

**PENGARUH PERMAINAN ICE BREAKER DALAM MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN PAI KELAS VII
SMP NEGERI 5 KOTA BENGKULU**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri
Bengkulu Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan Guna Memperoleh Sarjana
Pendidikan (S.Pd) Dalam Bidang Pendidikan Agama Islam



OLEH:

FADHILAH AZIZ
NIM. 1516210010

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU
TAHUN 2019**

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdri. Fadhilah Aziz

NIM : 1516210010

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu

Di Bengkulu

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa Skripsi Sdri.

Nama : Fadhilah Aziz

NIM : 1516210010

Judul : Pengaruh Permainan Ice Breaker Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran PAI Kelas VII SMP Negeri 5 Kota Bengkulu

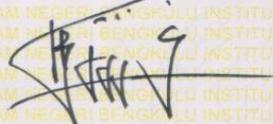
Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaqasyah Skripsi guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan. Demikian, atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

Bengkulu, Juli 2019

Pembimbing I

Pembimbing II



Dr. Irwan Satria, M.Pd
NIP. 197407182003121004

Hamdan Efendi, M.Pd.I
NIDN. 2012048802



**KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS**

Alamat : Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax : (0736) 51171 Bengkulu

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **“Pengaruh Permainan Ice Breaker Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran PAI Kelas VII SMP Negeri Kota Bengkulu”**, yang disusun oleh: **Fadhilah Aziz** telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu pada hari Senin, tanggal 19 Agustus 2019 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Agama Islam (S.Pd).

Ketua

Dr. Irwan Satria, M.Pd.
NIP. 197407182003121004

Sekretaris

Hamdan Efendi, M.Pd, I
NIDN. 2012048802

Penguji I

Dr. Mindani, M.Ag
NIP. 196908062007101002

Penguji II

Basinun, S. Ag, M.Pd
NIP. 197710052007102005

Bengkulu, Agustus 2019

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris



Dr. Zubaedi, M.Ag., M.Pd
NIP. 196903081996031005

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil‘Alamin Puji Syukur atas segala nikmat, ridho dan kesempatan yang telah diberikan Allah Azza Wa Jalla yang telah memberi kesehatan dan kesabaran kepadaku yang telah melewati setiap harinya yang begitu nikmat serta rasa syukur yang pada akhirnya harapan ini dapat tercapai. Shalawat dan kekasih Allah yang begitu dicintai Ummatnya hingga akhir zaman. Kasihmu tidak pernah luntur hingga kapanpun bertapa kerasnya perjuanganmu kepada ummatmu. Dan ku persembahkan sebuah karya kecilku ini untuk orang-orang yang kusayangi serta orang-orang yang mengiringi perjuanganku yang menemaniku dalam menyusun sebuah karya kecil ini kupersembahkan:

1. Untuk kedua orang tuaku, Ibunda (Susila Risma Yanti) dan Ayahanda (Satrul Azis) sebagai persembahan kecil buat kedua orang tuaku yang telah memberi semangat kepadaku setiap harinya, pergorbanan dan perjalanan untuk dapatkan masa depan yang ku inginkan serta restu dan dukungan yang kalian berikan.
2. Untuk saudaraku tercinta Fauzil Mahfuz Aziz dan Fakriy Mahfud Aziz yang selalu membantu dimanapun teman celoteh setiap harinya.
3. Untuk sahabatku tercinta Rahmah Putri, Intan Fithriyyah, Nada Syaza Shalehah, dan Lidea Rizki Fitri yang sama-sama berjuang dalam membahagiakan orang tuanya dan senantiasa membantuku dimanapun dan selalu memberiku semangat dalam menyelesaikan tugasku ini.
4. Untuk Ayukku tercinta Hurin ‘Ien Mahmudah, M.Pd.I yang selalu memberi motivasi dan memberikan arahan kepada adeknya.
5. Untuk teman-teman soleh dan solehah Alumni MAN 1 Model Kota Bengkulu
6. Untuk Ikhwahfillah seperjuangan Organisasi KAMMI (Kesatuan Aksi Mahasiswa Muslim Indonesia) Komisariat IAIN Kota Bengkulu.
7. Serta Keluarga besar teman seperjuangan PAI. A 2015 yang tidak bisa disebutkan satu-satu.
8. Almamater IAIN Bengkulu

110770

أَنْفِرُوا خِفَافًا وَثِقَالًا وَجَاهِدُوا بِأَمْوَالِكُمْ وَأَنْفُسِكُمْ فِي سَبِيلِ اللَّهِ ذَٰلِكُمْ خَيْرٌ لَّكُمْ

إِنْ كُنْتُمْ تَعْلَمُونَ ﴿٤١﴾

”Berangkatlah kamu baik dalam Keadaan merasa ringan maupun berat, dan berjihadlah kamu dengan harta dan dirimu di jalan Allah. yang demikian itu adalah lebih baik bagimu, jika kamu mengetahui.”

(Q.S At-Taubah: 41)

“Tidak Ada Satupun Yang Memberitahu Kemana Langkah Kaki Kita Untuk Pergi Atau Hanya Sebuah Kiasan Yang Ingin Kita Impikan, Akan Timbul Sebuah Dunia Yang Baru Yang Tidak Pernah Kamu Ketahui Ketika Kamu Berusaha Dan Bekerja Keras Maka Kamu Akan Menggapainya”

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Fadhilah Aziz
Nim : 1516210010
Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul **“Pengaruh Permainan Ice Breaker Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran PAI Kelas VII SMP Negeri 5 Kota Bengkulu”** adalah asli hasil karya atau hasil penelitian saya sendiri bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila dikemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah hasil plagiasi maka saya dikenai sanksi akademik.

Bengkulu, Agustus 2019

Penulis



Fadhilah Aziz
NIM. 1516210010

**PENGARUH PERMAINAN ICE BREAKER DALAM MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN PAI KELAS VII
SMP NEGERI 5 KOTA BENGKULU**

Fadhilah Aziz

NIM. 1516210010

Email: Fadhilahaziz1997@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh semangat siswa yang kurang semangat dalam belajar yang dimana masih banyak anak-anak yang kurang fokus ketika guru sedang menyampaikan materi pembelajaran di kelas. Guru masih jarang menerapkan permainan *ice breaker* di dalam kelas sehingga anak menjadi kurang semangat dalam belajar. Masih rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI pada kelas VII A dengan rata-rata nilai 66 dengan jumlah siswa sebanyak 6 orang yang mencapai nilai tuntas di atas KKM sedangkan pada kelas VII C dengan rata-rata nilai 63,57 dengan jumlah siswa sebanyak 5 orang yang mencapai nilai tuntas di atas KKM. Dari data tersebut yang berhasil tuntas sebanyak 19,6% siswa yang mencapai nilai di atas KKM dan yang tidak tuntas sebanyak 80,4% siswa yang tidak mencapai nilai di atas KKM yang menggambarkan pembelajaran PAI masih rendah. Metode penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh dari permainan *ice breaker* pada mata pelajaran PAI terhadap hasil belajar siswa SMP Negeri 5 Kota Bengkulu.

Populasi penelitian ini adalah seluruh kelas VII SMP Negeri 5 Kota Bengkulu sebanyak 289 siswa. Yang dimana peneliti mengambil 2 kelas yaitu kelas eksperimen di kelas VII A dan kelas kontrol di kelas VII C dengan jumlah siswa masing-masing kelas berjumlah 28 orang. Rancangan penelitian ini adalah Quasi Eksperimen. pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes hasil belajar pretest dan posttest berupa pilihan objektif sebanyak 20 butir soal.

Berdasarkan analisis data diperoleh hasil pengujian terhadap uji “t” berdasarkan dari hasil pengujian uji “t” yang dilakukan, diperoleh $t_{hitung} = 4,62$ sedangkan t_{tabel} dengan df 54 (56-2) pada taraf signifikan 5% yaitu 2,005. Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,62 > 2,005$) yang berarti hipotesis kerja (H_a) dalam penelitian ini diterima, yaitu kesimpulannya terdapat pengaruh permainan *ice breaker* dalam meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran PAI kelas VII SMP Negeri 5 Kota Bengkulu.

Kata Kunci : *Permainan Ice Breaker, Hasil Belajar PAI*

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, segala puji dan syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT. karena atas limpahan rahmat dan bimbingan-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Permainan Ice Breaker Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran PAI Kelas VII SMP Negeri 5 Kota Bengkulu”. Shalawat dan salam semoga tetap senantiasa dilimpahkan kepada junjungan dan suri tauladan Rasulullah Muhammad saw. penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak lepas dari adanya bimbingan, motivasi, dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu kami haturkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Sirajuddin. M, M.Ag., M.H selaku rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu yang telah memberikan izin, dorongan, dan bantuan kepada penulis selama mengikuti perkuliahan hingga penulisan skripsi ini selesai.
2. Bapak Dr. Zubaedi, M.Ag., M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Tadris Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu yang telah memberikan izin, dorongan, dan bantuan kepada penulis selama mengikuti perkuliahan hingga penulisan skripsi ini selesai.
3. Bapak Adi Saputra, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam IAIN Bengkulu.

4. Bapak Dr. Irwan Satria, M.Pd selaku pembimbing I yang telah banyak membimbing, mengarahkan dan meluangkan waktu serta pikiran guna membimbing penulisan dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Bapak Hamdan Efendi, M.Pd.I selaku pembimbing II yang telah banyak membimbing, mengarahkan dan meluangkan waktu serta pikiran guna membimbing penulisan dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Bapak Kepala Perpustakaan IAIN Bengkulu beserta staf yang telah memberikan keleluasan bagi penulis dalam mencari konsep-konsep teoritis berupa buku, jurnal dan lain-lain.
7. Kepala Sekolah SMP Negeri 5 Kota Bengkulu yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengadakan penelitian di Sekolah tersebut.
8. Bapak Candra, selaku Wakil Kepala Kurikulum SMP Negeri 5 Kota Bengkulu yang telah memberikan banyak bantuan dan berbagai informasi kepada penulisan dalam penyusunan skripsi ini.
9. Bapak/Ibu guru Pendidikan Agama Islam SMP Negeri 5 Kota Bengkulu yang telah memberikan banyak bantuan dan berbagai informasi kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
10. Dewan guru SMP Negeri 5 Kota Bengkulu yang telah memberikan bantuan dan informasi kepada penulis dalam menyusun skripsi ini.
11. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu dalam kata pengantar skripsi ini.

Harapan dan do'a penulis semoga amal dan jasa baik semua pihak yang telah membantu penulis diterima Allah SWT dan dicatat sebagai amal sholeh serta diberikan balasan yang berlipat ganda.

Penulis juga menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis dan khususnya bagi para pembaca pada umumnya.

Bengkulu, 2019
Penulis

Fadhilah Aziz

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
NOTA PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
SURAT PERNYATAAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	11
C. Batasan Masalah	11
D. Rumusan Masalah	11
E. Tujuan Penelitian	12
F. Manfaat Penelitian	12
G. Sistematika Penulisan	13
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Kajian Teori	14
1. Konsep Tentang Permainan <i>Ice Breaker</i>	14

a.	Pengertian Permainan.....	14
b.	Pengertian <i>Ice Breaker</i>	15
c.	Pentingnya <i>Ice Breaker</i> Dalam Pembelajaran.....	19
d.	Jenis-Jenis <i>Ice Breaker</i>	24
e.	Prinsip-Prinsip Penggunaan <i>Ice Breaker</i> Dalam Pembelajaran ..	28
f.	Kelebihan dan Kekurangan <i>Ice Breaker</i>	31
g.	Langkah-Langkah Permainan <i>Ice Breaker</i>	32
2.	Konsep Tentang Hasil Belajar	33
a.	Pengertian Hasil Belajar.....	33
b.	Macam-Macam Hasil Belajar	36
c.	Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	39
3.	Konsep Tentang Pendidikan Agama Islam	41
a.	Pengertian <i>Tarbiyah</i>	44
b.	Pengertian <i>Ta'lim</i>	45
c.	Pengertian <i>Ta'dib</i>	48
B.	Kajian Penelitian Terdahulu.....	52
C.	Kerangka Berpikir.....	57
D.	Hipotesis.....	58

BAB III METODE PENELITIAN

A.	Jenis Penelitian.....	59
B.	Tempat dan Waktu Penelitian	60
C.	Populasi dan Sampel Penelitian	60
D.	Teknik Pengumpulan Data.....	62

E. Instrumen Pengumpulan Data	64
F. Teknik Validitas dan Reliabilitas Data	66
G. Teknik Analisis Data.....	74

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Wilayah.....	78
1. Sejarah Berdirinya SMP Negeri 5 Kota Bengkulu	78
2. Visi dan Misi SMP Negeri 5 Kota Bengkulu.....	78
3. Tujuan SMP Negeri 5 Kota Bengkulu	79
4. Keadaan Siswa SMP Negeri 5 Kota Bengkulu	79
5. Jumlah Guru SMP Negeri 5 Kota Bengkulu	80
6. Sarana dan Prasarana.....	82
B. Hasil Penelitian	83
1. Hasil <i>Pretest</i>	83
2. Uji Normalitas Data	86
3. Uji Homogenitas Data.....	95
4. Hasil <i>Posttest</i>	96
5. Analisis Data	100
6. Pembahasan.....	103

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	106
B. Saran.....	106

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Desain Penelitian <i>Quasi Eksperiment</i>	60
2. Populasi Siswa Kelas VII SMP Negeri 5 Kota Bengkulu	61
3. Kisi-Kisi Instrumen	65
4. Hasil Uji Validitas Item Soal No.3 (Sebelum Penelitian)	67
5. Hasil Uji Validitas Secara Keseluruhan (Sebelum Penelitian).....	69
6. Hasil Uji Reliabilitas Soal Tes.....	71
7. Kriteria Alfa Uji Reliabilitas	74
8. Data Siswa SMP Negeri 5 Kota Bengkulu	80
9. Data Jumlah Guru SMP Negeri 5 Kota Bengkulu.....	80
10. Perhitungan Nilai <i>Pretest</i> Siswa Kelas VII A	83
11. Perhitungan Nilai <i>Pretest</i> Siswa Kelas VII C.....	85
12. Uji Normalitas Data.....	87
13. Uji Homogenitas Data	94
14. Perhitungan Nilai <i>Posttest</i> Siswa Kelas VII A (Setelah Diujikan).....	97
15. Perhitungan Nilai <i>Posttest</i> Siswa Kelas VII C (Setelah Diujikan).....	98

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Berpikir.....	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Surat Izin Penelitian Uji Coba try Out
2. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Try Out
3. Surat Izin Penelitian IAIN Bengkulu
4. Surat Keterangan Dinas Pendidikan Melakukan Penelitian
5. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian
6. RPP Mata Pelajaran PAI Kelas VII
7. Validasi Ahli Soal Untuk Penelitian
8. KKM Mata Pelajaran PAI SMP Negeri 5 Kota Bengkulu
9. Soal Uji Coba Try Out
10. Kunci Jawaban Soal Uji Try Out
11. Tabulasi Item Soal Ganjil
12. Tabulasi Item Soal Genap
13. Tabulasi Soal Uji Coba Try Out Kelas VII B SMP Negeri 5 Kota Bengkulu
14. Soal *Pretest*
15. Soal *Posttest*
16. Hasil *Pretest* Siswa Kelas VII A
17. Hasil *Pretest* Siswa Kelas VII C
18. Hasil *Posttest* Siswa Kelas VII
19. Hasil *Posttest* Siswa Kelas VII C
20. Hasil Belajar PAI Kelas VII A Penggunaan Permainan *Ice Breaker*
21. Hasil Belajar PAI Kelas VII C Tanpa Penggunaan Permainan *Ice Breaker*
22. Tabel Nilai-Nilai r Product Moment
23. Tabel Luas Kurva Normal Dari 0 s/d Z
24. Tabel Nilai-Nilai Chi Kuadrat
25. Tabel Nilai Distribusi F
26. Tabel Nilai Distribusi T
27. Foto-Foto Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu hal penting yang dimiliki oleh kehidupan manusia. Karena pendidikan akan mampu membuat manusia senantiasa untuk selalu belajar dan terus belajar yang akan mampu mengubah pola pikir manusia dan tingkah laku manusia menjadi lebih baik. Pendidikan yang berkualitas akan mampu melahirkan lulusan-lulusan yang baik dan akan melahirkan sumber daya manusia yang berkualitas baik dalam suatu negara.

Pendidikan merupakan usaha agar manusia manusia dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pengertian UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mampu mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”¹. Pendidikan merupakan sistematis yang bertahap dan berkelanjutan dimana setiap saat terjadi perkembangan baru sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas dalam mencerdaskan bangsa.

¹ Undang-Undang SISDIKNAS *Sistem Pendidikan Nasional* Edisi Terbaru, (Bandung: Fokusindo Mandiri, 2012, Cet. 2), h.2

Pendidikan adalah suatu sistem yang kompleks dari semua berbagai komponen. Komponen-komponen itu meliputi dari berbagai sektor mulai dari tujuan, pendidik, peserta didik, alat, lingkungan/lembaga, kurikulum, dan evaluasi. Diantara beberapa komponen tersebut ada komponen yang saling bekerja sama yang dimana kita lihat tujuan pendidikan adalah untuk mencerdaskan para penerus bangsa yang mempunyai intelektual yang sangat baik untuk kemajuan bangsa. Apabila ada komponen yang baik tetapi juga ada yang jelek, maka tujuan tidak akan tercapai dengan baik.

Islam adalah agama *Rahmatan lil Alamin* bahwa agama yang diturunkan oleh Allah SWT melalui Nabi Muhammad Saw untuk menebar rahmat bagi seluruh alam semesta dimuka bumi. Allah SWT menciptakan manusia dimuka bumi ini untuk mencari ilmu sebanyak-banyaknya dimuka bumi ini dengan kata lain hanya untuk belajar. Sebagaimana di dalam Al-Qur'an dan hadis mengajak untuk mencari ilmu dan apabila manusia mencari ilmu sebanyak mungkin maka Allah SWT akan mengangkat derajat yang tinggi bagi umatnya yang terus mencari ilmu. Islam menurunkan wahyu kepada Nabi Muhammad Saw yaitu surah Al-Alaq ayat 1-5 yang menjelaskan tentang bagaimana Allah SWT menciptakan manusia untuk belajar mulai dari membaca dan agar manusia tidak berhenti untuk belajar.

أَقْرَأْ بِأَسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ أَلَمْ يَكُنْ أَقْرَأَ ۝ وَرَبُّكَ
 الْأَكْرَمُ ۝ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

Artinya: “Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah. Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya. (Q.S Al-Alaq: 1-5).

Dalam Sistem Pendidikan Nasional UU RI No. 20 Tahun 2003, dijelaskan bahwa “pendidikan merupakan tenaga profesional yang bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, melakukan pembimbingan dan pelatihan, serta melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat, terutama bagi pendidik pada perguruan tinggi”.²

Dalam proses belajar mengajar merupakan suatu proses kegiatan antara siswa sebagai pelajar yang sedang belajar dan guru sebagai pengajar yang berada di dalam kelas dalam berinteraksi dengan siswanya. Dalam hal ini terdapat interaksi atau hubungan antara guru dengan siswa dalam melakukan proses pembelajaran. Dalam melakukan proses pembelajaran guru bukan hanya sekedar mengajar di kelas saja, akan tetapi guru harus mampu mengontrol kelasnya sendiri dalam melakukan proses pembelajaran.

Guru harus mampu memberikan dan mendesain beragam kegiatan yang menyenangkan agar terciptanya kondisi optimal dalam

² Undang-Undang SISDIKNAS *Sistem Pendidikan Nasional* Edisi Terbaru, h.23

belajar. Suasana belajar yang menyenangkan yang merupakan faktor yang sangat mempengaruhi peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran di dalam kelas. Proses pembelajaran yang berlangsung menyenangkan akan membuat peserta didik mudah menerima pelajaran tanpa adanya paksaan dan tekanan, sehingga proses transfer ilmu yang disampaikan guru kepada muridnya berjalan dengan baik.

Pembelajaran dikatakan menarik apabila terdapat suasana yang menyenangkan yang membuat siswa menjadi fokus dalam belajar. Ketika guru menerangkan pembelajaran di dalam kelas sebagian besar waktunya dihabiskan untuk menyampaikan materi pembelajaran di kelas tanpa memperhatikan bagaimana kondisi siswanya dalam proses belajar. Karena pada dasarnya siswa dalam mencari ilmu di sekolah yang kebanyakan waktunya dilakukan proses pembelajaran di sekolah dengan setiap mata pelajaran berbeda-beda mulai dari pagi hingga sampai sore. Akan tetapi, daya serap siswa dalam menerima transfer ilmu tidak semuanya sama dalam menyerap mata pelajaran mulai dari pagi sampai sore. Karena beban siswa dalam menyerap mata pelajaran berbeda-beda, sehingga dengan situasi seperti ini banyak siswa yang kurang termotivasi dalam belajar sehingga dapat mempengaruhi prestasi siswa dalam belajar jika proses pembelajaran yang dapat membosankan siswa sehingga siswa merasa mengantuk, sibuk sendiri dan tidak memperhatikan guru ketika sedang menyampaikan materi di dalam kelas sehingga dapat siswa menjadi tidak fokus.

Dalam proses pembelajaran siswa harus fokus pada materi yang disampaikan oleh gurunya karena salah satu aspek yang sangat penting agar proses transfer ilmu yang diterima siswa dari gurunya dapat diterima dengan baik. Sering terjadi siswa yang kurang semangat dalam belajar bukan disebabkan oleh kemampuannya yang kurang, akan tetapi dikarenakan tidak adanya cara dalam membuat suasana belajar menjadi aktif. Padahal sebagai seorang pendidik guru harus mampu menghidupkan suasana kelas atau cara agar siswa dalam proses pembelajaran tidak jenuh ataupun mengantuk. Akibatnya, siswa yang belajar dengan keadaan seperti itu membuatnya dalam proses pembelajaran tidak mendapatkan respon dengan baik.

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 menyenangkan agar siswa menjadi semangat dalam belajar, tidak mengantuk. 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, peserta didik perlu diberikan dorongan atau rangsangan agar dalam proses pembelajaran siswa menjadi semangat belajar.

Dalam proses pembelajaran guru harus mengetahui kemampuan yang harus dicapai oleh siswa dalam belajar salah satunya aspek kognitif. Selama dalam proses pembelajaran berlangsung guru harus mempunyai penilaian terhadap peserta didiknya selama proses pembelajaran. Kemampuan yang harus dimiliki oleh siswa salah satunya adalah pengetahuan kognitif yang dimana pengetahuan kognitif sangat diperlukan oleh gurunya untuk mengetahui bagaimana tingkat tercapainya dalam proses belajar siswa di kelas yaitu salah satunya dengan mengetahui kemampuan kognitif melalui penilaian hasil belajar siswa selama proses pembelajaran yang harus dimiliki oleh guru untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa dalam proses pembelajaran.

Hasil belajar tidak hanya dipengaruhi oleh tingkat kemampuan belajar siswa yang berbeda-beda akan tetapi juga oleh semangat siswa dalam belajar. Siswa yang memiliki prestasi dalam belajar atau hasil belajar yang baik, biasanya diikuti dengan semangat yang tinggi, karena dengan adanya semangat yang dimiliki oleh siswa dalam proses pembelajaran dapat menemukan tingkat keberhasilan serta kegagalan dalam belajar seorang siswa. Dalam proses belajar mengajar siswalah yang menentukan apakah mereka mampu dalam proses pembelajaran atau materi yang disampaikan oleh guru dengan baik. Karena apabila dalam proses belajar siswa yang tidak fokus dalam belajar akan mempengaruhi tingkat keberhasilannya dalam belajar yang merupakan salah satu faktor yang besar pengaruhnya terhadap hasil belajar.

Siswa yang memiliki semangat dalam belajarnya yang tinggi akan mempengaruhi hasil belajarnya yang baik, namun sebaliknya jika ada siswa yang kurang semangat pada proses pembelajaran maka akan mempengaruhi hasil belajar yang kurang maksimal dalam proses pembelajaran bahkan cenderung rendah. Untuk meningkatkan semangat siswa dalam belajar, maka guru dan pihak sekolah harus memiliki bentuk pembelajaran yang dapat menjadikan siswa semangat untuk belajar.

Salah satu bentuk aktifitas yang diberikan dalam proses pembelajaran untuk menghilangkan rasa jenuh siswa dalam belajar dan dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar adalah dengan permainan *ice breaker*. Jika sentuhan aktivitas *ice breaker* dalam belajar diterapkan pada proses pembelajaran di kelas, maka besar kemungkinan siswa kembali pada kondisi (semangat, motivasi, gairah belajar, kejemuan dan lain sebagainya) yang lebih baik.³ *Ice breaker* adalah permainan atau kegiatan yang berfungsi untuk mengubah suasana kebekuan dalam belajar yang ketika siswa dalam proses pembelajaran masih ada yang tidak fokus atau kurang semangat dalam belajar. *Ice breaker* digunakan untuk menciptakan suasana belajar dari pasif menjadi aktif, dari kaku menjadi gerak, dan jenuh menjadi riang.⁴

³ Achmad Fanani, "*Ice Breaking Dalam Proses Belajar Mengajar*", No. 11 (Oktober 2010): 4

⁴ Syah Nanda Hidayatullah, *Penerapan Ice Breaking Pada Proses Belajar Mengajar Siswa Kelas X TPM SMK Negeri 7 Surabaya Pada Mata Pelajaran K3*, JPTM. Volume 01 Nomor 02 (Tahun 2013): 68

Salah satu caranya yaitu dengan menyisipkan *ice breaker* pada proses pembelajaran, yang dapat dilakukan dengan cara yang bervariasi mulai dari tepuk tangan, yel-yel, bernyanyi, permainan (*games*) dan sebagainya pada saat membuka pembelajaran, pertengahan pada saat penyampaian materi pembelajaran dan pada kegiatan penutup pembelajaran.⁵ Namun pemberian *ice breaker* masih jarang sekali dilakukan oleh guru pada saat pembelajaran. Hal ini menjadikan aktifitas guru di dalam kelas cenderung hanya menyampaikan materi pembelajaran tanpa memperhatikan bagaimana kondisi siswanya. Hal ini yang menyebabkan siswa merasa malas dan tidak bersemangat dalam menerima pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di VII SMP Negeri 5 Kota Bengkulu terkait dengan beberapa kendala di kelas yang dilihat oleh peneliti sebelumnya yang diberikan oleh guru PAI secara langsung peneliti menemukan beberapa permasalahan yang ditemukan saat proses pembelajaran sedang berlangsung yang terdapat di kelas VII yaitu pertama, menunjukkan bahwa kurangnya perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat peneliti temukan dalam proses pembelajaran guru menjelaskan materi pembelajaran yang disampaikan di kelas. Saat guru menyampaikan materi pembelajaran di kelas kondisi siswa pada saat awal mulai pembelajaran anak-anak masih sangat kondusif dan tenang pada saat proses pembelajaran akan tetapi

⁵ Sunarto, *Ice Breaker dalam Pembelajaran Aktif*, (Surakarta: Cakrawala Media, 2012), h.

beberapa menit kemudian kondisi siswa mulai tidak kondusif sehingga mengganggu siswa lain dalam proses pembelajaran siswa asyik dengan aktivitasnya masing-masing contohnya pada saat guru sedang menerangkan siswa mengobrol dengan teman sebangkunya dan lebih asik menjahili teman-teman lainnya ketimbang mendengarkan materi yang disampaikan oleh gurunya di depan kelas. Kedua, suasana pembelajaran kurang menarik yaitu ketika peneliti mengamati proses pembelajaran di dalam kelas pada mata pelajaran PAI yang mana ketika proses belajar mengajar berlangsung ramai, jenuh dan bosan saat guru dalam menyampaikan materi di dalam kelas sehingga membuat antusias siswa dalam belajar masih sangat kurang dalam melaksanakan proses belajar.

Seharusnya Guru harus memberikan pembelajaran yang bervariasi seperti memberi selingan waktu seperti menyanyikan lagu atau memberikan yel-yel saat proses pembelajaran. Ketiga, kurangnya semangat belajar siswa. Hal ini terlihat ketika pembelajaran akan dimulai siswa saat semangat, akan tetapi ada beberapa siswa yang terlihat mengantuk dan kurang bersemangat saat mengikuti pembelajaran di kelas. Keempat, guru masih jarang menerapkan permainan *ice breaker* di dalam kelas. Padahal permainan *ice breaker* ini bisa dikaitkan dengan materi-materi pembelajaran. Apabila diterapkan permainan *ice breaker* di kelas maka akan membuat siswa menjadi semangat dalam belajar. kelima, masih rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran PAI. Berdasarkan hasil akhir belajar di sekolah pada mata pelajaran PAI pada kelas VII A dengan rata-

rata nilai 66 dengan jumlah siswa sebanyak 6 orang yang mencapai nilai tuntas di atas KKM sedangkan pada kelas VII C dengan rata-rata nilai 63,57 dengan jumlah siswa sebanyak 5 orang yang mencapai nilai tuntas di atas KKM. Dari data tersebut yang berhasil tuntas sebanyak 19,6% siswa yang mencapai nilai di atas KKM dan yang tidak tuntas sebanyak 80,4% siswa yang tidak mencapai nilai di atas KKM yang menggambarkan pembelajaran PAI masih rendah, karena 80,4% dari siswa yang tidak tuntas yang memperoleh skor dibawah KKM yang merupakan kriteria ketuntasan minimum mata pelajaran PAI di SMP Negeri 5 Kota Bengkulu.

Mencermati permasalahan tersebut, maka peneliti tertarik melakukan perbaikan dalam proses pembelajaran sehingga dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan semangat siswa dalam belajar dan hasil belajarnya. Salah satu alternatifnya yang dapat dikembangkan untuk membantu permasalahan tersebut adalah melalui permainan *ice breaker* yang disisipkan dalam proses pembelajaran. Melalui permainan *ice breaker* 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 breaker* ini diharapkan siswa menjadi semangat dalam belajar dan menjaga konsentrasi dan perhatian dalam melakukan proses pembelajaran menjadi lebih baik dan siswa dapat memahami materi yang disampaikan oleh gurunya.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disampaikan, maka peneliti tertarik untuk mengambil judul “**Pengaruh Permainan *Ice Breaker* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran PAI Kelas VII SMP Negeri 5 Kota Bengkulu**”

B. Identifikasi Masalah

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

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

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka peneliti memberikan batasan masalah pada pengaruh permainan *ice breaker* dalam meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran PAI kelas VII SMP Negeri 5 Kota Bengkulu

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah adalah “Apakah ada pengaruh permainan *ice breaker* terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 5 Kota Bengkulu”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan *ice breaker* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran PAI kelas VII SMP Negeri 5 Kota Bengkulu.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak yang terkait baik secara teoritis maupun praktis

1. Manfaat secara teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan untuk mengetahui bagaimana penggunaan permainan *ice breaker* dalam meningkatkan hasil belajar siswa
- b. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pedoman dalam mengadakan penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Secara Praktis

- 1) Bagi siswa, sebagai peningkatan kesadaran akan pentingnya peran aktif dalam proses belajar mengajar demi terciptanya semangat belajar yang efektif.
- 2) Bagi guru, sebagai informasi agar lebih meningkatkan pembelajaran yang dapat menambah semangat siswa dalam belajar.
- 3) Bagi sekolah dan instansi-instansi dalam dunia pendidikan akan dijadikan sebagai referensi tambahan guna mendukung tercapainya proses evaluasi yang lebih baik dan meningkatkan semangat siswa dalam belajar.

- 4) Manfaat bagi peneliti adalah dengan penelitian ini diharapkan peneliti dapat memperoleh pengalaman dalam menerapkan permainan *ice breaker* ini dan mampu memberikan pembelajaran yang berkualitas.

G. Sistematika Penulisan

Dalam penulisan skripsi ini, peneliti menyusun sistematika penulisan beberapa bab yang terdiri dari:

BAB I Pendahuluan terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penelitian.

BAB II Landasan Teori terdiri dari kajian teori, kajian penelitian terdahulu, kerangka berpikir, dan hipotesis penelitian.

BAB III Metode Penelitian terdiri dari jenis penelitian, tempat dan waktu penelitian, populasi dan sampel penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen pengumpulan data, teknik validitas dan reliabilitas data, dan teknik analisis data.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan terdiri dari deskripsi wilayah penelitian, deskripsi data, analisis data, uji hipotesis data dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V Penutup terdiri dari kesimpulan dan saran.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Konsep tentang Permainan *Ice Breaker*

a. Pengertian Permainan

Kata permainan berasal dari bahasa Indonesia, dalam istilah dengan kata “*Game*”.⁶ Permainan merupakan bagian dari bermain dan bermain juga bagian dari permainan keduanya saling berhubungan. Permainan dalam hal ini merujuk pada pengertian kelincahan intelektual (*Intellectual Playbility Game*) atau yang dapat diartikan sebagai arena keputusan dan aksi dalam permainan. Dalam game pemain harus mencapai sebuah target yang ingin dicapai dalam sebuah permainan. Permainan adalah kegiatan yang kompleks yang didalamnya terdapat peraturan-peraturan yang berlaku yang telah disepakati oleh pemain yang akan berlangsung dalam sebuah permainan. Masing-masing dari pemain harus mampu mencapai target dalam sebuah permainan yang telah diberlakukan aturan-aturan dalam sebuah permainan.

Sebuah permainan adalah sistem dimana pemain terlibat konflik buatan. Dalam permainan terdapat peraturan-peraturan yang bertujuan untuk membatasi perilaku permainan dan menentukan permainan. Jadi dapat disimpulkan game adalah naluri

⁶ Sunarto, *Ice Breaker Dalam Pembelajaran Aktif*, h. 58

yang termasuk dalam kehidupan manusia bahwa sebuah aktifitas yang tidak dilakukan dengan sungguh-sungguh melainkan hanya sebuah acuan yang ingin dicapai oleh pemain dalam sebuah permainan.⁷

b. Pengertian *Ice Breaker*

Istilah *ice breaker* pada mulanya digunakan dalam istilah mekanik yang berkaitan dengan pemecah es. Hal yang menonjol dalam kegiatan *ice breaker* adalah terciptanya kapal pemecah es pada decade 1990-an. Teknologi ini kemudian menyebar luas terutama di Benua Eropa dan sebagian Amerika yang mengalami musim dingin dimana sebagian wilayah lautnya selalu mengalami pembekuan karena suhu air yang sangat dingin.

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

Supriadi mengemukakan *ice breaker* adalah padanan dua kata Inggris yang mengandung makna “memecah es”. Istilah ini sering dipakai dalam training dengan maksud untuk

⁷ M. Rosidi Zamroni, “Rancang Bangun Aplikasi Permainan Untuk Pembelajaran Anak-Anak Menggunakan HTML 5”, Jurnal Teknik Vol. 5 No. 2 (September 2013), h. 489

menghilangkan kebekuan-kebekuan diantara peserta latihan, sehingga mereka saling mengenal, mengerti dan bisa saling berinteraksi dengan baik antara satu dengan lainnya.⁸

Kemudian hal senada juga dikemukakan oleh M. Said bahwa *ice breaker* adalah permainan atau kegiatan yang berfungsi untuk mengubah suasana kebekuan dalam kelompok. Tujuan dari semua kegiatan yang dilakukan dalam rangka *ice breaker* adalah sama, yaitu memecah kebekuan suasana, agar proses pelatihan atau pembelajaran menjadi lebih efektif. Konsentrasi peserta pelatihan atau anak didik menjadi terfokus kembali.⁹

Ada pula yang memberikan pengertian *ice breaker* 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 breaker* bisa menjadi alat yang tepat untuk memfasilitasi kesuksesan sebuah pembelajaran atau sebuah acara tertentu.¹⁰

Ice Breaker adalah peralihan situasi dari yang membosankan, membuat mengantuk, menjenuhkan dan tegang menjadi rileks, bersemangat, tidak membuat mengantuk, serta ada perhatian dan rasa senang untuk mendengarkan atau melihat orang

⁸ Sunarto, *Ice Breaker Dalam Pembelajaran Aktif*, h. 1

⁹ Sunarto, *Ice Breaker Dalam Pembelajaran Aktif*, h. 1

¹⁰ Sunarto, *Ice Breaker Dalam Pembelajaran Aktif*, h. 2

yang berbicara di depan kelas atau ruangan pertemuan. *Ice Breaker* adalah kegiatan yang dilakukan di awal atau ditengah-tengah kegiatan belajar mengajar untuk mencairkan suasana, membangun kesiapan belajar, atau memacu motivasi belajar siswa.

Ice Breaker adalah cara cepat untuk menciptakan suasana yang kondusif. *Ice breaker* ini dapat memusatkan perhatian yang bisa membuat suasana menjadi terkondisi, aman dan fokus. *Ice Breaker* adalah permainan yang kelihatannya sederhana, ringan dan ringkas yang berfungsi untuk memecahkan kebekuan, kekakuan, rasa bosan dan mengantuk dalam sebuah kegiatan atau pertemuan.¹¹

Melihat arti kata dari *ice breaker* yaitu “pemecah es atau secara harfiah adalah pencair suasana”. Maka kegiatan *ice breaker* ini sesekali perlu diciptakan oleh guru manakala situasi Nampak sudah mulai menjenuhkan mungkin juga kaku dan tegang, hingga situasi ini berlanjut maka dikhawatirkan konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran lantas menurun atau bahkan mungkin hilang.

Selama ini permainan *ice breaker* dilaksanakan dalam agenda pelatihan-pelatihan atau semacamnya, Karena dianggap sebagai sebuah kegiatan yang menyenangkan dan sebuah sarana untuk *relaxsasi*. Meskipun, sederhana dan menjadi sarana *relaxsasi*, permainan *ice breaker* dan permainan-permainan lainnya yang

¹¹ Adi Soenarno, *Ice Breaking Permainan Atraktif dan Edukatif*, (Yogyakarta: Andi Offest,2005), h. 1

dilaksanakan untuk kepentingan pelatihan bukanlah sebuah permainan belaka.

Ice breaker dalam pembelajaran dapat diartikan sebagai pemecah situasi kebekuan pikiran atau fisik siswa. *Ice breaker* juga dimaksud untuk membangun suasana belajar yang dinamis, penuh semangat dan antusiasme. Karakteristik *ice breaker* adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (*fun*) serta serius tapi santai. *Ice breaker* digunakan untuk penciptaan suasana belajar dari pasif ke aktif, dari kaku menjadi gerak (akrab), dan dari jenuh menjadi riang (segar). *Ice breaker* bukan menjadi tujuan utama pembelajaran, namun merupakan pendukung utama dalam menciptakan suasana pembelajaran.¹²

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwasanya *ice breaker* adalah dapat diartikan sebagai pemecah situasi kebekuan pikiran atau fisik siswa. *Ice breaker* juga dimaksudkan untuk membangun suasana belajar yang dinamis, penuh semangat, dan antusiasme. 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 breaker* ini suasana yang sangat membosankan akan menjadi semangat lagi, *ice breaker* ini dapat

¹² Sunarto, *Ice Breaker Dalam Pembelajaran Aktif*, h. 3

dilakukan di awal pembelajaran dan di tengah-tengah pembelajaran.

c. Pentingnya *Ice Breaker* 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. Upaya yang bisa dilakukan oleh guru konvensional adalah dengan meningkatkan intonasi suara yang lebih keras lagi, mengancam atau bahkan memukul-mukul meja untuk meminta perhatian kembali. Upaya demikian sebenarnya justru semakin memperparah situasi pembelajaran, karena sebenarnya proses pembelajaran sangat dibutuhkan keterlibatan emosional siswa. Siswa yang tidak mempunyai rasa tidak senang atau bahkan takut, secara alami akan segera keluar dari keterlibatannya dalam mengikuti pelajaran walaupun fisik dia masih berada di tempat duduk semula. Demikian pula sebaliknya, siswa yang memiliki rasa gembira pada saat mengikuti proses pembelajaran akan memiliki kemampuan

untuk memfokuskan pikiran dan terlibat secara aktif lebih lama dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, sangatlah penting bagi guru untuk menguasai berbagai teknik *ice breaker* dalam upaya untuk terus menjaga stamina belajar siswanya.¹³

Kemanfaatan *ice breaker* dalam proses pembelajaran ada beberapa landasan pentingnya *ice breaker* dalam pembelajaran:

- 1) 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

¹³ Sunarto, *Ice Breaker Dalam Pembelajaran Aktif*, h. 3-4

semangat belajar siswa dengan nuansa yang menggembirakan.¹⁴

Menurut Hart paling tidak ada 10 sifat guru yang paling tidak disukai siswa yaitu sebagai berikut:

- a) Terlampau sering marah, tak pernah senyum, sering mencela dan mengecam
- b) Tidak suka membantu murid melakukan pekerjaan sekolah, tak jelas menerangkan pelajaran dan tugas, tidak membuat persiapan.
- c) Pilih kasih, menekan murid-murid tertentu.
- d) Tinggi hati, sombong dan tak mengenal murid.
- e) Tak karuan, kejam, tak toleran, kasar, terlampau keras, menyuramkan kehidupan murid.
- f) Tak adil memberi angka dalam ulangan dan ujian.
- g) Tak menjaga perasaan anak, membentak-bentak murid dihadapan teman sekelasnya, murid takut, merasa tidak nyaman.
- h) Tidak menaruh perhatian pada murid dan tidak memahami murid.
- i) Memberi tugas dan pekerjaan rumah yang tidak pantas.

¹⁴ Sunarto, *Ice Breaker Dalam Pembelajaran Aktif*, h. 4-5

- j) Tidak sanggup menjaga disiplin di dalam kelas, tidak dapat mengontrol kelas dan tidak menimbulkan rasa hormat untuk dirinya.¹⁵

Dari 10 sifat dan sikap guru yang paling tidak disukai siswa, semuanya berkaitan dengan ketidaknyamanan siswa dalam belajar. Sangat berbeda ketika siswa diajar dengan seorang guru yang pandai membangkitkan minat siswa dengan berbagai cara, seperti: dengan humor, selingan lagu-lagu, permainan-permainan dan sebagainya. Menurut Teori Gestalt menyatakan bahwa belajar tidak mungkin tanpa kemauan untuk belajar, maka kesukaan siswa terhadap sikap yang dilahirkan guru jelas akan memberikan motivasi tersendiri dalam belajar. Ada banyak cara untuk menggairahkan belajar siswa dengan cara menggembarakan dan itu dapat dipelajari oleh semua guru. Cara yang paling sering digunakan oleh guru yang bisa membuat nuansa gembira saat belajar adalah dengan meramu *ice breaker* yang disisipkan dalam proses pembelajaran. *Ice breaker* dapat dilakukan dengan menyajikan lelucon, variasi tepuk tangan, bernyanyi, mendongeng, bermain dan sebagainya.

Keunggulan *ice breaker* adalah bisa dipelajari oleh setiap orang tanpa membutuhkan keterampilan tinggi. Justru

¹⁵ Sunarto, *Ice Breaker Dalam Pembelajaran Aktif*, h. 5

ice breaker dapat direncanakan dan dimatchingkan dengan berbabagi materi pelajaran yang akan diajarkan oleh guru.¹⁶

2) Landasan Teoritis

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

Ketika otak menerima rangsang yang tidak menyenangkan atau membosankan kemungkinan besar otak akan bereaksi untuk menentang aatau menyempitkan memori ingatan untuk menerima informasi yang diterimanya. Sebaliknya otak yang menerima rangsangan positif dan menggembirakan atau membuat senang akan menyediakan kapasitas maksimal untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Tekanan positif atau suportif, dikenal dengan *eustress*, otak dapat terlibat secara maksimal. Mihaly Csikszentmihalyi mengemukakan bahwa dengan tekanan positif tersebut otak akan berada dalam keadaan *flow*, yaitu suatu keadaan dimana seseorang sangat terlibat dalam sebuah kegiatan sehingga hal lain seakan tak berarti.

¹⁶ Sunarto, *Ice Breaker Dalam Pembelajaran Aktif*, h. 5-7

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 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 breaker* sebagai alat untuk menciptakan nuansa kegembiraan dan keakraban antarsiswa, maupun antara guru dengan siswa.¹⁷

d. Jenis-jenis *Ice Breaker*

Jenis-jenis *ice breaker* yang bisa dikembangkan oleh guru selama proses pembelajaran di sekolah. Semua *ice breaker* 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

¹⁷ Sunarto, *Ice Breaker Dalam Pembelajaran Aktif*, h. 7-9

membangkitkan emosi peserta didik dalam proses pembelajaran di sekolah yaitu sebagai berikut:

1) Jenis yel-yel

Jenis yel-yel ini sangat efektif dalam menyiapkan aspek psikologi siswa didik 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 didik secara berkelompok.

2) Jenis Tepuk Tangan

Jenis *ice breaker* ini adalah jenis yang paling sering digunakan oleh para pendidik. 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.¹⁸ Teknik tepuk merupakan teknik *ice breaker* yang paling mudah, karena tidak memerlukan persiapan yang membutuhkan banyak waktu.

¹⁸ Sunarto, *Ice Breaker Dalam Pembelajaran Aktif*, h. 33-36

3) 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.

4) Jenis Gerak Badan

Jenis *ice breaker* 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.

5) Jenis Humor

Jenis *ice breaker* humor merupakan salah satu cara efektif untuk menyegarkan suasana sehingga mental anak didik 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.¹⁹

6) Jenis *Games*

Games atau permainan adalah jenis *ice breaker* yang paling membuat siswa tidak heboh. Siswa didik akan muncul semangat baru yang lebih saat melakukan permainan. Rasa ngantuk menjadi hilang dan sikap apatis spontan berubah menjadi aktif. Melalui 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.²⁰

7) 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.²¹

8) Jenis Sulap

¹⁹ Sunarto, *Ice Breaker Dalam Pembelajaran Aktif*, h. 53

²⁰ Sunarto, *Ice Breaker Dalam Pembelajaran Aktif*, h. 58

²¹ Sunarto, *Ice Breaker Dalam Pembelajaran Aktif*, h. 70

Sulap adalah sarana *ice breaker* 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 breaker* 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 kelas.²²

9) Jenis Audio Visual

Jenis audio visual yang digunakan dalam *ice breaking*. Biasanya berupa klip film pendek yang lucu, inspirasi atau memotivasi anak didik 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 breaker* audio visual ada baiknya di dalam buku dipaparkan juga bagaimana ragam dan jenis *ice breaker* audio visual.²³

e. Prinsip-prinsip Penggunaan *Ice Breaker* Dalam Pembelajaran

Tujuan utama *ice breaker* dalam pembelajaran adalah untuk mengoptimalkan hasil belajar siswa. Dengan dilakukannya *ice*

²² Sunarto, *Ice Breaker Dalam Pembelajaran Aktif*, h. 87

²³ Sunarto, *Ice Breaker Dalam Pembelajaran Aktif*, h. 94

breaker motivasi siswa menjadi tinggi, sehingga mempunyai rasa senang dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan *ice breaker* dalam proses pembelajaran perlu mempertimbangkan beberapa prinsip sebagai berikut:

1) Efektivitas

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

2) Motivasi

Tujuan utama *ice breaker* adalah meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan *ice breaker* diharapkan siswa yang belum termotivasi untuk mengikuti pembelajaran menjadi termotivasi, atau siswa yang sudah jenuh mengikuti proses pembelajaran dapat kembali kepada performa awal sebagaimana saat awal pembelajaran yang penuh motivasi.²⁴

3) Sinkronized

²⁴ Sunarto, *Ice Breaker Dalam Pembelajaran Aktif*, h. 105-106

Ice breaker dalam pembelajaran adalah bagian yang tidak bisa terpisahkan dari seluruh proses pembelajaran yang sedang dilakukan. Akan sangat baik jika *ice breaker* yang dipilih adalah *ice breaker* yang sesuai dengan sinkron dengan materi yang akan dibahas pada saat proses pembelajaran. Dengan demikian, *ice breaker* akan mempunyai daya penguat ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

4) Tidak berlebihan

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

5) Tepat situasi

Ice breaker hendaknya dilaksanakan tepat situasi, *ice breaker* yang dilaksanakan serampangan dikhawatirkan justru akan merusak situasi yang sudah kondusif. Misalnya pada saat siswa sedang asyik menjalankan tugas yang diberikan oleh guru tiba-tiba guru memberikan *ice breaker*.

Tentu situasi menjadi membingungkan dan menjadikan proses pengerjaan tugas tidak terfokus lagi.

6) Tidak mengandung unsur SARA

Ice breaker diberikan kepada siswa hendaknya dipilihkan *ice breaker* yang mempunyai nilai positif terhadap rasa persatuan dan kesatuan. Hal-hal yang mengandung unsur membedakan atau menghina Suku, Agama, Ras dan Antar Golongan harus dihindarkan, sekalipun hal tersebut sebagai lelucon.

7) Tidak mengandung unsur pornografi

Banyak sekali *ice breaker* yang sangat menarik bagi para guru. Baik yang diperoleh pada saat pelatihan guru maupun dari teman-teman seprofesi atau dari internet. Namun sebagai pendidik harus memilih jenis *ice breaker* yang edukatif, sopan dan tidak mengandung unsur pornografi.²⁵

f. Kelebihan dan Kekurangan *Ice Breaker*

Dalam berbagai model pembelajaran ataupun metode pembelajaran masing-masing mempunyai kelebihan dan kekurangan, termasuk *ice breaker* yaitu sebagai berikut:

Kelebihan *ice breaker* yaitu (1) membuat waktu panjang terasa cepat; (2) membawa dampak menyenangkan dalam pembelajaran; (3) dapat digunakan secara spontan atau berkonsep; (4) membuat suasana kompak atau menyatu; (5) lebih kontekstual

²⁵ Sunarto, *Ice Breaker Dalam Pembelajaran Aktif*, h. 107

dengan situasi dan kondisi pembelajaran yang dihadapi saat itu; (6) guru lebih kreatif memanfaatkan kondisi siswa untuk melakukan *ice breaker* secara interaktif; (7) kejenuhan yang dialami siswa cepat segera diatasi. Kekurangan dari *ice breaker* yaitu penerapan disesuaikan dengan kondisi siswa ditempat masing-masing.²⁶

g. Langkah-Langkah Permainan *Ice Breaker*

Langkah-langkah permainan *ice breaker* pesan berantai yaitu sebagai berikut:

- 1) Siswa dibagi menjadi dua kelompok
- 2) Setiap kelompok siswa membentuk barisan panjang dengan jarak tertentu yang tidak terlalu rapat. Kemudian tentukan satu siswa sebagai informan pertama.
- 3) Guru memberikan informasi cara permainan kemudian memberikan informasi kepada kedua siswa informan secara rahasia.
- 4) Siswa pertama menyampaikan pesannya kepada siswa di depannya dengan cara membisikkan. Kesempatan membisikkan hanya 2 kali.
- 5) Siswa kedua harus menyimak baik-baik. Informasi kemudian diteruskan kepada siswa berikutnya. Secara berantai pesan disampaikan hingga terakhir diujung.
- 6) Siswa terakhir menuliskan informasi yang didapatnya.

²⁶ Sunarto, *Ice Breaker Dalam Pembelajaran Aktif*, h. 109

- 7) Permainan bisa diulangi beberapa kali dengan pesan yang berbeda dan dengan jumlah kelompok yang lebih banyak. kegiatan diakhiri setelah seluruh kelompok mampu menyampaikan pesan dengan benar.

2. Konsep Tentang Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai awal tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar itu sendiri. Proses belajar itu sendiri terkait siswa memperoleh sesuatu yang ada dilingkungan sekitar. Lingkungan yang dipelajari oleh siswa berupa keadaan alam, benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, manusia, atau hal-hal yang dijadikan bahan belajar, tindakan belajar tentang suatu hal tersebut tampak sebagai perilaku belajar yang tampak dari luar.²⁷

Menurut R. Gagne belajar adalah sebagai suatu proses dimana organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dua konsep ini menjadi terpadu dalam satu kegiatan di mana terjadi interaksi antara guru dan siswa, serta siswa dengan siswa pada saat pembelajaran

²⁷ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar Dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 7

berlangsung.²⁸ Belajar dimaknai dengan sebagai suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkah laku. Selain itu, Gagne juga menekankan bahwa belajar sebagai suatu proses memperoleh pengetahuan atau keterampilan melalui instruksi. Instruksi yang dimaksud adalah perintah atau arahan dan bimbingan dari seorang pendidik atau guru. Selanjutnya, Gagne dalam teorinya yang disebut *The domains of learning*, menyimpulkan bahwa segala sesuatu yang dipelajari oleh manusia dapat dibagi menjadi lima kategori, yaitu:

1. Keterampilan motoris (*motor skill*); adalah keterampilan yang diperlihatkan dari berbagai gerakan badan, misalnya menulis, menendang bola, bertepuk tangan, berlari dan berloncat.
2. Informasi verbal; informasi ini sangat dipengaruhi oleh kemampuan otak dan inteligensi seseorang, misalnya seseorang dapat memahami sesuatu dengan berbicara, menulis, menggambar, dan sebagainya yang berupa simbol yang tampak (verbal).
3. Kemampuan intelektual; selain menggunakan simbol verbal, manusia juga mampu melakukan interaksi dengan dunia luar kemampuan intelektualnya, misalnya mampu membedakan warna, bentuk, dan ukuran.

²⁸ Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, (Jakarta: PrenadaMedia Group, 2016), h 1

4. Strategi kognitif; Gagne menyebutkan sebagai organisasi keterampilan yang internal, yang sangat diperlukan untuk belajar mengingat dan berpikir. Kemampuan kognitif ini lebih ditujukan ke dunia luar, dan tidak dapat dipelajari dengan sekali saja memerlukan perbaikan dan latihan terus-menerus yang serius.
5. Sikap (*attitude*); sikap merupakan faktor penting dalam belajar karena tanpa kemampuan ini belajar tak akan berhasil dengan baik. Sikap seseorang dalam belajar akan sangat mempengaruhi hasil yang diperoleh dari belajar tersebut. Sikap akan sangat tergantung pada pendirian, kepribadian, dan keyakinannya, tidak dapat dipelajari atau dipaksakan, tetapi perlu kesadaran diri yang penuh.

Dari pengertian belajar dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadi perubahan perilakunya yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak.²⁹

Sedangkan hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Menurut

²⁹Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar*), h 2-4

Nawawi mengemukakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pembelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.

Secara sederhana yang dimaksud dengan hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak selesai melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan tingkah laku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.

Untuk mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui evaluasi. Menurut Sunal bahwa evaluasi merupakan proses penggunaan informasi untuk membuat pertimbangan beberapa efektif suatu program telah memenuhi kebutuhan siswa. Selain itu, dengan dilakukannya evaluasi atau penilaian ini dapat dijadikan *feedback* atau tindak lanjut, atau bahkan cara untuk mengukur tingkat penguasaan siswa. Kemajuan prestasi belajar siswa tidak saja diukur dari tingkat penguasaan ilmu pengetahuan, tetapi

keterampilan. Dengan demikian, penilaian hasil belajar siswa menyangkut pengetahuan, sikap dan keterampilan yang berkaitan dengan mata pelajaran yang diberikan kepada siswa.³⁰

b. Macam-macam Hasil Belajar

Hasil belajar ada tiga ranah kognitif yaitu meliputi pemahaman konsep (aspek kognitif), keterampilan proses (aspek psikomotor), dan sikap siswa (aspek afektif), yaitu sebagai berikut:

1. Pemahaman Konsep

Pemahaman menurut Bloom diartikan sebagai kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari. Menurut *Bloom* ini adalah seberapa besar siswa mampu menerima, menyerap, dan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa, atau sejauh mana siswa dapat memahami serta mengerti apa yang ia baca, yang dilihat, yang dialami atau yang ia rasakan berupa hasil penelitian atau observasi langsung yang akan dilakukan.

2. Keterampilan Proses

Usman dan Setiawati mengemukakan bahwa keterampilan proses merupakan keterampilan yang mengarah kepada pembangunan kemampuan mental, fisik, dan sosial yang mendasar sebagai penggerak kemampuan yang lebih tinggi dalam diri individu siswa. Keterampilan berarti

³⁰Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, h.5-6

kemampuan menggunakan pikiran, nalar, dan perbuatan secara efektif dan efisien untuk mencapai suatu hasil tertentu, termasuk kreativitasnya.

Dalam melatih keterampilan proses, secara bersamaan dikembangkan pula sikap-sikap yang dikehendaki, seperti kreativitas, kerja sama, bertanggung jawab, dan berdisiplin sesuai dengan penekanan bidang studi yang bersangkutan. Keterampilan proses yaitu keseluruhan keterampilan ilmiah yang terarah (baik kognitif maupun psikomotor) yang dapat digunakan untuk menemukan suatu konsep atau prinsip atau teori, untuk mengembangkan konsep yang telah ada sebelumnya, atau untuk melakukan penyangkalan terhadap suatu penemuan. Dengan kata lain, keterampilan ini digunakan sebagai wahana penemuan dan pengembangan konsep, prinsip dan teori.

3. Sikap

Sikap tidak hanya merupakan aspek mental semata, melainkan mencakup pula aspek respons fisik. Jadi, sikap ini harus ada kekompakan antara mental dan fisik secara serempak. Jika mental saja yang dimunculkan, maka belum tampak secara jelas sikap seseorang yang ditunjukkannya. Sikap terdiri atas tiga komponen yang saling menunjang, yaitu: komponen kognitif, afektif dan konatif. Komponen

kognitif merupakan represtasi apa yang dipercayai oleh individu; pemilik sikap komponen afektif yaitu perasaan yang menyangkut emosional; komponen konatif merupakan aspek kecenderungan berperilaku tertentu sesuai dengan sikap yang dimiliki seseorang.

Dalam hubungan dengan hasil belajar siswa, sikap ini lebih diarahkan pada pengertian pemahaman konsep. Dalam pemahaman konsep, maka domain yang sangat berperan adalah domain kognitif.³¹

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut teori Gestalt, belajar merupakan suatu proses perkembangan. Artinya bahwa secara kodrati jiwa raga anak mengalami perkembangan. Perkembangan sendiri memerlukan sesuatu baik yang berasal dari diri siswa sendiri maupun pengaruh dari lingkungan. Pertama, siswa dalam arti kemampuan berpikir atau tingkah laku intelektual, motivasi, minat dan kesiapan siswa, baik jasmani dan rohani. Kedua, lingkungan yaitu sarana dan prasarana, kompetensi guru, kreativitas guru, sumber-sumber belajar, metode serta dukungan lingkungan, keluarga dan lingkungan.

Hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara beberapa faktor yang mempengaruhi, baik

³¹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, h.6-11

faktor internal antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal yaitu sebagai berikut:

1. Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Keluarga yang morat-marit keadaan ekonominya, pertengkaran suami-istri, perhatian orangtua yang kurang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari-hari berperilaku yang kurang baik dari orangtua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik.

Secara garis besar, hasil belajar siswa merupakan hasil dari suatu proses yang di dalamnya terlibat faktor yang saling mempengaruhinya. Tingginya rendahnya hasil belajar seseorang dipengaruhi oleh faktor-faktor tersebut. Ruseffendi mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

ke dalam sepuluh macam, yaitu: kecerdasan, kesiapan anak, bakat anak, kemauan belajar, minat anak, model penyajian materi, pribadi dan sikap guru, suasana belajar, kompetensi guru, dan kondisi masyarakat.

Dari faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan siswa belajar, terdapat faktor yang dapat dikatakan hampir sepenuhnya tergantung pada siswa. Faktor-faktor itu adalah kecerdasan anak, kesiapan anak, dan bakat anak. Faktor sebagian penyebabnya hampir sepenuhnya tergantung pada guru, yaitu: kemampuan (kompetensi), suasana belajar, dan kepribadian. Keberhasilan siswa dalam belajar tergantung pada faktor dari dalam siswa dan faktor dari luar siswa. Hal ini sejalan dengan dikatakan oleh Sudjana, bahwa hasil belajar yang dicapai oleh siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama, yakni faktor dalam diri siswa dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan. Faktor yang datang dari diri siswa terutama kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan siswa besar pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa.³²

3. Konsep Tentang Pendidikan Agama Islam

Istilah pendidikan semula berasal dari bahasa Yunani yaitu “*paedagoie*” yang berarti bimbingan yang diberikan kepada anak. Istilah ini kemudian diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris dengan

³²Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, h.7-15

“*education*” yang berarti pengembangan atau bimbingan. Dalam bahasa Arab, istilah ini sering diterjemahkan dengan “*tarbiyah*” yang berarti pendidikan.³³ Pendidikan adalah sebagai usaha yang dilakukan oleh seorang (pendidik) terhadap seorang (anak didik) agar tercapai perkembangan maksimal yang positif. Banyak usaha yang akan dilakukan salah satunya dengan cara mengajarnya, yaitu mengembangkan pengetahuan dan keterampilannya dan memberikan contoh teladan yang baik kepada siswa agar ditiru, memberikan pujian dan hadiah, mendidikan dengan cara membiasakan.³⁴

Pendidikan agama Islam merupakan pendidikan yang secara khas memiliki ciri Islami, berbeda dengan konsep pendidikan lain yang kajiannya lebih memfokuskan pada pemberdayaan umat berdasarkan Al-Quran dan Hadis. Artinya, kajian pendidikan Islam bukan sekadar menyangkut aspek normatif ajaran Islam, tetapi juga terapannya dalam ragam materi, institusi, budaya, nilai, dan dampaknya terhadap pemberdayaan umat. Oleh karena itu, pemahaman tentang materi, institusi, kultur, dan sistem pendidikan merupakan holistik, bukan parsial, dalam mengembangkan sumber daya manusia yang beriman, berislam dan berihisan.³⁵

³³ Ramayulis, *Filsafat Pendidikan Islam Analisis Filosofis Sistem Pendidikan Islam*, (Jakarta: Radar Jaya Offset, 20015), h. 111

³⁴ Ahmad Tafsir, *Ilmu Pendidikan Dalam Perspektif Islam*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1994), h. 28

³⁵ Sri Minarti, *Ilmu Pendidikan Islam Fakta Teoretis-Filosofis & Aplikatif-Normatif*, (Jakarta: AMZAH, 2016), h. 25-26

Pendidikan Islam didefinisikan dengan suatu usaha untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami ajaran Islam secara menyeluruh. Setelah itu, menghayati tujuan yang pada akhirnya dapat mengamalkan dan menjadikan Islam sebagai pandangan hidup. Sementara itu Muhaemin secara sederhana memberikan beberapa pengertian tentang pendidikan Islam yang dapat dipahami sebagai berikut:

1. Pendidikan yang dipahami dan dikembangkan dari ajaran dan nilai-nilai fundamental yang terkandung dalam sumber dasarnya, yaitu Al-Qur'an dan sunnah. Dalam pengertian yang pertama ini, pendidikan Islam dapat berwujud pemikiran dan teori pendidikan yang berdasarkan diri atau dikembangkan dari sumber-sumber dasar tersebut.
2. Upaya memberikan pendidikan agama Islam agar menjadikannya sebagai pandangan dari sikap hidup peserta didik. Dalam pengertian yang kedua ini pendidikan Islam dapat terwujud (a) segenap kegiatan yang dilakukan seseorang atau suatu lembaga tertentu untuk membantu peserta didik dalam menumbuhkembangkan ajaran Islam antara dua orang atau lebih yang berdampak dengan tumbuh kembangnya ajaran Islam dan nilai-nilainya pada salah satu atau beberapa pihak.
3. Proses dan praktik penyelenggaraan pendidikan yang berlangsung dan berkembang dalam sejarah umat Islam. artinya,

proses tumbuh kembangnya Islam dan umatnya, baik Islam sebagai agama, ajaran, maupun sistem budaya dan peradaban sejak zaman Nabi Muhammad Saw sampai sekarang.

Jadi dalam pengertian ketiga ini istilah pendidikan Islam dapat sebagai pembudayaan dan pewarisan ajaran agama, budaya, dan peradaban umat Islam dari generasi ke generasi di sepanjang sejarahnya.

Sementara itu, menurut seorang pakar pendidikan Islam kontemporer Said Ismail Aly, mendefinisikan pendidikan Islam sebagai berikut pendidikan Islam adalah suatu sistem yang lengkap dengan sistematika yang epistemik yang terdiri dari teori, praktik, metode, nilai dan pengorganisasian yang saling berhubungan melalui kerja sama yang harmonis dalam konsepsi Islami tentang Allah, alam semesta, manusia dan masyarakat. Sementara itu, tujuan pendidikan Islam adalah merealisasikan pengabdian kepada Allah dengan cara menumbuh kembangkan manusia dengan sifatnya sebagai makhluk individu dan sosial dari berbagai sisi yang beraneka ragam sesuai dengan tujuan universal syariat guna kebaikan manusia di dunia dan akhirat.³⁶

Istilah pendidikan dalam konteks Islam pada umumnya mengacu kepada terminologi *al-tarbiyah*, *al-ta'lim*, dan *al-ta'dib*.

³⁶ Sri Minarti, *Ilmu Pendidikan Islam Fakta Teoretis-Filosofis & Aplikatif-Normatif*, h.28

Berikut pengertian istilah tentang pendidikan agama Islam yaitu sebagai berikut.³⁷

a. Pengertian *Tarbiyah*

Abdurrahman An-Nahlawi mengemukakan bahwa menurut kamus Bahasa Arab, lafal *At-Tarbiyah* berasal dari tiga kata, *raba-yarbu* yang berarti bertambah dan bertumbuh. Makna ini dapat dilihat dalam firman Allah Swt Q.S Ar-Rum (30) : 39 berbunyi:

وَمَا آتَيْتُمْ مِّن رَّبًّا لِّيَرْبُوَ فِي أَمْوَالِ النَّاسِ فَلَا يَرْبُوا عِنْدَ اللَّهِ
وَمَا آتَيْتُمْ مِّن زَكَاةٍ تُرِيدُونَ وَجْهَ اللَّهِ فَأُولَٰئِكَ هُمُ
الْمُضْعِفُونَ .

Artinya: "Dan sesuatu Riba (tambahan) yang kamu berikan agar Dia bertambah pada harta manusia, Maka Riba itu tidak menambah pada sisi Allah. dan apa yang kamu berikan berupa zakat yang kamu maksudkan untuk mencapai keridhaan Allah, Maka (yang berbuat demikian) Itulah orang-orang yang melipat gandakan (pahalanya)."

Kedua, *rabiya-yarba* dengan wazan (bentuk) *khafiya-yakhfa* yang berarti menjadi besar. Ketiga, *rabba-yarubbu* dengan wazan (bentuk) *madda-yamuddu* yang berarti memperbaiki, menguasai urusan, menuntun, menjaga dan memelihara.

Dari ketiga asal kata di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan (*tarbiyah*) terdiri dari empat unsur, yaitu:

³⁷ Ramayulis, *Filsafat Pendidikan Islam Analisis Filosofis Sistem Pendidikan Islam*, h.112

1. Menjaga dan memelihara fitrah anak menjelang baligh;
2. Mengembangkan seluruh potensi dan kesiapan yang bermacam-macam;
3. Mengarahkan seluruh fitrah dan potensi anak-anak menuju kepada kebaikan dan kesempurnaan yang layak baginya;
4. Proses ini dilaksanakan secara bertahap.³⁸

b. Pengertian *Ta'lim*

Pengertian *ta'lim* sebagai salah satu istilah yang digunakan untuk mengungkapkan pendidikan dikemukakan oleh Abdul Fatah Jalal mengemukakan bahwa *ta'lim* adalah proses pemberian pengetahuan, pemahaman, pengertian, tanggung jawab, dan penanaman amanah, sehingga terjadi penyucian (*tazkiyah*) atau pembersihan diri manusia dari segala kotoran yang menjadikan diri manusia itu berada dalam suatu kondisi yang memungkinkan untuk menerima *al-hikmah* serta mempelajari segala yang bermanfaat baginya dan yang tidak diketahuinya. Berdasarkan pengertian ini dipahami dari segi peserta didik yang menjadi sasarannya, lingkup term *at-ta'lim* lebih universal dibandingkan dengan ruang lingkup term *at-tarbiyah* karena *at-ta'lim* mencakup fase bayi, anak-anak, remaja, bahkan orang dewasa. Sedangkan *at-tarbiyah* khusus diperuntukkan untuk pendidikan dan pengajaran fase bayi dan anak-anak.

³⁸Bukhari Umar, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: AMZAH, 2010), h. 21-23

Syaikh Muhammad An-Naquib Al-Attas memberikan makna *at-ta'lim* dengan pengajaran tanpa pengenalan secara mendasar. Namun, apabila *at-ta'lim* disinonimkan dengan *at-tarbiyah*, *at-ta'lim* mempunyai makna pengenalan tempat segala sesuatu dalam sebuah sistem. Namun dalam pandangan Naquib, ada sebuah konotasi tertentu yang dapat membedakan antara term *at-tarbiyah* dan *at-ta'lim*, yaitu ruang lingkup *at-ta'lim* lebih universal dari pada ruang lingkup *at-tarbiyah*, karena *at-tarbiyah* tidak mencakup segi pengetahuan dan hanya mengacu pada kondisi eksistensial. Dan makna *at-tarbiyah* lebih spesifik karena ditunjukkan pada objek-objek pemilikan yang berkaitan dengan jenis relasional, mengingat pemilikan yang sebenarnya hanyalah Allah. Akibatnya, sasarannya tidak hanya berlaku bagi umat manusia, tetapi tercakup juga spesies-spesies yang lain.

Muhammad Athiyah Al-Abrasyi mengemukakan pengertian *at-ta'lim* yang berbeda dari pendapat-pendapat diatas. Beliau menyatakan bahwa *at-ta'lim* lebih khusus daripada *at-tarbiyah* Karena *at-ta'lim* hanya merupakan upaya menyiapkan individu dengan mengacu kepada aspek-aspek tertentu saja, sedangkan *at-tarbiyah* mencakup keseluruhan aspek-aspek pendidikan.

Jadi, kata *at-ta'lim* merupakan bagian kecil dari *at-tarbiyah* al'aqliyah yang bertujuan memperoleh pengetahuan dan keahlian

berpikir, yang sifatnya mengacu pada domain kognitif. Hal ini dapat dipahami dari pemakaian kata 'allama dalam surah Al-Baqarah (2) : 31 yaitu:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ

أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَٰؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ﴿٣١﴾

Artinya: "Dan Dia mengajarkan kepada Adam Nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada Para Malaikat lalu berfirman: "Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu mamang benar orang-orang yang benar!"

Kata 'allama dikatikan dengan kata 'aradha yang mengimplikasikan bahwa proses pengajaran Adam tersebut pada akhirnya diakhiri dengan tahap evaluasi. Konotasi konteks kalimat itu mengacu pada evaluasi domain kognitif, yaitu penyebutan nama-nama benda yang diajarkan, belum pada tingkat domain yang lain. Hal ini memberi isyarat bahwa *at-ta'lim* sebagai mashdar dari 'allama bersifat khusus dibanding dengan *at-tarbiyah*.

c. Pengertian *Ta'dib*

Kata *ta'dib* berasal dari kata *addaba*, *yuaddibu*, *ta'diban* yang dapat berarti *education* (pendidikan), *discipline* (disiplin), patuh, dan tunduk pada aturan), *punishment* (peringatan atau hukuman), dan *chastisement* (hukuman-penyucian). Kata *ta'dib* berasal dari kata *adab* yang berarti beradab, bersopan santun, tata karma, adab, budi pekerti, akhlak, moral dan etika.

Kata *al-ta'dib* dalam arti pendidikan, sebagaimana disinggung di atas, ialah kata yang dipilih oleh al-Naquib al-Attas. Dalam hubungan ini, ia mengartikan *al-ta'dib* sebagai pengenalan dan pengakuan yang secara berangsur-angsur ditanamkan kepada manusia tentang tempat-tempat yang tepat dari segala sesuatu di dalam tatanan penciptaan, sehingga membimbing kearah pengenalan dan pengakuan kekuatan dan keagungan Tuhan. Melalui kata *al-ta'dib* ini al-Attas ingin menjadikan pendidikan sebagai sarana transformasi nilai-nilai akhlak mulia yang bersumber pada ajaran agama ke dalam diri manusia, serta menjadi dasar bagi terjadinya proses islamisasi ilmu pengetahuan.³⁹

Ta'dib adalah pengenalan dan pengakuan yang secara berangsur-angsur ditanamkan kepada manusia tentang tempat-tempat yang tepat dari segala sesuatu di dalam tatanan penciptaan sedemikian rupa, sehingga membimbing ke arah pengenalan dan pengakuan kekuasaan dan keagungan Tuhan di dalam tatanan wujud dan keberadaannya. Dalam struktur telaah konseptualnya, *ta'dib* sudah mencakup unsur-unsur pengetahuan (*'ilm*), pengajaran (*ta'lim*), dan pengasuhan yang baik (*tarbiyah*). Dengan demikian, *ta'dib* lebih lengkap sebagai term yang mendeskripsikan proses pendidikan Islam yang sesungguhnya.

³⁹Abuddin Nata, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010), h. 14

Dengan proses ini diharapkan lahir insan-insan yang memiliki integritas kepribadian yang utuh dan lengkap.⁴⁰

Pendidikan Agama Islam adalah usaha sadar untuk menyiapkan siswa dalam meyakini, menghayati, dan mengamalkan agama Islam melalui kegiatan bimbingan, pengarahannya atau latihan dengan memperhatikan tuntunan untuk menghormati agama lain dalam hubungan kerukunan antar umat beragama dalam masyarakat untuk mewujudkan kesatuan nasional. Adapun Pendidikan Agama Islam di sekolah berfungsi:

- a. Pengembangan, yaitu meningkatkan keimanan dan ketaqwaan peserta didik kepada Allah Swt. yang telah ditanamkan dalam lingkungan keluarga.
- b. Penyaluran, yaitu untuk menyalurkan peserta didik yang memiliki bakat khusus di bidang agama agar bakat tersebut dapat berkembang secara optimal sehingga dapat dimanfaatkan untuk dirinya sendiri dan dapat pula bermanfaat bagi orang lain.
- c. Perbaikan, yaitu untuk memperbaiki kesalahan-kesalahan, kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahan peserta didik dalam keyakinan, pemahaman dan pengalaman ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari.

⁴⁰Bukhari Umar, *Ilmu Pendidikan Islam*, h. 24-26

- d. Pencegahan, yaitu menangkal hal-hal negatif dari lingkungannya atau dari budaya lain yang dapat membahayakan dirinya dan menghambat perkembangan menuju manusia seutuhnya.
- e. Penyesuaian, yaitu untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial dan dapat mengubah lingkungannya sesuai dengan ajaran Islam.
- f. Sumber lain, yaitu memberikan pedoman hidup untuk mencapai kebahagiaan hidup di dunia dan di akhirat.

Jadi pada dasarnya mata pelajaran PAI (Pendidikan Agama Islam) bertujuan untuk membentuk manusia yang mengabdikan kepada Allah, cerdas, terampil, berbudi pekerti luhur, bertanggung jawab, terhadap dirinya dan masyarakat guna tercapainya kebahagiaan dunia dan akhirat. Dengan demikian jelas bagi kita bahwa tujuan akhir dari pendidikan agama Islam itu karena semata-mata untuk beribadah kepada Allah Swt dengan cara berusaha melaksanakan semua perintah-Nya dan meninggalkan larangan-Nya.

Tujuan Pendidikan Agama Islam ialah suatu yang diharapkan tercapai setelah sesuatu usaha atau kegiatan selesai. Maka pendidikan, karena merupakan suatu usaha dan kegiatan yang berproses melalui tahap-tahap dan tingkatan-tingkatan,

tujuannya bertahap dan bertingkat. Tujuan pendidikan bukanlah suatu benda yang berbentuk tetap dan statis, tetapi ia merupakan suatu keseluruhan dari kepribadian seseorang, berkenaan dengan seluruh aspek kehidupannya.

Pendidikan Islam bertujuan untuk menumbuhkan pola kepribadian manusia yang bulat melalui latihan kejiwaan, kecerdasan otak, penalaran, perasaan, dan indera. Pendidikan ini harus melayani pertumbuhan manusia dalam semua aspeknya, baik spiritual, intelektual, imajinasi, jasmaniah, ilmiah, maupun bahasanya. Dan pendidikan ini mendorong semua aspek tersebut kearah keutamaan secara pencapaian kesempurnaan hidup. Jadi, tujuan akhir Pendidikan Agama Islam adalah membina manusia agar menyerahkan diri sepenuhnya kepada Allah baik secara individual maupun komunal dan sebagai umat seluruhnya. Setiap orang semestinya menyerahkan dirinya kepada Allah karena penciptaan jin dan manusia oleh Allah adalah untuk menjadi hamba-Nya yang beribadah kepada-Nya

B. Kajian Penelitian Terdahulu

Penelitian mengenai *Ice Breaker* ini bukanlah penelitian yang pertama melainkan sudah pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Peneliti melakukan penelitian kembali mengenai permainan *ice breaker* untuk menghasilkan penelitian yang lebih baik, penulis mengambil

beberapa referensi yang berasal dari kajian penelitian terdahulu. Berikut penelitian-penelitian yang mengkaji *ice breaker* adalah:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Adil Hidayatulloh yang berjudul “Peran *Ice Breaking* Dalam Pembelajaran SD Negeri 2 Kecamatan Wanayasa Tahun Ajaran 2014-2015”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran *ice breaking* dalam pembelajaran di SD Negeri 02 Tempuran Wanayasa, pemberian *ice breaking* yang dilakukan guru kepada siswa SD Negeri 02 Tempuran Wanayasa serta tanggapan siswa terhadap *ice breaking* SD Negeri 02 Tempuran Wanayasa. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Metode pengumpulan dalam penelitian ini melakukan wawancara, observasi dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa, (1) *ice breaking* berperan penting dalam proses pembelajaran di SD Negeri 02 Tempuran Wanayasa, peran *ice breaking* yaitu mencairkan kejenuhan siswa dalam mengikuti pelajaran, membuat siswa menjadi fokus kepada guru, membuat siswa antusias kembali dan membuat siswa gembira. (2) pemberian *ice breaking* oleh guru dilakukan ketika siswa mulai jenuh dalam pembelajaran, tidak konsentrasi kepada guru yang sedang menjelaskan, mulai ramai sendiri. Guru tidak memilih mata pelajaran tertentu dalam pemberian *ice breaking* namun mata pelajaran matematika dan IPS adalah mata pelajaran yang sering dipakai dalam melakukan penerapan *ice breaking*. (3) tanggapan siswa terhadap *ice breaking* yang diberikan guru, siswa menjadi fokus kepada guru, siswa

konsentrasi kembali dalam pembelajaran, siswa semangat kembali dalam pembelajaran namun siswa menjadi ketagihan dengan *ice breaking* yang dilakukan guru dan meminta *ice breaking* terus.⁴¹

2. Penelitian yang dilakukan oleh Reni Anggraini yang berjudul “Pengaruh Teknik Pembelajaran *Ice Breaking* Terhadap Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas III MI Masyariqul Anwar 4 Sukabumi Bandar Lampung”. Penelitian ini bertujuan untuk bahwa hasil penelitian bahwa rata-rata motivasi siswa pada mata pelajaran IPA siswa kelas III MI Masyariqul Anwar 4 Sukabumi Bandar Lampung. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan oktober dan november 2017. Populasi penelitian ini ini seluruh siswa kelas III MI Masyariqul Anwar dengan jumlah siswa sebanyak 40 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket dipakai untuk mengukur bagaimana tingkat motivasi siswa dalam belajar apakah terdapat pengaruh atau tidak dengan menggunakan *ice breaking* pada saat proses pembelajaran. Metode penelitian ini menggunakan quasi eksperimen. populasi dalam penelitian ini seluruh siswa kelas III dengan jumlah kelas sebanyak 2 kelas dengan sampel kelas III B sebanyak 17 siswa sedangkan kelas III A sebanyak 23 siswa. Dalam menggunakan analisis data peneliti menggunakan uji normalitas, homogenitas dan uji t dalam penelitian ini. Dan dengan menggunakan teknik *Ice breaking* lebih tinggi dari pada rata-rata nilai motivasi

⁴¹ Adil Hidayatulloh, “Peran *Ice Breaking* Dalam Pembelajaran SD Negeri 02 Tempuran Wanyasa Tahun Ajaran 2014-2015” (Skripsi S1 Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2015).

dengan menggunakan lain yaitu di kelas kontrol dengan menggunakan teknik *tutorial*/bimbingan. Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa dengan menggunakan teknik *ice breaking* lebih tinggi dibandingkan dengan siswa kelas dengan menggunakan teknik pembelajaran *tutorial*/bimbingan dengan nilai perhitungan dari nilai rata-rata kelas eksperimen 90.7647 dengan jumlah responden 17 siswa. Selanjutnya, pada kelas kontrol memiliki rata-rata-rata 88.3478 dengan jumlah responden 23 siswa.⁴²

3. Penelitian ini dilakukan oleh Miftahur Reza Irachmat yang berjudul "*Peningkatan Perhatian Siswa Pada Program Pembelajaran Kelas III Melalui Permainan Ice Breaking di SD Negeri Gembongan Kecamatan Sentolo Kabupaten Kulon Progo*". Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan perhatian siswa pada proses pembelajaran dengan menerapkan *ice breaking*. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) penelitian ini menggunakan desain Kurt Lewin yang terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah kelas III SD Negeri Gembongan. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif kuantitatif untuk menganalisis data skala perhatian siswa dan deskriptif kualitatif untuk menganalisis hasil observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan *ice breaking* dapat meningkatkan perhatian siswa kelas III

⁴² Reni Angraini, "*Pengaruh Teknik Pembelajaran Ice Breaking Terhadap Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas III MI Masyariqul Anwar 4 Sukabumi Bandar Lampung*" (Skripsi S1 Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018)

SD Negeri Gembongan, Kulon Progo. Pada pratindakan, rata-rata skor perhatian siswa 52,4 (kategori sedang) dan hanya 4 dari 21 siswa yang memperoleh skor perhatian dalam kategori tinggi. Siklus I rata-rata skor perhatian siswa meningkat menjadi 71 (kategori tinggi) dan terdapat 15 siswa dari 20 siswa yang memperoleh skor perhatian dalam kategori tinggi. Pada siklus II rata-rata skor perhatian siswa meningkat lagi menjadi 83 (kategori sangat tinggi). Penelitian berhenti pada siklus II karena hasil yang diperoleh pada siklus II sudah memenuhi kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu 90% siswa kelas III memperoleh skor perhatian dalam kategori tinggi.⁴³

Penelitian	Persamaan	Perbedaan	
1. Adil Hidayatulloh "Peran Ice Breaking Dalam Pembelajaran SD Negeri 2 Kecamatan Wanayasa Tahun Ajaran 2014-2015"	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian ini untuk mengetahui peran ice breaking dalam pembelajaran SD Negeri 3 Wanayasa 	<ul style="list-style-type: none"> • Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. • Pengumpulan data menggunakan wawancara 	<ul style="list-style-type: none"> • Permainan Ice Breaker untuk melihat hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI • Jenis Penelitian menggunakan pendekatan Quasi Eksperiment yaitu menggunakan pretest dan posttest • Penelitian dilakukan SMP Negeri 5 Kota
2. Reni Anggaraini "Pengaruh Teknik Pembelajaran Ice Breaking Terhadap Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas III MI Masyariqul Anwar 4"	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian ini menggunakan penelitian quasi eksperiment 	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan teknik ice breaking pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan teknik tutorial/ bimbingan. 	

⁴³ Miftahur Reza "Peningkatan Perhatian Siswa Pada Program Pembelajaran Kelas III Melalui Permainan Ice Breaking di SD Negeri Gembongan Kecamatan Sentolo Kabupaten Kulon Progo" (Skripsi S1 Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, 2015)

<i>Sukabumi Bandar Lampung”</i>			Bengkulu
3. Miftahur Reza “ <i>Peningkatan Perhatian Siswa Pada Program Pembelajaran Kelas III Melalui Permainan Ice Breaking di SD Negeri Gembongan Kecamatan Sentolo Kabupaten Kulon Progo</i> ”	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian ini menggunakan teknik <i>ice breaking</i> dalam meningkatkan perhatian siswa pada program pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> • Jenis penelitian yang dipakai adalah PTK. • Teknik analisis data menggunakan statistic deskriptif kuantitatif. • Terdapat 2 siklus 	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunaka materi pada kelas VII jujur, amanah dan istiqomah

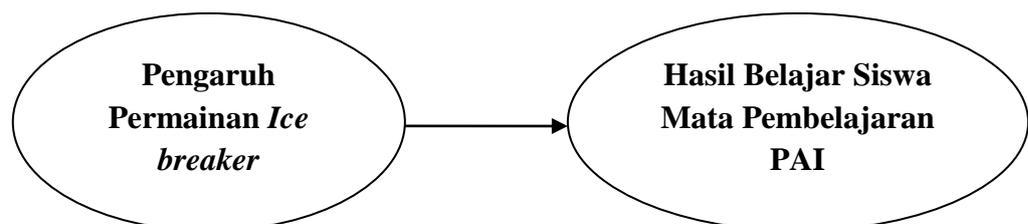
Berdasarkan hasil penelitian terdahulu menunjukkan pengaruh *ice breaker* dapat pengaruh untuk meningkatkan siswa dalam proses pembelajaran siswa dimulai dari mata pelajaran yang berbeda-beda pada kajian terdahulu. Ada sedikit yang membedakan penelitian terdahulu dengan peneliti yang akan peneliti lakukan. Oleh karena itu peneliti akan melaksanakan penelitian ini dengan jenis penelitian kuantitatif *quasi eksperimen* untuk melihat pengaruh hasil belajar siswa dengan menggunakan permainan *ice breaker* di kelas VII SMP Negeri 5 Kota Bengkulu. persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu yang digunakan yaitu *ice breaker*, sedangkan perbedaan dalam penelitian ini yaitu terletak pada mata pelajaran. Dalam memaparkan materi yang akan peneliti lakukan di dalam SMP Negeri 5 kota Bengkulu.

Peneliti akan mengambil beberapa materi tentang mata pelajaran PAI pada materi jujur, amanah dan istiqomah. Pada kelas eksperimen dan

kelas kontrol menggunakan jujur, amanah dan istiqomah atau materi yang sama hanya saja pada kelas eksperimen diberi perlakuan tentang permainan *ice breaker* sedangkan kelas kontrol tidak diberikan perlakuan seperti halnya kelas eksperimen yang dimana pada kelas kontrol materi yang dibahas pada pembelajaran seperti biasanya dalam penyampaian materi peneliti menggunakan metode ceramah. Kemudian peneliti akan memberikan *pre test* dan *post test* dikelas tersebut untuk melihat tingkat ukuran penyampaian materi yang telah disampaikan pada pembelajaran sebelumnya agar peneliti dapat melihat tingkat ukuran masing-masing siswa dalam menjawab soal yaitu berupa *pre test* dan *post test* terhadap hasil belajar siswa di kelas VII SMP Negeri 5 Kota Bengkulu.

C. Kerangka Berpikir

Untuk memudahkan dalam mencapai tujuan penelitian diperlukan kerangka berpikir, maka kerangka berpikir adalah:



D. Hipotesis

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka berpikir yang telah diuraikan di atas, maka hipotesis yang diajukan untuk penelitian adalah sebagai berikut:

- Ha : Terdapat pengaruh yang signifikan pembelajaran dengan menggunakan permainan *ice breaker* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran PAI kelas VII SMP Negeri 5 Kota Bengkulu
- Ho : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pembelajaran dengan menggunakan permainan *ice breaker* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran PAI kelas VII SMP Negeri 5 Kota Bengkulu

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini yang digunakan adalah jenis penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme yaitu yang bersifat penelitian ilmiah/scientific karena memenuhi kaidah-kaidah ilmiah yang secara empiris, obyektif, terukur, rasional, dan sistematis. Dalam penelitian kuantitatif ini data yang dipakai dalam penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik..⁴⁴

Serta pendekatan yang dilakukan yaitu menggunakan pendekatan eksperimen. desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen semu (*quasi eksperimen*). Dalam eksperimen semu terdapat kelompok eksperimen dan kelompok control yang memiliki karakteristik sama. Bedanya pada kelompok eksperimen diberi perlakuan khusus (variabel yang akan diuji akibatnya), sedangkan pada kelompok kontrol diberi perlakuan lain, atau perlakuan yang biasa dilakukan, yang akan dibandingkan hasilnya dengan perlakuan eksperimen. Desain penelitian eksperimen yang digunakan adalah desain kelompok *pretest-post test*. Di dalam desain sebelum dimulai perlakuan, kedua kelompok diberi tes awal atau *pre test* untuk mengukur kondisi awal. Selanjutnya pada kelompok eksperimen diberi perlakuan khusus dan pada kelompok

⁴⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2011), h. 7

kontrol tidak diberi. Sesudah selesai perlakuan, kedua kelompok diberi tes lagi sebagai *post test*.⁴⁵ Desain kuasi eksperimen dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3.1
Desain Penelitian *Quasi Eksperimen*

Kelas	<i>Pre Test</i>	<i>Treadment</i>	<i>Post Test</i>
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Keterangan :

- O₁ : Kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan (*pre-test*)
- O₂ : Kelas eksperimen setelah diberi perlakuan (*post-test*)
- O₃ : Kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan (*pre-test*)
- O₄ : Kelas kontrol setelah diberi perlakuan (*post-test*)
- X : Pemberian perlakuan permainan *Ice Breaker*

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2018-2019, antara bulan juli sampai agustus 2019, kemudian Tempat Penelitiannya di SMP Negeri 5 Kota Bengkulu yang berada di Jl. RE. Martadinata Pagar Dewa Kota Bengkulu.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan atau totalitas objek psikologis yang dibatasi oleh kriteria tertentu atau dengan kata lain himpunan

⁴⁵Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, h. 79

keseluruhan karakteristik dari objek yang diteliti.⁴⁶ wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁴⁷ Populasi penelitian ini menggunakan seluruh siswa/siswa SMP Negeri 5 Kota Bengkulu tahun ajaran 2018/2019.

Tabel 3.2
Populasi Siswa Kelas VII
SMP Negeri 5 Kota Bengkulu

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	VII A	11	21	32
2	VII B	14	18	32
3	VII C	16	16	32
4	VII D	13	19	32
5	VII E	16	16	32
6	VII F	15	17	32
7	VII G	18	13	31
8	VII H	18	15	33
9	VII I	18	15	33
Jumlah Total Siswa				289

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.⁴⁸ Sampel dalam penelitian ini adalah kelas VII A sebagai kelas eksperimen dan kelas VII C sebagai

⁴⁶ Sedarmayanti dan Syarifudin Hidayat, *Metodologi Penelitian*, (Bandung: Mandar Maju, 2011), h. 121

⁴⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif & R&D*, h. 80

⁴⁸ Etta Mamang Sangadji dan Sopiah, *Metodologi Penelitian Pendekatan Praktis dalam Penelitian*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2010), h. 185

kelompok kontrol yang diambil secara *purposive sampling*.⁴⁹ Dari keseluruhan kelas VII SMP Negeri 5 Kota Bengkulu masing-masing kelas VII A berjumlah 32 siswa dan kelas VII C berjumlah 32 siswa.

D. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yaitu sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi adalah melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat lebih dekat kegiatan yang dilakukan. Observasi atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung.⁵⁰

Observasi digunakan untuk mengamati secara langsung kondisi objek penelitian dan untuk mengetahui pelaksanaan proses belajar mengajar pada mata pelajaran PAI di kelas VII SMP Negeri 5 Kota Bengkulu. Cara memperoleh datanya adalah peneliti mengadakan pengamatan secara langsung penerapan permainan *Ice Breaker* di dalam kelas tersebut.

b. Tes

Tes sebagai instrumen pengumpul data adalah serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang

⁴⁹ Cholid Narbuko dan Abu Achmadi, *Metodologi Penelitian* h. 114

⁵⁰ Sudaryono, *Metode Penelitian Pendidikan*, h. 87

dimiliki individu atau kelompok. Tes diberikan peneliti ketika kelas sudah diberikan perlakuan. Tes diberikan kepada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan tes objektif. Tes objektif terdiri dari beberapa bentuk yaitu: jawaban singkat, benar salah, menjodohkan dan pilihan ganda. Dalam penelitian ini menggunakan tes dengan bentuk pilihan ganda. Hal ini untuk melihat perbedaan antara hasil belajar PAI pada kelas yang *ice breaker* dengan hasil belajar PAI yang menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan *ice breaker*. Tes dalam penelitian ini berupa pre test dan post test:

1) *Pre-test*

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

2) *Post-test*

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

c. 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.⁵¹

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

Dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data yang objektif tentang: sejarah berdiri SMP Negeri 5 Kota Bengkulu letak geografis sekolah, struktur sekolah, keadaan siswa, dan guru serta keadaan sarana dan prasarana.

E. Instrumen Pengumpulan Data

1. Definisi Operasional Variabel

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik sebuah kesimpulan.⁵²

Dalam penelitian ini terdapat dua macam variabel yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y):

a. Variabel Bebas (X)

Variabel bebas merupakan variabel yang menjelaskan atau yang mempengaruhi variabel yang lain. variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau

⁵¹ Sudaryono, *Metode Penelitian Pendidikan*, h. 89-90

⁵² Sudaryono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2016), h.

timbulnya variabel terikat. Jadi, variabel bebas (X) yaitu permainan *ice breaker* yang mana dalam pembelajaran ini guru akan menerapkan permainan *ice breaker* di dalam kelas.

b. Variabel Terikat (Y)

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

2. Kisi-Kisi Instrumen

Tabel 3.3
Kisi-Kisi Instrumen

Kompetensi Dasar	Indikator	Nomor Butir Soal	Jumlah Soal
1.5 Menyakini bahwa jujur, amanah, dan istiqomah adalah perintah agama 2.5 Menghayati perilaku jujur, amanah, dan istiqomah dalam kehidupan sehari-hari.	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan pengertian jujur, makna jujur, contoh jujur dan perilaku jujur sesuai dengan Q.S Al-Baqarah : 42 dan hadis yang terkait 	1, 2, 3, 4, 5, 6	30 Butir
3.5 Memahami makna perilaku jujur, amanah dan istiqomah 4.5 Menyajikan makna perilaku jujur, amanah dan istiqomah dan hadis terkait	<ul style="list-style-type: none"> Menyebutkan pengertian amanah, makna amanah, contoh perilaku amanah, sebagai implementasi dari Q.S Al-Anfal: 27 dan hadis terkait 	7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 19, 20, 21, 23, 25, 28, 29.	

	<ul style="list-style-type: none"> menyebutkan pengertian istiqamah, makna istiqamah, contoh perilaku istiqamah sebagai implementasi Q.S Al-Ahqaf: 13 	17, 18, 22, 24, 26, 30	
--	--	------------------------	--

F. Teknik Validitas dan Reliabilitas Data

1. Teknik Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau keshahihan. Suatu instrumen yang valid atau sah mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah. Suatu instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan. Untuk mengetahui kevalidan alat ukur tersebut, dilakukan dengan mengkorelasikan skor butir soal tersebut dengan skor yang diperoleh koefisien dihitung dengan rumus korelasi *Product Moment*.⁵³ Dengan simpangan sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X \cdot \sum Y)}{\sqrt{(N \cdot \sum x^2 - (\sum X)^2) (N \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

⁵³ Misbahuddin dan Iqbal Hasan, *Analisis Data Penelitian Dengan Statistik Edisi Ke-2*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), h. 15

Keterangan:

- r_{xy} : Koefisien Korelasi Variabel x dan y
 N : Jumlah sampel
 $\sum x$: Jumlah seluruh skor x
 $\sum y$: Jumlah seluruh skor y
 $\sum xy$: Perkalian antara x dan y
 $\sum x^2$: Total skor x^2
 $\sum y^2$: Total skor y^2

Dalam rangka untuk mengetahui baik tidaknya suatu soal adanya uji coba (*try out*) suatu soal validitas suatu item. Untuk itu soal terlebih dahulu diuji cobakan kepada 28 siswa di luar sampel yakni diujikan dikelas VII B SMP Negeri 5 Kota Bengkulu. pelaksanaan uji validitas soal dilakukan kepada 28 siswa sebagai responden yang terdiri dari 30 soal tentang pelaksanaan permainan *ice breaker* (variabel X). Hasilnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.5
Pengujian Validitas Item Soal No. 3

No	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	0	12	0	144	0
2	0	19	0	361	0
3	1	27	1	729	27
4	0	18	0	324	0
5	1	29	1	841	29
6	1	26	1	676	26
7	1	26	1	676	26
8	1	27	1	729	27
9	1	28	1	784	28
10	1	25	1	625	25
11	1	27	1	729	27

12	1	28	1	784	28
13	1	21	1	441	21
14	1	21	1	441	21
15	1	24	1	576	24
16	1	22	1	484	22
17	1	29	1	841	29
18	0	27	0	729	0
19	1	25	1	625	25
20	1	26	1	676	26
21	1	18	1	324	18
22	1	29	1	841	29
23	1	25	1	625	25
24	1	28	1	784	28
25	1	23	1	529	23
26	1	25	1	625	25
27	0	14	0	196	0
28	0	11	0	121	0
Σ	22	660	26	16260	559

Berdasarkan tabel di atas, dapat dicari validitas soal nomor 3 dengan menggunakan rumus product moment sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \Sigma XY - (\Sigma X \cdot \Sigma Y)}{\sqrt{(N \cdot \Sigma x^2 - (\Sigma X)^2) (N \cdot \Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2)}}$$

$$r_{xy} = \frac{28(559) - (22)(660)}{\sqrt{[28(22) - (22)^2] - [28(16280^2) - 660^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{15652 - 14520}{\sqrt{(616 - 484)[455280 - 435600]}}$$

$$r_{xy} = \frac{1132}{\sqrt{(1132) \cdot (19680)}}$$

$$r_{xy} = \frac{1132}{\sqrt{2597760}}$$

$$r_{xy} = \frac{1132}{1612}$$

$$r_{xy} = 0,702$$

Melalui perhitungan di atas, diketahui nilai r_{xy} sebesar 0,702 untuk mengetahui validitasnya, maka dilanjutkan dengan melihat tabel

nilai koefisien “*r*” *Product moment* dengan terlebih dahulu mencari “*db*” atau derajat bebasnya dengan rumus:

$$db = N - 2$$

$$db = 28 - 2$$

$$= 26$$

Dengan melihat table nilai “*r*” *product moment*, ternyata *db* sebesar 26 pada taraf 5% sebesar 0,388. Adapun nilai *r*_{tabel} dengan taraf signifikan 5% validitas soal dengan 0,388 ($r_{xy} \geq 0,388$), maka data tersebut dapat dikatakan valid. Berdasarkan hasil hitung, diketahui r_{xy} ($0,702 \geq 0,388$). Maka item soal nomor 3 dinyatakan valid.

Pengujian item selanjutnya, dapat dilakukan dengan cara yang sama seperti pengujian item nomor 3 dan selanjutnya dilakukan dengan cara yang sama seperti item soal nomor 1. Adapun uji validitas angket secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.6
Hasil Uji Validitas Soal Secara Keseluruhan

No Item Soal	r hitung	r tabel (taraf signifikan 5%)	Keterangan
1	0,37	0,388	Tidak Valid
2	0,523	0,388	Valid
3	0,702	0,388	Valid
4	0,4813	0,388	Valid
5	0,459	0,388	Valid
6	0,597	0,388	Valid
7	0,435	0,388	Valid
8	0,308	0,388	Tidak Valid
9	0,585	0,388	Valid
10	0,705	0,388	Valid
11	0,176	0,388	Tidak Valid

12	0,754	0,388	Valid
13	0,777	0,388	Valid
14	0,515	0,388	Valid
15	0,475	0,388	Valid
16	0,371	0,388	Tidak Valid
17	0,425	0,388	Valid
18	0,353	0,388	Tidak Valid
19	0,332	0,388	Tidak Valid
20	0,022	0,388	Tidak Valid
21	0,563	0,388	Valid
22	0,316	0,388	Tidak Valid
23	0,685	0,388	Valid
24	0,427	0,388	Valid
25	0,463	0,388	Valid
26	0,46	0,388	Valid
27	0,408	0,388	Valid
28	-0,044	0,388	Tidak Valid
29	0,502	0,388	Valid
30	0,142	0,388	Tidak Valid

Berdasarkan perhitungan uji validitas soal dari keseluruhan yang berjumlah 30 item, hanya 10 item yang tidak valid yaitu item pada nomor 1, 8, 11, 16, 18, 19, 20, 22, 28, 30. Dan 20 item yang valid pada nomor 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 10, 12, 13, 14, 15, 17, 21, 23, 24, 25, 26, 27, dan 29.

2. Teknik Reliabilitas

Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan bahwa suatu alat pengukur dipakai dua kali untuk mengukur gejala yang sama dan hasil pengukuran yang diperoleh relatif konsisten, maka alat pengukur tersebut reliabel. Dengan kata lain reliabilitas menunjukkan konsistensi suatu alat pengukur di dalam mengukur gejala yang sama. berhubungan dengan keajegan atau ketetapan hasil pengukuran.

Maksudnya suatu instrument yang reliable akan menunjukkan hasil pengukuran yang sama walaupun digunakan dalam waktu yang berbeda.

Untuk mengetahui realibilitas soal, peneliti menggunakan *Single Test-Single Trial* dengan menggunakan formula Spearman-Brown Model Genap-Ganjil. Pilihan jawaban untuk setiap pertanyaan hanya ada dua jawaban. Misalnya jawaban benar diisi dengan nilai 1 dan jawaban salah diisi dengan nilai 0. Untuk mengetahui soal-soal di atas reabil atau tidak dapat dilihat langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Menjumlahlah skor-skor yang dimiliki oleh item yang bernomor ganjil.
- b. Menjumlahlah skor-skor yang dimiliki oleh item yang bernomor genap.
- c. Mencari (menghitung) angka indeks korelasi “r” product moment, antara variabel X (item soal yang bernomor ganjil) dengan variabel Y (item soal yang bernomor genap) yaitu r_{xy} dan $r = \frac{11}{12}$.

hasil perhitungannya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.7
Uji Reliabilitas Soal Tes

No	Skor Item Bernomor		X ²	Y ²	XY
	Ganjil (X)	Genap (Y)			
1	5	8	25	64	40
2	10	9	100	81	90
3	14	13	196	169	182
4	9	9	81	81	81

5	14	15	196	225	210
6	13	13	169	169	169
7	14	12	196	144	168
8	15	12	225	144	180
9	15	13	225	169	195
10	14	11	196	121	154
11	13	14	169	196	182
12	15	13	225	169	195
13	13	8	169	64	104
14	14	7	196	49	98
15	14	10	196	100	140
16	14	8	196	64	112
17	15	14	225	196	210
18	14	13	196	169	182
19	13	13	169	169	169
20	14	12	196	144	168
21	10	8	100	64	80
22	14	15	196	225	210
23	14	11	196	121	154
24	14	14	196	196	196
25	12	11	144	121	132
26	14	11	196	121	154
27	7	7	49	49	49
28	5	6	25	36	30
Total Σ	352	310	4648	3620	4034

Untuk mencari koefisien korelasi antara item kelompok ganjil (X) dan kelompok genap (Y) yaitu dengan menggunakan rumus *product moment* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \Sigma XY - (\Sigma X \cdot \Sigma Y)}{\sqrt{(N \cdot \Sigma x^2 - (\Sigma X)^2)(N \cdot \Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2)}}$$

$$r_{xy} = \frac{28(4034) - (352)(310)}{\sqrt{[28(4648) - (352)^2][28(3620) - (310)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{(112952) - (109120)}{\sqrt{[130144 - 123904] \cdot [101360 - 96100]}}$$

$$r_{xy} = \frac{3832}{\sqrt{(6240) \cdot (5260)}}$$

$$r_{xy} = \frac{3832}{\sqrt{32822400}}$$

$$r_{xy} = \frac{3832}{5729}$$

$$r_{xy} = 0,669$$

Jadi dapat disimpulkan bahwa nilai r_{xy} antara kelompok ganjil (X) dan genap (Y) sebesar 0,669. Kemudian dilanjutkan dengan mencari reabilitas soal tes secara keseluruhan digunakan rumus *Spearman Brown* yaitu:

$$r_{11} = \frac{2(r_{xy})}{(1 + r_{xy})}$$

$$r_{11} = \frac{2(0,669)}{(1 + 0,669)}$$

$$r_{11} = \frac{1,338}{1,669}$$

$$r_{11} = 0,80$$

Perhitungan realibitas soal dilakukan dengan cara mengkonsultasikan koefisien realibilitas hitung dengan nilai kritik atau standar realibilitas.

Adapun kriteria nilai reliabilitas instrumen adalah sebagai berikut:

Tabel 3.8
Kriteria Alfa

Interval Koefisien	Tingkat Reliabilitas
> 0,90	<i>Very Highly Reliable</i>
0,80 – 0,90	<i>Highly Reliable</i>
0,70 – 0,80	<i>Reliable</i>
0,60 – 0,70	<i>Marginally/Minimally Reliable</i>
< 0,60	<i>Unacceptably Low Reliable</i>

adapun nilai kritik untuk reliabilitas soal adalah 0,60. Artinya, apabila koefisien reliabilitas hitung lebih besar atau sama dengan 0,60, maka soal tersebut dapat dikatakan reliabel.

Berdasarkan hasil hitung, dapat diperoleh koefisien reliabilitas tes sebesar 0,80. Koefisien reliabilitas tes 0,80 ternyata lebih besar dari 0,70 pada tabel kriteria alfa. Dengan demikian maka tes hasil belajar pada mata pelajaran PAI tersebut dinyatakan sebagai hasil belajar yang reliabel.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Pada suatu penelitian telah dibuat hipotesis yang perlu dibuktikan kebenarannya.

Adapun tahap-tahap analisis data pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Uji Pra Syarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data adalah bentuk pengujian tentang kenormalan distribusi data. Tujuan dari uji adalah untuk mengetahui apakah data yang terambil merupakan data terdistribusi normal atau tidak.⁵⁴ Uji normalitas yang dilakukan dengan rumus chi kuadrat (hitung) yaitu teknik statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis bila dalam populasi terdiri atas dua atau lebih kelas dimana data berbentuk nominal dan sampelnya besar⁵⁵, yaitu sebagai berikut: Menggunakan uji chi kuadrat (x^2 hitung)

$$x^2 = \sum_{I=1}^K \frac{(f^o - fh)^2}{fh}$$

Keterangan:

$x^2 =$	Chi kuadrat
$f^o =$	Frekuensi yang observasi
$fh =$	Frekuensi yang diharapkan

b. Uji Homogenitas

Setelah diketahui data hasil penelitian maka akan dilanjutkan dengan pengujian homogenitas. Uji homogen sangat diperlukan untuk membuktikan data dasar yang akan diolah. Pengujian homogenitas berfungsi apakah kedua kelompok populasi

⁵⁴ Misbahuddin dan Iqbal Hasan, *Analisis Data Penelitian Dengan Statistik Edisi Ke-2*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), h. 278

⁵⁵ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 107

itu bersifat homogen atau heterogen. Yang dimaksud dengan uji homogenitas adalah pengujian mengenai sama tidaknya variabel-variabel dua buah distribusi atau lebih. Uji homogenitas yang digunakan pada penelitian ini adalah uji Fisher dengan rumus sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{Varians Terbesar}}{\text{Varians Terkecil}}$$

Jika $F_{\text{hitung}} \geq F_{\text{tabel}}$, maka tidak homogen

Jika $F_{\text{hitung}} \leq F_{\text{tabel}}$, maka homogen

Kesimpulan:

Tidak homogen : analisis uji komparatif tidak dapat dilakukan

Homogen : analisis uji komparatif dapat dilanjutkan.

2. Uji Analisis

Untuk mengukur kegiatan X dan Y dan membuktikan hasil penelitian tentang pengaruh permainan *ice breaker* dalam meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran PAI Kelas VII SMP Negeri 5 Kota Bengkulu.

Untuk menguji komparasi data ratio atau interval, dari hasil tes yang sudah dilakukan oleh peneliti di kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan rumus:

$$T_{\text{hitung}} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan :

n_1 dan n_2 : Jumlah sampel

\bar{x}_1 : Rata-rata sampel ke-1

\bar{x}_2 : Rata-rata sampel ke- 2

s_1^2 : Varians sampel ke- 1

s_2^2 : Varian sampel ke-2⁵⁶

Jika $t_{\text{tabel}} \geq t_{\text{hitung}}$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak

guna uji komparatif adalah untuk menguji kemampuan generalisasi (signifikansi hasil penelitian yang berupa pertandingan keadaan variabel dari dua rata-rata sampel).

⁵⁶Sugiyono, *Statistik Untuk Penelitian*, h. 138

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Wilayah

1. Sejarah Berdirinya SMP Negeri 5 Kota Bengkulu

SMP Negeri 5 Kota Bengkulu didirikan pada tahun 1982 yang dibangun di atas tanah seluas 1.119 m² dengan luas bangunan 1728 m³, dan mempunyai jumlah siswa ± 920 orang siswa dan tenaga pengajar ± 53 orang guru dan memiliki jumlah ruangan sebanyak 24 ruangan. Memiliki letak sekolah yang sangat strategis di Kota Bengkulu beralamat di Jalan RE. Martadinata II Pagar Dewa Kecamatan Selebar Kota Bengkulu. SMP Negeri 5 Kota Bengkulu memiliki kegiatan-kegiatan ekstrakurikuler sebagai penunjang kreatifitas siswa dalam membangun jiwa mental dan kedisiplinan siswa mulai dari kegiatan RISMA, Olahraga, Pramuka, Paskibra, Drum Band, UKS, PMR dan lain-lainnya.

2. Visi dan Misi SMP Negeri 5 Kota Bengkulu

Visi : Unggul dalam bidang akademik dan non akademik

Misi : a. Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif dan efisien
b. Menumbuh semangat berkompetensi dalam bidang iptek
c. Menanamkan kesadaran berperilaku terpuji

kepada seluruh warga sekolah.

- d. Membantu siswa dalam mengembangkan potensi diri untuk beraktivitas dengan optimal, efisien, dan berdaya guna.
- e. Menumbuhkan penghayatan terhadap agama dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.
- f. Menerapkan manajemen berpartisipatif dengan melibatkan seluruh warga sekolah dan komite.

3. Tujuan SMP Negeri 5 Kota Bengkulu

- a) Meningkatkan motivasi guru dan siswa sesuai dengan tuntunan program yang berkualitas.
- b) Mengupayakan pemenuhan kebutuhan sarana pendidikan dan program pendidikan untuk mendukung proses KBM melalui pembangunan, perbaikan dan pengembangan sarana dan prasarana sekolah.
- c) Meningkatkan pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler unggulan yang sesuai dengan potensi minat siswa.

4. Keadaan Siswa SMP Negeri 5 Kota Bengkulu

Dilihat dari data siswa 3 (tiga) tahun terakhir, maka keadaan siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1
Data Siswa SMP Negeri 5 Kota Bengkulu

Tahun Ajaran	Kelas VII		Kelas VIII		Kelas IX		Jumlah (Kls. VII + VIII + IX)	
	Jml Siswa	Jumlah Rombel	Jml Siswa	Jumlah Rombel	Jml Siswa	Jumlah Rombel	Jml Siswa	Jumlah Rombel
2016/2017	298 org	9	336 org	9 1	322 org	9 rbl	956 org	27 rbl
2017/2018	290 org	9	297 org	9	325 org	9 rbl	912 org	28 rbl
2018/2019	288 org	9	305 org	9	321 org	9 rbl	914 org	28 rbl

5. Jumlah Guru

SMP Negeri 5 Kota Bengkulu ini terdiri dari 53 guru. Adapun rinciannya sebagai berikut:

Tabel 4.2
Data Jumlah Guru SMP Negeri 5 Kota Bengkulu

No	Nama	Jenis Kelamin		Pendidikan	Mata Pelajaran	Pegawai
		L	P			
1	Rumi Atenah, S.Pd, MM		√	S2	Matematika	PNS
2	Candra Ismanto, S.Pd	√		S1	Bahasa Inggris	PNS
3	Nurita, S.Pd		√	S1	Matematika	PNS
4	Iskandar, S.Pd, M.TPd	√		S2	Bahasa Inggris	PNS
5	Satriyana, S.Pd		√	S1	Ilmu Pendidikan	PNS
6	Drs. BambangS, M.Pd	√	√	S2	TP	PNS
7	Hj. Sumarsih, S.Pd		√	S2	Bahasa Inggris	PNS
8	Zaleka, S.Pd		√	S1	Bahasa Indonesia	PNS
9	Hj. Pujiarti, S.Pd		√	S1	Biologi	PNS
10	Harjono, S.Pd	√		S1	Bahasa Indonesia	PNS
11	Yunizar, S.Pd		√	S1	PPKN	PNS

12	Hj. Wirda, S.Pd.I		√	S1	PAI	PNS
13	Hj. Latifah, A.Md		√	D3	Matematika	PNS
14	Triyatna, S.Pd	√		S1	IPA. Fisika	PNS
15	Rodhiah, S.Pd		√	S1	Bahasa Indonesia	PNS
16	Dra. Rita. ZA		√	S1	Geografi	PNS
17	Rukini, S.Pd.I		√	S1	PAI	PNS
18	Warjana, S.Pd	√		S1	Matematika	PNS
19	Tismiwati, S.Pd		√	S1	Seni Budaya	PNS
20	Selmi Huda, S.Pd		√	S1	Matematika	PNS
21	Subandi, S.Pd	√		S1	Penjas	PNS
22	Linda Hismimurti, S.Pd		√	S1	Bahasa Indonesia	PNS
23	Hj. Zulfa Linda, S.Pd		√	S1	PKN	PNS
24	Erlawati, S.Pd		√	S1	PKN	PNS
25	Yeni Trini		√	D1	Matematika	PNS
26	Suparman		√	S1	IPS	PNS
27	Elidarni, S.Pd		√	S1	Mulok	PNS
28	Susi Wesra, S.Pd		√	S1	IPS	PNS
29	Asikin, S.Pd	√		S1	Penjaskes	PNS
30	Erni Yanti, S.Pd		√	S1	PKN	PNS
31	Maslim Duwirna, S.Pd		√	S1	Matematika	PNS
32	Juliarti, S.Pd		√	S1	IPA	PNS
33	Netty Hani Harahap, S.Sn		√	S1	Seni Musik	PNS
34	Yeni Novrianti, S.Pd		√	S1	Bahasa Inggris	PNS
35	Tinty Ariani, M.Pd.I		√	S1	PAI	PNS
36	Osnawati, M.Pd		√	S1	Bahasa Indonesia	PNS
37	Yalman, S.Pd		√	S1	Bahasa Indonesia	PNS
38	Letri Noprianti, S.Pd		√	S1	BP/BK	PNS
39	Elvi Silismi, S.Pd		√	S1	Bahasa Indonesia	PNS

40	Wiwik Wulmi, S.Pd		√	S1	Fisika	PNS
41	Teten Marlana, S.Pd		√	S1	BK	PNS
42	Zen Bardadi, S.Pd	√		S1	IPS	PNS
43	Herlenayati, S.Pd		√	S1	Geografi	PNS
44	Tri Suryapuji, S.Pd		√	S1	Bahasa Indonesia	PNS
45	Desmi Hartati, S.Pd. I		√	S1	PAI	PNS
46	Nafrianti, S.Pd		√	S1	Pendidikan Seni	PNS
47	Dwi Apura Meity, S.Pd		√	S1	Bahasa Inggris	PNS
48	Jayu Marsus, S.Pd	√		S1	Bahasa Indonesia	PNS
49	Lopi Herianti, S.Ag		√	S1	PAI	PNS
50	Fetty Kurnia Dewi, S.Pd		√	S1	Bahasa Inggris	PNS
51	Hesti Yeni Pratika, S.Pd		√	S1	Matematika	PNS
52	Erna Sulistia, S.Pd		√	S1	Ekonomi	PNS
53	Asep Novriansyah, S.Pd	√		S1	Penjaskes	PNS

6. Sarana dan Prasarana

Terdapat beberapa sarana dan prasarana yang menunjang proses pembelajaran di SMP Negeri 5 Kota Bengkulu meliputi: 1) ruang belajar, 2) ruang kepala sekolah, 3) ruang guru dan staff TU, 4) perpustakaan, 5) ruang UKS, 6) Masjid lingkungan SMP Negeri 5 Kota Bengkulu, 7) Kamar mandi/WC, 8) proyektor, 9) meja, 10) kursi, 11) Lab. IPA dll.

B. Hasil Penelitian

1. Hasil *Pretest*

a. Nilai *Pretest* Kelas VII A

Pemberian *pretest* dilakukan sebelum peneliti melakukan penelitian menggunakan permainan *ice breaker* di dalam kelas. *Pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan sebagai tolak ukur penentuan sampel dalam penelitian. Adapun hasil *pretest* yang dilakukan oleh peneliti.

Selanjutnya dimasukkan ke dalam tabulasi frekuensi, untuk mencari mean rata-rata (\bar{X}). Adapun tabulasi perhitungan sebagai berikut:

Tabel 4.3
Perhitungan Nilai Mean *Pretest* Siswa Kelas VII A

X	F	Fx
85	1	85
80	3	240
75	2	150
70	5	350
65	6	390
60	6	360
55	5	275
Jumlah	28	1850

Keterangan:

Kolom 1 adalah nilai (X)

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

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

Dari hasil *pretest* siswa kelas VII A, terdapat 3 orang siswa yang memperoleh nilai yang mencapai KKM 77

$$X = \frac{\sum Fx}{N} = \frac{1850}{28} = 66$$

$$SD = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N}} = \sqrt{\frac{2018}{28}} = \sqrt{72,02} = 8,48$$

Selanjutnya menetapkan kelompok atas, tengah, dan bawah

dengan memasukkan ke dalam rumus sebagai berikut:

—————→ Atas/Tinggi

$$M + I.SD = 66 + 8,48 = 74,48$$

—————→ Tengah/Sedang

$$M - I.SD = 66 - 8,48 = 57,52$$

—————→ Bawah/Rendah

Tabel 4.4
Frekuensi Hasil *Pretest* Siswa Kelas VII A

No	Nilai <i>Pretest</i>	Kategori	Frekuensi	%
1	74,48 ke atas	Atas/Tinggi	6	21,40%
2	57,52 - 74,48	Tengah/ Sedang	17	60,71%
3	57,52 ke bawah	Bawah/ Rendah	5	17,85%
Jumlah			28	100%

Keterangan:

Kolom 1 adalah nomor

Kolom 2 adalah rentang nilai pretest siswa kelas VII A

Kolom 4 adalah kategori rentang

Kolom 4 adalah banyaknya siswa yang mendapat nilai tersebut

Kolom 5 adalah (%) data yang diketahui dari $\frac{\text{jumlah frekuensi}}{\text{jumlah siswa}} \times 100$

Dari analisis diatas dapat disimpulkan bahwa kelas VII A, terdapat : 6 siswa dikelompok atas/tinggi (21,40%), 17 siswa dikelompok tengah/sedang (60,71%), dan 5 siswa dikelompok bawah/rendah (17,85 %).

b. Nilai *Pretest* Kelas VII C

Setelah perhitungan pada *pretest* kelas VII A selanjutnya dimasukkan kedalam tabulasi frekuensi, guna mencari mean rata-rata (\bar{X}). Adapun tabulasi perhitungan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.5
Perhitungan Nilai Mean *Pretest* Siswa Kelas VII C

Y	F	Fy
80	2	160
75	3	225
70	3	210
65	7	455
60	5	300
55	6	330
50	2	100
Jumlah	28	1780

Keterangan:

Kolom 1 adalah nilai (Y)

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

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

Dari hasil *pretest* siswa kelas VII C, terdapat 2 orang siswa yang memperoleh nilai yang mencapai KKM 77.

$$\bar{X} = \frac{\sum Fx}{N} = \frac{1780}{28} = 63,57$$

$$SD = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N}} = \sqrt{\frac{1943}{28}} = \sqrt{69,39} = 8,33$$

Selanjutnya menetapkan kelompok atas, tengah, dan bawah dengan memasukkan ke dalam rumus sebagai berikut:

—————→ Atas/Tinggi

$$M + 1.SD = 63,57 + 8,33 = 71,9$$

—————→ Tengah/Sedang

$$M - I.SD = 63,57 - 8,33 = 55,24$$

—————→ Bawah/Rendah

Tabel 4.6
Frekuensi Hasil *Pretest* Siswa Kelas VII A

No	Nilai <i>Pretest</i>	Kategori	Frekuensi	%
1	71,9 ke atas	Atas/Tinggi	5	17,85%
2	55,24 - 71,9	Tengah/ Sedang	15	53,57%
3	55,24 ke bawah	Bawah/ Rendah	8	28,57%
Jumlah			28	100%

Keterangan:

Kolom 1 adalah nomor

Kolom 2 adalah rentang nilai pretest siswa kelas VII A

Kolom 4 adalah kategori rentang

Kolom 4 adalah banyaknya siswa yang mendapat nilai tersebut

Kolom 5 adalah (%) data yang diketahui dari $\frac{\text{jumlah frekuensi}}{\text{jumlah siswa}} \times 100$

Dari analisis diatas dapat disimpulkan bahwa kelas VII C, terdapat : 5 siswa dikelompok atas/tinggi (17,85%), 15 siswa dikelompok tengah/sedang (53,57%), dan 8 siswa dikelompok bawah/rendah (28,57 %).

2. Uji Normalitas Data

a. Uji Normalitas Distribusi Data (X)

1) Menentukan nilai tertinggi dan terendah

$$\text{Nilai Tertinggi} = 85$$

$$\text{Nilai terendah} = 55$$

2) Menentukan rentang (R)

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

$$= 85 - 55$$

$$= 30$$

$$\begin{aligned}
 3) \text{ Banyak Kelas (K)} &= 1 + 3,3 \log n \\
 &= 1 + 3,3 \log 30 \\
 &= 1 + 3,3 (1,477) \\
 &= 1 + 4,87 \\
 &= 5,87 \text{ (dibulatkan)} \\
 &= 6
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 4) \text{ Panjang kelas} &= \frac{\text{rentang kelas}}{k} \\
 &= \frac{30}{6} = 5
 \end{aligned}$$

Tabel 4.7
Distribusi Frekuensi Skor Baku Variabel X

No	Interval	F	Xi	Xi ²	Fxi	Fxi ²
1	55-59	5	57	3249	285	16245
2	60-64	6	62	3844	372	23064
3	65-69	6	67	4489	402	26934
4	70-74	5	72	5184	360	25920
5	75-79	2	77	5929	154	11858
6	80-84	3	82	6724	246	20172
7	85-89	1	87	7569	87	7569
Σ		28	504	36988	1906	131762

5) Mencari mean dengan rumus:

$$\begin{aligned}
 X &= \frac{\sum FXi}{n} \\
 &= \frac{1906}{28} \\
 &= 68,07
 \end{aligned}$$

6) Menentukan simpangan baku

$$S = \sqrt{\frac{n \cdot \sum FXi^2 - (\sum FXi)^2}{n \cdot (n - 1)}}$$

$$\begin{aligned}
 S &= \sqrt{\frac{28.131762 - (1906)^2}{28 \cdot (28 - 1)}} \\
 S &= \sqrt{\frac{3689336 - 3632836}{28 \cdot 27}} \\
 S &= \sqrt{\frac{56500}{756}} \\
 S &= \sqrt{74,73} \\
 S &= 8,6
 \end{aligned}$$

7) Membuat daftar frekuensi yang diharapkan dengan jalan sebagai berikut:

- a) Membuat batas kelas, yaitu angka skor kiri kelas interval pertama dikurang 0,5 dan kemudian angka skor kanan kelas interval ditambah 0,5 sehingga didapatkan: 54,5/ 59,5/ 64,5/ 69,5/ 74,5/ 79,5/ 84,5/ 89,5.
- b) Mencari nilai Z skor untuk batas kelas interval dengan rumus:

$$\begin{aligned}
 Z &= \frac{\text{Banyak kelas} - X}{S} \\
 Z_1 &= \frac{54,5 - 68,07}{8,6} = \frac{-13,57}{8,6} = 1,55 \\
 Z_2 &= \frac{59,5 - 68,07}{8,6} = \frac{-8,57}{8,6} = 0,99 \\
 Z_3 &= \frac{64,5 - 68,07}{8,6} = \frac{-3,57}{8,6} = 0,41 \\
 Z_4 &= \frac{69,5 - 68,07}{8,6} = \frac{1,43}{8,6} = 0,16 \\
 Z_5 &= \frac{74,5 - 68,07}{8,6} = \frac{6,43}{8,6} = 0,74 \\
 Z_6 &= \frac{79,5 - 68,07}{8,6} = \frac{11,43}{8,6} = 1,32 \\
 Z_7 &= \frac{84,5 - 68,07}{8,6} = \frac{16,43}{8,6} = 1,91
 \end{aligned}$$

$$Z_8 = \frac{89,5 - 68,07}{8,6} = \frac{21,43}{8,6} = 2,49$$

c) Mencari luar 0 s/d Z dari tabel kurva normal dengan menggunakan angka-angka untuk batal kelas. Sehingga batas kelas: 0,4394/ 0,3389/ 0,1591/ 0,0636/ 0,2703/ 0,4066/ 0,4719/ 0,4936.

d) Mencari luas setiap kelas interval dengan jalan mengurangi angka-angka 0-Z , yaitu angka baris pertama dikurangi baris kedua, angka baris kedua dikurangi angka baris ketiga dan seterusnya, kecuali untuk angka pada barus tengah ditambah.

$$0,4394 - 0,3389 = 0,1005$$

$$0,3389 - 0,1591 = 0,2298$$

$$0,1591 - 0,0636 = 0,0955$$

$$0,0636 + 0,2703 = 0,3339$$

$$0,2703 - 0,4066 = 0,1363$$

$$0,4066 - 0,4719 = 0,0653$$

$$0,4719 - 0,4936 = 0,0217$$

e) Mencari frekuensi yang diharapkan (Fe) dengan cara mengalikan luas tiap interval dengan jumlah responden (28)

$$0,1005 \times 28 = 2,814$$

$$0,2298 \times 28 = 6,4344$$

$$0,0955 \times 28 = 2,674$$

$$0,3339 \times 28 = 9,3492$$

$$0,1363 \times 28 = 3,8164$$

$$0,0653 \times 28 = 1,8284$$

$$0,0217 \times 28 = 0,6076$$

Tabel 4.8
Frekuensi yang Diharapkan
Dari Hasil Pengamatan (Fo) untuk Variabel X

No	Batas Kelas	Z	Luas 0-Z	Luas Tiap Kelas Interval	Fe	Fo
1	54,5	1,55	0,4399	0,1005	2,814	5
2	59,5	0,99	0,3389	0,2298	6,434	6
3	64,5	0,41	0,1591	0,0955	2,674	6
4	69,5	0,16	0,0636	0,3339	9,349	5
5	74,5	0,74	0,2703	0,1363	3,816	2
6	79,5	1,32	0,4066	0,0653	1,828	3
7	84,5	1,91	0,4719	0,0217	0,607	1
8	89,5	2,49	0,4936			

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

$$\begin{aligned}
 X^2 &= \sum_{i=1}^K \frac{(fo - fe)^2}{fe} \\
 &= \frac{(5-2,814)^2}{2,814} + \frac{(6-6,434)^2}{6,434} + \frac{(6-2,674)^2}{2,674} + \frac{(5-9,349)^2}{9,349} + \frac{(2-3,816)^2}{3,816} + \frac{(3-1,828)^2}{1,828} - \\
 &\quad \frac{(1-0,607)^2}{0,607} \\
 &= 1,69 + 0,02 + 4,1 + 2,02 + 0,8 + 0,75 + 0,25 \\
 &= 9,63
 \end{aligned}$$

b. Uji Normalitas Distribusi Data (Y)

1) Menentukan nilai tertinggi dan terendah

$$\text{Nilai tertinggi} = 80$$

$$\text{Nilai terendah} = 50$$

2) Menentukan rentang (R)

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

$$= 80 - 50$$

$$= 30$$

$$3) \text{ Banyak kelas} = 1 + 3,3 \log n$$

$$= 1 + 3,3 \log 30$$

$$= 1 + 3,3 (1,477)$$

$$= 1 + 4,87$$

$$= 5,87 \text{ (dibulatkan)}$$

$$= 6$$

$$4) \text{ Panjang kelas} = \frac{\text{rentang kelas}}{k}$$

$$= \frac{30}{6}$$

$$= 5$$

Tabel 4.9
Distribusi Frekuensi Skor Baku Variabel Y

No	Interval	F	Yi	Yi ²	Fyi	Fyi ²
1	50-54	2	52	2704	104	5408
2	55-59	6	57	3249	342	19494
3	60-64	5	62	3844	310	19220
4	65-69	7	67	4489	469	31423
5	70-74	3	72	5184	216	15552
6	75-79	3	77	5929	231	17787
7	80-84	2	82	6724	164	13448
Σ		28	469	32123	1836	122332

5) Mencari Mean dengan rumus:

$$\begin{aligned} X &= \frac{\Sigma FYi}{n} \\ &= \frac{1836}{28} \\ &= 65,6 \end{aligned}$$

6) Menentukan Simpangan Baku

$$S = \sqrt{\frac{n \cdot \sum FYi^2 - (\sum FYi)^2}{n \cdot (n - 1)}}$$

$$S = \sqrt{\frac{28.122332 - (1836)^2}{28 \cdot (28 - 1)}}$$

$$S = \sqrt{\frac{3425296 - 3370896}{28 \cdot 27}}$$

$$S = \sqrt{\frac{54400}{756}}$$

$$S = \sqrt{71,95}$$

$$S = 8,48$$

7) Membuat daftar frekuensi dengan jalan sebagai berikut:

- a) Membuat batas kelas, yaitu angka skor kiri kelas interval pertama dikurangi 0,5 dan kemudian angka skor kanan kelas interval ditambah 0,5 sehingga didapatkan: 49,5/ 54,5/ 59,5/ 64,5/ 69,5/ 74,5/ 79,5/ 84,5.
- b) Mencari nilai Z skor untuk batas kelas interval dengan rumus:

$$Z = \frac{\text{Banyak kelas} - X}{S}$$

$$Z_1 = \frac{49,5 - 65,6}{8,48} = \frac{-16,1}{8,48} = 1,89$$

$$Z_2 = \frac{54,5 - 65,6}{8,48} = \frac{-11,1}{8,48} = 1,30$$

$$Z_3 = \frac{59,5 - 65,6}{8,48} = \frac{-6,1}{8,48} = 0,71$$

$$Z_4 = \frac{64,5 - 65,6}{8,48} = \frac{0,98}{8,48} = 0,11$$

$$Z_5 = \frac{69,5 - 65,6}{8,48} = \frac{3,9}{8,48} = 0,45$$

$$Z_6 = \frac{74,5 - 65,6}{8,48} = \frac{8,9}{8,48} = 1,04$$

$$Z7 = \frac{79,5 - 65,6}{8,48} = \frac{13,9}{8,48} = 1,63$$

$$Z8 = \frac{84,5 - 65,6}{8,48} = \frac{18,9}{8,48} = 2,22$$

c) Mencari luas 0 s/d Z dari tabel kurva normal dengan menggunakan angka-angka untuk batas kelas. Sehingga batas kelas: 0,4706/ 0,4032/ 0,2611/ 0,0438/ 0,1736/ 0,3508/ 0,4484/ 0,4868.

d) Mencari luas kelas interval dengan jalan mengurangkan angka-angka 0-Z, yaitu angka baris pertama dikurangi baris kedua, angka baris kedua dikurangi angka baris ketiga dan seterusnya, kecuali untuk angka pada baris tengah ditambah.

$$0,4706 - 0,4032 = 0,0674$$

$$0,4032 - 0,2611 = 0,1421$$

$$0,2611 - 0,0438 = 0,2173$$

$$0,0438 + 0,1736 = 0,2174$$

$$0,1736 - 0,3508 = 0,1772$$

$$0,3508 - 0,4484 = 0,0976$$

$$0,4484 - 0,4868 = 0,0384$$

e) Mencari frekuensi yang diharapkan (Fe) dengan cara mengalikan luas tiap interval dengan jumlah responden(28).

$$0,0674 \times 28 = 1,8872$$

$$0,1421 \times 28 = 3,9788$$

$$0,2173 \times 28 = 6,0844$$

$$0,2174 \times 28 = 6,0872$$

$$0,1772 \times 28 = 4,9616$$

$$0,0976 \times 28 = 2,7328$$

$$0,0384 \times 28 = 1,0752$$

Tabel 4.10
Frekuensi yang Diharapkan
Dari Hasil Pengamatan (Fo) untuk Variabel Y

No	Batas Kelas	Z	Luas 0-Z	Luas Tiap Kelas Interval	Fe	Fo
1	49,5	1,89	0,4706	0,0674	1,887	2
2	54,5	1,3	0,4032	0,1421	3,978	6
3	59,5	0,71	0,2611	0,2173	6,084	5
4	64,5	0,11	0,0438	0,2174	6,0872	7
5	69,5	0,45	0,1736	0,1772	4,9616	3
6	74,5	1,04	0,3508	0,0976	2,7328	3
7	79,5	1,63	0,4484	0,0384	1,0752	2
8	84,5	2,22	0,4868			

$$\begin{aligned}
 X^2 &= \sum_{i=1}^K \frac{(fo - fe)^2}{fe} \\
 &= \frac{(2-1,887)^2}{1,887} + \frac{(6-3,978)^2}{3,978} + \frac{(5-6,084)^2}{6,084} + \frac{(7-6,0872)^2}{6,0872} + \frac{(3-4,9616)^2}{4,9616} + \frac{(3-2,7328)^2}{2,7328} - \\
 &\quad \frac{(2-1,0752)^2}{1,0752} \\
 &= 0,006 + 1,02 + 0,19 + 0,13 + 0,77 + 0,02 + 0,79 \\
 &= 2,92
 \end{aligned}$$

Perhitungan uji normalitas dilakukan dengan cara membandingkan nilai X^2 tabel pada taraf signifikansi d.f = k - 1 = 7 - 1 = 6 dengan taraf signifikansi di dapat X^2 tabel = 12,592 dengan kriteria pengujian sebagai berikut:

Jika $X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel}$ maka distribusi normal dan sebaliknya jika $X^2_{hitung} \geq X^2_{tabel}$ maka distribusi data tidak normal. Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas variabel X memiliki $X^2_{hitung} = 9,63$ sedangkan perhitungan uji normalitas variabel Y memiliki $X^2_{hitung} = 2,92$. Dari data tersebut, ternyata variabel X maupun variabel Y memiliki nilai X^2_{hitung} lebih kecil dari nilai X^2_{tabel} . Maka dapat disimpulkan, data pada variabel X dan Y dinyatakan berdistribusi normal.

3. Uji Homogenitas Data

Rata-rata kemampuan pretest kedua kelas tersebut seimbang atau sama yang mana pada kelas VII A memperoleh rata-rata 66 sedangkan kelas VII C memperoleh rata-rata 63,57. Untuk lebih membuktikan maka dilakukan uji homogenitas dengan uji "F". Pengujian homogen ini dilakukan untuk mengetahui apakah kedua data kelompok bersifat homogen atau tidak, sehingga diketahui bahwa kemampuan kedua kelas sama dan bisa dijadikan sebagai sampel penelitian. Adapun perhitungan sebagai berikut:

- a. Mencari Varians (S_1) Kelas A

$$\begin{aligned} S_i^2 &= \frac{N \sum x^2 - (\sum x)^2}{N \cdot (n - 1)} \\ &= \frac{28(124250) - (1850)^2}{28 \cdot (28 - 1)} \\ &= \frac{3479000 - 3422000}{28 \cdot 27} \\ &= \frac{57000}{756} \\ S_i &= \sqrt{75,39} \\ &= 8,68 \end{aligned}$$

- b. Mencari Varians (S_i) Kelas C

$$\begin{aligned}
Si^2 &= \frac{N \sum y^2 - (\sum y)^2}{N \cdot (n - 1)} \\
&= \frac{28(115100) - (1780)^2}{28 \cdot (28 - 1)} \\
&= \frac{3222800 - 3168400}{28 \cdot 27} \\
&= \frac{54400}{756} \\
Si &= \sqrt{71.95} \\
&= 8,48
\end{aligned}$$

c. Mencari Homogenitas terhadap uji (F)

$$\begin{aligned}
F &= \frac{SiB}{SiK} \\
&= \frac{8,48}{8,68} = 0,97
\end{aligned}$$

Varians kemampuan pretest kelas A = 8,68 dan kelas B = 8,4. Dari perhitungann uji “F” diperoleh $F_{hitung} = 0,97$ untuk pembilang $n - 1 = 28 - 1 = 27$ dan penyebut $n - 1 = 28 - 1 = 27$, diperoleh F_{tabel} untuk $\alpha = 5\%$ adalah $F = 1,90$ sehingga $F_{hitung} < F_{tabel}$ ($0,97 < 1,93$), maka dapat dinyatakan sebagai sampel penelitian.

4. Hasil Posttest

a. Nilai Posttest Kelas VII A

Pemberian post test dilakukan pada akhir pembelajaran untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menerima yang telah dipelajari atau setelah siswa diberi perlakuan dengan tujuan untuk mengukur hasil akhir siswa pada pembelajaran PAI materi amanah, jujur, dan istiqamah. Adapun hasil nilai post test yang telah dilakukan dapat dilihat pada lampiran.

Selanjutnya dimasukkan ke dalam tabulasi frekuensi, guna mencari mean rata-rata (\bar{X}). Adapun tabulasi perhitungan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.11
Perhitungan Nilai Mean *Posttest* Siswa Kelas VII A

X	F	Fx
90	2	180
85	6	510
80	11	880
75	3	225
70	3	210
65	3	195
Jumlah	28	2200

Keterangan:

Kolom 1 adalah nilai (X)

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

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

Dari hasil *posttest* siswa kelas VII A, terdapat 19 orang siswa yang berhasil tuntas mencapai KKM.

$$\bar{X} = \frac{\sum Fx}{N} = \frac{2200}{28} = 78,57$$

$$SD = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N}} = \sqrt{\frac{1200}{28}} = \sqrt{42,85} = 6,54$$

Selanjutnya menetapkan kelompok atas, tengah, dan bawah

dengan memasukkan ke dalam rumus sebagai berikut:

—————→ Atas/Tinggi

$$M + 1.SD = 78,57 + 6,54 = 85,11$$

—————→ Tengah/Sedang

$$M - I.SD = 78,57 - 6,54 = 72,03$$

—————→ Bawah/Rendah

Tabel 4.12
Frekuensi Hasil *Posttest* Siswa Kelas VII A

No	Nilai <i>Posttest</i>	Kategori	Frekuensi	%
1	85,11 ke atas	Atas/ Tinggi	2	7,14%
2	72,03 - 85,11	Tengah/ Sedang	20	71,42%
3	72,03 ke bawah	Bawah / Rendah	6	21,42%
Jumlah			28	100%

Keterangan:

Kolom 1 adalah nomor

Kolom 2 adalah rentang nilai pretest siswa kelas VII A

Kolom 4 adalah kategori rentang

Kolom 4 adalah banyaknya siswa yang mendapat nilai tersebut

Kolom 5 adalah (%) data yang diketahui dari $\frac{\text{jumlah frekuensi}}{\text{jumlah siswa}} \times 100$

Dari analisis diatas dapat disimpulkan bahwa kelas VII A, terdapat : 2 siswa dikelompok atas/tinggi (7,14%), 20 siswa dikelompok tengah/sedang (71,42%), dan 6 siswa dikelompok bawah/rendah (21,42 %).

b. Nilai *Posttest* Kelas VII C

Setelah perhitungan pada lampiran selanjutnya dimasukkan ke dalam tabulasi frekuensi, guna mencari mean rata-rata (\bar{X}). Adapun tabulasi perhitungan sebagai berikut:

Tabel 4.13
Perhitungan Nilai Mean *Posttest* Siswa Kelas VII C

Y	F	Fy
85	2	170
80	3	240
75	6	450
70	7	490

65	5	325
60	4	240
55	1	55
Jumlah	28	1970

Keterangan:

Kolom 1 adalah nilai (Y)

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

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

Dari hasil posttest siswa kelas VII C, terdapat 5 orang siswa yang berhasil tuntas mencapai KKM.

$$X = \frac{\sum Fx}{N} = \frac{1970}{28} = 70,35$$

$$SD = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N}} = \sqrt{\frac{1646,43}{28}} = \sqrt{58,80} = 7,66$$

Selanjutnya menetapkan kelompok atas, tengah, dan bawah dengan memasukkan ke dalam rumus sebagai berikut:

—————→ Atas/Tinggi

$$M + I.SD = 70,35 + 7,66 = 78,01$$

—————→ Tengah/Sedang

$$M - I.SD = 70,35 - 7,66 = 62,69$$

—————→ Bawah/Rendah

Tabel 4.14
Frekuensi Hasil Post Test Siswa Kelas VII C

No	Nilai Posttest	Kategori	Frekuensi	%
1	78,01 ke atas	Atas/ Tinggi	5	17,85%
2	62,69 - 78,01	Tengah/ Sedang	18	64,28%
3	62,69 ke bawah	Bawah / Rendah	5	17,85%
Jumlah			28	100%

Keterangan:

Kolom 1 adalah nomor

Kolom 2 adalah rentang nilai pretest siswa kelas VII A

Kolom 4 adalah kategori rentang

Kolom 4 adalah banyaknya siswa yang mendapat nilai tersebut

Kolom 5 adalah (%) data yang diketahui dari $\frac{\text{jumlah frekuensi}}{\text{jumlah siswa}} \times 100$

Dari analisis diatas dapat disimpulkan bahwa kelas VII C, terdapat : 5 siswa dikelompok atas/tinggi (17,85%), 18 siswa dikelompok tengah/sedang (64,28%), dan 5 siswa dikelompok bawah/rendah (17,85 %).

5. Analisis Data

Pada rumusan masalah, yaitu apakah ada pengaruh antara penggunaan permainan *ice breaker* dengan tanpa permainan *ice breaker* terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 5 Kota Bengkulu, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.15
Hasil Belajar Siswa Yang Menggunakan Permainan Ice Breaker
Dan Dengan Tanpa Menggunakan Permainan Ice Breaker

No	X	Y	X	X ²	Y	Y ²
1	80	80	0,72	6400	9,65	6400
2	80	75	0,72	6400	4,65	5625
3	85	85	5,72	7225	14,65	7225
4	85	80	5,72	7225	9,65	6400
5	90	70	10,72	8100	-0,35	4900
6	80	75	0,72	6400	4,65	5625
7	85	70	5,72	7225	-0,35	4900
8	70	65	-9,28	4900	-5,35	4225
9	85	70	5,72	7225	-0,35	4900
10	90	75	10,72	8100	4,65	5625
11	75	65	-4,28	5625	-5,35	4225
12	80	70	0,72	6400	-0,35	4900
13	65	75	-14,28	4225	4,65	5625
14	80	70	0,72	6400	-0,35	4900
15	80	65	0,72	6400	-5,35	4225

16	85	75	5,72	7225	4,65	5625
17	80	70	0,72	6400	-0,35	4900
18	75	60	-4,28	5625	-10,35	3600
19	80	75	0,72	6400	4,65	5625
20	80	85	0,72	6400	14,65	7225
21	85	80	5,72	7225	9,65	6400
22	70	60	-9,28	4900	-10,35	3600
23	70	60	-9,28	4900	-10,35	3600
24	75	65	-4,28	5625	-5,35	4225
25	65	55	-14,28	4225	-15,35	3025
26	80	60	0,72	6400	-10,35	3600
27	80	70	0,72	6400	-0,35	4900
28	85	65	5,72	7225	-5,35	4225
Jumlah	2220	1970		177200		140250

Berdasarkan tabel diatas, maka langkah selanjutnya data tersebut dimasukkan ke dalam rumus perhitungan test “t” dengan langkah awal yaitu mencari mean X dan Y. Adapun hasil perhitungan adalah sebagai berikut:

a) Mencari mean variabel X dan Y

1) Mencari mean variabel x

$$\text{Mean X} = \frac{Fx}{N} = \frac{2220}{28} = 79,28$$

2) Mencari mean variabel Y

$$\text{Mean Y} = \frac{Fy}{N} = \frac{1970}{28} = 70,35$$

b) Mencari standar deviasi nilai variabel X dan variabel Y

1) Mencari standar deviasi variabel X

$$SD = \sqrt{\frac{\sum x^2}{n}} = \sqrt{\frac{1200}{28}} = \sqrt{42,85} = 6,54$$

2) Mencari standar deviasi variabel Y

$$SD = \sqrt{\frac{\sum y^2}{n}} = \sqrt{\frac{1646,43}{28}} = \sqrt{58,50} = 7,66$$

c) Mencari variabel X dan Y

1) Mencari varian hasil belajar siswa kelas VII A yang menggunakan permainan *ice breaker*

$$\begin{aligned} S^2 &= \frac{N \sum x^2 - (\sum x)^2}{n \cdot (n - 1)} = \frac{28(177200) - (2220)^2}{28 \cdot (28 - 1)} \\ &= \frac{4961600 - 4928400}{28 \cdot 27} = \frac{33200}{756} = 43,91 \end{aligned}$$

$$SI^2 = \sqrt{43,91}$$

$$SI = 6,62$$

2) Mencari varian hasil belajar siswa kelas VII C yang tanpa menggunakan permainan *ice breaker*

$$\begin{aligned} S^2 &= \frac{N \sum x^2 - (\sum x)^2}{n \cdot (n - 1)} = \frac{28(140250) - (1970)^2}{28 \cdot (28 - 1)} \\ &= \frac{3927000 - 3880900}{28 \cdot 27} = \frac{46100}{756} = 60,97 \end{aligned}$$

$$SI^2 = \sqrt{60,97}$$

$$SI = 7,80$$

d) Mencari interpretasi terhadap t

$$\begin{aligned} T &= \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}} = \frac{79,28 - 70,35}{\sqrt{\frac{43,91}{28} + \frac{60,97}{28}}} \\ &= \frac{8,93}{\sqrt{\frac{104,88}{28}}} = \frac{8,93}{3,745} = \frac{8,93}{1,93} = 4,62 \end{aligned}$$

Sebelum dikonsultasikan dengan *t* tabel ditentukan dahulu df atau $df = (N_1 + N_2) - 2 = (28 + 28) - 2 = 54$. Berdasarkan

perhitungan diatas, apabila dikonsultasikan dengan t_{tabel} dengan df 54 (56-2) pada taraf signifikan 5% yaitu 2,005. Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ (4,62 > 2,005) yang berarti hipotesis kerja (H_a) dalam penelitian ini diterima, yaitu terdapat pengaruh permainan *ice breaker* dalam meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran PAI kelas VII SMP Negeri 5 Kota Bengkulu.

C. Pembahasan

Permainan *ice breaker* 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 breaker* ini suasana yang sangat membosankan akan menjadi semangat lagi.

Berdasarkan data penelitian yang telah dianalisis, maka dapat diketahui bahwa peneliti berperan langsung menjadi guru PAI di Kelas VII pada materi tentang berperilaku amanah, jujur, dan istiqamah. Siswa kelas VII A sebagai objek yang berjumlah 28 orang siswa yang diberikan perlakuan berupa permainan *ice breaker* dan siswa kelas VII C sebagai objek penelitian yang diberi tanpa perlakuan permainan *ice breaker*.

Sebelum dilakukan perlakuan diadakan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa akan materi yang diujikan. Dalam mengerjakan

pretest ini siswa pada umumnya hanya mengerjakan soal sesuai dengan kemampuan seadanya. Adapun prestasi yang diperoleh berupa rata-rata nilai *pretest* kelas VII A adalah diperoleh berupa rata-rata nilai *pretest* kelas VII A adalah 66 dan kelas VII C adalah 63,57 lalu ditentukan kategori atas, tengah dan bawah. Bila dilihat dari rata-rata *pretest* kedua kelas tersebut tidak terdapat perbedaan signifikan (sama). Untuk membuktikan apakah prestasi *pretest* kedua kelompok bersifat homogen atau tidak, maka dilakukan uji varians (homogenitas). Dari uji homogenitas (Uji "F") diperoleh hasil $F_{hitung} < F_{tabel}$ ($0,97 < 1,93$) maka varians data *pretest* bersifat homogen (sama). Sehingga dapat dikaitkan kemampuan kedua kelas sama dan dapat dijadikan sebagai sampel penelitian berdasarkan uji normalitas.

Setelah kemampuan *pretest* diperoleh, maka langkah selanjutnya adalah melakukan pembelajaran dengan permainan *ice breaker* pada kelas VII A dan tanpa penggunaan permainan *ice breaker* di kelas VII C. Sehingga diperoleh posttest pada siswa kelas VII A dengan rata-rata hasil belajar yaitu 78,57. Bila dilihat dari frekuensi hasil belajar PAI terdapat 2 siswa dikelompokkan atas/tinggi (7,14%), 20 siswa dikelompokkan tengah/sedang (71,42%), dan 6 siswa dikelompokkan rendah (21,42%). Sedangkan pada kelas VII C rata-rata hasil belajar berhitung siswa yaitu 70,35 bisa dilihat dari frekuensi hasil belajar siswa terdapat 5 orang dikelompokkan atas tinggi (17,85%), 18 siswa dikelompokkan tengah/sedang (64,28%) dan 5 siswa dikelompokkan rendah (17,85%).

Untuk lebih membuktikannya dilakukan uji “t” berdasarkan dari hasil pengujian uji “t” yang dilakukan, diperoleh $t_{hitung} = 4,62$ sedangkan t_{tabel} dengan df 54 (56-2) pada taraf signifikan 5% yaitu 2,005. Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,62 > 2,005$). Yang berarti kerja (H_a) dalam peneltii ini diterima, yaitu terdapat pengaruh penggunaan *ice breaker* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas VII SMP Negeri 5 Kota Bengkulu.

Sedangkan hipotesis nihil (H_0) dalam penelitian ini ditolak, yaitu tidak terdapat pengaruh permainan *ice breaker* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas VII SMP Negeri 5 Kota Bengkulu.

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

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh permainan ice breaker terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PAI kelas VII di SMP Negeri 5 Kota Bengkulu. dengan dibuktikan dari hasil pengujian uji “t” berdasarkan dari hasil pengujian uji “t” yang dilakukan, diperoleh $t_{hitung} = 4,62$ sedangkan t_{tabel} dengan df 54 (56-2) pada taraf signifikan 5% yaitu 2,005. Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,62 > 2,005$) yang berarti hipotesis kerja (H_a) dalam penelitian ini diterima, yaitu terdapat pengaruh permainan *ice breaker* dalam meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran PAI kelas VII SMP Negeri 5 Kota Bengkulu.

B. Saran

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

1. Bagi kepala sekolah SMP Negeri 5 Kota Bengkulu diharapkan mendukung dan meningkatkan para dewan guru dalam penggunaan permainan ice breaker pada mata pelajaran apapun agar siswa merasa semangat belajar dan para siswa tidak jenuh dalam belajar dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Bagi seorang guru hendaknya selalu melakukan kegiatan-kegiatan dalam pembelajaran yang mampu meningkatkan semangat siswa

dalam belajar dan menjadikan siswa menjadi semangat dalam belajar sehingga siswa menjadi lebih aktif, inovatif, kreatif dalam belajar dan membuat siswa menyenangkan pelajaran dengan diterapkan *ice breaker* di sekolah.

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

DAFTAR PUSTAKA

- Angraini, Reni. 2015. *“Pengaruh Teknik Pembelajaran Ice Breaking Terhadap Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas III MI Masyariqul Anwar 4 Sukaumi Bandar Lampung”*. UIN Raden Intan Lampung.
- Dimiyati. Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Fanani, Achmad. No. 11 Oktober 2010. *“Ice Breaking Dalam Proses Belajar Mengajar”*
- Hidayatullah, Adil. 2015. *“Peran Ice Breaking Dalam Pembelajaran SD Negeri 02 Tempuran Wanyasa Tahun Ajaran 2014-2015”* Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Minarti, Sri. 2016. *Ilmu Pendidikan Islam Fakta Teoretis-Filosofis & Aplikatif-Normatif*. Jakarta: AMZAH
- Misbahuddin. Hasan, Iqbal. 2013. *Analisis Data Penelitian Dengan Statistik Edisi Ke-2*. Jakarta: Bumi Aksara
- Narbuko, Cholid dan Achmadi, Abu. 2009. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara
- Nata, Abuddin. 2010. *Ilmu Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Nanda Hidayatullah, Syah. JPTM. Volume 01 Nomor 02 (Tahun 2013) *Penerapan Ice Breaking Pada Proses Belajar Mengajar Siswa Kelas X TPM SMK Negeri 7 Surabaya Pada Mata Pelajaran K3*.
- Ramayulis. 2015. *Filsafat Pendidikan Islam Analisis Filosofis Sistem Pendidikan Islam*. Jakarta: Radar Jaya Offset
- Reza, Miftahur. 2015. *Peningatan Perhatian Siswa Paa Program Pembelajaran Kelas III Melalui Permainan Ice Breaking di SD Negeri Gembongan Kecamatan Sentolo Kabupaten Kulon Progo”*. UNY
- Sangadji Mamang Etta dan Sopiah. 2010. *Metodologi Penelitian Pendekatan Praktis dala Penelitian*. Yogyakarta: Andi Offset
- Setyosari, Punaji. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta: Prenada Media Group
- Sedarmayanti. Hidayat, Syarifuddin. 2011. *Metodologi Penelitian*. Bandung: Mandar Maju
- Siregar, Syofian. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif Dolengkapi Dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS*. Jakarta: Kencana

- Sudaryono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2013. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Soenarno, Adi. 2005. *Ice Breaking Permainan Atraktif dan Edukatif*. Yogyakarta: Andi Offset
- Sunarto. 2012. *Ice Breaker dalam Pembelajaran Aktif*. Surakarta: Cakrawala Media
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta:
- Tafsir, Ahmad. 1994 *Ilmu Pendidikan Dalam Perspektif Islam*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Umar, Bukhari. 2010. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: AMZAH
- Undang-Undang SISDIKNAS Sistem Pendidikan Nasional*. 2012. Bandung: Fokusindo Mandiri.
- Zamroni, M Rosidi. 2013. *Rancang Bangunan Aplikasi Permainan Untuk Pembelajaran Anak-Anak Menggunakan HTML 5*. Jurnal: Teknika