

**PENGARUH TEKNIK *ICE BREAKING* TERHADAP HASIL BELAJAR
IPS SISWA KELAS IV SD NGERI 87 MANIPI
KECAMATAN SINJAI-BARAT**



SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Mengikuti Ujian Skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar*

Oleh

**RISKAWATI
NIM : 10540 8942 13**

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

2017



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **RISKAWATI**, NIM **10540 8942 13** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 176/Tahun 1439 H/2017 M, tanggal 09 Rabiul Awal 1439 H/28 November 2017 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Jumat tanggal 08 Desember 2017.

Makassar, 19 Rabiul Awal 1439 H
08 Desember 2017 M

Panitia Ujian :

1. Pengawas Umum : **Dr. H. Abdul Rahman Rahim, S.E., M.M.** (.....)
2. Ketua : **Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.** (.....)
3. Sekretaris : **Dr. Khaeruddin, S.Pd., M.Pd.** (.....)
4. Dosen Penguji : 1. **Dra. Hidayah Quraisy, M.Pd.** (.....)
2. **Dr. H. Nursalam, M.Si.** (.....)
3. **Syarifah Aeni Rahman, S.Pd., M.Pd.** (.....)
4. **Dra. Hj. Rawiyah Tompo, M.Pd.** (.....)

Disahkan Oleh :

Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar


Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM-860 934



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : **RISKAWATI**
NIM : 10540 8942 13
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Makassar
Dengan Judul : **Pengaruh Teknik *Ice Breaking* terhadap Hasil Belajar
IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 87 Manipi Kecamatan
Sinjai Barat**

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, Skripsi ini telah diujikan di hadapan Tim
Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Makassar.

Makassar, Desember 2017

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Dra. Hidayah Quraisy, M.Pd.

Pembimbing II

Dra. Hj. Sitti Fatimah Tola, M.Si.

Mengetahui,

Dekan FKIP

Unismuh Makassar

Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM: 860 951

Ketua Prodi PGSD

Sulfasvah, S.Pd., M.A., Ph.D.
NBM : 970 635

MOTO DAN PERSEMBAHAN

“Bila kamu tak tahan penatnya belajar, maka kamu akan menanggung perihnya kebodohan.”

- (Imam Syafi'i)

Kupersembahkan karya sederhana ini sebagai tanda baktiku kepada ayahanda dan ibunda tercinta,serta kakak-kakakku atas segala tetesan keringat, doamu , dan pengorbananmu,semangatmu serta kasih sayangmu yang menunjang kesuksesanku dalam menggapai cita-cita serta sahabat yang telah hadir menghiasi perjalanan hidupku.

ABSTRAK

Riskawati. 2017. *Pengaruh Teknik Ice Breaking terhadap hasil belajar IPS Siswa kelas IV SD Negeri 87 Manipi Kecamatan Sinjai-Barat.* Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Hidayah Quraisy, pembimbing II Sitti Fatimah Tola.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pra-eksperimen bentuk *One Group PreTest PostTest Design* yaitu sebuah eksperimen yang dalam pelaksanaannya hanya melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen tanpa adanya kelas pembanding (kelas kontrol) yang bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Teknik *Ice Breaking* terhadap hasil belajar IPS Siswa kelas IV SD Negeri 87 Manipi - Kecamatan Sinjai-Barat tahun ajaran 2017/2018. Satuan eksperimen dalam penelitian ini adalah Siswa Kelas IV sebanyak 20 orang. Penelitian dilaksanakan selama 4 kali pertemuan. Keberhasilan proses pembelajaran ditinjau dari aspek, yaitu: ketercapaian ketuntasan hasil belajar IPS siswa secara klasikal, aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS. Pembelajaran dikatakan berhasil jika aspek di atas terpenuhi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah data hasil belajar IPS siswa yang dikumpulkan dengan menggunakan tes hasil belajar, data tentang aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS dikumpulkan dengan menggunakan lembar observasi aktivitas belajar siswa.

Hasil analisis statistik deskriptif terhadap hasil belajar siswa terhadap Teknik *Ice Breaking* positif, pemahaman materi dan konsep dari IPS dengan Teknik *Ice Breaking* ini menunjukkan hasil belajar yang lebih baik dari pada sebelum diterapkan Teknik *Ice Breaking*. Hasil analisis statistik inferensial menggunakan rumus uji t, diketahui bahwa nilai t_{Hitung} yang diperoleh adalah 5,75 dengan frekuensi $db = 20 - 1 = 19$, pada taraf signifikansi 5% diperoleh $t_{Tabel} = 2,09$ Jadi, $t_{Hitung} > t_{tabel}$ atau hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternative (H_1) diterima. Hal ini membuktikan bahwa aplikasi Teknik *Ice Breaking* dalam pembelajaran IPS mempunyai pengaruh dari pada sebelum menggunakan Teknik *Ice Breaking*.

Kata kunci: hasil belajar IPS, Teknik *Ice Breaking*

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah segala puji bagi Allah swt, Tuhan semesta alam. Allah yang paling agung untuk membuka jalan bagi setiap maksud hambanya, Allah yang paling suci untuk menjadi energi bagi petunjuk hidup dan kesuksesan hambanya. Tiada daya dan kekuatan kecuali dengan bimbingan dari-Nya sehingga skripsi dengan judul **“Pengaruh Teknik Ice Breaking Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 87 Manipi Kecamatan Sinjai-Barat”** dapat diselesaikan.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan akademik guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Makassar. Beragam kendala dan hambatan yang dilalui oleh penulis dalam penyusunan skripsi ini, namun berkat usaha yang optimal dan dukungan berbagai pihak hingga akhirnya penulis dapat melewati rintangan tersebut.

Segala rasa hormat ,Penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada kedua orang tua,Ayahanda Muhammad Saleh dan ibunda alm Jawaria, Kakak-kakaku, Sumarti, Sugiati, Susilawati, Suriani, Muhammad Jaya Wasdeng dan adekku suharlis, serta keluarga besarku yang telah berdoa, berjuang, rela berkorban tanpa pamrih dalam mengasuh, membesarkan, mendidik, memberikan

Semangat, perhatian,dukungan dan membiayai penulis dalam proses pencarian ilmu.

Penulis juga mengucapkan terima kasih dan penghargaan kepada Dra.Hidayah Quraisy,M.Pd, Pembimbing I dan Dra.Hj.Sitti Fatimah Tola,M.Si Pembimbing II, yang telah dengan sabar , tekun dan ikhlas meluangkan waktu, tenaga , dan pikiran untuk memberikan bimbingan, arahan,saran-saran serta motivasi sejak awal penyusunan proposal hingga selesainya skripsi ini.

Penulis juga hanturkan rasa hormat dan ucapan terima kasih kepada Dr.H.Abd.Rahman Rahim,SE.,MM Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib,M.Pd.,Ph.D., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Sulfasyah,MA.,Ph.D., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Fitriani Saleh,S.Pd.,M.Pd., Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Tasrif Akib.S.Pd.M.Pd Penasehat Akademik yang senantiasa memberikan masukan dan bimbingan selama proses perkuliahan, Bapak-bapak dan Ibu-ibu Dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah ikhlas mentransfer ilmunya kepada penulis, serta seluruh staf Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan bantuan dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan studi.

Ucapan terima kasih juga kepada ibu Kepala sekolah SD Negeri 87 Manipi Kecamatan Sinjai-Barat dan Bapak/Ibu Guru serta seluruh staf atas segala bimbingan, kerjasama, dan bantuannya selama penulis mengadakan penelitian.

Tidak lupa pula penulis mengucapkan terima kasih kepada Siswa-siswi SD Negeri 87 Manipi khususnya Kelas IV atas kerjasama, motivasi serta semangatnya dalam mengikuti proses pembelajaran.

Teristimewa penulis ucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya Kepada Nurhidayah Nogang, Sitti Sulastri, Rahmadani, Faisah, Nur Syamsi, rekan seperjuangan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Angkatan 2013 terkhusus Kelas N Universitas Muhammadiyah Makassar, teman-teman P2K SDN 34 Lokkasaile, terima kasih atas solidaritas yang diberikan selama menjalani perkuliahan, semoga kekraban dan kebersamaan kita tidak berakhir sampai di sini, serta semua pihak yang telah memberikan bantuan yang tidak sempat disebutkan satu per satu, semoga segala bantuan dan pengorbanannya bernilai ibadah dan mendapat imbalan dari-Nya.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati, penulis senantiasa mengharapkan kritikan dan saran dari berbagai pihak, selama saran dan kritikan tersebut sifatnya membangun karena penulis yakin bahwa suatu persoalan tidak akan berarti sama sekali tanpa adanya kritikan. Mudah-mudahan dapat memberi manfaat bagi para pembaca, terutama bagi diri pribadi penulis. Aamiin.

Makassar, Agustus 2017

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iv
SURAT PERNYATAAN.....	v
SURAT PERJANJIAN	vi
MOTO DAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Kajian Pustaka.....	8
1. <i>Ice Breaking</i>	8
2. Pengertian <i>Ice Breaking</i>	8
3. Karakteristik <i>Ice Breaking</i>	10
4. Jenis <i>Ice Breaking</i>	11
5. Manfaat <i>Ice Breaking</i>	14
6. Kelebihan dan Kelemahan <i>Ice Breaking</i>	14
7. Teknik Penggunaan <i>Ice Breaking</i>	15
8. Hakikat Belajar dan Pembelajaran IPS SD.....	15
9. Hakikat Belajar IPS.....	15
10. Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.....	17
11. Pengertian IPS.....	17
12. Karakteristik dan Ruang Lingkup Pembelajaran IPS	18
13. Hasil Belajar	21
14. Hasil Belajar IPS	22
15. Hasil Penelitian yang Relevan	24
B. Kerangka Pikir	26

C. Hipotesis.....	27
BAB III METODE PENELITIAN.....	28
A. Jenis Penelitian.....	28
B. Variabel Penelitian dan Defenisi Operasional Variabel .	28
C. Populasi dan Sampel Penelitian	30
D. Prosedur Penelitian	31
E. Instrumen Penelitian	32
F. Teknik Analisis Data.....	34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	37
A. Hasil Penelitian	38
B. Pembahasan.....	52
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	55
A. Kesimpulan	55
B. Saran.....	56
DAFTAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1 Nilai rata-rata Mid semester kelas IV	3
3.1 Design penelitian eksperimen semu.....	28
3.2 Keadaan populasi	28
3.2 Keadaan sampel	29
3.3 Kisi-kisi instrumen keanekaragaman suku bangsa dan budaya	31
4.1 Skor nilai pretest	39
4.2 Perhitungan untuk mencari mean (rata-rata) nilai pretes	40
4.3 Tingkat hasil belajar pretst	41
4.4 Deskripsi ketuntasan hasil belajar IPS	42
4.5 Skor nilai posttest.....	43
4.6 Perhitungan untuk mencari mean (rata-rata) nilai posttest	44
4.7 Tingkat hasil belajar posttest.....	45
4.8 Deskripsi ketuntasan hasil belajar IPS	46
4.9 Hasil analisis data observasi aktivitas siswa.....	47
4.10 analisis skor pretest dan posttest	50

DAFTAR GAMBAR

2.1	Skema Kerangka Pikir.....	26
-----	---------------------------	----

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan dalam pengertian umum memiliki peran yang sangat penting bagi manusia dalam kehidupan sehari-hari, karena pendidikan sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan manusia dalam seluruh aspek kehidupan. Melalui penyelenggaraan pendidikan diharapkan dapat mencetak manusia-manusia berkualitas yang akan mendukung tercapainya sasaran pembangunan nasional. Hal ini sesuai dengan UU No. 20 Tahun 2003 (Muliati Mursak, 2007:1) tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa:

Setiap satuan pendidikan formal dan informal menyediakan sarana dan prasarana yang memenuhi keperluan pendidikan sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan potensi fisik kecerdasan intelektual, sosial emosional dan kejiwaan siswa, ketentuan mengenai penyediaan sarana dan prasarana pendidikan pada semua kesatuan pendidikan sebagaimana dimaksud dalam ayat (1) diatur lebih lanjut dengan peraturan pemerintah.

Pendidikan dasar bertujuan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan kehidupannya sebagai pribadi anggota masyarakat, warga negara dan anggota umat manusia serta mempersiapkan siswa untuk mengikuti pendidikan menengah (Pasal 3 PP No. 28 Tahun 1990 Tentang Pendidikan Dasar).

Pendidikan dasar yang diselenggarakan di Sekolah Dasar (SD) bertujuan memberi bekal kemampuan dasar Baca-Tulis pengetahuan dan keterampilan dasar yang bermanfaat bagi siswa sesuai tingkat

perkembangannya serta mempersiapkan mereka untuk mengikuti pendidikan selanjutnya.

Lingkungan sosial budaya dengan perkembangan yang pesat seiring perubahan zaman menjadi tantangan mendasar dalam pembelajaran IPS. Hal tersebut sesuai dengan tujuan utama pembelajaran IPS yakni mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, serta terampil dalam mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari, baik yang menimpa dirinya sendiri, maupun yang menimpa masyarakat yang cepat berkembang dan mengalami perubahan. Guru dalam mata pelajaran IPS perlu mengembangkan kompetensi profesionalisme sesuai dengan tuntutan dalam dunia pendidikan yang berkembang pesat.

Kenyataannya, proses pembelajaran IPS masih sebatas transfer ilmu dari guru (*teaching oriented learning*), mata pelajaran IPS dipandang sebagai mata pelajaran berbasis *texbook* yang dalam pengimplementasiannya siswa sering kali ditugaskan untuk membaca materi yang ada pada buku pengajaran, selain itu, mempelajari IPS untuk jenjang pendidikan dasar yakni agar siswa dapat mensistematisasikan bahan, informasi, agar lebih peka terhadap berbagai masalah sosial serta mempertinggi rasa toleransi dan persaudaraan dilingkungannya.

Dari pengalaman belajar, diketahui bahwa dengan hanya membaca materi pelajaran maupun mendengarkan penjelasan dari guru pengetahuan

yang didapatkan hanya 10% dan 20% saja. Keller (Schunk, 2012:455) mengemukakan “pembelajaran dapat terjadi hanya dengan sedikit interaksi dengan guru”. Selanjutnya Anderson, *Gagne et al* (Schunk, 2012) menyatakan bahwa teori kognitif pemrosesan informasi tentang belajar menitikberatkan penerimaan, pengorganisasian, dan pemberian informasi. Artinya guru diharapkan dapat menjadi fasilitator bagi siswanya dalam suatu proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan penulis di SD Negeri 87 Manipi Kecamatan Sinjai Barat pada hari Senin tanggal 17 Juli diperoleh data hasil Mid semester siswa kelas IV seperti tabel di bawah ini.

Tabel 1.1 Nilai rata-rata mid semester siswa kelas IV

Mata Pelajaran	Nilai rata-rata
Pkn	87.8
Bahasa Indonesia	78.9
IPS	60.59
IPA	77,5
Matematika	70,6

(Sumber: Nilai rata-rata mid semester kelas IV SD Negeri 87 Manipi Kecamatan Sinjai Barat Tahun Ajaran 2016)

Berdasarkan Tabel 1.1 diketahui bahwa nilai rata-rata mid semester siswa kelas IV SD Negeri 87 Manipi Kecamatan Sinjai-Barat Khususnya IPS tergolong rendah, yaitu 60,59 dari KKM 75. Dengan nilai rata-rata mata pelajaran Pkn 87,5 IPA 77,5 serta Matematika 70,6. Dari hasil wawancara dengan guru bidang studi IPS bahwa beliau masih mendapatkan kendala

dalam upaya meningkatkan hasil belajar IPS Khususnya kelas IV, kendala tersebut antara lain adalah kurangnya motivasi siswa untuk belajar IPS, kendala lain adalah siswa cepat lupa dengan materi yang telah diajarkan serta seringnya IPS dianggap oleh siswa sebagai mata pelajaran yang sulit untuk dipahami konsep-konsennya. Hal itu disebabkan karena guru bidang studi IPS mengajar secara konvensional.

Ada banyak cara yang dapat dilakukan untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif, efektif dan menyenangkan. Salah satunya yakni dengan menggunakan *Ice Breaking* dalam pembelajaran. *Ice Breaking* digunakan sebagai pemecah kebekuan seperti yang dikemukakan oleh Forbess-Greenee (Novia, 2013:6) *defines icebreakers as “tools that enable the group leader to foster interaction stimulate creative thinking, challenge basic assumptions, illustrate new concepts and introduce afecific materials.”* Selanjutnya menurut Said (2010) *ice breakers* adalah permainan atau kegiatan yang berfungsi untuk mengubah suasana kebekuan dalam kelompok. Dijelaskan lebih lanjut oleh Sulistiawan (2013) *ice breakers* merupakan peralihan situasi dari yang membosankan, mengantuk, dan tegang menjadi ceria dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan asumsi yang diungkapkan Rudiana (2012:24) mengemukakan bahwa “manusia dapat bekerja dengan baik jika ia menyukai pekerjaannya”. Berdasarkan asumsi inilah guru perlu merancang strategi mengajar yang dapat membuat siswa menikmati proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah seorang guru SDN 87 Manipi Kecamatan Sinjai-Barat menyatakan bahwa belum mengenal dan menerapkan *Ice Breaking*. Hal inilah yang mendasari peneliti ingin mengadakan penelitian dengan maksud untuk berbagi pengetahuan mengenai penggunaan teknik *Ice Breaking* dalam pembelajaran dengan guru yang ada di sekolah tersebut di samping itu melalui penelitian tersebut juga diharapkan agar siswa memperoleh pengalaman yang baru dengan pembelajaran yang lebih bermakna.

Telah banyak penelitian terdahulu tentang penggunaan *Ice Breaking* dalam meningkatkan hasil belajar siswa di antaranya penelitian dari Fitriyah Baharuddin (2014) hasil penelitian tersebut menunjukkan ada pengaruh penggunaan teknik *Ice Breaking* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri No.3 Sumpang Binange Kecamatan Barru kabupaten Barru. Hasil yang serupa pun ditemukan dari penelitian Diya Rahmatika bahwa Teknik *Ice Breakers* mempunyai pengaruh terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS.

Ice Breaking dalam pembelajaran IPS dapat dilakukan pada saat kegiatan membuka pelajaran, jeda pada saat pertengahan penyampaian materi dan pada kegiatan menutup pelajaran. *Ice Breaking* ini dapat dikondisikan dengan keadaan siswa. Jenis *Ice Breaking* sangat beragam akan tetapi dalam penelitian ini peneliti menfokuskan pada penggunaan *Ice Breaking* berupa *Brain Gym* (senam otak), tepuk tangan (yel-yel) serta Humor (Video, Cerita

Lucu dan Tebak-tebakan) yang dapat diselipkan di sela-sela proses belajar mengajar.

Dengan menyisipkan *Ice Breaking* dalam pelajaran IPS. Diharapkan agar pembelajaran lebih efektif, dan bermakna bagi siswa sehingga belajar tidak lagi menjadi momok bagi siswa tetapi menjadikan belajar sebagai suatu kebutuhan yang harus dimiliki siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah, maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “ Pengaruh teknik *Ice Breaking* terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 87 Manipi Kecamatan Sinjai-Barat.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada pengaruh teknik *Ice Breaking* terhadap hasil belajar IPS Siswa kelas IV SD Negeri 87 Manipi Kecamatan Sinjai-Barat?”

C. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah “Untuk mengetahui pengaruh teknik *Ice Breaking* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 87 Manipi Kecamatan Sinjai – Barat.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Dengan adanya penelitian ini diharapkan guru dapat memperbaiki dan meningkatkan mutu pembelajaran IPS.

- b. Siswa semakin termotivasi untuk belajar karena partisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan suasana pembelajaran semakin variatif dan tidak monoton.

2. Manfaat Praktis

- a. Dapat memberikan masukan yang berarti, bermakna pada sekolah dalam rangka perbaikan atau peningkatan pembelajaran.
- b. Dapat meningkatkan profesionalisme guru seperti kemampuan menyajikan dan mengembangkan materi pembelajaran IPS.
- c. Dengan pembelajaran menggunakan Teknik *Ice Breaking* dapat merangsang kemampuan berpikir siswa.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka

1. *Ice Breaking*

a. Pengertian *Ice Breaking*

Kesan pertama adalah daya pikat yang luar biasa yang bisa memengaruhi suasana pembelajaran di kelas. Seorang guru harus dapat memulai pembelajarannya dengan awal yang baik, penuh semangat, dan menyenangkan maka konsentrasi dan perhatian siswa akan terfokus pada guru, sehingga diharapkan siswa dapat mengerti materi pembelajaran yang dilaksanakan.

Belajar tentunya akan melibatkan otak dalam proses berfikir. Menurut Roger Sperry (Yanuarita, 2013:18) “otak manusia terdiri dari dua hemisfer (bagian), yaitu otak kiri dan otak kanan yang mempunyai fungsi yang berbeda”. Fungsi inilah yang mempengaruhi kepribadian seseorang, seperti yang dikemukakan Doug Hall (Yanuarita, 2013:21) bahwa “dominasi kerja otak kiri atau otak kanan seseorang memengaruhi kepribadiannya”. Bertolak dari pendapat tersebut guru dalam suatu pembelajaran berfungsi membantu siswa menyeimbangkan kedua belahan otak ini.

Berdasarkan penelitian para ahli tentang cara kerja otak ditemukan bahwa ketika siswa merasa senang maka hormon *nerotransmitter dopamine* akan dilepaskan dalam otak sehingga siswa

lebih bersemangat dan bergairah. Senada dengan itu, Juddy Willis (Rudiana, 2012:22) mengemukakan bahwa “agar anak-anak lebih bersemangat dan bergembira dalam belajar, maka mereka membutuhkan dopamine dalam otak mereka”. Selanjutnya ditegaskan lebih jauh oleh Bobby Deporter (Rudiana, 2012:22) bahwa “pada saat anak belajar menjadi menyenangkan maka otak akan mekar dan berkembang seperti spons yang dapat membuat siswa mampu menyerap pelajaran dengan mudah dan cepat”.

Hal inilah yang diharapkan muncul dalam setiap kegiatan pembelajaran di kelas karena apabila siswa senang dalam belajar mereka akan semakin aktif. Semakin aktif para siswa terlibat dalam kegiatan pembelajaran maka kemampuan otak mereka dalam menangkap materi pembelajaran juga akan semakin berkembang. Salah satu cara yang tepat demi untuk mewujudkan hal tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan teknik *Ice Breaking* dalam setiap proses belajar mengajar.

Supriadi (Fitriah Baharuddin, 2014:9) mengemukakan pengertian *Ice Breaker* adalah : “suatu cara untuk memecahkan suasana yang dingin, beku, dan kaku menjadi hangat, mencair dan rileks. Sehingga kebekuan yang akan menjadi faktor pencegah berlangsungnya proses belajar mengajar dapat teratasi”.

Ice Breaking dapat mencairkan suasana kebekuan yang akan menjadi faktor pencegah berlangsungnya proses belajar mengajar dapat

diatasi. Hal yang sama juga dikemukakan oleh Soenarno (2005:1) menyebutkan bahwa *Ice Breaker* adalah “cara untuk membuat peserta pelatihan, seminar, pertemuan, atau *meeting* menjadi terkonsentrasi.

Selanjutnya Pratiwi (2013:4) mengartikan bahwa *Ice Breaker* adalah:

Sebuah kegiatan yang dimaksudkan untuk membangun motivasi dan suasana belajar yang sangat dinamis, penuh semangat dan antusiasme yang berfungsi untuk memecah kebekuan dan untuk membangkitkan motivasi belajar sehingga terciptanya suatu kondisi pembelajaran yang menyenangkan.

Ditinjau dari beberapa pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa *Ice Breaking* adalah salah satu cara yang dapat digunakan dalam suatu pembelajaran untuk menjadikan suasana belajar menjadi kondusif dan menyenangkan sehingga siswa dapat berkonsentrasi, tidak lagi mengantuk, tercipta rasa senang dalam dirinya sehingga dapat menerima materi pembelajaran dengan baik.

b. Karakteristik *Ice Breaking*

Menurut Soenarno (2005:4) mengemukakan karakteristik dari *Ice*

Breaking yaitu :

Kalimat yang bisa menarik perhatian *audiens* dalam 11 menit pertama. b). Adanya gerakan fisik yang mengundang perhatian peserta. c). Peserta seminar atau peserta pelatihan dilibatkan dalam satu topik d). Adanya bunyi-bunyian yang merangsang pendengaran peserta e). Anekdot yang bisa membuat semua peserta tertawa. f). Perenungan yang menghendaki jawaban bersama. g). Gerakan fisik yang bisa membangunkan peserta. h). Momen yang bisa mengubah jalan pikiran peserta. i). Aksentuasi suara yang menyedot perhatian peserta

Selanjutnya Soenarno (2005) menambahkan bahwa karakteristik dari *Ice Breaking* yaitu, (1) siswa dapat berkonsentrasi

dalam kegiatan pembelajaran, (2) siswa menjadi lebih interaktif dalam kegiatan pembelajaran, (3) siswa merasa senang mengikuti pembelajaran, (4) keragaman yang muncul dikalangan siswa dapat dihilangkandan (5) suasana pembelajaran dapat dicairkan.

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

c. Jenis *Ice Breaking*

Jenis *Ice Breaking* yang akan digunakan dalam penelitian ini di fokuskan pada jenis yel-yel, *Brain Gym* (senam otak) dan jenis humor berupa cerita lucu, video lucu maupun tebak-tebakan. Adapun jenis-jenis *Ice Breaking* selengkapnya akan dijelaskan sebagai berikut:

1) Jenis Yel-Yel

Ice Breaking jenis yel-yel adalah kalimat atau kata-kata yang sengaja dibuat sesuai kesepakatan guru dengan siswa untuk membangkitkan semangat atau membuat siswa terkonsentrasikan kembali ketika guru saat mengajar. *Ice Breaking* jenis ini biasanya digunakan di awal pembelajaran, untuk melihat kesiapan mental

siswa pada saat mengawali suatu pembelajaran. *Ice Breaking* jenis ini termasuk kategori yang mudah dilakukan.

2) Jenis *Brain Gym* (senam otak)

Ice Breaking jenis *Brain Gym* (senam otak) adalah serangkaian latihan berbasis gerakan tubuh sederhana. Menurut ahli senam otak dari lembaga *Educational Kinesiology* Amerika Serikat Paul E. Denisson (Yanuarita, 2013:77) mengatakan bahwa “walaupun sederhana, *Brain Gym* mampu memudahkan kegiatan belajar, dan melakukan penyesuaian terhadap ketegangan, tantangan, dan tuntutan hidup sehari-hari”. Selanjutnya Dryden dan Vos (Rudiana, 2012) menjelaskan mengkondisikan otak kanan dan otak kiri dalam keadaan rileks dapat dilakukan dengan mengadakan permainan atau *Brain Gym* (senam otak), sehingga bisa merangsang komunikasi antara otak kanan dan otak kiri.

Senam otak berguna untuk melatih otak, dan juga sangat praktis karena bisa dilakukan kapan saja, dimana saja, dan oleh siapa saja. Senam otak di dalam penelitian ini diperuntukkan untuk siswa dan dapat dilakukan pada kegiatan awal pembelajaran, pada saat anak mengalami kejenuhan atau kebosanan dalam menjalankan aktivitas belajar juga dapat dilakukan pada saat jeda pembelajaran untuk kembali mengarahkan otak agar berada pada kondisi

gelombang *alpha* yang mana pada gelombang ini kondisi otak siap untuk kembali menerima informasi.

3) Jenis Humor

Humor adalah kebutuhan asasi manusia. Buzan (Rudiana, 2012:123) menegaskan bahwa “humor pada dasarnya adalah imajinasi dan kemampuan otak untuk menemukan asosiasi baru yang menakjubkan”. Humor dapat di buat sendiri, mulai dari yang aneh sampai yang tidak masuk akal seperti yang dikemukakan Darmansyah (Rudiana, 2012) humor adalah suatu yang bersifat menimbulkan atau menyebabkan pendengarnya merasa tergelitik perasaan lucunya, sehingga terdorong untuk tertawa, apakah itu karena keanehannya, kedimasukakalannya, kekontradiksiannya, kenakalannya, dan lain-lain. Hal ini selaras dengan penelitian tentang humor oleh Lee Bark, seorang ilmuwan dari Loma Linda University, yang menunjukkan bahwa tertawa atau sifat humoris bisa dilatih dan dilakukan setiap hari.

Humor dapat mengangkat siswa dari keseriusan yang mengerikan, memecah ketegangan yang menjemukan, dan memberikan sesuatu yang baru. Sukadi (Rudiana, 2012) menjelaskan bahwa pembelajaran tanpa sesekali diselingi humor akan membuat siswa cepat jenuh, karena siswa tidak menyukai guru yang pembelajarannya monoton. Penggunaan humor yang mendidik

(edukatif), dapat membuat suasana pembelajaran menjadi dinamis dan menyenangkan.

d. Manfaat *Ice Breaking*

Manfaat yang dapat diperoleh dari penggunaan teknik *Ice Breaking* menurut (Fanani, 2010:69) adalah :

Menghilangkan kebosanan, kejemuhan, kecemasan, dan kelelahan karena bisa keluar dari rutinitas pelajaran dengan melakukan aktivitas gerak bebas dan cerita, b). Melatih berpikir siswa secara kreatif, c). Mengembangkan dan mengoptimalkan otak dan kreativitas siswa, d). Melatih siswa berinteraksi dalam kelompok dan bekerja sama dalam satu tim, e). Melatih berfikir sistematis dan kreatif untuk memecahkan masalah, f). Meningkatkan rasa percaya diri, g). Melatih menentukan strategi matang, h). Melatih kreativitas dengan bahan terbatas, konsentrasi, merekatkan hubungan interpersonal, dan i). Melatih untuk menghargai orang lain.

Melihat manfaat tersebut sedikit banyaknya akan menghilangkan stigma negatif dari proses belajar sehingga pembelajaran yang terjadi tidak lagi menjadi momok bagi siswa melainkan suatu hal yang menjadi kebutuhan dan sebagai aktifitas yang menyenangkan.

e. Kelebihan dan kelemahan *Ice Breaking*

Model pembelajaran pasti ada yang namanya kekurangan dan kelebihannya masing-masing, termasuk *ice breaking* ini. Menurut (Saroya, 2014: 20) Kelebihan dari *Ice Breaking*:

- a. Membuat waktu panjang terasa cepat.
- b. Membawa dampak menyenangkan dalam pembelajaran.
- c. Dapat digunakan secara spontan atau terkonsep.
- d. Membuat suasana kompak dan menyatu.

Sedangkan kelemahan *Ice Breaking*: Penerapan disesuaikan dengan kondisi ditempat masing-masing.

f. Teknik Penggunaan *Ice Breaking* dalam Pembelajaran

1). Teknik spontan dalam situasi pembelajaran

Ice Breaking digunakan secara spontan dalam proses pembelajaran biasanya digunakan karena situasi pembelajaran dilakukan tanpa rencana tetapi lebih banyak digunakan karena situasi pembelajaran yang ada pada saat itu butuh penyemangat agar pembelajaran dapat fokus kembali. *Ice Breaking* yang demikian bisa digunakan kapan saja melihat situasi dan kondisi yang terjadi pada saat proses pembelajaran berlangsung.

2). Teknik direncanakan dalam situasi pembelajaran

Ice Breaking yang direncanakan dan dimasukkan dalam rencana pembelajaran dapat mengoptimalkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

2. Hakikat Belajar dan pembelajaran IPS SD

a. Hakikat Belajar IPS

Belajar merupakan suatu konsep yang tidak terpisahkan dalam kehidupan sehari-hari, apalagi bagi seorang pelajar. Belajar pada hakikatnya merupakan suatu proses perubahan, baik dalam aspek pengetahuan, sikap maupun keterampilan. Kegiatan belajar merupakan peristiwa dimana seseorang mempelajari sesuatu dan menyadari

perubahan itu melalui kegiatan belajar, dimana kegiatan belajar diarahkan pada aspek positif.

Ada beberapa pandangan tentang belajar diantaranya menurut Slameto (2009: 6) berpendapat bahwa: "Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya". Perubahan yang terjadi dalam diri seseorang banyak sekali baik sifat maupun jenisnya karena itu sudah tentu tidak setiap perubahan dalam diri seseorang merupakan perubahan dalam arti belajar. Adapun definisi belajar menurut Sanjaya (2009:112) yaitu: "Belajar dianggap sebagai proses perubahan perilaku sebagai akibat dari pengalaman dan latihan".

Menurut definisi di atas, seseorang mengalami proses belajar kalau ada perubahan dari tidak tahu menjadi tahu dalam menguasai ilmu pengetahuan. Belajar disini merupakan "suatu proses" dimana guru melihat apa yang terjadi selama siswa menjalani pengalaman edukatif untuk mencapai suatu tujuan. Yang harus diperhatikan dari siswa adalah pola perubahan pada pengetahuan selama pengalaman belajar itu berlangsung. Perubahan tersebut dapat berupa sesuatu yang sama sekali baru atau penyempurnaan/peningkatan dari hasil belajar yang telah diperoleh sebelumnya.

Belajar IPS adalah belajar yang dilakukan dengan penuh kesadaran dan terencana yang dalam perencanaannya dibutuhkan suatu

proses belajar yang dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti pengetahuan, sikap dan tingkah laku, kecakapan serta perubahan-perubahan aspek lain yang ada pada individu yang belajar. Agar proses belajar mengajar IPS berjalan sebagaimana mestinya, maka siswa harus memiliki kemampuan dan pengetahuan dasar sebagai materi prasyarat sedangkan guru harus memiliki kemampuan dan pengetahuan tentang keadaan siswa, pengelolaan kelas, penggunaan model pembelajaran yang tepat dan keterampilan mengadakan variasi serta teknik penilaian, baik penilaian proses maupun penilaian hasil belajar.

Berdasarkan uraian di atas, maka belajar IPS pada hakikatnya adalah aktifitas mental yang tinggi untuk memahami arti dari struktur-struktur, hubungan-hubungan sosial, kemudian menerapkan konsep-konsep yang dihasilkan ke situasi yang nyata dalam kehidupan di masyarakat sehingga menyebabkan perubahan tingkah laku.

3. Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

a). Pengertian IPS

IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang Ilmu-ilmu Sosial, seperti sosiologi, antropologi budaya, psikologi sosial, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik, dan sebagainya. Hal ini lebih ditegaskan lagi oleh Saidiharjo (1996:4) bahwa IPS merupakan “hasil kombinasi atau hasil pemfusiaan atau perpaduan dari sejumlah mata pelajaran seperti: geografi, ekonomi, sejarah, sosiologi, antropologi, politik”. Artinya bahwa bidang studi IPS tidak lagi mengenal adanya gografi, ekonomi, sejarah secara

terpisah melainkan semua disiplin ilmu tersebut diajarkan secara terpadu. IPS sebenarnya berinduk kepada Ilmu-ilmu Sosial dengan pengertian bahwa teori, konsep, prinsip yang diterapkan pada IPS adalah teori, konsep, dan prinsip yang ada dan berlaku pada Ilmu-ilmu social yang mana Ilmu Sosial digunakan untuk melakukan pendekatan, analisis, dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang dilaksanakan pada pengajaran IPS. Karena sifatnya yang berupa penyederhanaan dari Ilmu-ilmu Sosial, di Indonesia IPS dijadikan sebagai mata pelajaran wajib untuk siswa sekolah dasar.

Sejalan dengan itu secara rinci Oemar Hamalik (1992) merumuskan tujuan pendidikan IPS berorientasi pada tingkah laku para siswa, yaitu: (a) pengetahuan dan pemahaman, (b) sikap hidup belajar, (c) nilai-nilai sosial dan sikap, dan (d) keterampilan.

Sedangkan ditinjau dari strategi penyampaian pengajaran IPS sebagian besar didasarkan pada semua tradisi, yaitu materi disusun dalam urutan anak (diri sendiri), keluarga, masyarakat/tetangga, kota, region, negara, dan dunia. IPS yang dimaksud dalam penelitian ini adalah mata pelajaran wajib di Sekolah Dasar yang materinya sudah terintegrasi atau dikombinasikan dari berbagai Ilmu-ilmu Sosial yang ada.

b). Karakteristik dan Ruang Lingkup Pembelajaran IPS

Adapun karakteristik pembelajaran IPS yang dikemukakan oleh Djahiri (Herlinda, 2016:17) adalah:

- 1). IPS berusaha mempertautakan ilmu dengan fakta atau sebaliknya (menelaah fakta dari segi ilmu).
- 2). Penelaahan dan pembahasan IPS tidak hanya dari satu bidang ilmu saja, melainkan bersifat komprehensif.
- 3). Mengutamakan peran aktif siswa melalui proses belajar Teknik *Ice Breaking* agar siswa mampu berfikir kritis, rasional, dan analitis.
- 4). Program pembelajaran disusun dengan menghubungkan bahan- bahan dari berbagai ilmu sosial lainnya.
- 5). IPS dihadapkan secara konsep dan kehidupan sosial yang sangat labil (mudah berubah), sehingga titik berat pembelajaran adalah terjadinya proses internalisasi secara mantap dan aktif pada siswa.
- 6). IPS mengutamakan hal-hal arti dan penghayatan hubungan antar manusia yang bersifat manusiawi.
- 7). Pembelajaran tidak hanya mengutamakan pengetahuan semata, juga nilai dan keterampilannya.
- 8). Berusaha untuk memuaskan setiap siswa yang berbeda melalui program maupun pembelajarannya dalam pengembangan program pembelajaran senantiasa melaksanakan prinsip-prinsip karakteristik (sifat dasar) dan pendekatan- pendekatan yang menjadi ciri IPS itu sendiri.

Sedangkan dalam kurikulum KTSP (2006:575), ruang lingkup IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- 1). Manusia, Tempat dan Lingkungan
- 2). Waktu, keberlanjutan dan perubahan

- 3). Sistem sosial dan budaya
- 4). Perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

c. Tujuan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

Tujuan diberikannya mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar adalah untuk mengembangkan kemampuan berpikir siswa terhadap masalah-masalah social yang berkaitan dengan masyarakat setempat. Tujuan tersebut diharapkan agar siswa mampu memecahkan masalah-masalah sosial lainnya sebagai bentuk pengembangan atas pengetahuan yang telah dipelajari, sehingga siswa mampu menghadapi tantangan kehidupan dengan baik, baik di masa sekarang ataupun di masa mendatang dengan peran yang semakin kompleks.

d. Manfaat Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

Menurut Sumaatmadja (Haerani, 2012 :24) bahwa mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar secara garis besar memiliki dua manfaat, yaitu:

- 1). Manfaat yang paling besar umum) yaitu memberikan bekal bagi siswa agar dapat hidup atau bersosialisasi dalam lingkungan masyarakat kelak.
- 2). Manfaat pembelajaran IPS lebih khusus antara lain: siswa dapat beradaptasi dengan lingkungan di sekitarnya, membentuk kepribadian yang kuat dan mandiri, siswa dapat menghadapi perubahan sosial yang semakin cepat apa lagi di era globalisasi seperti saat ini, siswa dapat menerima modernisasi sebagai suatu keniscayaan yang tidak dapat dipungkiri.

4. Hasil Belajar

Belajar merupakan suatu proses dari seorang individu yang berupaya mencapai tujuan belajar atau yang biasa disebut hasil belajar. Terciptanya proses belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan

motivasi belajar yang tinggi sehingga dapat menghasilkan hasil belajar yang berkualitas. Sejalan dengan hal tersebut Bloom (Sudjana, 2006) memaparkan lebih lanjut mengenai ranah (*domain*) dari hasil belajar, yaitu:

- a. Ranah afektif, merupakan aspek yang berkaitan dengan perasaan, emosi, sikap, derajat penerimaan atau penolakan terhadap suatu objek,
- b. Ranah psikomotor, merupakan aspek yang berkaitan dengan kemampuan melakukan pekerjaan yang melibatkan anggota badan, kemampuan yang berkaitan dengan gerak fisik,
- c. Ranah kognitif, merupakan aspek yang berkaitan dengan kemampuan berpikir, kemampuan memperoleh pengetahuan, kemampuan yang berkaitan dengan perolehan pengetahuan, pengenalan, pemahaman, konseptualisasi, penentuan dan penalaran.

Hasil belajar yakni prestasi yang dicapai oleh siswa sekolah dasar setelah mengikuti proses belajar yang berkenaan dengan materi suatu mata pelajaran yang mencakup tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar tersebut dapat di ukur dengan menggunakan instrumen hasil belajar.

Hasil belajar yang akan dinilai dari penelitian ini yaitu hasil belajar yang berorientasi pada ranah kognitif siswa yang dapat diukur dengan menggunakan instrumen tes hasil belajar berupa soal-soal berbentuk pilihan ganda. Dengan demikian yang dimaksud dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dalam penelitian ini adalah skor total yang menggambarkan tingkat penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran IPS pada ranah kognitif. Skor tersebut dapat diperoleh dari hasil pemberian tes hasil belajar pada mata pelajaran IPS.

5. Hasil Belajar IPS

Pembelajaran IPS di SD siswa diperkenalkan konsep-konsep baru sehingga pembelajaran selalu melibatkan unsur kognitif dan mental siswa. Materi ajar IPS selalu dalam ruang lingkup masyarakat dalam hubungan sosialnya, dalam hal ini pembelajaran IPS di SD lebih tertuju pada penanaman konsep yang ada. Sebagaimana karakteristik Siswa SD di kelas 4,5,6 bahwa:

- a). Perhatiannya tertuju pada kehidupan praktis sehari-hari.
- b). Ingin tahu, ingin belajar, dan realistis
- c). Timbul minat pada pelajaran-pelajaran khusus
- d). Anak memandang nilai sebagai ukuran yang tepat mengenai prestasi belajarnya di sekolah.

Melihat kenyataan di atas maka guru harus mempunyai inovasi baru dalam menyajikan suatu materi ajar, agar siswa mampu memahami materi yang ada sesuai dengan karakteristik dan konsep perkembangan siswa SD di kelas IV (empat). Teknik *Ice Breaking* adalah salah satu jenis permainan yang dapat digunakan dalam suatu pembelajaran untuk menjadikan suasana belajar menjadi kondusif dan menyenangkan sehingga siswa dapat berkonsentrasi, tidak lagi mengantuk, tercipta rasa senang dalam dirinya dan dapat menerima materi pembelajaran dengan baik. Dalam pembelajaran menggunakan teknik *Ice Breaking* peneliti menggunakan jenis yel-yel, jenis *Brain Gym* (Senam otak) serta jenis Humor.

Pada langkah kegiatan pembelajaran awal di gunakanlah prosedur pelaksanaan kegiatan teknik *Ice Breaking* berupa *Brain Gym* (senam otak) untuk membangkitkan semangat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selanjutnya guru menanyakan kembali materi yang telah diajarkan minggu lalu dalam bentuk games, dimana siswa ditunjuk secara acak, setelah menjawab pertanyaan siswa diajak menyanyikan lagu Garuda Pancasila yang sesuai dengan materi ajar keanekaragaman suku bangsa dan budaya. Pada tahap pembelajaran inti guru memberikan jenis yel-yel berupa tepuk konsentrasi selanjutnya siswa di bagi menjadi 4 kelompok untuk mendiskusikan perlunya menghargai keanekaragaman suku bangsa dan budaya dan di akhir pembelajaran sebelum diadakan tes, peneliti mengadakan tanya jawab seputar materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya. Setelah itu peneliti memberikan tes berupa soal pilihan ganda untuk mengukur sejauh mana tingkat keberhasilan siswa dalam memahami isi dari materi pembelajaran.

Hasil belajar IPS yang diharapkan dalam penelitian ini adalah siswa dapat memperlihatkan sikap yang baik, tingkah laku yang dapat dicontoh serta dengan menggunakan Teknik *Ice Breaking* ini peneliti berharap agar siswa lebih termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, tidak lagi mengantuk dan lebih berkonsentrasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran IPS.

6. Hasil Penelitian yang Relevan

- a. Hasil penelitian Diya Rahmatika dengan judul penelitian Pengaruh permainan *Ice Breaker* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS di SD Islam Al-Amanah Tangerang Selatan. Metode yang digunakan adalah Quasi Eksperimen dengan penelitian *One group pretest – posttest design*. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa permainan *Ice Breaker* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS.
- b. Hasil penelitian Ririn Ayu Wulandari dengan judul “ Pengaruh Penggunaan Teknik *Ice Breaker* terhadap kemampuan menulis pantun siswa kelas VII SMP Swasta Pahlawan Sukaramai. Tahun Pelajaran 2012-2013. Untuk penelitian tersebut data diambil dari 68 sampel yang berasal dari 128 populasi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan desain *Two Group Posttest Desain*. Instrumen yang digunakan adalah tes menulis pantun dalam bentuk tes esai. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa teknik pembelajaran *Ice Breaker* berpengaruh terhadap kemampuan menulis pantun siswa kelas VII SMP Swasta Pahlawan Sukaramai Tahun pembelajaran 2012/2013.

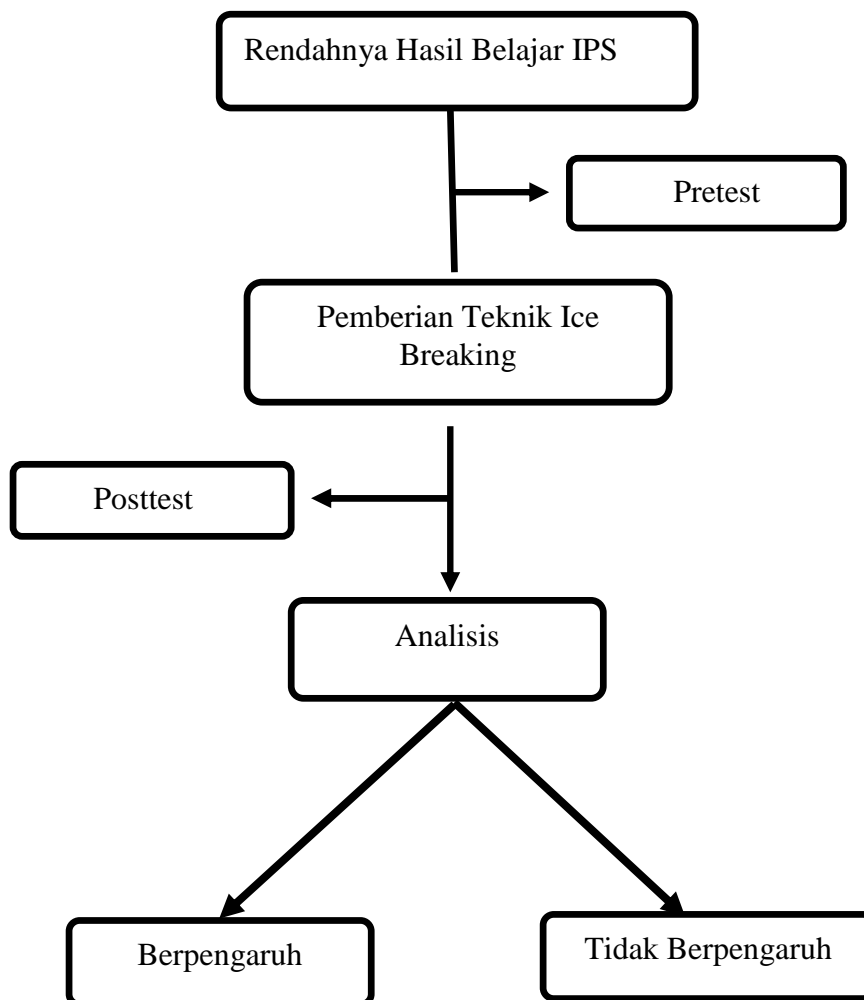
B. Kerangka Pikir

Guru dituntut untuk dapat melibatkan siswa secara aktif dalam suatu proses pembelajaran dengan harapan siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal.

IPS merupakan mata pelajaran yang berbasis hafalan yang dapat membuat siswa merasa jenuh atau bosan dalam mempelajarinya, karena pada pembelajaran ini guru masih menggunakan teknik pembelajaran konvensional, sehingga guru akan terkesan lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung akibatnya pembelajaran menjadi kaku, tidak bervariasi dan kurang menyenangkan.

Sementara pembelajaran dengan teknik *Ice Breaking* menawarkan suasana pembelajaran yang lebih variatif, kreatif dan menyenangkan sehingga siswa tidak akan merasa bosan atau mengantuk dalam mengikuti pembelajaran tersebut.

Maka diharapkan terdapat perbedaan hasil belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Skema dari kerangka pikir dapat dilihat pada gambar 2.1 berikut.



Gambar 2.1. Skema Kerangka Pikir.

Bentuk *Ice Breaking* ada bermacam-macam akan tetapi dalam penelitian ini peneliti memilih untuk menerapkan *Ice Breaking* dalam bentuk *Brain Gym* (senam otak), tepuk-tepuk, dan humor (video, cerita lucu, dan tebak-tebakan) untuk memecah kebekuan yang terjadi di kelas selama pembelajaran berlangsung. Dengan menggunakan kedua teknik ini akan terlihat perbedaan hasil belajar siswa untuk masing-masing teknik pembelajaran.

C. Hipotesis

Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini yaitu ada pengaruh Teknik *Ice Breaking* terhadap hasil belajar IPS Siswa IV SDN 87 Manipi Kecamatan Sinjai-Barat.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pra-eksperimen atau pre-experiment. Rancangan yang digunakan adalah “*One Group Design Pretest-Posttest*” .Pembelajaran diukur sebelum dan sesudah pemberian perlakuan. Design penelitian eksperimen semu:

Tabel 3.1 Design Penelitian Eksperimen Semu

<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
01	X	02

Sumber: (Muchlisin, 2016: 29)

Keterangan :

- 01 : pengukuran pertama sebelum pemberian *Ice Breaking (pretest)*
- X : Perlakuan atau eksperimen (Pemberian Teknik *Ice Breaking*)
- 02 : Pengukuran kedua setelah pemberian Teknik *Ice Breaking (post test)*.

B. Variabel Penelitian dan Defenisi Variabel Operasional

1. Variabel Penelitian

Variabel dalam penenlitan ini terdiri atas dua, yaitu:

- a. Variabel Bebas (X) : *Ice Breaking*
- b. Variabel Terikat (Y) : Hasil Belajar

2. Definisi Operasional Variabel

Variabel yang akan dikaji peneliti terbagi dalam dua variabel yaitu variabel independen dan variabel dependen. Adapun yang menjadi variabel dalam penelitian ini adalah:

- a). Variabel independen (bebas) adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Adapun yang menjadi variabel bebas adalah Teknik *Ice Breaking*. Variabel ini diberi simbol (X).
- b). Variabel dependen (terikat) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Dalam hal ini variabel terikatnya adalah hasil belajar siswa kelas IV. Variabel ini diberi simbol (Y).

Secara operasional, variabel-variabel yang diselidiki didefinisikan sebagai berikut :

1. Pemberian Teknik *Ice Breaking* adalah salah satu bentuk apresiasi guru kepada nya yang menunjukkan perubahan positif baik dari segi prestasi, tingkah laku dan keterampilan. Pemberian *Teknik Ice Breaking* biasanya dilakukan di awal, tengah, dan akhir pembelajaran.
2. Hasil Belajar adalah hasil evaluasi setelah guru memberikan tindakan berupa pemberian Teknik *Ice Breaking*.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Menurut Sugiyono (2000: 57) “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : obyek/subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya”. Jadi Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh SD Negeri 87 Manipi Kecamatan Sinjai- Barat yang terdiri dengan 228 siswa.

Tabel 3. 2 Keadaan Populasi

No	Kelas	Jenis kelamin		Jumlah
		Perempuan	Laki – Laki	
1	Kelas I	15	26	41
2	Kelas II	17	29	46
3	Kelas III	25	23	48
4	Kelas IV	9	11	20
5	Kelas V	17	8	25
6	Kelas VI	23	25	47
TOTAL		106	122	228

Sumber data: SD Negeri 87 Manipi Kecamatan Sinjai-Barat.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah populasi yang memiliki karakteristik yang sama dengan populasi. Sedangkan menurut Sugiyono (2010:119) “sampel merupakan bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki populasi tersebut”. Pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah menggunakan *Purposive Sampling*. *Purposive Sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang dilakukan secara sengaja. Pemilihan sampel secara sengaja dimaksudkan karena adanya pertimbangan bahwa:

- a). Siswa di kelas IV cenderung cepat bosan dengan metode pembelajaran yang tidak bervariasi dan menarik.
- b). Siswa di kelas IV sudah mampu berfikir logis dan berbagi informasi dengan teman sekelasnya.
- c). Siswa di kelas IV sudah mampu untuk bekerja sama dan belajar dalam bentuk kelompok.

Dengan demikian dipilih sebagai sampel dalam penelitian ini adalah kelas IV ditemukan masalah yaitu rendahnya hasil belajar siswa.

Tabel 3.3. Keadaan sampel

No	Kelas	Jenis Kelamin		Sampel
		Perempuan	Laki-laki	
	Siswa Kelas IV	9	11	20
	Jumlah	9	11	20

D. Prosedur Penelitian

Secara umum prosedur penelitian terdiri dari 3 tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir.

1. Tahap persiapan

Tahap persiapan dalam penelitian ini meliputi:

- a. Konsultasi dengan guru
- b. Melakukan observasi awal
- c. Membuat perangkat pembelajaran seperti RPP dan tugas untuk siswa.
- d. Membuat lembar observasi untuk mengetahui aktivitas Siswa.
- e. Membuat lembar tes hasil belajar yang berupa soal esai.

2. Tahap pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dalam penelitian ini diantaranya:

- a. Memberikan *pretest* diawal pembelajaran (pertemuan pertama)
- b. Melaksanakan Pemberian *Teknik Ice Breaking*
- c. Melaksanakan observasi terhadap aktivitas Siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
- d. Memberikan tes dalam bentuk soal Pilihan Ganda untuk melakukan evaluasi (*posttest*).

3. Tahap penyelesaian

Pada tahap penyelesaian dilakukan beberapa langkah sebagai berikut:

- a. Mengolah data hasil penelitian,
- b. Menganalisis dan membahas data hasil penelitian,
- c. Membuat kesimpulan.

E. Instrumen Penelitian

Hasil atau data penelitian itu tergantung pada jenis alat atau instrumen pengumpul datanya. Kualitas data selanjutnya menentukan kualitas penelitian itu sendiri. Instrumen pengumpul data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh penelitian dalam kegiatannya mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya.

Berdasarkan definisi tersebut suatu instrumen berfungsi untuk menjanging data-data hasil penelitian. Instrumen juga diartikan sebagai alat bantu merupakan saran yang dapat diwujudkan dalam benda. Adapun instrumen pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1) Butir- Butir Soal

Instrumen dalam penelitian ini adalah tes berbentuk soal pilihan ganda yang digunakan untuk mengukur pncapaian siswa setelah proses pembelajaran yang dilakukan akhir tindakan pada kelas. Adapun kisi-kisi untuk soal dibuat berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) disesuaikan dengan materi yang diajarkan pada aspek keanekaragaman suku bangsa dan budaya pada semester 1 Tahun ajaran 2017-2018. Penjabaran konsep untuk menjadi butir-butir soal memperhatikan kompetensi dasar, materi dan indikatornya. Soal yang dibua yang termasuk kategori mudah yaitu: 1, 3, 4, 7, 22. Sedangkan untuk kategori sedang yaitu nomor: 2, 5, 6, 10, 13, 18, 21, 23, 24. Serta yang termasuk kategori sukar yaitu nomor 8, 9, 11, 12, 14, 15, 16, 17, 19, 20. Untuk lebih jelasnya perhatika tabel di bawah ini:

Tabel 3.3 Kisi- kisi instrumen keanekaragaman suku bangsa dan budaya

No	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Pertanyaan
1.	Menjelaskan Pengertian Bhineka Tunggal Ika	1, 2, 3, 4, 5	5
2.	Menjelaskan pentingnya persatuan dalam keberagaman	6, 7, 23	3
3.	Membandingkan bentuk- bentuk keberagaman suku bangsa dan budaya setempat.	8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 20	11
4	Mengidentifikasi adat atau kebiasaan di masyarakat setempat.	18, 19, 21, 22, 24	5
Jumlah		24	24

2) Lembar observasi

Intrumen ini digunakan untuk memperoleh data tentang aktivitas Siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pengambilan data aktivitas siswa dilakukan pada saat proses belajar mengajar berlangsung yang dilakukan oleh seorang observer.

3) Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Adapun langkah-langkah (prosedur) pengumpulan data yang akan dilakukan sebagai berikut:

1. Tes awal (*pretest*)

Tes awal dilakukan sebelum *treatment*. *Pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki oleh siswa sebelum di laksanakannya pengelolaan kelas.

2. *Treatment* (pemberian perlakuan)

Dalam hal ini peneliti melaksanakan *Teknik Ice Breaking*.

3. Tes akhir (*posttest*)

Setelah *treatment*, tindakan selanjutnya adalah *posttest* untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah adanya tindakan.

F) Teknik Analisis Data

penelitian ini menggunakan dua jenis teknik analisis data, yaitu:

1. Analisis Deskriptif

Analisa ini dilakukan melalui perhitungan dengan menggunakan logika untuk menarik kesimpulan yang logis mengenai data-data yang dianalisis. Analisis ini membahas item penelitian dalam kriterianya dengan identitas responden (karakteristik) dan variabel-variabel penelitian. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa analisis deskriptif ini dimaksudkan untuk melakukan analisis data yang sesuai dengan klasifikasi responden ke dalam persentase.

2. Analisis Inferensial

penggunaan statistik inferensial ini peneliti menggunakan teknik statistik t (uji t). Dengan tahapan sebagai berikut :

$$t = \frac{Md}{\frac{\sum X^2d}{N(N-1)}}$$

Keterangan:

Md = mean dari perbedaan *pretest* dan *posttest*

X₁ = hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*)

X₂ = hasil belajar setelah perlakuan (*posttest*)

d = deviasi masing-masing subjek

$\sum X^2d$ = Jumlah kuadrat deviasi

N = subjek pada sampel

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut :

a) Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

Keterangan:

Md = mean dari perbedaan *pretest* dengan *posttest*

$\sum d$ = jumlah dari gain (*posttest* – *pretest*)

N = subjek pada sampel.

b) Mencari harga “ $\sum X^2d$ ” dengan menggunakan rumus:

$$\sum X^2d = \sum d - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

Keterangan :

$\sum X^2d$ = jumlah kuadrat deviasi

$\sum d$ = jumlah dari gain (post test – pre test)

N = subjek pada sampel.

c) Mentukan harga t_{Hitung} dengan menggunakan rumus:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

Md = mean dari perbedaan *pretest* dan *posttest*

X_1 = hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*)

X_2 = hasil belajar setelah perlakuan (*posttest*)

D = deviasi masing-masing subjek

$\sum X^2d$ = Jumlah kuadrat deviasi

N = subjek pada sampel

d) Menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan

Kaidah pengujian signifikan :

Jika $t_{\text{Hitung}} > t_{\text{Tabel}}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, berarti ada pengaruh Teknik *Ice Breaking* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 87 Manipi Kecamatan Sinjai-Barat.

Jika $t_{\text{Hitung}} < t_{\text{Tabel}}$ maka H_0 diterima, berarti tidak ada pengaruh Teknik *Ice Breaking* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 87 Manipi Kecamatan Sinjai-Barat.

e) Menentukan harga t_{Tabel} dengan Mencari t_{Tabel} menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = N - 1$

f) Membuat kesimpulan apakah dengan menggunakan Teknik *Ice Breaking* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 87 Manipi Kecamatan Sinjai-Barat.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini menunjukkan pengaruh penggunaan Teknik *Ice Breaking* terhadap hasil belajar siswa. Untuk menunjukkan hal tersebut, digunakan tehnik analisis data yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 87 Manipi Kecamatan Sinjai-Barat. Sedangkan analisis statistik inferensial dimaksudkan untuk menguji hipotesis penelitian dengan menganalisis selisih antara nilai posttest dan nilai pretest.

1. Analisis Statistik Deskriptif

- a. Deskripsi Hasil belajar (*Pretest*) IPS siswa Kelas IV SD Negeri 87 Manipi Kecamatan Sinjai Sebelum Menerapkan Teknik *Ice Breaking*.

Hasil belajar IPS siswa kelas IV sebelum menerapkan Teknik *Ice Breaking*(*Pretest*) diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.1. Skor Nilai *Pretest*

NO.	NAMA	NILAI
1	Muhdiatul Ahdiani	41
2	Tria Safira	75
3	Andi Nurul Qalbi	66
4	Khaerah Nurraadani	70
5	Raskiansyah	66
6	Fadil	66
7	Isafil Taridala	65
8	Ahmad Faiz Assahil	45
9	Muh Slim Kaffah	70
10	Andi Ahmad Fauzan	75
11	Surya Syaputra	70
12	Muh Agus Putra	66
13	Sukur Aditya Usman	70
14	Muhammad Irsal Maulana	30
15	Aisah Aulia	65
16	Andi Awiliah Farhainun	33
17	Mudiatul Ahdian	60
18	Nur Fadillah	75
19	Dzul Fikri	40
20	Reski Amaldi	65

Untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *pretest* dari siswa kelas IV di SD Negeri 87 Manipi Kecamatan Sinjai- Barat dapat dilihat melalui tabel di berikut:

Tabel 4.2. Perhitungan untuk mencari *mean* (rata – rata) nilai *pretest*

X	F	X . F
30	1	30
33	1	33
40	1	40
41	1	41
45	1	45
60	1	60
65	2	130
66	4	264
70	5	350
75	3	225
Jumlah	20	1.218

Dari tabel 4.2 dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum fx = 1.218$ sedangkan nilai dari N adalah 20. Oleh karena itu, dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum_{i=1}^k f x_i}{n} \\ &= \frac{1.218}{20} \\ &= 60,9\end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan rata-rata (mean) maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar kelas IV SD Negeri 87 Manipi Kecamatan Sinjai-Barat sebelum penerapan Teknik *Ice Breaking* yaitu 60,9. Adapun di kategorikan pada pedoman Departemen pendidikan dan kebudayaan (Depdikbud), maka keterangan siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3. Tingkat hasil belajar *Pretest*

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori Hasil Belajar
	0 – 55	5	25	Sangat Rendah
	56 – 69	8	40	Rendah
	70 – 79	7	35	Sedang
	80 – 89	-	-	Tinggi
	90 – 100	-	-	Sangat tinggi
	Jumlah	20	100	

Berdasarkan data tabel 4.3 maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada tahap *pretest* dengan menggunakan instrumen test dikategorikan sangat rendah yaitu 25%, rendah 40%, sedang 35%, sedangkan untuk kategori tinggi dan sangat tinggi masih kosong. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat hasil belajar sebelum diterapkan Teknik *Ice Breaking* tergolong sangat rendah.

Tabel 4.4 Deskripsi Ketuntasan Hasil IPS

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	%
0 × < 70	Tidak tuntas	13	65
70 × 100	Tuntas	7	35
Jumlah		20	100

Apabila Tabel 4.4 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar siswa yang ditentukan oleh peneliti yaitu jika jumlah siswa yang mencapai atau melebihi nilai KKM ($70 \geq 75\%$), maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Kelas IV SD Negeri 87 Manipi Kecamatan Sinjai-Barat telah memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar. Akan tetapi, siswa yang tuntas hanya sekitar $35\% \leq 75\%$ sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa Kelas IV SD Negeri 87 Manipi Kecamatan Sinjai-Barat belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum hasil belajar.

- b. Deskripsi Hasil Belajar (*Posttest*) IPS siswa kelas IV SD Negeri 87 Manipi Kecamatan Sinjai- Barat setelah Menerapkan Teknik *Ice Breaking* Hasil belajar IPS siswa kelas IV setelah menerapkan Teknik *Ice Breaking Taking(Posttest)* diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.5. Skor Nilai *Posttest*

NO.	NAMA	NILAI
1	Muhdiatul Ahdini	79
2	Tria Safira	91
3	Andi Nurul Qalbi	80
4	Khaerah Nurraadani	85
5	Raskiansyah	90
6	Fadil	75
7	Isafil Taridala	79
8	Ahmad Faiz Assahil	87
9	Muh Slim Kaffah	95
10	Andi Ahmad Fauzan	95
11	Surya Syaputra	95
12	Muh Agus Putra	100
13	Syukur Aditya Usman	75
14	Muhammad Irsal Maulana	95
15	Aisah Aulia	69
16	Andi Awiliah Farhainun	75
17	Mudiatul Ahdian	66
18	Nur Fadillah	85
19	Dzul Fikri	80
20	Reski Amaldi	95

Untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *posttest* dari kelas IV dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 4.6. Perhitungan untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *post-tes*

X	F	X . F
66	1	66
69	1	69
75	3	225
79	2	158
80	2	160
85	2	170
87	1	87
90	1	90
91	1	91
95	5	475
100	1	100
Jumlah	20	1.691

Dari data hasil *posttest* pada tabel 4.6 dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum fx = 1.691$ dan nilai dari N sendiri adalah 20. Kemudian dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum_{i=1}^k f x_i}{n} \\ &= \frac{1.691}{20} \\ &= 84,55\end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 87 Manipi Kecamatan Sinjai-Barat setelah menerapkan Teknik *Ice Breaking* yaitu 84,55 dari skor ideal 100. Adapun di kategorikan pada pedoman Departemen pendidikan dan kebudayaan (Depdikbud), maka keterangan siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.7. Tingkat hasil belajar *Posttest*

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori Hasil Belajar
	0 – 55	-	-	Sangat Rendah
	56 – 69	2	10	Rendah
	70 – 79	6	30	Sedang
	80 – 89	5	25	Tinggi
	90 – 100	7	35	Sangat tinggi
Jumlah		20	100	

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel 4.7 maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada tahap *posttest* dengan menggunakan instrumen test dikategorikan sangat tinggi yaitu 35%, tinggi 25%, sedang 30%, rendah 10%,. Dari data diatas dapat diketahui bahwa tingkat presentase hasil belajar siswa setelah menerapkan teknik *Ice Breaking* dapat disimpulkan tergolong sangat tinggi.

Tabel 4.8 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar IPS

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	%
$0 < \times < 70$	Tidak tuntas	2	10
70×100	Tuntas	18	90
Jumlah		20	100

Dari tabel 4.8 menunjukkan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar siswa yang ditentukan oleh peneliti yaitu jika jumlah siswa yang mencapai atau melebihi nilai KKM ($70 \geq 75\%$), maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa Kelas IV telah memenuhi kriteria ketuntasan minimum hasil belajar yaitu, $90\% \geq 75\%$.

c. Deskripsi Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa

Hasil pengamatan aktivitas siswa selama 4 kali pertemuan dinyatakan dalam persentase sebagai berikut:

Tabel 4.9 Hasil Analisis Data Observasi Aktivitas Siswa

No	Aktivitas Siswa	Jumlah yang Aktif pada Pertemuan ke-				Rata-rata	%	Kategori
		1	2	3	4			
1.	Siswa yang hadir pada saat pembelajaran	P R E T E S T	20	20	P O S T E S T	20	100	Aktif
2.	Siswa yang mampu mengikuti arahan guru dengan baik		19	20		19,5	97.5	Aktif
3.	Siswa yang memperhatikan penjelasan guru dan mengisi soal pilihan ganda yang telah di sediakan.		18	20		19	95	Aktif
4.	Siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru dan tidak mengisi soal pilihan ganda.		5	2		3,5	17.5	Tidak Aktif
5.	Siswa yang menjawab pertanyaan yang diajukan guru		18	19		18,5	92.5	Aktif
6.	Siswa yang mengajukan diri untuk menjawab pertanyaan baik lisan maupun tulisan		15	18		16,5	82.5	Aktif
7.	Siswa yang mampu mengungkapkan perasaan dan pendapatnya setelah melakukan kegiatan permainan.		18	20		19	95	Aktif
8.	Siswa yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran		15	20		17,5	87.5	Aktif
Rata-rata						83,43	Aktif	

Hasil pengamatan untuk pertemuan I sampai dengan pertemuan II menunjukkan bahwa:

- a. Persentase kehadiran siswa sebesar 100%
- b. Persentase siswa yang mampu mengikuti arahan guru dengan baik 97.5%
- c. Siswa yang memperhatikan penjelasan guru dan mengisi soal pilihan ganda yang telah di sediakan 95% .
- d. Siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru dan tidak mengisi pilihan ganda 17.5%
- e. Siswa yang menjawab pertanyaan yang diajukan guru 92.5%
- f. Siswa yang mengajukan diri untuk menjawab pertanyaan baik lisan maupun tulisan 82.5%
- g. Siswa yang mampu mengungkapkan perasaan dan pendapatnya setelah melakukan kegiatan permainan 95%
- h. Siswa yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran 87,5%.

Sesuai dengan kriteria aktivitas siswa yang telah ditentukan peneliti yaitu siswa dikatakan aktif dalam proses pembelajaran jika jumlah siswa yang aktif $\geq 75\%$ baik untuk aktivitas siswa perindikator maupun rata-rata aktivitas siswa, dari hasil pengamatan rata-rata persentase jumlah siswa yang aktif melakukan aktivitas yang diharapkan yaitu mencapai 83,43% sehingga dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam proses pembelajaran IPS dengan menggunakan Teknik *Ice Breaking* telah mencapai kriteria aktif.

2. Analisis Data Statistik Inferensial

Hasil analisis statistik inferensial yang dimaksudkan untuk menjawab hipotesis penelitian yang dirumuskan yaitu:

H_0 : Tidak ada pengaruh penggunaan Teknik *Ice Breaking* terhadap hasil belajar IPS

H_1 : Ada pengaruh penggunaan metode teknik *Ice Breaking* terhadap hasil belajar IPS.

Maka teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis tersebut adalah teknik statistik inferensial dengan menggunakan uji-t.

Tabel 4.10. Analisis skor *Pretest* dan *Posttest*

No	X1 (<i>Pretest</i>)	X2 (<i>Posttest</i>)	d = X2 - X1	d ²
1	41	79	38	1.444
2	75	91	16	256
3	66	80	14	196
4	70	85	5	25
5	66	90	24	576
6	66	75	9	81
7	65	79	14	196
8	45	87	42	1764
9	70	95	25	625
10	75	95	20	400
11	70	95	25	625
12	66	100	74	5476
13	70	75	5	25
14	30	95	65	4225
15	65	69	4	6
16	33	75	42	1764
17	60	66	6	36
18	75	85	10	100
19	40	80	40	1600
20	65	95	30	900
	1.214	1.691	508	20,321

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

1. Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned} Md &= \frac{\sum d}{N} \\ &= \frac{508}{20} \\ &= 25,4 \end{aligned}$$

2. Mencari harga “ $\sum X^2d$ ” dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned} \sum X^2d &= \sum d^2 - \frac{\sum d^2}{N} = 20,321 - \frac{508^2}{20} \\ &= 20.321 - \frac{258,064}{20} \\ &= 20,321 - 12.903 \\ &= 7,418 \end{aligned}$$

3. Menentukan harga t_{Hitung}

$$\begin{aligned} t &= \frac{Md}{\frac{\sum X^2d}{N N-1}} \\ t &= \frac{25,4}{\frac{7418}{20 \cdot 20-1}} \\ t &= \frac{25,4}{\frac{7418}{380}} \\ t &= \frac{25,4}{\sqrt{19,5}} \end{aligned}$$

$$t = \frac{25,4}{4,41} = 5,75$$

4. Menentukan harga t_{Tabel}

Untuk mencari t_{Tabel} peneliti menggunakan table distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $d.f = N - 1 = 20 - 1 = 19$ maka diperoleh $t_{0,05} = 2,09$

Setelah diperoleh $t_{Hitung} = 5,75$, dan $t_{Tabel} = 2,09$ maka diperoleh $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ atau $5,75 > 2,09$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti bahwa ada pengaruh dalam menerapkan teknik *Ice Breaking* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 87 Manipi Kecamatan Sinjai- Barat.

B. Pembahasan

Pada bagian ini akan diuraikan hasil yang ditemukan dalam penelitian yang dilaksanakan pada 17 Juli 2017 sampai 22 Juli 2017. Hasil yang dimaksudkan yaitu kesimpulan yang diambil berdasarkan data yang terkumpul dan analisis data yang telah dilakukan. Sampel dari penelitian ini adalah 20 siswa dengan menggunakan *Purposive Sampling*.

Berdasarkan pengamatan peneliti pada saat eksperimen, siswa menjadi lebih tertarik mengikuti proses belajar mengajar setelah diberikan Teknik *Ice Breaking*. Peneliti menerapkan metode tersebut dalam mata pelajaran IPS. Siswa lebih memperhatikan peneliti saat menyampaikan materi dengan menggunakan metode ceramah.

Jika dibandingkan antara hasil pretest dan posttest IPS siswa maka diperoleh perbedaan yang sangat signifikan. Hal ini dapat terlihat pada skor rata-

rata siswa. Sebelum diberikan perlakuan, skor rata-rata hasil belajar siswa sebesar 60,9 dengan tingkat persentase hasil belajar pretest yaitu sangat rendah 25%, rendah 40% , sedang 35%, sementara untuk kategori tinggi dan sangat tinggi 0%.Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar sebelum diterapkan Teknik *Ice Breaking* tergolong sangat rendah.

Setelah menggunakan Teknik *Ice Breaking* dalam pembelajaran, skor rata-rata siswa mengalami peningkatan yaitu sebesar 84,5 dengan tingkat hasil belajar yaitu sangat tinggi 35%, tinggi 25%, sedang 30% rendah 10%, dan sangat rendah 0% maka dapat disimpulkan setelah menerapkan teknik *Ice Breaking* hasil belajar siswa dapat dikategori sangat tinggi.

Proses pembelajaran yang baik tidak hanya diukur pada skor akhir yang diperoleh siswa. Proses pembelajaran yang baik juga dapat dilihat dari bagaimana aktivitas siswa dalam proses pembelajaran selama menerapkan teknik *Ice Breaking*. Berdasarkan analisis hasil observasi terhadap aktivitas siswa dalam pembelajaran selama penerapan teknik *Ice Breaking*, dapat diperoleh bahwa selama 4 kali pertemuan yang dilakukan dengan kriteria yang ditentukan oleh peneliti yaitu siswa aktif dalam proses pembelajaran jika jumlah siswa yang aktif $\geq 75\%$ baik untuk aktivitas siswa perindikator maupun rata-rata aktivitas siswa, dari hasil pengamatan rata-rata persentase jumlah siswa yang aktif melakukan aktivitas yang diharapkan yaitu mencapai 83,43% sehingga dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam proses pembelajaran IPS dengan menggunakan Teknik *Ice Breaking* telah mencapai kriteria aktif.

Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji t, dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 5,75. Dengan frekuensi (dk) sebesar $20 - 1 = 19$, pada taraf signifikan 0,05 diperoleh $t_{tabel} = 2,09$. Oleh karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 0,05, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternative (H_1) diterima yang berarti bahwa ada pengaruh dalam menerapkan Teknik *Ice Breaking* terhadap hasil belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 87 Manipi Kecamatan Sinjai-Barat.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dikemukakan dengan judul penelitian Pengaruh Teknik *Ice Breaking* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 87 Manipi Kecamatan Sinjai-Barat diperoleh data bahwa: Hasil *pretest* sebelum menerapkan teknik *Ice Breaking* berada pada kategori sangat rendah. Sedangkan hasil *posttest* kemampuan menyelesaikan soal siswa setelah diberikan perlakuan berada pada kategori sangat tinggi sehingga hasil belajar IPS meningkat. Rata-rata persentase aktivitas siswa selama 4 kali pertemuan sebesar 83,43% atau $83,43\% \geq 75\%$ kriteria yang telah ditetapkan peneliti sehingga dapat dikatakan siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. Hasil analisis statistik inferensial menunjukkan hipotesis H_0 ditolak sehingga H_1 diterima dengan kesimpulan akhir ada pengaruh penggunaan teknik *Ice Breaking* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 87 Manipi Kecamatan Sinjai-Barat.

B. Saran

Berdasarkan hasil pembahasan dan kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian ini, maka penulis mengajukan beberapa saran yaitu :

1. Kepada pihak sekolah

Kepala sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan dan motivasi kepada guru dalam rangka peningkatan kualitas pembelajaran.

2. Kepada guru

Guru senantiasa mengembangkan kemampuan diri untuk menambah wawasan dan pengetahuan, dan kreatifitas dalam penentuan metode pembelajaran paling tepat dan sesuai. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah teknik *Ice Breaking* yang dapat memusatkan perhatian siswa saat guru menyampaikan pembelajaran.

3. Peneliti

Untuk mengembangkan penelitian bidang pendidikan selanjutnya, khususnya di bidang pendidikan sekolah dasar, agar lebih banyak melakukan penelitian mengenai penerapan teknik *Ice Breaking*.

DAFTAR PUSTAKA

- Baharuddin Fitriyah. 2014. *Pengaruh Penggunaan Teknik Ice Breaking Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD Negeri No.3 Sumpang Binange Kecamatan Barru Kabupaten Barru*. Laporan Penelitian Tidak Diterbitkan. Makassar : Universitas Negeri Makassar.
- Fanani, Achmad. 2010. *Ice Breaking dalam Proses Belajar Mengajar*. (Online), Jurnal, Vol. 1 No 11 (diakses 21 Februari 2017).
- Hamalik, Oemar. 1992. *Studi Ilmu Pengetahuan Sosial*. Bandung: Mandar Maju
- Herlinda.2016. *Pengaruh Pembelajaran Tutor Sebaya Terhadap Kemampuan Berdiskusi Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Murid Kelas V SDN No. 656 Lauwa Kecamatan Belopa Utara Kabupaten Luwu*. Laporan Penelitian Tidak Diterbitkan. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Muchlisin. 2016. *Pengaruh Pemberian Sugesti Positif Terhadap Hasil Belajar PKn Murid Kelas III SD Negeri Romang Polong Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa*. Laporan Penelitian Tidak Diterbitkan. Makassar. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Mursak, Muliati. 2011. *Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Murid Kelas IV SD Negeri 41 Bontotene Kabupaten Pangkep*. Laporan Penelitian Tidak Diterbitkan. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Novia, Sheilly. 2013. *Pengaruh penggunaan teknik icebreaker terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS (studi eksperimen kuasi pada siswa kelas VII SMPNI Bandung)*. Tesis. Universitas Pendidikan Indonesia.(Online). <http://repository.upi.edu/2577>, (Diakes 20 Februari 2017).
- Rudiana. 2012. *Genius Teaching : 9 Karakter Guru Menyenangkan Berbasis Ramah Otak*. Bandung: Smile's Indonesia Institute.
- Rahmatika, Diya. 2012. *Pengaruh permainan Ice Breaker terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS di SD Islam Al-Amanah Tangerang Selatan*. (Online). (PDF Skripsi Alaena Soraya@Watermack ok .pdf-Repository UIN. Diakses 21 Februari 2017)
- Said, M. 2010. *80+ Icebreaker Games: Kumpulan Permainan Penggugah Semangat*. Yogyakarta: Andi Publisher.

- Saidihardjo & Sumadi HS. (1996). *Konsep dasar Ilmu pengetahuan Sosial. (Buku 1)*. Yogyakarta : FIP IKIP.
- Safari. 2003. *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat tenaga kependidikan.
- Sapriyadi, 2009. *Pendidikan IPS Konsep Dasar Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Remaja Rosdakarya.
- Saroya, Alaena. 2014. *Pengaruh Penerapan Ice Breaking Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sosiologi Di SMA Darussalam Ciputat*. (Online), (PDF Skripsi Alaena Soraya@Watermack ok .pdf-Repository UIN. Diakses 21 Februari 2017)
- Soenarno, Adi. 2005. *ICE BREAKER, Permainan Atraktif-Edukatif untuk Pelatihan Manajemen*. Yogyakarta: Andi.
- Sudjana. 2006. *Metode dan Teknik Pembelajaran Partisipatif*. Bandung: Falah Production
- Sugiyono.2013.*Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistiawan, Bhayu. *Icebreaker Untuk Pembelajaran Efektif*. Slideshare (Online) www.slideshare.net/bhayuabbad/pengantar-ice-breaker-17786365 (Diakses 02 Mei 2017)
- Tim Penyusun FKIP Unismuh Makassar. 2014. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Makassar: Edisi Revisi 1.
- Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS. Bandung: Citra Umbara.
- Wulandari, Ayu.2012. *Hasil penelitian Ririn Ayu Wulandari dengan judul “ Pengaruh Penggunaan Teknik Ice Breaker terhadap kemampuan menulis pantun siswa kelas VII SMP Swasta Pahlawan Sukaramai*. (Online). (PDF Skripsi Alaena Soraya@Watermack ok .pdf-Repository UIN. Diakses 21 Februari 2017)
- Yanuarita, Franc Andri. 2012. *Memaksimalkan Otak Melalui Senam Otak (Brain Gym)*. Yogyakarta: TeranovaBooks.

L
A
M
P
I
R
A
N

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah : SDN 87 Manipi
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Kelas/Semester : IV/I
Alokasi Waktu : 2 × 35 Menit

Standar Kompetensi

1. Memahami sejarah, kenampakan alam dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi

I. Kompetensi Dasar

- 1.4 Menghargai keragaman suku bangsa dan budaya setempat (kabupaten/kota, provinsi)

II. Tujuan Pembelajaran**

- ◆ Siswa dapat menjelaskan pengertian Bhineka Tunggal Ika
 - ◆ Siswa dapat menjelaskan pentingnya persatuan dalam keberagaman
 - ◆ Siswa dapat membandingkan bentuk-bentuk keragaman suku bangsa dan budaya setempat.
 - ◆ Siswa dapat Menghargai keragaman suku bangsa dan budaya
 - ◆ Siswa dapat mengidentifikasi adat atau kebiasaan masyarakat setempat.
- ❖ **Karakter siswa yang diharapkan** : Disiplin (*Discipline*), Rasa hormat dan perhatian (*respect*), Tekun (*diligence*), Jujur (*fairnes*) dan Ketelitian (*carefulness*)

III. Materi Pokok

Keanekaragaman suku bangsa dan budaya

a. Pengertian Bhinneka Tunggal Ika



Berdasarkan Wikipedia Bahasa Indonesia, Bhinneka Tunggal Ika adalah moto atau semboyan Indonesia. Frasa ini berasal dari bahasa Jawa Kuna dan seringkali diterjemahkan dengan kalimat

“Berbeda-beda tetapi tetap satu”. Jika diterjemahkan per patah kata, kata bhinneka berarti "beraneka ragam" atau berbeda-beda. Kata neka dalam bahasa Sanskerta berarti "macam" dan menjadi pembentuk kata "aneka" dalam Bahasa Indonesia. Kata tunggal berarti "satu". Kataika berarti "itu". Secara harfiah Bhinneka Tunggal Ika diterjemahkan "Beraneka Satu Itu", yang bermakna meskipun berbeda-beda tetapi pada hakikatnya bangsa Indonesia tetap adalah satu kesatuan. Semboyan ini digunakan untuk menggambarkan persatuan dan kesatuan Bangsa dan Negara Kesatuan Republik Indonesia yang terdiri atas beraneka ragam budaya, bahasa daerah, ras, suku bangsa, agama dan kepercayaan.

Kalimat Bhinneka Tunggal Ika terdapat dalam buku Sutasoma, karangan Mpu Tantular pada masa kerajaan Majapahit sekitar abad ke-14. Dalam buku Sutasoma (Purudasanta), pengertian Bhinneka Tunggal Ika lebih ditekankan pada perbedaan bidang kepercayaan juga keanekaragam agama dan kepercayaan di kalangan masyarakat Majapahit

Secara harfiah **pengertian Bhinneka Tunggal Ika** adalah Berbeda-beda tetapi Satu Itu. Adapun **makna Bhinneka Tunggal Ika** adalah meskipun berbeda-beda tetapi pada hakikatnya bangsa Indonesia tetap adalah satu kesatuan. Semboyan ini digunakan untuk

menggambarkan persatuan dan kesatuan Bangsa dan Negara Kesatuan Republik Indonesia yang terdiri atas beraneka ragam budaya, bahasa daerah, ras, suku bangsa, agama dan kepercayaan.

b. Pentingnya Persatuan Dalam Keberagaman



Keragaman suku bangsa dan budaya merupakan kekuatan. Hal ini tidak terpisahkan dalam kehidupan bernegara. Sejarah telah membuktikan persatuan dan kesatuan bangsa, ternyata dapat mengusir penjajah. Ketika bangsa Indonesia mengalami kegagalan. Dikarenakan kita belum bersatu. Pada saat itu kita masih bercerai-berai. Keadaan tersebut menyebabkan perjuangan mudah untuk dipatahkan.

c. Bentuk- bentuk keragaman suku bangsa dan budaya

1. Kehidupan suku-suku bangsa yang terdapat di Indonesia bermacam-macam. Ada yang telah maju dan mengikuti kehidupan modern. Namun masih ada juga yang masih tertinggal. Mereka belum tersentuh kehidupan modern. Suku-suku bangsa yang mendiami daerah pedalaman Papua, Sumatera, Kalimantan masih hidup secara sederhana. Keragaman suku bangsa yang kita miliki merupakan kekayaan bangsa yang tak ternilai. Keberagaman yang kita miliki merupakan suatu kekuatan untuk membangun bangsa. Adapun suku yang terdapat di Sulawesi Selatan adalah Bone, Bugis, Toraja, Mandar dan Makassar.
2. Keragaman budaya terdiri atas bahasa daerah, kesenian daerah, rumah

adat, pakaian adat, senjata tradisional, serta alat musik tradisional.

d. Cara menghargai keragaman yang ada di masyarakat

1. Tidak mencela setiap tradisi atau kebiasaan yang tumbuh di masyarakat.
2. Mendukung setiap kegiatan masyarakat meskipun berbeda dengan budaya kita.
3. Tidak membeda-bedakan setiap suku bangsa, tetapi harus dihimpun menjadi suatu kekuatan yang kokoh.
4. Tidak membanggakan sukunya sendiri, tetapi suku-suku yang ada harus berstu padu untuk melawan setiap usaha yang ingin memecah belah persatuan..

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengecek kehadiran dan kesiapan siswa sebelum pelajaran dimulai dan menyampaikan peraturan kelas selama pembelajaran berlangsung 2. Untuk membangkitkan semangat siswa guru memberikan <i>Brain Gym</i> (senam otak) 3. Warmer : Guru mereview materi yang telah diajarkan minggu lalu dalam bentuk games, dimana siswa ditunjuk secara acak (<i>guru bertanya tentang Bhineka Tunggal Ika?</i>) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan selama 2 jam pelajaran 4. Setelah menjawab pertanyaan Siswa diajak menyanyikan lagu "Garuda Pancasila" 	10 menit
Kegiatan Inti	<p><i>Eksplorasi</i></p> <p>Dalam kegiatan eksplorasi, guru:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan tentang keanekaragaman suku bangsa dan 	120 menit

	<p>budaya yang meliputi pengertian Bhineka Tunggal Ika, serta bentuk keragaman suku bangsa dan budaya setempat.</p> <p>2. Guru menyiapkan tugas untuk dikerjakan oleh siswa ketika guru menjelaskan tentang pengertian Bhineka Tunggal Ika, serta bentuk keragaman suku bangsa dan budaya setempat.</p> <p>Elaborasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tugas yang telah diberikan kemudian dibahas bersama 2. Untuk membangkitkan konsentrasi siswa guru memberikan tepuk konsentrasi kepada siswa (tepu k konsentrasi, prok, prok, prok, kon sen tra si, prok, prok, prok kon sen tra si, di mu la i, TING). 3. Setelah melakukan tepuk konsentrasi, siswa di ajak bekerja secara berkelompok untuk mendiskusikan perlunya menghargai keragaman suku bangsa dan budaya. Setelah itu, siswa menyampaikan hasil diskusinya di depan kelas. 4. Kelompok yang belum menyampaikan hasil kerja kelompoknya dapat memberi komentar kepada kelompok yang telah mempresentasikan hasil kerja kelompoknya <p>Konfirmasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Setelah itu, guru bertanya jawab 	
--	---	--

	<p>tentang hal-hal yang belum diketahui siswa</p> <p>2. Guru bersama siswa meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan.</p>	
Kegiatan penutup	<p>1. Bersama-sama guru dan siswa membuat kesimpulan kegiatan hari ini.</p> <p>2. Siswa mendapat tugas yang harus dikerjakan di rumah/ bersama orang tua.</p> <p>3. Siswa bersama guru menutup pelajaran dengan doa bersama.</p>	5 menit


IV. Alat dan Sumber Bahan

- Alat Peraga : Gambar-gambar aneka suku bangsa dan budaya
- Sumber : Buku IPS kelas IV
Buku pendamping yang relevan

V. Penilaian

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menjelaskan pengertian Bhineka Tunggal Ika. ➤ Menjelaskan pentingnya persatuan dalam keberagaman. ➤ Membandingkan bentuk-bentuk keragaman dan budaya setempat. ➤ Menjelaskan cara menghargai keragaman suku bangsa dan budaya setempat. ➤ Mengidentifikasi adat atau kebiasaan masyarakat setempat. 	Tertulis	Pilihan Ganda

Format Kriteria Penilaian

 **PRODUK (HASIL DISKUSI)**

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Konsep	* semua benar	4
		* sebagian besar benar	3
		* sebagian kecil benar	2
		* semua salah	1

 **PERFORMANSI**

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Pengetahuan	* Pengetahuan	4
		* kadang-kadang Pengetahuan	2
		* tidak Pengetahuan	1
2.	Sikap	* Sikap	4
		* kadang-kadang Sikap	2
		* tidak Sikap	1

Lembar Penilaian

No	Nama Siswa	Performan		Produk	Jumlah Skor	Nilai
		Pengetahuan	Sikap			
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						
6.						
7.						
8.						
9.						
10.						

CATATAN :

Nilai = (Jumlah skor : jumlah skor maksimal) X 10.

✍ *Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM maka diadakan Remedial.*

Manipi, 21 Juli 2017

Mengetahui

Guru Kelas IV

Peneliti

Hj. Mardianah, S.Pd. SD
Nip: 19611231 198206 2 065

Riskawati
Nim: 10540 8942 13

Kepala Sekolah SDN 87 Manipi

HJ. BADRIAH S.Pd SD
Nip:1 9590401 198803 2003

Tabel 4.9 Hasil Analisis Data Observasi Aktivitas Siswa

No	Aktivitas Siswa	Jumlah yang aktif pada				Rata-rata	%	Kategori
		Pertemuan ke-1	2	3	4			
1.	Siswa yang hadir pada saat pembelajaran	P R E T E S T	20	20	P O S T E S T	30	150	Aktif
2.	Siswa yang mampu mengikuti arahan guru dengan baik		19	20		19,5	97.5	Aktif
3.	Siswa yang memperhatikan penjelasan guru dan mengisi soal pilihan ganda yang telah di sediakan.		18	20		19	95	Aktif
4.	Siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru dan tidak mengisi soal pilihan ganda.		5	2		3,5	17.5	Tidak Aktif
5.	Siswa yang menjawab pertanyaan yang diajukan guru		18	19		18,5	92.5	Aktif
6.	Siswa yang mengajukan diri untuk menjawab pertanyaan baik lisan maupun tulisan		15	18		16,5	82.5	Aktif
7.	Siswa yang mampu mengungkapkan perasaan dan pendapatnya setelah melakukan kegiatan permainan.		18	20		19	95	Aktif
8.	Siswa yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran		15	20		17,5	87.5	Aktif
	Rata-rata					89.68		Aktif

TABEL II
NILAI-NILAI DALAM DISTRIBUSI t

untuk uji dua pihak (two tail test)						
	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01
untuk uji satu pihak (one tail test)						
dk	0,25	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005
1	1.000	3.078	6.314	12.706	31.821	63.657
2	0.816	1.886	2.920	4.303	6.965	9.925
3	0.765	1.638	2.353	3.182	4.541	5.841
4	0.741	1.533	2.132	2.776	3.747	4.604
5	0.727	1.476	2.015	2.571	3.365	4.032
6	0.718	1.440	1.943	2.447	3.143	3.707
7	0.711	1.415	1.895	2.365	2.998	3.499
8	0.706	1.397	1.860	2.306	2.896	3.355
9	0.703	1.383	1.833	2.262	2.821	3.250
10	0.700	1.372	1.812	2.228	2.764	3.169
11	0.697	1.363	1.796	2.201	2.718	3.106
12	0.695	1.356	1.782	2.179	2.681	3.055
13	0.692	1.350	1.771	2.160	2.650	3.012
14	0.691	1.345	1.761	2.145	2.624	2.977
15	0.690	1.341	1.753	2.131	2.602	2.947
16	0.689	1.337	1.746	2.120	2.583	2.921
17	0.688	1.333	1.740	2.110	2.567	2.898
18	0.688	1.330	1.734	2.101	2.552	2.878
19	0.687	1.328	1.729	2.093	2.539	2.861
20	0.687	1.325	1.725	2.086	2.528	2.845
21	0.686	1.323	1.721	2.080	2.518	2.831
22	0.686	1.321	1.717	2.074	2.508	2.819
23	0.685	1.319	1.714	2.069	2.500	2.807
24	0.685	1.318	1.711	2.064	2.492	2.797
25	0.684	1.316	1.708	2.060	2.485	2.787
26	0.684	1.315	1.706	2.056	2.479	2.779
27	0.684	1.314	1.703	2.052	2.473	2.771
28	0.683	1.313	1.701	2.048	2.467	2.763
29	0.683	1.311	1.699	2.045	2.462	2.756
30	0.683	1.310	1.697	2.042	2.457	2.750
40	0.681	1.303	1.684	2.021	2.423	2.704
60	0.679	1.296	1.671	2.000	2.390	2.660
120	0.677	1.289	1.658	1.980	2.358	2.617
∞	0.674	1.282	1.645	1.960	2.326	2.576

Nama :
No. Absen :

SOAL UJI COBA INSTRUMEN PENELITIAN

Sekolah : SD Negeri 87 Manipi Kecamatan Sinjai- Barat
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Kelas/Semester : IV/ I
Materi : Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya
Alokasi Waktu : 60 menit

Petunjuk Mengerjakan:

1. Bacalah soal dengan cermat dan teliti. Kerjakan dahulu soal yang kamu anggap lebih mudah.
2. Silanglah (X) salah satu dari jawaban A, B, C dan D pada lembar jawaban yang sudah disediakan.
3. Jika ada soal yang belum jelas, silahkan ditanyakan langsung.
4. Dilarang membuka catatan, dan bekerjasama dengan teman.

Berikanlah tanda silang (X) pada salah satu jawaban yang paling benar!

1. Makna dari Bhineka Tunggal Ika yang benar di bawah ini adalah
 - a. Berbeda- beda tapi tetap satu
 - b. Berbeda- beda tetapi tetap bersama- sama
 - c. Budaya yang utuh
 - d. Saling bekerjasama dengan bangsa lain.
2. Kalimat “Bhineka Tunggal Ika” Pertama kali dikemukakan oleh....
 - a. K.H Dewantara
 - b. Ir. Soekarno
 - c. Mpu Tantular
 - d. R.A Kartini
3. Semboyan “Bhineka Tunggal Ika” mengandung pengertian bahwa...
 - a. Penduduk indonesia yang terdiri dari berbagai suku bangsa dengan budaya yang berbeda- beda harus bersatu padu mempertahankan dan mengisi kemerdekaan.
 - b. Kita tidak boleh membeda- bedakan suku bangsa
 - c. Wilayah negara Republik Indonesia didiami oleh beragam suku bangsa dengan berbagai budaya
 - d. Kita harus selalu menghargai dan bersatu padu.
4. “Bersatu kita teguh bercerai kita runtuh” makna dari pepatah tersebut adalah...
 - a. Dengan bersatu kita dapat menghalau segala ancaman yang akan memecah belah persatuan.

- b. Kita harus selalu bersatu padu
 - c. Ancaman dan gangguan tersebut harus kita tangkal bersama-sama
 - d. Kita harus selalu membela negara kesatuan Republik Indonesia
5. Kalimat Bhineka Tunggal Ika, ditemukan di dalam kitab...
- a. Mahabrata
 - b. Sutasoma
 - c. Baratayudha
 - d. Ramayana
6. Menjaga persatuan itu sangat penting karena beberapa hal berikut, kecuali...
- a. Negara menjadi kaya raya
 - b. Terciptanya negara yang aman
 - c. Menjaga keutuhan negara
 - d. Terhindar dari perpecahan dan permusuhan
7. Bentuk kepanjangan dari NKRI adalah...
- a. Negara Kesatuan Republik Indonesia
 - b. Negara Keutuhan Republik Indonesia
 - c. Negara Kedamaian Republik Indonesia
 - d. Negara Kecintaan Republik Indonesia
8. Rumah Gadang merupakan rumah adat dari...
- a. Jawa barat
 - b. Sumatera Barat
 - c. Kalimantan Barat
 - d. Sumatera Selatan
9. Kesenian tradisional dari madura adalah..
- a. Debus
 - b. Bambu gila
 - c. Karapan sapi
 - d. Kuda lumping
10. Lagu ampar- ampar pisang berasal dari daerah...
- a. Kalimantan selatan
 - b. Kalimantan timur
 - c. Sumatera Barat
 - d. Sumatera timur
11. Bahasa daerah yang berkembang di Indonesia diperkirakan berjumlah...
- a. 665 bahasa
 - b. 775 bahasa
 - c. 224 bahasa
 - d. 500 bahasa
12. Jumlah bahasa daerah yang berada di sulawesi selatan adalah...
- a. 110 bahasa daerah
 - b. 111 bahasa daerah
 - c. 105 bahasa daerah
 - d. 77 bahasa daerah
13. lagu daerah Angin Mammiri berasal dari daerah..
- a. kalimantan selatan
 - b. papua

- c. Sulawesi Selatan
 - d. DKI Jakarta
14. Tari Kecak berasal dari daerah...
- a. Bali
 - b. Brunei Darussalam
 - c. Jawa timur
 - d. NTB
15. Upacara Ngaben disebut juga...
- a. Upcara penerimaan Roh
 - b. Upacara Selamat Datang
 - c. Upacara Pembakaran Mayat di Bali
 - d. Upcara Pemujaan di Bali
16. Karapan sapi adalah perlombaan balapan sapi yang biasanya diselenggarakan di...
- a. Madura
 - b. Kalimantan timur
 - c. Bali
 - d. NTB
17. Tari Saman berasal dari daerah...
- a. Bali
 - b. Nusa Tenggara Timur
 - c. Nusa Tenggara Barat
 - d. Nanggroe Ace Darussalam
18. Masyarakat suku Baduy biasanya menggunaka pakaian berwarna...
- a. Hitam
 - b. Putih
 - c. Merah
 - d. Kuning
19. Upacara lompat batu di Pulau Nias biasanya di lakukan oleh pemuda menjelang...
- a. Menjelang Remaja
 - b. Menjelang Baligh
 - c. Menjelang dewasa
 - d. Manula
20. Berikut ini merupakan salah satu contoh alat musik tradisional, kecuali...
- a. Tehyan
 - b. Bonang
 - c. Gendang
 - d. Gitar
21. Bahan makanan yang dijadikan bahan pokok di Indonesia bagian timur adalah...
- a. Beras
 - b. Kentang
 - c. Sagu
 - d. Jagung
22. Berikut ini merupakan makanan pokok yang banyak ditemui di wilayah indonesia, kecuali...
- a. Beras

- b. Umbi-umbian
 - c. Sagu
 - d. Kimci
23. Di bawah ini adalah cara menghargai keragaman yang ada dalam masyarakat, kecuali...
- a. Tidak membeda-bedakan suku
 - b. Kita harus saling harga-menghargai
 - c. Tidak membeda-bedakan budaya
 - d. Saling menjelek-jelekkan antar suku
24. Berikut ini merupakan tujuan di bangunnya rumah panggung didaerah pedalaman, kecuali...
- a. Agar terhindar dari serangan binatang buas
 - b. Agar terhindar dari banjir
 - c. Tetap melestarikan peninggalan nenek moyang
 - d. Digunakan sebagai tempat tinggal binatang buas

KUNCI JAWABAN SOAL UJI COBA INSTRUMEN PENELITIAN

1. a. Berbeda-beda tapi tetap Satu
2. c. Mpu Tantular
3. a. Penduduk indonesia yang terdiri dari berbagai suku bangsa dengan budaya yang berbeda-beda harus bersatu padu mempertahankan dan mengisi kemerdekaan.
4. a. dengan bersatu kita dapat menghalau segala ancaman yang akan memecah belah persatuan.
5. b. sutasoma
6. a. negara menjad kaya raya
7. a. Negara kesatuan republik indonesia
8. b. sumatra barat
9. c. karapan sapi
10. a. kalimantan selatan
11. a. 665 bahasa
12. c. 105 bahasa
13. c. sulawesi selatan
14. a. Bali
15. c. upacara pembakaran mayat di bali
16. a. madura
17. d. Nangroe Aceh Darussalam
18. a. Hitam
19. c. menjelang dewasa
20. d. gitar
21. c. sagu
22. d. kimci
23. d. saling menjelek-jelekan antar suku
24. d. digunakan sebagai tmpat tinggal binatang buas.

KISI-KISI INSTRUMEN SOAL UJI COBA

Sekolah : SD Negeri 87 Manipi Kecamatan Sinjai-Barat

Mata Pelajaran : I P S

Kelas/Semester : IV / I

Materi : Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya

Standar Kompetensi :

1. Memahami sejarah, kenampakan alam dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi.

Kompetensi Dasar :

- 1.4 Menghargai keragaman suku bangsa dan budaya setempat (kabupaten/kota, provinsi)

No	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Pertanyaan
1.	Menjelaskan Pengertian Bhineka Tunggal Ika	1, 2, 3, 4, 5	5
2.	Menjelaskan pentingnya persatuan dalam keberagaman	6, 7, 23	3
3.	Membandingkan bentuk- bentuk keberagaman suku bangsa dan budaya setempat.	8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 20	11
4	Mengidentifikasi adat atau kebiasaan di masyarakat setempat.	18, 19, 21, 22, 24	5
Jumlah		24	24

**DAFTAR HASIL BELAJAR PRE-TEST DAN POST-TEST SISWA KELAS
IV**

NO	Nama Siswa	<i>(Pre-test)</i>	<i>(Post-test)</i>
1	Muhdiatul Ahdiani	41	79
2	Tria Safira	75	91
3	Andi Nurul Qalby	66	80
4	Khaerah Nurramadani	70	85
5	Raskiansyah	66	90
6	Fadil	66	75
7	Isafil Taridala	65	79
8	Ahmad Faiz Assahil	45	87
9	Muh Slim Kaffah	70	95
10	Andi Ahmad Fauzan	75	95
11	Surya Syaputra	70	95
12	Muh Agus Putra	66	100
13	Syukur Aditya Usman	70	75
14	Muhammad Irsal Maulana	30	95
15	Aisah Aulia	65	69
16	Andi Awiliyah Farhainun	33	75
17	Mudiatul Ahdian	60	66
18	Nur Fadillah	75	85
19	Dzul Fikri	40	80
20	Reski Amaldi	65	90
	Rata- Rata	60,9	84,55

Analisis skor *Pretest* dan *Posttest*

No	X1 (<i>Pretest</i>)	X2 (<i>Posttest</i>)	d = X2 - X1	d²
1	41	79	38	1.444
2	75	91	16	256
3	66	80	14	196
4	70	85	5	25
5	66	90	24	576
6	66	75	9	81
7	65	79	14	196
8	45	87	42	1764
9	70	95	25	625
10	75	95	20	400
11	70	95	25	625
12	66	100	74	5476
13	70	75	5	25
14	30	95	65	4225
15	65	69	4	6
16	33	75	42	1764
17	60	66	6	36
18	75	85	10	100
19	40	80	40	1600
20	65	95	30	900
	1.214	1.691	508	20,321

DOKUMENTASI

Pelaksanaan Prettest



Ice Breaking



Pelaksanaan Posttest



RIWAYAT HIDUP



RISKAWATI. Dilahirkan di Sinjai pada tanggal 06 Maret 1995. Penulis merupakan anak keenam dari tujuh bersaudara dari pasangan Ayahanda Muh. Saleh dengan Ibunda Jawaria.

Penulis masuk sekolah dasar pada tahun 2001 di SDN 97 Arango Kecamatan Sinjai-Barat, dan tamat tahun 2007 di SDN 97 Arango. Pada tahun yang sama, penulis melanjutkan pendidikan ke SMP Negeri 2 Sinjai-Barat dan tamat pada tahun 2010, Pada tahun yang sama pula, penulis melanjutkan pendidikan ke SMA Negeri 1 Sinjai- Barat dan tamat pada tahun 2013. Setelah selesai pada jenjang pendidikan menengah atas, pada tahun 2013 penulis melanjutkan pendidikan di PRODI PGSD Unismuh Makassar pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Makassar (UMM) dengan Strata Satu (SI) pada tahun 2013-2017.

Berkat rahmat Tuhan yang Mahakuasa dan iringan doa dari orang tua dan saudara, kerabat dekat, serta rekan-rekan seperjuangan di bangku kuliah, terutama mahasiswa serta dosen jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, perjuangan panjang penulis dalam mengikuti perguruan tinggi dapat berhasil dengan tersusunnya skripsi yang berjudul “Pengaruh Teknik *Ice Breaking* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 87 Manipi Kecamatan Sinjai-Barat”.

