

PENGARUH PEMBELAJARAN *GAME ICE BREAKING* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V (LIMA) PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SD NEGERI 001 PANGKALAN KECAMATAN PUCUK RANTAU

As'ari^{1*}, Sarmidin², Helbi Akbar³

^{1,2,3}Universitas Islam Kuantan Singingi

*Email: Asariandespa@gmail.com

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh pembelajaran game ice breaking terhadap motivasi siswa dan faktor-faktor yang mempengaruhinya pada mata pelajaran PAI di SDN 001 Pangkalan Kecamatan Pucuk Rantau. Populasi penelitian ini berjumlah 28 siswa dan satu orang guru. Metodologi penelitian ini adalah jenis penelitian data kuantitatif dengan teknik pengumpulan data yaitu: Observasi, Wawancara, Dokumentasi, dan Angket. Teknik analisa data yang saya gunakan yaitu Regresi Linier Sederhana.

Berdasarkan persentase yang dicapai dalam penelitian ini dapat diketahui bahwa pembelajaran game ice breaking di SDN 001 Pangkalan kecamatan pucuk rantau, dengan menggunakan pengolahan data SPSS. Dalam SPSS, nilai signifikan uji f dilihat pada output anova diketahui dalam uji signifikan f hitung sebesar 5,59% lebih < dari f tabel. Maka ketentuannya adalah jika nilai (Fhitung) 32.963 > (Ftabel) 1.705 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Berarti ada pengaruh pembelajaran game ice breaking terhadap motivasi belajar siswa kelas V di SDN 001 Kec, Pucuk Rantau. Besarnya angka koefisien determinasi (R square) 0,559 sama dengan 5,59 %, angka tersebut mengandung arti bahwa pengaruh pembelajaran game ice breaking terhadap motivasi siswa kelas V SDN 001 Pangkalan sebesar 5,59%.

Kata Kunci : Pembelajaran *Game Ice Breaking*, Motivasi Belajar, Mata Pelajaran PAI, Kelas V SDN 001 Pangkalan.

Abstract:

This study aims to determine whether there is an effect of learning ice breaking game on student motivation and the factors that influence it on PAI subjects at SDN 001 Pangkalan Subdistrict, Pucuk Rantau. The population of this study was 28 students and one teacher. This research methodology is a type of quantitative data research with data collection techniques, namely: Observation, Interview, Documentation, and Questionnaire. The data analysis technique that I use is Simple Linear Regression.

Based on the percentage achieved in this study it can be seen that the learning of ice breaking games in SDN 001 Pangkalan Rantau sub-district, using SPSS data processing. In SPSS, the significant value of the f test seen in anova output is known in the significant test of f count of 5.59% more than f table. Then the stipulation is if the value (Fcount) 32.963 > (Ftable) 1.705 then H_0 is rejected and H_a is accepted. It means that there is an effect of learning ice-breaking games on the learning motivation of fifth grade students at SDN 001 Kec, Pucuk Rantau. The magnitude of the coefficient of determination (R square) of 0.559 is equal to 5.59%, this figure implies that the influence of ice breaking game learning on the motivation of fifth grade students of SDN 001 Pangkalan is 5.59%.

Keywords: Learning Ice Breaking Game, Learning Motivation, PAI Subjects, Class V SDN 001 Pangkalan.

Pendahuluan

Sekolah dijadikan sebagai salah satu tempat untuk mentransfer ilmu pengetahuan (*Transfer of Knowledge*) dari guru kepada peserta didik. Oleh

sebab itu sekolah berkaitan erat dengan proses pembelajaran, dimana terjadinya interaksi antara guru dan peserta didik dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar

tersebut. Dalam proses kegiatan belajar mengajar di sekolah, faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan peserta didik dalam menerima ilmu pengetahuan sangatlah banyak. Salah satunya adalah motivasi belajar.

Sekolah dijadikan sebagai salah satu tempat untuk mentransfer ilmu pengetahuan (*Transfer of Knowledge*) dari guru kepada peserta didik. Oleh sebab itu sekolah berkaitan erat dengan proses pembelajaran, dimana terjadinya interaksi antara guru dan peserta didik dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar tersebut.

Ice breaking merupakan permainan atau kegiatan yang sederhana, ringan dan ringkas yang berfungsi untuk mengubah suasana kebekuan, kekakuan rasa bosan atau mengantuk dalam mata pelajaran. Sehingga bisa membangun suasana belajar yang dinamis penuh semangat dan antusias yang dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serius tapi santai. Dengan demikian, disinilah peran *ice breaking* sangat diperlukan untuk menghilangkan situasi yang membosankan bagi pengajar dan siswa, serta kembali segar dan menyenangkan.

Dalam proses kegiatan belajar mengajar di sekolah, faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan peserta didik dalam menerima ilmu pengetahuan sangatlah banyak. Salah satunya adalah motivasi belajar. Motif adalah keadaan dalam diri seseorang yang mendorong individu tersebut untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu guna mencapai tujuan yang diinginkan. Sedangkan belajar adalah perubahan tingkah laku secara relatif permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil, dari praktik atau

penguatan yang dilandasi tujuan untuk mencapai tujuan tertentu.¹

Pembelajaran *Game ice Breaking*

Menurut Supriadi, *Ice Breaker* adalah padanan dua kata Inggris yang mengandung makna "memecah es". Istilah ini sering dipakai dalam training dengan maksud menghilangkan kebekuan-kebekuan diantara peserta latihan, sehingga mereka saling mengenal, mengerti dan bisa saling berinteraksi antara satu dengan yang lainnya. Hal ini dimungkinkan karena perbedaan status, usia, pekerjaan, penghasilan, jabatan dan sebagainya akan menyebabkan terjadinya dinding antara peserta yang satu dengan yang lainnya. Upaya untuk melebur dinding-dinding penghambat tersebut, diperlukan sebuah proses *Ice Breaking*.² Ketika pikiran tidak bisa terfokus lagi, maka segera dibutuhkan upaya pemusatan perhatian kembali. Upaya yang bisa dilakukan oleh guru konvensional adalah dengan meningkatkan intonasi suara yang lebih keras lagi, mengancam atau bahkan memukul-mukul meja untuk meminta perhatian kembali. Ada baiknya kita kaji secara ilmiah bagaimana kemanfaatan *Icebreaker* dalam proses pembelajaran. Berikut akan kita kaji satu persatu landasan pentingnya *Icebreaker* dalam pembelajaran.³

a. Landasan Empiris

Darmansyah menjelaskan bahwa hasil penelitian dalam pembelajaran pada decade terakhir mengungkapkan

¹Hamzah B. Uno. 2013. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara Hlm. 23

²Supriadi, "Ice Breaking dan Orientasi", ([http://www,Andragogi.com](http://www.Andragogi.com), diakses 28 September 2012).

³Ibid, hlm 3

bahwa belajara kan lebih efektif, jika siswa dalam keadaan gembira.

b. Landasan Teoritis

Goleman dalam Bobbi Depoter mengatakan bahwa ketika otak menerima ancaman atau tekanan, kapasitas syaraf untuk berfikir rasional mengecil. Otak "dibajak secara emosional".⁴

c. Landasan Yuridis

Berlandaskan teori-teori yang dikemukakan oleh para ahli dari berbagai Negara tentang betapa pentingnya kita menghargai kondisi emosional siswa, maka sejak lama (setelah perang dunia 1) berbagai Negara telah melakukan berbagai langkah untuk melindungi akan ada dari kekerasan maupun pembatasan terhadap kebebasan berekpresi.

Motivasi Belajar

Kata motivasi berasal dari kata "motif", diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya dari dalam dan didalam subjek untuk melakukan aktifitas-aktifitas tertentu demi mencapai suatu tujuan.⁵Sondang P. Siagian memberikan definisi motivasi sebagai daya dorong yang mengakibatkan seseorang mau dan rela untuk mengerahkan kemampuan, tenaga dan waktunya dalam rangka pencapaian tujuan yang telah ditentukan sebelumnya.⁶

Ali Imron dalam bukunya Eveline Siregar menjelaskan bahwa terdapat enam unsur atau faktor yang

mempengaruhi motivasi dalam proses pembelajaran. Keenam faktor tersebut yaitu:

- a. Cita-cita/aspirasi pembelajar. Cita-cita merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi motivasi belajar. Hal ini dapat diamati dari banyaknya kenyataan bahwa motivasi seorang pembelajar menjadi begitu tinggi ketika ia sebelumnya sudah memiliki cita-cita. Implikasinya akan dapat terlihat dalam proses pembelajaran.
- b. Kemampuan pembelajar. Kemampuan pembelajar juga menjadi faktor penting yang mempengaruhi motivasi. Seperti yang kita ketahui bahwa setiap manusia memiliki kemampuan yang berbeda-beda. Karena itu, seseorang yang memiliki kemampuan di bidang tertentu, belum tentu memiliki kemampuan di bidang lainnya.
- c. Kondisi pembelajar. Kondisi pembelajar juga menjadi faktor yang mempengaruhi motivasi. Hal ini dapat terlihat dari kondisi fisik maupun psikis pembelajar. Jika kondisi fisik sedang kelelahan, maka akan cenderung memiliki motivasi yang rendah untuk belajar atau melakukan berbagai aktivitas.
- d. Kondisi lingkungan pembelajar. Kondisi lingkungan pembelajar juga menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi motivasi. Hal ini dapat dilihat dari lingkungan fisik dan lingkungan sosial yang mengitari peserta didik/pembelajar. Lingkungan sosial yang tidak menunjukkan kebiasaan belajar dan mendukung kegiatan belajar akan berpengaruh terhadap rendahnya motivasi belajar.

⁴Ibid hlm 7

⁵Sardiman ,A.M, *Interaksi Motivasi Belajar Mengajar*,Jakarta Rajawali Pers 2016, Hlm 73

⁶Sondang P. Siagian.*TeoriMotivasidanAplikasinya*. Jakarta: PT. RinekaCipta.2004 hlm 138

- e. Faktor dinamisasi belajar juga dapat mempengaruhi motivasi. Hal ini dapat dilihat pada sejauh mana upaya memotivasi tersebut dilakukan, seperti bahan pelajaran, alat bantu belajar, suasana belajar dan lainnya yang dapat mendinamisasi proses.

Metodologi

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 001PangkalanKec. Pucuk Rantau Kab. Kuantan Singingi Propinsi Riau. Sekolah ini terletak di Kec. Pucuk Rantau jauh dari perkotaan teluk kuantan. Penelitian ini diaplikasikan selama tiga bulan dimulai pada tanggal 05Maret sampai tanggal 10 Mei 2019. Populasi penelitian adalah keseluruhan dari objek penelitian yang dapat berupa manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan, udara, nilai, peristiwa, sikap hidup dan sebagainya.⁷Populasi dalam penelitian ini seluruh kelas V yang berjumlah 28 orang siswa, yang mana terdiri dari laki-laki berjumlah 17 orang, perempuan berjumlah 11 dan satu guru Pendidikan Agama Islam. Jenis penelitian ini yaitu kuantitatif, dengan menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket, teknik Analisa data menggunakan regresi linear sederhana, dalam bentuk kuantitatif dan kualitatif.

Hasil Penelitian

Penyelesaian model regresi linier sederhana dilakukan dengan bantuan *Program SPSS for Windows Release 20.0* dan perhitungan selengkapnya

dapat dilihat pada lampiran. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut:

⁷Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Komunikasi, Ekonomi dan Kebijakan Publik serta Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya*, (Jakarta: Kencana, 2006), h 100

Hasil Analisis Pembelajaran *Game Ice Breaking* Terhadap Motivasi Siswa Di SD Negeri 001 Pangkalan

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.748 ^a	.559	.542	2.86040

a. Predictors: (Constant), x

b. Dependent Variable: y

ANOVA^b

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	269.700	1	269.700	32.963	.000 ^a
	Residual	212.729	26	8.182		
	Total	482.429	27			

a. Predictors: (Constant), x

b. Dependent Variable: y

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	4.075	1.752		2.326	.028
	X	.763	.133	.748	5.741	.000

a. Dependent Variable: y

Pada tabel Coefficients, pada kolom B pada Constant (a) adalah 4.075, sedangkan nilai pembelajaran game ice (b) ,763 sehingga persamaan regresinya dapat ditulis sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

$$Y = 4.075 + 763 X$$

T hitung 5741 Koefisien regresi sebesar 0,763 menyatakan bahwa setiap positif (tanda +) pembelajaran game ice breaking 0,763. Namun sebaliknya, jika

pembelajaran game ice breaking. Jadi tanda - menyatakan arah hubungan yang searah, dimana kenaikan atau penurunan variable indepan den (X) akan mengakibatkan kenaikan atau penurunan variable dependen (Y).

Nilai signifikan Uji F dilihat pada Output Anova.

Signifikan Uji F
ANOVA^b

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	269.700	1	269.700	32.963	.000 ^a
	Residual	212.729	26	8.182		
	Total	482.429	27			

a. Predictors: (Constant), x

b. Dependent Variable: y

Rumusnya⁸df= N-2

Df = 28-2= 89

Jadi f tabelnya adalah 1.705

⁸Singgih Santoso, *Mengatasi Berbagai Masalah Statistik Dengan SPSS* versi 11.5, (Jakarta : PT Elex Media Komputindo) h. 345

Maka ketentuannya adalah jika nilai (Fhitung) 32.963 > (Ftabel) 1.705 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Berarti ada pengaruh Pembelajaran game ice breaking terhadap motivasi belajar siswa kelas V di SDN 001 Pangkalan

Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dengan menggunakan pengolahan data SPSS nilai Koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,559 (adalah pengkuadratan dari koefisien korelasi, atau besarnya angka koefisien determinasi (R^2) 0,559 sama dengan 5,59%, angka tersebut mengandung arti bahwa pembelajaran Game Ice Breaking berpengaruh terhadap Motivasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sebesar 5,59%. Sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain. Faktor yang mempengaruhi pembelajaran *Game Ice Breaking* terhadap Motivasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam adalah Minat siswa dalam mengikuti pembelajaran *Game Ice Breaking*, Komunikasi guru Pendidikan Agama Islam terhadap Motivasi Siswa, Siswa Sering

Mengucapkan acuan dalam proses pembelajaran berlangsung dan sering tidak bersemangat, sehingga dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam masih terdapat Pengaruh pembelajaran *game ice breaking* terhadap motivasi belajar siswa.

Daftar Pustaka

- Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Komunikasi, Ekonomi dan Kebijakan Publik serta Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya*, (Jakarta: Kencana, 2006).
- Hamzah B. Uno. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, Jakarta: Bumi Aksara. 2013.
- Supriadi, "Ice Breaking dan Orientasi", (<http://www.Andragogi.com>, diakses 28 September 2012).
- Singgih Santoso, *Mengatasi Berbagai Masalah Statistik Dengan SPSS versi 11.5*, (Jakarta : PT Elex Media Komputindo).
- Sardiman ,A.M, *Interaksi Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta Rajawali Pers 2016.
- Sondang P. Siagian. *Teori Motivasi dan Aplikasinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta. 2004.