**BAB 1**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Belajar merupakan proses manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi, keterampilan, dan sikap. belajar juga merupakan suatu aktivitas yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan dalam dirinya melalui pelatihan atau pengalaman.[[1]](#footnote-1) Dengan kata lain seseorang dikatakan telah belajar kalau sudah terdapat perubahan tingkah laku dalam dirinya.

Secara umum, seseorang melakukan aktivitas belajar karena ada motivasi sebagai dasar penggeraknya dalam keinginannya untuk belajar. Seperti menurut Winkel*,* bahwa motivasi adalah motif yang sudah menjadi aktif pada saat tertentu.[[2]](#footnote-2) Dimana motif tersebut bergerak pada diri individu untuk melakukan tujuan yang ia harapkan. Oleh karena itu peranan motivasi belajar sangat penting menentukan siswa dalam keinginannya untuk belajar dan semangat mengaktualisasikan dirinya dalam belajar. sebagaimana motivasi Allah SWT yang diberikan kepada-Nya dalam sebuah firman :

Artinya :“Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu , “ berilah kelapangan di dalam majelis-majelis , maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberikan kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, “ berdirilah kamu, “ maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha teliti terhadap apa yang kamu kerjakan.” (QS. Al-Mujadalah ; (58) : 11).[[3]](#footnote-3)

Salah satu mata pelajaran yang dipelajari di pendidikan formal sekolah menengah pertama (SMP) yaitu Pendidikan Agama Islam. Pendidikan agama Islam menurut Ahmad D Marimba dalam bukunya Fhaturrahman adalah bimbingan pendidik terhadap perkembangan jasmani, rohani terdidik menuju kepada terbentuknya kepribadian utama menurut ukuran-ukuran Islam.[[4]](#footnote-4) artinya pendidikan agama Islam sebagai acuan untuk membentuk kepribadian yang islami melalui pendidikan menurut aturan-aturan islam.

Penjelasan di atas, dapat kita cermati bahwa manusia dan makhluk hidup lain membutuhkan dunia untuk mengembangkan dan melangsungkan hidupnya. Dengan kegiatan belajar atau menyesuaikan diri, maka berbagai cara mereka gunakan sebagai pembelajaran diri, salah satunya ialah dengan pembelajaran yang terdapat di Sekolah.

Keberhasilan dalam proses pembelajaran tentu dipengaruhi oleh banyak faktor diantaranya: guru, siswa, kurikukulum, lingkungan belajar dan sebagainya.Dari segi siswa, belajar dialami dalam satu proses yaitu mental, dimana bahan belajarnya berupa alam, hewan, tumbuhan, manusia dan bahan yang telah terhimpun dalam buku-buku pelajaran. Dari segi guru pembelajaranlebih menekankan pada tahapan menyiapkan, tahapan dimana seorang guru mengenal anak, mengatur pembelajaran yang sesuai untuk anak didiknya, serta perancangan pembelajaran yang lain. “guru sebagai pengelola kegiatan belajar mengajar memiliki tugas yang tidak mudah, karena ia merupakan faktor yang besar pengaruhnya tehadap pencapaian kualitas pembelajaran yang baik.

Pembelajaran yang terjadi di kelas biasanya seorang guru mempunyai target kurikulum yang dibebankan oleh pihak sekolah dan harus selesai disampaikan kepada siswa dalam kurun waktu yang telah ditentukan dan relatif singkat, dengan target tersebut maka dapat dipastikan siswa akan merasa jenuh, bosan dan kurang bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. yang mana, faktor tersebut bermula dari proses pembelajaran yang tidak menarik dan tidak menyenangkan sehingga menimbulkan rendahnya motivasi siswa dalam mengikuti mata pelajaran pendidikan agama islam. Siswa tidak fokus dalam pembelajaran yang kemudian tidak lagi memperhatikan guru saat belajar.

Kondisi seperti ini, tentu guru harus pandai-pandai menggunakan seni mengajar dengan mengubah gaya mengajar, menggunakan media pembelajaran, atau mengubah pola interaksi dengan maksud menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.[[5]](#footnote-5) Dan salah satu cara dalam membantu menciptakan suasana yang menyenangkan ialah dengan menggunakan *ice breaking*.

Penggunaan *ice breaking* ini salah satu pendukung dalam pembelajaran yang memulihkan proses pembelajaran dari yang membosankan menjadi ceria dan menyenangkan. Siswa dibuat rileks saat melakukan *ice breaking* dan tidak terlalu tegang dalam proses pembelajaran. Dimana penggunaan *ice breaking* ini menghasilkan penyegaran terhadap peserta didik untuk kembali antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian, dengan judul “**PENGARUH PENGGUNAAN *ICE BREAKING* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMP 1 CIKANDE KABUPATEN SERANG “**

1. **Identifikasi Masalah**

Seorang guru dalam pembelajaran harus pandai-pandai menggunakan seni mengajar dengan memberikan dorongan atau stimulus yang menyenangkan peserta didik, khususnya dalam pembelajaran pendidikan agama islam yang tidak selamanya siswa menerima penjelasan dari guru yang monoton. Maka dari uraian di atas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya motivasi belajar siswa
2. Target kurikulum yang disampaikan secara singkat membuat siswa jenuh
3. Siswa kurang fokus dalam proses pembelajaran
4. **Perumusan Masalah**
5. Berapa besar motivasi belajar siswa di kelas VIII kelas eksperimen SMP Negeri 1 Cikande?
6. Berapa besar motivasi belajar siswa kelas VIII kelas kontrol SMP Negeri 1 Cikande ?
7. Apakah ada pengaruh penggunaan *ice breaking* terhadap motivasi belajar siswa di kelas VIII eksperimen SMP Negeri 1 Cikande?
8. **Pembatasan Masalah**

Dari beberapa masalah yang peneliti hadapi di atas, bahwa peneliti membatasi masalah pada proses pembelajaran yang menjadikan faktor kurang semangat siswa dalam belajar.

1. **Tujuan Penelitian**

Dengan mengacu pada perumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui berapa besar motivasi belajar siswa di kelas VIII eksperimen SMP Negeri 1 Cikande.
2. Untuk mengetahui berapa besar motivasi belajar siswa di kelas VIII kontrol SMP Negeri 1 Cikande.
3. Untuk mengetahui adanya*ice breaking*ini dapat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di kelas VIII eksperimen SMP Negeri 1 Cikande
4. **Manfaat Penelitian**

Dengan tercapainya tujuan di atas manfaat yang diharapkan yaitu:

1. Diharapkan bagi siswa dalam proses pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan dan antusias sehingga dapat menghayati nilai-nilai ajaran yang terkandung di dalam ajaran agama islam serta mengikuti proses pembelajaran dengan kondusif .
2. Diharapkan bagi guru melakukan proses pembelajaran yang menyenangkan dan membuat siswa tidak tegang dalam melakukan aktivitas belajar agar interaksi guru dan siswa berjalan dengan baik dan harmonis.
3. Diharapkan bagi peneliti dapat menambah wawasan dalam inovasi pembelajaran PAI khususnya menjadi bekal ketika hendak terjun di dunia pendidikan.
4. **Sistematika Pembahasan**

Penulisan proposal ini penulis membuat 5 bab, dengan sistematika penulis sebagai berikut :

Bab kesatu Pendahuluan, meliputi : Latar Belakang, Identifikasi Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Masalah, dan Manfaat Penelitian.

Bab kedua Landasan Teoritis yang di dalamnya ,Taktik Pembelajaran, Macam-macam taktik pembelajaran, Penggunaan *Ice Breaking* terhadap motivasi siswa. Pengertian *Ice Breaking*, Kegunaan *Ice Breaking*, Jenis-jenis *Ice Breaking*, Contoh Permainan *Ice Breaking*, Waktu yang Tepat Melakukan *Ice Breaking,*Syarat-syarat *Ice Breaking,* Teori Belajar, Pengertian Motivasi Belajar, Jenis-Jenis Motivasi Belajar, Prinsip-Prinsip Motivasi Belajar, dan Teknik-Teknik Memotivasi Siswa Dalam Belajar.

Bab ketiga metodologi penelitian, membahas tentang tempat, metode penelitian, populasi dan sampel penelitian, instrumen penelitian, hipotesis penelitian dan teknik analisis data.

Bab keempat Deskripsi Hasil Penelitian, yang meliputi deskripsi hasil, uji persyaratan analisis, pengujian hipotesis dan pembahasan hasil penelitian.

Bab kelima yaitu Penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran.

**BAB II**

**LANDASAN TEORITIS, KERANGKA BERPIKIR DAN PENGAJUAN HIPOTESIS PENELITIAN**

1. **Landasan Teori**
2. **Taktik Mengajar**
3. Pengertian Taktik Mengajar

Taktik mengajar merupakan taktik seorang guru dalam melaksanakan metode dan teknik pembelajaran tertentu yang bersifat individual.[[6]](#footnote-6) Misalnya ketika guru menggunakan metode ceramah diiringi dengan menggunakan taktik humor atau misalnya yang lain yang dapat mendukung proses pembelajaran.

1. Macam-macam Taktik Mengajar

Terdapat beberapa taktik yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. taktik yang dapat digunakan meliputi : taktik klasik, taktik teknologis, taktik personalisasi dan taktik interaksional.

11

1. Taktik mengajar Klasik

Proses pengajaran dengan taktik klasik merupakan penyampaian materi dari masa lampau untuk diketahui anak. Dalam arti menurunkan nilai-nilai lama kepada generasi berikutnya.

8

1. Taktik mengajar teknologis

Taktik mengajar teknologis lebih menekankan kepada penguasaan kompetensi siswa secara individual. Dimana, bahan pelajaran disesuaikan dengan kesiapan belajar siswa dan juga siswa belajar dengan menggunakan teknologi.

1. Taktik mengajar personalisasi

Taktik ini berdasarkan atas minat, pengalaman, dan pola perkembangan mental siswa. Dimana dominasi pengajaran boleh ditentukan oleh siswa dalam memaksimalkan perkembangan emosional dan penyesuaian diri .

1. Taktik mengajar interaksional

Peranan guru dan siswa dalam taktik mengajar interaksional sama-sama dominan. Artinya guru dan murid saling ketergantungan dalam memodifikasi pembelajaran sehingga timbul adanya dialog antar siswa dan guru. [[7]](#footnote-7)

Dari macam-macam taktik pembelajaran di atas seorang guru dapat menggunakannya sesuai dengan kapasitas dalam pembelajaran dalam arti menyesuaikan dengan kurikulum serta materi pelajaran yang akan dilaksanakan.

1. ***ICE BREAKING***
2. Pengertian *Ice Breaking*

*Ice breaking* secara bahasa berasal dari dua kata*ice* dan *breaking* yang dalam kamus besar Bahasa Inggris *ice* berarti es dan *Breaking* berarti memecahkan.[[8]](#footnote-8) Dapat disatukan *ice breaking* mempunyai arti memecahkan es.

Di dalam dunia pendidikan lebih didasarkan pada makna konotatif yaitu memecahkan kebekuan. Bedanya kalo di dunia teknik memecahkan kebekuan “es”, sementara dalam dunia pendidikan lebih diartikan sebagai memecahkan kebekuan “suasana”.[[9]](#footnote-9) Dalam arti memulihkan suasana yang hening dan penuh kejenuhan menjadi kembali bersemangat.   
Istilah *ice breaking* sering muncul pada forum-forum pelatihan institusi atau perusahaan. Namun, jarang sekali digunakan dalam kelas. Padahal, kelas adalah tempat untuk melatih siswa-siswa agar mudah menerima informasi materi dari guru.[[10]](#footnote-10)*Ice breaking* bisa dilakukan di dalam kelas, maupun di luar kelas, sesuai dengan *space* ruang yang diperlukan.

Menurut Adi Soenarno *ice breaking* yang artinya “memecah es” memiliki makna penghancur suasana yang beku. Dimana ketika terjadi kejenuhan peserta didik suasana perlu disegarkan kembali.[[11]](#footnote-11)Di mana dalam proses pembelajaran di setiap harinya siswa dituntut untuk siap belajar dari beberapa mata pelajaran, karenanya akan ada rasa jenuh dan tidak bersemangat dalam belajar, apalagi jika jam pelajaran pendidikan agama Islam di sisipkan di akhir pembelajaran, tentu ini membuat pikiran siswa jenuh . kendatipun seperti itu maka guru harus bisa memecahkan suasana beku menjadi ceria.

Menurut M Said dalam buku yang dikutip oleh Sunarto *ice breaker* adalah permainan atau kegiatan yang berfungsi untuk mengubah suasana kebekuan dalam kelompok agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif.[[12]](#footnote-12)artinya ketika siswa sudah mulai bosan dalam belajar maka salah satu cara bagi guru untuk memecahkan rasa kejenuhan belajar siswa yaitu dengan *ice breaker* yang didalamnya berisi permainan-permainan positif sehingga bisa menimbulkan kesemangatan anak dalam belajar.

Menurut istilah yang dikemukakan oleh Ucu Sulastri dalam bukunya *ice breaking* adalah peralihan situasi dari yang membosankan, mengantuk dan tegang menjadi ceria dan menyenangkan dengan permainan-permainan sederhana.[[13]](#footnote-13) Permainan tersebut sebagai aktivitas yang disenangi oleh semua kalangan tanpa bisa dibatasi usia karena setiap individu pasti merasakan kebosanan dalam belajar yang kemudian menginginkan suasana belajar yang menyenangkan.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa *ice breaking* adalah teknik bagi seorang guru untuk mengalihkan suasana membosankan peserta didik kembali segar dan bersemangat untuk belajar. Artinya seorang guru tersebut dapat menciptakan suasana yang membuat peserta didik aktif atau antusias kembali dalam belajar. *Ice breaking* juga salah satu pendukung dalam proses pembelajaran, dimana ketika guru menggunakan metode dalam pembelajaran yang kemudian siswa tidak lagi menerima informasi dari guru serta melihatkan ekspresi wajah yang semeraut maka *ice breaking* ini bisa dilakukan. tidak menutup kemungkinan kadangkala siswa sudah merasa bosan sekali belajar akan tetapi keharusan mereka untuk belajar di sekolah itu memang sudah menjadi kewajiban dan prosedur yang harus mereka ikuti di sekolah . jadi dengan adanya *ice breaking* ini bisa mengurangi stres atau merefresh ulang otak yang bekerja untuk belajar seharian penuh.

1. Kegunaan Ice Breaking

*Ice breaking* ini sangat bermanfaat untuk kembali memfreshkan pikiran siswa, dan menumbuhkan kegairahan untuk kembali belajar. Dalam acara-acara yang membutuhkan fokus dan konsentrasi pesertanya, maka selingan *ice breaking* menjadi kebutuhan, seperti seminar, workshop. Begitu pun dalam dunia pendidikan. Menurut Jamal dalam bukunya *ice breaking* juga berfungsi untuk pemantapan konsep dan kembali masuk ke kondisi alfa. Namun, guru harus berhati-hati memilih *ice breaking* yang tepat. Artinya jangan sampai *ice breaking* ini menghabiskan waktu jam pelajaran. Harus dibedakan *ice breaking* yang digunakan untuk *training* ataupun *outbound* dengan *ice breaking* di dalam kelas. Tantangan bagi gurulah untuk mengoleksi *ice breaking.[[14]](#footnote-14)*Dalam arti *ice breaking* memang baik untuk pembelajaran agar siswa kembali antusias dalam belajar tetapi tidak juga untuk menghabiskan waktu pembelajaran.

Menurut Ucu Sulastri *ice breaking* yang digunakan dalam dunia pendidikan harus ada fungsi edukasinya, sehingga bisa memberikan penguatan pelajaran. Oleh karenanya guru super yang kreatif akan selalu membuat suasana cair dan bergairah dengan menciptakan model-model *ice breaking* sendiri.[[15]](#footnote-15) dimana guru yang kreatif akan memberikan sisi positif kepada anak untuk mau belajar dengan tanpa adanya suatu paksaan dalam dirinya.

Menurut Johan Suwignjo *ice breaking* merupakan solusi yang paling tepat untuk membantu menciptakan suasana yang segar, sekaligus cerdas dan menghibur.[[16]](#footnote-16)Dengan memberikan teka-teki atau tebakan yang cukup memeras otak namun bersifat lucu atau mampu menimbulkan gelak tawa merupakan sebuah cara cerdas. Hal ini tentu akan lebih positif daripada dibiarkan diisi dengan obrolan kosong yang cenderung membicarakan keburukan orang lain.

Berbagai macam pendapat di atas penulis menyimpulkan bahwa kegunaan *ice breaking* tersebut memang sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran karena untuk mengembalikan semangat peserta didik untuk fokus belajar dan pendukung pembelajaran ketika siswa sudah mulai bosan dalam belajar. Akan tetapi *ice breaking* bukan satu-satunya hal pokok dalam proses pembelajaran. hanya saja *ice breaking*ini membantu agar proses pembelajaran berjalan dengan efektif dan menyenangkan bagi siswa itu sendiri. Selain itu *ice breaking* juga membuat pembelajaran tidak tegang dan menyeramkan sehingga siswa dapat menyerap informasi dari guru dengan senang hati. Dengan begitu akan mudah dihayati dan bisa jadi dapat direalisasikan dalam kehidupannya sehari-hari.

1. Jenis-jenis Permainan *Ice Breaking*

Banyak jenis permainan *ice breaking* yang bisa di ATM ( Amati, Tiru, Modifikasi) menurut Ucu Sulastri antara lain :

1. Permainan

Permainan, bermain atau padanan kata dalam bahasa inggris disebut “*games*”. Dalam kamus bahasa indonesia, kata main berarti “melakukan perbuatan untuk tujuan bersenang-senang.[[17]](#footnote-17) Permainan di sini maksudnya permainan yang bersifat edukasi atau sebagai pencair suasana dalam kelas. di mana bisa memberikan efek yang baik bagi peserta didik ketika menerima kembali pelajaran dari guru.

1. Menyayi

Menyanyi adalah salah satu ice breaking yang bisa melibatkan siswa seluruhnya. Misalnya menyanyikan lagu yang diciptakan oleh guru sendiri, atau menyanyikan lagu yang sudah dikenal tetapi diubah liriknya, atau sebuah lagu anak-anak tetapi diubah lagunya menjadi lagu yang berbeda. Misalnya: lagu “balonku ada lima”, diubah lagunya dengan lagu “jagalah hati” AA Gym.

Guru yang kreatif akan selalu menciptakan hal-hal baru dalam kegiatan menyanyinya.[[18]](#footnote-18) Menyanyi merupakan hiburan yang disenangi banyak orang. Dalam dunia pendidikan Agama Islam kita bisa menyisipkan syair-syair melalui lantunan nada yang menyentuh hati. Agar peserta didik mudak untuk mencerna apa yang terdapat dalam pelajaran agama tersebut.

1. Yel-yel pembangkit semangat

Yel-yel adalah kata-kata pembangkit semangat atau motivasi, dengan intonasi suara tegas, keras, namun bermakna.yel-yel bisa dibuat dengan menggerakan anggota tubuh sambil mengucapkan kata-kata motivasi. Misalnya: Guru berkata, “ mana anak yang cerdas?” sambil menunjukkan 2 jari jempol ke dada.”

“ dimana?” tanya guru lagi

“disini!” jawab siswa.

“yang mana “ tanya guru lagi.

“yang ini” jawab siswa

“ bagaimana kalau tidak cerdas?” tanya guru lagi

Siswa sambil mengangkat tangan kanan dan mengepal mengeluarkan jari jempol terbalik kebawah .

Mengatakan , “ Rugi Habis !”

Dan banyak lagi bentuk yel-yel yang bisa dikembangkan oleh guru kreatif.[[19]](#footnote-19)

1. Senam otak (Brain Gym)

Senam otak atau yang dikenal Brain game , adalah serangkaian gerakan tubuh yang sederhana yang digunakan untuk memadukan semua bagian otak untuk meningkatkan kemampuan belajar, membangun harga diri dan rasa kebersamaan.[[20]](#footnote-20) Senam otak bisa membuat siswa refresh karena bisa menggerakkan badan sesuka hatinya tanpa ada paksaan atau hukuman dari guru.

1. Humor

Humor adalah teknik membawa anak bahagia dan bisa tertawa. Humor itu sifatnya harus mendidik. Dengan sense of humor yang baik siswa akan belajar dengan menyenangkan dan tanpa adanya tekanan secara psikologis.[[21]](#footnote-21)

Humor yang selalu mewarnai pertemuan itu merupakan bagian yang wajar dari pengalaman murid-murid ini di kelas. Guru mempunyai rasa humor yang bagus dan menyadari bahwa humor merupakan ungkapan kreativitas yang lumrah.[[22]](#footnote-22) Jadi humor bisa digunakan dalam pembelajaran apalagi humor tersebut mengandung nilai-nilai yang dapat membuat peserta didik termotivasi untuk belajar lebih giat lagi.

1. Story telling

Bercerita menjadi bagian pendidikan, asal yang anda ceritakan memiliki makna yang baik dan menggugah. Artinya cerita tersebut masih dalam ranah pembelajaran dan tidak menyimpang jauh dari apa yang seharusnya guru ceritakan sesuai dengan materi yang juga disampaikan.

1. Tebak-tebakan

Tebak-tebakkan menjadi bagian dari *ice breaking*, yang akan membawa siswa fokus kembali. Apalagi tebak-tebakkan itu dilengkapi dengan reward bagi yang bisa menjawabnya.[[23]](#footnote-23)

Dari beberapa jenis *ice breaking* di atas hendaknya guru bisa melakukannya dalam proses pembelajaran . di mana, siswa membutuhkan kenyamanan dan keramahan guru di dalam kelas.

Selanjutnya Jenis *Ice Breaking* menurut Sunarto di antaranya:

1. Tepuk Tangan

Jenis ice breakers ini adalah jenis yang paling sering digunakan oleh para pendidik. Karena teknik ini mudah dan tidak memerlukan persiapan yang membutuhkan banyak waktu.[[24]](#footnote-24) Jadi tepuk tangan merupakan hal kecil yang bisa dilakukan seorang guru, Jika seorang guru melakukan hal kecil untuk peserta didik bisa jadi peserta didik itu merasa senang kepada gurunya dan kemudian menyukai pelajarannya tanpa mau tertinggal dalam pembelajaran .

1. Gerak Badan

Gerak badan ini melibatkan semua peserta pelatihan atau peserta didik. Gerak badan ini juga bisa dilakukan secara beregu. Jika ada tiga atau empat regu, mereka harus berkompetensi. Di situlah letak keunikan permainan gerak badan ini. yang terpenting adalah, suasana yang ditimbulkan akan menjadi segar.[[25]](#footnote-25)

1. Sulap

Sulap merupakan sebuah seni pertunjukan yan diminati oleh banyak orang. karena cara penyajian sulap itu berbeda dengan cabang seni yang lainnya.[[26]](#footnote-26)untuk kepentingan ice breaker dalam pembelajaran guru tidaklah harus menguasai semua jenis permainan sulap seperti para pesulap profesional. Paling tidak bisa mengikuti beberapa jenis sulap yang mudah diterapkan di dalam kelas.

1. Audio Visual

Banyak sekali jenis audio visual yang dapat digunakan sebagai ice breaking. biasanya berupa klip film pendek yang lucu, inspiratif atau memotivasi anak didik untuk belajar lebih keras.[[27]](#footnote-27) Audio visual banyak sekali manfaatnya terhadap peserta didik . biasanya prserta didik paling senang jika disuguhi video yangmenarik serta dapat memotivasi dirinya dan menginspirasi dalam pembelajaran.

1. Contoh Permainan *Ice Breaking*

Permainan untuk *ice breaking* adalah bentuk simulasi yang melibatkan siswa . waktu yang diperlukan antara1-5 menit. Menurut Sunarto, *Ice breaking*dalam pembelajaran dilakukan dengan beberapa ketentuan. Pertama, digunakan saat pergantian sesi atau pergantian kegiatan. *Ice breaking* jangan digunakan di tengah-tengah kegiatan, seperti saat sedang diskusi, kerja kelompok, demonstrasi, atau kegiatan yang lainnya yang dapat mengganggu konsentrasi anak didik. Kedua, digunakan saat anak didik mengalami kejenuhan atau kebosanan saat menjalankan tugas belajar. Untuk mengembalikan stamina segar anak didik dalam proses pembelajaran, maka *ice breaking* dilakukan. Ketiga, digunakan untuk menguatkan materi pembelajaran. *Ice breaking* untuk hal ini biasanya menggunakan yel-yel atau lagu.

Berikut Contoh Permainan *Ice Breaking*

1. Ahmad Berkata

Tujuan : konsentrasi / fokus

Penggunaan : awal sebelum kegiatan KBM di mulai

Lokasi : di dalam kelas/ halaman sekolah

Prosedur :

a) Jika ada perintah yang diawali dengan “ ahmad berkata”, maka siswa wajib mengikuti

b) jika ada perintah yang tidak diawali dengan “ahmad berkata”, maka siswa dilarang mengikuti.

1. Sebelumnya dibuka dengan kode 2 tepukan dan di tutup dengan kode 2 tepukan (sebagai tanda dimulai dan diakhiri)
2. Gajah, Semut, Ular, Cacing

Tujuan : keseimbangan otak kiri dan kanan

Penggunaaan : di sela-sela kegiatan KBM

Lokasi : di dalam Kelas / halaman sekolah

Prosedur :

1. Jika disebutkan “gajah”, dijawab “besar” dan dibarengi ibu jari menekan jari kelingking.
2. Jika disebutkan “ semut”, dijawab “kecil” dan dibarengi kedua tangan membuat lingkaran besar
3. Jika disebutkan “ular”, dijawab “panjang” dan dibarengi kedua telapak tangan bergerak saling mendekat.
4. Jika disebutkan “cacing”, dijawab “pendek” dan dibarengi kedua telapak tangan bergerak saling menjauh.
5. Jika disebutkan “cacing”, dijawab “pendek” dan dibarengi kedua telapak tangan bergerak saling menjauh.
6. Untuk mengawali sebagai latihan/pembiasaan, bisa dilakukan dengan gerakan yang biasa dulu/ gerakan normal,  
   “ sambil kedua tangan membuat lingkaran besar, dan seterusnya.
7. Pulpen Keliling

Tujuan : Kerjasama dan Konsentrasi

Penggunaan : di akhir kegiatan KBM

Lokasi : di dalam kelas

Prosedur :

1. Siswa diminta untuk membawa 1 bolpen
2. Kemudian membentuk posisi melingkar sempurna setiap siswa diminta menengadahkan telapak tangan kiri dan tangan kanan memegang pulpen.
3. Ketika ada aba-aba, maka pulpen digerakkan pertama ke telapak tangannya sendiri, kedua ke punggung telapak tangannya, ketiga ke paha kanannya dan terakhir di letakkan di telapak tangan kiri temannya yang sebelah kanan.
4. Kemudian pulpen yang ada di masing-masing tangan kiri, diambil dengan tangan kanan dan langsung melakukan gerakan seperti awal.
5. Proses perputaran pulpen terus berjalan sampai pulpen kembali kepada pemiliknya.
6. Bisa dilakukan dengan menyanyikan nasyid “solatullah salamullah...” .[[28]](#footnote-28)
7. Halo-Hai

Fasilotator mengucapkan kata HALO peserta diminta menjawab HAI atau sebaliknya. Variasikan dengan mengucapkannya menjadi 2 atau 3 kata. Hal tersebut dapat membantu mengembalikan konsentrasi peserta.[[29]](#footnote-29)ini juga merupakan salah satu interaksi yang diberikan guru untuk mengembalikan siswa fokus kembali.

1. Teka-teki

Fasilitator menyebutkan teka-tekinya lalu peserta menjawab teka-teki tersebut yang berupa pertanyaan. Memberikan teka-teki yang cukup memeras otak namun bersifat lucu atau mampu menimbulkan gelak tawa merupakan sebuah cara cerdas . contoh :Kata apa yang terdiri dari enam huruf, apabila diambil dua huruf tinggal satu ? jawabannya adalah sepATU. [[30]](#footnote-30)

1. Waktu Yang Tepat Menerapkan *Ice Breaking*

*Ice Breaking* dapat diterapkan di kelas saat pembelajaran antara lain sebagai berikut.

1. Awal pembelajaran

Jika guru ingin menerapkan *ice breaking* pada awal pembelajaran bisa dilakukan sebagai pemusatan perhatian siswa. Artinya guru bisa mengawali pembelajaran dengan menggunakan *ice breaking* di awal agar menarik perhatian antusias siswa dalam belajar.

1. Perhatian peserta didik mulai berkurang

Di tengah-tengah kegiatan pembelajaran, sering terjadi peserta didik tidak lagi bersemangat. Hal ini dapat disebabkan oleh kebosanan atau kejenuhan akibat pembelajaran yang bersifat monoton tanpa adanya selingan sehingga perhatian peserta didik menjadi tidak terfokus.

1. Menurunnya semangat guru

Guru juga manusia. terkadang gurupun memiliki rasa jenuh dalam mengajar.[[31]](#footnote-31) Dengan begitu menghadirkan *ice breaking* di tengah menurunnya semangat guru akan mengembalikan semangatnya untuk kembali membimbing peserta didik dalam belajar.

1. Syarat-syarat *ice breaking*

Menurut Munif dalam bukunya syarat-syarat *ice breaking* di dalam kelas adalah :

1. *Ice breaking* dilakukan dalam waktu singkat, makin singkat makin baik.
2. *Ice breaking* diikuti seluruh siswa (kolosal) artinya hindari *ice breaking* yang mengikutsertakan satu atau beberapa orang saja.
3. Guru dapat menjelaskan dengan singkat *teaching-point* atau maksud *ice breaking* dalam waktu tidak terlalu lama
4. Apabila target sudah terpenuhi, yaitu siswa sudah kembali senang, segera kembali ke materi pembelajaran.[[32]](#footnote-32)

Adapun menurut Sunarto penggunaan *ice breaking* pada inti pembelajaran harus dilakukan dengan ketentuan sebagai berikut :

1. *Ice breaker* digunakan pada saat pergantian sesi atau pergantian kegiatan. artinya *ice breaking* jangan dilakukan pada saat sedang diskusi, kerja kelompok atau kegiatan lainnya yang dapat menganggu konsentrasi belajar siswa.
2. *Ice breaking* digunakan pada saat anak mengalami kejenuhan atau kebosanan dalam menjalankan tugas belajar. hal ini diperlukan untuk mengembalikan stamina semangat yang ada pada diri peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.
3. *Ice breaking* juga dapat digunakan untuk memberikan penguatan materi pembelajaran yang sedang diberikan. Biasanya *ice breaking* yang dapat digunakan untuk penguatan adalah jenis yel-yel atau teka-teki. [[33]](#footnote-33)

kesimpulannya adalah bahwa penggunaan *ice breaking* ini tidak mengganggu banyak waktu belajar anak di kelas, hanya saja sebagai pendukung dan pemusatan perhatian kembali ketika anak sudah tidak berkonsentrasi atau sudah jenuh dalam belajar.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *ice breaking* digunakan tidak semata-mata menghabiskan jam pelajaran akan tetapi guru harus mengetahui syarat-syarat penetapan *ice breaking* itu sendiri agar terhindar dari penyelewengan dalam proses pembelajaran.

1. Indikator-indikator Penerapan *Ice Breaking*

Empat indikator yang bisa dijadikan acuan dalam penggunaan *ice breaking* dalam proses pembelajaran adalah :

1. Indikator Perhatian

*Ice breaking* yang baik dapat membangkitkan perhatian peserta didik terhadap materi baik di awal, tengah, maupun akhir proses pembelajaran. Perhatian tersebut dapat merangsang rasa ingin tahu lebih jauh terhadap materi yang diajarkan.

1. Indikator Relevansi

Menurut pendapat Minstrell untuk meningkatkan pemahaman pada diri peserta didik, guru harus mampu mengaitkan pengalaman keseharian dan konsep berpikir siswa dengan materi yang akan diberikan. *Ice breaking* yang tepat dapat dijadikan alat bantu yang efektif untuk mengaitkan hal tersebut, syaratnya *ice breaking* tersebut harus sesuai dengan materi yang diberikan.

1. Indikator keyakinan

Keyakinan yang dimaksud di sini adalah keyakinan pada diri peserta didik bahwa mereka dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan bisa mencapai hasil yang optimal. *Ice breaking* yang tepat dapat membantu memunculkan keyakinan ini. *ice breaking* yang bisa digunakan bisa memutarkan video atau cerita inspiratif sebelum kelas dimulai. Permainan cepat tepat dengan pemberian reward menarik pada sesi akhir pembelajaran pun bisa jadi alternatif *ice breaking* yang menarik. Dengan permainan lomba cepat tepat ini peserta dapat mengetahui dan menyadari bahwa mereka sudah cukup menguasai materi yang diajarkan sehingga peserta didik memiliki keyakinan bahwa mereka telah mengikuti proses pembelajaran dengan baik.

1. Indikator kepuasan

Kepuasan terkait proses pembelajaran dapat terwujud antara lain jika peserta didik merasa mendapat banyak manfaat dari suatu pembelajaran, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak bisa menjadi bisa.[[34]](#footnote-34)

**3. MOTIVASI BELAJAR**

1. **Pengertian Motivasi Belajar**
2. Pengertian Motivasi

Motivasi berasal dari bahasa latin “*movere*” yang berarti dorongan, daya penggerak atau kekuatan yang menyebabkan suatu tindakan atau perbuatan. Kata *movere* dalam bahasa inggris, sering disepadankan dengan “*motivation*” yang berarti pemberian motif, penimbulan motif atau hal yang menimbulkan dorongan.[[35]](#footnote-35) Adapun dalam kamus besar bahasa Indonesia disebutkan bahwa motivasi adalah dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu.[[36]](#footnote-36)

Istilah motivasi menunjuk kepada semua gejala yang terkandung dalam stimulasi tindakan ke arah tujuan tertentu dimana sebelumnya tidak ada gerakan menuju ke arah tujuan tersebut.[[37]](#footnote-37)karena motivasi disertai adanya dorongan dari dalam maupun dari luar yang mempengaruhi sehingga bisa menuju ke arah yang ingin ia hendaki

Menurut Morgan motivasi sebagai kekuatan yang menggerakkan dan mendorong terjadinya perilaku yang diarahkan pada tujuan tertentu. [[38]](#footnote-38)di mana usaha-usaha yang dapat menyebabkan seseorang tergerak melakukan sesuatu karena ingin mencapai tujuan yang dikehendakinya atau mendapat kepuasan dengan perbuatannya.

Menurut Thomas M.Risk motivasi adalah usaha yang disadari oleh pihak guru untuk menimbulkan motif-motif pada diri peserta didik yang menunjang kegiatan ke arah tujuan-tujuan belajar.[[39]](#footnote-39)Di sini lebih menekankan adanya upaya dari guru untuk menggerakkan motivasi peserta didik agar mau belajar untuk mencapai tujuan-tujuan tersebut.

Menurut Rohmalina Motivasi adalah keseluruhan dorongan , keinginan, kebutuhan, dan daya yang sejenis yang menggerakan perilaku seseorang. Dalam arti yang lebih luas, motivasi diartikan sebagai pengaruh dari energi dan arahan terhadap perilaku yang meliputi : kebutuhan, minat, sikap, keinginan, dan perangsang.[[40]](#footnote-40) Artinya adanya dorongan yang timbul dalam diri siswa yang menjadikan kebutuhan bagi siswa itu sendiri. dengan demikian menurut definisi tersebut dapat dikemukakan bahwa indikator motivasi adalah sebagai berikut :

1. Kebutuhan
2. Minat
3. Sikap positif
4. Keinginan melakukan sesuatu
5. Rasa ketertarikan

Adapun Amri Darwis mengemukakan untuk memahami motivasi individu dapat dilihat dari beberapa indikator, di antaranya[[41]](#footnote-41):

1. Tanggung jawab dalam melksanakan tugas
2. Menepati waktu dalam belajar
3. Berupaya bekerja keras , ulet (aktif)
4. Ingin mendapatkan nilai yang baik

Dari beberapa pendapat di atas penulis menyimpulkan bahwa motivasi adalah suatu dorongan atau gerakan terhadap tindakan dari seseorang untuk keinginanannya mencapai tujuan tersebut. Dorongan motivasi itulah yang membuat seorang individu melakukan apa yang menjadi tujuannya. Motivasi di sini merupakan suatu alat kejiwaan untuk bertindak sebagai daya gerak atau daya dorong untuk melakukan pekerjaan. Artinya seseorang yang termotivasi akan bisa mengaktualisasikan dirinya ke arah yang lebih baik sesuai keinginannya.

1. Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku dan mengokohkan kepribadian.[[42]](#footnote-42)dengan kata lain belajar dalam memperoleh pengetahuan bisa dilakukan kapan saja dan di mana saja asalkan belajar tesebut dapat membuat dirinya memperbaiki perilaku ke arah yang lebih baik .

Moh Surya mengemukakan pengertian belajar sebagai suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri.[[43]](#footnote-43)dimana usaha itu sebagai awal dirinya dalam belajar untuk memperoleh perubahan individual dari hasil pengalamannya dalam belajar dan perubahan tersebut membawa dampak yang baik bagi anak itu sendiri.

Hal serupa diungkapkan oleh Oemar Hamalik yang menyatakan belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku berkat adanya latihan dan pengalaman.[[44]](#footnote-44)dengan demikian seseorang diketahui belajar karena ada perubahan tingkah laku dari dirinya baik dari segi kognitif, afektif maupun psikomotoriknya yang dari tidak tahu menjadi tahu serta kemudian dapat menghasilkan pembelajaran bermakna bagi hidupnya.

Adapun menurut Borger dan Seaborne belajar sebagai suatu perubahan yang lebih/kurang bersifat permanen dalam tingkah laku manusia sebagai hasil pengalaman.[[45]](#footnote-45)jadi, pengertian belajar dari beberapa ahli terkemuka bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku, pola pikir, yang dialami dan dibuktikan oleh peserta didik melalui latihan dan pengalaman peserta didik itu sendiri. Yang mana belajar dapat mengubah pola pikir peserta didik dari yang tidak tahu menjadi tahu. Dimana dalam prosesnya belajar juga dapat mengubah perilaku peserta didik ke arah yang lebih baik.

Dapat ditarik kesimpulan dari beberapa pengertian di atas bahwa motivasi belajar merupakan dorongan seseorang baik itu dari dalam maupun dari luar yang menjadikan seseorang itu bertindak dalam kemauannya untuk belajar melakukan suatu hal-hal yang lain.

Prosesnya dalam kegiatan pembelajaran, siswa yang termotivasi akan membutuhkan kebermaknaan dalam belajar sehingga dia tidak menyia-nyiakan waktu yang telah digunakan untuk belajar. oleh karena itu seseorang yang mempunyai semangat belajar yang tinggi akan bisa membawa dirinya ke dalam belajar yang bermakna bagi dirinya sendiri. motivasi belajar tidak lepas dari adanya kontribusi tindakan siswa atau tindakan guru yang mana keduanya bisa menjadikan pembelajaran yang dapat menciptakan interaksi belajar menyenangkan sesuai dengan apa yang guru harapkan. Tanpa motivasi, seseorang tentu tidak akan mendapatkan proses belajar yang baik. Pembelajaran dikatakan baik jika tujuan awal, umum, dan khususnya tercapai. Maka dari itu motivasi belajar sangat penting peranannya dalam proses pembelajaran.

1. Jenis-Jenis Motivasi Belajar
2. Motivasi Intrinsik

Yang dimaksud dengan motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu.[[46]](#footnote-46) Jadi motivasi intrinsik itu motivasi yang tanpa ada dorongan atau tuntutan dari orang lain, artinya dorongan yang ada pada diri individu itu sendiri.

Seseorang yang memiliki motivasi intrinsik itu biasanya memiliki tujuan yang ingin dicapainya. Dalam kaitannya ada faktor kebutuhan dalam dirinya untuk belajar sehingga untuk menghasilkan tujuan yang diharapkan tersebut maka ia mendorong dirinya untuk melakukan apa yang disebut belajar.

1. Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah dorongan terhadap perilaku seseorang yang ada di luar perbuatan yang dilakukannya. Orang berbuat sesuatu, karena dorongan dari luar seperti adanya hadiah dan menghindari hukuman.[[47]](#footnote-47) Misalnya, seorang siswa mengerjakan PR karena takut dihukum oleh guru.

Jadi dengan kata lain, motivasi ekstrinsik itu merupakan motivasi yang ada campur tangan orang lain. Artinya seseorang dapat melakukan tindakan itu ada faktor lain dari luar yang merangsangnya sehingga individu tersebut mau melakukan tindakan tersebut.

1. Prinsip-prinsip Motivasi Belajar

Motivasi mempunyai peranan yang strategis dalam aktivitas belajar seseorang. Agar peranan motivasi lebih optimal, maka prinsip-prinsip motivasi dalam belajar harus diterangkan dalam aktivitas belajar mengajar.

Berikut ada beberapa prinsip motivasi dalam belajar, yaitu :

1. Pujian lebih efektif daripada hukuman

Hukuman bersifat menghentikan suatu perbuatan, sedangkan pujian bersifat menghargai apa yang telah dilakukan. Oleh karena itu, pujian lebih besar nilainya bagi motivasi belajar.

1. Semua siswa mempunyai kebutuhan psikologis (yang bersifat dasar)

Kebutuhan-kebutuhan itu menyatakan diri dalam berbagai bentuk yang berbeda. Para siswa yang dapat memenuhi kebutuhannya secara efektif melalui kegiatan-kegiatan belajar belajar hanya memerlukan sedikit bantuan dalam motivasi dan disiplin.

1. Motivasi yang berasal dari dalam individu lebih efektif daripada motivasi yang dipaksakan dari luar.

Kepuasan yang didapat oleh individu itu sesuai dengan ukuran yang ada di dalam dirinya sendiri.

1. Motivasi mudah menjalar dan menyebar luas terhadap orang lain

Guru yang berminat tinggi dan antusias akan mempengaruhi para siswa sehingga mereka juga berminat tinggi dan antusias. Siswa yang antusias akan mendorong motivasi para siswa lainnya.

1. Motivasi yang tinggi erat hubungannya dengan kreativitas siswa

Dengan teknik mengajar tertentu, motivasi siswa dapat diarahkan kepada kegiatan-kegiatan kreatif.[[48]](#footnote-48)

1. Teknik-teknik Memotivasi Siswa

Menurut Elliot, ada tiga saat di mana seorang guru dapat membangkitkan motivasi belajar pada siswa, yaitu : pada saat mengawali belajar, selama belajar, dan mengakhiri belajar.

1. Pada saat mengawali belajar

Dua faktor motivasi kunci dalam hal ini adalah sikap dan kebutuhan. Guru harus membentuk sikap positif pada diri siswa dan menumbuhkan kebutuhannya untuk belajar dan berprestasi, jadi, dalam hal ini kebutuhan siswa harus dimulai dari sikap positif yang diberikan oleh guru.

1. Selama belajar

Dua proses yang penting dalam hal ini adalah stimulasi dan pengaruh. Untuk menstimulasi siswa dapat dilakukan dengan menimbulkan daya tarik pelajaran, juga dapat dilakukan dengan mengadakan permainan. Jadi guru memberikan stimulasi kepada siswa.

1. Mengakhiri belajar

Proses kuncinya adalah kompetensi dan *reinforcement*. Guru harus membantu siswa mencapai kompetensi dengan meyakinkan bahwa mereka memiliki kemampuan yang diperlukan untuk mencapai tujuan yang diharapkan, sedangkan *reinforcement* harus diberikan dengan segera dan sesuai dengan kadarnya.[[49]](#footnote-49)

Ali Imron mengemukakan empat upaya yang dapat dilakukan oleh guru guna meningkatkan motivasi belajar adalah sebagai berikut.

1. Mengoptimalkan penerapan prinsip-prinsip belajar
2. Mengoptimalkan unsur-unsur dinamis pembelajaran
3. Mengoptimalkan pemanfaatan upaya guru dalam pembelajaran. Jika guru tidak bergairah dalam proses pembelajaran maka akan cenderung menjadikan siswa tidak memiliki motivasi belajar. hal-hal yang disajikan secara menarik oleh guru juga menjadi suatu yang mempengaruhi tumbuhnya motivasi pembelajar atau pengalaman kemampuan yang telah dimiliki.[[50]](#footnote-50) Jadi menurut ali di sini bahwa meningkatkan motibvasi belajar ialah dengan 3 pengoptimalan dalam cakupan orinsip, unsur pembelajaran dan juga pemanfaatan guru dalam pembelajaran.

Sehubungan dengan pemeliharaan dan peningkatan motivasi DeCecco & Rawford mengajukan 4 fungsi mengajar:

1. Menggairahkan Siswa

Kegiatan rutin pembelajaran di kelas sehari-hari pengajar harus berusaha menghindari hal- hal yang monoton dan membosankan . ia harus selalu memberikan pada siswa cukup banyak hal-hal yang perlu dipikirkan dan dilakukan. artinya guru memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk berpindah dari satu aspek ke lain aspek pelajaran dalam situasi belajar.

1. Memberikan harapan realistis

Guru harus memelihara harapan-harapan siswa yang realistis. Di mana, harapan tersebut bisa menjadikan sebuah keberhasilan bagi peserta didik dalam akademis siswa sehingga ketika siswa mengalami kegagalan maka guru dapat memodifikasi harapan tersebut menjadi realistis.

1. Memberikan insentif

Bila siswa mengalami keberhasilan, pengajar diharapkan memberikan hadiah berupa pujian, angka yang baik, dan lain sebagainya sehingga siswa terdorong untuk melakukan usaha lebih lanjut dalam belajar guna mencapai tujuan-tujuan pembelajaran yang diharapkan.

1. Mengarahkan

Pengajar harus mengarahkan tingkah laku siswa, dengan cara menunjukkan pada siswa hal-hal yang dilakukan secara tidak benar dan meminta pada mereka melakukan sebaik-baiknya.[[51]](#footnote-51)

Dari beberapa pendapat di atas terkait cara memotivasi siswa dapat diambil kesimpulan bahwa untuk memotivasi siswa maka seorang guru harus memberikan berbagai macam variasi atau trik dalam pembelajaran dan memberikan arahan positif kepada peserta didik serta penguatan dalam pembelajaran yang menyenangkan juga bermakna.

1. **Kerangka Berpikir**

Keberhasilan dalam proses pembelajaran dapat dicapai oleh seorang guru, maka guru sudah seharusnya memiliki kemampuan dan ketertampilan dalam memilih strategi yang tepat untuk menciptakan kegairahan belajar dalam kelas .

Deporter dan Hernacki menyatakan bahwa jika guru secara sadar menciptakan kesempatan untuk membawa kegembiraan ke dalam pekerjaannya, kegiatan mengajar dan belajar akan lebih menyenangkan.[[52]](#footnote-52) Itu artinya ketika guru melakukan pengajaran di kelas guru tersebut harus menggunakan variasi dalam pembelajaran agar siswa tidak bosan dalam menerima informasi yang diberikan oleh guru . oleh karena itu salah satu keterampilan guru yaitu melakukan variasi dengan menggunakan *ice breaking*.

*Ice breaking* adalah sebuah taktik dalam pembelajaran dimana ketika anak sudah mulai jenuh dan bosan dalam pembelajaran maka guru bisa menggunakan *ice breaking* sebagai solusi mengatasi kebosanan dan ketidak efektifan siswa dalam belajar. Sebagaimana pendapat Ucu Sulastri dalam bukunya *ice breaking* adalah salah satu teknik pemecah kebekuan untuk mengembalikan suasana bosan dalam pembelajaran kembali bergairah dan semangat.[[53]](#footnote-53) Jadi, *ice breaking* salah satu selingan dalam proses pembelajaran yang mana bisa membawa peserta didik kepada pembelajaran yang menyenangkan yang tidak diikuti rasa takut dalam belajar.

Suatu aktivitas belajar sangat lekat dengan motivasi. Perubahan suatu motivasi akan mengubah pola wujud, bentuk, dan hasil belajar. ada tidaknya motivasi seorang individu untuk belajar sangat berpengaruh dalam proses aktivitas belajar itu sendiri. Oleh karena itu motivasi peserta didik sangat penting dalam proses pembelajaran agar prosesnya berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan oleh guru. Maka sudah jelaslah bahwa seorang guru harus bisa menyelenggarakan bagaimana memotivasi atau menumbuhkan motivasi dalam diri peserta didik secara efektif serta mampu menciptakan kondisi sedemikian rupa sehingga anak itu mau melakukan apa yang dapat dilakukannya dalam belajar. motivasi belajar juga sangat mendukung terhadap keberhasilan dalam proses pembelajaran.

Melakukan variasi dalam mengajar tidak semata-mata hanya untuk proses pembelajaran tetapi juga berpengaruh terhadap motivasi dalam belajar dimana ketika siswa sudah tidak bergairah dalam pembelajaran bahkan apabila mata pelajaran pendidikan agama islam ditepatkan pada waktu akhir pembelajaran dan beban kurikulum mata pelajaran yang mau tidak mau harus diikuti oleh siswa maka *ice breaking* itu dapat guru gunakan sebagai penyemangat dalam belajar dan mengembalikan konsentrasi serta pemusatan perhatian siswa terhadap mata pelajaran pendidikan agama islam.

Bagaimana ice breaking ini dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa dapat dijelaskan pada gambar skema antara *ice breaking* (Variabel X) terhadap motivasi belajar (Variabel Y)

**Motivasi**

Kebutuhan

minat

keaktifan (sikap ulet)

Menunjukkan Sikap Positif

Kemampuan dalam menghadapi masalah

Menepati waktu dalam belajar

Ingin mendapatkan nilai yang baik

***Ice breaking***

1. Perhatian
2. Relevansi
3. Keyakinan
4. Kepuasan
5. **Hasil-hasil Penelitian yang Relevan**

Penelitian dari Kisma Fawzea dari tahun 2008 yang berjudul “ Pengaruh Permainan *Ice Breaker* Terhadap *Sel Disclosure* Pada Remaja Pondok Pesantren Daarul Rahman Jakarta Selatan. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan suasana hubungan yang hangat dan ramah dengan keterbukaan diri kepada orang lain agar saling berbagi pemikiran, perasaan, pendapat dan sikap.[[54]](#footnote-54)

Penelitian kedua dari Adi Putra Rahmatullah pada tahun 2014 yang berjudul “ Metode *Ice Breaker* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Proses Pembelajaran Menerapkan Dasar-Dasar Teknik Digital di Kelas X TAV Smk Muhamadiyah 1 Gresik. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi hasil belajar siswa dan respon siswa yang menerapkan dasar-dasar teknik digital .[[55]](#footnote-55)

Penelitian ketiga dari Alaena Saroya pada tahun 2014 yang berjudul “Pengaruh Penerapan *Ice Breaking* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sosiologi Di SMA Darussalam Ciputat”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar setelah dilakukannya penelitian yang menggunakan metode *ice breaking* tersebut.[[56]](#footnote-56)

Adapun perbedaan penelitian yang dilaksanakan peneliti dengan ketiga penelitian yang relevan tersebut adalah penelitian yang dilaksanakan menekankan pada motivasi belajar siswa ketika menggunakan *ice breaking* dengan teknik pengambilan data dilakukan di SMP Negeri 1 Cikande.

1. **HIPOTESIS PENELITIAN**

Hipotesis berasal dari bahasa yunani, yaitu hipo dan thesis. Hipo yang berarti kurang, lemah atau dibawah dan thesis yang berarti teori. hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah.

Ho (hipotesis nol) adalah hipotesis yang diuji dengan statistik. Sedangkan Ha ( hipotesis alternatif) adalah hipotesis ini dapat langsung dirumuskan apabila ternyata pada suatu penelitian, hipotesis nol ditolak.

Maka berdasarkan uraian di atas hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Ho : tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel X yaitu penggunaan ice breaking dengan variabel Y yaitu motivasi belajar

Ha : terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel X yaitu penggunaan ice breaking dengan variabel Y yaitu motivasi belajar siswa

**BAB III**

51

**METODOLOGI PENELITIAN**

1. **Tempat dan Waktu Penelitian**
2. Tempat

Penelitian di lakukan di SMP Negeri 1 Cikande Kabupaten Serang yang bertempat di Jl. Raya Serang Kp. Kukun Ds. Parigi kec. Cikande Kab. Serang. Penulis melakukan penelitian di SMP 1 Cikande Kabupaten Serang dengan alasan terdapat masalah yang sesuai dengan pembahasan dan juga pembahasan ini belum ada yang membahas.

1. Waktu

Penelitian ini dimulai pada tanggal 26 Maret 2018 sampai tanggal 6 mei 2018

1. **Metode Penelitian**

Metode penelitian adalah cara yang digunakan penulis dalam mencari dan memecahkan masalah penelitian yang harus diuraikan secara jelas.[[57]](#footnote-57) metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen (percobaan).

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen quasi dengan desain quasi eksperimen yang digunakan adalah *nonequivalent control group design*. sedangkan pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif .[[58]](#footnote-58)

Eksperimen yang diuji cobakan yaitu penggunaan *ice breaking* untuk kelas ekperimen yang diberikan treatment dan kelas kontrol tidak diberikan treatment *ice breaking* . eksperimen *ice breaking* ini untuk mengetahui seberapa besar pengaruh *ice breaking* terhadap motivasi belajar siswa di kelas VIII eksperimen dan perbedaan motivasi belajar di kelas VIII kontrol. kemudian setelah itu memberikan kuesioner kepada siswa untuk ditindak lanjuti pada tahap berikutnya. Selain itu, penelitian yang dilaksanakan juga merupakan penelitian yang sifatnya deskriptif korelasioanal, karena penelitian ini adalah penelitian yang menggambarkan tentang pengaruh atau sebab akibat dari kedua variabel penelitian.

1. **Variabel Penelitian**

Secara teoritis variabel dapat didefinisikan sebagai atribut seseorang atau obyek yang mempunyai variasi antara satu orang dengan yang lain atau satu obyek dengan obyek yang lain.

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.[[59]](#footnote-59)

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari penggunaan *ice breaking* sebagai variabel bebas (variabel independen) dan motivasi belajar sebagai variabel terikat ( variabel dependen) . variabel tersebut dijelaskan secara konsep dan operasional sebagai berikut :

1. Definisi Konsep

*Ice Breaking* merupakan peralihan situasi dari yang membosankan, membuat mengantuk, menjenuhkan, dan tegang menjadi rileks, bersemangat, tidak membuat mengantuk, serta ada perhatian dan ada rasa senang untuk mendengarkan atau melihat orang yang berbicara di depan kelas.[[60]](#footnote-60)

Motivasi adalah Sebagai suatu proses mengantarkan murid kepada pengalaman-pengalaman yang memungkinkan mereka dapat belajar agar tetap berminat dan bersiaga dalam belajar .[[61]](#footnote-61)

1. Definisi Operasional

*Ice breaking* merupakan salah satu cara yang digunakan guru untuk merubah suasa jenuh sehingga membuat siswa antusias kembali mengikuti proses pembelajaran di kelas.

Motivasi merupakan dorongan yang timbul dari diri peserta didik dalam melakukan keinginannya untuk belajar.

1. **Populasi dan Sampel**
2. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.[[62]](#footnote-62)Objek populasi yang penulis teliti ialah seluruh siswa/siswi kelas VIII SMP Negeri 1 cikande yang berjumlah 8 kelas dan masing-masing kelas berjumlah 36 siswa, jadi 36x8= 288 siswa .

1. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi.[[63]](#footnote-63)Adapun yang akan dijadikan sampel, penulis akan mengambil sampel kelas VIIIyang terdiri dari kelas ekperimen VIII F dan kelas kontrol VIII G yang berjumlah 72 orang. Pengambilan sampel ini berdasarkan teknik *sampling probability* yaitu *simple random sampling* dengan pengambilan secara acak.

1. **Instrumen Penelitian**

Penelitian ini dilakukan dengan mengunakan alat pengumpulan data sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi ialah melakukan pengamatan terhadap sumber data. Observasi bisa dilakukan secara terlibat dan tidak terlibat. [[64]](#footnote-64)artinya apabila peneliti terlibat berarti terlibat dalam aktivitas objek yang diteliti. Sedangkan yang tidak terlibat peneliti tidak terlibat langsung dalam aktivitas yang dilakukan oleh orang-orang yang dijadikan sumber peneliti. Adapun observasi yang dilakukan peneliti adalah melihat kondisi sekolah terkait sarana prasarana, karakteristik peserta didik dan berkomunikasi dengan guru.

1. Kuesioner (angket)

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. [[65]](#footnote-65)kuesioner digunakan untuk mengetahui data yang akan diperoleh peneliti kemudian nanti akan di gambarkan dalam bab selanjutnya. berikut ini kisi-kisi instrumen angket untuk pengaruh penggunaan *ice breaking* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMP Negeri 1 cikande kelas VIII.

VARIABEL X : *ICE BREAKING*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| NO | Indikator | Instrumen | | Jumlah |
| positif | negartif |
| 1 | Perhatian | 1,2,4,5,6 | 7,19,20 | 3 |
| 2 | Relevansi | 3,12,17,23 | 6,7 | 5 |
| 3 | Keyakinan | 10,11,15,16 | 8,13 | 4 |
| 4 | Kepuasan | 9,14,18,21,24,25 | 22 |  |

VARIABEL Y : MOTIVASI BELAJAR

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| NO | Indikator | Instrumen | | Jumlah |
| positif | negartif |
| 1 | Kebutuhan | 1,2,3 |  | 3 |
| 2 | Minat | 4,5,12 | 6,7 | 5 |
| 3 | Keaktifan (sikap ulet) | 11,16,17 | 18 | 4 |
| 4 | Menunjukkan sikap postitif | 10,13,14,19 | 24 | 5 |
| 5 | Kemampuan dalam menghadapi masalah | 8,9,20 |  | 3 |
| 6 | Menepati waktu dalam belajar | 21,22,23 |  | 3 |
| 7 | Ingin mendapatkan nilai yang baik | 15,25 |  | 2 |
|  |  |  |  | 25 |

1. Dokumentasi

Metode dokumentasi dilakukan dengan cara mencari data tentang hal-hal atau variabel yang berupa catatan, tarnskip, majalah dan sebagainya.[[66]](#footnote-66)Untuk penelitian ini, peneliti mengambil dokumentasi berupa catatan yang berhubungan dengan motivasi belajar siswa, foto atau gambar pada saat penelitian berlangsung.

1. **Teknik Analisis Data**

Setelah data diperoleh, maka selanjutnya data diolah dan dianalisis. Data dikategorikan ke dalam non-tes agar data dapat diinterpretasikan dengan benar, yaitu data yang diperoleh dari angket yang diberikan sebelum dan setelah diberi perlakuan, baik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Adapun teknik analisis data yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui keyakinan butir-butir dalam suatu daftar pertanyaan dalam mendefinisikan suatu variabel. Uji validitas ini dilakukan dengan cara membandingkan antara hasil r hitung dengan r tabel dimana df= n – 2 dengan signifikan 5% jika r tabel < r hitung maka valid.[[67]](#footnote-67) Uji validitas ini menggunakan teknik perhitungan SPSS.16.0

Sedangkan uji reliabilitas dilakukan secara bersama-sama terhadap seluruh butir pertanyaan dengan menggunakan rumus *Alfa Cronbach* di dalam aplikasi SPSS 16.0

1. Kualifikasi data kelas eksperimen dan kelas kontrol yang

terbagi menjadi data *pretest* dan data *postttest.*

Data ini diperoleh dari skor yang telah dibagikan sebelum dan sesudah perlakuan. Sebelum dianalisis terlebih dahulu dikualifikasikan dengan skala likert yaitu :

**Tabel 3.1**

**Pembobotan Alternatif Jawaban Skala Motivasi Belajar**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Alternatif Jawaban | Jenis pertanyaan | |
| Positif | negatif |
| Selalu | 5 | 1 |
| Sering | 4 | 2 |
| Kadang-kadang | 3 | 3 |
| Pernah | 2 | 4 |
| Tidak pernah | 1 | 5 |

1. Uji Normalitas

Teknik untuk menguji normalitas data yang akan digunakan yaitu dengan menggunakan Chi Kuadrat. Langkah-langkah pengujian normalitas data dengan Chi Kuadrat adalah sebagai berikut :

1. Merangkum data seluruh variabel yang akan diuji normalitasnya
2. Menentukan jumlah kelas interval
3. Menentukan panjang kelas interval yaitu : (data terbesar – data terkecil ) dibagi dengan jumlah kelas interval
4. Menyusun ke dalam tabel distribusi frekuensi, yang sekaligus tabel penolong untuk menghitung harga Chi Kuadrat
5. Menghitung frekuensi yang diharapkan (fh) , dengan cara mengalikan presentase luas tiap bidang kurva normal dengan jumlah anggota sampel
6. Memasukan harga-harga fh ke dalam tabel kolom fh sekaligus menghitung harga-harga (f0 – fh) dan dan menjumlahkannya. Harga merupakan harga Chi Kuadrat ( hitung.
7. Membandingkan harga Chi Kuadrat hitung dengan Chi Kuadrat tabel, jika X2 hitung < X2tabel maka distribusi data dinyatakan normal. Dan jika X2 hitung > X2tabel maka distribusi data dinyatakan tidak normal.
8. **Hipotesis Statistika**

Untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini dengan menggunakan rumus t-test sebagai berikut :

1. Menggunakan Analisis Regresi Sederhana dengan model persamaan regresi yaitu : Ý = a +bx dengan langkah-langkah: [[68]](#footnote-68)

b =

=

a = b

=

1. Uji Hipotesis dengan menggunakan Uji Korelasi sederhana dengan rumus[[69]](#footnote-69) :

rxy = N ∑ XY- (∑X) (∑Y)

[( N ∑x2 – (∑x2)] [[N. ∑ Y 2 – (∑ Y2)]

1. **Hipotesis Penelitian**

Untuk memperoleh jawaban sementara terhadap masalah yang diteliti, maka penulis perlu menuliskan hipotesis apabila peneliti telah mengalami permasalahan penelitiannya dengan seksama serta menetapkan anggapan dasar, kemudia memberi teori sementara yang kebenarannya masih perlu diuji (di bawah kebenaran) .

Pengujian hipotesis, untuk menguji :

Ho : tidak terdapat hubungan antara penggunaan *ice breaking*  terhadap motivasi belajar

H1: terdapat hubungan antara penggunaan *ice breaking* terhadap motivasi belajar.

**BAB IV**

**ANALISIS HASIL DATA PENELITIAN**

1. **Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen**

Data Instrumen ini dibagi menjadi 2 data penelitian yaitu instrumen penggunaan *ice breaking* dan instrumen Motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam diperoleh dari penyebaran angket dengan jumlah item sebanyak 25 item pernyataan. Setiap butir angket telah diberi alternatif jawabannya yaitu untuk pertanyaan positif selalu = 5, sering = 4, kadang-kadang = 3, pernah = 2, tidak pernah = 1 . sedangkan untuk pertanyaan negatif berlaku sebaliknya .

Angket sebelumnya telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Untuk menguji validitas dan reliabilitas angket diberikan kepada 36 orang responden kemudian data angket yang diperoleh disusun dalam tabel (terlampir ).

1. Validitas Instrumen

Pengujian validitas dilakukan dengan menggunakan program SPSS untuk hasil perhitungan terdapat dalam tabel (terlampir).Pengujian validitas dilakukan dengan menggunakan program SPSS 16.0. Hasil pengujiannya sebagai berikut :

63

Tabel 4.1

Hasil uji validitas instrumen *ice breaking*

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| item | *r* hitung | *r* tabel | ket | item | *r* hitung | *r* tabel | Ket |
| P1 | 0,497 | 0,339 | VALID | P16 | 0,431 | 0,339 | VALID |
| P2 | 0,774 | 0,339 | VALID | P17 | 0,474 | 0,339 | VALID |
| P3 | 0,445 | 0,339 | VALID | P18 | 0,392 | 0,339 | VALID |
| P4 | 0,349 | 0,339 | VALID | P19 | 0,396 | 0,339 | VALID |
| P5 | 0,597 | 0,339 | VALID | P20 | 0,361 | 0,339 | VALID |
| P6 | 0,641 | 0,339 | VALID | P21 | 0,413 | 0,339 | VALID |
| P7 | 0,486 | 0,339 | VALID | P22 | 0,341 | 0,339 | VALID |
| P8 | 0,573 | 0,339 | VALID | P23 | 0,508 | 0,339 | VALID |
| P9 | 0,389 | 0,339 | VALID | P24 | 0,513 | 0,339 | VALID |
| P10 | 0,392 | 0,339 | VALID | P25 | 0,343 | 0,339 | VALID |
| P11 | 0,441 | 0,339 | VALID |  |  |  |  |
| P12 | 0,440 | 0,339 | VALID |  |  |  |  |
| P13 | 0,468 | 0,339 | VALID |  |  |  |  |
| P14 | 0,624 | 0,339 | VALID |  |  |  |  |
| P15 | 0,456 | 0,339 | VALID |  |  |  |  |

Tabel 4.2

Hasil Validitas Instrumen Motivasi

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| item | *r* hitung | *r* tabel | Ket | item | *r* hitung | *r* tabel | Ket |
| P1 | 0,533 | 0,339 | VALID | P16 | 0,483 | 0,339 | VALID |
| P2 | 0,379 | 0,339 | VALID | P17 | 0,377 | 0,339 | VALID |
| P3 | 0,51 | 0,339 | VALID | P18 | 0,432 | 0,339 | VALID |
| P4 | 0,392 | 0,339 | VALID | P19 | 0,41 | 0,339 | VALID |
| P5 | 0,39 | 0,339 | VALID | P20 | 0,383 | 0,339 | VALID |
| P6 | 0,365 | 0,339 | VALID | P21 | 0,427 | 0,339 | VALID |
| P7 | 0,448 | 0,339 | VALID | P22 | 0,422 | 0,339 | VALID |
| P8 | 0,399 | 0,339 | VALID | P23 | 0,364 | 0,339 | VALID |
| P9 | 0,448 | 0,339 | VALID | P24 | 0,373 | 0,339 | VALID |
| P10 | 0,433 | 0,339 | VALID | P25 | 0,344 | 0,339 | VALID |
| P10 | 0,433 | 0,339 | VALID |
| P11 | 0,362 | 0,339 | VALID |
| P12 | 0,389 | 0,339 | VALID |
| P13 | 0,398 | 0,339 | VALID |
| P14 | 0,451 | 0,339 | VALID |
| P15 | 0,356 | 0,339 | VALID |

1. Reliabilitas Instrumen

Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan rumus *alpha cronbach* dan perhitungan dengan menggunakan program SPSS 16.0. hasil pengujiannya ialah :

Tabel 4.3 reliabilitas *ice breaking*

|  |  |
| --- | --- |
| Reliability Statistics | |
| Cronbach's Alpha |  |
| 0,868939 | 25 |

Tabel 4.4 reliabilitas motivasi

|  |  |
| --- | --- |
| Reliability Statistics | |
| Cronbach's Alpha |  |
| 0,680 | 25 |

diperoleh nilai *alpha cronbach* untuk variabel X sebesar 0,719 dan nilai *alpha cronbach* untuk variabel Y 0,680. Jika nilai *alpha cronbach* >*r* tabel dengan n = 36 nilai *r*  tabel sebesar 0,329 dengan taraf signifikan 5% maka pernyataan reliabel. Hasil uji coba *alpha cronbach* adalah 0,680> 0,329 maka dinyatakan reliabel.

1. **Deskripsi Data**
2. **Pengguaan *Ice Breaking***

Skor variabel *Ice Breaking* memiliki skor empirik antara 60-95. Dari hasil perhitungan statistik deskriptif diperoleh skor rata-rata (M) = 75,41 standar deviasi (SD) = 35,46, varian = 44033,74 median (ME) = 80,77 dan modus (MO) = 79,50.

Adapun sebaran data variabel *Ice Breaking* dapat digambarkan dalam bentuk distribusi frekuensi seperti terlihat pada taebl 4.5 dan histrogram pada grafik 4.1 :

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Interval data | Frekuensi absolut | frek. Relatif | frek. Komulatif |
| 1 | 60-65 | 2 | 1.00 | 1.00 |
| 2 | 66-71 | 10 | 5.00 | 6.00 |
| 3 | 72-77 | 11 | 5.50 | 11.50 |
| 4 | 78-83 | 9 | 4.50 | 16.00 |
| 5 | 84-89 | 2 | 1.00 | 17.00 |
| 6 | 90-95 | 2 | 1.00 | 18.00 |
| jumlah |  | 36 |  |  |

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi skor penggunaan *ice breaking*. sebanyak 15 responden (35%) responden berada di bawah rata-rata atau kurang efektif, 11 responden (35%) berada pada kelompok rata-rata atau efektif dan 10 responden (30%) berada pada kelompok di atas rata-rata atau sangat efektif. Penyebaran (distribusi) skor *ice breaking* secara visual disajikan dalam bentuk histogram pada grafik 4.1

Dari grafik 4.1 di atas diketahui bahwa sebaran data *ice breaking* berdistribusi normal. Dari sebaran data diketahui *ice breaking* sebagian dalam kondisi kurang baik, sebagian dalam kondisi baik dan sebagian dalam kondisi sangat baik.

1. **Motivasi Belajar**
   1. Kelas eksperimen

Skor variabel kelas eksperimen pre-test memiliki skor empirik antara 40-80. Dari hasil perhitungan statistik deskriptif diperoleh skor rata-rata (M) = 61,66 standar deviasi (SD) = 29,91, varian = 31326,46 median (ME) = 66,91 dan modus (MO) = 64,87.

Adapun sebaran data variabel eksperimen pre-testdapat digambarkan dalam bentuk distribusi frekuensi seperti terlihat pada taebl 4.6 dan histrogram pada grafik 4.1 :

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Interval data | Frekuensi absolut | frek. Relatif | frek. Komulatif |
| 1 | 40-46 | 2 | 1.00 | 1.00 |
| 2 | 47-53 | 5 | 2.50 | 3.50 |
| 3 | 54-60 | 7 | 3.50 | 7.00 |
| 4 | 61-67 | 12 | 6.00 | 13.00 |
| 5 | 68-74 | 9 | 3.00 | 16.00 |
| 6 | 75-81 | 1 | 1.00 | 17.00 |
| jumlah |  | 36 |  |  |

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi skor motivasi belajar eksperimen sebanyak 17 responden (45%) responden berada di bawah rata-rata atau kurang efektif, 15 responden (35%) berada pada kelompok rata-rata atau efektif dan 4 responden (20%) berada pada kelompok di atas rata-rata atau sangat efektif. Penyebaran (distribusi) skor *ice breaking* secara visual disajikan dalam bentuk histogram pada grafik 4.2

Dari grafik 4.2 di atas diketahui bahwa sebaran data motivasi belajar siswa kelas eksperimen pre-test berdistribusi normal. Dari sebaran data diketahui kelas eksperimen pre-test sebagian dalam kondisi kurang baik, sebagian dalam kondisi baik dan sebagian dalam kondisi sangat baik.

Adapun kelas eksperimen sesudah treatmen Skor variabel kelas eksperimen post-test memiliki skor empirik antara 68-97. Dari hasil perhitungan statistik deskriptif diperoleh skor rata-rata (M) = 82 standar deviasi (SD) = 41,60, varian = 60548,79 median (ME) = 86,07 dan modus (MO) = 83,83.

Adapun sebaran data variabel eksperimen post-testdapat digambarkan dalam bentuk distribusi frekuensi seperti terlihat pada tabel 4.7 dan histrogram pada grafik 4.3 :

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Interval data | Frekuensi | frek. Relatif | frek. Komulatif |
| 1 | 68-72 | 2 | 1.00 | 1.00 |
| 2 | 73-77 | 6 | 3.00 | 4.00 |
| 3 | 78-82 | 10 | 5.00 | 9.00 |
| 4 | 83-87 | 14 | 7.00 | 16.00 |
| 5 | 88-92 | 3 | 1.50 | 17.50 |
| 6 | 93-97 | 1 | 0.50 | 18.00 |
| Jumlah |  | 36 |  |  |

Grafik 4.3

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi skor motivasi belajar eksperimen post-test sebanyak 6 responden (10%) responden berada di bawah rata-rata atau kurang efektif, 10 responden (20%) berada pada kelompok rata-rata atau efektif dan 20 responden (70%) berada pada kelompok di atas rata-rata atau sangat efektif. Penyebaran (distribusi) skor motivasi belajar secara visual disajikan dalam bentuk histogram pada grafik 4.3

Dari grafik 4.3 di atas diketahui bahwa sebaran data motivasi belajar siswa kelas eksperimen post-test berdistribusi normal. Dari sebaran data diketahui kelas eksperimen post-test sebagian dalam kondisi kurang baik, sebagian dalam kondisi baik dan sebagian dalam kondisi sangat baik.

* 1. **Kelas Kontrol**

Skor variabel kelas kontrol pre-test memiliki skor empirik antara 40-80. Dari hasil perhitungan statistik deskriptif diperoleh skor rata-rata (M) = 57,58 standar deviasi (SD) = 27,40, varian = 2684,24 median (ME) = 64,26 dan modus (MO) = 64.

Adapun sebaran data variabel eksperimen pre-testdapat digambarkan dalam bentuk distribusi frekuensi seperti terlihat pada tabel 4.8 dan histrogram pada grafik 4.4 :

Tabel 4.8

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Interval data | F | frek. Relatif | frek. Komulatif |
| 1 | 40-46 | 3 | 1.50 | 1.50 |
| 2 | 47-53 | 8 | 4.00 | 5.50 |
| 3 | 54-60 | 13 | 6.50 | 12.00 |
| 4 | 61-67 | 8 | 4.00 | 16.00 |
| 5 | 68-74 | 3 | 1.50 | 17.50 |
| 6 | 75-81 | 1 | 1.00 | 18.00 |
| Jumlah |  | 36 |  |  |

Grafik 4.4

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi skor motivasi belajar kontrol pre-test sebanyak 18 responden (65%) responden berada di bawah rata-rata atau kurang efektif, 7 responden (15%) berada pada kelompok rata-rata atau efektif dan 11 responden (20%) berada pada kelompok di atas rata-rata atau sangat efektif. Penyebaran (distribusi) skor motivasi belajar secara visual disajikan dalam bentuk histogram pada grafik 4.4

Dari grafik 4.4 di atas diketahui bahwa sebaran data motivasi belajar siswa kelas kontrol pre-test berdistribusi normal. Dari sebaran data diketahui kelas kontrol pre-test sebagian dalam kondisi kurang baik, sebagian dalam kondisi baik dan sebagian dalam kondisi sangat baik.

Adapun Skor variabel kelas kontrol post-test memiliki skor empirik antara 55-83. Dari hasil perhitungan statistik deskriptif diperoleh skor rata-rata (M) = 66,55 standar deviasi (SD) = 30,22, varian = 31966,71 median (ME) = 66,68 dan modus (MO) = 65,50

Adapun sebaran data variabel kontrol post-testdapat digambarkan dalam bentuk distribusi frekuensi seperti terlihat pada tabel 4.9 dan histrogram pada grafik 4.5 :

Tabel 4.9

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Interval data | F | frek. Relatif |
| 1 | 54-58 | 3 | 1.50 |
| 2 | 59-63 | 9 | 3.00 |
| 3 | 64-68 | 11 | 5.50 |
| 4 | 69-73 | 8 | 4.00 |
| 5 | 74-78 | 4 | 2.00 |
| 6 | 79-83 | 1 | 0.50 |
| Jumlah |  | 36 |  |

Grafik 4.5

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi skor motivasi belajar kontrol post-test sebanyak 14 responden (55%) responden berada di bawah rata-rata atau kurang efektif, 12 responden (25%) berada pada kelompok rata-rata atau efektif dan 10 responden (20%) berada pada kelompok di atas rata-rata atau sangat efektif. Penyebaran (distribusi) skor motivasi belajar secara visual disajikan dalam bentuk histogram pada grafik 4.5

Dari grafik 4.5 di atas diketahui bahwa sebaran data motivasi belajar siswa kelas kontrol post-test berdistribusi normal. Dari sebaran data diketahui kelas kontrol post-test sebagian dalam kondisi kurang baik, sebagian dalam kondisi baik dan sebagian dalam kondisi sangat baik.

1. **Pengujian Persyaratan Analisis**
2. **Uji Normalitas**

Data penelitian yang diperoleh berasal dari populasi yang berdistribusi normal atatu tidak, maka dilakukan uji normalitas dengan uji kai kuadrat (chi square). Kjriteria pengujian normalitas adalah Ho ditolak jika x2hitung lebih besar dari x2tabel , atau Ho diterima jika x2hitung lebih kecil dari x2tabel . dengan diterimanya Ho  berarti data dalam penelitian berasal dari populasi yang berdistribusi normal, jika Ho ditolak berarti data berasal dari populasi berdistribusi tidak normal.

Tabel 4.10

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Variabel | N | *a* | *x*2 hitung | *x*2tabel | keputusan | Kesimpulan |
| Motivasi Siswa (Y)  *Ice Breaking (X)* | 36  36 | 0,05  0,05 | 2,992  10,91 | 11,070  11,070 | Ho diterima  Ho diterima | Normal  Normal |

Tabel 4.5 rangkuman analisis Uji Normalitas data dengan uji kai kuadrat didapati variabel motivasi belajar siswa *x*2 hitung = 2,992, sedangkan *x*2tabel pada *a*= 0,05; dk (5) = 11,070. Karena *x*2 hitung = 2,992 < 11,070 = *x*2tabel maka data variabel motivasi belajar siswa berdistribusi normal. *Ice breaking* didapati *x*2 hitung = 10,91 sedangkan *x*2tabel pada *a*= 0,05; dk (5) = 11,070. Karena *x*2 hitung = 10,91 < 11,070 = *x*2tabel maka data variabel *ice breaking* berdistribusi normal.

1. **Uji Homogenitas**

Uji homogenitas dimaksudkan untuk menguji homogenitas varian antar kelompok-kelompok skor variabel terikat (Y) yang dikelompokkan berdasarkan kesamaan nilai variabel bebas (X).

Pengujian homogenitas varian dilakukan dengan uji Fisher dari Hartley . Kriteria pengujian adalah : H0 diterima jika s21 = S2 Fhitung ≤ dari F2 tabel. Ho ditolak jika *F*hitung F2tabel.

Proses pengujian yang ditempuh adalah pertama-tama membuat desain deskripsi data perhitungan varians, melakukan perhitungan varians dengan rumus varians fisher dan menghitung varians terbesar/varians terkecil .

Tebel 4.10

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Varian Y atas kelompok |  | jmlh sampel |  | F² | |
|  | dk | *F*hitung | F2 tabel |
| 1 | X |  | 36 | 35 | 1,19 | 1,74 |

Berdasarkan hasil perhitungan untuk pengujian homogenitas varians diperoleh *F*hitung = 1,19. Nilai F2 tabel dengan dk 35 pada *a* = 0,05 sebesar 1,74 . karena *F*hitung ≤ F2tabel ( 1,19 < 1,74 ) maka Ho diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa varian kelompok Y atas X adalah homogen.

1. **Pengujian Hipotesis**

Kontribusi Penggunaan *Ice Breaking* Terhadap Motivasi Belajar Siswa hipotesis pertama yang diajukan dalam penelitian ini menyatakan bahwa *ice breaking* (X) memiliki kontribusi positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa (Y). Untuk mengetahui kontribusi *ice breaking* terhadap motivasi belajar siswa digunakan analisis regresi dan korelasi. Hasil perhitungan uji T = 0,417 dengan taraf signifikan sebesar 2,62. Berikut dijelaskan dalam tabel 4.11

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Korelasi | *R* | *r*² | uji signifikansi | | | | | | |
| n | *A* | dk | thitung | t tabel | keputusan | kesimpulan |
| Rxy | 0,41 | 0,168 | 36 | 0,05 | 34 | 2,62 | 0,339 | H1 diterima | korelasi signifikan |

Tabel 4.11 hasil analisa korelasi sederhana diperoleh koefisien korelasi rxy =0,41. Dari uji signifikansi korelasi diperoleh thitung = 2,62. Koefisien korelasi sederhana ini ternyata signifikan setelah diuji dengan uji t. Hal ini ditunjukkan oleh thitung > ttabel atau 2,62 > 1,68 pada *a* = 0,05 dan derajat kebebaan dk 34. Dengan demikian korelasi antara *ice breaking* dan motivasi belajar siswa sangat berarti.

Selanjutnya diadakan pengujian koefisien determinasi. Koefisien determinasi r2xy = 0,168. Berarti kontribusi *ice breaking*terhadap motivasi belajar siswa sebesar 16,81%. Sisanya sebesar 83,19% tidak dapat dijelaskan dalam penelitian ini. perlu diadakan peneliatian lanjutan untuk mengetahui faktor-faktor lain yang memberikan kontribusi terhadap motivasi belajar siswa.

1. **Interpretasi dan Pembahasan Hasil-hasil Penelitian**

Pembahasan dan interpretasi hasil penelitian deskriptif dan inferensial dapat dijelaskan sebagai berikut :

a. Motivasi kelas eksperimen dan kelas kontrol

Tingkat motivasi yang dicapai kelas eksperimen tergolong dalam kategori kurang baik, baik, dan sangat baik. secara garis besar perbedaan motivasi ini disebebkan oleh dua faktor , yaitu : faktor intern dan ekstren. Dimana faktor intern itu disebabkan oleh individu siswa itu sendiri yang menentukan bagaimana dapat mengaktualisasikan dirinya untuk belajar, sementara faktor ektern bagaimana seorang guru dapat mengaktualisasikan untuk peserta didik dalam proses pembelajarannya.

Motivasi siswa itu sangat penting dalam pembelajaran seperti yang diungkapkan :” motivasi belajar merupakan peranan yang strategis sebahai pendorong perbuatan ( wahab, 2008).

Dalam penelitian ini motivasi belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada data awal motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan hasil yang relatif sama. Hal ini menunjukkan dari skor rata-rata motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam sebelum perlakuan memiliki skor sebesar 61,66 dan kelas kontrol memiliki skor rata-rata sebesar 57,58.

1. Motivasi kelas kontrol

Gambaran umum tingkat pencapaian motivasi belajar siswa kelas kontrol pada mata pelajaran pendidikan agama Islam pre-test mencapai 71,97 % dan dikategorikan dalam kriteria baik . sedangkan tingkat pencapaian motivasi setelah post-test memiliki nilai sebesar 80, 18% dan ini masih dalam kategori baik . hasil kategori menunjukkan tidak adanya perbedaan antara motivasi awal kelas kontrol dengan motivasi setelah post-test. Ini terjadi karena pada kelas kontrol tidak diberikan treatment atau percobaan dengan menggunakan *ice breaking* tersebut.

1. Motivasi kelas ekperimen

Gambaran umum tingkat pencapaian motivasi belajar siswa kelas kontrol pada mata pelajaran pendidikan agama Islam sebelum menggunakan treatment memiliki 77,08 % dan dikategorikan dalam kriteria baik . sedangkan tingkat pencapaian motivasi setelah post-test dengan menggunakan *ice breaking* memiliki ketercapaian hasil sebesar 89,89 % dan ini termasuk dalam kategori sangat baik. hasil kategori menunjukkan adanya perbedaan antara motivasi awal kelas eksperimen dengan motivasi setelah kelas eksperimen diberikan treatment yaitu proses pembelajaran dengan *ice breaking*.

1. Kontribusi *Ice Breaking* Terhadap Motivasi Bealajar Siswa

Hasil pengujian hipotesis kontribusi *Ice Breaking* Terhadap Motivasi Bealajar Siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam berpola linier mempunyai arah positif dan signifikan serta memiliki koefisien korelasi sebesar ry1= 0,41 dan koefisien determinasi sebesar ry12 = 0,168. Hal ini berarti *ice breaking* memberikan dampak atau kontribusi sebesar 16,81 % terhadap motivasi . dampak tersebut juga ditunjukkan oleh hasil uji signifikansi thitung = 2,62 yang berarti lebih besar dari ttabel yang bernilai 1,68 pada *a* = 0,05.

Ternyata berdasarkan temuan tersebut, *ice breaking* memberikan kontribusi sebesar 16,81% sedangkan sisanya dipengaruhi faktor-faktor lainnya. Kendatipun demikian kontribusinya *ice breaking*memang salah satu pendukung dalam pembelajaran dan merupakan cara guru dalam mensiasati suasana yang tidak diinginkan oleh guru. Sebagaimana yang diungkapkan Ucu Sulastri dalam bukunya “*ice breaking* adalah salah satu teknik pemecah kebekuan untuk mengembalikan suasana bosan dalam pembelajaran kembali bergairah dan semangat (Ucu, 2014)

Pola hubungan antara kedua variabel tersebut dinyatakan dengan persamaan regresi linier =0,27 + 1,09x . persamaan ini memberikan informasi bahwa rata-rata perubahan satu skor *ice breaking* diikuti oleh perubahan skor motivasi belajar siswa sebesar 1,09. Dengan demikian dapat disimpulkan, bahwa makin efektif *ice breaking* dilakukan maka makin tinggi motivasi siswa dalam belajar dan sebaliknya makin tidak efektif *ice breaking* dilakukan makin rendah motivasi siswa dalam belajar.

**BAB V**

**PENUTUP**

1. **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di SMP Negeri 1 Cikande Kabupaten Serang mengenai pengaruh *ice breaking* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam, maka penulis dapat mengambil kesimpulan khusus bahwa *ice breaking* memiliki kontribusi positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Dengan demikian, *ice breaking* memberikan sumbangan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. Peningkatan terhadap *ice breaking* akan diikuti dengan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, *ice breaking* menjadi faktor yang dapat menentukan tinggi rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

1. **Saran**
2. Kepada kepala sekolah agar selalu memberikan dukungan serta pengarahan untuk guru-guru dalam menjalankan tugas yang diemban.

84

1. Kepada guru sebagai pengajar agar meningkatkan kualitas mengajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam melalui berbagai variasi dalam mengajar yang membuat siswa termotivasi dalam belajar.
2. Kepada siswa agar bersungguh-sungguh dalam mempelajari ilmu agama yang diembankan untuk masa depan kelak ketika terjun di masyarakat.

LAMPIRAN

1. INSTRUMEN PENELITIAN
2. HASIL UJI COBA VALIDITAS DAN RELIABILITAS INSTRUMEN
3. RPP
4. DATA PENELITIAN
5. PERHITUNGAN STATISTIK DESKRIPTIF
6. UJI NORMALITAS DATA
7. UJI HOMOGENITAS DATA
8. UJI HIPOTESIS
9. TABEL STATISTIK
10. SURAT PERMOHONAN
11. SURAT KETERANGAN
12. SK PEMBIMBING
13. KEGIATAN BIMBINGAN
14. DOKUMENTASI

PERHITUNGAN STATISTIK DESKRIPTIF

1. Kelas eksperimen

Data penelitian skor motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam dari kelas eksperimen disusun berdasarkan skor terkecil sampai skor terbesar adalah sebagai berikut :

40 43 51 51 52 53 53 54 55

55 56 58 59 60 61 61 62 62

63 63 64 65 66 66 67 67 68

68 68 69 70 70 70 71 74 80

1. Menentukan skor terbesar dan terkecil

Skor terbesar : 80

Skor terkecil : 40

1. Menentukan Rentangan (R)

R= Skor Terbesar – Skor Terkecil = 80 – 40 =40

1. Menentukan rata-rata (mean)
2. Rata-rata pre-test X= ∑ F.Xi = 2220 = 61,66

n 36

1. Rata-rata post-test X=∑ F.Xi = 2945 = 81,80

n 36

1. Menentukan Median
2. Median pre-test

Me = b + p = 60,50 + 7

= 60,50 + 6,41 = 66,91

1. Median post-test

Me = b + p = 82,50 + 5

= 82,50 + 3,57 = 86,07

1. Menentukan Modus
2. Modus pre-test

Mo = b + p

= 60,50 + 7

= 60,50 + 4,37 = 64,87

1. Modus post-test

Mo = b + p

= 82,50 + 5

= 82,50 + 1,33 = 83,83

1. Menentukan Varians
2. Varians pre-test

S2 =

=

=

=

= 31326,46

1. Varians post-test

S2 =

=

=

=

= 60548,79

1. Menentukan standar Deviasi
2. SD pre-test

S =

=

=

=

= 29,91

1. SD post-test

S =

=

=

=

= 41,60

b.kelas kontrol

Data penelitian skor motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam dari kelas kontrol disusun berdasarkan skor terkecil sampai skor terbesar adalah sebagai berikut :

40 44 46 47 47 48 48 50 50

52 53 54 55 55 56 56 57 57

58 58 59 60 60 60 61 61 62

63 64 65 65 67 68 68 71 80

1. Menentukan skor terbesar dan terkecil

Skor terbesar : 80

Skor terkecil : 40

1. Menentukan Rentangan (R)

R= Skor Terbesar – Skor Terkecil = 80 – 40 =40

1. Menentukan rata-rata (mean)
2. Rata-rata pre-test X= ∑ F.Xi = 2073 = 57,58

n 36

1. Rata-rata post-test X=∑ F.Xi = 2396 = 66,55

n 36

1. Menentukan Median
2. Median pre-test

Me = b + p = 60,50 + 7

= 60,50 + 3,76 = 64,26

1. Median post-test

Me = b + p = 63,50 + 5

= 63,50 + 3,18 = 66,68

1. Menentukan Modus
2. Modus pre-test

Mo = b + p

= 60,50 + 7

= 60,50 + 3,5 = 64

1. Modus post-test

Mo = b + p

= 63,50 + 5

= 63,50 + 2 = 65,50

1. Menentukan Varians
2. Varians pre-test

S2 =

=

=

=

= 26284,25

1. S2 Varians post-test

S2 =

=

=

=

= 31966,71

1. Menentukan standar Deviasi
2. SD pre-test

S =

=

=

=

= 27,40

1. SD post-test

S =

=

=

=

= 30,22

UJI NORMALITAS DATA

H0 : data berdistribusi normal

Ha : data berdistribusi tidak normal

Dengan kriteria :

Dimana dk = 6 – 1 = 5 dengan taraf signifikan 5% sehingga nilai x2 *tabel*sebesar 11,070.

Jika x2 hitung > x2 *tabel* , maka H0 ditolak

Jika x2 hitung <x2 *tabel* , maka Ha diterima

1. Menghitung fh luas bidang kurva normal dibagi menjadi 6 yaitu 2,7 % ; 13,34 % ; 33,96% ; 33,96 % ; 13,34 % ; 2,7 % dengan sampel sebanyak 36 orang. Perhitungannya sebagai berikut :
2. 2,7 % x 36 = 0,9
3. 13,34 % x 36 = 4,8
4. 33,96% x 36 = 12,2
5. 33,96% x 36 = 12,2
6. 13,34 % x 36 = 4,8
7. 2,7 % x 36 = 0,9
8. Membuat tabel penolong chi kuadrat

Tabel 4.8

Tabel penolong untuk menghitung nilai chi kuadrat angket *ice breaking*

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| interval | Fo | Fh | fo-fh | fo-fh² | fo-fh²/fh |
| 60-65 | 2 | 0,9 | 1,1 | 1,21 | 1,344444 |
| 66-71 | 10 | 4,8 | 5,2 | 27,04 | 5,633333 |
| 72-77 | 11 | 12,2 | -1,2 | 1,44 | 0,118033 |
| 78-83 | 9 | 12,2 | -3,2 | 10,24 | 0,839344 |
| 84-89 | 2 | 4,8 | -2,8 | 7,84 | 1,633333 |
| 90-95 | 2 | 0,9 | 1,1 | 1,21 | 1,344444 |
| Jumlah | 36 |  |  |  | 10,91293 |

1. Membandingkan x2hitung dan x2 *tabel*

Dapat disimpulkan dari data diatas bahwa :

Jika x2hitung x2 *tabel*atau 10,91 11,070

Maka data berdistribusi normal.

2.Motivasi Belajar

Membuat hipotesis

H0 : data berdistribusi normal

Ha : data berdistribusi tidak normal

Dengan kriteria :

Dimana dk = 6 – 1 = 5 dengan taraf signifikan 5% sehingga nilai x2 *tabel*sebesar 11,070.

Jika x2 hitung > x2 *tabel* , maka H0 ditolak

Jika x2 hitung <x2 *tabel* , maka Ha diterima

1. Menghitung fh luas bidang kurva normal dibagi menjadi 6 yaitu 2,7 % ; 13,34 % ; 33,96% ; 33,96 % ; 13,34 % ; 2,7 % dengan sampel sebanyak 36 orang. Membuat tabel penolong chi kuadrat

Tabel penolong untuk menghitung nilai chi kuadrat angket motivasi belajar

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Interval data | fo | fh | fo-fh | fo-fh² | fo-fh²/fh |
| 68-72 | 2 | 0,9 | 1,1 | 1,21 | 1,34444 |
| 73-77 | 6 | 4,8 | 1,2 | 1,44 | 0,3 |
| 78-82 | 10 | 12,2 | -2,2 | 4,84 | 0,39672 |
| 83-87 | 14 | 12,2 | 1,8 | 3,24 | 0,26557 |
| 88-92 | 3 | 4,8 | -1,8 | 3,24 | 0,675 |
| 93-97 | 1 | 0,9 | 0,1 | 0,01 | 0,01111 |
| Jumlah | 36 | 36 |  |  | 2,99285 |

1. Membandingkan x2hitung dan x2 *tabel*

Dapat disimpulkan dari data diatas bahwa :

Jika x2hitung x2 *tabel*atau 2,992 11,070

Maka data berdistribusi normal.

UJI HOMOGENITAS DATA

Langkah-langkah pengujiannya adalah sebagai berikut :

1. Membuat Hipotesis
2. Hipotesis dalam model statistik

H0 : =

Ha :

1. Hipotesis dalam uraian kalimat

H0 : Varians kedua data homogen

Ha : Varians Kedua data tidak homogen

1. Mencari Varians
2. Varians pada data kelas Eksperimen

S2 =

=

=

=

= 31326,46

1. Varians pada kelas kontrol

S2 =

=

=

=

= 26284,25

Fhitung =

1. Mencari Ftabel

Dk pembilang = n1

Dk penyebut = n2

Ftabel = 0,05 (35,35) = 1,74

1. Menentukan kriteria pengujian

Jika Fhitung tabel , maka H0 ditolak

Jika Fhitung tabel , maka H0  diterima

UJI HIPOTESIS

1. Menentukan dan menghitung model persamaan Regresi yaitu : Y = a+bx

Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

b=

=

= 1,09

a= - b

= 29,50 – 1,09 (26,81)

= 29,50 – 29,22

=0,27

Maka didapat model persamaan regresi :

=0,27 + 1,09x

1. Kemudian dilanjutkan dengan uji korelasi. Hipotesis yang diuji adalah terdapat hubungan positif antara *Ice breaking* dan motivasi belajar siswa. Dengan rumusan hipotesis nol dan hipotesis alternatif sebagai berikut:

Ho : Tidak terdapat hubungan antara*Ice breaking* dengan motivasi belajar siswa

H1 : Terdapat hubungan antara*Ice breaking* dengan motivasi belajar siswa

Secara statistik hipotesis dirumuskan sebagai berikut :

H0 : rxy = 0

H1 : rxy> 0

Hipotesis korelasi ini mengunakan rumus :

rxy = N ∑ XY- (∑X) (∑Y)

[( N ∑x2 – (∑x)2] [[N. ∑ Y2 – (∑ Y2)]

=

=

=

=

=

=0,417

1. Melakukan Uji Signifikansi

t= *r* = *0,41* = = = 2,62

1. Baharuddin,*Teori belajar dan pembelajaran*, (Yogyakarta : Ar-Ruzz Media, 2015) 13-14 [↑](#footnote-ref-1)
2. Rohmalina Wahab, *Psikologi Belajar,* (Jakarta : Raja grafindo, 2015), 127 [↑](#footnote-ref-2)
3. *Al-Qur’an dan Terjemahnya*, Kementrian Agama RI, 2012 [↑](#footnote-ref-3)
4. Muhammad Fathurrohman, *Menetas Pendidikan Berkualitas dalam Pendidikan Islam.* ( Yogyakarta : Teras, 2012), 14 [↑](#footnote-ref-4)
5. Anis Fauzi & Rifyal Ahmad, *Pembelajaran Mikro Suatu Konsep dan Aplikasi,* (Jakarta : Diadit Media, 2009), 6 [↑](#footnote-ref-5)
6. Eneng Muslihah, *Metode dan Strategi Pembelajaran,*( Ciputat : Haja Mandiri, 2014), 32 [↑](#footnote-ref-6)
7. Eneng Muslihah, *Metode dan Strategi Pembelajaran,* 33-35 [↑](#footnote-ref-7)
8. Arenna Mardian, *Kamus Lengkap Inggris-Indonesia,* ( Jakarta : Erlangga, 2010), 39 [↑](#footnote-ref-8)
9. Sunarto, *Ice Breaker dalam Pembelajaran Aktif,* ( Surakarta : Cakrawala , 2012) , 1 [↑](#footnote-ref-9)
10. Munif Chatib, *Gurunya manusia,* (Bandung:Mizan Pustaka, 2011) 99 [↑](#footnote-ref-10)
11. Adi, Soenarno, *Ice Breaker Permainan Atraktif-Edukatif,*( Yogyakarta : PT Andi, 2005)1 [↑](#footnote-ref-11)
12. Sunarto, *Ice Breaker dalam Pembelajaran Aktif,* ( Surakarta : Cakrawala , 2012) 2 [↑](#footnote-ref-12)
13. Ucu Sulastri, *Tips & Trik Ciptakan “WOW” di Sekolah,* (Jakarta : Luxima, 2014) 44 [↑](#footnote-ref-13)
14. Jamal Ma’mur , *Sudahkah Anda Menjadi Guru Berkarisma? ,* ( Yogyakarta : Diva Press, 2015), 84 [↑](#footnote-ref-14)
15. Ucu Sulastri, *Super Teaching*,105 [↑](#footnote-ref-15)
16. Johan, Suwignjo, *Teka-Teki Asyik Untuk Ice Breaker,*( Yogyakarta : Andi, 2012), 1 [↑](#footnote-ref-16)
17. Dani,Wardani, *Bermain Sambil Belajar,* ( Jakarta : Edukasia, 2009), 17 [↑](#footnote-ref-17)
18. Ucu Sulastri, *Super Teaching,* ( Jakarta : Luxima, 2014), 106 [↑](#footnote-ref-18)
19. Ucu Sulastri, *Super Teaching,* ( Jakarta : Luxima, 2014), 107 [↑](#footnote-ref-19)
20. Adi W.Gunawan. *Genius Learning Strategy.* (Jakarta : Gramedia Pustaka,2003), 270 [↑](#footnote-ref-20)
21. Barnawi.*Be A Great Teacher,* ( Yogyakarta : Ar-Ruzz Media, 2012), 43 [↑](#footnote-ref-21)
22. Bob, Samples, *Revolusi Belajar untuk Anak,* (Bandung : Kaifa, 2002), 202 [↑](#footnote-ref-22)
23. Ucu Sulastri, *Super Teaching*,109 [↑](#footnote-ref-23)
24. Sunarto, *Ice Breaker dalam Pembelajaran Aktif,* 36 [↑](#footnote-ref-24)
25. Adi, Soenarno, *Ice Breaker Don’t Be Tegang,* (Yogyakarta : Andi, 2007), 46 [↑](#footnote-ref-25)
26. <https://carajuki.com> kumpulan trik sulap sederhana di akses 4 april 2015 [↑](#footnote-ref-26)
27. Sunarto, *Ice Breaker dalam Pembelajaran Aktif,* 94 [↑](#footnote-ref-27)
28. Ucu Sulastri, *Super Teaching*,109-115 [↑](#footnote-ref-28)
29. http://permainanicebreaker.blogspot.co.id/2015/09/kumpulan-ice-breaking-dalam-pembelajaran.html [↑](#footnote-ref-29)
30. Johan, Suwignjo, *Teka-Teki Asyik Untuk Ice Breaker,* 11 [↑](#footnote-ref-30)
31. Erwin, Widiasworo, *19 Kiat Sukses Membangkitkan Motivasi Belajar Peserta Didik, (*Yogyakarta : Ar-Ruzz Media, 2015 *),* 155-156 [↑](#footnote-ref-31)
32. Munif Chatib, *Gurunya manusia,* 102 [↑](#footnote-ref-32)
33. Sunarto, *Ice Breaker dalam Pembelajaran Aktif,* 175 [↑](#footnote-ref-33)
34. [www.bbpk.kemenkeu.co.id](http://www.bbpk.kemenkeu.co.id) ditulis oleh Khusnaini 29 desember 2014 diunduh pada 17 april 2018 pukul 21.45 WIB [↑](#footnote-ref-34)
35. Ani setiani, *Manajemen Peserta Didik dan Model Pembelajaran.*(Bandung : Alfabeta, 2015), 132 [↑](#footnote-ref-35)
36. Kompri, *MotivasiPembelajaran.* (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2016),1 [↑](#footnote-ref-36)
37. Oemar Hamalik, *Psikologi Belajar & Mengajar, (* Bandung : Sinar Baru,2010), 173 [↑](#footnote-ref-37)
38. Nyanyu Khodijah, *Psikologi Pendidikan,* ( Jakarta : Raja Grafindo, 2014), 150 [↑](#footnote-ref-38)
39. Ahmad Rohani, *Pengelolaan Pengajaran,* ( Jakarta : Rineka Cipta,2010), 12 [↑](#footnote-ref-39)
40. Rohmalina Wahab, *Psikologi Belajar.* (Jakarta: Raja Grafindo, 2015), 127 [↑](#footnote-ref-40)
41. Amri,Darwis, *Metode Penelitian Pendidikan Islam,* (Jakarta : Rajawali Pers, 2014), 76 [↑](#footnote-ref-41)
42. Suyono, *Belajar dan Pembelajaran,* ( Bandung : Remaja Rosdakarya, 2016), 9 [↑](#footnote-ref-42)
43. Meity H.Idris. *Strategi Pembelajaran Yang Menyenangkan.* ( Jakarta : luxima, 2014), 5 [↑](#footnote-ref-43)
44. Meity H.Idris. *Strategi Pembelajaran Yang Menyenangkan, 6* [↑](#footnote-ref-44)
45. Anisah Basleman, Syamsu. *Teori Belajar Orang Dewasa.* (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2011), 8 [↑](#footnote-ref-45)
46. Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar, (*Jakarta : Raja Grafindo, 2014),89 [↑](#footnote-ref-46)
47. Dimyati & Mudjiono, *Belajar & Pembelajaran,* ( Jakarta : Rineka Cipta, 2013), 91 [↑](#footnote-ref-47)
48. Oemar Hamalik, *Psikologi Belajar & Mengajar, 181-183* [↑](#footnote-ref-48)
49. Nyanyu Khodijah, *Psikologi Pendidikan,* 158-159 [↑](#footnote-ref-49)
50. Eveline, Siregar, *Teori Belajar dan Pembelajaran,* ( Bogor : Ghalia, 2011), 55 [↑](#footnote-ref-50)
51. Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi.*( jakarta : Rineka, 2013), 175-176 [↑](#footnote-ref-51)
52. Darmansyah, *Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Humor,* ( Jakarta : Bumi Aksara, 2012), 55 [↑](#footnote-ref-52)
53. Ucu Sulastri, *Super Teaching ,* 105 [↑](#footnote-ref-53)
54. Kisma Fawzea, “Pengaruh Permainan *Ice Breaker* Terhadap *Sel Disclosure,*(2012) [↑](#footnote-ref-54)
55. Adi Putra Rahmatullah, “Metode *Ice Breaker Dalam Pembelajaran,* Vol. 3, No. 3(2014),657-662 [↑](#footnote-ref-55)
56. Alaena Soraya, “ Pengaruh penerapan *Ice Breaker,* Vol.2 , No 4 (2014), 25-33 [↑](#footnote-ref-56)
57. Amri,Darwis, *Metode Penelitian Pendidikan Islam,* (Jakarta : Rajawali Pers, 2014),43 [↑](#footnote-ref-57)
58. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*,(Bandung : Alfabeta,2013), 79 [↑](#footnote-ref-58)
59. Suharsimi, Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pengantar Praktis,*(Jakarta : Rineka, 1998), 115 [↑](#footnote-ref-59)
60. Adi, Soenarno, *Ice Breaker Permainan Atraktif-Edukatif,*( Yogyakarta : PT Andi, 2005),2 [↑](#footnote-ref-60)
61. Zakiah Daradjat, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam,*(Jakarta :Bumi Aksara, 2014), 141 [↑](#footnote-ref-61)
62. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*,72 [↑](#footnote-ref-62)
63. Toto Syatori, *Metode Penelitian Kuantitatif,*( Bandung : Pustaka Setia,2012), 114 [↑](#footnote-ref-63)
64. Amri,Darwis, *Metode Penelitian Pendidikan Islam,56* [↑](#footnote-ref-64)
65. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* , (Bandung : Alfabeta, 2016) , 137-145 [↑](#footnote-ref-65)
66. Toto Syatori, *Metode Penelitian Kuantitatif,*205 [↑](#footnote-ref-66)
67. Wiratna, Sujarweni, *Statistika Untuk Penelitian,* (Yogyakarta : Graha Ilmu, 2012), 178 [↑](#footnote-ref-67)
68. Supardi, *Statistik Penelitian Pendidikan.*(Depok : raja rafindo), 347 [↑](#footnote-ref-68)
69. Supardi, *Statistik Penelitian Pendidikan. 198* [↑](#footnote-ref-69)