



## JURNAL MANAJEMEN PENDIDIKAN DAN ILMU SOSIAL (JMPIS)

E-ISSN : 2716-375X  
P-ISSN : 2716-3768

<https://dinastirev.org/JMPIS>

[dinasti.info@gmail.com](mailto:dinasti.info@gmail.com)

+62 811 7404 455

DOI: <https://doi.org/10.38035/jmpis.v5i5>

Received: 14 Juni 2024, Revised: 10 Agustus 2024, Publish: 11 Agustus 2024

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

### Pengaruh Penggunaan *Ice Breaking* Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar

Audry Hakimunnisa<sup>1</sup>, Rahmiati<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Indonesia, [audryhakimunnisa410@gmail.com](mailto:audryhakimunnisa410@gmail.com)

<sup>2</sup> Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Indonesia, [rahmiatizen@gmail.com](mailto:rahmiatizen@gmail.com)

Corresponding Author: [audryhakimunnisa410@gmail.com](mailto:audryhakimunnisa410@gmail.com)

**Abstract:** *This study aims to assess the impact of using ice breaking activities on the mathematics learning outcomes of fourth-grade students at SDN Ciracas 03, East Jakarta. Conducted between November 2023 and May 2024, the research adopts a quantitative, experimental approach utilizing a quasi-experimental method. The sample was selected through saturated sampling and divided into two groups: the experimental totaling 31 students and control group totaling 32 students. Evaluation was conducted using a multiple-choice posttest, with the results subjected to statistical analysis. The research results reveal that the average posttest score of the experimental class is 86.16, whereas the average posttest score of the control class is 58.84, indicating a difference in scores between the experimental and control classes. To assess the impact of implementing ice breaking, data analysis was conducted using the t-test (independent sample t-test). The significance result (2-tailed) demonstrated a significance value of 0.000, which is smaller than 0.05 ( $0.000 < 0.05$ ). Therefore, rejecting the null hypothesis ( $H_0$ ) and accepting the alternative hypothesis ( $H_a$ ), it can be concluded that there is an effect of using ice breaking on learning outcomes in mathematics. This suggests that the use of ice breaking significantly influences students' mathematics learning outcomes.*

**Keyword:** *Ice Breaking, Learning Outcomes.*

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Ice Breaking* terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas IV di SDN Ciracas 03 Jakarta Timur. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Ciracas 03 Jakarta Timur pada bulan November 2023 sampai bulan Mei 2024. Jenis penelitian yaitu kuantitatif dengan desain eksperimen. Metode penelitian yang digunakan adalah *Quasi Eksperimental*, sampel diambil secara sampling jenuh yang dibagi menjadi 2 kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Instrumen penelitian yang digunakan adalah *posttest* pilihan ganda dan hasilnya diuji melalui statistik. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 86,16, sedangkan nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol sebesar 58,84, artinya terdapat perbedaan nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Ice Breaking* dilakukan analisis data menggunakan uji-t (*independent sample t-test*). Hasil signifikansi (2-tailed) menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang dimana nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05 ( $0,000 <$

0,05). Maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan *Ice Breaking* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran matematika. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *Ice Breaking* membawa pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar matematika peserta didik.

**Kata Kunci:** *Ice Breaking*, Hasil Belajar.

---

## PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran bukan hanya sekedar transfer ilmu saja, tetapi pendidik harus mampu mengontrol situasi kelas agar tetap kondusif, sehingga peserta didik dapat memahami dan menerima materi dengan maksimal. Oleh karena itu, pendidik dituntut dalam hal pengetahuan, kemampuan, sikap, proses pembelajaran mampu mengkondisikan kelas sehingga menjadi kondusif agar proses pembelajaran dapat terlaksana dengan aktif dan efisien. Adapun kondisi kondusif dalam proses pembelajaran merupakan faktor penunjang agar tercapainya hasil belajar yang maksimal.

Setiap peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda-beda, umumnya peserta didik menyukai pembelajaran *Learning By Doing* dalam proses pembelajaran karena tidak monoton dan terpaku hanya pada materi saja. Pembelajaran yang sesuai dengan minat dan gaya belajar peserta didik akan meningkatkan pemahaman atas materi atau informasi yang dipilih sehingga menciptakan pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan bagi guru maupun peserta didik. (Muhammad Dasep, 2023)

Sebagian besar ketika guru memberikan materi pembelajaran, alokasi waktu hanya dihabiskan untuk menyampaikan materi pembelajaran saja tanpa memperhatikan bagaimana kondisi peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik pada dasarnya mengikuti kegiatan dari pagi sampai siang hari, sehingga daya serap materi yang diterima peserta didik kurang optimal, dan peserta didik memiliki tingkat daya serap yang berbeda-beda. Selain itu ketika ada salah satu peserta didik yang mengobrol, bernyanyi, memukul meja, yang membuat peserta didik lainnya teralihkannya fokusnya dari materi pembelajaran yang sedang disampaikan di kelas. Sehingga guru hanya menjalankan tugas tanpa melihat kondisi peserta didik, yang pada kenyataannya hal ini berpengaruh terhadap optimalisasi tercapainya suatu tujuan belajar.

Idealnya “peserta didik senang sekali belajar, asal dilakukan dengan cara-cara bermain yang menyenangkan. Melalui bermain, peserta didik belajar banyak baik belajar kemandirian, keberanian, sosialisasi, dan kepemimpinan. Proses belajar akan berlangsung sangat efektif apabila seseorang berada dalam keadaan yang *fun*” (Darmadi, 2018:6). Peserta didik juga senang ketika dipuji karena, memberikan pujian itu menimbulkan rasa puas dan senang. Berilah pujian yang wajar setiap keberhasilan peserta didik.

Salah satu faktor yang menyebabkan peserta didik mengalami jenuh belajar adalah ketika peserta didik merasa bosan saat berlangsungnya pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang tegang tanpa adanya suasana keceriaan akan lebih membosankan. Berdasarkan penelitian standar kemampuan manusia hanya bisa berkonsentrasi sekitar 15 menit saja dalam situasi yang monoton. Lebih dari 15 menit maka pikiran beralih pada hal lain yang dapat menarik perhatiannya, begitu juga peserta didik ketika mengikuti kegiatan proses pembelajaran. Ketika peserta didik sudah tidak dapat fokus kembali, maka hal yang harus dilakukan oleh guru adalah memusatkan perhatian kembali agar peserta didik dapat berkonsentrasi dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

Salah satu cara agar dapat mengembalikan titik konsentrasi, rasa mengantuk, dan kejenuhan adalah dengan menggunakan *Ice Breaking* dalam proses pembelajaran.

Penggunaan *Ice Breaking* masih jarang dilakukan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran, sehingga hal ini membuat kondisi kelas cenderung monoton, dalam kegiatan pembelajaran guru hanya menyampaikan materi pelajaran saja tanpa melihat kondisi peserta didik. Persoalan seperti itu yang membuat peserta didik kurang memperlihatkan rasa ketertarikan terhadap pembelajaran.

Berdasarkan pengalaman yang peneliti lakukan saat melakukan observasi, proses pembelajaran kelas IV di SDN Ciracas 03 Jakarta Timur, yaitu kurangnya perhatian peserta didik saat berlangsungnya proses pembelajaran, peserta didik masih banyak mengobrol pada saat proses pembelajaran sehingga menyebabkan kurangnya konsentrasi peserta didik, kurangnya variasi guru dalam menyampaikan materi sehingga peserta didik bosan, cenderung mengantuk di kelas, terlihat jenuh, dan berbicara dengan temannya. Sedangkan masalah yang berhubungan dengan hasil belajar, ditemukan masih banyak nilai matematika peserta didik di kelas IV yang masih di bawah KKM.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas peneliti melakukan penelitian berjudul **“Pengaruh Penggunaan *Ice Breaking* Terhadap Hasil belajar Matematika Peserta Didik Kelas IV SDN Ciracas 03 Jakarta Timur”**.

### METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah *Quasi experimental* (eksperimen semu). Menurut Hastjarjo (2019) *Quasi experimental* merupakan satu eksperimen yang penempatan unit terkecil eksperimen ke dalam kelompok eksperimen dan kontrol tidak dilakukan dengan acak. Penelitian ini dikelompokkan menjadi 2 kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberi perlakuan dengan penggunaan *Ice Breaking* dan kelas kontrol tanpa penggunaan *Ice Breaking*. Desain penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah *Posttest-only Control Design*. Bentuk *Posttest-only Control Design* seperti pada tabel 1.

**Tabel 1. *Posttest-only Control Design***

Kelompok	Perlakuan	Posttest
$R_1$	X	$Y_1$
$R_2$	-	$Y_2$

Keterangan :

- $R_1$  : Kelas eksperimen
- $R_2$  : Kelas kontrol
- X : Perlakuan dengan penggunaan *Ice Breaking*
- $Y_1$  : Hasil *posttest* penggunaan *Ice Breaking*
- $Y_2$  : Hasil *posttest* tanpa penggunaan *Ice Breaking*

Peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran, lembar kerja peserta didik (LKPD), *power point*, evaluasi, dan *posttest*. Kemudian teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji *statistic* berupa uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan *Ice Breaking* terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SDN Ciracas 03 Jakarta Timur.

#### Deksripsi Data

Peneliti terlebih dulu menguji instrumen soal yang akan dijadikan sebagai *posttest* untuk penelitian di SDN Ciracas 03 Jakarta Timur. Instrumen soal yang diuji cobakan

berjumlah 40 soal pilihan ganda, setelah instrumen diuji coba lalu diuji validitas dan reliabilitasnya terlebih dahulu.

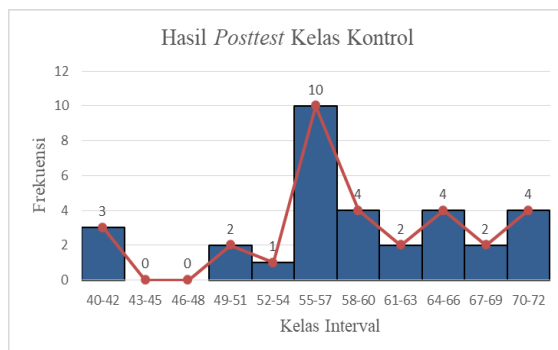
Berdasarkan data hasil penelitian diperoleh hasil belajar peserta didik dari hasil *posttest*. Hasil *posttest* diperoleh setelah menggunakan *Ice Breaking* dan tanpa menggunakan *Ice Breaking*. Dalam penelitian ini, diambil dua kelas dari populasi untuk dijadikan sampel. Adapun kelas yang digunakan sampel adalah kelas IV A dan IV B. Kelas IV A dengan jumlah siswa 31 sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B dengan jumlah siswa 32 sebagai kelas kontrol.

1. Hasil *posttest* kelas kontrol

**Tabel 2. Distribusi Frekuensi Kelas Kontrol**

Interval Kelas	Nilai Tengah	Batas Nyata	Frekuensi	F(%)
40-42	41	39,5-42,5	3	9%
43-45	44	42,5-45,5	0	0%
46-48	47	45,5-48,5	0	0%
49-51	50	48,5-51,5	2	6%
52-54	53	51,5-54,5	1	3%
55-57	56	54,5-57,5	10	31%
58-60	59	57,5-60,5	4	13%
61-63	62	60,5-63,5	2	6%
64-66	65	63,5-66,5	4	13%
67-69	68	66,5-69,5	2	6%
70-72	71	69,5-72,5	4	13%
JUMLAH			32	100%

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa sebagian besar peserta didik yang berjumlah 10 orang memperoleh skor 55-57 dengan persentase sebesar 31%. Selanjutnya dibuat grafik batang serta polygon sebagai berikut.



**Grafik Batang 1. Hasil Posttest Kelas Kontrol**

Berdasarkan grafik tabel di atas, peserta didik yang sudah memperoleh nilai di atas KKM dengan nilai 71 berjumlah 4 orang. Maka dapat dikatakan hasil belajar peserta didik kelas kontrol pembelajaran tanpa penggunaan *Ice Breaking* masih banyak dibawah KKM dan memiliki hasil yang kurang baik.

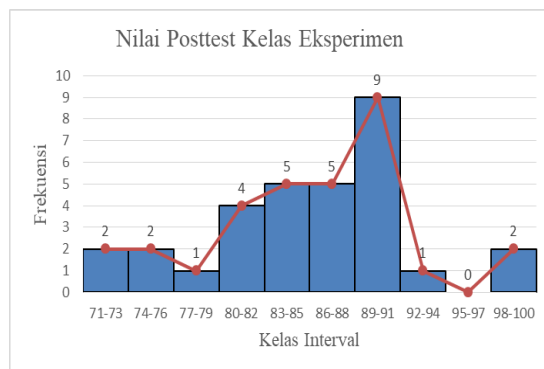
2. Hasil *posttest* kelas eksperimen

**Tabel 3. Distribusi Frekuensi Kelas Eksperimen**

Interval Kelas	Nilai Tengah	Batas Nyata	Frekuensi	F(%)
71-73	72	70,5-73,5	2	6%
74-76	75	73,5-76,5	2	6%
77-79	78	76,5-79,5	1	3%
80-82	81	79,5-82,5	4	13%
83-85	84	82,5-85,5	5	16%
86-88	87	85,5-88,5	5	16%

89-91	90	88,5-91,5	9	29%
92-94	91	91,5-94,5	1	3%
95-97	96	94,5-97,5	0	0%
98-100	99	97,5-100	2	6%
Jumlah			31	100%

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa sebagian besar peserta didik yang berjumlah 9 orang memperoleh skor 89-91 dengan persentase sebesar 29%. Selanjutnya dibuat grafik batang serta polygon sebagai berikut.



**Grafik Batang 2. Hasil Posttest Kelas Eksperimen**

Berdasarkan grafik tabel di atas, seluruh peserta didik sudah memperoleh nilai di atas KKM yang sudah ditentukan Hasil *posttest* peserta didik kelas eksperimen yang diberikan *Ice Breaking* memiliki hasil yang baik. Data hasil *posttest* antara kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh hasil antara kelas eksperimen melebihi KKM dan kelas kontrol kurang dari KKM. Adapun KKM yang sudah ditentukan oleh sekolah yaitu 70 untuk mata pelajaran Matematika.

**Tabel 4. Hasil Posttest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen**

Item	Nilai
Posttest Minimal Kelas Eksperimen	71
Posttest Maksimal Kelas Eksperimen	100
Posttest Minimal Kelas Kontrol	40
Posttest Maksimal Kelas Kontrol	71

Hasil nilai *posttest* kelas eksperimen (IV A) diperoleh skor terendah = 71 oleh 2 peserta didik, dan skor tertinggi = 100 oleh 2 peserta didik. Berdasarkan hasil *posttest* di atas dapat dilihat bahwa, kategori nilai yang dihasilkan sudah baik. Hal ini dibuktikan dengan tidak adanya nilai dibawah KKM (<70). Sedangkan hasil nilai *posttest* kelas kontrol (IV B) diperoleh skor terendah = 40, skor tertinggi = 71 oleh 4 peserta didik. Berdasarkan hasil *posttest*, dapat diketahui bahwa nilai yang dihasilkan oleh peserta didik masih banyak yang berada di bawah KKM (<70). Ada 28 peserta didik dengan nilai di bawah KKM sehingga pada kelas kontrol ini masih dalam kategori kurang baik.

### Uji Instrumen

Instrumen yang telah diuji cobakan selanjutnya diuji validitas dan reliabilitasnya terlebih dahulu.

#### 1. Uji Validitas

Instrumen yang telah disusun untuk pengumpulan data harus diuji validitasnya terlebih dahulu untuk mengetahui valid atau tidaknya suatu instrumen tersebut. Dalam penelitian ini menggunakan uji validitas *Product Moment SPSS* versi 20. Disajikan dalam tabel 5.

**Tabel 5. Hasil Uji Validitas**

No	Klasifikasi	Nomor Soal	Jumlah
1	Valid	3,5,6,11,12,13,14,15,17,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,49,50	38
2	Tidak Valid	1,2,4,7,8,9,10,16,18,31,32,48	12

Hasil uji validitas instrumen soal berjumlah 40 yang telah diolah, soal valid berjumlah 38 dan soal yang tidak valid berjumlah 12. Berdasarkan hasil uji validitas di atas, soal yang akan digunakan peneliti sebagai *posttest* setelah dilaksanakan proses pembelajaran ialah 35 soal.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas suatu metode statistik yang digunakan untuk mengukur sejauh mana suatu instrumen pengukuran atau tes dapat diandalkan atau konsisten dalam memberikan hasil yang serupa jika diulang pada subjek atau objek yang sama. Suatu tes dapat dikatakan reliabel jika selalu memberi hasil yang sama bila diteskan pada kelompok yang sama pada waktu yang berbeda disajikan dalam tabel 6.

**Tabel 6. Hasil Uji Reliabilitas**

Cronbach's Alpha	N of items
.957	38

Berdasarkan hasil uji reliabilitas diperoleh nilai *cronbach's alpha* sebesar 0,957 > 0,60. Sehingga bisa dikatakan bahwa item pertanyaan pada pengukuran tersebut dapat dipercaya atau reliabel.

**Uji Persyaratan Analisis**

Setelah mendapatkan hasil *posttest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol selanjutnya adalah melakukan pengujian normalitas dan homogenitas.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan guna mengetahui bahwa distribusi penelitian tidak menyimpang secara signifikan dari distribusi normal. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan *Shapiro-Wilk*. Uji *Shapiro-Wilk* adalah jenis uji normalitas ketika sampel penelitian kurang dari 50 sampel. Hasil uji normalitas disajikan dalam tabel 7.

**Tabel 7. Uji Normalitas**

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Posttest	Kontrol	.133	32	.164	.936	32	.058
	Eksperimen	.155	31	.057	.944	31	.103

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* dari tabel di atas dapat dilihat diperoleh nilai signifikansi nilai *posttest* kelas kontrol sebesar 0,058 dan nilai *posttest* kelas eksperimen memiliki nilai signifikansi sebesar 0,103 yang dimana nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05 (signifikansi > 0,05) maka disimpulkan bahwa data nilai *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk menguji apakah sampel memiliki varian yang sama. Pengujian homogenitas pada penelitian ini menggunakan *levene's test*. Hasil uji homogenitas disajikan dalam tabel 8.



**Tabel 8. Uji Homogenitas**

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Posttest	Based on Mean	.187	1	61	.667
	Based on Median	.295	1	61	.589
	Based on Median and with adjusted df	.295	1	60.618	.589
	Based on trimmed mean	.200	1	61	.657

Berdasarkan hasil uji homogenitas menggunakan uji *levене's test* diperoleh nilai signifikansi *based on mean* sebesar  $0,667 > 0,05$  maka disimpulkan bahwa varian data *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah homogen.

**Pengujian Hipotesis**

1. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk menyimpulkan apakah hipotesis yang dirumuskan berdasarkan teori didukung oleh data yang ada dilapangan. Selain itu, pengujian hipotesis ini berguna untuk menguji kekuatan pengaruh antara variabel bebas dengan variabel terikat, menggunakan uji *independent sample t-test*. Tabel *output* pertama “*Group Statistics*” disajikan dalam tabel 9.

**Tabel 9. Hasil Uji Hipotesis**

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Posttest	Kontrol	32	58.84	8.219	1.453
	Eksperimen	31	86.16	7.221	1.297

Berdasarkan hasil uji hipotesis pada *group statistics* di atas diketahui jumlah data hasil belajar kelas kontrol sebanyak 32 peserta didik, sementara untuk kelompok eksperimen adalah sebanyak 31 peserta didik. Nilai rata-rata hasil belajar peserta didik atau *Mean* untuk kelas kontrol adalah sebesar 58,84, sementara untuk kelas eksperimen adalah sebesar 86,16. Dengan demikian secara deksriptif statistik dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil belajar peserta didik antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Selanjutnya untuk membuktikan apakah perbedaan tersebut berarti signifikan (nyata) atau tidak maka disajikan *output Independent Samples Test* disajikan dalam tabel 10.

**Tabel 10. Independent Samples Test**

Independent Samples Test									
		Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Posttest	Equal variances assumed	.667	-13.997	61	.000	-27.318	1.952	-31.220	-23.415
	Equal variances not assumed		-14.026	60.434	.000	-27.318	1.948	-31.213	-23.422

Berdasarkan hasil *independent sample t-test* pada bagian *equal variances assumed* diketahui nilai sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji *independent sample t-test* dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan

$H_a$  diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan (nyata) antara rata-rata hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol dengan kelas eksperimen dengan kata lain terdapat pengaruh penggunaan *Ice Breaking* terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SDN Ciracas 03 Jakarta Timur.

### Pembahasan Hasil Penelitian

Setelah berakhirnya proses belajar, maka peserta didik memperoleh hasil belajar. Hasil belajar yang dimaksud ialah apa yang dicapai oleh peserta didik setelah melakukan kegiatan proses pembelajaran (Nugraha, 2020). Menurut Tumulo (2022) hasil belajar ialah kemampuan peserta didik dan menerima dan memproses informasi berupa ide-ide pokok yang dituangkan dalam bentuk pengajaran yang disampaikan secara instruksional. Setelah melakukan proses pembelajaran peserta didik akan mendapatkan hasil belajar dari setiap proses pembelajaran yang dilakukan.

Instrumen yang telah disusun untuk pengumpulan data harus diuji validitasnya terlebih dahulu untuk mengetahui valid atau tidaknya suatu instrumen tersebut. Instrumen soal yang diuji cobakan berjumlah 50 soal, diuji cobakan di SDN Ciracas 03 pada kelas IV D. Instrumen soal yang telah diberikan lalu diuji validitas *Product Moment* melalui *SPSS* versi 20. Berdasarkan hasil uji validitas instrumen yang diuji cobakan, diperoleh 38 soal valid dan 12 soal tidak valid. Jumlah soal *posttest* yang digunakan dalam penelitian ialah 35 soal.

Setelah dilakukan uji validitas selanjutnya adalah uji reliabilitas, uji reliabilitas yang digunakan ialah *Alpha Cronbach's*. Variabel yang dianggap reliabel jika nilai *Cronbach's alpha* variabel tersebut lebih besar dari  $> 0,60$  jika lebih kecil dari  $< 0,60$  maka variabel yang diteliti tidak bisa dikatakan reliabel. Berdasarkan hasil uji reliabilitas diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar  $0,957 > 0,60$ . Sehingga bisa dikatakan bahwa item pertanyaan pada pengukuran tersebut dapat diandalkan atau reliabel.

Penelitian yang telah dilakukan pada peserta didik kelas IV SDN Ciracas 03 Jakarta Timur menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar kelas eksperimen 86,16 sementara rata-rata nilai kelas kontrol 58,84. Setelah penggunaan *Ice Breaking* hasil belajar peserta didik di kelas eksperimen memperoleh hasil yang lebih tinggi. Berdasarkan hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, dapat disimpulkan terdapat pengaruh *Ice Breaking* terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SDN Ciracas 03 Jakarta Timur..

Menurut Harianja & Sapri (2022) menuturkan, *Ice Breaking* merupakan kegiatan yang mengalihkan situasi pembelajaran dari rasa bosan, jenuh, dan suasana tegang menjadi rileks, bersemangat, serta rasa senang untuk mendengarkan orang berbicara di depan kelas. *Ice Breaking* membuat peserta didik merasa bersemangat dan senang ketika mendengarkan guru yang sedang berbicara di depan kelas. Menurut Febriandari (2018) menuturkan *Ice Breaking* merupakan cara yang digunakan untuk mencairkan suasana yang kurang kondusif. *Ice Breaking* merupakan salah satu cara yang digunakan untuk mencairkan suasana yang kurang kondusif disaat proses pembelajaran sedang berlangsung. Menurut Solihat, Astuti, dan Satriani (2020: 211) menuturkan "*Ice breaker can be interpreted as attempts to break or melt the atmosphere that is rigid as ice to become more comfortable flowing and relaxing*" *Ice Breaking* merupakan salah satu upaya untuk memecahkan atau mencairkan suasana kelas yang kaku menjadi lebih nyaman, mengalir, dan santai.

Macam-macam *Ice Breaking* ialah tepuk tangan, lagu atau nyanyian diikuti gerak tubuh, dan *game* sebagai alat untuk menciptakan suasana kegembiraan dan keakraban diantara guru dan peserta didik, dan dapat mengembalikan konsentrasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Pemberian *Ice Breaking* yang digunakan di kelas eksperimen adalah yel-yel tepuk semangat sebelum memulai pembelajaran. Saat melakukan yel-yel harus dilakukan dengan



kompak dan gembira. Pada saat pertengahan pembelajaran diberikan permainan bernama “Pagi, Siang, dan Malam”. Permainan ini akan menguji fokus peserta didik. Jadi peneliti akan memberikan aba-aba “pagi” maka tepuk satu kali, “siang” maka tepuk dua kali, “malam” maka tepuk tiga kali. Peneliti akan menyebutkan ketiga kata ini secara cepat dan acak. Oleh sebab itu peserta didik harus berkonsentrasi untuk bisa memenangkan permainan ini. Pada saat akhir pembelajaran peneliti memberikan *Ice Breaking* kembali berupa nyanyian yang dilakukan bersama-sama secara riang gembira. Peserta didik setiap diberikan *Ice Breaking* terlihat penuh semangat, merasa senang dan antusias dalam menerima pembelajaran di kelas.

Proses pembelajaran di kelas eksperimen dimulai dengan berdoa bersama, melakukan absensi, diberikan video pembelajaran mengenai materi balok dan kubus, dan peneliti memberikan penjelasan mengenai materi kepada peserta didik. Setelah selesai menyampaikan materi, diberikan LKPD untuk dikerjakan secara kelompok yang akan dibahas bersama-sama. Diberikan soal evaluasi yang dikerjakan secara mandiri. Kegiatan terakhir peserta didik diberikan *posttest*.

Proses pembelajaran di kelas kontrol yang dilakukan peneliti dimulai dengan berdoa bersama-sama, melakukan absensi sekaligus menanyakan kabar peserta didik sebelum memulai pembelajaran. Tanpa diberikan *Ice Breaking* di kelas kontrol, peneliti menayangkan video pembelajaran mengenai materi balok dan kubus lalu menjelaskan kembali materi kepada peserta didik. Diberikan LKPD dan soal evaluasi untuk dikerjakan dan dibahas bersama-sama. Kegiatan terakhir peserta didik diberikan *posttest* yang dilakukan setelah proses pembelajaran selesai.

Menurut Khoerunisa & Amirudin (2020) tujuan *Ice Breaking* adalah sebagai *energizer* sebelum pemberian materi utama, memecah kebekuan, memberikan pencerahan disaat mengalami kejenuhan dan mampu membangkitkan gairah belajar sehingga memberikan kesan yang menyenangkan ketika belajar. Penggunaan *Ice Breaking* itu untuk membangkitkan semangat peserta didik dalam proses pembelajaran disaat sudah merasakan kejenuhan dalam mendengarkan materi. Lebih lanjut Anggraeni (2020) tujuan yang akan dicapai dalam menerapkan *Ice Breaking* yaitu untuk mencairkan suasana yang beku agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan sesuai dengan yang diharapkan. Untuk membuat kelas menjadi efektif guru bisa menggunakan *Ice Breaking* dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, dapat dikatakan penggunaan *Ice Breaking* dalam proses pembelajaran pada dasarnya dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan agar peserta didik merasa tertarik dan menimbulkan keinginan untuk mempelajari materi yang sedang diajarkan. Peserta didik dapat memusatkan perhatiannya secara penuh pada saat proses pembelajaran agar mendapatkan hasil belajar yang baik.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dua kelompok perbandingan yaitu kelas eksperimen menggunakan *Ice Breaking* dan kelas kontrol tanpa menggunakan *Ice Breaking* dalam proses pembelajaran, diperoleh hasil bahwa hasil belajar yang menggunakan *Ice Breaking* lebih tinggi. Berdasarkan hasil rata-rata nilai kelas eksperimen 86,16 lebih tinggi dibanding rata-rata nilai kelas kontrol 58,84 Berdasarkan uji *independent sample t-test* diperoleh nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian, terdapat pengaruh *Ice Breaking* terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SDN Ciracas 03 Jakarta Timur. Selain itu dalam penggunaan *Ice Breaking* peserta didik lebih aktif dan bersemangat dalam kegiatan pembelajaran, karena *Ice Breaking* bisa mencairkan kondisi kaku seperti rasa jenuh, bosan, dan tidak bersemangat, menjadi lebih nyaman, penuh semangat, lebih fokus belajar, merasa senang dan antusias dalam menerima pembelajaran di kelas.

## REFERENSI

- Anggraeni, A., Widiyana, F., Diansari, I., & Dhinata, Z. M. (2020). Penerapan Ice Breaking Untuk Siswa Kelas Iv Di Sd Negeri 1 Pringkuku Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar. *J-S-E: Journal of Social Empowerment*, 05(01), 34–37.
- Febriandari, E. I. (2018). Pengaruh Kreativitas Guru Dalam Menerapkan Ice Breaking Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 3(4), 485. <https://doi.org/10.28926/briliant.v3i4.253>
- Darmadi. (2018). *Asyiknya Belajar Sambil Bermain*. Guepedia.
- Harianja, M. M., & Sapri, S. (2022). Implementasi dan Manfaat Ice Breaking untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1324–1330. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2298>
- Hastjarjo, T. D. (2019). Rancangan Eksperimen-Kuasi. *Buletin Psikologi*, 27(2), 187. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.38619>
- Khoerunisa, T., & Amirudin, A. (2020). Pengaruh Ice Breaking Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas III Sekolah Dasar Islam Terpadu Nuurusshiddiiq Kedawung Cirebon. *EduBase : Journal of Basic Education*, 1(1), 84. <https://doi.org/10.47453/edubase.v1i1.47>
- Muhammad Dasep, Risa Salsabila, & Melinda Ayu Azzahra. (2023). Pentingnya Mengenali Gaya Belajar Siswa Sekolah Dasar Dalam Kegiatan Pembelajaran. In *Jurnal Abdi Nusa* (Vol. 3, Issue 3). <https://doi.org/10.52005/abdinusa.v3i3.104>
- Nugraha, S. A., Sudiatmi, T., & Suswandari, M. (2020). Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV [Study of the Effect of Online Learning on Grade IV Maths Learning Outcomes]. *Jurnal Inovasi Penelitian [Journal of Research Innovation]*, 1(3), 265–276.
- Solihat, A., Astuti, A. R., & Satriani, I. (2020). the Influence of Ice Breaker To Students' Motivation in Teaching English. *PROJECT (Professional Journal of English Education)*, 3(2), 210. <https://doi.org/10.22460/project.v3i2.p210-216>
- Tumulo, T. I. (2022). Volume 02, (2), June 2022 <http://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/dikmas>. *Pendidikan Masyarakat Dan Pengabdian*, 02(23), 539–552.