

PENGARUH ICE BREAKING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA POKOK BAHASAN FPB DAN KPK KELAS V SDN KRAMAT 01 BANGKALAN

Yuliana Alfatin
(STIT Al-Ibrohimy Bangkalan)

ABSTRAK

Berdasarkan hasil observasi di SDN Kramat 01 Bangkalan, tepatnya di kelas V menunjukkan bahwa suasana pembelajaran yang monoton sebab Guru menerapkan pembelajaran konvensional yaitu menjelaskan, memberi contoh dan memberi tugas serta pembahasan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut memunculkan rasa bosan dan kurangnya rasa semangat pada sebagian siswa sehingga banyak siswa yang kurang memperhatikan guru saat menjelaskan materi pembelajaran, akibatnya hasil belajar belum mampu untuk dicapai. Dibuktikan dengan hasil belajar siswa banyak yang mendapatkan nilai di bawah KKM (Kriteria kelulusan minimal) yaitu 70, serta secara klasikal kurang dari 80% siswa secara klasikal yang mendapat nilai di atas KKM.

Peneliti ingin menerapkan inovasi pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam meningkatkan semangat siswa dalam belajar dan hasil belajarnya. Salah satu alternatifnya yang dapat dikembangkan untuk membantu permasalahan tersebut adalah melalui permainan ice breaking 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 guru.

Subjek dalam penelitian ini berjumlah 29 siswa. Berdasarkan hasil angket menunjukkan bahwa 82,75% siswa menjawab “ya” dari 13 pertanyaan, dan 93,1% siswa secara klasikal hasil THB siswa \geq KKM. Berdasarkan hasil analisis uji hipotesis diperoleh r hitung $\geq r$ tabel, artinya ada pengaruh ice breaking terhadap hasil belajar siswa pada pokok bahasan FPB dan KPK Kelas V SDN Kramat 01 Bangkalan yaitu diperoleh r hitung sebesar 0,89.

Kata kunci : *Ice Breaking*, Hasil Belajar, FPB dan KPK

A. Pendahuluan

Belajar merupakan kegiatan manusia untuk mengembangkan pola pikir dengan tujuan demi kehidupan yang lebih baik dan setiap manusia normal memiliki kewajiban untuk belajar semasa hidupnya. Salah satunya dengan pendidikan dan pendidikan tersebut terdiri dari pendidikan formal dan pendidikan informal. Pendidikan formal dapat ditempuh melalui sekolah. Sekolah merupakan salah satu tempat seseorang yang dalam hal ini disebut dengan siswa yang merupakan subjek dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk mengembangkan potensi diri menuju yang lebih baik.

Dalam dunia pendidikan, sekolah terus mencari inovasi yang lebih tepat dalam proses belajar mengajar efektif agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara maksimal. Dalam hal ini guru merupakan salah satu yang berperan penting sebab guru merupakan motivator sekaligus fasilitator untuk mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan.

Menurut Undang-undang RI no.20 Pasal 40, ayat (2) tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional berbunyi: “Pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban: (1) menciptakan suasana pendidikan yang bermakna menyenangkan, kreatif, dinamis, dialogis, (2) Mempunyai komitmen secara profesional untuk meningkatkan mutu pendidikan, (3) Memberi teladan dan menjaga nama baik lembaga, profesi dan kedudukan sesuai dengan kepercayaan yang diberikan kepadanya.”¹

Untuk itu, guru harus mampu mendesain pembelajaran yang menyenangkan, sebab hal tersebut merupakan faktor yang penting agar suasana dalam kelas menjadi suasana yang tidak kaku, jenuh dan membosankan bagi siswa. Proses pembelajaran yang berlangsung menyenangkan akan membuat siswa mudah menerima pelajaran tanpa adanya paksaan dan tekanan, sehingga proses pembelajaran dalam kelas berjalan dengan baik.

Selain guru, faktor keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran dapat dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal.² Salah satu faktor internal yang mempengaruhi keberhasilan siswa adalah motivasi belajar. Belajar tanpa adanya motivasi dalam dirinya maka tingkat keberhasilannya akan lebih sulit didapatkan, sebab siswa yang tidak mempunyai motivasi untuk belajar maka akan lebih sulit juga dalam melakukan

¹ Undang-Undang dan peraturan pemerintah tentang pendidikan, departemen agama RI: 2006,28

² Hamzah B. Uno., Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013) h.1.

kegiatan belajar. Peranan motivasi dalam suatu pembelajaran adalah saat akan memulai pembelajaran, sedang belajar, dan saat berakhirnya pelajaran untuk menentukan penguatan belajar dan memperjelas tujuan belajar serta menentukan ketekunan belajar.³ Motivasi belajar adalah upaya mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu yang berperan penting dalam belajar yang diperlukan untuk mengembangkan aktivitas yang dapat memelihara semangat dan ketekunan selama proses pembelajaran yang nantinya juga akan berpengaruh pada hasil capaian siswa dalam proses pembelajaran.

Dengan adanya permasalahan ini, maka guru sangat berperan penting dalam proses pembelajaran agar ilmu yang didapatkan siswa dari gurunya dapat diterima dengan baik. Maka dari itu harus ada beberapa perubahan dalam proses pembelajaran yaitu dengan cara membuat suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan. Guru tidak hanya sekedar memberikan materi pembelajaran di dalam kelas tetapi guru juga berperan sebagai motivator yaitu harus berusaha membuat siswa terdorong dan tertarik akan pelajaran yang akan disampaikan. Maka dari itu, siswa perlu diberikan stimulus atau semangat belajar agar dalam proses pembelajaran siswa akan lebih termotivasi sebab motivasi merupakan salah satu yang mempengaruhi proses pembelajaran yang nantinya juga akan mempengaruhi hasil belajar dari siswa itu sendiri.

Pengertian hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar. Berdasarkan pengertian di atas hasil belajar dapat menerangkan tujuan utamanya adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau symbol.⁴

³ Tiyara Khoerunnisa, Amirudin, "Pengaruh Ice Breaking Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas III Sekolah Dasar Islam Terpadu Nuurusshidiiq Kedawung Cirebon", Jurnal Pendidikan Dasar, Volume.1, Nomor.1, 2020, h.88.

⁴ Dimiyati Dan Mudjiono, Belajar Dan Pembelajaran, (Jakarta: Rineka Cipta Tahun2009), h. 200

Dalam proses pembelajaran di kelas, guru harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, kreatif dan inovatif agar siswa bersemangat untuk menerima pembelajaran dari guru, hal itu juga akan berpengaruh pada hasil belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan akan tercapai.

Berdasarkan hasil observasi di SDN Kramat 01 Bangkalan, tepatnya di kelas V yang dilakukan pada tanggal 12 September 2022 menunjukkan bahwa suasana pembelajaran yang monoton sebab Guru menerapkan pembelajaran konvensional yaitu menjelaskan, memberi contoh dan memberi tugas serta pembahasan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut memunculkan rasa bosan dan kurangnya rasa semangat pada sebagian siswa sehingga banyak siswa yang kurang memperhatikan guru saat menjelaskan materi pembelajaran, akibatnya hasil belajar belum mampu untuk dicapai. Dibuktikan dengan hasil belajar siswa banyak yang mendapatkan nilai di bawah KKM (Kriteria kelulusan minimal) yaitu 70, serta secara klasikal kurang dari 80% siswa secara klasikal yang mendapat nilai di atas KKM.

Berdasarkan observasi tersebut, maka Peneliti ingin menerapkan inovasi pembelajaran yang dapat membantu siswa 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. 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 guru.

Maka dari itu, peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh *ice breaking* terhadap hasil belajar siswa pada pokok bahasan FPB dan KPK kelas V SDN Kramat 01 Bangkalan”**

B. Rumusan Masalah

- 1) Bagaimanakan penerapan *ice breaking* pada pokok bahasan FPB dan KPK kelas V SDN Kramat 01 Bangkalan?
- 2) Bagaimanakah hasil belajar siswa pada pokok bahasan FPB dan KPK kelas V SDN Kramat 01 Bangkalan ?
- 3) Apakah pengaruh *ice breaking* terhadap hasil belajar siswa pada pokok bahasan FPB dan KPK kelas V SDN Kramat 01 Bangkalan?

C. Tujuan Penelitian

- 1) Untuk mendeskripsikan penerapan *ice breaking* pada pokok bahasan FPB dan KPK kelas V SDN Kramat 01 Bangkalan
- 2) Untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa pada pokok bahasan FPB dan KPK kelas V SDN Kramat 01 Bangkalan
- 3) Untuk mengetahui ada pengaruh atau tidak *ice breaking* terhadap hasil belajar siswa pada pokok bahasan FPB dan KPK kelas V SDN Kramat 01 Bangkalan

D. Hipotesis Penelitian

- 1) H_1 : Ada pengaruh *ice breaking* terhadap hasil belajar pada pokok bahasan FPB dan KPK siswa kelas V SDN Kramat 01 Bangkalan
- 2) H_0 : Tidak ada pengaruh *ice breaking* terhadap hasil belajar pada pokok bahasan FPB dan KPK siswa kelas V SDN Kramat 01 Bangkalan

E. Ice Breaking

1. Pengertian *ice breaking*

Ice breaking menurut etimologi berasal dari dua kata Bahasa Inggris, yaitu “*ice*” yang berarti “es” yang memiliki sifat kaku, dingin, dan keras. Sedangkan “*breaking*” yang berarti sedang memecahkan. Secara harfiah *Ice breaking* adalah “jeda pendinginan”. Secara terminologi *ice breaking* adalah suatu peralihan situasi dari yang membosankan, menjenuhkan, tegang, mengantuk menjadi lebih semangat, rileks, serta adanya rasa

perhatian dan senang saat mendengarkan atau melihat orang yang sedang berbicara di depan kelas.⁵ *Ice breaking* dapat diartikan suatu usaha untuk mencairkan atau memecahkan suasana yang kaku seperti es agar menjadi lebih nyaman dan santai. Hal ini bertujuan agar materi-materi yang disampaikan dapat diterima. Siswa akan lebih dapat menerima materi pelajaran jika suasana tidak tegang, santai, nyaman, dan lebih bersahabat.⁶

Ada pula yang memberikan pengertian *ice breaking* sebagai suatu aktivitas kecil dalam suatu *acara* yang bertujuan agar peserta acara mengenal peserta lain dan merasa nyaman dengan lingkungan barunya. Kegiatan ini biasanya berupa suatu kelucuan, kadang memalukan, kadang hanya sekedar informasi kadang juga berupa pencerahan. Kalau dipilih kegiatan yang cocok, *ice breaking* bisa menjadi alat yang tepat untuk memfasilitasi kesuksesan sebuah pembelajaran atau sebuah acara tertentu.⁷

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, namun merupakan pendukung utama dalam menciptakan suasana pembelajaran⁸

Penggunaan *ice breaking* dalam pembelajaran juga membantu dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih bermakna. Beberapa hal yang dapat diberikan oleh guru, yaitu dengan mengajak siswa bertepuk tangan, bernyanyi, menggerakkan tubuh, mendengarkan musik, bercerita humor, atau memutar video. Artinya, dari beberapa pilihan tersebut dapat dilakukan oleh guru dengan mempertimbangkan kemampuan yang dimiliki guru dan sarana yang tersedia.⁹

⁵ Mu'azarotul Husna, "Pengaruh Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik MI Al-Ishlah Tudang Gondang Tulungagung," Skripsi pada IAIN Tulungagung, Tulungagung, 2018, h. 19

⁶ Sunarto, *Ice Breaker dalam Pembelajaran Aktif*, (Surakarta: Yuman Pressindo, 2012), hlm.1

⁷ Sunarto, *Ice Breaker dalam Pembelajaran Aktif*, (Surakarta: Yuman Pressindo, 2012), h.2

⁸ Sunarto, *Ice Breaker dalam Pembelajaran Aktif*, (Surakarta: Yuman Pressindo, 2012), h.3

⁹ Arimbawa, Komang, dkk. "Pengaruh Penggunaan Ice Breaker Terhadap Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar". *E-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*. Vol 5 No. 2, 2017, h.4

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwasanya *Ice Breaking* adalah dapat diartikan sebagai pemecah situasi kebekuan pikiran atau fisik siswa. Ice breaker 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, *Ice Breaking* ini dapat dilakukan di awal pembelajaran dan di tengah-tengah pembelajaran.

2. Pentingnya *Ice Breaking* dalam Pembelajaran

Proses pembelajaran yang serius kaku tanpa sedikitpun ada nuansa kegembiraan tentulah akan sangat cepat membosankan. Apalagi diketahui bahwa berdasarkan penelitian kekuatan rata-rata manusia untuk konsentrasi dalam situasi yang monoton hanyalah sekitar 15 menit saja. Selebihnya pikiran akan segera beralih kepada hal-hal lain yang mungkin sangat jauh dari tempat di mana ia duduk mengikuti suatu kegiatan tertentu. Ketika pikiran tidak bisa terfokus lagi, maka segera dibutuhkan upaya pemusatan perhatian kembali.

Kemanfaatan *Ice Breaking* dalam proses pembelajaran ada beberapa landasan pentingnya *Ice Breaking* dalam pembelajaran:

a) Landasan Empiris

Proses belajar di sekolah terkadang sangat berbeda karakteristik dengan konteks belajar di rumah atau di lingkungan. Belajar di sekolah sering kali dikondisikan sedemikian rupa dengan segenap tata tertib, keteraturan yang “membosankan”, dan segenap target kurikulum yang harus dicapai dalam kurun waktu tertentu dan sering kali tidak sesuai dengan keinginan individu yang bersangkutan.

Di sekolah tentu masing-masing kita telah mempunyai pengalaman yang tidak terhapus dalam ingatan pada saat-saat duduk di bangku sekolah. Pada saat siswa mengikuti proses pembelajaran pasti ditemukan beberapa siswa yang merasa bosan dalam belajar dan dalam mengikuti pelajaran dari seorang guru. Biasanya kondisi ini dipicu oleh peran guru yang mengabaikan kondisi emosional siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Tidak ada upaya membangkitkan semangat belajar siswa dengan nuansa yang menggembirakan.¹⁰

Cara yang paling sering digunakan oleh guru yang bisa membuat nuansa gembira saat belajar adalah dengan meramu *ice breaking* yang disisipkan dalam proses pembelajaran. *Ice breaking* dapat dilakukan dengan menyajikan lelucon, variasi tepuk tangan, bernyanyi, mendongeng, bermain/*game* dan sebagainya. Keunggulan *ice breaking* adalah bisa dipelajari oleh setiap orang tanpa membutuhkan keterampilan tinggi, justru *ice breaking* dapat direncanakan dan dimachingkan dengan berbabagi materi pelajaran yang akan diajarkan oleh guru.¹¹

b) Landasan Teoritis

Ice breaking sangat diperlukan dalam proses pembelajaran di kelas untuk menjaga stamina emosi dan kecerdasan berpikir siswa. *Ice breaking* diberikan untuk memberikan rasa gembira yang bisa menumbuhkan sikap positif siswa dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran peran emosi sangatlah menentukan keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Suasana hati yang gembira yang tidak tertekan diyakini akan sangat membantu siswa dalam konsentrasi belajar. Dengan konsentrasi belajar yang baik dan lebih lama, maka diharapkan bisa mencapai hasil belajar yang lebih baik. Nuansa belajar yang menyenangkan dan penuh semangat tentu tidak bisa terjadi begitu saja, tetapi harus diciptakan dan direncanakan

¹⁰ Ibid. h.4-5

¹¹ Ibid. h.5-7

dengan baik oleh guru. Untuk menciptakan situasi pembelajaran yang menyenangkan selain skenario pembelajaran yang dapat melibatkan seluruh siswa untuk aktif, tentu akan sangat membantu jika para guru bisa menggunakan *ice breaking* sebagai alat untuk menciptakan nuansa kegembiraan dan keakraban antarsiswa, maupun antara guru dengan siswa.¹²

3. Jenis-jenis *Ice Breaking*

Jenis-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. Dengan optimalnya proses pembelajaran yang terjadi diharapkan dapat memberikan hasil belajar yang maksimal.

Ada 9 jenis sebagai bahan inspirasi untuk membangkitkan emosi peserta didik dalam proses pembelajaran di sekolah yaitu sebagai berikut:

a) Jenis yel-yel

Jenis yel-yel ini sangat efektif dalam menyiapkan aspek psikologi siswa untuk siap mengikuti pelajaran, terutama pada jam-jam awal pembelajaran. Yel-yel juga sangat efektif membangun kekompakan dan kerja sama dalam kelompok. Yel-yel ini biasanya dibuat sendiri oleh siswa secara berkelompok.

b) Jenis Tepuk Tangan

Jenis *ice breaking* ini adalah jenis yang paling sering digunakan oleh para guru. Dalam agenda pramuka tepuk tangan sangat populer dan dimanfaatkan oleh para pendidikan dengan segala variasinya. Mulai dari tepuk tangan, tepuk setan, tepuk sambel dan sebagainya. Dalam proses pembelajaran juga dapat diciptakan berbagai macam tepuk tangan yang bisa mengairahkan selama proses pembelajaran.¹³ Teknik tepuk merupakan teknik *ice breaking* yang paling mudah, karena tidak memerlukan persiapan yang membutuhkan banyak waktu.

¹² Ibid. h.7-9

¹³ Ibid. h.33-36

c) Jenis Lagu

Lagu-lagu dalam pembelajaran sangat populer dalam proses pembelajaran di zaman dahulu. Namun seiring dengan perkembangan zaman, nampaknya para guru masa kini sudah mulai enggan menggunakan sarana ini. Para guru zaman dulu sering memberikan lagu untuk menggairahkan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

d) Jenis Gerak Badan

Jenis *ice breaking* ini bertujuan untuk menggerakkan tubuh setelah beberapa jam berdiam diri dalam aktivitas belajar. Dengan badan bergerak aliran darah akan menjadi lancar kembali. Dengan demikian proses berpikir akan menjadi lebih segar dan kreatif. Banyak cara untuk membuat siswa bisa bergerak sebagai selingan dalam proses belajar.

e) Jenis Humor

Jenis *ice breaking* humor merupakan salah satu cara efektif untuk menyegarkan suasana sehingga mental siswa menjadi lebih siap kembali untuk mengikuti proses pembelajaran berikutnya. Humor dalam pembelajaran yang diperlukan tidak mengharuskan siswa didik bisa tertawa terpingkal-pingkal, namun lebih kepada bagaimana suasana menjadi cair tanpa ada ketegangan setelah beberapa jam belajar. Humor di dalam kelas yang disampaikan guru dapat menjadi hal yang efektif untuk menciptakan suasana menyenangkan dalam belajar. Setidaknya guru pun harus mengetahui bagaimana humor biasanya diciptakan.¹⁴

f) Jenis Games

Games atau permainan adalah jenis *ice breaking* yang paling membuat siswa tidak heboh. Siswa akan muncul semangat baru yang lebih saat melakukan permainan. Rasa ngantuk menjadi hilang dan sikap apatis spontan berubah menjadi aktif. Melalui

¹⁴ Ibid.h.53

permainan suasana menjadi cair sehingga kondisi belajar menjadi kondusif. Dengan permainan juga dapat membangun konsentrasi anak untuk berfikir, bertindak lebih baik dan lebih efektif. Dengan kegiatan permainan konsentrasi siswa akan kembali terfokus sehingga materi pelajaran akan lebih mudah dicerna.¹⁵

g) Jenis Cerita/ Dongeng

Dongeng adalah salah satu sarana yang cukup efektif untuk memusatkan perhatian siswa. Dongeng selalu menarik perhatian siswa baik di awal maupun diakhir pelajaran. Bahkan sejak zaman dulu dongeng selalu digunakan untuk membentuk karakter anak agar menjadi anak yang jujur, kerja keras, dan bercita-cita.¹⁶

h) Jenis Sulap

Sulap adalah sarana *ice breaking* yang sangat menarik perhatian anak-anak. Namun demikian jenis ini sangat jarang digunakan oleh para guru di sekolah. Karena dianggap sulit atau mungkin juga dianggap sebagai magic. Namun demikian kalau kita sedikit mau terbuka ternyata sulap banyak sekali jenisnya. Sulap dalam *ice breaking* dalam pembelajaran teman-teman guru tidaklah harus menguasai semua jenis permainan sulap sebagaimana profesional. Paling tidak kita ikut mempelajari beberapa jenis yang mudah diterapkan di dalam kelas¹⁷

i) Jenis Audio Visual

Jenis audio visual yang digunakan dalam *ice breaking*. Biasanya berupa klip film pendek yang lucu, inspirasi atau memotivasi siswa untuk belajar lebih keras. Namun demikian jenis ini tidak bisa diterapkan pada semua kelas terutama kelas yang belum memiliki perangkat multimedia komputer. Untuk memberikan wawasan tentang jenis *ice breaking* audio visual ada baiknya di dalam buku dipaparkan juga bagaimana ragam dan jenis *ice breaking* audio visual¹⁸

¹⁵ Ibid. h.58

¹⁶ Ibid. h.70

¹⁷ Ibid. h.87

¹⁸ Ibid h.94

4. Langkah-langkah *Ice Breaking*

Langkah-langkah permainan *ice breaking* dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- a) Siswa dibagi menjadi dua kelompok
- b) Setiap kelompok siswa menyebutkan angka kelipatan atau faktor dari angka tertentu yang berbeda.
- c) Guru meminta untuk menyebutkan faktor, FPB dan KPK dari bilangan tertentu, dua atau lebih.
- d) Siswa menyebutkan angka dan sesuai dengan jawaban akan berkumpul.
- e) Guru akan memeriksa jawaban.
- f) Jawaban yang benar akan ditulis dipapan oleh guru/siswa perwakilan kelompok.

F. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Hamalik hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu.¹⁹ Hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil maksimum yang telah dicapai oleh seseorang siswa setelah mengalami proses belajar mengajar dalam mempelajari materi pelajaran tertentu. Hasil belajar tidak mutlak berupa nilai saja, akan tetapi dapat berupa perubahan, penalaran, kedisiplinan, keterampilan dan lain sebagainya yang menuju pada perubahan positif.

Pengertian hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar. Berdasarkan pengertian di atas hasil belajar dapat menerangkan tujuan utamanya adalah untuk mengetahui tingkat

¹⁹ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), h.30

keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau symbol.²⁰

Hasil belajar mencakup tiga ranah yaitu:

- a) Ranah Kognitif Adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Segala upaya yang menyangkup aktivitas otak adalah termasuk ranah kognitif. Menurut Bloom, ranah kognitif itu terdapat enam jenjang proses berfikir yaitu: knowledge(pengetahuan/hafalan/ingatan), compherehension (pemahaman), application (penerapan), analysis (analisis), syntetis(sintetis), evaluation (penilaian).²¹

- b) Ranah afektif Taksonomi untuk daerah afektif dikeluarkan mula-mula oleh David R.Krathwohl dan kawan-kawan dalam buku yang diberi judul *taxsonomy of educational objective: affective domain*. Ranah afektif adalah ranah yang berkenaan dengan sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya bila seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Tipe hasil belajar afektif akan Nampak pada murid dalam berbagai tingkahlaku seperti: perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar dan hubungan social.²²

- c) Ranah Psikomotor

Hasil belajar psikomotor dikemukakan oleh simpson. Hasil belajar ini tampak dalam bentuk keterampilan (skill), dan kemampuan bertindak individu. Ada enam tingkatan keterampilan, yakni: gerakan reflek (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar), keterampilan pada gerakgerak sadar, kemampuan perceptual, termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motorik dan lain-laian, kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan dan ketetapan, gerakan-gerakan skill, mulai keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks, kemampuan

²⁰ Dimyati Dan Mudjiono, Belajar Dan Pembelajaran, (Jakarta: Rineka Cipta Tahun2009), h.200

²¹ Mulyadi, Evaluasi Pendidikan Pengembangan Model Evaluasi Pendidikan Agama Di Sekolah, UIN-Maliki Press, Tahun 2010.h. 3

²² Ibid, h.5

yang berkenaan dengan komunikasi nondecursive, seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.²³

2. Kriteria atau Indikator

Hasil Belajar Pada prinsipnya, pengungkapan hasil belajar ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa.

Untuk mengetahui berhasil atau tidaknya seseorang dalam menguasai ilmu pengetahuan pada suatu mata pelajaran dapat dilihat melalui prestasinya. Siswa akan dikatakan berhasil apabila prestasinya baik dan sebaliknya, ia tidak berhasil jika prestasinya rendah.

Kunci pokok utama memperoleh ukuran dan data hasil belajar siswa adalah mengetahui garis besar indikator dikaitkan dengan jenis prestasi yang hendak diungkapkan atau diukur. Indikator hasil belajar menurut Benjamin S. Bloom dengan *taxonomy of education objectives* membagi tujuan pendidikan menjadi tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, psikomotorik.²⁴

Sebagai indikator hasil belajar, perubahan pada tiga ranah tersebut di rumuskan dalam tujuan pengajaran. Dengan demikian hasil belajar dibuktikan dengan nilai baik dalam bentuk pengetahuan, sikap, maupun keterampilan yang menjadi ketentuan suatu proses pembelajaran dianggap berhasil apabila daya serap tinggi baik secara perorangan maupun kelompok dalam pembelajaran telah mencapai tujuan. Jadi ada dua indikator keberhasilan belajar yaitu: a. Daya serap tinggi baik perorangan maupun secara kelompok b. Perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran atau indikator telah tercapai secara perorangan atau kelompok. Suatu proses belajar

²³ Ibid, h.9

²⁴ Burhan Nurgianto, *Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum Sekolah*, (Yogyakarta: BPFE, Tahun 1988), h. 42

mengajar dianggap berhasil adalah daya serap tinggi baik secara perorangan maupun kelompok dan perilaku yang digariskan dalam tujuan pembelajaran telah dicapai.²⁵

Hasil belajar yang dicapai dalam proses pembelajaran merupakan ukuran hasil upaya yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik dengan segala faktor yang terkait.

Tingkatan keberhasilan belajar dapat dikategorikan sebagai berikut:

- a) Istimewa/maksimal bila semua bahan pelajaran dikuasai 100%
- b) Baik sekali/ optimal bila sebagian besar materi dikuasai antara 76-99%
- c) Baik/ minimal, bila bahan dikuasai hanya 60-75%
- d) Kurang, bila bahan yang dikuasai kurang dari 60%.²⁶

Ketentuan tingkat keberhasilan antara lembaga pendidikan satu dengan lembaga pendidikan lainnya berbeda, bahkan sekarang satuan pendidikan diberikan kewenangan untuk dapat menentukan kriteria ketuntasan minimum (KKM) sendiri-sendiri.

G. Metodologi Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif. Karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik. Metode penelitian ini digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/ statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.²⁷

2. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang terbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.

²⁵ Syaiful Bahri Djamaroh Dan Arwan Zain, "Strategi Belajar Mengajar", Jakarta: Rineka Cipta, 2002, h.120

²⁶ Oemar Hamalik, Proses Belajar Mengajar, (Jakarta: PT. Bumi Aksara : 2004), h.121-122

²⁷ Prof. Dr. Sugiyono. *Metode Penelitian Kualitatif dan R&D* (Bandung: ALFABETA, 2019) h.16

Berdasarkan pengertian diatas, maka dalam penelitian berlaku dua variabel yang menjadi objek penelitian:

- 1) Variabel Bebas, yaitu variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Dalam penelitian ini variabel yang dimaksud adalah *ice breaking*.
- 2) Variabel Terikat, yaitu variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Dalam hal ini variabel yang dimaksud adalah terhadap hasil belajar.

3. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN Kramat 01 yaitu di kelas V yang berjumlah 29 siswa.

Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2022-2023 yaitu tepatnya pada bulan September 2022.

4. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN Kramat 01 Bangkalan.

Sampel merupakan bagian dari jumlah yang dimiliki oleh populasi tersebut.

Pada penelitian ini populasi dari kelas V berjumlah sebanyak 29 siswa

5. Teknik Pengumpulan Data

Menyusun instrumen adalah pekerjaan penting didalam langkah penelitian. Akan tetapi mengumpulkan data jauh lebih penting lagi, terutama apabila peneliti menggunakan metode yang memiliki cukup besar celah untuk dimasuki unsur minat peneliti.²⁸ Metode pengumpulan data merupakan prosedur yang sistematis dan

²⁸ Indah Sariyanti, *Efektivitas Media Kreasi (Al-Ibrohimy Tv) Dalam Menyiarkan Kegiatan Pesantren*, hal 25

standard untuk mendapatkan data yang diperlukan. Dalam hal ini, peneliti menggunakan tiga metode, diantaranya:

1) Observasi

Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila, penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar.²⁹ Melalui cara ini penulis menginginkan akan dapat menggunakan kondisi obyektif berbagai hal yang menjadi sasaran penelitian, yaitu melakukan tinjauan langsung ke lokasi penelitian guna untuk mengamati obyek-obyek yang diteliti baik secara langsung maupun tidak langsung untuk memperoleh data yang harus dikumpulkan dalam penelitian.

2) Wawancara

Wawancara yaitu tanya jawab lisan antara dua orang atau lebih secara langsung atau percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan tersebut dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan yang diwawancarai (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu.³⁰

Wawancara atau interview merupakan salah satu bentuk teknik pengumpulan yang hanya digunakan dalam penelitian deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Peneliti melakukan wawancara dengan sejumlah responden yang menurut pengamatan peneliti dapat mewakili populasi yang ada.

3) Kuesioner (Angket)

Merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.

Angket yaitu Teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan apa yang akan diharapkan dari responden.

²⁹ Prof.Dr. Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung:ALFABETA, 2019) hal 203

³⁰ Hardani, S.Pd, M.Si Nur Hikmatul Auliya Hermina Andriani, M.Si Roushandy Asri Fardani, S.Si, M.Pd Jumari Ustiawaty, M.Si Evi Fatmi Utami, M.Farm, Apt Dhiki Juliana Sukmana, S.Si, M.Sc Ria Rahmatul Istiqomah, M.I.kom. *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. (Yogyakarta: Pustaka ilmu, 2020) hal 137

4) 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.. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan tes objektif. Tes objektif terdiri dari beberapa bentuk yaitu: jawaban singkat (*essay*). Hal ini untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas V melalui penerapan *ice breaking* pada pokok bahasan FPB dan KPK.

5) 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.³¹

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 dokumendokumen yang diperlukan peneliti untuk melengkapi data-data dalam penelitian ilmiah ini. Dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data yang objektif tentang apapun yang dibutuhkan dalam penelitian.

6. Teknik Analisis Data

1) Analisis Data Angket Respons Siswa

Angket respon siswa terdiri atas dua jenis pernyataan, yaitu pernyataan positif (*favorable*) dan pernyataan negatif (*unfavorable*).

Tabel 3.1 Rumus Penskoran Angket Respon Siswa

Kategori Jawaban Siswa	Nilai untuk Butir	
	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>

³¹Sudaryono, Metode Penelitian Pendidikan, (Jakarta: Prenada Media Group, 2016), h.89-90

Ya	1	0
Tidak	0	1

Perangkat pembelajaran yang dikembangkan efektif jika perolehan respon siswa termasuk kategori positif. Data hasil respon siswa terhadap pembelajaran dianalisis dengan menggunakan presentase respon positif siswa untuk setiap pertanyaan dibagi dengan jumlah seluruh siswa kemudian dikali 100% atau dapat dirumuskan sebagai berikut:

Tabel 3.2 Pedoman Penskoran Angket Respon Siswa

Jenis Pertanyaan	Rumus
<i>Favorable</i>	$PRS_i = \frac{N_y}{N} \times 100\%$

Keterangan :

PRS_i = persentase respon siswa pada pertanyaan ke-*i*

N_y = jumlah siswa yang menjawab Ya pada pernyataan ke- *i*

N = jumlah siswa

Respon siswa dikatakan positif jika jumlah siswa yang memberi jawaban “Ya” $\geq 80\%$ dari jumlah siswa.

2) Analisis Data Tes Hasil Belajar

Hasil THB siswa diperoleh dari nilai siswa dalam mengerjakan THB. Hasil belajar dikatakan tuntas secara klasikal jika minimal 80% dari seluruh siswa yang mengikuti pembelajaran mampu mencapai skor \geq KKM yaitu 70 yang ditetapkan di sekolah berdasarkan tes hasil belajar yang diberikan.

3) Analisis Uji Kolerasi

Untuk memperoleh data tambahan mengenai *ice breaking* terhadap hasil belajar pada pokok bahasan FPB dan KPK maka dilakukan perhitungan koefisien kolerasi yang dikenal dengan Teknik kolerasi *product moment*, dengan rumus berikut.

Rumus yang dipergunakan adalah rumus korelasi product moment:

$$r_{xy} = \frac{n \sum_{i=1}^n x_i y_i - (\sum_{i=1}^n x_i)(\sum_{i=1}^n y_i)}{\sqrt{(n \sum_{i=1}^n x_i^2 - (\sum_{i=1}^n x_i)^2)(n \sum_{i=1}^n y_i^2 - (\sum_{i=1}^n y_i)^2)}}$$

Keterangan :

r_{xy} = koefisien korelasi antara skor butir soal dengan skor total

x_i = skor butir soal

y_i = skor total setiap siswa

n = banyaknya peserta didik

Hasil indeks korelasi tersebut untuk selanjutnya dibandingkan dengan r tabel.

Jika $r_{xy} < r$ tabel maka H_1 ditolak dan H_0 diterima, artinya tidak ada pengaruh *ice breaking* terhadap hasil belajar pada pokok bahasan FPB dan KPK siswa kelas V SDN Kramat 01 Bangkalan.

Jika $r_{xy} \geq r$ tabel maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya ada pengaruh *ice breaking* terhadap hasil belajar pada pokok bahasan FPB dan KPK siswa kelas V SDN Kramat 01 Bangkalan.

7. Rancangan Eksperimen

Rancangan penelitian kelas eksperimen disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3.3 Rancangan Penelitian Kelas Eksperimen

Kelas	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	X	T ₂

Keterangan :

T₂ : *Posttest* (tes akhir), tes hasil belajar setelah perlakuan

X : Perlakuan, yaitu penerapan *ice breaking* pada pokok bahasan FPB dan KPK.

Penerapan *ice breaking* dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada pokok bahasan FPB dan KPK.

1. Hasil Penelitian

A. Hasil Penelitian

1) Hasil Angket

Adapun yang dimaksud pada bagian ini adalah data tentang Penerapan *ice breaking* yang diperoleh dari hasil angket siswa kelas V SDN Kramat 01 yaitu berjumlah 29 siswa.

Untuk mengetahui respon siswa terhadap penerapan *ice breaking* terhadap hasil belajar siswa pokok bahasan FPB dan KPK kelas V SDN Kramat 01, maka langkah pertama yang akan dilakukan peneliti adalah menyebar LKS (Lembar Kerja Siswa) dan angket. yang terdiri dari 29 responden sedangkan angket itu sendiri terdiri dari 13 pertanyaan dengan dua pilihan jawaban yaitu Ya atau Tidak.

Jika responden menjawab “Ya” maka bernilai 1, sedangkan jika menjawab “Tidak” maka bernilai nol. Hasil dari rekapitulasi itulah nanti yang akan peneliti jadikan sebagai instrument data untuk menjawab rumusan masalah pertama dan kedua pada penelitian ini.

2) Hasil THB

Berikut adalah hasil THB dengan terdiri dari 10 soal dengan ketentuan penilaian sesuai dengan rubrik penilaian yang dibuat oleh peneliti (terlampir) dan soal THB tersebut diberikan di akhir pelajaran pada mata pelajaran matematika pada pokok bahasan FPB dan KPK untuk mengetahui kemampuan dan pemahaman siswa terhadap materi tersebut.

8. Hasil Analisis Data

Analisis Data Tentang respon siswa terhadap penerapan *ice breaking* melalui hasil pengisian angket siswa untuk menjawab rumusan masalah yang pertama, peneliti menganalisis dengan menggunakan rumus prosentase menurut Sugiono sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Prosentase

f = Frekuensi yang sedang dicari prosentasenya

N = Number of case (jumlah frekuensi/banyak individu)³²

Adapun analisis data tentang *ice breaking* pada pokok bahasan FPB dan KPK melalui rekapitulasi hasil angket pada Tabel 4.4 menunjukkan bahwa terdapat 25 siswa yang menjawab “iya” dengan persentase lebih dari 80% dari total pertanyaan pada setiap siswa, dan secara klasikal mencapai 82,75%.

Maka menurut Suharsimi, Arikunto untuk menafsirkan hasil tersebut ditetapkan standar berikut:

- 1) 76% - 100% tergolong baik
- 2) 56% - 75% tergolong cukup
- 3) 40% - 55% tergolong kurang
- 4) Kurang dari 40% tergolong tidak baik³³.

Dengan demikian penerapan *ice breaking* pada pokok bahasan FPB dan KPK kelas V SDN Kramat 01 berada di rentang nilai 76% - 100% yang artinya masuk dalam kategori **baik**.

Hal di atas didukung oleh hasil THB siswa berdasarkan tabel 4.5 yang merupakan rekapitulasi hasil THB siswa kelas V SDN Kramat 01 Bangkalan tahun ajaran 2022-2023 pada pokok bahasan FPB dan KPK nampak bahwa terdapat 93,1%% dari keseluruhan siswa yang mendapat nilai \geq KKM. Hal ini menjawab rumusan masalah yang kedua, yaitu tentang hasil belajar siswa pada pokok bahasan FPB dan KPK kelas V SDN Kramat 01.

Untuk selanjutnya yaitu untuk mengetahui pengaruh *ice breaking* terhadap hasil belajar siswa pada pokok bahasan FPB dan KPK kelas V SDN Kramat 01 Bangkalan

³² Sugiyono, *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2012), h.137.

³³ Suharsimi, Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. (Jakarta: Bumi Aksara, 1989), h.334.

dengan menghitung r_{xy} dibandingkan dengan r tabel sekaligus menjawab rumusan masalah yang ketiga. Berikut pengujian hipotesisnya.

$$\begin{aligned}
 r_{xy} &= \frac{n\sum X_i Y_i - (\sum X_i)(\sum Y_i)}{\sqrt{(n\sum X_i^2 - (\sum X_i)^2)(n\sum Y_i^2 - (\sum Y_i)^2)}} \\
 &= \frac{29 \cdot 27885 - (337)(2382)}{\sqrt{(29 \cdot 2989 - (337)^2)(29 \cdot 196834 - (\sum 2382)^2)}} \\
 &= \frac{7250}{\sqrt{66399756}} \\
 &= \frac{7250}{8148,57} \\
 &= 0,89
 \end{aligned}$$

r table untuk $n=29$ adalah 0,367 dengan taraf signifikan 5%

Dari hasil perhitungan r hitung diperoleh 0,89 dan dibandingkan dengan r table 0,367 terlihat bahwa lebih besar r hitung dibandingkan r table, maka H_1 diterima dan H_0 ditolak, artinya ada pengaruh *ice breaking* terhadap hasil belajar pada pokok bahasan FPB dan KPK siswa kelas V SDN Kramat 01 Bangkalan.

H. Kesimpulan

Berdasarkan data dan analisis data yang telah disebutkan tentang pengaruh *ice breaking* terhadap hasil belajar pada pokok bahasan FPB dan KPK siswa kelas V SDN Kramat 01 Bangkalan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

- A. Berdasarkan rekapitulasi angket terkait pengaruh *ice breaking* terhadap hasil belajar pada pokok bahasan FPB dan KPK siswa kelas V SDN Kramat 01 Bangkalan dikategorikan baik. Hal ini terbukti dari angket yang sudah dianalisa karena rata-rata berada diatas 80% dan berdasarkan standar termasuk dalam kategori 76% - 100% tergolong baik.
- B. Hasil belajar siswa memenuhi kriteria kelulusan minimal (KKM) sebanyak 27 siswa dari 29 siswa, artinya lebih dari 80% secara klasikal hasil belajar siswa berada di atas KKM.

- C. Berdasarkan hasil penghitungan korelasi product moment antara *ice breaking* terhadap hasil belajar pada pokok bahasan FPB dan KPK siswa kelas V SDN Kramat 01 Bangkalan dengan koefisien korelasi (r) sebesar 0,89 lebih besar daripada r table, baik taraf signifikansi 1% dengan nilai maupun pada signifikansi 5%, maka H_1 diterima dan H_0 ditolak, artinya ada pengaruh *ice breaking* terhadap hasil belajar pada pokok bahasan FPB dan KPK siswa kelas V SDN Kramat 01 Bangkalan.

I. Daftar Pustaka

- Arimbawa, Komang, dkk. "Pengaruh Penggunaan Ice Breaker Terhadap Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar". E-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha. Vol 5 No. 2, 2017
- Hamalik, Oemar, 2007. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hamzah B. Uno..2013. *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Hardani, S.Pd, M.Si Nur Hikmatul Auliya Hermina Andriani, M.Si Roushandy Asri Fardani, S.Si, M.Pd Jumari Ustiatyaty, M.Si Evi Fatmi Utami, M.Farm, Apt Dhiki Juliana Sukmana, S.Si, M.Sc Ria Rahmatul Istiqomah, M.I.kom. *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. (Yogyakarta: Pustaka ilmu, 2020).
- Dimiyati Dan Mudjiono.2009. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- M. Rosidi Zamroni."Rancang Bangun Aplikasi Permainan Untuk Pembelajaran AnakAnak Menggunakan HTML 5", Jurnal Teknik Vol. 5 No. 2 (September 2013)
- Mu'azarotul Husna, "Pengaruh Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik MI Al-Ishlah Tudang Gondang Tulungagung," Skripsi pada IAIN Tulungagung, Tulungagung, 2018
- Ayu Rindu Astuti, Asti Solihat, Intan Satriani, The Influence Of Ice Breaker To Students' Motivation In Teaching English, IKIP Siliwangi, PROJECT (Professional Journal of English Education), Volume. 3, No. 2, 2020
- Muhsetyo, G. 2011. *Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mulyadi. 2010. *Evaluasi Pendidikan Pengembangan Model Evaluasi Pendidikan Agama Di Sekolah*. UIN-Maliki Press.
- Nurgianto, Burhan.1988. *Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum Sekolah*. Yogyakarta: BPFE
- Sagala, S. 2012. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung ; Alfabeta
- Sariyanti, Indah. *Efektivitas Media Kreasi (Al-Ibrohimy Tv) Dalam Menyiarkan Kegiatan Pesantren*
- Syaiful Bahri Djamaroh Dan Arwan Zain. 2002 .*Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta:Rineka Cipta
- Slavin, R. E. 2009. *Psikologi Pendidikan: Teori dan Praktik*, edisi 8, jilid 2. Jakarta: PT Indeks

- Soenarno, Adi. 2005. Ice Breaking Permainan Atraktif dan Edukatif. Yogyakarta: Andi Offset
- Sudaryono. 2016. Metode Penelitian Pendidikan. Jakarta: Prenada Media Group.
- Suharsimi, Arikunto. 1989. Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Bumi Aksara
- Sugiyono. 2012. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Sunarto. 2012. Ice Breaker dalam Pembelajaran Aktif. Surakarta: Cakrawala Media
- Susanto, Ahmad. 2016. Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar. Jakarta: Prenada Media Group
- Tiyara Khoerunnisa, Amirudin, “Pengaruh Ice Breaking Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas III Sekolah Dasar Islam Terpadu Nuurusshidiiq Kedawung Cirebon”, Jurnal Pendidikan Dasar, Volume.1, Nomor.1, 2020
- Undang-Undang SISDIKNAS Sistem Pendidikan Nasional Edisi Terbaru, (Bandung: Fokusindo Mandiri, 2012, Cet. 2)
- Undang-Undang dan peraturan pemerintah tentang pendidikan, departemen agama RI: 2006, 28