

**PENGARUH PENGGUNAAN *ICE BREAKING* TERHADAP HASIL  
BELAJAR PADA PEMBELAJARAN MEMBUAT TEKS  
WAWANCARA BAHASA INDONESIA SISWA KELAS IV  
SDN JORESAN PONOROGO  
TAHUN AJARAN 2019/2020**

**SKRIPSI**



**OLEH**

**DWI ANING FEBRI YANTI**

**NIM 210616106**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERIPONOROGO  
JULI 2020**

## ABSTRAK

**Febriyanti, Dwi Aning.2020.** Pengaruh Penggunaan *Ice Breaking* terhadap Hasil Belajar pada Pembelajaran Membuat Teks Wawancara bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN Joresan Ponorogo Tahun Ajaran 2019/2020. Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Pembimbing Lukman Hakim, M.Pd

**Kata Kunci:** Permainan *Ice Breaking*, Hasil dan Teks Wawancara.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh semangat siswa yang kurang semangat dalam belajar yang dimana masih banyak anak-anak yang kurang fokus ketika guru sedang menyampaikan materi pembelajaran di kelas. Siswa-siswa masih banyak yang mengobrol pada saat mengikuti pembelajaran sehingga menyebabkan kurang memperhatikan mata pelajaran tersebut, kurangnya variasi guru dalam menyampaikan materi juga menjadi salah satu faktor siswa merasa bosan dan cenderung mengantuk di kelas. Adapun faktor lingkungan juga sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, seperti pada saat pembelajaran di kelas kondisi kelas tidak kondusif, siswa ramai sendiri dan sibuk dengan teman lainnya yang tidak ada manfaatnya. Siswa yang tidak mencapai nilai di atas KKM yang menggambarkan pembelajaran bahasa Indonesia masih rendah.

Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh dari permainan *ice breaking* pada pembelajaran membuat teks wawancara bahasa Indonesia terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Joresan Ponorogo.

Metode penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa SDN Joresan Ponorogo, Yang dimana peneliti membandingkan nilai hasil belajar siswa pada soal *pre-test* dan *post-test*. Sampel penelitian ini menggunakan *purpasive random sampling*. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes hasil belajar *pre-test* dan *post-test*.

Berdasarkan analisis data diperoleh hasil pengujian terhadap uji “t” berdasarkan dari hasil pengujian uji “t” yang dilakukan, diperoleh  $t_{hitung} = 2,36$  sedangkan  $t_{tabel}$  dengan taraf signifikan 5% yaitu 1,99. Dengan demikian  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $2,36 > 1,99$ ) yang berarti hipotesis kerja ( $H_a$ ) dalam penelitian ini diterima, yaitu kesimpulannya terdapat pengaruh penerapan *ice breaking* terhadap hasil belajar pada pembelajaran membuat teks wawancara bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN Joresan Ponorogo.

**LEMBAR PERSETUJUAN**

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Dwi Aning Febriyanti

NIM : 210616106

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul : Pengaruh Penggunaan *Ice Breaking* Terhadap hasil Belajar Pada Pembelajaran Membuat Teks Wawancara Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN Joresan Ponorogo Tahun Ajaran 2019/2020.

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqosah.

Pembimbing



Lukman Hakim, M. Pd.  
NIDN. 2019039101

Tanggal, 01 Juli 2020

Mengetahui,

Ketua

Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institut Agama Islam Negeri Ponorogo



M. SYAFIQ HUMAISI, M.Pd.  
NIP. 198204072009011011



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

**PENGESAHAN**

Skripsi atas nama saudara :

Nama : **DWI ANING FEBRI YANTI**  
 NIM : **210616106**  
 Fakultas : **Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**  
 Jurusan : **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**  
 Judul Skripsi : **PENGARUH PENGGUNAAN ICE BREAKING TERHADAP  
 HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN MEMBUAT  
 TEKS WAWANCARA BAHASA INDONESIA SISWA KELAS IV  
 SDN JORESAN PONOROGO**

Telah dipertahankan pada sidang Munaqasah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,  
 Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, pada :

Hari : **Jumat**  
 Tanggal : **2 Oktober 2020**

dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana  
 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, pada :

Hari : **Senin**  
 Tanggal : **16 November 2020**

Ponorogo, 16 November 2020



Tim Penguji Skripsi :

1. Ketua Sidang : **Dr. UMI ROHMAIL, M.Pd.I**
2. Penguji I : **Dr. M. SYAFIQ HUMAISI, M.Pd**
3. Penguji II : **LUKMAN HAKIM, M.Pd**

**SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI**

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Dwi Aning Febri Yanti  
NIM : 210616106  
Fakultas : Tarbiyah  
Program Studi : Pendidikan Guru madrasah Ibtida'iyah  
Judul Skripsi/Thesis : PENGARUH PENGGUNAAN ICE BREAKING  
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA  
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA  
KELAS IV SDN JORESAN PONOROGO

Menyatakan bahwa naskah skripsi/ thesis telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya, saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses di [ethesis.iainponorogo.ac.id](http://ethesis.iainponorogo.ac.id), adapun isi dari keseluruhan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggung jawab dari penulis.

Demikian persyataan saya untuk dipergunakan semestinya.

Ponorogo, 30 November 2020

Penulis



Dwi Aning Febri

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dwi Aning Febri Yanti  
NIM : 210616106  
Jurusan : PGMI  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAI Ponorogo  
Judul : Pengaruh Penggunaan Ice Breaking terhadap hasil  
Skripsi belajar pada pembelajaran membuat teks wawancara  
bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN Joresan Ponorogo.

Dengan ini, menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil-alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Ponorogo, 01 Juli 2020

Yang membuat pernyataan

  
Dwi Aning Febri Yanti

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang sangat penting bagi kehidupan manusia dalam rangka mencapai cita-cita dan tujuan yang diharapkan, karena itu pendidikan harus dilaksanakan sebaik mungkin dengan mengarahkan berbagai faktor yang menunjang terhadap peningkatan kualitas pendidikan. Guru merupakan faktor pendorong untuk mewujudkan tujuan dan sarana pendidikan. Guru dituntut untuk memiliki kemampuan dalam menciptakan pembelajaran yang baik. Mampu mengelola sumber yang ada, menyusun perencanaan dan mampu meningkatkan kemampuan yang dimiliki siswa. John Dewey juga berpendapat bahwa pendidikan adalah suatu proses pengalaman. Karena kehidupan adalah pertumbuhan, pendidikan berarti membantu pertumbuhan batin tanpa dibatasi oleh manusia. Proses pertumbuhan ini adalah proses penyesuaian pada tiap-tiap fase serta menambahkan kecakapan didalam perkembangan seseorang.<sup>1</sup>

Proses pembelajaran adalah seperangkat kegiatan pembelajaran yang dilakukan siswa dibawah bimbingan guru. Siswa sebagai subjek belajar, dan guru sebagai figur sentral pengajar, dituntut berperan dalam rangka mencapai pendidikan di Sekolah. Bersama dengan itu, guru dan siswa dituntut dalam

---

<sup>1</sup> Chomaidi, *Pendidikan dan Pengajaran Strategi Pembelajaran Sekolah*, (Jakarta: PT Grasindo, jalan Palmerah Barat 33-37, 2018), h.9



hal pengetahuan, kemampuan, sikap agar proses pembelajaran dapat terlaksanakan dengan aktif dan efisien.<sup>2</sup>

Pembelajaran merupakan akumulasi dari konsep mengajar dan belajar. Davis mengungkapkan bahwa *learning sytem* menyangkut pengorganisasian dari perpaduan antara manusia, pengalaman belajar, fasilitas, pemeliharaan atau pengontrolan yang mengatur interaksi perilaku pembelajaran untuk mencapai tujuan sedangkan aktivitas belajar berkaitan dengan komponen perencanaan belajar, bahan ajar, tujuan materi dan metode untuk mencapai tujuan pembelajaran.<sup>3</sup>

*Ice breaking* merupakan permainan atau kegiatan yang sederhana, ringan dan ringkas yang berfungsi untuk mengubah suasana kebekuan, kekakuan rasa bosan atau mengantuk dalam mata pembelajaran.<sup>4</sup> Sehingga dapat membangun susana belajar yang dinamis penuh semangat, antusias dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serius tapi santai agar mendapatkan hasil belajar sesuai dengan yang diharapkan oleh pendidik.

Hasil belajar tidak hanya dipengaruhi oleh tingkat kemampuan belajar siswa yang berbeda-beda akan tetapi juga oleh semangat siswa dalam belajar. Selain itu, dengan dilakukannya evaluasi atau penilaian ini dapat dijadikan *feedback* atau tindak lanjutcara untu mengukur tingkat penguasaan siswa. Kemajuan prestasi belajar siswa tidak saja diukur dari tingkat penguasaan ilmu pengetahuan, tetapi keterampilan. Dengan demikian, penilaian hasil

---

<sup>2</sup> Iskandar, *Psikologi Pendidikan, Sebuah Orientasi Baru*, (Ciputat: Gaung persada Press, 2009) h. 98-99

<sup>3</sup> Moh. Saurdi, *belajar dan pembelajaran , cet.1* , (Yogyakarta: Deepublish, 2018 ), h. 17

<sup>4</sup> Sunarto, *Ice Breaker dalam Pembelajaran Aktif*, (Surakarta: Cakrawala media, 2012),



belajar siswa menyangkut pengetahuan, sikap dan keterampilan yang berkaitan dengan mata pelajaran yang diberikan kepada siswa.<sup>5</sup>

Wawancara adalah proses komunikasi interaksi antara dua pihak, setidaknya satu dari mereka memiliki tujuan yang telah ditetapkan dan serius, yang melibatkan bertanya dan menjawab pertanyaan. Tujuan terpenting dilakukannya wawancara ialah untuk mendapatkan informasi. Informasi tersebut dapat berupa data, keterangan, atau pendapat tentang suatu hal. Wawancara adalah tanya jawab antara dua pihak yaitu pewawancara dan narasumber untuk memperoleh data, keterangan atau pendapat informasi tentang suatu hal.

Pada saat pembelajaran membuat teks wawancara bahasa Indonesia di kelas IV siswa mengalami kesulitan dalam menerima materi pembelajaran. Hal ini dapat diamati dari masih rendahnya nilai hasil belajar siswa pada saat mengerjakan soal, pemahaman siswa yang kurang terkait materi pembelajaran dalam membuat teks wawancara yang sedang diajarkan.

Peneliti merasa resah akan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan orang lain terutama pada saat berinteraksi dengan orang disekitar mereka, sehingga perlu digali kemampuan siswa dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain. Maka dari itu siswa dilatih untuk berani melakukan wawancara agar mendapatkan suatu informasi yang akurat.

Pada saat kegiatan pembelajaran sedang berlangsung, dijumpai beberapa masalah yang ada di kelas IV pada saat mengikuti pembelajaran.

---

<sup>5</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenad Media Group, 2016), h,5-6

Hal ini dapat dilihat pada saat guru menjelaskan materi pembelajaran di depan kondisi siswa pada awalnya masih sangat kondusif dan tenang, akan tetapi beberapa menit kemudian kondisi siswa mulai tidak kondusif, banyak siswa yang ramai sendiri, pada saat guru sedang menerangkan siswa mengobrol dengan teman sebangkunya dan lebih asik menjahili teman-teman lainnya ketimbang mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru di depan kelas. Pada saat pembelajaran berlangsung suasana pembelajaran kurang menarik, bosan, dan siswa kurang antusias dikarenakan guru dalam menyampaikan pembelajaran kurang bervariasi tanpa adanya pemberian selingan waktu seperti menyanyikan lagu atau memberikan yel-yel saat proses pembelajaran, guru masih jarang menerapkan permainan *ice breaking* di dalam kelas. Masih rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran bahasa Indonesia membuat teks wawancara bahasa Indonesia.

Mencermati permasalahan tersebut, maka peneliti tertarik melakukan perbaikan dalam proses pembelajaran, sehingga dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan semangat siswa dalam belajar dan hasil belajarnya. Salah satu alternatifnya yang dapat dikembangkan untuk membantu permasalahan tersebut adalah melalui permainan *ice breaking* yang disisipkan dalam proses pembelajaran, diharapkan suasana pada proses pembelajaran menjadi menyenangkan, semangat dan kondusif. Siswa yang sebelumnya tidak memperhatikan guru pada saat diberikan materi pembelajaran sekarang siswa lebih memahami materi yang dijelaskan guru

dengan diterapkannya permainan *ice breaking* yang untuk mengisi selingan waktu agar siswa lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disampaikan, maka peneliti tertarik untuk mengambil judul “Pengaruh penggunaan *Ice Breaking* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Membuat teks wawancara bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN Joresan Ponorogo Tahun Ajaran 2019/2020.”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Kurangnya daya konsentrasi siswa pada saat guru menjelaskan materi di depan kelas
2. Suasana kegiatan belajar mengajar yang kurang menarik
3. Kurangnya semangat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga kurangnya semangat siswa dalam belajar
4. Guru jarang menggunakan permainan *ice breaking* dalam pembelajaran
5. Masih rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dalam penelitian ini perlu adanya pembatasan masalah agar pengkajian masalah dalam penelitian ini terfokus dan terarah. Karena keterbatasan yang dimiliki oleh peneliti baik dalam hal kemampuan, dana, waktu dan tenaga maka peneliti membatasi permasalahan yang akan diteliti hanya pada Pengaruh Penggunaan *ice*

*breaking* terhadap hasil belajar pada pembelajaran membuat teks wawancara bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN Joresan Ponorogo Tahun Ajaran 2019/2020.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan batasan penelitian, maka dirumuskan masalah sebagai berikut: “Bagaimana pengaruh penggunaan permainan *ice breaking* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Joresan Ponorogo Tahun Ajaran 2019/2020?”

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan permainan *ice breaking* terhadap hasil belajar pada pembelajaran membuat teks wawancara bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN Joresan Ponorogo Tahun Ajaran 2019/2020.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian yang dilaksanakan di kelas IV SDN Joresan Ponrogo ini diharapkan bermanfaat bagi semua pihak terkait, manfaat tersebut adalah sebagai berikut.

##### 1. Manfaat Teoretik

- a. Untuk menambahkan referensi terhadap kajian pendidikan terkait dengan konsentrasi belajar siswa.
- b. Sebagai bahan acuan dan referensi pada penelitian sejenis yang dilakukan dimasa yang akan datang.

##### 2. Manfaat praktis

- a. Bagi peneliti dapat dijadikan sarana dalam meningkatkan pengetahuan metode penelitian dan sarana menerapkan langsung teori-teori yang sudah didapatkan dan dipelajari.
- b. Bagi guru dapat dijadikan sebagai salah satu sumber informasi untuk mengetahui pengaruh penggunaan *ice breaking* terhadap hasil belajar siswa. Melalui penelitian ini, guru juga diharapkan untuk membantuiswa meningkatkan hasil belajar khususnya terkait pembelajaran membuat teks wawancara bahasa Indonesia.
- c. Bagi orang tua diharapkan dapat memberikan bimbingan kepada anak agar mudadalam proses meningkatkan hasil belajar.

#### **G. Sistematika Pembahasan**

Untuk memberikan kemudahan dalam memahami terhadap penulisan skripsi ini peneliti menyajikan dalam bentuk beberapa bab. Adapaun pembahasan dalam skripsi ini sebagai berikut:

*Bab Pertama*, adalah pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan.

*Bab Kedua*, berisi tentang telaah hasil penelitian terdahulu, landasan teori tentang *ice breaking* dan wawancara serta kerangka berfikir dan pengajuan hipotesis.

*Bab Ketiga*, Berisi tentang metode penelitian yang meliputi rancangan penelitian, populai, sampel, instrumen pengumpulan data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data.

*Bab Keempat*, berisi temuan dan hasil penelitian yang meliputi gambaran umum lokasi penelitian, deskripsi data, analisis data (pengujian hipotesis) serta interpretasi dan pembahasan.

*Bab Kelima*, merupakan penutup dari laporan penelitian yang berisi kesimpulan dan saran.



## **BAB II**

### **TELAAH HASIL PENELITIAN TERDAHULU, LANDASAN TEORI, KERANGKA BERFIKIR DAN PENGAJUAN HIPOTESIS**

## A. Telaah Hasil Penelitian Terdahulu

1. Hasil penelitian Ririn Ayu Wulandari dengan judul “*Pengaruh penggunaan teknik pembelajaran ice breaker terhadap kemampuan menulis pantun siswa kelas VII SMP Swasta Pahlawan Sukarani Tahun Pelajaran 2012/2013*”. Untuk penelitian tersebut dapat diambil dari 68 sampel yang berasal dari 128 populasi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan desain *Two Group Posttest Desain*. Instrumen yang digunakan adalah tes menulis pantun dalam bentuk tes esai. Dari perhitungan hipotesis diperoleh  $t_o = 5,02$  yang dikonsultasikan dengan tabel t pada taraf signifikansi 5% dan 1% dengan  $df = (N_1 + N_2) - 2 = (34 + 34) - 2 = 66$ . Pada tabel t dengan  $df$  66 diperoleh taraf signifikansi 5% = 2,00 dan taraf signifikansi 1% = 2,65. Artinya  $t_o$  yang diperoleh lebih besar dari  $t_{tabel}$ , yaitu  $2,00 < 5,02 > 2,65$ . Dengan demikian,  $H_a$  diterima artinya teknik pembelajaran *ice breaker* berpengaruh terhadap kemampuan menulis pantun siswa kelas VII SMP Swasta Pahlawan Sukaramai Tahun pembelajaran 2012/2013.<sup>6</sup>

Penelitian tersebut menggunakan penelitian kuantitatif eksperimen dengan desain *Two Group Posttest Desain*. Persamaan penelitian ini dengan penelitian Ririn Ayu adalah sama-sama mengkaji tentang hasil belajar siswa. Perbedaan penelitian Ririn Ayu dengan penelitian ini adalah Ririn Ayu meneliti siswa SMP, sedangkan penelitian ini meneliti siswa

---

<sup>6</sup>Ririn Ayu Wulandari, *Pengaruh Penggunaan Teknik Pembelajaran Ice breaker terhadap Kemampuan Menulis Pantun siswa kelas VII SMP Swasta Pahlawan Sukarami Tahun Pelajaran 2012/2013*. (Jurnal Unimed: 2012)



SD, tempat penelitian Ririn Ayu di SMP Swasta Pahlawan Sukarani, sedangkan penelitian ini di SDN Joresan Ponorogo, Ririn Ayu meneliti pengaruh penggunaan *ice breaking* terhadap kemampuan menulis pantun, sedangkan penelitian ini meneliti pengaruh penggunaan *ice breaking* terhadap hasil belajar.

2. Hasil penelitian Diyah Rahmatika dengan judul penelitian “*Pengaruh permainan ice breaker terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS di SD Islam Al-Amanah Tangerang Selatan*”. Metode yang digunakan adalah *Quasi Eksperimen* dengan penelitian *One group Pretest design*. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa permainan *ice breaker* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Rata-rata motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS sebelum diberi perlakuan sebesar 38,2 sedangkan rata-rata motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS sesudah diberi perlakuan sebesar 46,89. Berdasarkan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $8.5 > 2.05$ ), sehingga rata-rata motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS sesudah diberi perlakuan lebih tinggi dari rata-rata motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS sebelum diberi perlakuan.<sup>7</sup>

Jenis penelitian ini kuantitatif eksperimen dengan desain *One Group Pretest Desain*. Persamaan penelitian ini dengan penelitian Diyah Rahmatika adalah sama-sama mengkaji tentang hasil belajar siswa. Perbedaan penelitian Diya Rahmatika dengan penelitian ini adalah tempat

---

<sup>7</sup>Diyah Rahmatika, *Pengaruh Penggunaan Ice breaker terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam pembelajaran IPS di SD Islam Al-Amanah Tangerang Selatan*, (Jakarta: UIN Syarihidayatulooh Jakarta, 2012).

penelitian Diah Rahmatika di SD Islam Al-Amanah Tangerang Selatan, sedangkan penelitian ini di SDN Joresan Ponorogo, Diah Rahmatika meneliti pengaruh *ice breaker* terhadap motivasi belajar siswa, sedangkan penelitian ini meneliti penggunaan *ice breaking* terhadap hasil belajar.

3. Hasil penelitian Indrayantil mahasiswa FKIP Universitas pendidikan Riau Husni dalam judul "*Penerapan ice breaker untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dalam pembelajaran fisika kelas X SMA Babussalam Pekanbaru*". Dengan hasil penelitian ini dilakukan dengan rancangan penelitian *Intact Group Comparison Design*. Populasi adalah seluruh siswa kelas X SMA Babussalam Pekanbaru dengan sampel penelitian ini adalah siswa kelas X dengan kelas X2 sebagai kelas eksperimen dan kelas X1 sebagai kelas kontrol. Hasil analisis data diskriptif, untuk kelas yang menerapkan *ice breaker* diperoleh daya serap rata-rata 72,22% dengan kategori baik dengan efektivitas rata 72,22% pembelajarn berkategori efektif. Ketuntasan belajar siswa 58,33% dan ketuntasan tujuan pembelajaran 61,54% dengan kategori tidak tuntas. Sedangkan dengan analisis inferensial melalui uji t diperoleh  $t_{hitung} = 2,516$   $t_{total} = 2,030$ . Berdasarkan kriteria pengujian hipotesis  $t_{hitung} < t < t_{tabel}$  atau  $(2,516 < t < 2,030)$ , sehingga terdapat perbedaan signifikasi antara hasil belajar fisika siswa setelah menggunakan pembelajaran

menggunakan *ice breaker* dibanding hasil belajar fisika siswa secara konvensional pada taraf kepercayaan 95%.<sup>8</sup>

Persamaan penelitian ini dengan penelitian Indrayantil adalah sama-sama mengkaji tentang hasil belajar siswa. Perbedaan penelitian Indrayantil dengan penelitian ini adalah Indrayantil meneliti siswa SMA, sedangkan penelitian ini meneliti siswa SD, tempat penelitian Indrayantil di SMA Babussalam Pekanbaru, sedangkan penelitian ini di SDN Joresan Ponorogo, Indrayantil meneliti penerapan *ice breaking* terhadap hasil belajar siswa, sedangkan penelitian ini meneliti penggunaan *ice breaking* terhadap hasil belajar, Indrayantil menggunakan jenis penelitian kuantitatif eksperimen dengan desain *Intact Group Design*, sedangkan peneliti ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif eksperimen dengan desain *One Group Pretest-Posttest Design*.

4. Hasil penelitian Dian Arshintia dengan judul penelitiannya “*Strategi penerapan ice breaking sebagai kreativitas guru dalam mengatasi kebosanan siswa dalam pembelajaran bahasa China di SMAN 1 Karanganyar*”. Dari hasil penelitian ini dapat ditunjukkan bahwa dalam proses belajar bahasa china siswa-siswi SMAN 1 Karanganyar pernah dilanda rasa bosan. Cara untuk mengatasi atau bahkan untuk menghindari masalah tersebut dibutuhkan kreativitas guru dan sarana yang mendukung dalam proses belajar mengajar. Salah satu yang bisa diberikan oleh guru adalah dengan memberikan *ice breking* dalam proses belajar bahasa China.

---

<sup>8</sup>Indrayantil, *Penerapan Ice breaker untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa dalam Pembelajaran Fisika kelas X SMA Babussalam pekanbaru*, (Pekanbaru: Universitas Pendidikan Riau 2012)

Dengan demikian dari hasil penelitian dapat ditarik dengan kesimpulan bahwa penerapan strategi *ice breaking* mampu mengatasi kebosanan siswa dalam proses belajar bahasa china di SMAN 1 Karanganyar.<sup>9</sup>

Penelitian ini menggunakan kuantitatif eksperimen. Persamaan penelitian ini dengan penelitian Dian Arshinta adalah sama-sama menggunakan *ice breaking*, sama-sama meneliti penerapan *ice breaking* mampu mengatasi kebosanan siswa. Perbedaan penelitian Dian Arshinta dengan penelitian ini adalah Dian Arshinta meneliti siswa SMA, sedangkan penelitian ini meneliti siswa SD, tempat penelitian Dian Arshinta di SMA 1 di Karanganyar, sedangkan penelitian ini di SDN Joresan Ponorogo.

5. Hasil penelitian Kisma Fawzea dari Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta tahun 2008. Penelitian ini dengan judul “*Pengaruh permainan ice breaking terhadap self disclousere pada remaja pondok Pesantren Daarul Rahman Jakarta Selatan*”. Dari penelitian tersebut diperoleh kesimpulan bahwa: pada kelompok eksperimen, ada kenaikan jumlah skor mean pada posttest, hanya selisih 13.2 angka, sedangkan pada kelompok kontrol malah mengalami penurunan nilai skor mean dari 117.5000 menjadi 111.5000 dibawah 0.05, sehingga dapat

---

<sup>9</sup>Dian Arshinta, *Strategi Penerapan Ice breaking Sebagai Aktivitas Guru dalam Mengatasi Kebosanan Siswa dalam Pembelajaran bahasa China di SMAN 1 Karanganyar*, (Surakarta: Universitas 11 maret, 2010)

disimpulkan bahwa hasil penelitian diatas bahwa penerapan *ice breaking* dapat meningkatkan hasil belajar atau terhadap penelitiannya.<sup>10</sup>

Perbedaan penelitian Kisma Fawzea dengan penelitian ini adalah Kisma Fawzea meneliti remaja pondok, sedangkan penelitian ini meneliti siswa SD, tempat penelitian Kisma Fawzea di pondok Pesantren Daarul Rahman Jakarta Selatan, sedangkan penelitian ini di SDN Joresan Ponorogo. Persamaan penelitian ini dengan penelitian Kisma Fawzea adalah sama-sama mengkaji tentang hasil belajar siswa, sama-sama meneliti penerapan *ice breaking* mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

## **B. Landasan Teori**

### **1. Ice Breaking**

*Ice breaking* merupakan permainan atau kegiatan yang berfungsi untuk mengubah suasana kebekuan dalam kelompok. Dibawah ini kita akan menjelaskan lebih jauh lagi yang berkaitan dengan *ice breaking*

#### **a. Pengertian Ice Breaking**

Istilah *ice breaker* atau sering dinamakan *ice breaking* dalam dunia pendidikan, terutama dalam diklat-diklat atau training sebenarnya tidak ada kaitan langsung dengan istilah *ice breaking* dalam dunia teknik. Istilah *ice breaking* dalam dunia pendidikan lebih didasarkan dari makna konotatif dari “memecah kebekuan”. Bedanya di dunia teknik memecah kebekuan “es”, sementara dalam dunia kependidikan lebih diartikan sebagai memecah kebekuan “suasana”.

---

<sup>10</sup>Kisma Fauzea, *Pengaruh Permainan Ice Breaker Terhadap Self Disclosure Pada Remaja Pondok Pesantren Daarul Rahman Jakarta Selatan*, (Jakarta: UIN Jakarta, 2008)

Supriadi mengemukakan *ice breaking* adalah padanan dua kata Inggris yang mengandung makna “memecah es”. Istilah ini sering dipakai dalam training dengan maksud untuk menghilangkan kebekuan-kebekuan diantara peserta latihan, sehingga mereka saling mengenal, mengerti dan bisa saling berinteraksi dengan baik antara satu dengan lainnya.<sup>11</sup>

Kemudian hal senada juga dikemukakan oleh M. Said bahwa *ice breaking* adalah permainan atau kegiatan yang berfungsi untuk mengubah suasana kebekuan dalam kelompok. Tujuan dari semua kegiatan yang dilakukan dalam rangka *ice breaking* adalah sama, yaitu memecah kebekuan suasana, agar proses pelatihan atau pembelajaran menjadi lebih efektif. Konsentrasi peserta pelatihan atau anak didik menjadi terfokus kembali.<sup>12</sup>

*Ice breaking* dalam pembelajaran dapat diartikan sebagai pemecah situasi kebekuan fikiran atau fisik siswa. *Ice breaking* juga dimaksud untuk membangun suasana belajar yang dinamis, penuh semangat dan antusiasme. Karakteristik *ice breaking* adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (*fun*) serta serius tapi santai. *Ice breaking* digunakan untuk penciptaan suasana belajar dari pasif ke aktif, dari kaku menjadi gerak (akrab), dan dari jenuh menjadi riang (segar). *Ice breaking* bukan menjadi tujuan utama pembelajaran,

---

<sup>11</sup> sunarto, *Ice Breaker dalam Pembelajaran Aktif*, (Surakarta: Cakrawala Media, 2012),h.1

<sup>12</sup> Ibid, h. 1

namun merupakan pendukung utama dalam menciptakan suasana pembelajaran.<sup>13</sup>

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwasanya *ice breaking* adalah dapat diartikan sebagai pemecah situasi kebekuan pikiran atau fisik siswa. *Ice breaking* juga dimaksudkan untuk membangun suasana belajar yang dinamis, penuh semangat, dan antusias. suatu metode yang menyenangkan dan akan membuat siswa belajar lebih semangat belajar lagi, karena dalam pelaksanaan belajar akan ada situasi yang membosankan, menjenuhkan dan membuat siswa mengantuk. *Ice Breaking* adalah peralihan dari yang membosankan, membuat mengantuk, menjemukan dan tegang menjadi rileks, bersemangat, tidak membuat mengantuk, serta ada rasasenang dan tertarik untuk mendengarkan atau melihat orang yang berbicara di depan kelas atau ruangan pertemuan.<sup>14</sup> Adapun tujuan dilaksanakannya *ice breaking* ini untuk:

- 1) Terciptanya kondisi-kondisi yang setara antara sesama peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di kelas/ rangan tertentu.
- 2) Menghilangkan sekat-sekat pembatas di antara peserta didik satu dengan peserta didik lainnya, sehingga tidak ada lagi anggapan si anu pintar, si anu bodoh, si anu kaya, si anu cantik, si anu tampan dan

---

<sup>13</sup> Sunarto, *Ice Breaker Dalam Pembelajaran Aktif*, (Surakarta: Cakrawala Media, 1012), h. 2

<sup>14</sup>Adi Soenarno, *Ice Breaker Permainan Atraktif-Edukatif Untuk Pelatihan Manajemen*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2005), 1



sebagainya, yang ada hanyalah kesamaan kesempatan untuk beprestasi dalam belajar.

- 3) Terciptanya kondisi kelas yang dinamis diantara peserta didik.
- 4) Menimbulkan semangat/ motivasi belajar antara sesama peserta didik untuk mengikuti kegiatan yang sedang berlangsung sampai kegiatan belajar selesai.<sup>15</sup>

#### **b. Jenis-jenis *Ice Breaking***

Banyak jenis *ice breaking* yang bisa dikembangkan oleh guru selama proses pembelajaran di sekolah. Semua *ice breaking* yang ada harus dikembangkan dalam rangka mengoptimalkan proses pembelajaran di sekolah agar lebih baik lagi. Dengan mengoptimalkannya proses pembelajaran yang terjadi, diharapkan dapat memberikan hasil belajar yang maksimal.

##### 1) Jenis Yel-yel

Jenis yel-yel ini sangat efektif dalam menyiapkan aspek psikologi peserta didik untuk siap mengikuti pembelajaran, terutama pada jam-jam awal pada saat proses pembelajaran. Yel-yel juga sangat efektif membangun kekompakan dan kerja sama dalam kelompok. Yel-yel ini biasanya dibuat sendiri oleh peserta didik secara berkelompok. Namun berdasarkan pengalamannya yel-yel ada 2 model yang digunakan, yaitu.<sup>16</sup>

---

<sup>15</sup>Slamet Windarto, *99 Ice Breaking untuk layanan Bimbingan Konseling (Bimbingan Klasikal/ Kelompok)*, (Yogyakarta: Paramita Publishing, 2018), 1

<sup>16</sup>Sunarto, *Ice Breaker dalam Pembelajaran Aktif*, (Surakarta, Cakrawala Media, 2017), h.

## 2) Model mono yel

Mono yel yaitu model yel yang diucapkan sendiri oleh peserta didik baik secara individual maupun berkelompok secara satu arah mulai awal hingga selesai yel diucapkan. Banyak contoh model ini dan biasanya siswa bisa membuat sendiri secara kreatif. Yel ini biasanya digunakan siswa secara individu atau kelompok untuk menyemangati kelompok sendiri seperti ketika akan melaksanakan suatu tugas atau akan maju mempresentasikan hasil kerja di depan kelas. Berikut ini merupakan salah satu contoh model yel-yel.

*Mana di mana kelompok paling hebat,  
Kelompok paling hebat adalah kelompok VENUS  
Mana di mana kelompok paling dahsyat,  
Kelompok paling hebat adalah kelompok VENUS<sup>17</sup>*

Dalam pelaksanaannya biasanya sangat bervariasi dan sangat kreatif, guru juga perlu memberikan intruksi kepada setiap siswa maupun kelompok untuk membuat yel-yel.

## 3) Model interaktif yel

Interaktif yel yaitu model yel-yel yang diucapkan secara bersahutan antara guru dengan peserta didik bisa juga antara siswa didik dengan siswa didik lainnya. Contoh model yel-yel yang sering dipakai bentuk ini adalah salam sapa untuk memusatkan perhatian. Misalnya ketika guru mengucapkan HALO, maka siswa didik menjawab dengan kata HAI. Juga sebaliknya jika guru mengucapkan

---

<sup>17</sup>Ibid, h. 35

kata HAI, maka siswa didik menjawab dengan kata HALO, model ini banyak jenisnya dengan berbagai variasi kata. Ada juga yang menggunakan salam sapa yang lain seperti.

<i>Sapa</i>		<i>Jawab</i>
<i>Selamat Pagi!</i>	<i>Dibalas dengan kata</i>	<i>Siap-siap</i>
<i>Selamat Siang!</i>	<i>Dibalas dengan kata</i>	<i>Kerja Keras</i>
<i>Selamat Sore!</i>	<i>Dibalas dengan kata</i>	<i>Belajar Giat</i>
<i>Selamat Malam!</i>	<i>Dibalas dengan kata</i>	<i>Tidur Nyenyak</i> <sup>18</sup>

Ada juga model sapa dijawab dengan yel. Misalnya guru mengucapkan KELOMPOK MAWAR! Maka kelompok Mawar segera menjawab yel-yel ciptaan mereka.

*Kelompok mawar siap selalu,  
Menjalankan perintah guru,  
Karena kamu yang paling jitu,  
Mawar...mawar...mawar YES*<sup>19</sup>

#### 4) Jenis Tepuk Tangan

Jenis *ice breaking* ini adalah jenis yang paling sering digunakan oleh para pendidik. Dalam kepramukaan tepuk tangan sangat populer dimanfaatkan oleh para pendidik dengan segala variasinya. Mulai dari tepuk pramuka, tepuk setan, tepuk sambel dan sebagainya. Dalam proses pembelajaran juga dapat diciptakan berbagai macam tepuk tangan yang bisa menumbuhkan semangat siswa pada saat proses pembelajaran.

<sup>18</sup> Sunarto, *Ice Breaker dalam Pembelajaran Aktif*, (Surakarta, Cakrawala Media, 2017), h. 36

<sup>19</sup> Ibid, h. 37

Teknik tepuk merupakan teknik *ice breaking* yang paling mudah, karena tidak memerlukan persiapan yang membutuhkan banyak waktu. Seorang guru tinggal sedikit memodifikasi jenis yang ada atau membuat sendiri model-model tepuk yang sudah ada. Ada beberapa variasi tepuk tangan yaitu.

a) Kata balas tepuk

Yaitu setiap kata yang terucap oleh guru dijawab oleh siswa didik dengan tepuk. Adapun jumlah tepuk tergantung kesepakatan bersama antara guru dengan peserta didik yang bersangkutan. Ada banyak jenis mulai dari sekedar tepuk tangan sampai modifikasi dengan konten materi pelajaran.

Jika guru mengucapkan PRESTASI, maka siswa didik segera menjawab dengan cara tepuk penuh semangat dengan ritmen sebagai berikut.

\*\*,

\*\*\*,

\*\*\*\*

BISA.....

Catatan: Pada saat tepuk sambil berteriak mengucapkan angka sesuai dengan jumlah tepuk dengan mengatakan: *Tu wa, tu wa ga, tu wa ga pat BISA.*<sup>20</sup>

b) Tepuk balas tepuk

Tepuk balas tepuk merupakan variasi jenis *ice breaking* yang sangat mudah. Disini hanya membutuhkan kesepakatan-

---

<sup>20</sup> Sunarto, *Ice Breaker dalam Pembelajaran Aktif*, (Surakarta, Cakrawala Media, 2017), h. 41

kesepakatan dengan siswa didik dengan model tepuk dan jumlah tepuk atau variasi lain yang memungkinkan siswa lebih senang. Hal yang paling sederhana adalah membuat kesepakatan tentang jumlah tepuknya.

*Tepuk 2 x dibalas dengan tepuk 1x*

*Tepuk 3 x dibalas dengan tepuk 2x*

*Tepuk 1 x dibalas dengan tepuk tangan meriah<sup>21</sup>*

Catatan: Dalam pelaksanaanya jumlah tepuk maupun balasan tepuk bisa dibola balik.

#### c) Tepuk balas gerak tubuh

Jenis tepuk dibalas dengan tubuh atau gerak tubuh dibalas dengan tepuk menuntut konsentrasi dari siswa didik, namun sangat menyenangkan untuk dijadikan *ice breaking*. Namun demikian membuat *ice breaking* ini sangat mudah, sebab hanya butuh kesepakatan dengan siswa didik dengan tekniknya. Misalnya dilakukan teknik tepuk sebagai berikut.

*Jika diangkat jari "1", dijawab tepuk 1 jari*

*Jika diangkat jari "2", dijawab tepuk 2 jari*

*Jika diangkat jari "3", dijawab tepuk 3 jari*

*Jika diangkat jari "4", dijawab tepuk 4 jari*

*Jika diangkat jari "5", dijawab tepuk 5 jari<sup>22</sup>*

<sup>21</sup> Ibid, h. 42

<sup>22</sup> Sunarto, *Ice Breaker dalam Pembelajaran Aktif*, (Surakarta, Cakrawala Media, 2017),

## 5) Jenis Lagu

Lagu-lagu dalam pembelajaran sangat populer dalam proses pembelajaran di zaman dulu. Namun dengan seiring perkembangan zaman, nampaknya guru pada masa kini mulai enggan menggunakan sarana ini. Pada guru zaman dulu sering memberikan lagu-lagu “dolanan” untuk meningkatkan semangat siswa pada saat pembelajaran berlangsung.

Banyak variasi yang dapat digunakan dalam *ice breaking* dalam pembelajaran, yaitu.

### a) Lagu murni untuk kegembiraan

Hampir semua lagu anak ceria bisa digunakan dalam *ice breaking*. Hal yang perlu diingat dalam menyanyikan lagu yang berfungsi sebagai *ice breaking* adalah pada tingkat keseriusannya. Sehubung waktu *icebreaking* sangat singkat, maka menyanyikan lagu yang digunakan untuk *ice breaking* tentu tidak mengharuskan ketepatan notasi maupun nada pada saat menyanyikannya. Dalam menyanyikan lagu *ice breaking* adalah pepatah yang mengatakan “yang penting *happy*” saja yang menjadi acuan.

Adapun lagu-lagu yang paling nyaman dinyanyikan adalah lagu anak-anak yang bisa dinyanyikan oleh semua anak didik. Bukan lagu temporer dimana tidak semua anak bisa menyanyikannya. Mungkin menyanyikan lagu topi saya bundar,

balonku, berkebun, tukang kayu, menabung dan sebagainya lebih cocok.

b) Lagu-lagu ubahan yang berisi materi pembelajaran

Lagu *ice breaking* akan lebih bermakna jika guru mampu mengubah lagu-lagu dengan syair berisi materi pelajaran. Biasanya lagu semacam ini digunakan pada akhir sesi pelajaran sebagai bentuk penguatan atau kesimpulan. Banyak lagu yang bisa diciptakan sebagai contoh yang paling sederhana lagu anak-anak seperti.

*Satu ditambah satu  
 Satu ditambah satu  
 Sama dengan dua  
 Dua ditambah dua  
 Sama dengan empat  
 Empat ditambah empat  
 Sama dengan delapan  
 Delapan ditambah delapan  
 Sama dengan enam belas<sup>23</sup>*

6) Jenis Gerak Badan

Jenis *ice breaking* ini bertujuan untuk menggerakkan tubuh setelah beberapa jam terdiam diri dalam aktivitas belajar. Dengan badan bergerak aliran darah akan menjadi lancar kembali. Dengan demikian proses berfikir akan menjadi lebih segar dan kreatif.

---

<sup>23</sup> Sunarto, *Ice Breaker dalam Pembelajaran Aktif*, (Surakarta, Cakrawala Media, 2017), h. 43



Banyak cara yang bisa kita lakukan untuk membuat siswa mau bergerak sebagai selingan dalam proses belajar. Contoh *ice breaking* yang berupa gerak badan, yaitu.

- a) Mulai cara yang paling mudah yaitu dengan memberikan intruksi langsung agar siswa didik melakukan sesuatu, seperti: rentangkan tangan, bungkukkan badan, putar pinggang dan sebagainya.
- b) Namun agar *ice breaking* lebih menarik guru bisa melakukan dengan semacam game. Misalnya disepakati bahwa siswa didik mendengar kata hu... maka harus mengangkat tangan, kalau mendengar kata ha... maka harus melompat ke atas, kalau mendengar kata hi... maka siswa harus membungkukkan badan. Guru juga bisa mengucapkan ketiganya secara beruntut hu..ha..hi.. atau secara acak sesuai dengan variasi guru tersebut. Untuk tahap awal pengucapnya harus pelan, dan apabila siswa didik sudah cukup hafal gerakannya maka segera dipercepat.
- c) Untuk memeriahkan suasana gerakan tubuh juga bisa digabung dengan lagu-lagu sederhana yang syairnya diubah. Terlebih dahulu disepakati bersama jika mengatakan Kacang, maka siswa didik harus membungkukkan (seakan-akan sedang mencabut tanaman kacang tanah). Jika mengatakan Jeruk, maka siswa didik cukup mengangkat tangan setinggi dada (seakan-akan memeluk buah jeruk). Dan jika mengatakan kata Mangga, maka siswa didik harus mengangkat tangan tingi-tingi sambil berjinjit (seperti mau

memetik pohon mangga yang tinggi). Ketika mengucapkan kata pohon waru, maka kedua tangan bergerak menyerupai bentuk daun waru, kemudian menyanyikan lagu “Anak kambing saya” lagu dari daerah Timor yang diubah syairnya menjadi berikut.

*Kacang mangga jeruk  
Jeruk kacang mangga  
Mangga jeruk pohon  
Ada di pohon waru*

*Kacang mangga jeruk  
Jeruk kacang mangga  
Mangga jeruk pohon  
Ada di pohon waru<sup>24</sup>*

#### 7) Jenis Games

*Game* atau permainan adalah *ice breaking* yang membuat peserta didik heboh. Peserta didik akan muncul semangat baru yang lebih saat melakukan permainan. Rasa mengantuk akan hilang dan sikap bosan siswa menjadi aktif, melalui permainan suasana menjadi cair sehingga suasana belajar menjadi kondusif. Dengan permainan juga dapat membangun konsentrasi belajar siswa akan kembali terfokus terhadap materi pembelajaran dan akan lebih mudah menerima pembelajaran yang diajarkan. Hal-hal yang harus diperhatikan oleh guru dalam memilih *game* yang akan digunakan sebagai *ice breaking* antara lain.

---

<sup>24</sup> Ibid,h. 43

a) Faktor keselamatan

Faktor keselamatan adalah faktor yang paling utama pada saat melakukan jenis permainan *ice breaking* yang akan digunakan. Guru harus memilih jenis *game* yang aman terhadap keselamatan peserta didik, benda-benda di dalam kelas juga harus menjadi perhatian terhadap pergerakan peserta didik saat melakukan *game*, seperti: meja, kursi, almari dan sebagainya.

b) Faktor waktu

Banyak jenis *game* yang dapat dilakukan bersama antara siswa didik dengan guru. Namun demikian tujuan utamanya adalah sebagai pemecah kebekuan selama proses pembelajaran, maka harus memilih jenis *game* yang tidak terlalu banyak membutuhkan waktu saat melakukannya. Dengan demikian tujuan pembelajaran tetap harus menjadi fokus dan tidak berubah menjadi pelajaran bermain atau *outbound*

c) Faktor peralatan

Sebagaimana fungsi *ice breaking* dalam pembelajaran, maka *game* yang dipilih hendaknya yang membutuhkan peralatan sederhana yang selalu tersedia didalam kelas, misalnya pensil, buku, kertas, bolpoin, kursi dan sebagainya. Bahkan banyak juga *game* yang tidak membutuhkan peralatan, namun tetap memiliki nilai edukasi yang baik.

d) Faktor edukasi

Apapun yang dilakukan guru oleh siswa didik adalah dalam rangka pendidikan dan pembelajaran. Demikian juga halnya dengan *game* yang dilakukan di kelas haruslah tetap memiliki nilai-nilai edukatif yang bisa ditanamkan kedalam jiwa siswa didik. Nilai-nilai edukatif yang dapat diperoleh dari pelaksanaan *game* tersebut seperti kekompakkan, kerja sama, kemandirian, konsentrasi, kreativitas dan sebagainya.

Secara umum *game* dapat dibagi menjadi dua bagian, yaitu *game* secara mandiri atau individual dan permainan secara kelompok. Permainan individu dilakukan tetap bersama-sama dalam kelas. Namun hanya menuntut konsentrasi individual. Sementara *game* kelompok dibutuhkan kerja sama, kekompakan dan strategi kelompok. Berikut adalah contoh *game* yang dapat dipilih dalam melakukan *ice breaking* didalam proses pembelajaran.

Game yang pertama adalah game Berhembus (*The Great Wind Blows*), *Game* ini merupakan *ice breaking* yang bisa membuat siswa didik bergerak dan tertawa. Strategi tersebut merupakan cara membangun tim yang baik dan menjadikan para siswa didik menjadi lebih akrab dengan siswa lainnya.

Adapun cara bermain permainan ini sebagai beriku:  
Aturlah kursi-kursi kedalam lingkaran, mintalah peserta didik untuk duduk di atas kursi yang telah disediakan. Kemudian

Jelaskan kepada siswa aturan permainan, untuk putaran pertama guru akan bertindak sebagai pemandu. Jangan lupa Pemandu sebagai angin pertama akan mengatakan “angin berhembus kepada yang memakai misal yang memakai jam (apabila ada beberapa siswa didik yang memakai jam )”, untuk siswa didik yang memakai jam harus berpindah tempat duduk, guru sebagai angin ikut berebut kursi.

Pada saat siswa mulai bertukar tempat duduk akan ada satu siswa didik yang tidak mendapatkan tempat duduk. Anak inilah yang kemudian mengingatkan pemandu sebagai angin. Selanjutnya lakukan putaran kedua dan seterusnya. Setiap putaran yang bertindak sebagai angin harus mengatakan “angin berhembus kepada yang.....(sesuai dengan karakteristik peserta, misal: bahu biru, sepatu hitam dsb).

Refleksi: Siswa diminta mengungkapkan pendapatnya setelah permainan ini usai. Biasanya siswa akan melaporkan kecurangan-kecurangan yang dilakukan oleh temannya, misalnya saat akan berpindah karena takut tidak kebagian kursi. Setelah siswa mengungkapkan pendapatnya guru harus bisa menjelaskan bahwa dalam permainan dibutuhkan sportivitas.

#### 8) Jenis Audio Visual

Audio visual yaitu media instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman, (kemajuan ilmu pengetahuan dan

teknologi), multi media yang dapat dilihat dan didengar. Misalnya: pemutaran video animasi, motivasi, nasehat dll.<sup>25</sup> Menurut jenisnya media audio visual dapat dibedakan menjadi 6 macam, yaitu:<sup>26</sup>

a) Film Gerak Bersuara

Film adalah alat yang ampuh untuk menyampaikan suatu maksud kepada masyarakat dan juga anak yang lebih banyak menggunakan aspek emosinya dibanding aspek rasionalitasnya. Besarnya kegunaan media ini dapat juga dirasakan dalam dunia pendidikan. Munadi menekankan bahwa melalui media yang terlibat, dia menyimpulkan bahwa film adalah alat komunikasi yang dapat membantu proses pembelajaran efektif. Karena apa yang terpancang oleh mata dan terdengar oleh telinga, lebih cepat dan lebih mudah diingat dari pada apa yang dapat dibaca saja atau didengar saja.

b) Video

Video atau media film memiliki banyak kemiripan dari segi karakteristik dan kelemahannya. Yakni mengatasi keterbatasan jarak dan waktu dan sangat mempengaruhi emosi seseorang. Kelemahannya adalah sama-sama menekankan pentingnya materi dari proses pengembangan materi tersebut.

---

<sup>25</sup>Rohani, *Pengertian Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1997), 97-98

<sup>26</sup>Sunarto, *Ice Breaker dalam Pembelajaran Aktif*, (Surakarta: Cakrawala Media, 2012),

c) Televisi

Televisi adalah media yang berupa sebagai gambar hidup dan juga sebagai radio yang dapat dilihat dan didengar secara bersama. Selain itu, televisi juga dapat memberikan kejadian-kejadian yang sebenarnya pada saat suatu peristiwa terjadi disertai dengan komentar dari penyiar.

d) Media Televisi Terbuka

Media televisi terbuka adalah media audio visual gerak yang menyampaikan pesannya melalui pancaran gelombang elektromagnetik dari satu stasiun, kemudian pesan tadi diterima oleh pemerisa melalui pesawat televisi

e) Media Televisi Siaran Terbatas (MTST)

TVST atau CCTV adalah media audio visual gerak yang menyampaikan pesannya didistribusikan melalui kabel (bukan TV kabel). Dengan kata lain, kamera televisi mengambil suatu objek di studio, misalnya guru yang sedang mengajar, kemudian hasil dari pengambilan tadi didistribusikan melalui kabel-kabael ke pesawat televisi yang ada di ruangan-ruangan kelas.

Kelebihan televisi siaran terbatas ini dibandingkan dengan televisi terbuka terbuka diantaranya adalah komunikasi dapat dilakukan secara dua arah (hubungan antara studio dan kelas dilakuakan melalui intercom), kebutuhan pembelajaran dapat



lebih diperhatikan dan terkontrol. Sedangkan kelemahannya adalah jangkauannya relatif terbatas.

### c. Teknik Penerapan *Ice Breaking* dalam Pembelajaran

*Ice breaking* yang baik adalah *ice breaking* yang dapat memberikan kemanfaatan optimal dalam proses inti pembelajaran. Teknik penggunaan *ice breaking* ada dua cara yaitu secara spontan dilaksanakan dalam situasi pembelajaran dan direncanakan. Pada teknik spontan dalam situasi pembelajaran teknik *ice breaking* ini digunakan secara spontan dalam proses pembelajaran pada saat di kelas siswa kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran, mengantuk saat belajar dan siswa kurang berkonsentrasi dalam mengikuti pembelajaran. Dengan diterapkannya penggunaan *ice breaking* bisa digunakan kapan saja melihat situasi dan kondisi yang terjadi pada saat pembelajaran sedang berlangsung.

*Ice breaking* yang baik dan afektif dalam membantu proses pembelajaran adalah *ice breaking* yang direncanakan dan dimasukkan dalam rencana pembelajaran, dengan menerapkan teknik perencanaan *ice breaking* dapat mengoptimalkan pencapaian tujuan dalam pembelajaran yang telah ditetapkan.<sup>27</sup> *Ice breaking* dalam pembelajaran dapat dilakukan pada awal pembelajaran, pada inti proses pembelajaran maupun pada akhir proses pembelajaran.

#### 1) Penerapan *ice breaking* secara spontan dalam proses pembelajaran

---

<sup>27</sup>Sunarto, *Ice Breaker Dalam Pembelajaran Aktif*, (Surakarta: Cakrawala Media, 2012),

*Ice breaking* dapat dilakukan secara spontan dalam proses pembelajaran. Hal ini tentu dilakukan tanpa adanya persiapan atau tanpa direncanakan terlebih dahulu oleh guru yang bersangkutan. Seorang guru yang tanggap terhadap kondisi siswa tentu akan segera mengambil tindakan terhadap kondisi dan situasi pembelajaran yang kurang kondusif selama proses pembelajaran berlangsung. Misalnya ketika akan memulai pembelajaran terlihat siswa belum begitu siap secara mental untuk menerima materi pembelajaran baru, maka seorang guru segera mengambil inisiatif untuk melakukan yel-yel yang dapat menumbuhkan semangat baru untuk mengikuti proses pembelajarannya selanjutnya. Yel-yel yang dilakukan secara spontan hendaknya adalah yel-yel yang sudah pernah atau biasa digunakan oleh peserta didik.

*Ice breking* diberikan secara spontan dengan tujuan: memusatkan perhatian siswa kembali, memberikan semangat baru pada saat siswa mencapai titik jenuh, mengalihkan perhatian terhadap fokus materi pelajaran yang berbeda.

## 2) *Ice breaking* di awal kegiatan pembelajaran

*Ice breaking* yang direncanakan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) memiliki kelebihan-kelebihan yang tidak dimiliki pada *ice breaking* spontan, diantaranya.

*Ice breaking* dapat terpilih secara lebih tepat, baik dalam menyesuaikan materi pembelajaran maupun ketepatan dalam

memenuhi prinsip-prinsip penggunaan *ice breaking* pada materi pembelajaran. Ada kesempatan bagi guru untuk belajar terlebih dahulu terhadap *ice breaking* yang belum dikuasai. Misalnya dalam menyesuaikan *ice breaking* tertentu dengan materi pembelajaran. *Ice breaking* yang disiapkan lebih sinkron dengan strategi pembelajaran yang dipilih guru saat ini. *Ice breaking* terasa lebih menyatukan proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

Pada saat mengawali proses pembelajaran seorang guru harus melaksanakan beberapa hal yang berkaitan dengan “kesiapan mental” anak didik dalam mengikuti proses pembelajaran yang akan berlangsung. Secara psikologi, siswa dikatakan siap mengikuti pembelajaran ditandai oleh motivasi belajar yang tinggi, semangat, serta menunjukkan respon sikap ceria, dan penuh perhatian pada saat mengawali proses pembelajaran.

### 3) *Ice breaking* pada inti kegiatan pembelajaran

Pada saat inti kegiatan pembelajaran merupakan saat-saat krusial dimana siswa harus terus memusatkan perhatian selama jam pembelajaran berlangsung, baik pada saat mengerjakan tugas maupun mendengarkan menjelaskan guru. Waktu yang begitu panjang untuk terus berkonsentrasi dengan hal yang sama adalah hal yang sangat sulit dilakukan oleh anak didik.

Penggunaan *ice breaking* pada inti pembelajaran harus dilakukan dengan ketentuan sebagai berikut: *Ice breaking* biasanya

digunakan pada saat pergantian sesi atau pergantian kegiatan, seperti pada saat sedang diskusi, kerja kelompok, demonstrasi atau kegiatan lainnyayang daopat mengganggu konsentrasi belajar siswa. *Ice breaking* digunakan pada saat siswa didik mengalami kejenuhan atau kebosanan dalam menjalankan tugas belajar. Hal ini diperlukan untuk mengembalikan stamina pserta didik untuk agar dapat optimal pada saat mengikuti proses belajar. *Ice breaking* juga dapat digunakan untuk memberi menguatakan materi pembelajaran yang diberikan. Biasanya yang breaking yang dapat diguankan untuk penguatan adalah jenis yel-yel ataupun jenis lagu.

#### 4) *Ice breaking* pada akhir kegiatan pembelajaran

Walaupun pembelajarn sudah selesai *ice breaking* masih dianggap perlu. *Ice breaking* pada akhir pembelajaran berfungsi antara lain untuk: Memberikan penguatan tentang pemahaman konsep pelajaran yang sedang dilakukan, pada saat mengakhiri kegiatan dengan penuh kegembiraan. Memotivasi siswa untuk selalu senang mengikuti pelajaran berikutnya. Konten *ice breaking* pada saat belajar, akan sangat baik berisi tentang peguatan meteri biasanya jenis yel atau lagu.

#### **d. Prinsip-prinsip Penggunaan *Ice Breaking* dalam Pembelajaran**

Tujuan utama *ice breaking* dalam pembelajaran adalah untuk mengoptimalkan hasil belajar siswa. Dengan dilakukannya *ice breaking* motivasi siswa menjadi tinggi, sehingga mempunyai rasa

senang dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan *ice breaking* dalam proses pembelajaran perlu mempertimbangkan beberapa prinsip sebagai berikut:

### 1) Efektivitas

Jenis *ice breaking* apapun yang digunakan dalam proses pembelajaran haruslah dalam rangka menguatkan strategi pembelajaran yang telah dilaksanakan. Dengan dilakukan *ice breaking* mestinya tujuan pembelajaran semakin efektif dicapai. *Ice breaking* yang sekiranya akan membuat pembelajaran tidak kondusif dalam situasi tertentu hendaknya dihindari.

### 2) Motivasi

Tujuan utama *ice breaking* adalah meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan *ice breaking* diharapkan siswa yang belum termotivasi untuk mengikuti pembelajaran menjadi termotivasi, atau siswa yang sudah jenuh mengikuti proses pembelajaran dapat kembali kepada performa awal sebagaimana saat awal pembelajaran yang penuh motivasi.<sup>28</sup>

### 3) *Sinkronized*

*Ice breaking* dalam pembelajaran adalah bagian yang tidak bisa terpisahkan dari seluruh proses pembelajaran yang sedang dilakukan. Akan sangat baik jika *ice breaking* yang dipilih adalah *ice breaking* yang sesuai dengan sinkron dengan materi yang akan

---

<sup>28</sup> Sunarto, *Ice Breaker Dalam Pembelajaran Aktif*, h. 105-106

dibahas pada saat proses pembelajaran. Dengan demikian, *ice breaking* akan mempunyai daya penguat ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

4) Tidak berlebihan

*Ice breaking* adalah kegiatan yang sangat menyenangkan bagi siswa sehingga mereka akan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung. Namun demikian penggunaan *ice breaking* yang berlebihan justru akan mengaburkan tujuan pembelajaran itu sendiri. Selain itu juga perlu memperhatikan ketersediaan waktu/jam pelajaran yang sedang diampu.

5) Tepat situasi

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

6) Tidak mengandung unsur pornografi

Banyak sekali *ice breaking* yang sangat menarik bagi para guru. Baik yang diperoleh pada saat pelatihan guru maupun dari teman-teman seprofesi atau dari internet. Namun sebagai pendidik

harus memilih jenis *ice breaing* yang edukatif, sopan dan tidak mengandung unsur pornografi.<sup>29</sup>

#### e. Langkah-langkah Permainan *Ice Breaking*

Langkah-langkah permainan *ice breaking* pesan berantai yaitu sebagai berikut.<sup>30</sup>

- 1) Siswa dibagi menjadi dua kelompok
- 2) Setiap kelompok siswa membentuk barisan panjang dengan jarak tertentu yang tidak terlalu rapat. Kemudian tentukan satu siswa sebagai informan pertama.
- 3) Guru memberikan informasi cara permainan kemudian memberikan informasi kepada kedua siswa informan secara rahasia.
- 4) Siswa pertma menyampaikan pesannya kepada siswa di depannya dengan cara membisikkan. Kesempatan membisikkan hanya 2 kali.
- 5) Siswa kedua harus menyimak baik-baik. Informasi kemudian diteruskan kepada siswa berikutnya. Secara berantai pesan disampaikan hingga terakhir diujung.
- 6) Siswa terakhir menuliskan informasi yang didapatnya.
- 7) Permainan bisa diulangi beberapa kali dengan pesan yang berbeda dan dengan jumlah kelompok yang lebih banyak. kegiatan diakhiri setelah seluruh kelompok mampu menyampaikan pesan dengan benar.

---

<sup>29</sup> Sunarto, *Ice Breaker Dalam Pembelajaran Aktif*, h. 107

<sup>30</sup> Adi Soenarno, *icebraker permainan atraktif-edukatif untuk pelatihan menejemen* (Yogyakarta: Andi Offset,2005). h.38



## 2. Wawancara

### a. Pengertian Wawancara

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), wawancara adalah sebuah kegiatan tanya jawab yang dilakukan oleh pewawancara sebagai penanya dan narasumber sebagai orang yang ditanya. Kegiatan ini dilakukan untuk mencari informasi, meminta keterangan, atau menanyai pendapat tentang suatu permasalahan kepada seseorang. Dengan kata lain wawancara adalah kegiatan menggali informasi dari narasumber dengan cara tanya jawab.<sup>31</sup>

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu yang dilakukan oleh dua orang pihak, yaitu pewawancara (orang yang mengajukan pertanyaan) dan narasumber (orang yang diwawancarai atau memberi informasi).

Kegiatan wawancara sangat berbeda dengan konferensi pers. Banyak orang yang memandang bahwa konferensi pers sama adalah wawancara karena hasil akhir yang didapatkan sama, yaitu berupa informasi. Meskipun begitu wawancara tetap tidak bisa dikatakan sama dengan konferensi pers. Perbedaan itu terletak pada tekniknya. Pada wawancara pencari informasi menggali informasi dengan cara bertanya dan menemui langsung dengan narasumber. Sedangkan konferensi pers adalah sebuah cara yang dibuat oleh narasumber sendiri dengan cara

---

<sup>31</sup><http://ernaerlina1.blogspot.co.id/2014/06/wawancara-sebagai-alat-ukur-evaluasi.html?m=1>. Diakses 15 Oktober 2020, pukul 09.00

mengundang pencari informasi untuk memberikan keterangan atau konfirmasi sesuatu.

#### **b. Jenis-jenis Wawancara**

Ada beberapa macam wawancara yang dikelompokkan berdasarkan cara pelaksanaannya, yaitu wawancara tertutup, terbuka, konferensi, kelompok, individual, terpimpin bebas.<sup>32</sup>

##### 1) Wawancara tertutup

Wawancara tertutup umumnya dilakukan berkenaan dengan masalah-masalah yang bersifat pribadi atau rahasia. Wawancara tertutup adalah sebuah kegiatan wawancara yang dilakukan dengan cara tertutup. Pewawancara harus menjaga atau merahasiakan nama maupun informasi mengenai narasumber dengan cara memalsukan hanya memberikan nama inisial narasumber. Wawancara tertutup ini juga diartikan sebagai wawancara yang pertanyaannya terbatas dan telah tersedia jawaban yang berupa pilihan. Contohnya adalah wawancara menggunakan kuesioner.

##### 2) Wawancara terbuka

Wawancara terbuka dilaksanakan dengan permasalahan yang menyangkut kepentingan umum. Dalam wawancara terbuka jumlah penanyanya lebih dari satu orang, begitu dengan narasumbernya. Wawancara ini bertolak belakang dengan wawancara tertutup, yaitu wawancara yang dilakukan dengan tidak

---

<sup>32</sup> Dewi, M. Pd, *Super mudah pahami Bahasa Indonesia, Matematika, IPA untuk SD/MI kelas 4*, (Jakarta: PT Grasindo, jalan Palmera Barat 33-37, 2018), h.18

merahasiakan informasi mengenai narasumber dan juga memiliki pertanyaan-pertanyaan yang tidak terbatas. Misalnya wawancara yang meminta narasumber untuk memberikan penjelasan lengkap mengenai suatu hal.

### 3) Wawancara konferensi

Wawancara konferensi adalah wawancara yang dilakukan oleh seorang pewawancara dengan sejumlah narasumber dan sebaliknya. Misalnya wawancara yang dilakukan di acara televisi seperti *talk show*, wawancara jarak jauh (*teleconference*).

### 4) Wawancara kelompok

Wawancara kelompok atau wawancara yang dilakukan oleh sejumlah pewawancara kepada narasumber yang dilaksanakan pada waktu yang bersamaan. Contohnya wawancara pada seorang artis, pejabat, atau grup band yang sedang berprestasi atau terkenal.

### 5) Wawancara individual

Wawancara individual adalah wawancara yang dilakukan oleh seorang wawancara dengan seorang narasumber. Wawancara ini disebut juga dengan wawancara perorangan. Misalnya wawancara yang dilakukan oleh seorang wartawan untuk mencari berita.

### 6) Wawancara terpimpin

Wawancara ini disebut juga wawancara terstruktur. Wawancara ini biasanya menggunakan beberapa pertanyaan yang telah disiapkan sebelumnya baik dari pewawancara maupun dari

narasumbernya. Misalnya wawancara yang sering terjadi di acara *talk show* yang bertemakan khusus kepada narasumber seperti guru, dokter, polisi dan lain-lain.

#### 7) Wawancara bebas

Wawancara bebas adalah jenis wawancara yang pertanyaannya tidak disiapkan terlebih dahulu. Pada wawancara ini terjadi secara spontan tergantung dengan suasana dan keadaan ketika kegiatan wawancara berlangsung.

### c. Metode Wawancara

Untuk mendapatkan informasi ada metode yang digunakan oleh pewawancara ketika melakukan wawancara:<sup>33</sup>

#### 1) Mencatat

Metode yang pertama adalah mencatat. Pewawancara biasanya menyiapkan buku dan pulpen untuk mencatat jawaban-jawaban dari narasumber. Ketika mencatat jawaban tersebut, pewawancara akan menuliskannya dengan sangat cepat dengan cara hanya menuliskan poin-poinnya saja. Setelah mendapatkan poin-poin pentingnya maka mereka akan mengembangkannya dengan menggunakan tulisan yang baik dan informatif.

#### 2) Merekam

Pewawancara membutuhkan suatu alat yang berupa perekam suara. Alat ini digunakan untuk merekam jawaban-jawaban yang

---

<sup>33</sup> Sudjana, *Evaluasi Program Pendidikan luar sekolah*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008), h.12

diberikan oleh narasumber, sehingga mereka tidak akan kehilangan informasi sedikitpun. Setelah mendapatkan rekaman wawancara akan menulis transkrip tanya jawab tersebut dan menjadikan sebuah tulisan berita.

#### **d. Langkah-langkah berwawancara**

Adapun langkah-langkah berwawancara sebagai berikut:<sup>34</sup>

- 1) Membuat daftar pertanyaan
- 2) Mengamati apa yang ada dan terjadi saat wawancara
- 3) Mendengarkan penjelasan dari narasumber dan mencatat pokok-pokok pembicara tersebut
- 4) Melengkapi dengan keretangan dari narasumber
- 5) Mengemukakan tanggapan terhadap penjelasan narasumber secara lisan.

#### **e. Tahapan Wawancara**

- 1) Tahap pembukaan

Pewawancara memperkenalkan diri sekaligus mengemukakan maksud dan tujuan wawancara.

- 2) Tahap inti

Pewawancara mengajukan pertanyaan sesuai dengan yang dirancangnya. Pada saat mengajukan pertanyaan sebaiknya diajukan dengan jelas, teratur dan sopan.

---

<sup>34</sup> Dewi, M. Pd, *Super mudah pahami Bahasa Indonesia, Matematika, IPA untuk SD/MI kelas 4*, (Jakarta: PT Grasindo, jalan Palmera Barat 33-37, 2018), h.20

### 3) Tahap akhir

Pada tahap ini pewawancara mengakhiri dengan kesan baik dan menyenangkan serta mengucapkan terima kasih.

#### f. Contoh Wawancara

Berikut ini adalah contoh dari wawancara dengan seorang petani.<sup>35</sup>

Siswa : “Assalamualaikum”

Petani : “Wassalamualaikum”

Siswa : “Maaf pak, boleh saya meminta waktunya sebentar”

Petani : “ Iya ada apa ya nak..?”

Siswa : “Begini pak, kami ingin mewawancarai bapak boleh?”

Petani : “ Oh iya, silahkan..”

Siswa: “ jadi begini pak, Bagaimanakah hasil panen padi tahun ini pak?”

Petani: “Alhamdulillah..hasil panen tahun ini cukup baik”

Siswa: “ Tanaman padi sangat cocok tumbuh di daerah seperti apa ya pak?”

Petani: “Tanaman padi sangat cocok tumbuh di daerah panas dengan curah hujan tinggi.”

Siswa: “Biasanya daerah mana saja ya pak penghasil utama padi?”

Petani: “Daerah penghasil utama padi adalah Jawa Barat, Jawa Timur, Jawa Tengah, Sulawesi Selatan, Sulawesi Utara”

---

<sup>35</sup> *Buku Siswa Tema 3 Kelas 4* (Jakarta: Kementerian dan Kebudayaan, 2013), h. 23

Siswa: “Dari beberapa daerah tersebut, manakah yang dikenal sebagai lumbung padi nasional pak?”

Petani: “Karawang, Jawa Barat, dikenal sebagai lumbung padi nasional”

Siswa: “Ada berapa tahapan tumbuhan padi dapat tumbuh dengan baik pak?”

Petani: “Ada 3 tahapan, Pertama-tama, benih atau biji padi dimasukkan ke dalam karung goni dan direndam satu malam di dalam air mengalir supaya perkecambahan benih terjadi bersamaan. Langkah ke dua benih-benih ini ditanam di lahan sementara. Bibit yang telah siap dipindah tanamkan ke sawah. Biji atau benih tadi akan tumbuh berkecambah hingga muncul ke permukaan. Bakal akar dan tunas menonjol keluar. Lalu, batangnya memanjang. Petani juga mengairi, memberi pestisida dan pupuk pada tanaman ini. Langkah ke tiga tanaman padi berbunga hingga gabah matang, berkembang penuh, keras, dan berwarna kuning”

Siswa: “Berapa lama pak tahap pertumbuhan padi berlangsung?”

Petani: “Tahap pertumbuhan padi berlangsung antara 110 hari hingga 130 hari”

Siswa: “Kami sudah merasa cukup atas informasi yang bapak berikan, kami mengucapkan terima kasih dan semoga panen bapak sangat memuaskan”



Petani: “Iya, sama-sama. Semoga informasi yang dapat saya berikan bermanfaat untuk kalian semua”

### C. Kerangka Berpikir

Menurut Uma Sekaran kerangka berpikir adalah model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.<sup>36</sup>

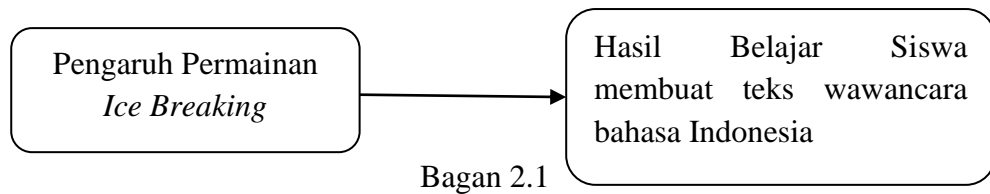
Berdasarkan tinjauan pustaka yang telah dikemukakan, bahwa penggunaan permainan *ice breaking* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Melalui permainan *ice breaking* diharapkan suasana pada proses pembelajaran menjadi menyenangkan. Siswa yang sebelumnya tidak memperhatikan guru saat penyampaian materi atau tidak memperhatikan guru maka ketika guru melakukan permainan *ice breaking* ini diharapkan siswa menjadi semangat dalam belajar dan menjaga konsentrasi dan perhatian dalam melakukan proses pembelajaran menjadi lebih baik dan siswa dapat memahami materi yang disampaikan oleh gurunya.

Penggunaan *ice breaking* berupaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran membuat teks wawancara bahasa Indonesia yang diharapkan mampu mengatasi permasalahan tersebut.

Berdasarkan landasan teori dan telaah pustaka diatas maka kerangka berfikir dalam penelitian ini yaitu.

---

<sup>36</sup>Sugiono, *Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016), 91.



Bagan 2.1

## Kerangka Berpikir

Gambar 2.1 di atas menjelaskan bahwa Jika Penggunaan permainan *ice breaking*, maka hasil belajar membuat teks wawancara bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN Joresan Ponorogo Tahun Ajaran 2019/2020 akan meningkat.

Adapun alur penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

Bagan 2.2  
Alur Penelitian

#### D. Hipotesis Penelitian

Untuk mengetahui jawaban sementara dari penelitian ini maka diperlukan hipotesis, karena hipotesis diartikan sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.<sup>37</sup> Sehingga dalam penelitian ini dapat diambil hipotesis sebagai berikut:

1. H<sub>0</sub>: “Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pembelajaran dengan menggunakan permainan *ice breaking* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran membuat teks wawancara bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN Joresan Ponorogo Tahun Ajaran 2019/2020”.
2. H<sub>a</sub>: “Terdapat pengaruh yang signifikan pembelajaran dengan menggunakan permainan *ice breaking* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran membuat teks wawancara bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN Joresan Ponorogo Tahun Ajaran 2019/2020”.

---

<sup>37</sup>*Ibid.*,96.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian adalah proses pemikiran dan penentuan matang-matang tentang hal-hal yang akan dilakukan.<sup>38</sup> Dalam penelitian sangatlah dibutuhkan suatu pendekatan yang akan digunakan sebagai dasar pelaksanaan dalam melakukan penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan penelitian kuantitatif. Menurut Suharsimi Arikunto, pendekatan kuantitatif merupakan suatu pendekatan yang banyak dituntut menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasilnya.<sup>39</sup>

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan bentuk *Pre-Eksperimen Design*. Dalam desain eksperimen ini tidak adanya variabel kontrol (kelas kontrol) dan tidak dipilih secara random. Dikatakan *Pre-Eksperimen Design* karena desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh, karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependent. Jadi, hasil eksperimen yang merupakan variabel dependent itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independent.<sup>40</sup> Secara lebih terperinci pada

---

<sup>38</sup>Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), 100.

<sup>39</sup>Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka cipta, 2006), 12

<sup>40</sup>Sugiono, *Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016), h. 93

penelitian ini, peneliti menggunakan *Pre-Eksperimental Design* dengan bentuk *One Group Pretest-Posttest Design*.

Penelitian dengan menggunakan model *Pre-Eksperimental Design* dengan bentuk *One-Group Pretest-Posttest Design* mengandung paradigma bahwa terdapat suatu kelompok diberi treatment/ perlakuan dan selanjutnya diobservasi hasilnya, akan tetapi sebelum diberi perlakuan terdapat pretest untuk mengetahui kondisi awal. Dengan demikian, hasil perlakuan dapat lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

Alur dari penelitian ini adalah kelas penelitian (kelas eksperimen) diberi *pre-test* ( $O_1$ ) kemudian dilanjutkan dengan pemberian perlakuan/ treatment ( $O_2$ ) yaitu penggunaan permainan *ice breaking* pada pembelajaran membuat teks wawancara bahasa Indonesia setelah itu diberi *post-test*. Rancangan penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.

**Tabel 3.1**  
**Rancangan Penelitian**  
***The One Group Pretest-Posttest Design***

<i>Pre-test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-test</i>
$O_1$	X	$O_2$

Keterangan :

$O_1$ = Tes awal (*pre-test*) dilakukan sebelum digunakannya permainan *ice breaking* pada pembelajaran membuat teks wawancara bahasa Indonesia.

$O_2$ = Tes akhir (*post-test*) dilakukan setelah digunakannya permainan *ice breaking* pada pembelajaran membuat teks wawancara bahasa Indonesia.

X = Perlakuan (*treatment*) pembelajaran dengan menggunakannya permainan *ice breaking* pada pembelajaran membuat teks wawancara bahasa Indonesia.

## B. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Menurut Suharsimi Arikunto populasi adalah keseluruhan subjek penelitian.<sup>41</sup> Apabila seseorang ingin meneliti suatu elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi. Populasi bukan hanya merupakan jumlah orang tetapi juga karakter atau sifat yang dimiliki oleh objek yang diteliti. Populasi dirumuskan sebagai “semua anggota sekelompok orang kejadian atau objek yang telah dirumuskan secara jelas”. Atau kelompok lebih besar yang menjadi sasaran generalisasi.<sup>42</sup> Populasi penelitian ini menggunakan seluruh siswa/siswa SDN Joresan Ponorogo Tahun Ajaran 2019/2020.

### 2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.<sup>43</sup> Arti lain dari sampel adalah kumpulan dari unsur atau individu yang merupakan bagian dari populasi. Pengambilan sampel dilakukan karena adanya keterbatasan dana, waktu, dan tenaga peneliti.<sup>44</sup> Adapun teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik *purposive random sampling*, hal ini dilakukan

---

<sup>41</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka cipta, 2006), h. 25

<sup>42</sup> Tukiran Taniredja dan Hidayati Mustafidah, *Penelitian Kuantitatif*, (Purwokerto: Alfabeta, cv, 2011), 33

<sup>43</sup> *Ibid.*, hlm.118

<sup>44</sup> Wulansari, *Penelitian Pendidikan: Suatu Pendekatan Praktik dengan Menggunakan SPSS*

dengan pertimbangan bahwa kedudukan siswa dalam kelas diterapkan secara acak tanpa melihat peringkat nilai, jenis kelamin siswa, dan golongan siswa, sehingga siswa sudah tersebar secara acak dalam kelas yang ditentukan. Selain itu, banyaknya siswa dalam satu kelas sama, siswa mendapatkan materi berdasarkan kurikulum yang sama, dan siswa mendapat waktu pembelajaran yang sama. Berdasarkan teknik *purposive random samplin*, maka dalam penelitian ini dipilih siswa kelas IV sebagai sampel penelitian.

## C. Instrumen Pengumpulan Data

### 1. Definisi Operasional Variabel

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik sebuah kesimpulan.<sup>45</sup> Dalam penelitian ini terdapat dua macam variabel yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y):

#### a. Variabel Bebas (X)

Variabel bebas merupakan variabel yang menjelaskan atau yang mempengaruhi variabel yang lain. variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Jadi, variabel bebas (X) yaitu permainan *ice breaking* yang mana dalam pembelajaran ini guru akan menerapkan permainan *ice breaking* di dalam kelas.

---

<sup>45</sup> Sudaryono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2016), h.



b. Variabel Terikat (Y)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau disebabkan oleh variabel lain, namun suatu variabel tertentu dapat sekaligus menjadi variabel bebas dan variabel terikat. Jadi, variabel terikat (Y) dalam penelitian ini yaitu hasil belajar siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia untuk melihat kemampuan siswa dalam pembelajaran membuat teks wawancara yang akan dijelaskan.

2. Kisi-kisi Instrumen

**Tabel 3.2**  
**Kisi-kisi Instrumen**

Kompetensi Dasar	Indikator	Nomor Butir Soal	Jumlah Soal
3.3 Menggali informasi dari seorang tokoh melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan.	3.3.1 Membuat daftar pertanyaannya untuk persiapan wawancara.	1, 2, 4, 6, 7, 8, 10, 15, 16, 19.	20 Butir
	3.3.2 Membuat pertanyaan tertulis dengan menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif untuk persiapan wawancara.	3, 5, 9, 11, 12, 13, 14, 17, 18, 20.	
3.4 Melaporkan hasil wawancara menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif dalam bentuk teks tulis.			

**D. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dalam penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan

mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.<sup>46</sup> Adapun teknik pengumpulan data penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Observasi

Observasi adalah melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat lebih dekat kegiatan yang dilakukan. Observasi atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung.<sup>47</sup>

Observasi digunakan untuk mengamati secara langsung kondisi objek penelitian dan untuk mengetahui pelaksanaan proses belajar mengajar pada mata pelajaran membuat teks wawancara bahasa Indonesia di kelas IV SDN Joresan Ponorogo. Cara memperoleh datanya adalah peneliti mengadakan pengamatan secara langsung penerapan permainan *Ice Breaking* di dalam kelas tersebut.

### 2. Tes

Tes sebagai instrumen pengumpul data adalah serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok. Tes diberikan peneliti ketika kelas sudah diberikan perlakuan. Tes diberikan kepada satu kelas eksperimen. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan tes objektif. Tes objektif terdiri dari beberapa bentuk yaitu: jawaban singkat, benar salah, menjodohkan dan pilihan

---

<sup>46</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2012), 308.

<sup>47</sup>Sudaryono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2016), h. 87

ganda. Dalam penelitian ini menggunakan tes dengan bentuk pilihan ganda. Hal ini untuk melihat perbedaan antara nilai hasil belajar siswa pada pembelajara membuat teks wawancara bahasa Indonesia dengan menggunakan permainan *ice breaking*. Tes dalam penelitian ini berupa *pre-test* dan *post-test*.

a. *Pre-test*

*Pre-test* merupakan tes yang diberikan sebelum pembelajaran dimulai atau sebelum diberikan perlakuan dengan tujuan untuk mengukur kemampuan awal siswa pada materi yang akan dipelajari.

b. *Post-test*

*Post-test* yaitu test yang diberikan pada akhir pembelajaran atau setelah siswa diberikan perlakuan dengan tujuan untuk mengukur hasil akhir siswa pada materi yang telah disampaikan.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, laporan kegiatan, foto-foto, film dokumenter, data yang relevan dalam penelitian.<sup>48</sup>

Pada penelitian ini dokumentasi digunakan untuk memperoleh data dengan jumlah siswa dan prestasi siswa yang dapat dilihat dari ulangan harian ataupun hasil belajar siswa dan dokumen-dokumen yang diperlukan peneliti untuk melengkapi data-data dalam penelitian ilmiah ini.

---

<sup>48</sup> Sudaryono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Prenada Media Group,2016), h.89-

Dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data yang objektif tentang: sejarah berdiri SDN Joresan Ponorogo letak geografis sekolah, struktur sekolah, keadaan siswa, dan guru serta keadaan sarana dan prasarana.

## **E. Teknik Analisis Data**

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data diperoleh dari responden atau sumber data lain yang terkumpulkan. Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.<sup>49</sup>

### **1. Tahap pra penelitian**

Tahap ini dilakukan langsung oleh peneliti untuk mengetahui situasi sesungguhnya, dalam jangka waktu tertentu, sehingga ketika melakukan penelitian yang sesungguhnya peneliti bisa mengetahui secara pasti mana saja yang akan difokuskan untuk diteliti.

#### **a. Uji Validitas**

Validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada obyek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Dengan demikian data yang valid adalah data “yang tidak berbeda” antara data yang dilaporkan oleh peneliti dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek penelitian.<sup>50</sup>

---

207. <sup>49</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*,

<sup>50</sup>*Ibid.*, 363.

Secara mendasar, validitas adalah keadaan yang menggambarkan tingkat instrumen yang bersangkutan mampu mengukur apa yang diukur. Instrumen yang akan digunakan diuji coba terlebih dahulu dengan bantuan validator yaitu Ibu Dwi Wahyuni, S. Pd guru kelas IV SDN Tugurejo Ponorogo, Ibu Yeti Kerlina, S. Pd guru kelas IV SDN Merican Ponorogo dan Ibu Kristiana Rizqi, M. Pd dosen bahasa Indonesia IAIN Ponorogo. Hasil validasi isi dapat dilihat paada lampiran 1.

Adapun rumus yang digunakan untuk mengukur instrumen tes dalam penelitian ini menggunakan rumus korelasi *point biserial* (Tes Pilihan Ganda)<sup>51</sup>

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

Keterangan:

$r$  : Koefisien korelasi biserial, ( $r_{pbi}$ )

$M_p$  : rata-rata subjek yang menjawab benar bagi item yang dicari validitasnya. (rerbenar)

$M_t$  : rata-rata skor total (r-tot)

$S_d$  : Standar deviasi dari skor total (Simp Baku)

$P$  : Proporsi siswa yang menjawab benar

$$P = \frac{\text{Banyak siswa yang menjawab benar}}{\text{jumlah siswa seluruhnya}}$$

$q$  : Proporsi siswa yang menjawab salah ( $q = 1-p$ )

Nilai  $r_{pbi}$  akan dibandingkan dengan koefisien korelasi tabel nilai “ $r$ ” *product moment* pada taraf signifikasi 5%. Apabila nilai  $r_{pbi}$  hasil koefisien korelasi lebih besar ( $>$ ) dari nilai  $r_{tabel}$ , maka hasil yang diperoleh adalah signifikasinya, artinya buktir soal test dinyatakan

---

<sup>51</sup>Suharsimi Arikunto, *Prosedur penelitian suatu pendekatan*, Jakarta: PT.Rineka Cipta, 2002 Cet.Ke-12 hal.146

valid. Nilai  $r_{pbi}$  adalah nilai koefisien korelasi dari setiap butir atau item soal sebelum dikorelasi.

Setelah mendapat nilai  $r_{pbi}$  kemudian dicari *corrected item-total correlation coefficient* dengan rumus sebagai berikut: <sup>52</sup>

$$R_{x(y-1)} = \frac{r_{xy}s_y - s_x}{\sqrt{s_y^2 + s_x^2 - 2r_{xy}(s_y)(s_x)}}$$

Nilai  $r_{x(y-1)}$  akan dibandingkan dengan koefisien korelasi tabel  $r_{tabel}$  jika  $r_{x(y-1)} > r_{tabel}$  maka instrumen valid. Adapun uji validitas soal tes secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel lampiran 9.

## b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas berhubungan dengan masalah kepercayaan. Suatu tes dapat mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi jika tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap. Maka pengertian reabilitas tes, berhubungan dengan masalah ketetapan hasil tes.<sup>53</sup> Adapun teknik yang digunakan untuk menganalisis reliabilitas instrumen ini adalah teknik belah dua (*split half*) yang dianalisis dengan rumus *Kuder Richardson, K-R 20*<sup>54</sup>

$$r = \left( \frac{n}{n-1} \right) \left( \frac{St^2 - \sum pq}{St_2} \right)$$

Keterangan:

r : Koefisien Reliabilitas

p : proporsi subjek yang menjawab item dengan benar

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

$\sum pq$  : Jumlah hasil perkalian p dengan q

<sup>52</sup>E-jurnal IAIN Raden Intan Lampung, 2014, 208.

<sup>53</sup>Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2002), 86.

<sup>54</sup> Sukardi, *Metodelogi penelitian pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara: 2009) h. 127

n : banyaknya butir soal/ banyaknya item  
 $St^2$  : Varians Total.

**Tabel 3.4**  
**Kriteria Reliabilitas<sup>55</sup>**

Reliabilitas (R11)	Kriteria
$>0,80$	Sangat Tinggi
$0,70 < r_{11} \leq 0,80$	Tinggi
$0,40 < r_{11} \leq 0,70$	Sedang
$0,20 < r_{11} \leq 0,40$	Rendah
$\leq 0,20$	Sangat Rendah

Adapun uji validitas angket secara keseluruhan dapat dilihat pada lampiran 10.

## 2. Tahap Analisis Hasil Penelitian

Berikut ini merupakan cara untuk menganalisis hasil Analisis Penelitian sebagai berikut:

### a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menguji suatu populasi berdistribusi normal atau tidak. Semua pengguna uji statistik mengenai benda rerata dan uji statistik lainnya mensyaratkan harus mempunyai populasi normal.

#### 1) Hipotesis

$H_0$  = Sampel yang berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

$H_1$  = Sampel tidak berasal dari populasi yang berdistribusi normal

#### 2) Taraf Signifikansi $\alpha = 5\% = 0,05$

#### 3) Statistik uji yang digunakan

<sup>55</sup>Kasmadi dan Nia Siti, Panduan Modern Penelitian Kuantitatif, (Bandung: Alfabeta, 2016), 78



Menentukan jangkauan, banyak kelas, panjang kelas, rata-rata dan standar deviasi

4) Menentukan  $\chi^2$  tabel

tabel =  $\chi^2(1 - \alpha)$ ;  $(k - 1)$  dengan  $\alpha$  adalah taraf  $\chi^2$  signifikan (5%) dan k adalah banyak kelas

5) Kriteria Pengujian Hipotesis :

Jika  $\chi^2$  hitung  $\geq \chi^2$  tabel, maka  $H_0$  ditolak

Jika  $\chi^2$  hitung  $< \chi^2$  tabel, maka  $H_0$  diterima

### b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah data tersebut homogen (sama) atau tidak. "Pengujian homogenitas dalam penelitian ini adalah pengujian sama tidaknya variasi-variasi dari dua buah distribusi".<sup>56</sup> Uji homogenitas dilakukan setelah data persyaratan normalitas terpenuhi, yakni data dinyatakan berdistribusi normal.

Berikut ini merupakan cara untuk mencari rumus homogenitas:

1) Hipotesis

$H_0$  = Kedua sampel homogen

$H_1$  = Kedua sampel tidak homogen

2) Mencari F hitung =  $\frac{\text{variasibesar}}{\text{varisikecil}}$

Untuk mencari varians  $V$ <sup>57</sup>

$$V = \frac{(n)(\sum X^2) - (\sum X)^2}{n(n-1)}$$

<sup>56</sup>Ruseffendi, *Statistik Dasar: untuk penelitian pendidikan Cet.1*, (Bandung: IKIP Bandung Press, Mei 1998), 294.

<sup>57</sup>Ibid, hal. 296

Keterangan:

$n$  = Jumlah subjek

$\sum X$  = Jumlah skor tunai

3) Menentuk antaraf signifikan(  $\alpha$  )

$$\alpha = 0,05$$

4) Menghitung F tabel =  $f\alpha ( V_1, V_2 )$

Dengan : dk pembilang ( $V_1$ ) =  $n_1 - 1$

dk pembilang ( $V_2$ ) =  $n_2 - 1$

5) Kriteria uji homogenitas :

a. Jika  $F_{hitung} \leq F_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima, kedua kelompok berasal dari populasi yang homogen

b. Jika  $F_{hitung} \geq F_{table}$  maka  $H_0$  di tolak, kedua kelompok dapat dikatakan berasal dari populasi yang tidak homogen<sup>58</sup>

Untuk taraf yang signifikasi ( $\alpha$ ) = 0,05 dan derajat kebebasan pembilang  $dk = nb - 1$  dengan penyebut  $dk = dk - 1$ , dengan  $nb$  merupakan ukuran sampel yang variasinya besar dan  $nk$  merupakan ukuran sampel yang variasinya kecil.

Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan uji Fishe.<sup>59</sup>

$$F = \frac{s_1^2}{s_2^2} = \frac{\text{variabel besar}}{\text{variabel kecil}}$$

Keterangan:

$S_1^2$  x = nilai standar deviasi *pre-test* yang nilainya paling besar

$S_2^2$  x = nilai standar deviasi *post-test* yang nilainya paling besar

<sup>58</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2010), hal 217

<sup>59</sup>Ruseffendi, *Statistik Dasar: untuk penelitian pendidikan Cet.1* (Bandung: IKIP Bandung Press, Mei 1998) h. 298

### c. Uji Hipotesis

Menganalisis data *pre-test* dan *post-test* secara statistik untuk mengetahui apakah kenaikan hasil belajar membuat teks wawancara signifikansi atau tidak. Dalam hal ini digunakan *uji-t* karena data tersebut berdistribusi normal dengan taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ , untuk itu menguji kebenaran hipotesis dalam penelitian menggunakan rumus sebagai berikut:<sup>60</sup>

#### 1) Menghitung Nilai $t_{hitung}$

$$t_{hitung} = \frac{\bar{x}_2 - \bar{x}_1}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

keterangan :

- $n_1$  dan  $n_2$  : Jumlah sampel
- $\bar{x}_1$  : Rata-rata sampel ke 1
- $\bar{x}_2$  : Rata-rata sampel ke 2
- $s_1^2$  : Varians sampel ke 1
- $s_2^2$  : Varians sampel ke 2

#### 2) Pengujian Hipotesis

a. Menentukan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dan derajat kebebasan dengan Rumus  $dk = (n_1 + n_2 - 2)$ .

b. Menentukan  $t_{tabel}$

$$t_{tabel} = t \left( dk : \frac{\alpha}{2} \right)$$

c. Menentukan Uji Hipotesis

---

<sup>60</sup>Yanti Herlanti, *Tanya Jawab Seputar Penelitian Tindakan Sains*, (Jakarta: Jurusan Pendidikan IPA, FITK, UIN Syarif Hidayatullah, 2006). Hal.72

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN

#### A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

##### 1. Gambaran umum SDN Joresan Kecama Mlarak Ponorogo

SDN Joresan Kecamatan Mlarak Ponorogoterletak di Jl. Madura No.19,DesaJoresan,KecamatanMlarak,KabupatenPonorogo. Sekolah ini berada di sebelah timur Pondok Pesantren Al-Islam Joresan Kecamatan Mlarak Ponorogo. SDN Joresan Kecamatan Mlarak Ponorogo berdiri pada tahun 1967. Jumlah siswanya saat ini adalah 130 orang, dengan rincian siswa kelas 1 sebanyak 19 orang, kelas 2 sebanyak 22 orang, kelas 3 sebanyak 16 orang, kelas 4 sebanyak 35 orang, kelas 5 sebanyak 19 orang, dan kelas 6 sebanyak 19 orang. Jumlah guru di SDN Joresan Kecamatan Mlarak Ponorogo adalah 8 orang dan jumlah staf (tenaga kependidikan) sebanyak 6 orang.

##### 2. Profil Sekolah Dasar Negeri Joresan Kecamatan Mlarak Ponorogo

Nama	: SDN JORESAN
Alamat	: Jalan Madura No. 19
Desa	: Joresan
Kecamatan	: Mlarak
Kabupaten	: Ponorogo
Status	: Negeri

Akreditasi : B  
 Email : [sdnjoresanmlarak@yahoo.com](mailto:sdnjoresanmlarak@yahoo.com)  
 Alamat Lengkap Sekolah : Jl. Madura No. 19, Desa Joresan ,  
 Kecamatan Mlarak, Kabupaten  
 Ponorogo  
 Nama Kepala Sekolah : SUHARSONO, S. Pd  
 NIP : 19620816 198303 1 025

### 3. Visi, Misi dan Tujuan SDN Joresan Kecamatan Mlarak Ponorogo

#### a. Visi SDN Joresan Kecamatan Mlarak Ponorogo

Visi SDN Joresan, Mlarak, Ponorogo yaitu terwujudnya generasi yang sehat, iman dan taqwa, ilmu pengetahuan dan teknologi, serta terampil. Secara rinci visi tersebut dapat dijelaskan berikut ini.

#### Indikator Visi :

- Sehat : Terwujudnya generasi yang sehat jasmani dan rohani.
- Imtaq : Terwujudnya generasi yang percaya terhadap Tuhan Yang Maha Esa, menjalankan semua perintah dan menjauhi segala larangan-Nya.
- Iptek : Terwujudnya generasi yang berpengetahuan tinggi dan menguasai di bidang teknologi.
- Terampil : Terwujudnya generasi yang terampil di segala bidang kehidupan.

#### b. Misi SDN Joresan Kecamatan Mlarak Ponorogo

Misi SDN Joresan kecamatan Mlarak Ponorogo antara lain sebagai berikut.

- 1) Membiasakan hidup sehat di antara warga sekolah dengan cara makan teratur, menu seimbang, olahraga dan istirahat yang teratur;

- 2) Menanamkan keyakinan/akidah melalui pengamalan ajaran agama dan budaya bangsa sebagai sumber kearifan dalam bertindak;
- 3) Melaksanakan pembelajaran secara aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan (PAIKEM), sehingga siswa dapat mengembangkan potensi yang dimiliki dan mengenal dirinya supaya dapat berkembang dengan optimal;
- 4) Menyiapkan peserta didik yang terampil di segala bidang kehidupan;
- 5) Menjalin kerjasama yang harmonis antara warga sekolah dan lingkungan, berpartisipasi dengan komite sekolah dan *stake holder*.

c. Tujuan Lembaga

SDN Joresan Kecamatan Mlarak Ponorogo memiliki tujuan dalam menyelenggarakan pendidikan, di antaranya sebagai berikut.

- 1) Dapat menciptakan warga sekolah yang sehat jasmani dan rohani, sehingga dapat belajar, bekerja secara optimal dan rutinitas;
- 2) Dapat mengamalkan ajaran agama hasil proses pembelajaran dan kegiatan pembiasaan;
- 3) Meraih prestasi akademik dan non akademik minimal tingkat kabupaten;
- 4) Menguasai dasar-dasar ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai bekal untuk melanjutkan ke sekolah yang lebih tinggi;
- 5) Menjadi sekolah pelopor dan penggerak di lingkungan masyarakat sekitar;
- 6) Menjadi sekolah yang diminati masyarakat.

4. Keadaan Guru dan Siswa SDN Joresan Ponorogo pada Tahun Pelajaran  
2019/2020

a. Keadaan Guru dan Tenaga Kependidikan

**Tabel 4.1**  
**Daftar Guru SDN Joresan**  
**Kecamatan Mlarak Ponorogo**

<b>NO.</b>	<b>NAMA</b>	<b>JABATAN DINAS</b>
1.	Suharjono, S. Pd.	Kepala Sekolah
2.	Alfin Nuril Laila, S. Pd.	Guru
3.	Jayus, S. Pd.	Guru
4.	Pranyoto, S. Pd.	Guru
5.	Binti Hanifah, SE, S. Pd.	Guru
6.	Siti Astumi, S. Pd. SD.	Guru
7.	Herdiana Anis Pratiwi, S. Pd.	Guru
8.	Halim Matus Sa'diyah, S. Pd.I	Guru
9.	Nurul Dewi Damayanti, S.Pd.	Guru
10.	Acmat Slamet, S. Pd. I.	Komite Sekolah
11.	Drs. Muhajid Sabil, M. Pd.I	Komite Sekolah
12.	Drs. Suprijono BP, M. Pd.	Pengawas TK/SD
13.	H. Habibulloh Hakim, S. Pd.	Pengawas TK/SD

**Tabel 4.2**  
**Daftar Tenaga Pendidik SDN Joresan**  
**Kecamatan Mlarak Ponorogo**

<b>NO.</b>	<b>N A M A</b>	<b>BIDANG</b>
1.	Sujarwo	Penggalian Sumber Dana Sekolah
2.	Sunyoto	Pengembangan Kualitas Layanan Sekolah
3.	Anas Habibi	Sistem Informasi Pelayanan Sekolah
4.	Im Suhadi	Pengelolaan Sumber Dana Sekolah
5.	Tulus Sutoto	Sarana/Prasarana Sekolah



6.	Malik Abdullah	Usaha Kreasi Seni dan Kreativitas Sekolah
----	----------------	---

## b. Keadaan Siswa

**Tabel 4.3**  
**Daftar jumlah seluruh Siswa**

KELAS	WALI KELAS	L	P	TOTAL
I	Siti Astumi, S.Pd.SD.	7	12	19
II	Binti Hanifah, SE.S.Pd.	11	11	22
III	Alfin Nuril Laila, S.Pd.	11	5	16
IV	Jayus, S Pd.	23	12	35
V	Herdiana Anis Pratiwi, S.Pd.	13	6	19
VI	Nurul Dewi Damayanti, S.Pd.	9	10	19
Total	66	54	120	

## 5. Sarana dan Prasarana SDN Joresan Kecamatan Mlarak Ponorogo

Sarana dan prasarana di SDN Joresan sudah cukup memadai untuk mendukung proses belajar mengajar siswa serta sudah memenuhi standar sarana dan prasarana untuk Sekolah Dasar. Saran dan prasarana di SDN Joresan antara lain.

**Tabel 4.4**  
**Daftar Sarana dan Prasarana Sekolah**

No	Sarana dan Prasarana	Jumlah	Keterangan
1.	Ruang Kelas	6	Baik
2.	Perpustakaan	1	Baik
3.	Ruang UKS	1	Baik
4.	Lapangan	1	Baik
5.	Toilet Guru	1	Baik
6.	Toilet Siswa	2	Baik

7.	Wasthtafel	6	Baik
8.	Masjid	1	Baik
9.	Kantor Guru	1	Baik
10.	Kantor TU	1	Baik
11.	Lab. Komputer	1	Baik
12.	Kantin	1	Baik
13.	Dapur	1	Baik
14.	Alat Peraga IPA	3	Baik
15.	Alat Peraga IPS	4	Baik
16.	LCD Proyektor	1	Baik
17.	Sound System	1	Baik
18.	Bel Alarm Modern	1	Baik

## B. Hasil Penelitian

### 1. Hasil Nilai Belajar Siswa Kelas IV

#### a. Nilai *Pre-test* Kelas IV

Pemberian *pre-test* dilakukan sebelum peneliti melakukan penelitian menggunakan permainan *ice breaking* di dalam kelas. *Pre-test* dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan sebagai tolak ukur penentuan sampel dalam penelitian. Adapun hasil *pre-test* yang dilakukan oleh peneliti, selanjutnya dimasukkan ke dalam tabulasi frekuensi, untuk mencari mean rata-rata ( $\bar{X}$ ). Tabulasi perhitungan sebagai berikut.

**Tabel 4.5**  
**Perhitungan nilai Mean soal *Pre-test* Siswa Kelas IV**

X	F	Fk
35 – 43	6	6
44 – 52	6	12

53 – 61	5	17
62 – 70	4	21
71 – 79	4	25
80 - 88	5	30
89 - 97	5	35

Keterangan:

Kolom 1 adalah nilai (X)

Kolom 2 adalah banyaknya siswa yang memperoleh nilai tersebut(F)

Kolom 3 adalah hasil perkalian skor nilai (X) dengan Frekuensi (F)

1) Cara untuk mencari Median pada soal *Pre-test*:

$$\begin{aligned}
 \text{Data frekuensi } 35 &= \frac{1}{2} \times 35 \\
 &= 17,5 \rightarrow 18 \\
 \text{Me} &= \text{Tb} + \left[ \frac{\frac{1}{2}n - f_k}{f_1} \right] \cdot p \\
 &= 61,5 + \left[ \frac{\frac{1}{2}35 - 17}{4} \right] \cdot 9 \\
 &= 61,5 + \left[ \frac{17,5 - 17}{4} \right] \cdot 9 \\
 &= 61,5 + \left[ \frac{0,5}{4} \right] \cdot 9 \\
 &= 61,5 + 0,125 \cdot 9 \\
 &= 61,5 + 1,125 \\
 \text{Me} &= 62,625
 \end{aligned}$$

2) Selanjutnya cara untuk mencari Mean pada soal *Pre-test*:

$$\begin{aligned}
 \bar{x} &= \frac{\sum f_i \cdot X_i}{\sum f_i} \\
 &= \frac{2256}{35}
 \end{aligned}$$

$$\bar{x} = 64,45$$

3) Cara untuk mencari Modus pada soal *Pre-test*:

$$M0 = Tb + \left[ \frac{b1}{b1+b2} \right] \cdot P$$

$$= 43,5 + \left[ \frac{0}{0+1} \right] \cdot 9$$

$$= 43,5 + \frac{0}{1} \cdot 9$$

$$= 43,5$$

$$Nb \rightarrow b1 = 6 - 6 = 0$$

$$b2 = 6 - 5 = 1$$

#### b. Nilai *Post-test* kelas IV

Setelah perhitungan pada *post-test* kelas IV selanjutnya dimasukkan kedalam tabulasi frekuensi, guna mencari mean rata-rata (X). Adapun tabulasi perhitungan adalah sebagai berikut.

**Tabel 4.6**  
**Perhitungan nilai Mean soal *Post-test* Siswa Kelas IV**

X	F	Fk
45-52	8	8
53-60	7	15
61-68	5	20
69-76	3	23
77-84	1	24
85-92	5	29
93-100	6	35

Keterangan:

Kolom 1 adalah nilai (X)

Kolom 2 adalah banyaknya siswa yang memperoleh nilai tersebut(F)

Kolom 3 adalah hasil perkalian skor nilai (X) dengan Frekuensi(F)

1) Cara untuk mencari Median pada soal *Post-test*:

$$\begin{aligned} \text{Data frekuensi } 35 &= \frac{1}{2} \times 35 \\ &= 17,5 \rightarrow 18 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Me} &= \text{Tb} + \left[ \frac{\frac{1}{2}n - fk}{f_1} \right] \cdot p \\ &= 60,5 + \left[ \frac{\frac{1}{2}35 - 15}{5} \right] \cdot 8 \\ &= 60,5 + \left[ \frac{17,5 - 15}{5} \right] \cdot 8 \\ &= 60,5 + \left[ \frac{2,5}{5} \right] \cdot 8 \\ &= 60,5 + 0,5 \cdot 8 \\ \text{Me} &= 64,5 \end{aligned}$$

- 2) Berikutnya adalah cara untuk mencari Mean pada kelas *Post-test*.

$$\begin{aligned} \bar{x} &= \frac{\sum f_i \cdot X_i}{\sum f_i} \\ &= \frac{2.425,5}{35} \\ \bar{x} &= 69,3 \end{aligned}$$

- 3) Selanjutnya adalah cara untuk mencari Modus pada soal p

$$\begin{aligned} \text{M0} &= \text{Tb} + \left[ \frac{b_1}{b_1 + b_2} \right] \cdot p \\ &= 44,5 + \left[ \frac{8}{8+1} \right] \cdot 8 \\ &= 44,5 + \frac{8}{9} \cdot 8 \\ &= 44,5 + 7,11 \\ &= 51,61 \end{aligned}$$

$$Nb \rightarrow b1 = 8 - 0 = 8$$

$$b2 = 8 - 7 = 1$$

## 2. Uji Prasyarat

Pada penelitian ini sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan Uji Prasyarat analisis yaitu Uji Normalitas dan Uji Homogenitas.

### a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas populasi harus dipenuhi sebagai syarat untuk menentukan perhitungan yang akan dilakukan pada uji hipotesis berikutnya. Data yang diuji yaitu Soal *Pre-test* dan Soal *Post-test* pada satu kelas eksperimen.

#### 1) Uji Normalitas Distribusi Data pada Soal *Pre-test* Kelas IV

a) Menentukan nilai tertinggi dan terendah

$$\text{Nilai Tertinggi} = 95$$

$$\text{Nilai terendah} = 35$$

b) Menentukan rentang (R)

$$\text{Rentang Kelas} = \text{Nilai tertinggi} - \text{Nilai terendah}$$

$$= 95 - 35$$

$$= 60$$

c) Banyak Kelas (K) =  $1 + 3,3 \log n$

$$= 1 + 3,3 \log 35$$

$$= 1 + 5,95$$

$$= 6,95 \rightarrow 7$$

$$\begin{aligned} \text{d) Panjang kelas} &= \frac{\text{jangkauan}}{\text{banyakkelas}} \\ &= \frac{60}{7} \\ &= 8,5 \rightarrow 9 \end{aligned}$$

e) Tabel distribusi frekuensi pada soal *pre-test*:

**Tabel 4.7**  
**Uji Normalitas data distribusi frekuensi**  
**Soal *Pre-test***

Data	Titik Tengah (X <sub>i</sub> )	f <sub>i</sub>	f <sub>i</sub> · X <sub>i</sub>	X <sub>i</sub> <sup>2</sup>	f <sub>i</sub> · X <sub>i</sub> <sup>2</sup>
35 – 43	39	6	234	1.521	9.126
44 – 52	48	6	288	2.304	13.824
53 – 61	57	5	285	3.249	16.245
62 – 70	66	4	264	4.356	17.424
71 – 79	75	4	300	5.625	22.500
80 – 88	84	5	420	7.056	35.280
89 – 97	93	5	465	8.649	43.245
Jumlah		35	2.256	32.760	157.644

f) Mencari Mean dengan rumus:

$$\begin{aligned} \tilde{X} &= \frac{\sum f_i \cdot X_i}{\sum f_i} \\ \tilde{X} &= \frac{2.256}{35} \\ &= 64,45 \end{aligned}$$

g) Menentukan nilai Standar Deviasi:

$$\begin{aligned} \text{SD} &= \sqrt{\frac{\sum f_i \cdot X_i^2}{n} - \left(\frac{\sum f_i \cdot X_i}{n}\right)^2} \\ &= \sqrt{\frac{157.644}{35} - \left(\frac{2.256}{35}\right)^2} \end{aligned}$$



$$\begin{aligned}
 &= \sqrt{4.504,114 - (64,45)^2} \\
 &= \sqrt{4.504,114 - 4.153,803} \\
 &= 18,71
 \end{aligned}$$

h) Membuat daftar frekuensi yang diharapkan dengan jalan sebagai berikut.

1) Membuat batas kelas, yaitu angka skor kiri kelas interval pertama dikurang 0,5 dan kemudian angka skor kanan kelas interval ditambah 0,5 sehingga didapatkan: 34,5/43,5/52,5/61,5/70,5/79,5/88,5.

2) Mencari nilai Z skor untuk batas kelas interval dengan rumus:

$$Z = \frac{\text{BanyakKelas} - X}{s}$$

3) Mencari luar 0 s/d Z dari tabel kurva normal dengan menggunakan angka-angka untuk batal kelas. Sehingga batas kelas: 0,0040/ 0,3665/ 0,2357/ 0,0596/ 0,1255/ 0,2881/ 0,3997.

4) Mencari luas setiap kelas interval dengan jalan mengurangkan angka-angka 0-Z , yaitu angka baris pertama dikurangi baris kedua, angka baris kedua dikurangi angka baris ketiga dan seterusnya, kecuali untuk angka pada baris tengah ditambah. Sehingga luas kelas: 0,3625/ 0,1308/ 0,1761/ 0,0659/ 0,1626/ 0,1116.

5) Mencari frekuensi yang diharapkan ( $E_i$ ) dengan cara mengalikan luas tiap interval dengan jumlah responden (35).

Sehingga frekuensinya:12,6875/ 4,5780/ 6,1635/ 2,3065/  
5,691/ 3,906.

**Tabel 4.8**  
**Uji Normalitas Frekuensi dari**  
**hasil pengamatan  $E_i$  soal *pre-test***

Data	$(O_i)$	Batas Kelas	Nilai Z	Nilai Z Tabel	Luas Tiap Kelas	$E_i$
35 – 43	6	34,5 - 43,5	-0,01 dan - 1,11	0,0040 dan 0,3665	0,3625	12,6875
44 – 52	6	43,5 - 52,5	-1,11 dan - 0,63	0,3665 dan 0,2357	0,1308	4,5788
53 – 61	5	52,5 - 61,5	-0,63 dan- 0,15	0,2357 dan 0,0596	0,1761	6,1635
62 – 70	4	61,5 - 70,5	-0,15 dan 0,32	0,0596 dan 0,1255	0,0659	2,3065
71 – 79	4	70,5 -79,5	0,32 dan 0,80	0,1255 dan 0,2881	0,1626	5,6910
80 – 88	5	79,5 - 88,5	0,80 dan 1,28	0,2881 dan 0,3997	0,1116	3,9060

6) Mencari Chi Kuadrat ( $X^2$  hitung) dengan rumus:

$$X^2 \text{ hitung} = \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i} \text{ sehingga semua hasilnya}$$

dijumlahkan:  $3,524+0,441+0,219+1,243+0,502+0,306 =$   
 $10,06$

**Tabel 4.9**  
**Hasil Uji Normalitas nilai  $X^2$  hitung pada soal *Pre-test***

$O_i - E_i$	$(O_i - E_i)^2$	$\frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$
-6,687	44,72265625	3,524938424
1,422	2,022084	0,441695937
-1,163	1,35373225	0,219636935
1,693	2,86794225	1,243417407
-1,691	2,859481	0,502456686
1,094	1,196836	0,306409626
<b>Jumlah <math>x^2</math> hitung</b>		10,06749224

7) Menentukan nilai  $X^2$  tabel

$$\begin{aligned}
 X^2_{\text{tabel}} &= X^2(1 - 5\%); (7 - 1) \\
 &= X^2(0,95); 6 \\
 &= 12,6
 \end{aligned}$$

8) Menguji hipotesis

Berdasarkan data diatas diperoleh  $X^2_{\text{hitung}} = 10,06$  dan  $X^2_{\text{tabel}} = 12,6$ . Maka  $X^2_{\text{hitung}} < X^2_{\text{tabel}}$  yang berarti data diatas berdistribusi normal.

## 2) Uji Normalitas Distribusi Data pada Soal *Post-test* Kelas IV

a) Menentukan nilai tertinggi dan terendah

Nilai Tertinggi = 100

Nilai terendah = 45

b) Menentukan rentang (R)

Rentang Kelas = Nilai tertinggi – Nilai terendah

$$= 100 - 45$$

$$= 55$$

$$\begin{aligned}
 \text{c) Banyak Kelas (K)} &= 1 + 3,3 \log n \\
 &= 1 + 3,3 \log 35 \\
 &= 1 + 5,95 \\
 &= 6,95 \rightarrow 7
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{d) Panjang kelas} &= \frac{\text{jangkauan}}{\text{banyakkelas}} \\
 &= \frac{66}{7} \\
 &= 7,5 \rightarrow 8
 \end{aligned}$$

e) Tabel distribusi frekuensi pada soal *post-test*:

**Tabel 4.10**  
**Uji Normalitas data distribusi frekuensi Soal *Post-test***

Data	Titik Tengah ( $X_i$ )	$f_i$	$f_i \cdot X_i$	$X_i^2$	$f_i \cdot X_i^2$
45-52	48,5	8	388	2.352,25	18.818
53-60	56,5	7	395,5	3.192,25	22.345,75
61-68	64,5	5	322,5	4.160,25	20.801,25
69-76	72,5	3	217,5	5.256,25	15.768,75
77-84	80,5	1	80,5	6.480,25	6.480,25
85-92	88,5	5	442,5	7.832,25	39.161,25
93-100	96,5	6	579	9.312,25	55.873,5
Jumlah		35	2.425,5	38.585,75	179.248,75

f) Mencari Mean dengan rumus:

$$\tilde{X} = \frac{\sum f_i \cdot X_i}{\sum f_i}$$

$$\tilde{X} = \frac{2.425,5}{35}$$

$$= 69,3$$

g) Menentukan nilai Standar Deviasi:

$$\begin{aligned}
 \text{SD} &= \sqrt{\frac{\sum f_i \cdot X_i^2}{n} - \left(\frac{\sum f_i \cdot X_i}{n}\right)^2} \\
 &= \sqrt{\frac{179.248}{35} - \left(\frac{2.425,5}{35}\right)^2} \\
 &= \sqrt{5.121,39 - (69,3)^2} \\
 &= \sqrt{5.121,39 - 4.082,49} \\
 &= \sqrt{318,9029} \\
 &= 17,85
 \end{aligned}$$

h) Membuat daftar frekuensi yang diharapkan dengan jalan sebagai berikut.

1) Membuat batas kelas, yaitu angka skor kiri kelas interval pertama dikurang 0,5 dan kemudian angka skor kanan kelas interval ditambah 0,5 sehingga didapatkan: 44,5/ 52,5/ 60,5/ 68,5/ 76,5/ 84,5/ 92,5/ 100,5.

2) Mencari nilai Z skor untuk batas kelas interval dengan rumus:

$$Z = \frac{\text{BanyakKelas} - X}{s}$$

3) Mencari luar 0 s/d Z dari tabel kurva normal dengan menggunakan angka-angka untuk batasan kelas. Sehingga batas kelas: 0,4162/ 0,3264/ 0,1879/ 0,0160/ 0,1554/ 0,3023/ 0,4015/ 0,4591.

4) Mencari luas setiap kelas interval dengan jalan mengurangkan angka-angka 0-Z , yaitu angka baris pertama dikurangi baris kedua, angka baris kedua dikurangi angka baris ketiga dan

seterusnya, kecuali untuk angka pada barus tengah ditambah.

Sehingga luas kelas: 0,0898/ 0,1385/ 0,1719/ 0,1394/ 0,1469/  
0,0992/ 0,0576.

5) Mencari frekuensi yang diharapkan ( $E_i$ ) dengan cara mengalikan luas tiap interval dengan jumlah responden (35).

Sehingga frekuensinya: 3,8430/ 4,8475/ 6,1165/ 4,1790/  
4,1415/ 4,1450/ 2,9160.

**Tabel 4.11**  
**Uji Normalitas frekuensi dari**  
**hasil pengamatan Eisoal *post-test***

Data	$(O_i)$	Batas Kelas	Nilai Z	Nilai Z Tabel	Luas Tiap Kelas	$E_i$
45-52	8	44,5 dan 52,5	-1,38 dan - 0,94	0,4162 dan 0,3264	0,0898	3,8430
53-60	7	52,5 dan 60,5	-0,94 dan - 0,49	0,3264 dan 0,1879	0,1385	4,8475
61-68	5	60,5 dan 68,5	-0,49 dan - 0,04	0,1879 dan 0,0160	0,1719	6,1165
69-76	3	68,5 dan 76,5	-0,04 dan 0,40	0,0160 dan 0,1554	0,1394	4,1790
77-84	1	76,5 dan 84,5	0,40 dan 0,85	0,1554 dan 0,3023	0,1469	4,1415
85-92	5	84,4 dan 92,5	0,85 dan 1,29	0,3023 dan 0,4015	0,0992	4,1450
93-100	6	92,5 dan 100,5	1,29 dan 1,74	0,4015 dan 0,4591	0,0576	2,9160

6) Mencari Chi Kuadrat ( $X^2$  hitung) dengan rumus:

$$X^2 \text{ hitung} = \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i} \text{ sehingga semua hasilnya dijumlahkan:}$$

$$4,49 + 0,95 + 0,20 + 0,33 + 2,38 + 0,17 + 3,26 = 11,80$$

**Tabel 4.12**

**Hasil Uji Normalitas nilai  $X^2$  hitung pada soal *Post-test***

$O_i - E_i$	$(O_i - E_i)^2$	$\frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$
4,157	17,280649	4,496655998
2,1525	4,63325625	0,955803249
-1,1165	1,24657225	0,203804831
-1,179	1,390041	0,332625269
-3,1415	9,86902225	2,382958409
0,855	0,731025	0,176363088
3,084	9,511056	3,261679012
<b>Jumlah <math>x^2</math> hitung</b>		<b>11,80988986</b>

7) Menentukan nilai  $X^2$  tabel

$$X^2_{\text{tabel}} = X^2(1 - 5\%); (7 - 1)$$

$$= X^2(0,95); 6$$

$$= 12,6$$

8) Menguji hipotesis

Berdasarkan data diatas diperoleh  $X^2_{\text{hitung}} = 11,80$  dan

$X^2_{\text{tabel}} = 12,6$ . Maka  $X^2_{\text{hitung}} < X^2_{\text{tabel}}$  yang berarti data

diatas berdistribusi normal.

## **b. Uji Homogenitas**



Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah data tersebut homogen atau tidak. Pengujian homogenitas dalam penelitian ini adalah pengujian sama tidaknya variasi-variasi dari dua buah distribusi.

1) Uji Homogenitas pada soal *Pre-test*:

a. Menentukan Hipotesis

$H_0$  = Kedua sampel homogeny

$H_1$  = Kedua sampel tidak homogen

b. Menghitung Distribusi Frekuensi pada soal *Pre-test*

**Tabel 4.13**  
**Uji Homogenitas distribusi frekuensi soal *Pre-test***

Data	Titik Tengah ( $X_i$ )	$f_i$	$f_i \cdot x_i$	$x_i - \bar{x}$	$(x_i - \bar{x})^2$	$f(x_i - \bar{x})^2$
35 – 43	39	6	234	-25,45	647,7025	3.886,215
44 – 52	48	6	288	-16,45	270,6025	1.623,615
53 – 61	57	5	285	-7,45	55,5025	277,5125
62 – 70	66	4	264	1,55	2,4025	9,61
71 – 79	75	4	300	10,55	111,3025	445,21
80 – 88	84	5	420	19,55	382,2025	1.911,013
89 – 97	93	5	465	28,55	815,1025	4.075,513
Jumlah		35	2.256			12.228,69

c. Menentukan Rata-rata:

$$\bar{x} = \frac{\sum f_i \cdot X_i}{\sum f_i}$$

$$= \frac{2.256}{35}$$

$$\bar{x} = 64,45$$

d. Menentukan Standar Deviasi:

$$S^2 = \sum_{k=1}^{\alpha} \frac{f_i (x_i - \bar{x})^2}{(n-1)}$$

$$S^2 = \frac{12.228,69}{35-1}$$

$$S = \sqrt{359,6673}$$

$$= 18,9$$

2) Uji Homogenitas pada soal *Post-test*:

a) Menentukan Hipotesis

$H_0$  = Kedua sampel homogeny

$H_1$  = Kedua sampel tidak homogeny

b) Menghitung Distribusi Frekuensi pada soal *Post-test*

**Tabel 4.14**  
**Uji Homogenitas distribusifrekuensi soal *Post-test***

Data	Titik Tengah( $X_i$ )	$f_i$	$f_i \cdot x_i$	$x_i - \bar{x}$	$(x_i - \bar{x})^2$	$f(x_i - \bar{x})^2$
45-52	48,5	8	388	-27,88	777,2944	6.218,355
53-60	56,5	7	395,5	-19,88	395,2144	2.766,501
61-68	64,5	5	322,5	-11,88	141,1344	705,672
69-76	72,5	3	217,5	-3,88	15,0544	45,1632
77-84	80,5	1	80,5	4,12	16,9744	16,9744
85-92	88,5	5	442,5	12,12	146,8944	734,472
93-100	96,5	6	579	20,12	404,8144	2.428,886
Jumlah		35	2.425,5			12.916,02

c) Menentukan Rata-rata:

$$\bar{x} = \frac{\sum f_i \cdot X_i}{\sum f_i}$$

$$= \frac{2.425,5}{35}$$

$$\bar{x} = 69,3$$

d) Menentukan Standar Deviasi:

$$S^2 = \sum_{k=1}^{\alpha} \frac{f_i (x_i - \bar{x})^2}{(n-1)}$$

$$S^2 = \frac{12.916,02}{35-1}$$

$$S = \sqrt{379,8831}$$

$$= 19,49$$

Jadi variansterbesar terletak pada soal *Post-test* dengan jumlah 19,49 dan variansterkecil terletak pada soal *Pre-test* dengan jumlah 18,96,

$$\text{maka } f_{\text{hitung}} = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$

$$= \frac{19,49}{18,96}$$

$$= 1,02$$

e) Menghitung  $f_{\text{tabel}}$

$$\text{dk pembilang } (V_1) = 35 - 1 = 34$$

$$\text{dk penyebut } (V_2) = 35 - 1 = 34$$

Dengan menggunakan taraf signifikansi 0,05 diperoleh  $f_{\text{tabel}}$  sebagai berikut:

$$f_{\text{tabel}} = f_{\alpha} (V_1, V_2)$$

$$= f (0,05) (34,34)$$

$$= 1,02$$

f) Menghitung  $f_{\text{hitung}}$

$$\text{dk pembilang } (V_1) = k - 1$$

$$= 7 - 1 = 6$$

dk penyebut ( $V_2$ ) =  $N - k$

$$= 35 - 6 = 29$$

$$F_{hitung} = 2,43$$

g) Kesimpulan

Setelah dilakukan perhitungan diperoleh  $f_{hitung}$  sebesar 1,02 dan  $f_{tabel}$  sebesar 2,43 sehingga  $f_{hitung} < f_{tabel}$  yaitu 1,02 < 2,43 bahwa  $H_0$  diterima yang berarti kedua sampel homogen.

**c. Uji Hipotesis**

Setelah dilakukan uji prasyarat analisis data, diketahui bahwa data nilai hasil belajar soal *Pre-test* dan nilai hasil belajar pada soal *Post-test* pada penelitian ini berdistribusi normal dan homogen, pengujian data hasil belajar pada soal *Pre-test* dan soal *Post-test* dilanjutkan pada analisis data berikutnya, yaitu uji hipotesis menggunakan *uji-t* dengan kriteria pengujian, yaitu jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima,  $H_a$  ditolak. Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_a$  diterima,  $H_0$  ditolak. Dengan menggunakan taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ .

1) Menghitung nilai  $t_{hitung}$

$$S^2 = \frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

$$S^2 = \frac{(35 - 1)(17,85)^2 + (35 - 1)(18,71)^2}{35 + 35 - 2}$$

$$S^2 = \frac{1.242,70}{68}$$

$$S = \sqrt{18,275}$$

$$S = 4,275$$

2) Mencari interpretasi terhadap t

$$\begin{aligned} t &= \frac{\bar{x}_2 - \bar{x}_1}{s \sqrt{\left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}} \\ &= \frac{69,3 - 64,45}{s \sqrt{\left(\frac{1}{35} + \frac{1}{35}\right)}} \\ &= \frac{4,85}{4,275 \sqrt{\left(\frac{2}{35}\right)}} \\ &= \frac{4,85}{4,275 \cdot 0,24} \\ &= \frac{4,85}{2,052} \\ &= 2,36 \end{aligned}$$

3) Menentukan taraf signifikansi

Penelitian ini menggunakan  $\alpha = 5\% = 0,05$  dan derajat kebebasan

dengan rumus  $dk = (n_1 + n_2 - 2)$

4) Menentukan  $f_{\text{tabel}}$

Dengan menggunakan taraf signifikansi 0,05

diperoleh  $t_{\text{tabel}}$  sebagai berikut :

$$\begin{aligned} dk &= (n_1 + n_2 - 2) \\ &= (35 + 35 - 2) \\ &= 68 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} t_{\text{tabel}} &= t \left( dk : \frac{0,05}{2} \right) \\ &= t (68 : 0,025) \end{aligned}$$

$$= 1,99$$

Berdasarkan data yang diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $2,36 > 1,99$  maka telah terdapat perbedaan antara nilai hasil belajar pada soal *pre-test* dan *post-test* mata pelajaran bahasa Indonesia membuat teks wawancara menggunakan permainan *ice breaking* pada siswa kelas IV SDN Joresan Ponorogo Tahun Ajaran 2019/2020.

### C. Analisis Data

Pada rumusan masalah, yaitu apakah ada pengaruh perbedaan nilai hasil belajar siswa pada soal *pre-test* dan soal *post-test* dengan menggunakan permainan *ice breking* pada pembelajaran membuat teks wawancara pada pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN Joresan Ponorogo, dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 4.6**  
**Data Tabel Nilai Kognitif**

Soal	N	Mean	Median	Modus	Maks	Min	SD
Soal <i>Pre-test</i>	35	64,45	62,6	44&52	95	35	17,85
Soal <i>Post-test</i>	35	69,3	64,5	61&68	100	45	18,71

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data nilai hasil belajar siswa pada pembelajaran membuat teks wawancara bahasa Indonesia dengan melakukan test pada soal *Pre-test* dan soal *Post-test* dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Joresan pada pembelajaran bahasa Indonesia dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa sebelum diberi *treatment* pada mata pelajaran bahasa Indonesia pada kelas IV dengan rata-

rata nilai 64,45 dengan jumlah siswa sebanyak 18 orang yang mencapai nilai tuntas di atas KKM sedangkan hasil belajar siswa setelah diberikan treatment pada mata pelajaran bahasa Indonesia pada kelas IV dengan rata-rata nilai 70,0 dengan jumlah siswa sebanyak 20 orang yang mencapai nilai tuntas di atas KKM, sehingga terdapat perbedaan nilai hasil belajar siswa pada soal *pre-test* dan pada soal *post-test*.

#### **D. Interpretasi dan Pembahasan**

Permainan *ice breaking* dapat diartikan sebagai pemecah situasi kebekuan pikiran atau fisik siswa. *Ice breaking* juga dimaksudkan untuk membangun suasana belajar yang dinamis, penuh semangat, dan antusias. Suatu metode yang menyenangkan dan akan membuat siswa belajar lebih semangat belajar lagi, karena dalam pelaksanaan belajar akan ada situasi yang membosankan, menjenuhkan dan membuat siswa mengantuk. Dengan adanya permainan *ice breaking* ini suasana yang sangat membosankan akan menjadi semangat lagi.

Berdasarkan data penelitian yang telah dianalisis, maka dapat diketahui bahwa peneliti berperan langsung menjadi guru bahasa Indonesia di Kelas IV pada materi membuat teks wawancara bahasa Indonesia. Siswa kelas IV sebagai objek yang berjumlah 35 orang siswa yang diberikan soal *pre-test* dan soal *post-test* dengan memberikan perlakuan berupa permainan *ice breaking*.



Sebelum dilakukan perlakuan diadakan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal siswa akan materi yang diujikan. Dalam mengerjakan *pre-test* ini siswa pada umumnya hanya mengerjakan soal sesuai dengan kemampuan seadanya. Adapun prestasi yang diperoleh berupa rata-rata nilai *pre-test* kelas IV adalah 64,45 lalu ditentukan kategori rendah, sedang, sangat baik. Untuk membuktikan apakah soal *pre-test* bersifat homogen atau tidak, maka dilakukan uji varians (homogenitas). Dari uji homogenitas (Uji “F”) diperoleh hasil  $F_{hitung} < F_{tabel}$  ( $1,02 < 2,43$ ) maka varians data *pre-test* bersifat homogen (sama).

Setelah kemampuan *pre-test* diperoleh, maka langkah selanjutnya adalah melakukan pembelajaran dengan permainan *ice breaking* pada siswa kelas IV. Sehingga diperoleh *post-test* pada siswa kelas IV dengan rata-rata hasil belajar yaitu 70,0 lalu ditentukan kategori rendah, sedang, sangat baik. Untuk lebih membuktikannya dilakukan uji “t” berdasarkan dari hasil pengujian uji “t” yang dilakukan, diperoleh  $t_{hitung} = 2,36$  sedangkan  $t_{tabel}$  dengan pada taraf signifikan 5% yaitu 1,99. Dengan demikian  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $2,36 > 1,99$ ). Yang berarti kerja ( $H_a$ ) dalam peneltii ini diterima, yaitu terdapat pengaruh penggunaan *ice breaking* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV SDN Joresan Ponorogo.

Sedangkan hipotesis nihil ( $H_o$ ) dalam penelitian ini ditolak, yaitu tidak terdapat pengaruh permainan *ice breaking* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV SDN Joresan Ponorogo.

Setelah adanya penelitian tersebut membuktikan bahwa permainan *ice breaking* memiliki kelebihan-kelebihan yaitu dapat membangkitkan semangat siswa dalam belajar melibatkan siswa dalam aktif dalam belajar.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh permainan *ice breaking* terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV SDN Joresan Ponorogo. Dengan dibuktikan dari hasil pengujian uji “t” berdasarkan dari hasil pengujian uji “t” yang dilakukan, diperoleh  $t_{hitung} = 2,36$  sedangkan t-tabel dengan taraf signifikan 5% yaitu 1,99. Dengan demikian  $t_{hitung} > t\text{-tabel}$  ( $2,36 > 1,99$ ) yang berarti hipotesis kerja ( $H_a$ ) dalam penelitian ini diterima, dan mean/rerata pada *pre-test* yaitu sebesar 64,45 dan mean/rerata pada *post-test* sebesar 70,0. Nilai hasil belajar siswa mengalami kenaikan sedikit dikarenakan pada pembelajaran tersebut hanya menggunakan permainan *ice breaking* tidak menggunakan metode pembelajaran maupun strategi pembelajaran sehingga

hasil nilai belajar mengalami kenaikan sedikit, dari nilai hasil belajar siswa jelas menunjukkan terdapat pengaruh permainan *ice breaking* dalam meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran bahasa Indonesia siswa Kelas IV SDN Joresan Ponorogo.

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan pada penelitian ini, maka penulis memberi saran sebagai berikut.

1. Bagi kepala sekolah SDN Joresan Ponorogo diharapkan mendukung dan meningkatkan para dewan guru dalam penggunaan permainan *ice breaking* pada mata pelajaran apapun agar siswa merasa semangat belajar dan para siswa tidak jenuh dalam belajar dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Bagi seorang guru hendaknya selalu melakukan kegiatan-kegiatan dalam pembelajaran yang mampu meningkatkan semangat siswa dalam belajar dan menjadikan siswa menjadi semangat dalam belajar sehingga siswa menjadi lebih aktif, inovatif, kreatif dalam belajar dan membuat siswa menyenangkan pelajaran dengan diterapkan *ice breaking* di sekolah.

3. Bagi peserta didik, hendaknya selalu memperhatikan pembelajaran yang disampaikan dengan guru dengan seksama dan mengembangkan kreativitas sehingga hasil belajar yang dicapai lebih baik



## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara, Rineka Cipta, 2002
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka cipta, 2006
- Arshintia, Dian. *Strategi Penerapan Ice breaking Sebagai Aktivitas Guru dalam Mengatasi Kebosanan Siswa dalam Pembelajaran bahasa China di SMAN 1 Karanganyar*. Surakarta: Universitas 11 maret, 2010
- Chaer, Abdul. *Tata Bahasa Praktis Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT. Rineka Cipta. 2006
- Chomaidi . *Pendidikan dan Pengajaran Strategi Pembelajaran Sekolah*. Jakarta: PT Grasindo, jalan Palmerah Barat 33-3.2018
- E-jurnal IAIN Raden Intan Lampung, 2014
- Dewi, M. Pd. *Super mudah pahami Bahasa Indonesia, Matematika, IPA untuk SD/MI kelas 4*. Jakarta: PT Grasindo, jalan Palmera Barat 33-37. 2018
- Fauzea, Kisma. *Pengaruh Permainan Ice Breaker Terhadap Self Disclosure Pada Remaja Pondok Pesantren Daarul Rahman Jakarta Selatan*. Jakarta: UIN Jakarta, 2008
- <http://ernaerlina1.blogspot.co.id/2014/06/wawancara-sebagai-alat-ukur-evaluasi.html?m=1>. Diakses 15 Oktober 2020, pukul 09.00
- Indrayantil. *Penerapan Ice breaker untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa dalam Pembelajaran Fisika kelas X SMA Babussalam pekanbaru*. Pekanbaru: Universitas Pendidikan Riau 2012
- Iskandar. *Psikologi Pendidikan, Sebuah Orientasi Baru*. Ciputat: Gaung persada Press. 2009
- Kasmadi dan Nia Siti. *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta, 2016
- Margiono, *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rineka cipta, 2003
- Novalia dan Muhammad Syazali. *Olah Data Penelitian Pendidikan*. Bandar Lampung: Anugrah Utama Raharja, 2014
- Rahmatika Diyah. *Pengaruh Penggunaan Ice breaker terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam pembelajaran IPS di SD Islam Al-Amanah Tangerang Selatan*. Jakarta: UIN Syarihidayatulooh Jakarta, 2012
- Rohani. *Pengertia Media Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, 1997
- Ruseffendi. *Statistik Dasar: untuk penelitian pendidikan Cet.1*. Bandung: IKIP Bandung Press, Mei 1998
- Saurdi, Saurdi. *Belajar dan pembelajaran , cet.1* . Yogyakarta: Deepublish. 2018
- Soenarno Adi. *Ice Breaker Permainan Atraktif-Edukatif Untuk Pelatihan Manajemen*. Yogyakarta: Andi Offset. 2005
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 2016
- Sunarto. *Ice breaker dalam Pembelajaran Aktif*. Surakarta: Cakrawala media, 2012

- Supranto. *Teknik Sampling untuk Survey & eksperimen*. Jakarta: Rineka Cipta, 1992
- Sudjana. *Evaluasi Program Pendidikan luar sekolah*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2008
- Tukiran Taniredja dan Hidayati Mustafidah. *Penelitian Kuantitatif*. Purwokerto: Alfabeta, cv, 2011
- Tukiran Taniredja dan Hidayati Mustafida. *Penelitian Kuantitatif (sebuah pengantar)*. Purwokerto: Alfabeta, cv, 2011
- Wayan Nurkencana dan Sumartana. *Evaluasi pendidikan*. Surabaya: Usaha Nasional, 1998
- Windarto Slamet. *99 Ice Breaking untuk layanan Bimbingan Konseling (Bimbingan Klasikal/ Kelompok)*. Yogyakarta: Paramita Publishing, 2018
- Wulandari Ayu Ririn. *Pengaruh Penggunaan Teknik Pembelajaran Ice breaker terhadap Kemampuan Menulis Pantun siswa kelas VII SMP Swasta Pahlawan Sukarami Tahun Pelajaran 2012/2013*. (Jurnal Unimed: 2012)
- Wulansari. *Penelitian Pendidikan: Suatu Pendekatan Praktik dengan Menggunakan SPSS*



