**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Hakikatnya pendidikan dapat dijadikan sebagai upaya pemberian wawasan dalam hal keterampilan dan keahlian tertentu kepada individu guna mengembangkan bakat serta kepribadian. Melalui pendidikan manusia akan selalu berusaha untuk mengembangkan dirinya agar dapat menghadapi setiap perubahan yang terjadi di era globalisasi saat ini. Laju perkembangan dunia tersebut berdampak pada berbagai bidang, salah satu diantaranya yaitu bidang pendidikan, sehingga dengan adanya perubahan yang ada di era globalisasi maka sistem pendidikan juga harus mengikuti perubahan. Sehingga dengan adanya perubahan yang terjadi dengan optimal maka tujuan dan fungsi pendidikan dapat tercapai secara optimal pula.

Adapun tujuan dan fungsi pendidikan menurut UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 3 bahwa:

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

Mengingat kehidupan masyarakat dengan segala permasalahan yang semakin kompleks maka diperlukan pengetahuan yang berupa pendidikan formal. Pendidikan formal lewat Sekolah Dasar (SD) memiliki tujuan untuk mengembangkan sikap, kemampuan pengetahuan, dan keterampilan dasar yang diperlukan untuk mempersiapkan diri mengikuti pendidikan selanjutnya. Maka dengan demikian diperlukan pendidikan dan pengajaran dari berbagai disiplin ilmu di lingkungan pendidikan formal. Salah satu disiplin ilmu yaitu melalui pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Pembelajaran IPA di sekolah diperlukan karena merupakan salah satu mata pelajaran yang pokok dalam kurikulum pendidikan di Indonesia yang pada hakikatnya memiliki tiga komponen yang paling penting yaitu ilmu pengetahuan alam sebagai produk, proses, dan sikap.

IPA merupakan salah satu pelajaran yang sangat penting dan sesuai dengan karakteristik siswa di sekolah dasar. Hal ini disebabkan karena IPA dapat mengungkapkan pengetahuan tentang alam semesta yang berkaitan dengan lingkungan sekitar manusia. IPA diperoleh dengan cara terkontrol secara sistematis dan berlaku secara umum yang di dalamnya terdapat kumpulan suatu proses eksperimen atau penemuan, pengetahuan yang berupa fakta, konsep dan data yang konkret.

Karakteristik dalam pembelajaran IPA yang menekankan dalam proses belajar IPA yang melibatkan hampir semua alat indera, seluruh proses berpikir dan berbagai macam gerakan otot, belajar IPA dilakukan dengan menggunakan berbagai macam cara atau teknik, belajar IPA memerlukan berbagai macam alat, belajar IPA seringkali melibatkan kegiatan-kegiatan temu ilmiah, dan merupakan proses aktif. Sehingga di tingkat SD diharapkan pembelajaran IPA ada penekanan pembelajaran yang bersifat Sains, Lingkungan, Teknologi, dan Masyarakat (Salingtemas) yang diarahkan pada pengalaman belajar untuk merancang dan membuat suatu karya melalui penerapan konsep IPA. Pendidikan IPA diarahkan untuk mencari dan berbuat sehingga dapat membantu siswa untuk memperoleh pengalaman yang lebih mendalam tentang alam semesta melalui proses IPA.

Begitu pentingnya pembelajaran IPA di sekolah dasar maka seorang guru perlu merencanakan dan melaksanakan pembelajaran dengan baik sehingga tujuan yang diharapkan dalam pembelajaran IPA dapat tercapai dengan optimal. Melibatkan siswa secara langsung dan aktif dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa sehingga hasil belajar dalam pembelajaran dapat lebih baik lagi. Suasana lingkungan belajar merupakan salah satu faktor pendukung demi terlaksananya pembelajaran yang efektif dan efesien sehingga dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengkonstruksikan pemikirannya sendiri. Oleh sebab itu, seorang guru perlu menguasai berbagai metode, strategi, dan pendekatan mengajar yang sesuai dengan pembelajaran sehingga hasil belajar siswa terhadap materi yang diajarkan di kelas dapat lebih baik.

Jumlah siswa yang tidak menentu di dalam ruang kelas menuntut guru agar mampu menggunakan berbagai pendekatan, strategi, media, metode, model, pembelajaran yang bervariatif dan memanfaatkan sumber dan bahan pembelajaran yang tepat. Guru harus dapat menggunakan teknik dalam melaksanakan pembelajaran yang dapat menunjang konsentrasi siswa agar tetap terjaga selama proses pembelajaran berlangsung.

Guru dalam mata pelajaran IPA perlu mengembangkan kompetensi profesionalisme sesuai dengan tuntutan dalam dunia pendidikan yang berkembang pesat. Kenyataannya proses pembelajaran IPA hanya sebatas transfer ilmu dari guru (*teaching oriented learning*), mata pelajaran IPA dipandang sebagai mata pelajaran yang berbasis *textbook* yang pengimplementasiannya siswa seringkali diberi tugas untuk mengerjakan soal dan jawaban dari soal tersebut ditemukan dengan cara hanya membaca buku, otak siswa dipaksa hanya untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi yang dituntut untuk memahami informasi yang diperoleh untuk menghubungkannya dengan situasi dalam kehidupan sehari-hari, sementara rasionalisasi pembelajaran IPA di jenjang sekolah dasar adalah melalui pengalaman belajar secara langsung, penggunaan dan pengembangan keterampilan proses, dan sikap ilmiah. Hal ini senada yang dikemukakan oleh Dale dalam Rusman, dkk (2012: 24) bahwa:

Belajar yang paling baik adalah belajar dari pengalaman langsung dengan cara menghayati, terlibat langsung dalam perbuatan, dan bertanggungjawab terhadap hasilnya. Keterlibatan siswa dalam belajar tidak hanya keterlibatan fisik semata, tetapi juga keterlibatan emosional, keterlibatan dengan kegiatan kognitif dalam pencapaian perolehan pengetahuan dalam penghayatan dan internalisasi nilai-nilai dalam pembentukan sikap, nilai, dan juga pada saat mengadakan latihan-latihan dalam pembentukan keterampilan.

Lebih lanjut Berger dalam Dananjaya (2013: 165) bahwa:

Hakikatnya manusia memproduksi dirinya sendiri melalui pengalaman realitas sosial seperti permainan yang melibatkan siswa dalam proses pengalaman dan sekaligus menghayati tantangan, mendapat inspirasi, terdorong untuk kreatif dan berinteraksi dalam kegiatan dengan sesama manusia dalam melakukan permainan.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran harus terjadi melalui pembelajaran langsung lewat pengalaman, pengembangan, keterampilan, melibatkan emosional dan bertanggung jawab serta mengembangkan sikap ilmiah. Guru yang berada di dalam ruang kelas hanya bertindak sebagai pembimbing, pengarah, dan fasilitator bagi siswanya.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan pada tanggal 11 – 16 Januari 2016, pada kelas VB SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar, dalam pembelajaran IPA hanya sebagian kecil yang aktif dalam kegiatan pembelajaran, banyak siswa tidak fokus dengan pembelajaran yang diberikan oleh guru. Informasi dari hasil wawancara dari guru kelas dan pengamatan saat pembelajaran berlangsung bahwa aktivitas belajar siswa masih rendah terlihat dari sikap perlaku pasif siswa dalam proses pembelajaran terlihat siswa lebih cenderung bercerita dan bersenda gurau dengan teman sebangkunya, penanaman konsep yang tidak tertanam dengan dengan baik dan proses pembelajaran yang masih hanya sebatas transfer ilmu dari guru.

Kegiatan pembelajaran di sekolah lebih dominan dilaksanakan secara konvensional dalam arti bahwa dalam proses pembelajaran menggunakan metode ceramah, penugasan, dan tanya jawab. Pembelajaran belum sepenuhnya dilaksanakan secara aktif dan kreatif dalam melibatkan siswa secara langsung. Selama proses pembelajaran berlangsung media yang digunakan kurang menarik bagi siswa, di mana media yang digunakan hanya sebatas teks atau buku pelajaran IPA. Guru yang lebih memberikan kesempatan kepada siswa yang berprestasi di dalam kelas sehingga yang lebih berkembang hanya siswa yang berprestasi saja. Tetapi, di sisi lain guru memberikan cerita motivasi di jeda proses pembelajaran kepada siswa.

Rendahnya aktivitas belajar di kelas terlihat dari sikap perilaku pasif siswa di dalam kelas yang mengantuk, kurang konsentrasi, bercerita dan bersenda gurau dengan teman sebangku saat proses pembelajaran berlangsung sehingga kondisi ini tentu akan berdampak terhadap materi yang akan diajarkan oleh guru. Penyampaian materi yang disampaikan oleh kurang bervariatif dan hanya terpaku pada buku teks sebagai satu-satunya sumber belajar mengajar. Selain materi, dalam hal mengatur ruang kelas juga masih minim, sarana yang digunakan siswa dalam proses pembelajaran tidak tertata sesuai prosedur, media dan buku ajar pun juga masih tidak teratur dengan baik sehingga pembelajaran di dalam ruang kelas menjadi tidak kondusif dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada mata pelajaran tidak tercapai secara optimal. Sehingga hal tersebut berdampak pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VB, di mana nilai rata-rata siswa yang diperoleh dari guru kelas bahwa 35% atau hanya 10 orang siswa yang mampu mencapai target KKM (60). Artinya bahwa sebanyak 65% atau 19 orang siswa yang belum mencapai target KKM yang telah ditetapkan.

Hal tersebut dapat diminimalisir oleh beberapa faktor baik internal maupun eksternal. Faktor eksternal yang dapat dilakukan yaitu dengan menciptakan suasana belajar yang kondusif, efektif dan menyenangkan. Berdasarkan pemikiran tersebut maka peneliti menggunakan salah satu alternatif dalam mengatasi permasalahan tersebut yaitu melalui teknik *Ice Breaking* yang dapat digunakan sebagai pemecah kebekuan dalam pembelajaran.

Sulistiawan (2013) menyatakan bahwa *Ice Breakers* adalah peralihan situasi dari yang membosankan, mengantuk, dan tegang menjadi ceria dan menyenangkan. Senada yang dikemukakan oleh Dananjaya (2013: 33) bahwa “*Ice Breakers* adalah sebuah skenario yang dibuat dan diangkat dari permainan anak-anak atau hiburan yang menyenangkan”. Berdasarkan hal inilah guru perlu merancang strategi mengajar yang dapat membuat siswa menikmati proses belajar mengajar.

Hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh peneliti tentang penggunaan teknik *Ice Breaking* dalam meningkatkan hasil belajar siswa diantaranya penelitian dari Baharuddin (2014) hasil penelitian menunjukkan bahwa teknik *Ice Breaking* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS sehingga pembelajaran meningkat dan lebih efektif daripada pembelajaran yang dilakukan secara konvensional. Lebih lanjut lagi pada penelitian yang telah dilakukan oleh Saroya (2014) hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknik *Ice*  
*Breaking* membawa pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa terhadap pembelajaran Sosiologi.

*Ice Breaking* dalam pembelajaran IPA dapat dilakukan saat kegiatan membuka pembelajaran, jeda saat pertengahan dalam menyampaikan materi dan saat menutup pelajaran. Teknik *Ice Breaking* dapat dikondisikan dengan siswa sesuai keadaan siswa saat itu. Selain itu, teknik *Ice Breaking* juga beragam tetapi dalam penelitian ini memfokuskan penggunaan *Ice Breaking* berupa *Game Education*, *Brain Gym* dan humor berupa cerita lucu yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Berkaitan dengan hal itu, maka upaya mengatasi permasalahan tersebut penulis melalui penelitian eksperimen yang berjudul Pengaruh Penggunan Teknik *Ice Breaking* (*Game Education, Brain Gym,* dan Humor) terhadap Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas VB SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan teknik *Ice Breaking* (*Game Education, Brain Gym,* dan Humor) terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas VB SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar?

1. **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh yang signifikan penggunaan teknik *Ice Breaking* (*Game Education, Brain Gym,* dan Humor) terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas VB SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar.

1. **Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat atau kontribusi dalam:

1. **Manfaat Teoretis**
2. Bagi akademik, memberikan sumbangan terhadap ilmu pengetahuan khususnya bidang ilmu pendidikan jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan perkembangan mengenai pengaruh pengunaan *Ice Breaking* terhadap motivasi belajar.
3. Bagi peneliti, sebagai pengalaman yang bersifat ilmiah, memperluas wawasan dan pengetahuan serta sebagai referensi untuk peneliti selanjutnya.
4. **Manfaat Praktis**
5. Bagi guru, aktifitas *Ice Breaking* ini diharapkan dapat diaplikasikan dalam proses belajar mengajar di kelas, agar siswa lebih bersemangat dalam menerima pelajaran yang berlangsung, sehingga apa yang menjadi tujuan pembelajaran dapat tercapai.
6. Bagi siswa, kegiatan *Ice Breaking* ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA dan menerima pelajaran di sekolah supaya tidak terasa jenuh atau bosan dalam mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung.
7. Bagi sekolah, salah satu upaya dalam meningkatkan pembelajaran di kelas yang dapat memberikan dampak dan pengaruh yang positif bagi peningkatan kualitas dari sekolah.

**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS PENELITIAN**

1. **TINJAUAN PUSTAKA**
   1. **Teknik *Ice Breaking***
2. **Pengertian *Ice Breaking***

Pembelajaran di kelas harus dimulai dengan awal yang baik, penuh semangat dan menumbuhkann suasana pembelajaran yang menyenangkan. Konsentrasi dan perhatian siswa akan terfokus pada guru sehingga diharapkan siswa dapat mengerti materi pembelajaran yang dilaksanakan.

Manusia hakikatnya menggunakan otak dalam berpikir yang akan melahirkan sesuatu dan berkembang sehingga otak dapat difungsikan secara aktif. Hal ini sejalan yang dikemukakan oleh Porter (2012: 26) bahwa:

Otak merupakan salah satu organ yang sangat berkembang sehingga ia dapat mempelajari dirinya sendiri. Jika dirawat oleh tubuh yang sehat dan lingkungan yang menimbulkan rangsangan, otak yang berfungsi dapat tetap aktif dan reaktif selama lebih dari seratus tahun.

Porter (2012: 26) mengemukakan bahwa “otak mempunyai tiga bagian dasar: batang atau otak reptil, sistem limbik atau otak mamalia dan neokorteks yang memiliki fungsi yang berbeda”. Berdasarkan argumen tersebut Hernacki (2012: 36) bahwa:

Belahan otak manusia terbagi menjadi dua yaitu belahan otak kanan dan belahan otak kiri yang masing-masing belahan otak tersebut memiliki tanggung jawab terhadap cara berpikir dan masing-masing memiliki spesialisasi dalam kemampuan-kemampuan tertentu, walaupun ada beberapa persilangan kedua sisi tersebut.

Kemampuan inilah yang dimiliki oleh manusia sehingga terbentuknya kepribadian dari seseorang seperti yang dikemukakan oleh Tilong (2012: 42) bahwa “dominasi kerja yang ada di kiri ataupun di kanan manusia mempengaruhi kepribadiannya”.

Berdasarkan pendapat dari beberapa para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa otak yang terbagi menjadi belahan otak kanan dan otak kiri akan melaksanakan fungsinya masing-masing dan mempengaruhi kepribadian manusia. Bertolak dari beberapa pendapat ahli tersebut maka seorang guru dalam suatu pembelajaran berfungsi membantu siswa dalam menyeimbangkan kedua belahan otak. Penelitian para ahli mencatat bahwa cara kerja otak ditemukan bahwa saat siswa merasa senang ada hormon bekerja yang nantinya akan dilepaskan dalam otak sehingga siswa akan lebih senang dan bergairah yaitu *hormone neurotransmitter dopamine*.

Lebih lanjut ditegaskan oleh Porter (2012: 22) bahwa “saat anak belajar dalam suasana menyenangkan maka otak akan mekar dan berkembang seperti spons yang membuat siswa mampu menyerap pelajaran dengan mudah dan cepat”. Hal inilah yang diharapkan muncul dalam setiap pembelajaran di dalam kelas karena apabila siswa senang dalam mengikuti pembelajaran maka pembelajaran di kelas akan semakin aktif. Semakin aktif para siswa terlibat dalam kegiatan pembelajaran maka kemampuan otak mereka dalam menangkap materi pembelajaran juga akan semakin berkembang. Salah satu cara yang tepat demi untuk mewujudkan hal tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan teknik *Ice Breaking* dalam setiap proses belajar mengajar. *Ice Breaking* selalu muncul pada forum-forum pelatihan institusi atau perusahan tetapi jarang digunakan dalam kelas terutama saat pembelajaran. Padahal kelas adalah tempat untuk melatih siswa-siswa agar mudah menerima informasi materi dari guru. Hal inilah yang diharapkan muncul dalam setiap kegiatan pembelajaran di kelas karena apabila siswa senang dalam pembelajaran di kelas maka mereka akan semakin aktif. Semakin aktifnya siswa terlibat dalam kegiatan pembelajaran maka kemampuan otak mereka dalam menangkap materi pembelajaran juga akan semakin berkembang.

Dananjaya (2013: 233) mengemukakan bahwa *Ice Breaker* :

Suatu kegiatan pemanasan yang dapat memecahkan suasana yang dingin, beku, dan kaku menjadi hangat, mencair dan rileks. Suasana kebekuan dalam pembelajaran di kelas akan mengalami perubahan menjadi suasana menyenangkan jika otak diarahkan dalam kondisi gelombang tertentu.

Hal yang sama dikemukakan oleh Chatib (2013: 99) bahwa:

*Ice Breaking* sangat ampuh untuk mengembalikan konsentrasi dengan mengarahkan otak masuk ke zona alfa, yaitu kondisi relaks yang dapat mendorong aliran energi kreativitas, perasaan segar dan sehat sehingga suasana akan kembali santai dan menyenangkan sehingga siswa memahami suatu informasi ketika belajar.

Selanjutnya Chatib (2013: 101) memperkuat argumen tersebut bahwa syarat siswa kembali ke zona alfa yaitu:

1. *Ice Breaking* dilakukan dalam waktu singkat, makin singkat makin baik; 2) *Ice Breaking* diikuti seluruh siswa (kolosal) hindari *ice breaking* yang mengikutsertakan satu atau beberapa siswa saja; 3) Guru dapat menjelaskan dengan singkat *teaching-point* atau maksud *ice breaking* dalam waktu tidak terlalu lama; 4) Apabila target sudah terpenuhi, yaitu siswa sudah kembali senang segera kembali ke materi pembelajaran.

Sejalan dengan itu Jauhar (2011: 164) mengartikan *Ice Breaker* adalah:

Kegiatan yang dimaksudkan untuk membangun motivasi dan rasa antusias belajar yang berfungsi untuk membangkitkan motivasi belajar sehingga pembelajaran dapat menyenangkan dan dapat mengembangkan potensi diri secara optimal.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa *Ice Breaking* adalah salah satu cara yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang membawa suasana belajar menjadi lebih kondusif dan menyenangkan sehingga dengan keadaan menyenangkan siswa dengan mudah menerima materi pembelajaran dengan baik.

1. **Karakteristik *Ice Breaking***

Kegiatan *Ice Breaking* juga memiliki karakteristik yang dapat memberikan pembeda di antara teknik pembelajaran lainnya. Soenarno (2005: 4) mengemukakan bahwa karakteristik dari *Ice Breaking* yaitu:

1. Kalimat yang bisa menarik perhatian audiens dalam 11 menit pertama; 2) Adanya gerakan fisik yang mengundang perhatian peserta; 3) Peserta seminar atau peserta pelatihan dilibatkan dalam satu topik; 4) Adanya bunyi-bunyian yang merangsang pendengaran peserta; 5) Anekdot yang bisa membuat semua peserta tertawa.

Selanjutnya Soenarno (2005) menambahkan bahwa karakteristik dari *Ice Breaking* yaitu 1) Siswa dapat berkonsentrasi dalam kegiatan pembelajaran; 2) Siswa menjadi lebih interaktif dalam kegiatan pembelajaran; 3) Siswa merasa senang mengikuti pembelajaran; 4) Keragaman yang muncul di kalangan siswa dapat dihilangkan; 5) Suasana pembelajaran dapat dicairkan.

Berdasarkan dari karakteristik tersebut *Ice Breaking* sangat diperlukan dalam proses pembelajaran di kelas dengan tujuan dapat mengarahkan otak agar berada pada kondisi gelombang alfa, yaitu kondisi rileks yang dapat mendorong aliran energi kreativitas, perasaan segar dan sehat sehingga suasana akan kembali santai dan menyenangkan di samping itu juga menjaga keseimbangan kondisi fisik dan psikis siswa dalam memahami suatu informasi ketika belajar.

1. **Jenis *Ice Breaking***

Jenis *Ice Breaking* yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini berupa *game education*, *brain gym* (senam otak) dan jenis humor berupa cerita lucu.

Adapun jenis-jenis *Ice Breaking* selengkapnya akan dijelaskan sebagai berikut:

1. ***Game Education***

Keadaan otak manusia akan menjadi rileks ketika mengalami ketegangan dengan memberikan semacam relaksasi berupa *game*. Proses pembelajaran yang hanya mengutamakan prinsip penghafalan dan keseriusan menyebabkan otak menjadi tegang. Oleh sebab itu dalam proses pembelajaran agar menjadi pembelajaran yang menyenangkan tetapi tidak lepas dari pembahasan materi yang akan dibelajarkan maka diperlukan sebuah permainan yang bersifat mendidik.

Hal ini senada yang dikemukakan oleh Buckingham dan Scalon (2002) bahwa *game* dapat mengajarkan keterampilan dan melalui *game* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam pendidikan. Sejalan dengan itu Edward (2009) mengemukakan bahwa *game* merupakan sebuah *tools* atau alat yang efektif untuk mengajarkan karena mengandung prinsip-prinsip pembelajaran dan teknik instruksional yang efektif digunakan dalam penguatan pada level-level yang sulit.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa *game* *education* merupakan sebuah permainan atau hiburan berbasis pendidikan yang dapat digunakan dalam sebuah pembelajaran yang menyenangkan dan memberikan penguatan kepada siswa.

1. ***Brain Gym***

Otak kita terdiri dari dua belahan, kiri dan kanan. Dari segi fungsi, otak yang terdiri dari dua belahan kiri dan kanan itu seolah punya tiga dimensi yang saling berhubungan dan saling mengoptimalkan penggunaan ke seluruh bagian tubuh sehingga fungsi otak dapat difungsikan secara optimal. Salah satu cara mengoptimalkan penggunaan semua dimensi otak adalah dengan melakukan senam otak.

Chatib (2013: 106) mengemukakan bahwa:

Senam otak atau *brain gym* adalah serangkaian latihan berbasis gerakan tubuh sederhana. Gerakan ini dibuat untuk merangsang otak kiri dan otak kanan (dimensi realitas), meringankan atau merelaksasi bagian belakang dan bagian depan otak (dimensi kerja untuk fokus perhatian), serta merangsang sistem yang terkait dengan perasaan atau emosional yakni otak tengah (limbis) serta otak besar (dimensi pemusatan).

Selanjutnya ahli senam otak Denisson dari Kinesiology, Amerika Serikat dalam Chatib (2013: 106) menegaskan bahwa ”*brain gym* mampu memudahkan kegiatan belajar dan melakukan penyesuaian terhadap, tantangan, dan tuntutan hidup sehari-hari”.

Senam otak dimanfaatkan untuk anak yang mengalami gangguan seperti hiperaktif, kerusakan otak, sulit berkonsentrasi, dan depresi. Perkembangannya setiap orang bisa memanfaatkan *brain gym* untuk beragam kegunaan terutama membuat gelombang otak menjadi alfa karena terbantu untuk melepaskan stress, menjernihkan pikiran dan meningkatkan daya ingat.

1. **Humor**

Humor salah satu kebutuhan yang dibutuhkan oleh manusia dalam hidupnya. Humor dibutuhkan ketika pembelajaran berlangsung dengan tujuan membuat suasana pembelajaran menjadi rileks. Guru dapat membuat humor sendiri berupa cerita lucu mulai dari humor yang bersifat edukatif, aneh sampai yang tidak masuk akal guna merangsang perhatian siswa apalagi jika menggunakan ekspresi lucu sesuai dengan suasana cerita yang dibawakan. Hal ini seperti yang dikemukakan oleh Pink (2012: 256) bahwa:

Humor mewujudkan atribut-atribut otak kiri yang paling berpengaruh kemampuan untuk menempatkan situasi-situasi dalam konteksnya, melihat kepada keseluruhan hal dan menggabungkan perspektif- perspektif yang berbeda ke dalam penjajaran kelompok yang baru.

Ditambahkan oleh Sala dalam Pink (2012: 256) bahwa “humor dapat mengurangi permusuhan, mengelak dari kritik, menghilangkan ketegangan, meningkatkan moralitas, dan membantu mengkomunikasikan pesan-pesan yang sulit”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa humor merupakan cerita lucu dengan ekspresi lucu sesuai dengan ekspresi yang dibawakan dengan tujuan untuk menghilangkan ketegangan dan di dalamnya terdapat pesan-pesan moral.

Humor dapat memberi manfaat bagi perkembangan kognitif dan emosional anak. Manfaat perkembangan kognitif itu tumbuh disebabkan karena pola pikir yang tidak linear dan janggal. Humor dapat mengangkat siswa dari keseriusan yang mengerikan, memecah ketegangan yang menjemukan dan memberikan sesuatu yang baru. Penggunaan humor yang mendidik dapat membuat suasana pembelajaran menjadi dinamis dan menyenangkan.

1. **Manfaat *Ice Breaking***

Proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik, maka hendaknya guru memberikan materi pelajaran secara variatif dan menyenangkan dan didukung dengan teknik *Ice Breaking* sebagai penyemangat, motivasi, menumbuhkan konsentrasi siswa dalam pembelajaran.

Penggunaan teknik *Ice Breaking* dalam proses pembelajaran cukup penting. Hal ini dapat membantu siswa untuk keluar dari suasana ketegangan dan kebekuan saat menerima pelajaran dari guru sehingga informasi yang disampaikan guru akan diterima langsung oleh siswa melalui sel saraf dan dibawa ke otak. Kondisi seperti itulah yang membawa siswa mulai bergerak dengan cara menanyakan sesuatu yang belum dipahami sehingga proses komunikasi dalam pembelajaran mulai efektif.

Fanani (2010: 69) menegaskan manfaat penggunaan teknik *Ice Breaking* dalam pembelajaran yaitu:

1. Menghilangkan kebosanan, kejenuhan, kecemasan, dan keletihan karena bisa keluar dari rutinitas pelajaran dengan melakukan aktivitas gerak bebas dan cerita; 2) Melatih berpikir siswa secara kreatif; 3) Mengembangkan dan mengoptimalkan otak dan kreativitas siswa; 4) Melatih siswa berinteraksi dalam kelompok dan bekerja sama dalam satu tim; 5) Melatih berpikir sistematis dan kreatif untuk memecahkan masalah; 6) Meningkatkan rasa percaya diri; 7) Melatih menentukan strategi matang; 8) Melatih kreativitas dengan bahan terbatas, konsentrasi, merekatkan hubungan interpersonal; dan 9) Melatih untuk menghargai orang lain.

Manfaat *Ice Breaking* tersebut maka akan dapat menghilangkan paradigma negatif dari proses belajar sehingga pembelajaran tidak lagi menjadi sebuah ketakutan bagi siswa melainkan sebuah kebutuhan dan aktivitas yang menyenangkan bagi siswa.

1. **Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)**
2. **Definisi IPA**

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib ada di dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah seperti yang termuat dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 37 ayat 1 yang berbunyi:

Kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat: a) pendidikan agama; b) pendidikan kewarganegaraan; c) bahasa; d) matematika; e) ilmu pengetahuan alam; f) ilmu pengetahuan sosial; g) seni dan budaya; h) pendidikan jasmani dan olahraga; i) keterampilan/kejuruan; dan j) muatan lokal.

Ilmu Pengetahuan Alam sebagai suatu ilmu dipandang oleh para ahli dari sudut pandang yang berbeda. Trianto (2010: 136) menegaskan bahwa:

IPA adalah suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, terbuka, jujur, dan sebagainya.

Lebih lanjut Santika (2009) mendefinisikan IPA berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sebagai wahana pengembangan diri sendiri dan alam sekitar, dan sebagai prospek pengembangan penemuan lebih lanjut melalui keterampilan proses. Akhir paling luas Santika (2009) IPA sebagai suatu wadah yang menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar dapat menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah serta diarahkan untuk bersifat inkuiri ilmiah *(scientific inquiry)* dan berbuat sehingga membantu memperoleh pemahaman yang mendalam tentang alam sekitar.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa IPA adalah ilmu yang bersifat inkuiri ilmiah *(scientific inquiry)* untuk menumbuhkan kemampuan berpikir dan menekankan pada pemberian pengalaman belajar secara langsung melalui penggunaan dan pengembangan keterampilan proses dan sikap ilmiah.

1. **Tujuan dan Ruang Lingkup IPA**

IPA yang merupakan ilmu yang bersifat inkuiri ilmiah *(scientific inquiry)* memiliki tujuan di SD yang tercantum di dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), Depdiknas (2006: 484) bahwa tujuan pembelajaran IPA di sekolah dasar yaitu:

1) Memperoleh keyakinan terhadap Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan akan ciptaan-Nya; 2) Mengembangkan pengetahuan dan hasil belajar konsep ilmu pengetahuan yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari; 3) Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat; 4) Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan; 5) Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan; 6) Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan alam; 7) Memperoleh bekal pengetahuan, konsep, dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/MTs.

Adapun ruang lingkup IPA di SD menurut Depdiknas (2006: 484) meliputi: a) Makhluk hidup dan proses kehidupan; b) Benda/, sifat-sifat dan kegunaannya; c) Energi dan perubahannya; dan d) Bumi dan alam semesta meliputi tanah. Berdasarkan penelitian ini ruang lingkup yang menjadi fokus adalah benda/materi, sifat-sifat dan kegunaannya.

1. **Belajar dan Hasil Belajar**

Belajar adalah hal yang wajib dalam kehidupan manusia. Belajar dapat secara sadar dilakukan oleh manusia dan dapat pula dilakukan secara tidak sadar oleh manusia. Pentingnya belajar dalam kehidupan manusia, serangkaian penelitian akhirnya dilaksanakan oleh para ahli dalam rangka menguak lebih detail hal-hal yang dapat meningkatkan dan menurunkan kemampuan belajar manusia berdasar atas berbagai sudut pandang yang dimiliki oleh para ahli tersebut. Sehingga lahirlah definisi belajar yang bervariasi dalam kehidupan manusia hari ini.

Adapun definisi belajar yang dikemukakan oleh para ahli, antara lain: Whittaker dalam Aunurrahman (2012) mendefinisikan belajar sebagai proses di mana tingkah laku diubah melalui pengalaman. Gagne dalam Suprijono (2012) mendefinisikan belajar sebagai perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Lebih lanjut, Kimble dalam Hergenhahn dan Olson (2009) mendefinisikan belajar sebagai perubahan yang relatif permanen di dalam potensi behavioral yang terjadi sebagai akibat dari praktik yang diperkuat.

Berdasarkan definisi belajar yang telah dikemukakan para ahli, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu perubahan perilaku atau potensi perilaku yang sifatnya relatif permanen melalui suatu pengalaman, aktivitas, atau latihan serta tidak dinisbahkan pada keadaan tubuh yang sifatnya temporer, seperti sakit.

Suprijono (2012) menyatakan bahwa belajar pada dasarnya memiliki tiga prinsip, yakni perubahan perilaku, proses, dan bentuk pengalaman. Dengan memenuhi ketiga prinsip ini, diharapkan pembelajaran dapat mencapai suatu hasil belajar yang optimal. Hasil belajar sendiri merupakan pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan.

Merujuk pemikiran Gagne dalam Suprijono (2012: 5-6), hasil belajar berupa:

1) Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespon secara spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan; 2) Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan metode dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analitis-sintesis fakta-metode dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktifitas kognitif; 3) Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktifitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan metode dan kaidah dalam memecahkan masalah; 4) Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani; 5) Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.

Sejalan dengan itu Bloom dalam Suprijono (2012: 6-7) mengemukakan hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor yaitu sebagai berikut:

1) Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai); 2) Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respons), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi); 3) Domain psikomotor meliputi *initiatory*, *pre-routine*, dan *routinized*.

Hasil belajar yang telah dikemukakan para ahli di atas memiliki variasi tersendiri sesuai pandangan masing-masing tetapi tetap menyangkut tiga ranah potensi dasar manusia yakni, kognitif, afektif, dan psikomotor. Dalam pembelajaran, hasil belajar dievaluasi untuk mengetahui tingkat perkembangan siswa dalam pembelajaran. Dimyati dan Mudjiono (2006: 200) menegaskan bahwa hasil dari kegiatan evaluasi hasil belajar pada akhirnya difungsikan dan ditujukan untuk keperluan berikut ini:

1) Untuk diagnostik dan pengembangan, yang dimaksud dengan hasil dari kegiatan evaluasi untuk diagnostik dan pengembangan adalah penggunaan hasil dari kegiatan evaluasi hasil belajar sebagai dasar pendiagnosisan kelemahan dan keunggulan murid beserta sebab-sebabnya. Berdasarkan pendiagnosisan inilah guru mengadakan pengembangan kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar murid; 2) Untuk seleksi, hasil dari kegiatan evaluasi hasil belajar sering kali digunakan sebagai dasar untuk menentukan murid-murid yang paling cocok untuk jenis jabatan atau jenis pendidikan tertentu. Dengan demikian hasil dari kegiatan evaluasi hasil belajar digunakan untuk seleksi; 3) Untuk kenaikan kelas, menentukan apakah seorang murid dapat dinaikkan ke kelas yang lebih tinggi atau tidak, memerlukan informasi yang dapat mendukung keputusan yang dibuat guru. Berdasarkan hasil dari kegiatan evaluasi hasil belajar murid mengenai sejumlah isi pelajaran yang telah disajikan dalam pembelajaran, maka guru dapat dengan mudah membuat keputusan kenaikan kelas berdasarkan ketentuan yang berlaku; dan 4) Untuk penempatan, agar murid dapat berkembang sesuai dengan tingkat kemampuan dan potensi yang mereka miliki, maka perlu dipikirkan ketepatan penempatan murid pada kelompok yang sesuai. Untuk menempatkan penempatan murid pada kelompok, guru dapat menggunakan hasil dari kegiatan evaluasi hasil belajar sebagai dasar pertimbangan.

Berdasarkan beberapa pendapat dari para ahli yang telah dikemukakan, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan tingkat kemampuan penguasaan terhadap materi pembelajaran dalam mata pelajaran IPA yang telah dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung.

Slameto (2010:54) menegaskan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar ada dua faktor yaitu faktor eksternal dan internal yang dijelaskan sebagai berikut:

* 1. Faktor internal yang terdiri dari faktor jasmaniah yang mencakup faktor kesehatan dan cacat tubuh, faktor psikologis yang mencakup: intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan, dan faktor kelelahan yang mencakup lemah lunglainya tubuh dan dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang; 2) Faktor eksternal yang terdiri dari faktor keluarga yang mencakup cara orangtua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga, faktor sekolah yang mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan guru, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pengajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah, dan faktor masyarakat yang mencakup kegiatan siswa dalam masyarakat, media massa, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat.

1. **Kerangka Pikir**

Hasil belajar yang merupakan prestasi yang dicapai oleh siswa sekolah dasar setelah mengikuti proses belajar yang berkenaan dengan materi suatu mata pelajaran mencakup tiga ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Upaya pembelajaran agar berhasil hendaklah dilaksanakan secara efektif, kreatif, dan menyenangkan bagi siswa dengan memperhatikan segala aspek yang terlibat dalam proses pembelajaran. Salah satu diantaranya adalah memperhatikan aspek psikologis siswa.

Berdasarkan observasi pada kelas VB SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar, saat proses pembelajaran IPA sedang berlangsung hanya sebagian siswa yang antusias dan terlibat aktif dalam pembelajaran sedangkan sebagian lainnya tidak. IPA yang merupakan pembelajaran yang menekankan pada pembelajaran langsung dan bersifat inkuiri ilmiah *(scientific inquiry)* yang tidak terlihat saat proses pembelajaran melainkan yang paling dominan saat pembelajaran yaitu *textbook* dan konvensional. Proses pembelajaran ini menyebabkan siswa di dalam kelas bersikap individu dalam menyelesaikan kegiatan pembelajaran. Tetapi di sisi lain guru terkesan lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung akibatnya pembelajaran menjadi kaku, tidak bervariasi dan kurang menyenangkan.

Jika dalam kondisi seperti ini siswa lebih cenderung bermain-main bersama teman sebangku, saling mengganggu satu sama lain, bermain *handphone*, sehingga membuat suasana kelas menjadi gaduh dan ribut. Jika dalam kondisi seperti ini guru terkadang memberikan cerita motivasi kepada siswa, saat itu saja siswa kembali konsentrasi kepada guru dan pelajaran tetapi selang beberapa waktu kondisi kelas kembali seperti semulanya sehingga guru membutuhkan teknik untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Masalah tersebut merupakan gambaran umum tentang permasalahan yang terdapat pada siswa kelas VB. Terkait dengan permasalahan tersebut, maka perlu kiranya memperhatikan keterlibatan teknik pembelajaran. Karena hal tersebut sangat berpengaruh pada pencapaian hasil belajar siswa. Salah satu cara yang dapat mengubah suasana pembelajaran yang lebih bervariatif, kreatif dan menyenangkan yaitu teknik pembelajaran menggunakan *Ice Breaking* dengan jenis *game education*, *brain gym*, dan humor (cerita lucu). *Treatment* yang akan dilaksanakan bertujuan untuk mengetahui pengaruh teknik *Ice Breaking* terhadap hasil belajar IPA siswa.

Berikut skema kerangka pikir yang penulis gunakan dalam penelitian ini yaitu:

Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam

(IPA)

Penyampaian Materi Pembelajaran tanpa menggunakan Teknik *Ice Breaking*

*Pre Test*

Pemberian *treatment*

(Penyampaian materi dengan menggunakan Teknik *Ice Breaking* dalam hal ini menggunakan *Game Education, Brain Gym*, dan Humor)

*Post Test*

Hasil Belajar Siswa Kelas VB

Analisis

Tidak Berpengaruh

Berpengaruh

Gambar 2.1 Skema Kerangka Pikir

1. **Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan uraian yang terdapat dalam latar belakang, kajian pustaka, maupun kerangka pikir, maka hipotesisnya dapat dijabarkan sebagai berikut:

* 1. Hipotesis nol (Ho) : Tidak terdapat pengaruh signifikan penggunaan teknik *Ice Breaking* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VB SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar.
  2. Hipotesis alternatif (Ha) : Terdapat pengaruh signifikan penggunaan teknik *Ice Breaking* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VB SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar.

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

* 1. **Pendekatan dan Jenis Penelitian**

1. **Pendekatan Penelitian**

Pendekatan penelitian yang digunakan yaitu pedekatan kuantitatif karena peneliti akan mengetahui pengaruh penggunaan teknik *Ice Breaking*. Muri (2014) menegaskan bahwa:

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pada pendekatan ini data akan dianalisis secara kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah disiapkan. Penelitian kuantitatif merupakan usaha sadar dan sistematis untuk memberikan jawaban terhadap suatu masalah dan/atau mendapatkan informasi lebih mendalam dan luas terhadap suatu fenomena dengan menggunakan tahap-tahap penelitian.

1. **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen. Jenis ini dipilih karena peneliti akan memberikan *treatment* berupa teknik *Ice Breaking* terhadap kelas VB dan melihat perbandingan hasil sebelum dan sesudah pemberian *treatment* pada kelas VB.

1. **Variabel dan Desain Penelitian**
2. **Variabel Penelitian**

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan variabel. Sugiyono dalam Kasmadi (2013: 18) menyatakan bahwa “variabel yaitu gejala yang menjadi fokus peneliti untuk diamati”. Penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu variabel bebas atau variabel independen dan variabel terikat atau variabel dependen.

Adapun variabel yang menjadi acuan dalam penelitian ini yaitu :

* + - * 1. Variabel bebas (X) : penelitian ini variabel bebasnya yaitu penggunaan teknik *Ice Breaking*.
        2. Variabel terikat (Y) : penelitian ini variabel terikatnya yaitu hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VB SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar.

1. **Desain Penelitian**

Berdasarkan eksperimen penelitian yang akan dilaksanakan maka menurut Sugiyono (2015) bahwa penelitian eksperimen ini menggunakan *Pre Experimental Design* bentuk *One Group Pretest Postest Design,* di mana desain tersebut yakni:

**X**

Keterangan:

= hasil *pretest* sebelum diberi perlakuan

= hasil *posttest* setelah diberi perlakuan

**X =** perlakuan

**C. Definisi Operasional**

Secara operasional, definisi variabel penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

* + 1. Teknik *Ice Breaking* adalah suatu teknik yang dilakukan dalam kelas untuk mengubah situasi yang membosankan, mengantuk dan tegang serta kurangnya konsentrasi menjadi ceria dan menyenangkan. Teknik *Ice Breaking* yang dimaksud dalam penelitian ini berupa *game education*, *brain gym,* dan humor. *Game education* yang dimaksudkan dalam penelitian ini berupa permainan yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa yang ditunjuk secara acak untuk menjawab pertanyaan dari guru. *Brain gym* yang dimaksudkan dalam penelitian ini berupa gerakan senam otak yang menggerakkan anggota tubuh dan humor yang berupa penayangan video cerita lucu yang tetap memiliki unsur pendidikan dan moral di dalam cerita tersebut.
    2. Hasil belajar IPA adalah hal yang dilakukan untuk mengetahui tingkat perkembangan siswa dalam pembelajaran. Khususnya dalam pembelajaran IPA kelas VB di SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar. Hasil belajar dapat dilihat setelah diberikan perlakuan dan kegiatan *pretest* dan *posttest* yang akan diberikan. Hasil belajar pada mata pelajaran IPA dalam penelitian ini adalah skor total yang menggambarkan tingkat penguasaan siswa terhadap materi mata pelajaran IPA yang dapat diperoleh dari hasil pemberian tes hasil belajar.

**D. Populasi dan Sampel**

1. **Populasi**

Penelitian kuantitatif perlu ditetapkan sejumlah populasi sebagai objek penelitian yang akan menjadi sumber data. Sugiyono (2012: 80) mengemukakan bahwa “populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Hal ini berarti populasi merupakan keseluruhan dari objek atau subjek yang diteliti dengan permasalahan penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar yang berjumlah 62 orang siswa.

1. **Sampel**

Penelitian yang dilaksanakan dengan jumlah populasi 62 orang siswa maka dalam penelitian ini dilakukan penarikan sampel. Sugiyono (2015:118) mengemukakan bahwa “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Pemilihan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik *purposive sampling.* Sugiyono (2015: 124) menegaskan bahwa “teknik *purposive sampling* merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu”. Adapun yang terpilih menjadi sampel dalam penelitian ini adalah kelas VB yang terdiri dari 29 orang siswa.

**E. Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data**

**1. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik yang digunakan untuk memperoleh data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

**a. Tes**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini salah satunya yaitu tes. Collegiate dalam Bundu (2012: 7) mendefinisikan “tes yaitu serangkaian pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok”. Tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes tertulis dalam bentuk pilihan ganda dengan tujuan untuk mendapatkan data mengenai pengaruh penggunaan teknik *Ice Breaking* terhadap hasil belajar IPA siswa.

**b. Dokumentasi**

Data penunjang dalam penelitian ini berupa dokumnetasi yang meliputi daftar nama siswa kelas VB baik laki-laki maupun perempuan, kriteria ketuntasan minimal mata pelajaran IPA, dan gambar saat proses pembelajaran sedang berlangsung di kelas VB SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar.

* + - * 1. **Observasi**

Lembar observasi dibuat oleh peneliti yang digunakan untuk mencatat kejadian-kejadian atau perubahan dan reaksi dari siswa selama mengikuti pembelajaran dengan menggunakan teknik *Ice Breaking* secara langsung terhadap subyek penelitian. Adapun aspek-aspek yang diobservasi adalah *Ice Breaking* dapat membuat siswa: 1) berkonsentrasi dalam kegiatan pembelajaran, 2) menjadi lebih interaktif dalam kegiatan pembelajaran, 3) merasa senang mengikuti pembelajaran, 4) antusias mengikuti jenis *Ice Breaking* yang diberikan, 5) menghilangkan keragaman di setiap siswa, dan 6) termotivasi dalam belajar. Observasi ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan teknik *Ice Breaking* dalam proses pembelajaran. Merujuk pada aspek-aspek yang akan diobservasi maka menurut Safari (2003: 54) pedoman pengkategorian aktivitas belajar siswa dapat digambarkan sebagai berikut:

|  |  |
| --- | --- |
| Aktivitas Belajar (%) | Kategori |
| 85 – 100 | Sangat Baik (SB) |
| 70 – 84 | Baik (B) |
| 55 – 69 | Cukup (C) |
| 40 – 54 | Kurang (K) |
| 0 – 39 | Sangat Kurang (SK) |

Tabel 3.1 Pedoman Pengkategorian Aktivitas Belajar Siswa

* + - 1. **Prosedur Pengumpulan Data**

Pembelajaran dilaksanakan selama empat kali pertemuan. Pertemuan pertama sebagai materi dan pemberian *pretest.* Pertemuan kedua dan ketiga sebagai *treatment* (tindakan). Pertemuan keempat sebagai *posttest*. Setiap pertemuan dilakukan dalam waktu 3x35 menit. Waktu yang dipergunakan tersebut disesuaikan dengan pembelajaran IPA di sekolah bersangkutan.

Adapun rincian dari prosedur tersebut adalah sebagai berikut:

a. *Pretest*

Kegiatan *pretest* dilakukan sebelum *treatment* dengan tujuan mengetahui kemampuan dan hasil belajar IPA siswa sebelum diberikan tindakan.

b. Pemberian *Treatment*

Pemberian teknik *Ice Breaking* berupa kegiatan proses belajar mengajar yang menggunakan teknik *Ice Breaking* dilaksanakan di kelas.

c. *Posttest*

Tahapan ini siswa diberikan sejumlah soal yang terstruktur untuk membandingkan hasil belajar IPA siswa setelah diberikan *treatment.*

* + - 1. **Validitas Instrumen**

Validitas dalam proses pembelajaran menurut Bundu (2012: 69) dapat didefinisikan sebagai “ketepatan tes dalam menghasilkan data atau informasi yang sesuai dengan tujuan atau keputusan yang akan dibuat”. Validitas instrumen terdiri atas beberapa jenis dan validasi instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu, validasi isi.

Instrumen penelitian yang telah dibuat sebanyak 30 soal dalam bentuk pilihan ganda dengan materi pokok cahaya dan sifatsifatnya akan divalidasi oleh ahli dalam bidang mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dalam hal ini oleh Dra. Erma Suryani Sahabuddin, M.Si dengan melihat keterkaitan antara indikator dengan soal yang telah dibuat.

1. **Teknik Analisis Data**

Menganalisis data merupakan suatu langkah yang kritis dalam penelitian. Analisis data penelitian bertujuan untuk menyempitkan dan membatasi penemuan- penemuan hingga menjadi suatu data yang teratur, tersusun dan lebih berarti. Analisis data kuantitatif dilakukan dengan menggunakan statistik untuk menghitung data-data yang bersifat kuantitatif atau dapat diwujudkan dengan angka yang didapat dari lapangan. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. **Analisis Statistik Deskriptif**

Analisis yang digunakan untuk menganalisis data yang telah diperoleh yaitu analisis statistik deskriptif. Sugiyono (2012:147) menegaskan bahwa “analisis statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul apa adanya tanpa membuat kesimpulan yang berlaku secara umum”. Berdasarkan pendapat tersebut maka analisis statistik deskriptif dalam penelitian ini digunakan untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA ketika diberi perlakuan berupa penggunaan teknik *Ice Breaking.*

1. **Uji Asumsi**

Analisis data dalam uji asumsi ini berkaitan dengan uji normalitas. Uji normalitas dilakukan terhadap hasil belajar siswa pada kelas yang dijadikan sebagai sampel dengan tujuan untuk mengetahui sampel data berdistribusi normal atau tidak. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan bantuan program *Statistical Package for Social Science* (SPSS) versi 20 dengan *uji Kolmogorov Smirnov Normality Test.* Data hasil belajar IPA dikatakan berdistribusi secara normal apabila signifikansi untuk uji dua sisi hasil perhitungan lebih besar dari 0,05.

Hipotesis yang akan diujikan sebagai berikut:

H0 : Sampel berdistribusi normal

Ha : Sampel tidak berdistribusi normal

Kriteria Pengujian : Menerima H0 jika nilai peluang P-Value α

1. **Uji Hipotesis (Uji-T)**

Pengujian hipotesis penelitian mengenai perbedaan hasil belajar siswa kelas VB pada mata pelajaran IPA SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar sebelum dan sesudah menggunakan teknik *Ice Breaking*, maka dapat dilakukan uji-t dengan menggunakan bantuan program *Statistical Package for Social Science* (SPSS) versi 20.

Kriteria pengujian hipotesis adalah hipotesis nol (H0) diterima apabila nilai thitung lebih kecil daripada nilai ttabel pada taraf signifikansi 5% dengan derajat kebebasan (N-1) tertentu dan sebaliknya hipotesis alternatif (Ha) diterima apabila nilai thitung lebih besar daripada nilai ttabel pada taraf signifikansi 5% dengan derajat kebebasan (N-1) tertentu.

1. ***Paired Sample T-Test***

*Paired Sample T-Test* digunakanuntuk melihat perbedaan hasil tes sebelum dan setelah diterapkan penggunaan teknik *Ice Breaking* pada kelas VB maka data dianalisis dengan menggunakan *Paired Samplet T-Test.* Data yang dianalisis dengan uji *Paired* *Sample T-Test*menggunakan bantuan program *Statistical Package for Social Science* (SPSS) versi 20.

Menurut Sugiyono (2012: 197) untuk mencari besar t*hitung* maka digunakan rumus berikut:

t =

(Sugiyono, 2015: 422)

Keterangan:

t = *t-test*

= rata-rata nilai siswa sebelum perlakuan

= rata-rata nilai siswa setelah perlakuan

= varians sebelum perlakuan

= varians setelah perlakuan

r = korelasi *product moment*

= jumlah anggota sebelum perlakuan

= jumlah anggota setelah perlakuan

**BAB IV**

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

* 1. **Hasil Penelitian**

1. **Hasil Statistika Deskriptif**

Penelitian ini dilaksanakan dengan terlebih dahulu meminta persetujuan Kepala Sekolah SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar mengenai penelitian yang akan dilaksanakan. Setelah itu, peneliti melakukan observasi ke kelas yang akan diteliti. Setelah menentukan kelas tempat pelaksanaan penelitian, peneliti melakukan diskusi dengan guru kelas VB untuk menyepakati jadwal penelitian yang akan dilakukan. Penelitian pertama kali dilakukan pada tanggal 29 Maret 2016 untuk pemberian materi dan tes awal (*pretest*) pada kelas VB. Sebelum peneliti terjun ke lapangan memberikan tes awal (*pretest*), peneliti terlebih dahulu melakukan uji validitas isi. Validitas isi merupakan validitas yang menyatakan keterwakilan aspek yang diukur dalam instrumen. Validitas isi dibuat dengan bantuan menggunakan kisi-kisi instrumen. Kisi-kisi tersebut terdapat standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator sebagai tolak ukur dan nomor butir pertanyaan atau pernyataan yang telah dijabarkan dari indikator. Berdasarkan butir-butir instrumen yang akan di validasi tersebut kemudian dikonsultasikan pada ahli yang sesuai dengan disiplin ilmu instrumen yang telah dibuat.

Validator yang penulis jadikan sebagai ahli dalam mengkonsultasikan instrumen yang telah dibuat dan sesuai dengan bidang ilmu IPA sebagai mata pelajaran dalam penelitian ini yaitu Dra. Erma Suryani Sahabuddin, M.Si. Instrumen yang diajukan oleh peneliti yaitu berjumlah 30 nomor soal pilihan ganda yang memiliki bobot soal yang sama dan berkaitan materi cahaya dan sifat-sifatnya.

Nominal soal yang telah ditetapkan oleh validator tersebut disesuaikan atas indikator yang menjadi patokan awal dan lebih mengkhusus pada soal instrumen tentang cahaya dan sifat-sifatnya. Hasil instrumen yang telah di validasi tersebut berjumlah 20 nomor pilihan ganda. Hasil instrumen yang telah di validasi tersebut merupakan bobot dan bentuk soal yang sama dalam melaksanakan *pretest* dan *posttest.* Soal instrumen pada *pretest* dan *posttest* memiliki kesamaan tetapi urutan soal *pretest dan posttest* diacak.

1. **Tes Awal (*Pretest*) Kelas VB Sebelum Diberikan Perlakuan Berupa Penggunaan Teknik *Ice Breaking***

Hasil statistik yang berkaitan dengan nilai tes awal (*pretest*) siswa pada kelas VB, yakni kelas yang akan diberikan perlakuan berupa penggunaan teknik *Ice Breaking* (Lampiran 10), dapat disajikan sebagai berikut:

|  |  |
| --- | --- |
| **Statistik** | **Nilai Statistik** |
| Ukuran Sampel | 29 |
| Mean | 8,93 |
| Median | 9,00 |
| Standar Deviasi | 2,738 |
| Minimum | 4 |
| Maksimum | 13 |
| *Variance* | 7,495 |

Tabel 4.1 Deskripsi skor nilai tes awal (*pretest*) siswa pada kelas VB sebelum diberikan perlakuan berupa penggunaan teknik *Ice Breaking*

Berdasarkan data nilai tes awal (*pretest*) terlihat bahwa rata-rata nilai yang diperoleh dengan jumlah 29 orang siswa yaitu 8,93 dengan nilai median 9,00. Sedangkan standar deviasi yang diperoleh yaitu 2,738 dengan skor minimum 4 dan skor maksimum 13. Selain itu, diperoleh juga besar nilai *variance* pada data ini yaitu 7,495.

1. **Tes Hasil Belajar (*Posttest*) Kelas VB Setelah Diberikan Perlakuan Berupa Penggunaan Teknik *Ice Breaking***

Hasil statistik yang berkaitan dengan nilai tes hasil belajar (*posttest*) siswa pada kelas VB, yakni kelas yang akan diberikan perlakuan berupa penggunaan teknik *Ice Breaking* (Lampiran 11)*,* dapat disajikan sebagai berikut:

|  |  |
| --- | --- |
| **Statistik** | **Nilai Statistik** |
| Ukuran Sampel | 29 |
| Mean | 11,48 |
| Median | 12,00 |
| Standar Deviasi | 3,562 |
| Minimum | 6 |
| Maksimum | 17 |
| *Variance* | 12,687 |

Tabel 4.2 Deskripsi skor nilai tes hasil belajar (*posttest*) siswa pada kelas VB sesudah diberikan perlakuan berupa penggunaan teknik *Ice Breaking*

Berdasarkan data nilai tes hasil belajar (*postest*) terlihat bahwa rata-rata nilai yang diperoleh dengan jumlah 29 orang siswa yaitu 11,48 dengan nilai median 12,00. Sedangkan standar deviasi yang diperoleh yaitu 3,562 dengan skor minimum 6 dan skor maksimum 17. Selain itu, diperoleh juga besar nilai *variance* pada data ini yaitu 12,687.

Berdasarkan perhitungan rata-rata tes hasil belajar, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan teknik *Ice Breaking* terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA. Hal ini dapat dilihat dari perbedaan rata-rata hasil belajar siswa yang diperoleh pada kelas VB sebelum dan sesudah diberi perlakuan dengan memberi *Ice Breaking*. Rata-rata hasil belajar siswa (*posttest*) pada kelas VB, yakni ketika diberi perlakuan berupa penggunaan teknik *Ice Breaking* adalah 11,48 sedangkan sebelum diberi perlakuan berupa penggunaan teknik *Ice Breaking* rata-rata hasil belajar siswa (*pretest*) pada kelas VB adalah 8,93 tetapi perlu dilakukan *uji-t* untuk mengetahui apakah berpengaruh secara signifikan atau tidak.

1. **Hasil Uji Asumsi**

Analisis data dengan menggunakan uji asumsi yaitu dengan melakukan uji normalitas data. Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan SPSS Versi 20 diperoleh data uji normalitas pada kelas VB (Lampiran 13), yakni sebagai berikut:

|  |  |
| --- | --- |
| Kelas VB  α (0.05) | |
| *Pretest* | *Posttest* |
| *ρ-Value* α  0,200 0.05 | *ρ-Value* > α  0,172 0.05 |

Tabel 4.3 Uji Normalitas Data dengan Menggunakan SPSS Versi 20

Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan SPSS versi 20 tersebut, dapat disimpulkan bahwa sampel berdistribusi normal karena nilai yang diperoleh lebih besar dari taraf signifikan 0,05. Jadi pengujian normalitas terpenuhi sehingga analisis ini menggunakan statistik parametrik.

1. **Pengujian Hipotesis (*Uji-t*)**

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan *uji-t* dengan memperhatikan hipotesis penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya, yakni:

Hipotesis nol (Ho) : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan teknik *Ice Breaking* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VB SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar.

Hipotesis alternatif (Ha) : Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan teknik *Ice Breaking* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VB SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar.

Berdasarkan pada tabel *paired sample test sig (2.tailed)*, diperoleh nilai sebesar 0,000 (Lampiran 14). Nilai yang diperoleh tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 yang berarti bahwa terdapat perbedaan secara signifikan pada probabilitas 0,05 hasil belajar kelas VB. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan penggunaan teknik *Ice Breaking* memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

1. ***Paired Sample T-test***

Uji *paired sample t-test* dilakukan dengan menggunakan SPSS versi 20*.* Uji *paired sample t-test* dikatakan signifikan apabila nilai sig < 0,05 kemudian nilai t dan sig. (2-tailed) < 0,05. Selanjutnya dikatakan tidak signifikan apabila nilai sig > 0,05 kemudian nilai t dan sig. (2-tailed) > 0,05.

Hasil yang diperoleh dari kelas VB yaitu pada bagian signifikansi lebih kecil dari 0,05 yaitu 0,000 < 0,05 maka langkah selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti memperhatikan nilai t dan sig. (2-tailed) yaitu 0,000 < 0,05 artinya ada perbedaan signifikan saat *pretest* (sebelum adanya *treatment*) dan hasil *posttest* (setelah adanya *treatment*). Selain itu, berdasarkan data yang telah diperoleh nilai thitung yang diperoleh yaitu -8,619 (Lampiran 14). Membandingkan nilai thitung dengan ttabel pada taraf signifikansi 5% untuk df (N-1) = (29-1) = 28. Nilai ttabel untuk taraf signifikansi 5% adalah 2,048. Besarnya nilai thitung terletak di daerah penerimaan Ha dengan harga thitung adalah harga mutlak, jadi tidak dilihat (+) atau negatif (-) nya. Sehingga Ho ditolak, di mana thitung >ttabel atau thitung (8,619) > ttabel (2,048) maka Ha diterima.

1. **Gambaran Penggunaan Teknik *Ice Breaking***

Penggunaan teknik *Ice Breaking* dapat memberikan kontribusi positif bagi siswa khususnya pada siswa kelas VB di SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar. Hal ini dibuktikan dari hasil observasi yang dilakukan pada siswa sendiri sewaktu melakukan penelitian di sekolah tersebut. Hasil observasi menunjukkan siswa menjadi semangat dalam belajar. Selanjutnya dengan menggunakan teknik *Ice Breaking* dalam proses pembelajaran siswa menjadi bersemangat, termotivasi, berkonsentrasi penuh dalam mengikuti pembelajaran, keberagaman diantara siswa dapat dihilangkan. Selain itu, dengan menggunakan teknik *Ice Breaking* dapat memberikan suasana yang baru dan menyenangkan dalam setiap proses belajar. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini (Lampiran 15 halaman 103-108)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Aspek yang Diobservasi | Persentase | |
| **Pertemuan I** | **Pertemuan II** |
| *Ice Breaking* membuat siswa dapat berkonsentrasi dalam pembelajaran | 86,20% | 100% |
| *Ice Breaking* membuat siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran | 80,45% | 95,40% |
| *Ice Breaking* membuat siswa merasa senang mengikuti pembelajaran | 100% | 100% |
| Siswa antusias dalam mengikuti kegiatan jenis *Ice Breaking* yang diberikan | 87,35% | 89,65% |
| *Ice Breaking* yang diberikan dapat menghilangkan keragaman di setiap siswa | 75,86% | 94,25% |
| *Ice Breaking* membuat siswa termotivasi dalam belajar | 73,56% | 91,95% |

Tabel. 4.4 Analisis Aspek yang Diobservasi

Berdasarkan data di atas terlihat ada peningkatan persentase pada setiap aspek di setiap pertemuan yang demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknik *Ice Breaking* perlu dilakukan atau diberikan kepada siswa karena dapat memberikan manfaat yang positif terhadap situasi pembelajaran.

* 1. **Pembahasan**

Permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya yang menyatakan bahwa apakah terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan teknik *Ice Breaking* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VB SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan teori yang dipaparkan bahwa saat dalam suasana yang menyenangkan otak akan mekar dan berkembang seperti spons yang membuat siswa mampu menyerap pelajaran dengan mudah dan cepat. Sehingga apabila siswa senang dalam mengikuti pembelajaran maka pembelajaran di kelas akan semakin aktif dan kemampuan otak dalam menangkap materi pembelajaran juga akan semakin berkembang. Oleh karena alternatif cara yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran ini melalui teknik *Ice Breaking* yang di mana kegiatan *Ice Breaking* memberikan manfaat yang besar dalam proses pembelajaran. Adapun karakteristik yang dimiliki oleh *Ice Breaking* dapat memberikan kontribusi yang positif dalam proses pembelajaran karena dapat mengarahkan siswa untuk berkonsentrasi dalam kegiatan pembelajaran, menjadi lebih interaktif dalam kegiatan pembelajaran, merasa senang mengikuti pembelajaran, keragaman yang muncul di kalangan siswa dapat dihilangkan dan suasana pembelajaran dapat dicairkan.

Kegiatan pembelajaran yang menggunakan teknik *Ice Breaking* ini meliputi tiga jenis kegiatan *Ice Breaking* yaitu *game education, brain gym*, dan humor. *Game education* yang merupakan sebuah permainan atau hiburan berbasis pendidikan yang dapat digunakan dalam sebuah pembelajaran yang menyenangkan dan memberikan penguatan kepada siswa. *Brain gym* yang dimanfaatkan untuk membawa anak pada zona alfa sehingga anak dapat kembali konsentrasi dalam kegiatan pembelajaran sedangkan humor yang berupa cerita lucu dapat menghilangkan ketegangan, meningkatkan moralitas, dan interaksi siswa di dalam kelas. Sehingga *Ice Breaking* memiliki manfaat dalam kegiatan pembelajaran yaitu menghilangkan kebosanan, kejenuhan, kecemasan, dan keletihan karena bisa keluar dari rutinitas pelajaran dengan melakukan aktivitas gerak bebas dan cerita, melatih berpikir siswa secara kreatif, mengembangkan dan mengoptimalkan otak dan kreativitas siswa, melatih siswa berinteraksi dalam kelompok dan bekerjasama dalam satu tim, melatih berpikir sistematis dan kreatif untuk memecahkan masalah, meningkatkan rasa percaya diri, melatih menetukan strategi matang, melatih kreativitas dengan bahan terbatas, konsentrasi, merekatkan hubungan interpersonal, dan melatih untuk menghargai orang lain. Berkaitan dengan teori yang telah dipaparkan tentang teknik *Ice Breaking* yang memberikan kontribusi yang positif dalam kegiatan pembelajaran dan dapat meningkatkan semangat dan konsentrasi siswa dalam menerima pelajaran, setelah diadakan penelitian ditemukan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan teknik *Ice Breaking* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA Kelas VB Kecamatan Rappocini Kota Makassar. Oleh karena itu guru dapat menerapkan teknik *Ice Breaking* dalam proses pembelajaran.

Kelas VB merupakan kelas yang akan dijadikan sebagai objek dalam penelitian yang diajar dengan menggunakan teknik *Ice Breaking*. Pertemuan pertama siswa diberikan materi dan tes awal (*pretest*) dengan alokasi waktu 3 x 35 menit dengan materi cahaya dan sifat-sifatnya. Pertemuan kedua, guru telah menerapkan teknik *Ice Breaking* dalam proses pembelajaran siswa dibagi menjadi 5 kelompok berdasarkan kemampuan kognitif siswa secara heterogen. Masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 orang. Pertemuan kedua ini, peneliti melaksanakan kegiatan demonstrasi tentang materi cahaya dan sifat-sifatnya yang akan diajarkan. Sebelum memulai pembelajaran peneliti menyisipkan *Ice Breaking* dengan tujuan agar konsentrasi siswa dapat penuh di dalam kelas. Selain di awal pembelajaran peneliti juga menyisipkan *Ice Breaking* di tengah dan akhir pembelajaran. Teknik *Ice Breaking* yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran ini ada beberapa jenis yaitu melalui *game education, brain gym*, dan humor. Pertemuan kedua ini siswa masih terlihat malu dan enggan untuk bergerak sehingga peneliti melalukan pendekatan khusus terhadap siswa yang enggan untuk bergerak dengan cara mengajak siswa tersebut tampil di depan kelas dan bergerak memberikan contoh kepada teman-temannya.

Pertemuan ketiga, guru kembali membentuk kelompok berdasarkan kemampuan kognitif siswa secara heterogen. Pertemuan ketiga ini, keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sudah mengalami peningkatan. Keberanian siswa dalam mengajukan pertanyaan mengenai materi yang belum dipelajari dan memberikan tanggapan mulai terlihat dan hasil yang memuaskan sehingga guru tidak kesulitan lagi memberikan bimbingan kepada siswa saat proses pembelajaran. Siswa pun antusias dan konsentrasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Peneliti tetap menyisipkan kegiatan *Ice Breaking* dalam proses pembelajaran baik di awal, pertengahan dan akhir pembelajaran melalui kegiatan *game education, brain gym*, dan humor.

Pertemuan keempat, peneliti memberikan tes kepada siswa berupa tes hasil belajar (*posttest*) dalam bentuk pilihan ganda dengan alokasi waktu 20 menit untuk melihat sejauh mana kemampuan siswa memahami materi yang telah dipelajari setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan teknik *Ice Breaking*.

Berdasarkan hasil perhitungan analisis deskriptif yang telah dilakukan ternyata terdapat perbedaan antara hasil belajar siswa pada saat tes awal (*pretest*) dan tes hasil belajar (*posttest*) setelah diberikannya *treatment* pada siswa kelas VB. Perbedaan ini dapat dilihat pada rata-rata nilai tes awal siswa yang diperoleh yaitu 8,93 sedangkan rata-rata nilai tes hasil belajar siswa yang diperoleh yaitu 11,48.

Berdasarkan hal tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran pada kelas VB tergolong baik. Peneliti tidak mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran. Sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan teknik *Ice Breaking* yang digunakan dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPA dapat memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran di dalam kelas dan hasil belajar siswa.

**BAB V**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

1. **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa sebelum pemberian *treatment* berupa teknik *Ice Breaking* pada kelas VB yaitu 8,93. Hasil belajar siswa setelah pemberian *treatment* berupa teknik *Ice Breaking* pada kelas VB yaitu 11,48. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif yang signifikan penggunaan teknik *Ice Breaking* terhadap hasil belajar siswa pada kelas VB mata pelajaran IPA, dengan kata lain penggunaan teknik *Ice Breaking* dalam pembelajaran IPA khususnya materi cahaya dan sifat-sifatnya dalam meningkatkan hasil belajar IPA di SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar.

1. **Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang dikemukakan sebelumnya, maka diajukan saran sebagai berikut:

1. Bagi guru, agar dalam pembelajaran senantiasa mengaplikasikan teknik *Ice Breaking* dalam kegiatan proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.
2. Bagi siswa, agar kegiatan teknik *Ice Breaking* ini memberikan cara kepada siswa untuk tidak merasa jenuh, bosan, dan siswa lebih konsentrasi dalam menerima pelajaran ketika berlangsungnya proses pembelajaran.
3. Bagi sekolah, dapat meningkatkan kualitas dari sekolah yang dapat memberikan kontribusi yang positif terhadap hasil belajar siswa.
4. Bagi peneliti, dapat memperluas wawasan dan pengetahuan serta dapat menemukan teknik pembelajaran dengan teknik yang berbeda lagi sehingga belajar di kelas tidaklah lagi dipandang sulit oleh siswa melainkan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.