *ice breaker* perhatikan kaidah **WARUNG JAMU** (**W**Aktu-**R**Ua**NG**-**J**uml**A**h-dan-**M**utu).
 Waktu : Kapan kita harus mempraktikkan metode *ice breaker*
 Ruang : Pada dimensi apa kita berikan
 Jumlah : Untuk berapa peserta
 Mutu : Tujuan apa yang diinginkan.

Irachmat (2015: 1) melalui metode *ice breaker* diharapkan suasana pada proses pembelajaran menjadi menyenangkan. Peserta didik yang sebelumnya tidak memperhatikan pendidik saat pembelajaran menjadi aktif dan termotivasi untuk belajar. Ambini (2016: 2)

pemberian metode *ice breaker* dalam pembelajaran bertujuan untuk mencegah kebekuan suasana kelas agar proses pembelajaran menjadi efektif dan konsentrasi peserta didik menjadi terfokus kembali.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, tujuan metode *ice breaker* adalah untuk sebuah proses belajar, yaitu sebagai *energizer* (daya pembangkit). *Energizer* adalah permainan-permainan yang digunakan ketika para peserta tampak dingin atau kehilangan semangat, jenuh dan mengantuk serta menciptakan motivasi antara sesama peserta didik untuk melakukan aktivitas pembelajaran.

c. Jenis-jenis Metode *Ice Breaker*

Semua jenis metode *ice breaker* yang ada harus di kembangkan dalam rangka mengoptimalkan proses pembelajaran. Ada banyak jenis metode *ice breaker* yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Menurut Suryoharjuno (2018: 2) macam-macam metode *ice breaker* yaitu, *games*/permainan, menyanyi, senam, kalimat pembangkit semangat, kalimat indah penuh makna, *story telling*/bercerita, tepuk tangan, *brain gym*/senam otak, humor dan tebak-tebakan. Irachmat (2015: 1) metode *ice breaker* menyajikan bermacam-macam lelucon, variasi tepuk tangan, bernyanyi, permainan dan sebagainya. Dengan demikian, konsentrasi dan perhatian peserta didik menjadi terfokus kembali.

Sunarto (2012: 3), ada 9 (sembilan) jenis *ice breaker* yang sering digunakan oleh pendidik yaitu.

- 1) Jenis Yel-yel
Jenis yel-yel ini sangat efektif dalam menyiapkan aspek psikologis peserta didik untuk mengikuti pelajaran, terutama pada awal pembelajaran. Selain itu, yel-yel dapat membangun kekompakan dan kerja sama dalam tim (kelompok).
- 2) Jenis Tepuk Tangan
Jenis tepuk tangan adalah jenis yang sering digunakan oleh pendidik. Teknik tepuk tangan merupakan metode *ice breaker* yang paling mudah dilakukan, karena tidak memerlukan persiapan yang membutuhkan banyak waktu.
- 3) Jenis Lagu
Lagu-lagu sangat populer dalam proses pembelajaran pada zaman dulu. Namun, seiring dengan perkembangan zaman, para pendidik masa kini sudah jarang menggunakan sarana ini. Terdapat banyak varian lagu yang bisa digunakan untuk metode *ice breaker* dalam pembelajaran. Lagu murni untuk kegembiraan hampir semua lagu-lagu anak ceria bisa digunakan dalam metode *ice breaker*. Lagu-lagu yang paling nyaman dinyanyikan adalah lagu anak-anak yang sudah bisa dinyanyikan oleh semua anak didik. Lagu-lagu gubahan yang berisi materi pelajaran lagu metode *ice breaker* akan menjadi lebih bermakna jika pendidik mampu mengubah lagu-lagu dengan syair berisi materi pelajaran. Biasanya lagu semacam ini digunakan pada akhir sesi pelajaran sebagai bentuk penguatan atau kesimpulan.
- 4) Jenis Gerak Badan
Jenis gerak badan ini bertujuan untuk menggerakkan tubuh setelah beberapa jam berdiam diri dalam aktivitas belajar. Bergeraknya badan, maka aliran darah akan menjadi lancar kembali dengan demikian proses berpikir akan menjadi lebih segar dan kreatif.
- 5) Jenis Humor
Humor adalah sesuatu yang bersifat dapat menimbulkan atau menyebabkan pendengarnya merasa tergelitik, perasaan lucu, sehingga terdorong untuk tertawa. Humor dalam pembelajaran yang diperlukan tidaklah mengharuskan peserta didik bisa tertawa terpingkal-pingkal, namun lebih kepada bagaimana membuat suasana menjadi cair tanpa ada ketegangan setelah beberapa jam serius memperhatikan materi pelajaran.
- 6) Jenis Permainan (*Games*)
Permainan (*games*) adalah jenis metode *ice breaker* yang paling membuat peserta didik heboh. Peserta didik akan muncul semangat baru yang lebih saat melakukan permainan. Dengan permainan akan mampu membangun

konsentrasi anak untuk dapat berpikir dan bertindak lebih baik dan lebih efektif. Permainan merupakan kegiatan yang paling digemari bukan saja bagi anak-anak, namun juga bagi para peserta didik dewasa.

7) Jenis Cerita/Dongeng

Dongeng adalah salah satu sarana yang cukup efektif untuk memusatkan perhatian peserta didik. Sejak zaman dulu dongeng selalu digunakan untuk membentuk karakter anak dengan cara memperdengarkannya ketika menjelang tidur. Menurut isinya, dongeng dibedakan menjadi beberapa jenis sebagai berikut.

- a) Dongeng motivasi, yaitu dongeng yang bertujuan untuk membangun semangat yang tinggi dalam perjuangan hidup maupun dalam belajar.
- b) Dongeng nasihat, yaitu dongeng yang berisi tentang petuah yang diharapkan dapat ditiru oleh anak didik. Banyak sekali contoh dongeng nasihat, baik berupa fabel (cerita hewan) maupun yang berupa legenda.
- c) Dongeng lelucon, yaitu dongeng yang bersifat jenaka (lucu) yang dapat menghibur dan menciptakan situasi yang menyegarkan, sehingga suasana kelas menjadi lebih akrab dan lebih kondusif untuk proses pembelajaran.

8) Jenis Sulap

Sulap adalah sarana metode *ice breaker* yang sangat menarik perhatian anak-anak. Namun, jenis ini sangat jarang digunakan para pendidik di sekolah, karena tidak semua orang mampu bermain sulap. Untuk kepentingan dalam pembelajaran pendidik tidaklah harus menguasai semua jenis permainan sulap. Paling tidak mempelajari beberapa jenis yang mudah diterapkan di dalam kelas, seperti *sleight of hand* (permainan yang mengandalkan kecepatan tangan untuk menghilangkan dan memunculkan suatu benda), dan *tricks* (permainan yang mengandalkan peralatan sulap untuk menghilangkan, memunculkan, dan mengubah suatu benda).

9) Jenis Audio Visual

Banyak sekali jenis audio visual yang dapat digunakan sebagai metode *ice breaker* seperti klip film pendek yang lucu, inspiratif, atau memotivasi anak didik untuk belajar lebih keras, saling menghargai, dan lain-lain.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, peneliti memilih metode *ice breaker* jenis *games* karena *games* adalah sesuatu yang paling disukai oleh peserta didik sehingga akan muncul semangat baru yang

lebih saat melakukan permainan. Dengan permainan akan mampu membangun konsentrasi peserta didik untuk dapat berpikir dan bertindak lebih baik dan lebih efektif.

d. Teknik Penerapan Metode *Ice Breaker* dalam Pembelajaran

Teknik penerapan metode *ice breaker* sangat diperlukan dalam proses pembelajaran di kelas, terutama dalam pembelajaran.

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

Vinda (2018: 7) metode *ice breaker* digunakan untuk penciptaan suasana belajar dari pasif ke aktif, dari kaku menjadi gerak (akrab), dan dari jenuh menjadi riang (segar).

Menurut Sumardani (2014: 2) teknik penerapan metode *ice breaker* ini mengutamakan suasana belajar mengajar yang ceria, semangat, dan tidak membosankan. Penerapan teknik metode *ice breaker* ini dapat melatih kerjasama antar peserta didik, menjadikan peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran dan dapat belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana menyenangkan.

Sunarto (2012: 106) penerapan metode *ice breaker* dapat dibagi dalam tiga kegiatan pembelajaran sebagai berikut.

- 1) Penerapan metode *ice breaker* secara spontan dalam proses pembelajaran.

Metode *ice breaker* dapat dilakukan secara spontan atau tanpa persiapan atau tanpa direncanakan terlebih dahulu oleh pendidik. Seorang pendidik yang tanggap terhadap kondisi peserta didik tentu akan segera mengambil tindakan terhadap kondisi dan situasi pembelajaran yang kurang kondusif. Metode *ice breaker* diberikan secara spontan adalah dengan tujuan antara lain untuk.

- a) Memusatkan kembali perhatian peserta didik.
- b) Memberikan semangat baru pada saat peserta didik mencapai titik jenuh.
- c) Mengalihkan perhatian terhadap fokus materi pelajaran yang berbeda.

Metode *ice breaker* yang dilaksanakan secara spontan memiliki beberapa keunggulan, yaitu.

- a) Lebih kontekstual dengan situasi dan kondisi pembelajaran yang dihadapi saat itu.
- b) Pendidik lebih kreatif memanfaatkan kondisi peserta didik untuk melakukan metode *ice breaker* secara interaktif.
- c) Kejenuhan yang dialami peserta didik cepat segera dapat diatasi.

- 2) Metode *ice breaker* di awal kegiatan pembelajaran
 Pada kegiatan awal pembelajaran biasanya anak masih dalam kondisi segar, kecuali sebelumnya ada mata pelajaran lain. Kondisi yang masih segar seperti ini dapat menggunakan metode *ice breaker* tipe ringan, yaitu dengan menepuk-nepuk punggung tangan dengan punggung tangan, telapak kaki dengan telapak kaki, atau kebalikannya telapak tangan dengan telapak kanan dengan punggung kaki dengan punggung kaki. Dapat juga diisi dengan berbagai tepuk sesuai dengan mata pelajaran yang akan dilakukan. Metode *ice breaker* yang direncanakan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) memiliki kelebihan-kelebihan yang tidak dimiliki pada metode *ice breaker* spontan, antara lain.

- a) Metode *ice breaker* dapat dipilih secara lebih tepat, baik dalam menyesuaikan materi pembelajaran maupun ketepatan dalam memenuhi prinsip-prinsip penggunaan metode *ice breaker* dalam pembelajaran.
- b) Ada kesempatan bagi pendidik untuk belajar terlebih dahulu terhadap metode *ice breaker* yang belum dikuasainya.
- c) Metode *ice breaker* yang dipersiapkan lebih sinkron dengan strategi pembelajaran yang dipilih pendidik saat itu.
- d) Metode *ice breaker* terasa lebih menyatu dengan proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

- 3) Metode *ice breaker* pada inti kegiatan pembelajaran
 Pada kegiatan inti pembelajaran merupakan saat di mana peserta didik harus terus memusatkan perhatian selama jam pembelajaran berlangsung. Penggunaan metode *ice breaker* pada inti pembelajaran harus dilakukan dengan ketentuan sebagai berikut.
 - a) Metode *ice breaker* digunakan pada saat pergantian sesi atau pergantian kegiatan. Metode *ice breaker* hendaknya jangan digunakan pada saat tengah-tengah kegiatan, seperti pada saat diskusi, kerja kelompok, demonstrasi dan lain-lain.
 - b) Metode *ice breaker* dilakukan pada saat peserta didik mengalami kejenuhan atau kebosanan dalam menjalankan tugas belajar. Hal ini diperlukan untuk mengembalikan stamina kepada peserta didik agar dapat optimal dalam mengikuti proses pembelajaran.
 - c) Metode *ice breaker* juga dapat digunakan untuk memberikan penguatan materi pembelajaran yang sedang diberikan. Biasanya metode *ice breaker* yang dapat digunakan untuk penguatan adalah jenis yel-yel ataupun jenis lagu.
- 4) Metode *ice breaker* pada akhir kegiatan pembelajaran
 Walaupun pelajaran sudah selesai metode *ice breaker* masih dianggap perlu. Metode *ice breaker* pada akhir pembelajaran berfungsi antara lain untuk.
 - a) Memberikan penguatan tentang pemahaman konsep pelajaran yang baru saja dilaksanakan.
 - b) Mengakhiri kegiatan dengan penuh kegembiraan
 - c) Memotivasi peserta didik untuk selalu senang mengikuti pelajaran berikutnya.

Fanani (2010: 69) metode *ice breaker* dapat dilakukan dalam berbagai bentuk aktivitas, misalnya dalam bentuk cerita lucu dan bermakna dari pendidik, tebakan berhadiah, ataupun permainan(*game*). Aktivitas bisa dilakukan dalam waktu antara 5-15 menit tergantung pada kebutuhan. Selain itu, metode *ice breaker* dapat dilaksanakan secara terencana dengan langkah-langkah pembelajaran tersusun secara sistematis dan termuat dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), serta dapat dilakukan kapan saja

tergantung pada kondisi dan keperluan. Dalam pelaksanaannya harus membutuhkan keterampilan dan kreativitas pendidik, terutama dalam memilih aktivitas yang tepat sesuai dengan kebutuhan.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, peneliti menyimpulkan bahwa teknik penerapan metode *ice breaker* dapat dilakukan diawal kegiatan pembelajaran, dikegiatan inti pembelajaran atau diakhir kegiatan pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti melaksanakan metode *ice breaker* jenis *games* pada kegiatan inti pembelajaran agar peserta didik dapat memusatkan perhatian selama jam pembelajaran berlangsung.

e. Langkah-langkah Metode *Ice Breaker*

Secara keseluruhan menurut Gagne (dalam Suparman, 2012: 46) menjabarkan langkah-langkah metode *ice breaker* adalah.

- 1) *Gaining attention* (menarik perhatian).
- 2) *Informing learners of the objective* (menjelaskan tujuan pembelajaran).
- 3) *Stimulating recall of prior learning* (mengingatn pengetahuan sebelumnya).
- 4) *Presenting the stimulus* (memberi stimulus).
- 5) *Providing learning guidance* (memberi petunjuk belajar),
- 6) *Eliciting performance* (memfasilitasi berkembangnya kinerja)
- 7) *Providing feedback* (memberi umpan balik).

Sunarto (2012: 107) cara-cara yang dilakukan untuk mengakhiri sebuah pelajaran agar peserta didik mengingat apa yang telah dipelajari dan memahami cara menerapkannya dimasa mendatang.

Ada beberapa teknik yang dapat dilakukan, antara lain.

- 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.

Sutikno (2014: 44) langkah metode *ice breaker* adalah menentukan jenis kegiatan bermain yang akan dipilih sangat tergantung kepada tujuan dan tema yang telah ditetapkan sebelumnya.

- 1) Penentuan jenis kegiatan bermain diikuti dengan jumlah peserta kegiatan bermain.
- 2) Selanjutnya ditentukan tempat dan ruang bermain yang akan digunakan.
- 3) Apakah di dalam atau di luar ruangan kelas, hal itu sepenuhnya tergantung pada jenis permainan yang dipilih.

Dari beberapa pendapat ahli diatas peneliti menggunakan langkah-langkah menurut teori Sunarto yaitu 1) peninjauan, 2) penilaian diri, 3) perencanaan masa mendatang, dan 4) ungkapan perasaan terakhir. Peneliti mengambil pendapat ini karena pembelajaran menjadi terarah, membangun kembali suasana belajar yang menyenangkan dan menjaga stabilitas kondisi fisik dan psikis peserta didik.

f. Kelebihan dan Kelemahan Metode *Ice Breaker*

Metode pembelajaran pasti ada yang namanya kekurangan dan kelebihannya masing-masing, termasuk metode *ice breaker* ini.

Menurut Sunarto (2012: 10) kelebihan dari metode *ice breaker* yaitu.

- 1) Membuat waktu panjang terasa cepat.
- 2) Membawa dampak menyenangkan dalam pembelajaran.
- 3) Dapat digunakan secara spontan atau terkonsep.
- 4) Membuat suasana kompak dan menyatu

Sedangkan kelemahan metode *ice breaker* yaitu penerapan dengan kondisi ditempat masing-masing.

Suparman (2012: 48) kelebihan metode *ice breaker* adalah peserta didik dalam proses pembelajaran khususnya konsep interaksi sosial dengan bentuk pembelajaran yang baru yang menyenangkan lebih baik dan lebih aktif dalam proses belajar. Kelemahan metode *ice breaker* dalam pelaksanaannya pembelajaran dengan penerapan metode *ice breaker* sangat ditentukan oleh partisipasi peserta didik. Hal tersebut sangat bergantung pada peran pendidik dalam memotivasi peserta didik untuk ikut berpartisipasi dalam melakukan proses pembelajaran. Jika proses ini gagal maka keseluruhan dalam proses pembelajaran akan gagal dilakukan.

Sutikno (2014: 44) kelebihan metode *ice breaker* ialah

membangkitkan minat peserta didik, memupuk dan mengembangkan rasa kerja sama peserta didik, mengembangkan kreativitas peserta didik, dan menumbuhkan kesadaran peserta didik. Sedangkan kelemahannya adalah peserta didik menjadi keasyikan bermain dan lupa akan pelajaran.

Dari beberapa ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari metode *ice breaker* adalah membangkitkan minat peserta didik, memupuk dan mengembangkan rasa kerja sama peserta didik, mengembangkan kreativitas peserta didik, dan menumbuhkan kesadaran peserta didik. Sedangkan kelemahannya adalah pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan metode *ice breaker*

sangat ditentukan oleh partisipasi peserta didik dan jika terlalu lama peserta didik menjadi keasyikan bermain.

7. Metode *Ice Breaker* Jenis *Games*

a. Pengertian Metode *Ice Breaker* Jenis *Games*

Metode *ice breaker* jenis *games* yang baik dapat membuat suatu pembelajaran menjadi menyenangkan. Metode *ice breaker* jenis *games* adalah kegiatan yang dapat dilakukan diawal atau ditengah-tengah kegiatan belajar mengajar untuk mencairkan suasana, membangun kesiapan belajar, atau memacu peserta didik untuk memahami materi. Rifa (2012: 29) metode *ice breaker* jenis *games* adalah suatu jenis game yang dilakukan untuk memecah kebosanan peserta didik. Ciri utama *game* ini ialah dilakukan dalam waktu yang relatif singkat, tidak membutuhkan banyak persiapan, alat, dan bahan, serta berfungsi mengembalikan semangat peserta didik.

Menurut Said (2010: 2) metode *ice breaker* jenis *games* adalah permainan atau kegiatan yang berfungsi untuk mengubah suasana kebekuan dalam kelompok. Sunarto (2012: 53) metode *ice breaker* jenis *games* adalah pembelajaran memecahkan kebekuan suasana, agar proses pelatihan atau pembelajaran menjadi lebih efektif dan yang paling membuat peserta didik menjadi heboh. Melalui permainan suasana menjadi cair sehingga kondisi belajar menjadi kondusif.

Syam (2010: 152) metode *ice breaker* jenis *games* adalah suatu aktivitas kecil dalam suatu acara yang bertujuan agar

peserta mengenal peserta lain dan merasa nyaman dengan lingkungan barunya. Kegiatan ini biasanya berupa suatu humor, kadang berupa kegiatan yang cenderung memalukan, kegiatan berupa informasi, pencerahan, atau dapat juga dalam bentuk permainan sederhana. Selanjutnya metode *ice breaker* bisa diartikan sebagai usaha untuk memecahkan atau mencairkan suasana yang kaku seperti es agar menjadi lebih nyaman mengalir dan santai.

Dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa metode *ice breaker* jenis *games* adalah permainan atau kegiatan yang berfungsi untuk mengubah kebekuan dalam kelompok. Metode *ice breaker* jenis *games* dapat diartikan suatu aktivitas kecil yang bertujuan agar peserta didik mengenal peserta didik lain dan merasa nyaman dengan lingkungan barunya dan sebagai usaha mencairkan suasana yang kaku seperti es agar menjadi lebih nyaman mengalir dan santai.

b. Macam-macam Metode *Ice Breaker* Jenis *Games*

Metode *ice breaker* digunakan untuk menghilangkan ketegangan peserta didik dan menstimulus antusiasme peserta didik untuk siap mengikuti seluruh kegiatan. Menurut Parasanti (2018: 9) macam-macam metode *ice breaker* jenis *games* adalah sebagai berikut.

- 1) Siapa dia ?
Permainan ini bertujuan agar peserta didik saling mengenal satu sama lain, melatih ingatan peserta didik dan melatih peserta didik untuk bersosialisasi.
Petunjuk.
 - a) Minta semua peserta untuk berdiri dan membentuk barisan berkelompok.
 - b) Minta seorang peserta untuk memperkenalkan nama dan satu hal lain mengenai dirinya dalam bentuk satu kalimat pendek (tidak boleh lebih dari 6 kata), misal: Nama saya Retno, fasilitator P2KP. Nama saya Rachman, Kader Komunitas.

- c) Mintalah peserta kedua untuk mengulang kalimat peserta pertama, baru kemudian memperkenalkan dirinya sendiri, misal : teman saya Retno, fasilitator, saya Mika, pendidik sekolah.
 - d) Peserta ketiga harus mengulang kalimat 2 peserta sebelumnya sebelum memperkenalkan diri, demikian seterusnya sampai seluruh peserta memperoleh gilirannya.
 - e) Apabila peserta tidak dapat mengingat nama dan apa yang dikatakan 2 peserta lainnya, maka ia harus menanyakan langsung pada yang bersangkutan : ‘siapa nama anda?’ atau “siapa nama anda dan apa yang anda katakan tadi ?”
- 2) Kisah angka angka
- Permainan ini dipakai agar peserta mengenal satu sama lain dengan cara santai dan menghapuskan kekakuan. Petunjuk.
- a) Mintalah seluruh peserta berhitung dari nomor 1 dan seterusnya sampai selesai (habis).
 - b) Minta setiap peserta mengingat nomor urutnya masing-masing, jika perlu lakukan pengujian dengan menyebut secara acak beberapa angka dan minta peserta yang disebut nomornya untuk menyahut ‘ya’!, atau tunjuk beberapa orang peserta secara acak dan tanyakan ia nomor urut berapa.
 - c) Tegaskan sekali lagi apakah mereka benar-benar mengingat nomor urutnya masing-masing.
 - d) Setelah yakin, jelaskan bahwa anda akan menyampaikan suatu berita atau suatu cerita tertentu di mana dalam sepanjang cerita itu akan disebut sejumlah angka-angka.
 - e) Peserta yang disebut angka atau nomor urutnya diminta segera berdiri dan langsung meneriakkan namanya keras-keras kepada seluruh peserta lain. Jika terlambat 3 detik, peserta dikenakan hukuman ramai-ramai oleh peserta lain.
 - f) Tanyakan kepada peserta apakah mereka paham peraturan tersebut?, jika perlu ulangi sekali lagi dan berikan contoh.
 - g) Mulai bercerita, misalnya : saudara-saudara, latihan ini sebenarnya sudah direncanakan sejak lima bulan yang lalu, tapi karena beberapa hal, barulah tiga bulan yang lalu ada kejelasan dan kemudian dipersiapkan oleh delapan orang panitia...dst. Atau cerita lain yang anda karang sendiri pada saat itu (yang penting, dalam cerita itu ada disebutkan angka-angka nomor urut peserta setiap satu kalimat atau setiap selang satu menit).

- h) Lakukan sampai separuh peserta tersebut nomornya atau seluruhnya (bergantung kepada kecepatan anda dan peserta dan sesuai dengan waktu yang tersedia).
 - i) Lakukan diskusi dengan peserta tentang apa makna permainan ini dan dapat digunakan untuk apa saja dalam kegiatan latihan, termasuk perasaan-perasaan peserta sendiri. Kemudian disimpulkan.
- 3) Mencari jodoh
Petunjuk.
- a) Buatlah kalimat pendek yang berhubungan dengan materi pelajaran yang akan diberikan, misal: Bersama Membangun Kepedulian. Kalimat yang dibuat sebanyak setengah dari jumlah peserta, kalau peserta 20 orang, harus disediakan 10 kalimat.
 - b) Pecahlah kalimat tersebut ke dalam dua bagian dan ditulis di kertas, satu kertas berisi kalimat Bersama Membangun dan satu kertas berisi kata Kepedulian.
 - c) Gulunglah kedua kertas yang berisi tulisan tadi.
 - d) Bagikan kertas-kertas tergulung yang sudah disiapkan sebanyak jumlah peserta (apabila peserta ganjil, maka berpasangan dengan pemandu sendiri).
 - e) Minta peserta untuk membuka gulungan kertas masing-masing dan membaca isinya yaitu sepotong kalimat yang belum lengkap.
 - f) Minta peserta untuk mencari pasangannya masing-masing agar kalimat itu menjadi lengkap.
 - g) Minta setiap pasangan berkenalan dan mendiskusikan arti kalimat tersebut.
 - h) Minta peserta berkumpul lagi dan setiap pasangan memperkenalkan pasangannya dan menyampaikan arti kalimat kepada peserta yang lain.
- 4) Berdirilah jika...
Petunjuk.
- a) Minta semua peserta untuk duduk membentuk lingkaran, lalu pemandu berdiri di tengah.
 - b) Jelaskan kepada peserta bentuk permainannya, yaitu setiap pemandu mengucapkan kalimat, peserta mengucapkan kalimat, peserta diminta berdiri apabila kalimat itu sesuai dengan dirinya; misal : “ Keluarga saya adalah keluarga pedagang”; “ Saya seorang perempuan yang berani bicara di depan publik...” dsb.
 - c) Ucapkan kalimat-kalimat yang relevan dengan keadaan peserta (jangan sampai ada peserta yang tidak pernah berdiri), contoh kalimat misalnya: Saya adalah petugas lapangan.
Saya lahir di pedesaan.
Saya memiliki *hobby* membaca, dsb.

- d) Setelah selesai, minta seluruh peserta untuk memperkenalkan nama, asal, dan hal lain yang berkenaan dengan dirinya secara singkat.
- 5) Adu panjang, besar dan tinggi
Permainan ini bermanfaat untuk membuat suasana menjadi segar dan menumbuhkan semangat baru.
Petunjuk.
 - a) Ajaklah semua peserta berdiri dan minta mereka membagi diri menjadi 2-3 kelompok.
 - b) Susunlah 3 kelompok itu secara berjajar. Lalu jelaskan bahwa 3 kelompok itu akan berlomba satu sama lainnya untuk masing-masing perintah dari wasitnya (berperan sebagai wasit adalah pemandu atau salah seorang peserta).
 - c) Setelah semua menyiapkan kelompoknya masing-masing, segera mulai permainan.

Catatan.

Mereka berhak menggunakan apa saja untuk menang dan menjadi kelompok yang tertinggi, terlebar dan terpanjang. Misalnya saat lomba ada peserta laki-laki yang sampai melepas kaos-kaos untuk digunakan sebagai penyambung tangan supaya barisannya paling panjang. Jika selesai permainan, anda bisa menanyakan, misalnya: “kenapa kelompok A bisa mancapai panjang hingga ke luar ruangan padahal anggotanya sama-sama 5 orang, itu untuk membuat peserta menikmati permainan dan melihat sesuatu yang tidak sekedar permainan”.

Dari beberapa macam jenis *games* metode *ice breaker*, peneliti menggunakan jenis *games* “Siapa Dia”, karena membuat peserta didik saling mengenal satu sama lain, melatih ingatan peserta didik, menumbuhkan rasa tanggung jawab pada diri peserta didik, serta saling mendorong satu sama lain untuk berprestasi dan melatih peserta didik untuk bersosialisasi.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh seorang peneliti haruslah memiliki keterkaitan dengan penelitian lain yang telah dilakukan sebelumnya. Penelitian yang

relevan dengan penelitian ini antara lain.

1. Husna, (2018) dengan judul Pengaruh *Ice Breaker* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik MI Al-Ishlah Tiudan Gondang Tulungagung. Hasil pengaruh *ice breaker* terhadap hasil belajar diperoleh dengan hasil uji manova angket motivasi diperoleh nilai Sig < 0,05 yaitu 0,000 < 0,05 sehingga H_a diterima, artinya ada pengaruh yang signifikan *ice breaker* terhadap hasil belajar peserta didik MI Al-Ishlah Tiudan Gondang Tulungagung.

Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, yaitu kedua penelitian menerapkan metode *ice breaker* untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar. Namun kedua penelitian ini memiliki perbedaan yaitu pada penelitian tersebut menggunakan sampel sekolah MI dan adanya pengaruh motivasi sedangkan peneliti menggunakan sampel kelas V SD Negeri.

2. Sumardani (2014) dengan judul Pengaruh Penerapan Teknik *Ice Breaker* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar. Berdasarkan perhitungan uji-t menggunakan rumus *Separated varian*, diperoleh t_{hitung} sebesar 2,47 dan t_{tabel} ($\alpha = 5\%$ dan $dk = 30 + 30 - 2 = 58$) sebesar 2,002. Karena $t_{hitung} (2,47) > t_{tabel} (2,002)$, maka H_a diterima, yang berarti bahwa penerapan metode *ice breaker* memberikan pengaruh yang sedang terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika di kelas III Sekolah Dasar Negeri 20 Pontianak Selatan.

Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu kedua penelitian menerapkan teknik/metode *ice breaker* untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar.

Namun kedua penelitian ini memiliki perbedaan yaitu pada penelitian tersebut menggunakan sampel kelas III SD Negeri sedangkan peneliti menggunakan sampel kelas V SD Negeri.

3. Bahri (2018) dengan judul Pengaruh Penerapan *Ice Breaking* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Plus Darul Hufadz Sumedang. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan dengan nilai $t_{hitung} = 3,43 > t_{tabel} = 1,99$ pada taraf signifikan 5%, artinya $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka disimpulkan bahwa *ice breaking* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik.

Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu kedua penelitian menerapkan metode *ice breaker* terhadap hasil belajar. Namun kedua penelitian ini memiliki perbedaan yaitu pada penelitian tersebut menggunakan sampel kelas III MI, sedangkan peneliti menggunakan sampel kelas V SD Negeri.

C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir merupakan kesimpulan untuk mengetahui adanya pengaruh antara variabel-variabel yang ada dalam penelitian. Menurut Sugiyono (2014: 60) kerangka pikir yang baik akan menjelaskan secara teoritis keterkaitan antar variabel yang akan diteliti sehingga perlu dijelaskan hubungan antara variabel *independen* dan *dependen*. Sugiyono (2014: 91) kerangka pikir

merupakan metode konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah penting. Arikunto (2013: 99) kerangka pikir adalah bagian dari teori yang menjelaskan tentang alasan atau argumen bagi rumusan hipotesis, akan menggambarkan alur pemikiran peneliti dan memberikan penjelasan kepada orang lain, tentang hipotesis yang diajukan.

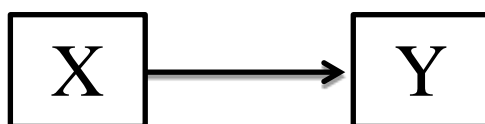
Kegiatan awal penelitian ini ialah dengan penelitian pendahuluan dengan melakukan studi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Masalah dalam penelitian ini yaitu rendahnya nilai rata-rata kelas pada hasil belajar tematik, peserta didik belum terbiasa atau kesulitan dengan adanya pembelajaran kurikulum 2013 atau tematik sehingga menganggap pelajaran tematik adalah pelajaran yang sulit, peran pendidik sangat dominan menyebabkan peserta didik kurang aktif, pembelajaran yang dilakukan pendidik di kelas kurang menarik sehingga peserta didik cepat merasa bosan dan mengantuk karena pendidik hanya menggunakan model pembelajaran konvensional yaitu metode ceramah, tanya jawab, diskusi dan penugasan. Selain itu pendidik belum menggunakan metode pembelajaran dengan baik dan pendidik belum pernah menggunakan *ice breaker* jenis *games* dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan masalah tersebut, peneliti melakukan penelitian eksperimen pada kelas V B dengan menerapkan metode *ice breaker* jenis *games* dan kelas V A sebagai kelas kontrol dengan menerapkan model pembelajaran konvensional yaitu metode ceramah, diskusi, tanya jawab dan penugasan. Pelaksanaan penelitian diawali dengan melakukan *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas

kontrol untuk mengetahui sejauh mana kemampuan peserta didik sebelum mengikuti proses pembelajaran. Setelah melakukan *pretest*, kemudian dilakukan pembelajaran dengan menerapkan metode *ice breaker* jenis *games* pada kelas eksperimen dan model pembelajaran konvensional pada kelas kontrol. Setelah dilakukan proses pembelajaran, kemudian diberikan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar tematik dari pembelajaran kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil dari pembelajaran menggunakan metode *ice breaker* jenis *games* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar tematik peserta didik di kelas eksperimen yaitu kelas V B.

Berdasarkan pokok pemikiran di atas, kemungkinan bahwa penerapan metode *ice breaker* jenis *games* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Hubungan antar variabel-variabel dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar alur kerangka pikir berikut.

Gambar 1. Kerangka Pikir



Keterangan:

X = Penerapan metode *ice breaker* jenis *games*.

Y = Hasil belajar tematik peserta didik.

→ = Pengaruh antar variabel (X dan Y).

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan landasan teori dan kerangka pikir di atas, maka hipotesis penelitian ini adalah “Terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan *ice breaker* jenis *games* terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas V SD Negeri 5 Metro Pusat”.

III. METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian merupakan suatu cara untuk melakukan pengamatan dengan pemikiran yang tepat secara terpadu melalui tahapan-tahapan yang disusun secara ilmiah untuk mencari, menyusun serta menganalisis dan menyimpulkan data-data. Rancangan penelitian dalam penelitian ini meliputi.

1. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian kuantitatif, yaitu suatu penelitian yang lebih menekankan analisisnya pada data-data numerikal (angka) yang diolah dengan metode statistika. Menurut Sugiyono (2015: 16) penelitian kuantitatif diartikan sebagai penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk uji hipotesis yang telah ditetapkan.

Suranto (2009: 25) pendekatan kuantitatif yaitu suatu penelitian yang lebih menekankan analisisnya pada data numerikal yang diolah dengan metode statistik. Arikunto (2013:27) penelitian kuantitatif dituntut menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan hasilnya.

Menurut pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pendekatan penelitian kuantitatif adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu dengan tujuan menguji hipotesis dengan menampilkan data berupa angka pada hasilnya.

2. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang mencari pengaruh dari suatu perlakuan yang diberikan. Menurut Arikunto (2013: 272) penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari *treatment* pada subjek yang diselidiki. Sugiyono (2014: 107) penelitian eksperimen yaitu penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Sanjaya (2013: 85) penelitian eksperimen adalah jenis penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh dari suatu tindakan atau perlakuan tertentu yang sengaja dilakukan terhadap suatu kondisi tertentu.

Menurut pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dilakukan untuk mengetahui pengaruh suatu tindakan atau variabel terhadap variabel lain. Objek penelitian ini adalah pengaruh metode *ice breaker* jenis *games* (X) terhadap hasil belajar tematik peserta didik (Y). Subjek penelitian adalah peserta didik kelas V SD Negeri 5 Metro Pusat.

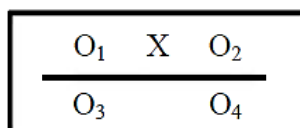
3. Desain Penelitian

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

Sugiyono (2014: 73), terdapat beberapa bentuk desain eksperimen yaitu: *pre-exspermental design*, *true experimental design*, *factorial design*, dan *quasi experimental design*. Ciri utama dari *quasi experimental design* adalah pengembangan dari *true experimental design*, yang mempunyai kelompok kontrol namun tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel dari luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

Syamsudin dan Damayanti (2011: 116) bentuk desain eksperimen ini merupakan pengembangan dari *true eksperimental design*, yang sulit dilaksanakan. Desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Desain penelitian *non-equivalent control group design* dapat digambarkan sebagai berikut.

Gambar 2. Nonequivalent Control Group Design



Keterangan:

- O_1 : nilai *pretest* kelompok yang diberi perlakuan (eksperimen).
- O_2 : nilai *posttest* kelompok yang diberi perlakuan (eksperimen).
- O_3 : nilai *pretest* kelompok yang tidak diberi perlakuan (kontrol).

O_4 : nilai *posttest* kelompok yang tidak diberi perlakuan (kontrol).
 X : perlakuan metode *ice breaker* jenis *ice breaker*.
 (Sumber: Sugiyono, 2010: 116)

Pelaksanaan *pretest* sebelum melakukan perlakuan baik untuk kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol (O_1 , O_3) dapat digunakan sebagai dasar dalam menentukan perubahan. Pemberian *posttest* pada akhir perlakuan akan menunjukkan seberapa jauh akibat dari perlakuan (X). Hal itu dilakukan dengan mencari perbedaan skor $O_2 - O_1$ sedangkan pada kelompok kontrol ($O_4 - O_3$), perbedaan itu bukan karena perlakuan. Perbedaan O_2 dan O_4 akan memberikan gambaran lebih baik akibat perlakuan X , setelah memperhitungkan selisih O_3 dan O_1 .

Setelah diketahui tes awal dan tes akhir maka dihitung selisihnya yaitu.

$$O_2 - O_1 = Y_1$$

$$O_4 - O_3 = Y_2$$

Keterangan:

Y_1 : hasil belajar tematik peserta didik yang mendapat perlakuan metode *ice breaker* jenis *games*.

Y_2 : hasil belajar tematik peserta didik tanpa perlakuan.

4. Prosedur Penelitian

Prosedur dalam penelitian ini terdiri dari 3 tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir penelitian.

a. Tahap persiapan penelitian

Langkah-langkah dalam tahap persiapan penelitian antara lain.

- 1) Melaksanakan penelitian pendahuluan.
- 2) Merumuskan masalah dari hasil penelitian pendahuluan.

- 3) Memilih dua kelompok subjek untuk dijadikan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen yang mendapat perlakuan berupa penerapan metode *ice breaker* jenis *games* dan kelompok kontrol tanpa perlakuan.
- 4) Menetapkan standar kompetensi, kompetensi dasar serta tema bahasan yang akan digunakan dalam penelitian.
- 5) Membuat perangkat pembelajaran berupa pemetaan, silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan lembar kerja peserta didik (LKPD).
- 6) Membuat kisi-kisi instrumen penelitian.
- 7) Membuat instrumen penelitian berupa soal pilihan ganda.
- 8) Melakukan uji coba instrumen tes pada kelas V C dengan jumlah responden 29 peserta didik di SD Negeri 5 Metro Pusat.
- 9) Menganalisis item-item instrumen dengan cara menguji validitas dan reliabilitas instrumen.

b. Tahap pelaksanaan penelitian

Langkah-langkah dalam tahap pelaksanaan penelitian antara lain.

- 1) Memberikan *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- 2) Mengadakan perlakuan pada kelas eksperimen dengan menerapkan metode *ice breaker* jenis *games*.
- 3) Melaksanakan pembelajaran di kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran konvensional, yaitu metode ceramah, diskusi, tanya jawab dan penugasan.

- 4) Memberikan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan tujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar tematik peserta didik kelas eksperimen setelah diberi perlakuan dan hasil belajar tematik peserta didik kelas kontrol tanpa perlakuan.

c. Tahap akhir penelitian

Langkah-langkah dalam tahap akhir penelitian antara lain.

- 1) Melakukan analisis dan pengolahan data hasil penelitian pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan perhitungan statistik untuk mengetahui pengaruh penerapan metode *ice breaker* jenis *games* terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas V SD Negeri 5 Metro Pusat
- 2) Menarik kesimpulan untuk menjawab pertanyaan di dalam penelitian.
- 3) Menyusun laporan penelitian.

B. Setting Penelitian

Tempat, Waktu dan Subjek Penelitian

1. Tempat Penelitian

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.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini telah 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.

3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelas V SD Negeri 5 Metro Pusat Tahun 2018/2019.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Apabila ingin menyimpulkan suatu hasil yang dapat dipercaya dan tepat untuk objek penelitian, maka populasi adalah hal yang penting dan perlu mendapat perhatian dengan seksama. Menurut Sugiyono (2016: 215) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kesimpulannya. Yusuf (2014: 144) populasi merupakan keseluruhan atribut; dapat berupa manusia, objek, atau kejadian yang menjadi fokus penelitian. Pasolong (2013: 100) populasi adalah keseluruhan atau *univers* yang ciri-ciri atau karakteristiknya dapat ditarik untuk menjadi suatu sampel dalam penelitian.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian peneliti dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang ditentukan. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri 5 Metro Pusat terdiri dari 29 peserta didik kelas eksperimen, 28 peserta didik kelas kontrol dengan jumlah 57 peserta didik.

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2015: 118) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi Arikunto (2013: 131) sampel adalah pemilihan sejumlah subjek penelitian sebagai wakil dari populasi yang diteliti. Jadi dapat disimpulkan, sampel adalah contoh yang diambil dari sebagian populasi penelitian yang dapat mewakili populasi.

Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2014: 85) menentukan jumlah sampel penelitian menggunakan teknik sampling jenuh yaitu teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Sugiyono (2014: 124) *purposive sampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas V B yang dijadikan sebagai sampel dengan alasan karena nilai rata-rata kelas V B lebih rendah daripada nilai rata-rata kelas V A. Kelas V B berjumlah 29 peserta didik sebagai kelas eksperimen yang diberi perlakuan metode *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.

D. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian erat kaitanya dengan sesuatu yang ingin diteliti.

Menurut Sugiyono (2010: 60) menjelaskan bahwa variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh

peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Terdapat dua macam variabel dalam penelitian ini yaitu.

1. Variabel bebas atau variabel *independen*.

Sugiyono (2016: 39) variabel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu penggunaan metode pembelajaran *ice breaker* jenis *games* (X).

2. Variabel terikat atau variabel *dependen*.

Sugiyono (2016: 39) variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu hasil belajar tematik peserta didik (Y).

E. Definisi Variabel

1. Definisi Konseptual

Definisi konseptual adalah penarikan batasan yang menjelaskan suatu konsep secara singkat, jelas dan tegas. Definisi konseptual dalam penelitian ini adalah.

a. Metode *ice breaker* jenis *games*

Metode *ice breaker* jenis *games* adalah permainan atau kegiatan yang berfungsi untuk mengubah suasana kebekuan dalam kelompok agar peserta didik mengenal peserta didik yang lain dan merasa nyaman dengan lingkungan barunya dan sebagai usaha untuk memecahkan

atau mencairkan suasana yang kaku seperti es agar menjadi lebih nyaman mengalir dan santai. Metode *ice breaker* jenis *games* “Siapa Dia” dibagi secara kelompok kecil yang berjumlah 5-6 peserta didik. Permainan ini secara bergantian memperkenalkan nama dan tugasnya. Peserta didik yang berada di urutan pertama memperkenalkan nama dan tugasnya kemudian peserta didik yang selanjutnya mengulang kalimat dari peserta didik yang sebelumnya dan memperkenalkan diri beserta tugasnya. Peserta didik yang berada di urutan terakhir harus bisa menyebutkan seluruh nama kelompoknya yang ada, dan juga memperkenalkan dirinya sendiri. Tujuan dari pembelajaran ini yaitu agar peserta didik saling mengenal satu sama lain, melatih ingatan peserta didik, menumbuhkan rasa tanggung jawab pada diri peserta didik, serta saling mendorong satu sama lain untuk berprestasi dan melatih peserta didik untuk bersosialisasi.

b. Hasil belajar

Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada peserta didik sebagai hasil dari proses pembelajaran dan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dilakukanlah evaluasi atau pemberian tes setelah proses pembelajaran. Tes yang dimaksud adalah hasil belajar peserta didik dalam ranah kognitif.

2. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah memberikan pengertian terhadap konstruk atau variabel dengan menspesifikasikan kegiatan atau tindakan yang

diperlukan peneliti untuk mengukur atau memanipulasinya. Definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Metode *ice breaker* jenis *games*

Metode *ice breaker* jenis *games* merupakan salah satu jenis metode pembelajaran. Proses pembelajaran ini melibatkan semua peserta didik aktif dalam melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah metode *ice breaker* jenis *games* menurut teori Sunarto (2012: 107) yaitu.

- 1) Peninjauan: mengingat dan mengikhtisarkan apa yang telah dipelajari.
 - a) Peserta didik ditempatkan dalam kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5-6 peserta didik.
 - b) Pendidik meminta peserta didik menganalisis bacaan “Peristiwa Kedatangan Bangsa Barat”.
 - c) Peserta didik membaca dalam hati selama 5 menit.
 - d) Pendidik menunjuk satu peserta didik untuk membacakan bacaan tersebut dan meminta peserta didik lain menyimak. Bacaan tersebut dibaca secara bergantian dan bersambung oleh semua peserta didik.
- 2) Penilaian-diri: mengevaluasi perubahan-perubahan pengetahuan, keterampilan atau sikap.
 - a) Peserta didik berdiskusi dan menjawab pertanyaan pada buku peserta didik sesuai dengan bacaan.

- b) Jawaban peserta didik disajikan secara kronologis sesuai dengan kolom pada buku peserta didik.
- 3) Perencanaan masa mendatang: menentukan bagaimana peserta didik akan melanjutkan belajarnya setelah pelajaran berakhir.
- a) Peserta didik bersama kelompoknya melakukan kegiatan metode *ice breaker* dengan *games* “Siapa Dia?”.
 - b) Pendidik memanggil nama kelompok secara acak untuk bermain “Siapa Dia”.
 - c) Peserta didik pada kelompok yang telah dipanggil untuk maju kedepan kelas diminta untuk berdiri dan membentuk barisan.
 - d) Peserta didik yang berada diurutan pertama memperkenalkan nama beserta tugasnya, misalnya nama saya Sadran dan tugas saya sebagai *gold* yaitu mencari kekayaan dengan cara mencari rempah-rempah yang ada di Indonesia.
 - e) Peserta didik yang berada diurutan kedua mengulang kalimat peserta didik yang berada diurutan pertama, kemudian memperkenalkan nama dan tugasnya sendiri, misalnya teman saya yang bernama Sadran bertugas sebagai *gold* yaitu mencari kekayaan yaitu mencari rempah-rempah yang ada di Indonesia dan nama saya Ratu tugas saya sebagai *gospel* yaitu menyebarkan agama pada penduduk daerah yang saya kuasai.

- f) Peserta didik yang berada di urutan ketiga harus mengulang kalimat peserta didik yang berada di urutan pertama dan kedua terlebih dahulu sebelum memperkenalkan nama dan tugasnya sendiri, demikian seterusnya sampai seluruh peserta memperoleh gilirannya.
 - g) Peserta didik yang berada di urutan terakhir harus dapat menyebutkan seluruh nama beserta masing-masing tugasnya dalam kelompok tersebut, dan memperkenalkan nama beserta tugasnya sendiri untuk membuat sebuah kesimpulan.
 - h) Apabila peserta didik yang berada di urutan terakhir tidak dapat mengingat nama dan apa yang dikatakan peserta didik sebelumnya, maka ia harus menanyakan langsung pada yang bersangkutan “Siapa Dia?”.
 - i) Apabila peserta didik yang berada di urutan terakhir dapat menyebutkan seluruh nama beserta masing-masing tugasnya dengan tepat dan tanpa bantuan, maka pendidik akan memberikan point tambahan.
 - j) Pendidik mengajak peserta didik secara bersama-sama membuat kesimpulan.
- 4) Ungkapan perasaan terakhir: menyampaikan pikiran, perasaan dan persoalan yang dihadapi peserta didik pada akhir pelajaran.
- a) Peserta didik mengingat kembali apa yang dipelajari dari permainan games “Siapa Dia”.

- b) Peserta didik mengartikan kembali semboyan 3G (*Gold, Gospel, dan Glory*) dan Ilmu Pengetahuan Teknologi (IPTEK).
- c) Peserta didik secara kelompok membuat cerita pengandaian yang berkaitan dengan kedatangan bangsa-bangsa Eropa di Indonesia dengan melengkapi kalimat rumpang.
- d) Pada akhir kegiatan ini, pendidik mempersilahkan beberapa peserta didik untuk menceritakan hasil kerjanya.

b. Hasil belajar

Hasil belajar pada kegiatan ini difokuskan pada aspek kognitif yang meliputi pengetahuan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), dan analisis (C4). Hasil belajar diketahui dari proses belajar tersebut dilakukanlah evaluasi. Hasil belajar yang dicapai dapat dilihat dari nilai atau skor yang didapat peserta didik setelah mengerjakan tes. Hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik mencakup penilaian penugasan yang berupa hasil *pretest* dan *posttest*.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah awal yang harus dilakukan dari penelitian karena hakekat penelitian adalah mengumpulkan data yang sesungguhnya secara objektif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini akan menggunakan dua cara yaitu.

1. **Non Tes**, akan dilakukan dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan cara turun langsung kelapangan.
2. **Tes**, melalui tes ini akan diketahui pengaruh hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran tematik dengan penerapan metode *ice breaker* jenis *games*.

G. Alat Pengumpulan Data

Alat pengumpulan data adalah teknik atau cara yang dilakukan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dan memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian. Alat pengumpul data yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut.

1. Observasi

Teknik observasi dilakukan peneliti pada saat melaksanakan penelitian pendahuluan. Selain itu teknik ini dilakukan untuk memperoleh data aktivitas peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung.

2. Wawancara

Teknik wawancara digunakan untuk mengumpulkan data empiris mengenai proses pembelajaran di kelas V. Jenis wawancara yang digunakan adalah wawancara terbuka, yaitu wawancara yang memiliki pertanyaan tidak terbatas atau tidak terikat jawabannya. Wawancara ditujukan kepada wali kelas V sebagai narasumber. Wawancara dilakukan di ruang kelas V dengan alat pengumpul data berupa daftar pertanyaan. Adapun pertanyaan-pertanyaan yang digunakan telah

disiapkan sebelumnya agar memperoleh data yang akurat dan terfokus pada tujuan penelitian.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen, berupa dokumen tertulis, gambar, maupun elektronik untuk memperkuat data penelitian. Teknik ini digunakan untuk mengetahui nilai hasil belajar peserta didik dan memperoleh gambar atau foto peristiwa saat kegiatan penelitian berlangsung dan untuk mendapatkan data empiris lainnya.

4. Tes

Tes digunakan untuk mengumpulkan data berupa nilai-nilai hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif, untuk mengetahui seberapa besar tingkat pengetahuan peserta didik dalam pembelajaran tematik. *Pretest* dilakukan pada awal pembelajaran sebelum peserta didik mendapatkan materi dan *posttest* dilakukan pada akhir pembelajaran setelah peserta didik mendapatkan materi

H. Instrumen dan Uji 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.

1. Pengertian Instrumen Tes

Menurut Sanjaya (2014: 251) instrumen tes adalah instrumen atau alat untuk mengumpulkan data tentang kemampuan subjek penelitian dengan

cara pengukuran. Teknik ini digunakan untuk mendapatkan data hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif. Bentuk tes yang diberikan berupa soal pilihan ganda, setiap jawaban benar memiliki skor 1 dan jawaban salah memiliki skor 0.

2. Penyusunan Kisi-kisi Soal Instrumen Tes

Kisi-kisi soal instrument tes yang akan digunakan disusun berdasarkan materi pembelajaran yang telah ditentukan. Kisi-kisi soal instrument tes ini digunakan untuk memudahkan dalam penyusunan instrumen soal tes. Bentuk kisi-kisi soal tes dalam penelitian ini juga tercantum pada indikator dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Teknik tes, akan digunakan untuk mengumpulkan data berupa nilai hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif, dan untuk mengetahui sejauh mana tingkat penguasaan peserta didik.

Jumlah soal setelah instrumen tes dibentuk melalui pengembangan kisi-kisi variabel penelitian adalah berjumlah 40 butir soal. Hal ini beralasan karena ada kemungkinan soal uji coba tersebut ada yang tidak valid, sehingga soal tersebut dieliminasi karena tidak layak diberikan kepada subjek penelitian.

Tabel 2. Kisi-kisi instrumen tes

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan Yang Ingin Dicapai	Ranah Kognitif	No Soal
Bahasa Indonesia 3.5. Menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis	3.5.1. Menjelaskan isi dan informasi sebuah teks secara tepat.	1. Setelah berdiskusi tentang ulasan teks, peserta didik dapat menjelaskan isi	C 1	1, 2, 3, 5,
			C 2	6, 7, 8, 9

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan Yang Ingin Dicapai	Ranah Kognitif	No Soal
menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana.		dan informasi sebuah teks secara tepat.	C 3	10,12, 13, 16,
4.5. Memaparkan informasi penting dari teks narasi sejarah menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana serta kosakata baku dan kalimat efektif.	4.5.1. Membuat ringkasan isi informasi sebuah teks.			
IPA				
3.7. Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari.	3.7.1 Menjelaskan tentang sifat-sifat benda padat, cair, dan gas.	1. Setelah membaca teks, peserta didik dapat menjelaskan tentang sifat-sifat benda padat, cair, dan gas.	C 1 C 2 C 3	25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36,
4.7. Melaporkan hasil percobaan pengaruh kalor pada benda.	4.7.1 Menunjukkan perbedaan sifat wujud benda (padat, cair, dan gas).	2. Setelah melakukan percobaan, peserta didik dapat menunjukkan perbedaan sifat wujud benda (padat, cair, dan gas).	C 4	37, 38, 39, 40
IPS				
3.4. Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	3.4.1 Mengidentifikasi latar belakang kedatangan bangsa-bangsa Eropa di Indonesia secara benar.	1. Setelah membaca teks tentang peristiwa kedatangan bangsa barat di Indonesia, peserta didik dapat	C 1 C 2 C 3	4, 11, 14, 15, 17, 18, 19, 20 21, 22,

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan Yang Ingin Dicapai	Ranah Kognitif	No Soal
4.4 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	4.4.1 Menjelaskan peristiwa kedatangan bangsa-bangsa Eropa di Indonesia dengan menggunakan kosakata baku secara tepat.	mengidentifikasi latar belakang kedatangan bangsa-bangsa Eropa di Indonesia secara benar. 2. Setelah membuat peta pikiran, peserta didik dapat menjelaskan peristiwa kedatangan bangsa-bangsa Eropa di Indonesia dengan menggunakan kosakata baku secara tepat.		23, 24

3. Uji Coba Instrumen Tes

Instrumen tes yang akan diberikan kepada subjek penelitian terlebih dahulu diuji cobakan pada subjek di luar subjek penelitian untuk memperoleh instrumen yang memiliki sifat valid dan reliabel. Uji coba soal instrumen tes dilakukan di kelas V C SD Negeri 5 Metro Pusat dengan jumlah responden 29 peserta didik.

4. Uji Persyaratan Instrumen Tes

Setelah dilakukan uji coba instrumen tes, selanjutnya menganalisis hasil uji coba instrumen. Hal-hal yang dianalisis mencakup:

a. Uji Validitas Tes

Menurut Arikunto (2013: 211) validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkap

data dari variabel yang diteliti secara tepat. Validitas tes yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah validitas isi. Arikunto (2013: 82) validitas isi digunakan apabila mengukur tujuan khusus tertentu yang sejajar dengan materi atau isi pelajaran yang diberikan. Teknis pengujian validitas isi dibantu dengan menggunakan kisi-kisi uji coba instrumen sehingga pengujian validitas dapat dilakukan dengan mudah dan sistematis. Mengukur tingkat validitas soal pada tes objektif digunakan teknik korelasi *point biserial* dengan bantuan *microsoft office excel 2010*. Rumus yang digunakan sebagai berikut.

$$r_{pbi} = \frac{M_p - M_t}{S_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan:

- r_{pbi} : koefisien korelasi *point biserial*
- M_p : mean skor dari subjek-subjek yang menjawab benar item yang dicari korelasi
- M_t : mean skor total
- S_t : simpangan baku
- p : proporsi subjek yang menjawab benar item tersebut
- q : 1-P

(Sumber: Kasmadi dan Sunariah, 2014: 157)

Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$, maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka alat ukur tersebut tidak valid.

b. Uji Reliabilitas

Setelah tes diuji tingkat validitasnya, tes yang valid kemudian diukur tingkat reliabilitasnya. Menurut Yusuf (2014: 242) reliabilitas merupakan konsistensi atau kestabilan skor suatu instrumen

penelitian terhadap individu yang sama, dan diberikan dalam waktu yang berbeda. Suatu tes dikatakan reliabel apabila instrumen itu dicobakan kepada subjek yang sama secara berulang-ulang namun hasilnya tetap sama atau relatif sama. Untuk menghitung reliabilitas menggunakan rumus KR. 20 (*Kuder Richardson*) sebagai berikut.

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{s^2 - \sum pq}{s^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} : reliabilitas tes

p : proporsi subjek yang menjawab item dengan benar

q : proporsi subjek yang menjawab item dengan salah
($q = 1 - p$)

$\sum pq$: jumlah hasil perkalian antara p dan q

n : banyaknya/jumlah item

s : varians total

(Sumber: Arikunto, 2012: 115)

Reliabilitas instrumen tes pada penelitian ini dibantu dengan program *microsoft office excel 2010*. Kriteria tingkat reliabilitas adalah sebagai berikut.

Tabel 3. Koefisien Reliabilitas.

No.	Koefisien Reliabilitas	Tingkat Reliabilitas
1	0,800 – 1,000	Sangat kuat
2	0,600 – 0,799	Kuat
3	0,400 – 0,599	Sedang
4	0,200 – 0,399	Rendah
5	0,000 – 0,199	Sangat rendah

(Sumber: Arikunto, 2013: 276)

I. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

Langkah selanjutnya setelah melakukan perlakuan terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol maka diperoleh data berupa hasil *pretest*, *posttest* dan

peningkatan pengetahuan (*N-Gain*). Rumus yang digunakan untuk mengetahui peningkatan pengetahuan dapat adalah sebagai berikut.

$$N-Gain = \frac{\text{Skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{Skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Dengan kategori sebagai berikut.

Tinggi : $0,7 \leq N-gain \leq 1$

Sedang : $0,3 \leq N-gain < 0,7$

Rendah : $N-gain < 0,3$

(Sumber: Meltzer dalam Khasanah, 2014: 39)

1. Uji Persyaratan Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Uji normalitas menggunakan rumus *chi kuadrat*.

1) Rumusan hipotesis:

H_0 : Data berdistribusi normal

H_a : Data tidak berdistribusi normal

2) Pengujian dengan rumus *chi kuadrat*, yaitu.

$$\chi^2_{hit} = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

χ^2_{hit} : *chi* kuadrat hitung

f_o : frekuensi yang diobservasi

f_h : frekuensi yang diharapkan

k : banyaknya kelas interval

(Sumber: Sugiyono, 2014: 107)

3) Kaidah keputusan apabila $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ maka populasi berdistribusi normal, sedangkan apabila $\chi^2_{hitung} > \chi^2_{tabel}$ maka populasi tidak berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa kedua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi sama. Berikut langkah-langkah uji homogenitas:

- 1) Menentukan hipotesis dalam bentuk kalimat.

H_0 : varians homogen

H_a : varians tidak homogen

- 2) Menentukan taraf signifikan, dalam penelitian ini taraf signifikannya adalah $\alpha = 5\%$ atau 0,05.

- 3) Uji homogenitas menggunakan uji-F dengan rumus:

$$F = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$

(Sumber dari Muncarno, 2016: 57)

- 4) Keputusan uji jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka homogen, sedangkan jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka tidak homogen.

2. Teknik Analisis Data Kuantitatif

a. Nilai Hasil Belajar Secara Individual

Nilai hasil belajar peserta didik secara individu pada ranah kognitif dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NP = nilai pengetahuan

R = skor yang diperoleh/item yang dijawab benar

SM = skor maksimum

100 = bilangan tetap

(Sumber: Purwanto, 2014: 102)

b. Nilai Rata-rata Hasil Belajar Peserta Didik

Nilai rata-rata hasil belajar peserta didik dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut.

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan:

\bar{X} = nilai rata-rata seluruh peserta didik

$\sum X$ = total nilai yang diperoleh peserta didik

$\sum N$ = jumlah peserta didik

(Sumber: Arikunto, 2013: 79)

c. Persentase Ketuntasan Belajar Peserta Didik Secara Klasikal

Persentase ketuntasan belajar peserta didik secara klasikal, dapat dicari dengan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum \text{peserta didik yang tuntas belajar}}{\sum \text{peserta didik}} \times 100\%$$

(Sumber: Arikunto, 2013: 101)

Tabel 4. Presentase ketuntasan hasil belajar peserta didik.

No	Rentang Nilai (%)	Katagori
1	$\geq 85\%$	Sangat tinggi
2	65- 84%	Tinggi
3	45-64%	Sedang
4	25-44%	Rendah
5	<24%	Sangat rendah

(Sumber : Arikunto, 2013: 104)

d. Uji Hipotesis Penelitian

Setelah semua data diperoleh, kemudian tahap selanjutnya yaitu dilakukan uji hipotesis untuk mengetahui pengaruh metode *ice breaker* jenis *games* terhadap hasil belajar peserta didik. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan rumus

t-tes *pooled varians* karena dalam penelitian ini menunjukkan bahwa

$n_1 = n_2$ yaitu $n_1 = 29$ dan $n_2 = 28$, dan varian homogen ($S_1^2 = S_2^2$).

Berikut rumus *t*-tes *pooled varians*:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \cdot \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

Keterangan:

\bar{X}_1 : rata-rata data pada sampel 1

\bar{X}_2 : rata-rata data pada sampel 2

n_1 : jumlah anggota sampel 1

n_2 : jumlah anggota sampel 2

S_1^2 : varians sampel 1

S_2^2 : varians sampel 2

(Sumber: Muncarno, 2016: 56)

Berdasarkan rumus di atas, ditetapkan taraf signifikansi 5% atau

$\alpha = 0,05$ maka kaidah keputusan yaitu.

- 1) Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, artinya ada pengaruh yang signifikan atau hipotesis penelitian diterima.
- 2) Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, artinya tidak ada pengaruh yang signifikan atau hipotesis penelitian ditolak.

Rumusan Hipotesis:

H_0 : Tidak ada pengaruh yang signifikan pada penerapan metode *ice breaker* jenis *games* terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas V SD Negeri 5 Metro Pusat.

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan metode *ice breaker* jenis *games* terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas V SD Negeri 5 Metro Pusat.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode *ice breaker* jenis *games* terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas V SD Negeri 5 Metro Pusat. Dapat dilihat dari perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu pada nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen adalah 74,2 sedangkan kelas kontrol adalah 67,7. 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 *ice breaker* jenis *games* terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas V SD Negeri 5 Metro Pusat tahun pelajaran 2018/2019.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat saran yang dapat dikemukakan oleh peneliti, antara lain.

1. Peserta didik

Hendaknya peserta didik aktif dan bertanggung jawab dalam mengikuti kegiatan pembelajaran untuk mempermudah memahami materi pembelajaran dan agar dapat mengerjakan tugas dengan hasil yang baik.

2. Pendidik

Hendaknya pendidik dapat menerapkan dan mengembangkan metode *ice breaker* jenis *games* dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar sebagai salah satu alternatif pilihan dalam meningkatkan kompetensinya dan untuk menciptakan pembelajaran tematik yang aktif, partisipatif, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik.

3. Sekolah

Hendaknya sekolah berusaha untuk meningkatkan sarana dan prasarana pendukung proses pembelajaran dalam upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan di SD Negeri 5 Metro Pusat.

4. Peneliti

Hasil penelitian dapat dijadikan sebuah ilmu dan pengalaman yang berharga guna menghadapi permasalahan dimasa depan dan menjadi sarana pengembangan wawasan mengenai metode pembelajaran.

5. Peneliti Lanjutan

Hendaknya peneliti lanjutan yang ingin menerapkan metode *ice breaker* jenis *games* sebaiknya dianalisis terlebih dahulu hal-hal yang mendukung proses pembelajaran, terutama dalam hal alokasi waktu, ruang kelas, dan karakteristik peserta didik yang akan diterapkan metode pembelajaran ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, H. A. Zaenal. 2018. Hubungan Ice Breaker dan Motivasi Belajar Siswa dengan Hasil Belajar IPS. *Joyful Learning Journal*. 7:1-29.
- Al Faruqi, Ahmad Irfan. 2016. Meningkatkan Daya Serap Siswa pada Pembelajaran Geometri Menggunakan Ice Breaking. *Jurnal Riset Pendidikan*. 2:53-60.
- Ambini, R. 2016. Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Melalui Pemberian Ice Breaker pada Siswa Kelas V SDN Monggang. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 5:1-8.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara, Jakarta.
- _____. 2013. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Bumi Aksara, Jakarta.
- 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. (Skripsi). Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. Bandung.
- Basyarudin. 2019. Peningkatan Efektivitas Pembelajaran IPS melalui Penggunaan Ice Breaker Humour di Kelas V SD Negeri 22 Bengkalis. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 3:274-284.
- Daryanto. 2014. *Pendekatan Pembelajaran Sainifik Kurikulum 2013*. Gava Media, Yogyakarta.
- Fadillah. 2014. *Implementasi Kurikulum 2013*. Ar-Ruzz Media, Yogyakarta.
- Fanani, Achmad. 2010. Ice Breaking dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Buana Pendidikan*. 6:67-70.
- Febriandari, Efi Ika. 2018. Pengaruh Kreativitas Guru Dalam Menerapkan Ice Breaking dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset dan Konseptual*. 3:485-494.
- Hamalik, Oemar. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. PT Bumi Aksara, Jakarta.

- _____. 2016. *Proses Belajar Mengajar*. PT Bumi Aksara, Jakarta.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. CV Pustaka Setia, Bandung.
- Hamzah, H. M Ali dan Muhlisrarini. 2014. *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Hosnan, M. 2014. *Pendekatan Sainifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Ghalia Indonesia, Bogor.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- _____. 2014. *Cooperatif Learning*. Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Husna, Mu'azarotul. 2018. Pengaruh Ice Breaking Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Mi Al-Ishlah Tiudan Gondang Tulungagung. (Skripsi) IAIN Tulungagung. Tulungagung.
- 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* 4:1-7.
- Kasmadi dan Sunariah. 2014. *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta, Bandung.
- Kemendiknas. 2003. *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Depdiknas, Jakarta.
- Kemendikbud. 2013. *Permendikbud Republik Indonesia Nomor 81 A Tahun 2013 tentang Implemensi Kurikulum Pedoman Umum Pembelajaran*. Kemendikbud, Jakarta.
- Khasanah, Faridhatul. 2014. Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Teka-teki Silang Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN 4 Metro Timur. (Skripsi). Universitas Lampung. Bandar Lampung.
- Komalasari, Kokom. 2010. *Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi*. PT Refika Aditama, Bandung.
- Kurniawan, Deni. 2011. *Pembelajaran Terpadu: Teori, Praktik dan Penilaian*. Pustaka Cendikia Utama, Bandung.
- Luthfi, Moh. Fatih. 2014. Pembelajaran Menggairahkan dengan Ice Breaking. *Jurnal Studi Islam*. 1:27-29.

- Majid, Abdul. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. PT. Remaja Rosdakarya Offset, Bandung.
- Husna, Mu'azarotul. 2018. Pengaruh Ice Breaking Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Mi Al-Ishlah Tiudan Gondang Tulungagung. (Skripsi). Institut Agama Islam Negeri Tulungagung. Tulungagung.
- Muncarno. 2016. *Statistik Pendidikan*. PT. Arthawarna, Lampung.
- Ngalimun. 2012. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Aswaja Pressindo, Banjarmasin.
- Parasanti, Indah. 2018. *33 Ide Ice Breaker*. Azkiya, Bogor.
- Pasolong, Harbani. 2013. *Metode Penelitian Administrasi Publik*. Alfabeta, Bandung.
- Prastowo, Andy. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Ttematik Panduan Lengkap Aplikatif*. Diva Press, Yogyakarta.
- Purwanto. 2014. *Evaluasi Hasil Belajar*. Pustaka Belajar, Yogyakarta.
- Ratnasari, Erma. 2016. Peningkatan Motivasi Belajar melalui Strategi Ice Breaker Pada Anak. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. 5:1-12.
- Rifa, Iva. 2012. *Koleksi Game Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah*. Flash Books, Yogyakarta.
- Rusman, 2011. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. PT. Rajagrafindo Persada, Jakarta.
- _____. 2012. *Model-model Pembelajaran*. Seri Manajemen Sekolah, Bandung.
- _____. 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu, Teori Praktik dan Penilaian*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Said, M. 2010. *80+ Ice Breaker Games Kumpulan Permainan Penggugah Semangat*. Andi Offset, Yogyakarta.
- Sani, Ridwan Abdullah. 2013. *Inovasi Pembelajaran*. Bumi Aksara, Jakarta.
- _____. 2014. *Inovasi Pembelajaran*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Sanjaya, Wina. 2013. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana, Jakarta.
- _____. 2014. *Strategi Pembelajaran*. Kencana Prenada Media Group, Jakarta.

- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. PT Rineka Cipta, Jakarta.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Alfabeta, Bandung.
- _____. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Alfabeta, Bandung.
- _____. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Alfabeta, Bandung.
- _____. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Alfabeta, Bandung.
- Sukardi, Ismail. 2011. *Model dan Metode Pembelajaran: Suatu Pengantar*. Tunas Gemilang Perss, Palembang.
- Sumardani. 2014. Pengaruh Penerapan Teknik Ice Breaker terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar. (Skripsi). Universitas TanjungPura. Pontianak.
- Sunarto. 2012. *Ice Breaker dalam Pembelajaran Aktif*. Cakrawala Media, Surakarta.
- _____. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Alfabeta, Bandung.
- Suparman, M Atwi. 2012. *Desain Instruksional Modern Panduan Para Pengajar dan Inovator Pendidikan*. Erlangga, Jakarta.
- Suprihatiningrum, Jamil. 2013. *Strategi Pembelajaran: Teori dan Aplikasi*. Ar-Ruzz Media, Yogyakarta.
- Suprijono, Agus. 2013. *Cooperative Learning*. Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Supriyono, Widodo. 2013. *Psikologi Belajar*. PT Rineka Cipta, Jakarta.
- Suranto. 2009. *Metodologi Penelitian dalam Pendidikan dengan Program SPSS*. CV Ghiyyas Putra, Semarang.
- Suryoharjuno, Kusumo. 2018. *100+ Ice Breaker Penyemangat Belajar*. Ilman Nafia, Surabaya.
- Suryosubroto. 2009. *Proses Pembelajaran Mengajar di Sekolah*. Rineka Cipta, Jakarta.

- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana Prenadamedia Group, Jakarta.
- _____. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Prenadamedia Group, Jakarta.
- Sutikno, M. Sobry. 2014. *Metode & Model-model Pembelajaran*. Holistica, Lombok.
- _____. 2014. *Metode & Model-model Pembelajaran Menjadikan Proses Pembelajaran Lebih Variatif, Aktif, Inovatif, Efektif, dan Menyenangkan*. Holistica, Lombok.
- Suyono dan Hariyanto. 2014. *Belajar dan Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Syamsuddin dan Damayanti. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Syam, Mahfud. 2010. Ice Breaking Definition. <http://akselera.wordpress.com>. Diakses pada 18 Februari 2019.
- Tim Penyusun. 2003. *UU RI No. 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi*. Depdiknas, Jakarta.
- _____. 2013. *Permendikbud No. 65 Tahun 2013 Tentang Standar Proses Pendidik*. Depdiknas, Jakarta.
- Trianto. 2009. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Kontekstualistik*. Prestasi Pustaka, Surabaya.
- _____. 2010. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik*. Prenada Media Group, Jakarta.
- _____. 2011. *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. PT Prestasi Pustakaraya, Jakarta.
- Uno, Hamzah B. 2011. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. PT Bumi Aksara, Jakarta.
- _____. dan Nurdin, Muhammad. 2011. *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*. PT Bumi Aksara, Jakarta.
- Valentina, Natalius. 2017. Pengaruh Ice Breaker terhadap Konsentrasi Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri Mojokerto 1 Sragen Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Karya Ilmiah Mahasiswa Progd Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP*. 2:1-15.

Wulandari, Vinda Utami. 2018. Pengaruh Penerapan Ice Breaker Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IV SDN 4 Cakranegara Tahun Pelajaran 2017/2018. (Skripsi). Universitas Mataram. Mataram.

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

Yaumi, Muhammad. 2013. *Prinsip-prinsip Desain Pembelajaran*. Kencana Prenada Media Group, Jakarta.