

**PENERAPAN *ICE BREAKING* PADA PELAKSANAAN  
PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM  
DI MAM PARAMAN AMPALU**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagian dari Syarat dalam  
Mencapai Gelar Sarjana Program Studi Pendidikan Agama Islam  
Fakultas Agama Islam*



Oleh:

**Andi Putra**  
Nim. 20030007

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS AGAMA ISLAM  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA BARAT  
TAHUN 1446 H / 2024 M**

## PENGESAHAN TIM PENGUJI

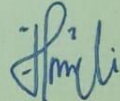
Skripsi dengan judul “Penerapan *Ice Breaking* pada pelaksanaan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAM Paraman Ampalu” yang di tulis oleh Andi Putra NIM. 20030007, Prodi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat, telah diperbaiki sesuai dengan saran tim penguji munaqasah yang dilaksanakan pada tanggal 27 Agustus 2024.

Padang, 11 September 2024

Tim Penguji Sidang Munaqasah

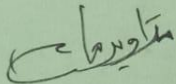
Armarena M.A

Ketua

(  )

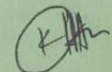
Metsra Wirman M.Phil

Sekretaris

(  )

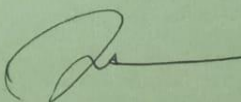
Khoiriah, S.Pd, M.Ag

Penguji I

(  )

Dr. Ilham M.A

Penguji II

(  )

Diketahui oleh  
Dekan Fakultas Agama Islam  
Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat



Dr. Syahin Halim, M.A

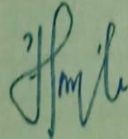
NIDN: 1020108503

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini dengan judul "Penerapan *Ice Breaking* Pada Pelaksanaan Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAM Paraman Ampalu" Yang ditulis oleh: Andi Putra, NIM 20030007, Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI), Fakultas Agama Islam (FAI), Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat (UM Sumbar), telah memenuhi persyaratan ilmiah dan dapat disetujui untuk melanjutkan sidang munaqasah.

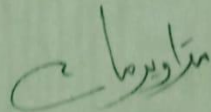
Padang, 11 September 2024

Pembimbing Pertama



Armalena, M.A  
NIDN. 1026037801

Pembimbing Kedua



Metsra Wirman, M.Phil  
NIDN. 1021027701

**PERNYATAAN KEASLIAN DAN BEBAS  
DARI PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Andi Putra

NIM : 20030007

Jenjang : Sarjana (S1) Pendidikan Agama Islam

Menyatakan bahwa naskah skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya, dan bebas dari plagiarisme. Jika dikemudian hari terbukti bukan karya sendiri atau melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Padang, 11 September 2024

Saya yang menyatakan,



Andi Putra

NIM: 20030007

## **KATA PENGANTAR**

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, yang senantiasa melimpahkan dan mencurahkan nikmat, rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, terutama nikmat Ilmu, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pandangan Hakim Pengadilan Agama Padang Kelas IA terhadap Peningkatan Kasus Perceraian Akibat Reunian”. Penulisan skripsi ini dalam rangka memenuhi salah satu syarat guna menyelesaikan studi serta untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ayah Sarman, terimakasih selalu berjuang untuk kehidupan penulis, beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai ke bangku perkuliahan, namun beliau mampu mendidik penulis, memotivasi, memberikan dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studi sampai sarjana.
2. Ibunda Mekes, terimakasih telah melahirkan penulis untuk menikmati betapa indahnya dunia ini, juga yang tidak henti-hentinya memberikan kasih sayang dengan penuh cinta dan selalu memberikan motivasi serta doa hingga penulis mampu menyelesaikan studi sampai sarjana.
3. Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat Dr. Riki Saputra, M.A
4. Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat Dr. Syaflin Halim, M.A beserta jajaran yang telah memberikan nasehat, bimbingan, motivasi kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini.

5. Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat Dr. Ilham, M.A. yang telah memberikan bimbingan, kesempatan serta fasilitas kepada penulis selama dalam pendidikan.
6. Ibunda Armalena M.A selaku pembimbing I dan Bapak Metsra Wirman M.Phil selaku pembimbing II yang telah bersedia dengan ikhlas meluangkan waktu tenaga, pikiran dan kesabaran dalam membimbing penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Dr. Ilham, M.A, Dr. Ismail Syakban M.Pd.I, Dr. Surya Afdal, M.Ag, Khoiriah, S. Pd. I, M. Ag, Armalena, M.A, Dr. Ahmad Lahmi M.A, Metsra Wirman M.Phil, Dr. Rahmi M.A, Desna Fauziah M.Pd. selaku Dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam yang telah membimbing penulis selama perkuliahan.
8. Ribuan terimakasih saya ucapkan kepada teman-teman selama di perkuliahan diantaranya M.Safri Siregar, Arifin Wahid, Pajar Siddik, M. Firdaus, Bang Rasul, Felzi Rehanda, Aria nata kusuma, Marguna Ali Nasution, Rima, Anderi, Icha, Rina Amalia, Fitra Wati, PAI BP 20.
9. Terakhir, terimakasih untuk diri sendiri Andi Putra yang insya Allah akan menyandang gelar Sarjana Pendidikan, kerana telah mampu bertahan sampai saat ini dengan segala cobaan dan tekanan yang ada dan selalu berusaha keras dan berjuang sejauh ini. Mampu berdamai dengan keadaan sehingga tercipta rasa dan jiwa yang kuat dalam mengarungi hidup yang akan datang dikemudian hari nantinya. mungkin, ini merupakan pencapaian yang patut disyukuri untuk gelar S.Pd dari diri sendiri. Kepada Allah SWT penulis memohonkan do'a dan harapan, semoga segala bantuan, bimbingan, dukungan dan motivasi serta do'a

yang telah diberikan kepada penulis akan dibalasi oleh Allah SWT serta menjadi amal sholeh. Amiin yaa Rabbal 'alamin.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu sumbangan pemikiran serta kritik dan saran sangat diharapkan. Akhimya penulis mengucapkan terima kasih dan berharap kiranya skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi yang membutuhkan.

Padang, 17 Agustus 2024  
**Penulis**

**Andi Putra**  
**NIM: 20030007**

## ABSTRAK

**Andi Putra, 20030007, “Penerapan *Ice Breaking* Pada Pelaksanaan Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MAM Paraman Ampalu”.** Merupakan Tugas Akhir pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah *Ice Breaking* efektif terhadap pelaksanaan pembelajaran sejarah kebudayaan Islam di MAM Paraman Ampalu. *Ice Breaking* sendiri merupakan suatu teknik yang digunakan oleh guru untuk mencairkan suasana atau memecahkan kebekuan antara peserta dalam pembelajaran.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode *Quasi Eksperimen* dengan pendekatan kuantitatif, untuk menganalisis data hasil penelitian dengan menggunakan angka-angka yang di peroleh dari instrumen penelitian, angket, dan dokumentasi

Berdasarkan hasil Penelitian ini dilakukan di MAM Paraman Ampalu, Kecamatan Gunung Tuleh, Kabupaten Pasaman Barat. Populasi pada penelitian ini yaitu siswa kelas X, dengan jumlah sampel pada penelitian ini sebanyak 20 siswa di kelas eksperimen dengan menggunakan desain *One Group Pre-test Post-test*. Sedangkan secara khusus. Berdasarkan hasil tes awal tersebut ternyata diperoleh rata-rata pada saat *Pre-test* yaitu sebesar 67,15, namun setelah diberikan perlakuan dengan *Ice Breaking* maka terjadi peningkatan dengan rata-rata menjadi 69,55.

Adapun kesimpulan dari penelitian ini bahwa *Ice Breaking* berpengaruh terhadap pelaksanaan pembelajaran sejarah kebudayaan Islam di MAM Paraman Ampalu, hal ini diperkuat setelah dilakukan uji t, dimana diperoleh hasil  $t_{hitung}$  sebesar 4,38 yang lebih besar dari  $t_{tabel}$  dalam taraf  $\alpha = 0.05$  sebesar 2.093. Maka dari pernyataan di atas  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak.

**Kata kunci : Efektifitas, *Ice Breaking*, Pembelajaran.**

## ABSTRACT

**Andi Putra, 20030007, "Application of Ice Breaking in the Implementation of Islamic Cultural History Learning at MAM Paraman Ampalu"**. This is the final assignment in the Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Islamic Religion, Muhammadiyah University, West Sumatra.

This research aims to find out whether Ice Breaking is effective in implementing Islamic cultural history learning at MAM Paraman Ampalu. Ice Breaking itself is a technique used by teachers to break the ice or break the ice between participants in learning. The type of research used in this research is using the Quasi Experimental method with a quantitative approach, to analyze research data using figures obtained from research instruments, questionnaires and documentation.

Based on the results of this research, it was conducted at MAM Paraman Ampalu, Gunung Tuleh District, West Pasaman Regency. The population in this study was class X students, with a sample size of 20 students in the experimental class using a One Group Pre-test Post-test design. Meanwhile specifically. Based on the results of the initial test, it turned out that the average obtained during the pre-test was 67.15, but after being treated with Ice Breaking, there was an increase with the average being 69.55.

The conclusion from this research is that Ice Breaking has an influence on the implementation of learning the history of Islamic culture at MAM Paraman Ampalu. This was strengthened after carrying out the t test, where the tcount result was 4.38 which was greater than ttable at the  $\alpha = 0.05$  level of 2.093. So from the above statement  $H_a$  is accepted and  $H_o$  is rejected.

Keywords: **Effectiveness, Ice Breaking, Learning.**

## DAFTAR ISI

<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b>	
<b>PENGESAHAN TIM PENGUJI</b>	
<b>PERNYATAAN KEASLIAN DAN BEBAS DARI PLAGIARISME</b>	
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	i
<b>ABSTRAK</b> .....	iv
<b>ABSTRACT</b> .....	v
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Manfaat Penelitian.....	8
G. Definisi Operasional.....	9
H. Sistematika Penulisan.....	10
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Kajian Tentang <i>Ice Breaking</i> .....	12
B. Pelaksanaan Pembelajaran SKI.....	22
1. Pelaksanaan Pembelajaran SKI.....	22
2. Evaluasi Pembelajaran SKI.....	23
3. Penelitian Relevan .....	24
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian.....	28
B. Lokasi Penelitian.....	29
C. Waktu/Lama Penelitian .....	29
D. Populasi dan Sampel .....	30
E. Teknik Pengumpulan Data .....	31
F. Teknik Analisis Data .....	32
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Deskripsi Data .....	36
B. Pengujian Persyaratan Analisis .....	41
C. Pengujian Hipotesis.....	42
D. Pembahasan .....	43
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan .....	47
B. Saran .....	48
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Penelitian.....	29
Tabel 3.2 Populasi Penelitian .....	30
Tabel 3.3 Skor Jawaban .....	31
Tabel 4.1 Hasil Pretest dan Post test.....	37
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Awal Pembelajaran SKI .....	38
Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Akhir Pembelajaran SKI .....	40
Tabel 4.4 Rangkuman Analisis Uji Normalitas.....	41
Tabel 4.5 Rangkuman Hasil Pengujian Hipotesis .....	42

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Histogram Data Awal Pembelajaran SKI .....	39
Gambar 4.2 Histogram Data Akhir Pembelajaran SKI .....	40

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Dalam penyelenggaraan pendidikan baik itu kebijakan, manajemen, sampai kepada pelaksana (guru) baik di level makro, meso, maupun mikro, semua itu merujuk pada sebuah tujuan pendidikan nasional yang tertuang dalam pasal 3 undang-undang Sistem Pendidikan Nasional nomor 20 tahun 2003 yakni : Berkembangnya peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan merupakan perihal yang sangat penting dan sangat bermanfaat dalam menjalani kehidupan, oleh karena itu dengan adanya pendidikan diharapkan mampu untuk mendidik manusia dan mampu mengembangkan segala kemampuan dan potensi-potensi yang ada dalam dirinya. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar menjadikan peserta didik sebagai manusia yang berkualitas, bertanggung jawab dan berakhlak mulia.

Dalam peningkatan kualitas pendidikan tidak hanya penekanan terhadap kemampuan siswa untuk memahami semua materi pelajaran yang diajarkan, melainkan bagaimana cara seorang guru untuk mengajarkan materi pelajaran dengan rasa menyenangkan dan mudah di pahami oleh peserta didik. Selain itu juga seorang guru merupakan tenaga pendidik yang profesional yang mendidik, mengajarkan ilmu, melatih, membimbing, serta

memberikan penilaian dan juga tahap evaluasi kepada peserta didik. Guru juga merupakan penentu kualitas pendidikan bangsa, Guru tidak hanya mengajarkan pendidikan formal, dan juga pendidikan lainnya dan bisa diteladani oleh para muridnya. Maka kita dapat memahami bahwa peran guru dalam proses menciptakan generasi penerus yang berkualitas, baik secara intelektual maupun akhlakunya.

Menjadi seorang guru tentunya tidaklah mudah banyak hal yang harus mampu dikuasai, apalagi menjadi guru yang kreatif dan inovatif di era digital ini perlu penguasaan yang matang. Guru harus memiliki daya kreatif dalam pengelolaan kelas yang menyenangkan bagi peserta didik agar mereka mampu untuk fokus dalam belajar, dengan hadirnya para guru yang memiliki daya kreatif, inovatif dalam mengelola kelas serta mencairkan keadaan kelas di harapkan mampu membuat pembelajaran semakin menyenangkan dan lebih maju lagi.

Dalam proses pembelajaran seorang guru yang kreatif dan inovatif menjadi garda terdepan dan titik pusat perhatian bagi siswanya, guru yang selalu berinteraksi dengan siswanya akan membentuk kedekatan emosionalnya, membentuk kepribadiannya, memberikan pemahaman, mengembangkan imajinasi, membangkitkan semangat, dan menggerakkan kekuatan mereka untuk menggapai masa depan.

Oleh karena itu guru harus mampu memanfaatkan sumber belajar yang beragam dan mengemasnya dalam sebuah inovasi yang menarik lalu apa yang harus dibutuhkan seorang guru untuk mampu membuat suasana

pembelajaran tidak membosankan ada beberapa hal diantaranya:

#### 1. Memahami karakter peserta didik

Pendidikan karakter di era revolusi digital yang sangat bergantung kepada media sosial tentu menjadi tantangan bagi seorang guru untuk dapat memahami karakter dan kepribadian peserta didiknya, ketergantungan terhadap media sosial banyak merubah perilaku peserta didik baik dalam segi sosial, cara bicara samapai dengan akhlak dan karakternya terhadap orang lain itu semua sangat besar pengaruhnya dari media sosial tersebut, maka disitu guru harus mampu memahaminya.

#### 2. Membuat suasana kelas yang menyenangkan

Sebagai komponen utama dalam pembelajaran, guru maupun calon guru dituntut harus terampil dalam pengelolaan kelas, harus terampil dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dikelas, tujuannya agar peserta didik tidak bosan dengan materi yang dijelaskan. Salah satunya ketika kelas sudah mulai kurang efektif dan siswa sudah bosan, lelah, mau tidur, maka seorang guru harus bisa mencairkan kembali suasana didalam kelas tersebut dengan membuat game atau ice breaking dengan tujuan agar peserta didik kembalilagi fokus dan mau untuk mendengarkan penjelasan yang di pelajari.

Selain kemampuan guru yang harus dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam mengelola kelas, dengan cara menggunakan game atau ice breaking untuk salah satu solusinya, upaya dalam mengembalikan fokus peserta didik, tentu ada juga faktor-faktor yang menyebabkan kejenuhan peserta

didik didalam kelas sehingga diperlukan lah Ice breaking, adapun faktor-faktor kejenuhan peserta didik yang sering terjadi di dalam kelas antara lain:

Seperti yang disampaikan Maslach dan Leiter (Yen-Jang, 2004) menunjukkan bahwa kejenuhan belajar terjadi karena faktor seperti kurangnya penghargaan, kurangnya pengawasan, beban tugas akademis yang berlebihan, konflik nilai, kurang keadilan, kurangnya persamaan dapat membuat peserta didik merasa jenuh.

Sedangkan dalam pembelajaran dikelas juga ada faktor lain yang menyebabkannya sesuai dengan yang disampaikan Ervika Dewi Wahyuni. 2018 yaitu:

- a. Siswa kehilangan motivasi
- b. Kehilangan konsolidasi (Kemampuan) salah satu tingkat keterampilan\tertentu sebelum siswa tertentu sampai pada tingkat berikutnya.
- c. Batas kemampuan jasmani (karena bosan dan letih)

Penyebab kejenuhan yang paling umum yang dialami peserta didik saat mengikuti pembelajaran adalah karena kelelahan siswa, yang meliputi seperti kelelahan indra, kelelahan fisik dan kelelahan mental peserta didik yang meliputi kecemasan, tekanan (persaingan), tuntutan yang terlalu tinggi, dan belum sarapan saat berangkat sekolah (rasa lapar).

Berdasarkan pemaparan permasalahan yang dijabarkan, semuanya merujuk kepada kualitas dan daya kreatif seorang guru dalam menghadapi kejenuhan siswa di dalam kelas, pada saat proses pembelajaran berlangsung

oleh karena itu disini kami selaku pengamat akan mencoba memberikan sebuah tawaran yaitu yang sudah tidak asing bagi kita didalam dunia pendidikan sebuah solusi dalam mencairkan suasana kelas salah satunya dengan Ice breakig.

Menurut Achmad Fanani 2019 dalam jurnalnya, Ice beraking merupakan sebuah aktivitas yang digunakan untuk memecahkan kebekuan, kekalutan, kejemuan dan kejenuhan suasana sehingga menjadi mencair dan suasana bisa kembali pada keadaan semula (lebih kondusif). Jika sentuhan aktivitas ini diterapkan pada proses pembelajaran dikelas, maka besar kemungkinannya siswa kembali kepada kondisi (semangat, motivasi, gairah belajar, kejemuan dan lain sebagainya) yang lebih baik.

Ice braking dapat dilakukan dalam berbagai bentuk aktivitas, misalnya dalam bentuk cerita lucu dan bermakna dari guru, tebak tebakan berhadiah, atau pun game-game seru lain nya. Aktivitas ini bisa dilakukan dalam waktu 5-15 menit tergantung kepada kebutuhan. *Ice Bereaking* juga dapat dilakukan pada saat kapan saja tergantung kepada kondisi didalam kelas. Dalam pelaksanaannya memang membutuhkan keterampilan dan kreativitas seorang guru, terutama memilih aktivitas yang tepat sesuai dengan kebutuhan.

Dari uraian di atas, maka ice breaking dapat dijadikan solusi untuk memecahkan masalah yang disebabkan faktor non akademik. Optimalisasi otak dan kreativitas siswa sangat dibutuhkan melalui kegiatan non pelajaran (aktivitas ice beraking), dan dirasa perlu untuk dilaksanakan dalam prose

pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk menarik sebuah judul **“Penerapan *Ice Breaking* pada pelaksanaan pembelajaran sejarah kebudayaan Islam di MAM Paraman Ampalu”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka permasalahan penelitian dapat diidentifikasi dalam beberapa poin sebagai berikut:

1. Pada saat pembelajaran berlangsung dikelas, siswa sering kali tidak memperhatikan pelajaran yang di jelaskan guru
2. Hasil atau nilai yang di peroleh siswa tidak sesuai dengan apa yang di harapkan.
3. Motivasi belajar siswa kurang.
4. Daya kreatif guru pada saat mengajar kurang, lebih sering monoton atau satu arah, guru harus menggunakan berbagai keterampilan dalam mengajar, tapi pada latar beakang di atas, guru masih mengajar dengan sering ceramah, jadi siswa kurang memperhatikan apa yang di sampaikan oleh guru di depan.

## **C. Batasan Masalah**

Pembatasan masalah ini bertujuan untuk permasalahan yang di bahas yang dapat jelas dan mencegah uraian yang menyimpang dari masalah yang akan di teliti, Serta tidak menyebabkan salah satu penafsiran. Penelitian ini di batasi yaitu:

1. Rendahnya keaktifan belajar peserta didik dalam mengikuti

pembelajaran

2. Kurangnya motivasi belajar peserta didik
3. Metode yang digunakan pada penelitian ini mengunakan metode *ice breaking* dengan model games, atau permainan.
4. Siswa yang diteliti yaitu siswa di MAM Paraman Ampalu.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan tersebut, maka dapat dirumuskan permasalahan peneliti sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar peserta didik sebelum penerapan *Ice Breaking* pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam di MAM Paraman Ampalu?
2. Bagaimana hasil belajar peserta didik setelah penerapan *Ice Breaking* pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam di MAM Paraman Ampalu?
3. Apakah penerapan *Ice Breaking* efektif terhadap pelaksanaan pembelajaran sejarah kebudayaan Islam di MAM Paraman Ampalu?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan *Ice Breaking* pada pelaksanaan pembelajaran sejarah kebudayaan Islam di MAM Paraman Ampalu.

## **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah:

### 1. Manfaat Teortis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan sebuah inovasi dalam mengatasi kejenuhan peserta didik di dalam kelas, serta penerapan *Ice Breaking* ini terhadap pelaksanaan pembelajaran sejarah kebudayaan Islam di MAM Paraman Ampalu.

### 2. Manfaat Praktis

Manfaat Praktis dari penelitian ini adalah:

#### a. Bagi Guru

Dapat memberikan penambahan wawasan tentang pentingnya penerapan *Ice Breaking* didalam kelas guna untuk mencairkan suasana belajar yang jenuh pada proses pembelajaran sejarah kebudayaan Islam.

#### b. Bagi Siswa

Dapat meningkatkan semangat belajar, karena dapat mengembalikan fokus serta suasana kelas yang tidak kaku.

#### c. Bagi Peneliti

Dapat menambah ilmu pengetahuan dalam segi pengelolaan kelas, serta memperoleh pengalaman dalam menciptakan suasana belajar sejarah kebudayaan Islam yang lebih menarik.

## G. Defenisi Operasional

Definisi operasional digunakan untuk menyamakan persepsi antara peneliti dan juga pembaca terhadap yang digunakan agar tidak terjadi kekeliruan pembaca terhadap yang dilakukan pada penelitian agar tercapai tujuan yang diharapkan.

*Ice Breaking* adalah salah satu permainan (game) yang tujuannya untuk mengubah suasana yang jenuh dalam proses pembelajaran. *Ice Breaking* merupakan salah satu cara atau upaya untuk merubah suasana yang membosankan, situasi mengantuk, suasana jenuh, serta merilekskan situasi yang kaku didalam kelas dan menjadikan para peserta didik untuk bersemangat lagi, serta kembali fokus lagi kepada pembelajaran dan kembali mau mendengarkan penjelasan dari guru yang berbicara di depan. (Sunarto, 2012).

Berdasarkan kalimat diatas, *Ice breaking* dapat diartikan sebagai pemecah situasi yang beku, jenuh, membosankan, agar menjadi bersemangat kembali dan antusiasme. Hal ini selaras dengan tujuan dari *Ice Breaking* itu sendiri yaitu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan tetapi dalam kondisi yang serius. (Soerno, 2005).

Kejenuhan belajar merupakan suatu kondisi mental dan fisik seseorang saat mengalami rasa bosan dan lelah yang amat sangat sehingga mengakibatkan timbulnya rasa lesu, tidak bersemangat dan tidak bergairah untuk melakukan aktivitas belajar. Jenuh atau futur ialah suatu penyakit hati (rohani) yang efek minimalnya timbulnya rasa malas, lamban dan sikap

santai dalam melakukan sesuatu amaliyah yang sebelumnya pernah dilakukan dengan penuh semangat dan menggebu-gebu serta efek maksimalnya terputus sama sekali dari kegiatan amaliyah tersebut.

Kejenuhan belajar dapat diartikan pula sebagai suatu keadaan fisik, mental, sikap dan emosi individu yang lelah karena kondisi yang kurang mendukung, atau pekerjaan yang dilakukan dengan jangka waktu terlalu panjang. Siswa yang memiliki kejenuhan belajar akan mengalami kesulitan dalam menerima informasi-informasi yang disampaikan oleh guru.

Dalam penelitian ini, kejenuhan belajar yang dimaksud adalah kelelahan mental dan fisik yang disebabkan karena terlalu banyak tuntutan dalam jangka waktu yang singkat, sehingga membuat respon pikiran seseorang menjadi irrasional yang menimbulkan hal negatif pada diri siswa yang meliputi: kelelahan emosi, kelelahan fisik, kelelahan kognitif serta siswa kehilangan motivasi dalam belajarnya.

## **H. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan dalam skripsi ini adalah berdasarkan pada buku panduan akademik dan penulisan skripsi yang diterbitkan oleh Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat.

**BAB I** membahas tentang Pendahuluan yang terdiri dari: Latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional dan sistematika penulisan.

**BAB II** Landasan teori: yang membahas tentang penggunaan *ice*

*breaking* yaitu pengertian ice breaking, fungsi ice breaking, macam-macam *ice breaking*, teknik penerapan ice breaking dalam pembelajaran, serta manfaat *ice breaking* bagi siswa dalam pelaksanaan pembelajaran sejarah kebudayaan Islam, juga membahas penelitian relevan dan hipotesis.

**BAB III** Membahas tentang: Metodologi Penelitian yang terdiri dari: Jenis penelitian, lokasi penelitian, informan penelitian, teknik pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, pengambilan kesimpulan, dan perivikasi.

**BAB IV** Hasil penelitian dan pembahasan, meliputi: Hasil belajar peserta didik sebelum penerapan Ice Breaking pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam di MAM Paraman Ampalu, hasil belajar peserta didik setelah penerapan Ice Breaking pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam di MAM Paraman Ampalu, keefektifan penerapan *Ice Breaking* terhadap pelaksanaan pembelajaran sejarah kebudayaan Islam di MAM ParamanAmpalu.

**BAB V** Penutup dan saran serta daftar pustaka.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Kajian Tentang *Ice Breaking***

##### **1. Pengertian *Ice Breaking***

Istilah *Ice Breaking* di dunia pendidikan lebih didasarkan dari makna “memecah kebekuan”. Bedanya kalau di dunia teknik memecah kebekuan “es”, sementara dalam dunia kependidikan lebih diartikan sebagaipemecah kebekuan “suasana”. *Ice Breaking* merupakan permainan atau kegiatan yang berfungsi untuk mengubah suasana kebekuan dalam kelompok. *Ice Breaking* merupakan peralihan situasi dari situasi yang membosankan, membuat mengantuk, menjenuhkan dan tegang menjadi rileks, bersemangat, tidak membuat mengantuk, serta ada perhatian danada rasa senang untuk mendengarkan atau melihat orang yang berbicara di depan kelas atau ruang pertemuan.

M. said 2020, menyatakan bahwa *Ice Breaking* adalah permainan atau kegiatan yang berfungsi untuk mengubah suasana kebekuan dalam kelompok. Disini M. Said sedikit memberikan penjelasan tentang cara melakukan *Ice Breaker* yaitu dengan permainan dan atau kegiatan lainnya. Tetapi tujuan dari semua kegiatan yang dilakukan dalam rangka *Ice Breaking* adalah sama, yaitu memecah kebekuan suasana, agar proses pelatihan atau pembelajaran lebih efektif. Konsentrasi peserta pelatihan atau anak didik menjadi terfokus kembali.

Sedangkan Fanani 2019 menyatakan bahwa Ice Breaking merupakan sentuhan aktivitas yang dapat digunakan untuk memecahkan kebekuan, kekalutan, kejemuhan dan kejenuhan suasana sehingga menjadi mencair dan suasana bisa kembali pada keadaan semula (lebih kondusif). Jika sentuhan aktivitas ini diterapkan pada proses pembelajaran di kelas, maka besar kemungkinannya siswa kembali pada kondisi (semangat melakukan belajar dan mempunyai motivasi dalam belajar).

*Ice Breaking* dapat menciptakan suasana yang baik ketika belajar. *Ice Breaking* adalah kegiatan yang dilakukan di awal atau ditengah-tengah kegiatan belajar mengajar untuk mencairkan suasana, membangun kesiapan belajar, atau memacu motivasi belajar siswa. *Ice Breaking* bukan menjadi tujuan utama dalam pembelajaran, namun merupakan pendukung utama dalam menciptakan suasana pembelajaran yang efektif. Penggunaan *Ice Breaking* memungkinkan para guru dapat mempersiapkan siswa atau membangun semangat dalam belajar. Aktivitas ini antara lain berguna untuk hal-hal berikut ini:

- a. Mengarahkan perhatian siswa yang baru saja mengikuti pelajaran lain agar siap mendengarkan ceramah, dengan harapan agar siswa dapat memahami isi ceramah atau melakukan tugas selanjutnya.
- b. Menggugah kembali motivasi belajar siswa agar semakin termotivasi untuk melanjutkan pelajaran dan pada akhirnya dapat semakin bersemangat untuk melakukan tugas. Berdasarkan beberapa definisi *Ice Breaking* diatas dapat disimpulkan bahwa *Ice Breaking* adalah

peralihan situasi dari yang mulanya tegang, membosankan, mengantuk serta tidak semangat dalam belajar, menjadi situasi yang menyenangkan, bersemangat serta ada perhatian dan ada rasa senang terhadap lawan bicaranya pada saat menyampaikan materi di ruang kelas.

## **2. Tujuan *Ice Breaking***

Tujuan utama *ice breaking* adalah meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan adanya *Ice Breaking* diharapkan siswa yang belum termotivasi untuk mengikuti pembelajaran menjadi termotivasi, atau siswa yang sudah jenuh mengikuti proses pembelajaran dapat kembali kepada performa awal sebagaimana saat awal pembelajaran yang penuh motivasi. Menurut M. Said 2020 ada beberapa tujuan penggunaan *Ice Breaking*, yaitu:

- a. Menghilangkan sekat-sekat pembatas diantara siswa, dengan adanya selingan *Ice Breaking* dalam pembelajaran, sehingga tidak ada lagi anggapan si A pandai, si B bodoh dan lain sebagainya yang ada hanyalah kesamaan kesempatan untuk maju.
- b. Terciptanya kondisi yang dinamis di antara siswa adalah menimbulkan kegairahan antara sesama siswa untuk melakukan aktivitas selama proses pembelajaran berlangsung dan pemecah suasana canggung.
- c. Menciptakan motivasi antara sesama siswa untuk melakukan aktivitas selama proses belajar-mengajar berlangsung.
- d. Membuat peserta saling mengenal dan akan menghilangkan jarak mental sehingga suasana menjadi benar-benar rileks, cair dan mengalir.

e. Mengarahkan atau memfokuskan siswa pada topik pembahasan.

### 3. Macam-macam Ice Breaking

Dalam Pembelajaran *Ice Breaking* dapat dilakukan dengan berbagai macam cara atau permainan. Menurut *The Encyclopedia of Ice Breaker* terbitan University Associates bentuk *Ice Breaking* ada bermacam-macam mulai dari sekadar tekateki, cerita-cerita lucu atau humor ringan yang memancing senyum, lagu-lagu atau nyanyian yang disertai gerakan tubuh (*action song*), sampai permainan-permainan berkelompok yang cukup menguras tenaga atau bahkan pikiran. Selain itu dapat juga dilakukan dengan melakukan senam otak (*brain gym*). Berikut ini beberapa model ice breaking yang dapat ditiru, modifikasi, dan kembangkan sesuai dengan kondisi anak-anak didik:

#### a. Yel-yel

Yel-Yel merupakan ungkapan penyemangat. Yel-yel biasa diungkapkan secara berkelompok dengan beragam kata dan gaya. Masing-masing kelompok biasanya akan menampilkan yel-yel yang berbeda atau sesuai dengan karakteristiknya dengan gaya yang lucu, unik, dan energik. Tak butuh waktu lama untuk melakukannya. Rata-rata hanya membutuhkan durasi waktu 3-5 menit. Membuat yel-yel tidak perlu susah-susah. Yel-yel dapat dibuat dengan kata-kata sendiri atau mencuplik dari sebuah lagu. Yang penting saat melakukan yel-yel harus dilakukan dengan kompak dan riang gembira. Jenis yel-yel ini sangat efektif dalam menyiapkan aspek psikologis siswa untuk siap mengikuti pelajaran, terutama pada jam-jam awal

pembelajaran. Selain itu, yel-yel juga sangat efektif membangun kekompakan dan kerja sama dalam tim (kelompok).

#### b. Tepuk Tangan

Jenis *Ice Breaking* ini adalah jenis yang paling sering digunakan oleh para tenaga pendidik. Yang teknik tepuk tangan merupakan teknik *Ice Breaking* yang paling mudah dilakukan, karena tidak memerlukan persiapan yang membutuhkan dengan banyak waktu. Seorang guru hanya perlu dimodifikasi sedikit jenis yang ada atau membuat sendiri model-model tepuk tangan yang sudah ada.

Beberapa variasi yang meliputi:

##### 1. Kata balas tepuk tangan

Kata dalam tepuk tangan dilakukan dengan cara setiap kata yang diucapkan oleh guru direspon siswa dengan melakukan tepuk tangan dalam jumlah tertentu. Jumlah tepuk tangan tergantung kesepakatan bersama antara guru dan siswa yang bersangkutan. Ada banyak jenis respon yang diberikan oleh siswa, mulai dari yang hanya sekedar tepuk tangan sampai memodifikasi dengan konten materi pelajaran.

##### 2. Tepuk balas tepuk

Tepuk balas tepuk merupakan variasi *ice breaking* jenis tepuk tangan yang sangat mudah. Dalam prakteknya, hanya dibutuhkan kesepakatan-kesepakatan dengan siswa tentang model dan jumlah tepuk tangan ataupun variasi lain yang memungkinkan siswa lebih senang.

### 3. Tepuk tangan balas gerak tubuh

Jenis tepuk tangan dibalas gerakan atau gerak tubuh dibalas dengan tepuk tangan menurut konsentrasi dari siswa, namun sangat mengasyikkan untuk menjadikan ice breking.

#### c. Jenis Humor

Humor berasal dari istilah inggris yang pada mulanya memiliki beberapa arti. Namun, semuanya berasal dari suatu istilah yang berarti "cairan". Humor adalah sesuatu yang menimbulkan pendengarannya merasa tergelitik, merasaan lucu, sehingga terdorong untuk tertawa.

Humor dalam pembelajaran yang diperlukan tidaklah mengharuskan siswa didik bisa tertawa terbingkal-bingkal, namun lebih kepada bagaimana membuat suasana menjadi cair tanpa ada ketegangan setelah berapa jam serius memperhatikan materi pelajaran. Sebagai penyegarsuasana, tak ada salahnya kita menceritakan cerita-cerita lucu. Cerita humor ini dapat berasal dari pengalaman sendiri atau cuplik dari buku, surat kabar, atau internet. Di samping itu, dapat pula kita meminta salah seorang anak didik menceritakan cerita lucu.

#### d. Jenis Permainan (*games*)

Permainan (*games*) adalah jenis *Ice Breking* yang paling membuat siswa heboh. Siswa muncul semangat baru yang lebih saat melakukan permainan dengan permainan akan mampu membangun konsentrasi anak untuk dapat berfikir dan bertindak lebih baik dan lebih efektif. Permainan merupakan kegiatan yang paling di gemari oleh semua orang. Bukan saja

bagianak-anak, namun juga bagi para siswa didik dewasa. Hal-hal yang harus diperhatikan guru dalam memilih games yang akan digunakan sebagai *Ice Breking* antara lain:

a. Faktor keselamatan

Faktor keselamatan harus menjadi prioritas utama saat akan menentukan jenis games yang akan dipilih.

b. Faktor waktu

Banyak sekali jenis games yang dapat dilakukan bersama guru dan siswa didik. Namun demikian pilihlah games yang tidak membutuhkan terlalu banyak waktu. Waktu yang tepat untuk menerapkan *Ice Breking* dapat diterapkan dikelas saat pembelajaran antara lain:

a) Awal pembelajaran

Jika guru ingin menerapkan ice breking pada pembelajaran, lebih baik bukan pada jam pertama. Hal ini disebabkan biasanya peserta didik masih berada dalam kondisi frees dan mempunyai motivasi relatipe kuat untuk belajar.

b) Perhatian peserta didik mulai berkurang

Ditengah-tengah pembelajaran sering terjadi kebosan dan kejenuhan, hal ini disebabkan karena pembelajaran yang bersifat monoton, hadir nya *Ice Breking* dalam pembelajaran akan mengembalikan semangat dan motivasi peserta didik untuk belajar.

c) Menurunnya semangat guru

Guru juga manusia, yang bisa saja sewaktu-waktu dapatmenurun motivasi mengajarnya, sehingga hadirnya *Ice Breking* dalam pembelajaran

akan mampu menambah motivasi guru dalam mengajar.

c. Faktor peralatan

Games yang dipilih hendaknya yang membutuhkan peralatan sederhana yang selalu tersedia di dalam kelas, misalnya pensil, buku, kursi, kertas, dan sebagainya.

d. Faktor edukasi

Apapun yang dilakukan guru terhadap siswa adalah dalam rangka pendidikan dan pembelajaran. Nilai-nilai yang bersifat mendidik diperoleh dari pelaksanaan games, yaitu terciptanya kekompakan, kerja sama, kemandirian, konsentrasi, kreativitas, dan sebagainya.

#### **4. Teknik penerapan *Ice Breaking* pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam**

*Ice Beraking* yang baik adalah *Ice Breaking* yang dapat memberikan kemanfaatan optimal dalam proses inti pembelajaran teknik penggunaan ice breaking ada 3 cara:

a. *Ice beraking* secara spontan dalam pembelajaran

Dapat dilakukan secara spontan dalam proses pembelajaran, dilakukan tanpa persiapan atau direncanakan. Seorang guru yang tanggap terhadap kondii siswa tentu akan segera mengambil tindakan terhadap kondisi dan situasi pembelajaran yang kurang kondusif selama proses pemelajaran berlangsung.

b. *Ice beraking* di awal kegiatan pembelajaran

*Ice Breaking* yang direncanakan dan dimasukkan dalam rencana pembelajaran dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah di

tetapkan.

c. *Ice Breaking* pada inti kegiatan pembelajaran

Merupakan saat-saat dimana siswa harus terus memusatkan perhatian selama jam pembelajaran berlangsung, baik pada saat mengerjakan tugas ataupun mendengarkan penjelasan guru. Penggunaan *Ice Beraking* pada inti pembelajaran harus dilakukan dengan ketentuan sebagai berikut:

- 1) *Ice Beraking* digunakan pada saat pergantian kegiatan.
- 2) *Ice Breaking* digunakan pada saat anak mengalami kejenuhan atau kebosanan dalam menjalankan tugas belajar.
- 3) *Ice Breaking* dapat digunakan untuk penguatan materi pembelajaran yang sedang diberikan. Biasanya *Ice Breaking* dapat digunakan untuk penguatan seperti yel-yel atau lagu.
- 4) *Ice Breaking* pada akhir kegiatan pembelajaran. *Ice Breaking* pada akhir pembelajaran berfungsi untuk :
  - a. Memberikan penguatan tentang pemahaman konsep pembelajaran yang baru dilaksanakan.
  - b. Mengakhiri kegiatan dengan penuh kegembiraan.

d. *Ice Breaking* pada akhir kegiatan pembelajaran

Walaupun pembelajaran sudah selesai *Ice Breaking* dianggap perlu. *Ice Beraking* di akhir pembelajaran berfungsi untuk:

- 1) Memberikan penguatan tentang pemahaman konsep pembelajaran yang baru dilaksanakan.

- 2) Mengakhiri kegiatan dengan penuh kegembiraan.
- 3) Memotivasi siswa untuk selalu senang mengikuti pembelajaran.

#### **5. Manfaat Melakukan *Ice Breaking* Bagi Siswa**

Ada beberapa manfaat melakukan aktivitas *Ice Breaking*, diantaranya adalah:

- a. Melatih siswa berfikir kreatif dan luas.
- b. Mengembangkan dan mengoptimalkan otak dan kreativitas siswa
- c. Melatih siswa berinteraksi dalam kelompok dan bekerja sama dalam satu tim
- d. Melatih berfikir sistematis dan kreatif untuk memecahkan masalah.
- e. Melatih menentukan strategi secara matang.
- f. Melatih kreativitas dengan bahan yang terbatas.
- g. Melatih konsentrasi.
- h. Merekatkan hubungan interpersonal yang renggang.
- i. Melatih untuk menghargai orang lain.
- j. Memantapkan konsep diri.
- k. Melatih jiwa kepemimpinan.
- l. Melatih bersikap ilmiah.
- m. Melatih mengambil keputusan

Dari manfaat *Ice Breaking* dapat diketahuibahwa kegiatan *Ice Breaking* mampu menciptakan pembelajaran yang berkualitas dan menyenangkan.

## **B. Pelaksanaan Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam**

### **1. Pelaksanaan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam**

Merupakan suatu proses belajar atau sebagai aktivitas penyampaian informasi dari guru kepada siswa (Dakhi, 2022; Zagoto, 2022). Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pembelajaran dilakukan dengan adanya interaksi dari pendidik dan peserta didik dengan menggunakan sumber belajar pada lingkungan belajar sebagai proses belajar mengajar.

Sedangkan Menurut Rusman (2018), pelaksanaan pembelajaran merupakan hasil interaksi dari komponen-komponen yang memiliki fungsi tersendiri dengan maksud agar ketercapaian tujuan pembelajaran dapat dipengaruhi. Pelaksanaan pembelajaran saat ini dilakukan sesuai kebijakan kurikulum dimana menekankan pembelajaran yang mengarah terhadap pengetahuan dan keterampilan yang bertujuan mengembangkan sikap spiritual dan sosial dan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif serta mandiri dengan cara bertanggung jawab atas pelajarannya.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan, pelaksanaan pembelajaran merupakan interaktif yang memiliki fungsi agar bisanya tercapai tujuan pembelajaran dengan baik, Proses belajar mengajar merupakan sebuah interaksi yang memiliki nilai normatif dengan memiliki tujuan dimana guru berpegang teguh pada ketentuan dan

pedoman yang berlaku disekolah dalam pelaksanaan pembelajaran.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, sejarah adalah kejadian yang benar-benar terjadi dimasa lampau. Sedangkan kebudayaan adalah hasil kegiatan dan penciptaan batin (akal budi) manusia seperti kepercayaan, kesenian dan adat istiadat. Sejarah Islam merupakan peristiwa-peristiwa yang sungguh-sungguh terjadi yang seluruhnya berkaitan dengan agama Islam. Sejarah Islam mempunyai cakupan yang luas, diantara cakupannya itu ada yang berkaitan dengan sejarah proses pertumbuhan, perkembangan dan penyebaran agama Islam, sejarah kemajuan dan kemnduran yang dicapai ummat Islam dalam berbagai bidang, seperti dalam ilmu pengetahuan agama dan umum, kebudayaan, arsitektur, politik pemerintahan, peperangan, pendidikan, ekonomi, dan sebagainya. (Nata, 1999).

Berdasarkan beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa SKI salah satu mata pelajaran di Madrasah yang berisi peristiwa-peristiwa penting yang benar-benar terjadi di masa lampau, perkembangan peradapan Islam beserta tokoh-tokoh besar yang berperan di dalamnya agar siswa mampu menjadikan ibrah atau pembelajaran bagi dirinya.

## **2. Evaluasi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.**

Menurut (Haryanto, 2020) dalam dunia pendidikan, evaluasi adalah sebuah mekanisme yang sangat penting untuk bisa menilai tingkat progresivitas pembelajaran yang telah dilakukan. Evaluasi ini

akan menjadi bahan yang sangat signifikan untuk bisa melakukan langkah-langkah perbaikan dimasa mendatang pada saat suatu program akan dimulai kembali.

Evaluasi merupakan kegiatan untuk mengumpulkan informasi data, fakta, konsep, prosedur tentang kerjanya kemudian dapat digunakan untuk melakukan penentuan nilai yang tepat dalam mengambil keputusan. Jadi evaluasi merupakan proses untuk menentukan suatu kondisi, dimana suatu tujuan telah dapat dicapai (Karwono, & Mularsih, 2018).

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan, evaluasi pembelajaran SKI merupakan proses dalam dalam mencari data, mengumpulkan data, berkaitan sejauh mana sesuatu objek untuk mencapai tujuan tersebut. Pentingnya evaluasi tersebut. Sebagai bentuk perhatian kepada perkembangan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan dengan mengacu kepada kompetensi dasar yang akan diterapkan dan sebagai perbaikan setiap kekurangan pada pembelajaran.

### **3. Penelitian 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. Rata-rata motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS sebelum diberikan perlakuan sebesar 38,2 sedangkan rata-rata motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS sesudah diberi perlakuan sebesar 46,89. Berdasarkan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $8.5 > 2.05$ ), sehingga rata-rata motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS sesudah diberi perlakuan lebih tinggi dari rata-rata motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS sebelum diberikan perlakuan.

- b. Hasil penelitian Indriati mahasiswa FKIP Universitas pendidikan RIAU Husni dalam judul Penerapan *ice breaker* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dalam pembelajaran fisika kelas X SMA Babussalam Pekanbaru. Dengan hasil penelitian: Penelitian dilakukan dengan rancangan penelitian *Intact Group Comparison Design*. Populasi adalah seluruh siswa kelas X SMA Babussalam Pekanbaru dengan sampel penelitian adalah seluruh siswa kelas X SMA Babussalam Pekanbaru dengan sampel penelitian ini adalah siswa kelas X ini adalah siswa kelas X2 sebagai kelas eksperimen dan siswa X1 sebagai kelas control. Hasil analisis data deskriptif, untuk kelas yang menerapkan (k) kelas yang menerapkan *ice breaker* diperoleh daya serap rata-rata 72,22% dengan kategori baik dan efektivitas rata-rata 72,22 % pembelajaran berkategori efektif. Ketuntasan belajar siswa 58,33 % dan

ketuntasan tujuan pembelajaran 61,54 % dengan kategori tidak tuntas. Sedangkan dari analisis inferensial melalui uji t diperoleh inferensial diperoleh  $t_{hitung} = 2,516$   $t_{hitung} = 2,030$ . Berdasarkan kriteria pengujian hipotesis  $t_{hitung} < t_{tabel}$  atau ( $2,516 < 2,030$ ), sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar fisika siswa setelah pembelajaran menggunakan *ice breaker* dibandingkan hasil belajar fisika siswa secara konvensional pada taraf kepercayaan 95%.

- c. Hasil penelitian Dian Arshintia. Dengan judul strategi Penerapan *Ice breaking* sebagai kreativitas guru dalam mengatasi kebosanan siswa dalam pembelajaran bahasa China. Dengan demikian hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan strategi *ice breaking* mampu mengatasi kebosanan siswa dalam proses pembelajaran bahasa china di SMA 1 Karanganyar.
- d. Hasil Penelitian Ririn Ayu Wulandari dengan judul pengaruh penggunaan teknik pembelajaran *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 test esai. Dari perhitungan uji hipotesis diperoleh  $t_o = 5,02$  yang dikonsultasikan dengan tabel t

pada taraf signifikan 5% dan 1% dengan  $df=(N_1+N_2) - 2= (34+34) - 2 = 66$ . Pada tabel t dengan df 66 diperoleh taraf signifikan 5% =2,00 dan taraf signifikan 1% = 2,65. Artinya  $t_o$  yang diperoleh lebih besar dari  $t_{tabel}$ , yaitu  $2,00,5,02 > 2,65$ . Dengan demikian,  $H_a$  diterima artinya teknik pembelajaran *ice breaker* berpengaruh terhadap kemampuan menulis pantun siswa kelas VII SMP Swasta Pahlawan.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Quasi Experimen* (eksperimen semu) dengan penelitian *one grup pretest-postest design*, dimana dalam rancangan ini melibatkan satu kelompok atau satu kelas. Pengetesan dilakukan sebelum dan sesudah perlakuan, penerapan dari perlakuan diukur dari perbedaan antara pengetesan awal dan pengetesan akhir.

Sedangkan jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2015), eksperimen semu merupakan penelitian yang mendekati eksperimen sungguhan. Penelitian ini bertujuan untuk menguji secara langsung suatu variabel terhadap variabel lain dan menguji hipotesis hubungan sebab-akibat. Menurut (Sugiyono, 2014), variabel penelitian adalah suatu atribut, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh penulis untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya.

Dalam metode ini terdapat dua kelompok, yaitu kelompok kontrol diberi perlakuan tanpa menggunakan *Ice Breaking* sedangkan kelompok eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan *Ice Breaking*.

**Tabel 3.1 Desain Penelitian**

Kelompok	Pre-tesT	Treatmen	PostesT
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Keterangan:

O<sub>1</sub> = *Pre-test* (sebelum diberikan perlakuan *Ice Breaking*)

O<sub>2</sub> = *Post-test* (sesudah diberi perlakuan *Ice Breaking*)

X = *Treatment* (Perlakuan)

## **B. Lokasi Penelitian**

Penelitian akan dilaksanakan di Madrasah Aliyah Muhammadiyah Paraman Ampalu, Kecamatan Gunung Tuleh, Kabupaten Pasaman Barat. Lokasi ini dipilih sebagai tempat penelitian dengan pertimbangan sebagai berikut:

1. Sekolah tersebut belum banyak menggunakan *Ice Breaking* dalam proses pembelajaran.
2. Para guru yang belum banyak menerapkan *Ice Breaking* pada saat para siswa sudah mulai bosan saat pembelajaran.
3. Lingkungan MAM yang mendukung diadakan penelitian.
4. Rendahnya semangat siswa untuk mengikuti pembelajaran di kelas.

## **C. Waktu / Lama Penelitian**

Penelitian ini akan dilaksanakan pada tahun ajaran baru di tingkat Sekolah Menengah Atas, selain itu waktu penelitian mengacu kepada kalender akademik sekolah, karena penelitian direncanakan bertahap atau beberapa kali pertemuan yang membutuhkan proses yang efektif dikelas.

Penelitian ini direncanakan sebanyak 4 kali pertemuan pada juli 2024.

#### D. Populasi dan Subjek Penelitian

##### 1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang dapat terdiri dari manusia, hewan, tumbuhan, gejala nilai tes atau peristiwa sebagai sumber data yang mewakili karakteristik tertentu dalam suatu penelitian. (M. Suban, dkk. 2000). Populasi penelitian ini adalah siswa kelas X MAM Paraman Ampalu tahun pelajaran 2024/2025. Jumlah populasi dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 3.2 Populasi Penelitian**

No.	Kelas	Siswa Laki-Laki	Siswa Perempuan	Jumlah
1.	X	13 Orang	19 Orang	32 orang

##### 2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi, Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang terpilih. (Suharsimi, Arikuto, 1993). Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah “*teknik purposive sampling*” yaitu pengambilan sampel atas pertimbangan peneliti. Berdasarkan nilai rata-rata kelas, sampel dalam penelitian ini adalah kelas X MAM Paraman Ampalu.

## E. Teknik Pengumpulan Data

### 1. Instrumen Angket

Angket (*Self-administered questionnaire*) merupakan bentuk penelitian berupa pengumpulan data dengan menyerahkan atau mengirimkan daftar pertanyaan untuk diisi sendiri oleh siswa sebagai responden. Responden adalah orang yang memberikan tanggapan atas jawaban dari pertanyaan yang diajukan. (Irwan Soeharto, metode penelitian sosial, 2004).

Instrumen yang berisi skala ini diisi oleh siswa dengan memilih salah satu tanggapan yang telah disediakan. Agar dalam memberikan jawaban sesuai dengan yang di rasakan, maka penelitian menyajikan pertanyaan yang bervariasi (ada yang positif ada yang negatif) dengan lima alternatif pilihan. Berikut pemberian skor di setiap jawaban yang disediakan:

**Tabel 3.3. Skor Jawaban.**

No	Indikator	Skor
1	Sangat Setuju	4
2	Setuju	3
3	Tidak Setuju	2
4	Sangat Tidak Setuju	1

*Sumber data: Ajat Rukajat, Pendekatan penelitian kuantitatif: Quantitative Research approach 2018*

### 2. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk memperkuat data observasi yang terjadi didalam kelas. Dokumentasi ini diambil pada saat penelitian melakukan proses pembelajaran.

### 3. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan data yang diharapkan. Dalam teknik pengumpulan data

pada kesempatan kali ini menggunakan beberapa tahap yang akan dilakukan.

a. Persiapan

1. Menganalisis Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam MAM Paraman Ampalu.
2. Menentukan materi pembelajaran yang dapat diintegrasikan dengan *Ice Breaking*.

b. Pelaksanaan

1. Memberikan *pretest* pada kelas control dan kelas eksperimen.
2. Memberikan perlakuan berupa pembelajaran sejarah kebudayaan Islam menggunakan *Ice Breaking* untuk kelompok eksperimen dan pembelajaran tanpa menggunakan *Ice Breaking* pada kelompok kontrol.
3. Pemberian *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

c. Tahap Pengolahan Data

Mengolah data hasil belajar siswa yang telah dikumpulkan.

## **F. Teknik Analisis Data**

Analisis Data adalah proses mengatur urutan data, mengorganisasikan kedalam suatu pola kategori dan satuan uraian dasar. Dalam teknik analisis data dilakukan beberapa pengujian dengan sebagai berikut:

## 1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan yaitu uji liliefors. Metode statistik, (Mei 2005).

Langkah-langkah yang ditempuh dalam penelitian ini adalah:

- a. Urutkan data sampel dari yang terkecil hingga yang terbesar.
- b. Menentukan nilai Z dari tiap-tiap data dengan rumus:  $Z = \frac{k-k}{SD}$
- c. Menentukan besar peluang untuk masing-masing nilai Z berdasarkan tabel Z disebut dengan  $F(Z) = 0,5 \pm Z$ .
- d. Menghitung frekuensi kumulatif dengan masing-masing nilai Z dan disebut dengan  $S(Z)$ .
- e. Tentukan nilai  $L_o$  dengan rumus  $L_o = F(Z) - S(Z)$ .
- f. Ambil nilai terbesar dari selisih tersebut sehingga diperoleh nilai  $L_o$
- g. Memberikan interpretasi  $L_o$  dengan membandingkan  $L_t$  ( nilai yang diambil dari tabel harga kritis dari uji lilifors) dengan aturan:
  1. Hipotesis :  $H_o =$  sampel berdistribusi normal.  $H_1 =$  sampel berdistribusi tidak normal.
  2. Jika  $L_o < L_t$  maka sampel berdistribusi normal, jika  $L_o > L_t$  maka sampel berdistribusi tidak normal.

## 2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah data sampel tersebut homogeny (sama) atau tidak. Pengujian homogenitas dalam penelitian ini adalah pengujian mengenai sama tidaknya variasi-variasi

dari dua buah distribusi. Uji homogenitas dilakukan setelah data persyaratan normalitas terpenuhi, yakni data dinyatakan berdistribusi normal. Ruseffendi, Statistik Dasar (Mei 1998).

Keterangan:

$S_1^2$  x= nilai standar deviasi *Pre-test* yang nilainya paling besar.

$S_2^2$  x= nilai standar deviasi *Post-test* yang nilainya paling besar. Tentukan

Kriteria Pengujian:

- a. Jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima, kedua kelompok berasal populasi yang homogen.
- b. Jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$ , maka  $H_1$  diterima, kedua kelompok dapat dikatakan berasal dari populasi yang tidak homogen.

Untuk taraf signifikan ( $\alpha$ ) = 0,05 dan derajat kebebasan pembilang  $dk=nb-1$  serta penyebut  $dk = nk-1$  dengan nb merupakan ukuran sampel yang variannya dan nk merupakan ukuran sampel.

Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan uji Fische.

Rumus yang digunakan pada uji homogenitas adalah:

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2} = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

### 3. Uji Hipotesis

Menganalisis data *pre-test* dan *Post-test* secara statistik untuk mengetahui apakah kenaikan hasil belajar sejarah kebudayaan Islam tersebut signifikan atau tidak, Ruseffendi (1998). Dalam hal ini digunakan uji-t karena data tersebut berdistribusi normal dengan taraf signifikansi  $\alpha =$

0,05 untuk itu menguji hipotesis dalam penelitian menggunakan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{X_1 - X_2}{s_{gab} \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \quad s_{gab} = \sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{(n_1 + n_2) - 2}}$$

$X_1$  = nilai rata-rata kelompok eksperimen.

$X_2$  = nilai rata-rata kelompok control.

$n_1$  = jumlah siswa kelas eksperimen.  $n_2$  = jumlah siswa kelas control.

$V_1$  = standar deviasi nilai *post-test* kelas eksperimen yang dikuadratkan

$V_2$  = standar deviasi nilai *post-test* kelas kontrol yang dikuadratkan.

Adapun kriteria  $t_{tabel}$  jika:

$t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak.  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Data Penelitian

Hasil penelitian di MAM Paraman Ampalu dengan penerapan *Ice Breaking* dapat membuktikan bahwa *Ice Breaking* dapat menambah semangat belajar untuk fokus terhadap materi pembelajaran sejarah kebudayaan Islam karena pada akhirnya mereka akan memvisualisasikan apa yang telah dipelajari dengan sebaik baiknya.

Oleh karena itu siswa lebih memperhatikan penjelasan secara mendalam agar dapat berperan aktif dalam memahami materi pembelajaran sejarah kebudayaan Islam. Siswa dapat belajar dengan rasa menyenangkan dan gembira, mereka tidak merasa tertekan dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan yang bersifat abstrak sehingga siswa mempelajari pelajaran dengan antusias dan penuh semangat.

Tahap pertama penerapan *Ice Breaking* pada pembelajaran sejarah kebudayaan Islam pada kelas eksperimen yaitu di kelas X MAM Paraman Ampalu. Pertemuan awal dilakukan dengan tahap perkenalan dan menyampaikan tujuan dan maksud dari peneliti, dan pada tahap awal ini juga dilakukan pemberian pertanyaan berupa angket sebagai *Pre-test* yang akan diisi oleh peserta didik, kemudian pada tahapan selanjutnya diberikan perlakuan berupa *Ice Beraking* dan di tahapan terakhir diberikan berupa angket dengan soal yang sama sebagai *Pos-test*.

Penggunaan model pembelajaran dengan menerapkan *Ice Breaking* ini mempunyai kelebihan dalam hal penguasaan konsep, karena dengan teknik ini siswa lebih tertarik perhatiannya pada pelajaran. Karena mereka belajar sambil bermain, maka mudah memahami, menghayati masalah-masalah yang di angkat. Siswa juga tidak pasif, tetapi aktif mengamati dan mengajukan saran dan kritik.

### 3. Data Awal Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Sebelum data sampai di kelas eksperimen, terlebih dahulu peneliti menguji validitas data tersebut di kelas X data yang di dapatkan seperti: Jumlah siswa di kelas X ada 20 siswa, peneliti menyebar instrumen dengan banyak soal 30 butir.

### 4. Data Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam

**Tabel 4.1**  
*Hasil Pretest dan Posttest*

No.	Nama	Eksperimen	Kontrol
		<i>Pre-test (X)</i>	<i>Post-test (Y)</i>
1	Responden 1	74	77
2	Responden 2	73	69
3	Responden 3	62	81
4	Responden 4	64	62
5	Responden 5	71	73
6	Responden 6	63	61
7	Responden 7	78	80
8	Responden 8	79	82
9	Responden 9	66	72
10	Responden 10	74	60

11	Responden 11	69	84
12	Responden 12	56	74
13	Responden 13	53	58
14	Responden 14	65	62
15	Responden 15	70	85
16	Responden 16	64	58
17	Responden 17	73	63
18	Responden 18	56	59
19	Responden 19	63	59
20	Responden 20	70	72

Berdasarkan hasil pembelajaran sejarah kebudayaan Islam, diperoleh skor maksimum adalah 79 dan skor minimum 53. Disamping itu diperoleh nilai mean (rata-rata) = 67,15 dan Standar Deviasi=7,22. Agar lebih jelasnya deskripsi data karakter dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

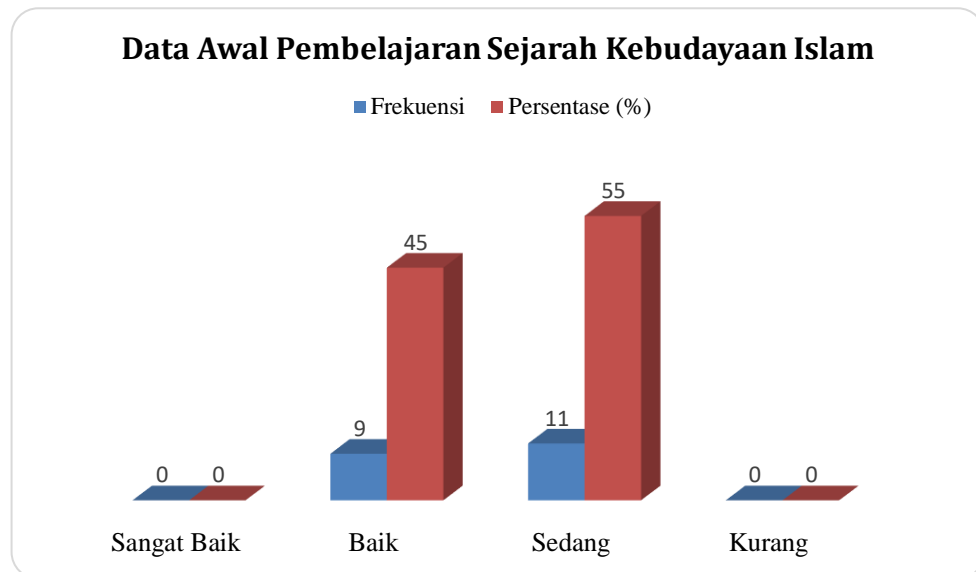
**Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Awal Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam**

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
90-100	Sangat Baik	0	0
70-80	Baik	9	45
50-60	Sedang	11	55
30-40	Kurang	0	0
Jumlah		20	100

Berdasarkan tabel di atas dari 20 orang sampel, tidak ada yang memiliki pembelajaran Sejarah kebudayaan Islam berkisar antara 90-100 dengan kategori sangat baik, 9 orang (45 %) memiliki pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berkisar antara 70-80 dengan kategori baik, 11 orang (55%) memiliki pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berkisar antara 50-60 dengan kategori sedang, tidak ada yang memiliki pembelajaran

sejarah kebudayaan Islam berkisar antara 30-40 dengan kategori kurang,

Apabila ditampilkan dalam bentuk histogram, maka data tes awal pembelajaran sejarah kebudayaan Islam dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



**Gambar 4.1. Histogram Data Awal Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam**

## 2. Data Akhir Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

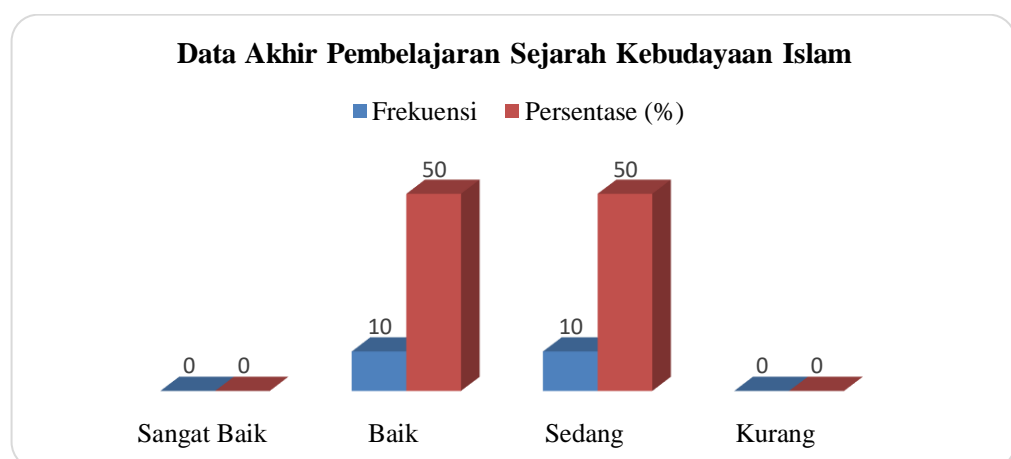
Berdasarkan hasil pembelajaran sejarah kebudayaan Islam maka diperoleh skor maksimum sebesar 85 dan skor minimum sebesar 58. Disamping itu diperoleh nilai mean (rata-rata) sebesar 69,55 dan Standar Deviasi sebesar 9,61. Agar lebih jelasnya deskripsi data dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Akhir  
Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam**

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
90-100	Sangat Baik	0	0
70-80	Baik	10	50
50-60	Sedang	10	50
30-40	Kurang	0	0
Jumlah		20	100

Berdasarkan tabel diatas dari 20 orang sampel, tidak ada yang memiliki pembelajaran sejarah kebudayaan Islam berkisar antara 90-100 dengan kategori sangat baik, 10 orang (50 %) memiliki pembelajaran sejarah kebudayaan Islam berkisar antara 70-80 dengan kategory baik , 10 orang (50%) memiliki pembelajaran sejarah kebudayaan Islam antara 50-60 dengan kategori sedang, tidak ada yang memiliki pembelajaran sejarah kebudayaan Islam berkisar antara 30-40 dengan kategori kurang,

Apabila ditampilkan dalam bentuk histogram, maka data tes akhir pembelajaran sejarah kebudayaan Islam dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



**Gambar 4. 2. Histogram Data Akhir Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam**

## B. Pengujian Persyaratan Analisis

Sebelum dilakukan uji hipotesis, maka dilakukan pengujian persyaratan analisis dengan uji normalitas. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Data tes akhir dianalisis dengan uji *Lilliefors*, dengan taraf signifikansi yang digunakan sebagai dasar menolak ataupun menerima keputusan normal atau tidaknya suatu distribusi data adalah  $\alpha = 0,05$ .

**Tabel 4.4**  
**Rangkuman Analisis Uji Normalitas**

No	Variabel	$L_{hitung}$	$L_{tabel}$	Keterangan
1.	Tes awal Pembelajaran Sejarah ( <i>pre test</i> )	0,172	0,190	Normal
2.	Tes akhir Pembelajaran Sejarah ( <i>post test</i> )	0,111	0,190	Normal

Berdasarkan tabel di atas, untuk kemampuan pembelajaran sejarah kebudayaan Islam (*pre-test*) pada taraf signifikansi 0,05 diperoleh  $L_{hitung} 0,172 < L_{tabel} 0,190$ , untuk kemampuan pembelajaran sejarah (*post-test*) pada taraf signifikansi 0,05 diperoleh  $L_{hitung} 0,111 < L_{tabel} 0,190$ , Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data dari setiap variabel berdistribusi normal.

### C. Pengujian Hipotesis

#### Terdapat Pengaruh *Ice Breaking* Pada Pelaksanaan Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAM PARAMAN Ampalu

Berdasarkan hasil tes awal (*pre test*) kemampuan pelaksanaan pembelajaran sejarah kebudayaan islam diperoleh diperoleh nilai rata-rata (*mean*) = 64,92 dan standar deviasi = 7,22 Selanjutnya, dari hasil tes akhir (*post test*) diperoleh nilai rata-rata (*mean*) = 67,2 dan standar deviasi = 9,61 Sementara untuk hasil hipotesis dapat diperhatikan pada tabel 4.6

**Tabel 4.6 Rangkuman Hasil Pengujian Hipotesis**

<b>Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam</b>	<b>Mean</b>	<b>t<sub>hitung</sub></b>	<b>t<sub>tabel</sub></b>	<b>A</b>	<b>Hasil uji</b>
Tes awal	67,15	4,38	2,093	0,05	Signifikan
Tes akhir	69,55				

Berdasarkan tabel di atas terjadi peningkatan rata-rata 67,15 pada *pre-test* menjadi 69,55 pada *post-test* sedangkan  $t_{hitung} = 4,38$  dengan taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  dan  $t_{tabel} = 2,093$  .Dengan demikian,  $t_{hitung} (4,38) > t_{tabel} (2,093)$ . Dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh *Ice Breaking* pada pelaksanaan pembelajaran sejarah kebudayaan Islam di MAM Paraman Ampalu.

#### **D. Pembahasan**

Pada kegiatan awal penelitian ini dilakukan penerapan *Pree-tests* yang mana peserta didik di beri pemahaman tentang *Ice Breaking* yang akan dilakukan pada mata pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, setelah di beri pemahaman maka di lanjutkan dengan pengisian angket awal yang disebut dengan *pos-test*, angket yang diberikan berupa pernyataan sebanyak 30 pertanyaan.

Selanjutnya *Pree-test* dilakukan pada tanggal 29 Juli 2024 pada peserta didik kelas X MAM Paraman Ampalu yang merupakan responden dalam penelitian yang berjumlah 20 peserta didik.

Penentuan pemberian perlakuan untuk aktifitas diskusi didasarkan pada beberapa penelitian-penelitian rujukan yang menunjukkan bahwa partisipasi belajar peserta didik akan meningkat apabila menggunakan pendekatan, metode, strategi maupun media pembelajaran yang baru. Salah satu penelitian yang sejalan dengan pernyataan tersebut yang dilakukan oleh Rosmani (2016) yang menyatakan bahwa partisipasi belajar siswa mengalami peningkatan saat menggunakan metode pembelajaran yang berbeda dari yang biasanya digunakan.

Setelah *pree-test* maka di lakukan penerapan berupa *Ice Breaking* namun sebelum di berikan *pos-test* maka di lakukan eksperimen, pada tahapan awal peneliti mengkondisikan kelas terlebih dahulu, selanjutnya kelas di mulai dengan salam selanjutnya peneliti menanyakan kabar dan mengecek kehadiran peserta didik. Setelah selesai peneliti meminta peserta

untuk dapat berdoa sebelum belajar. Kemudian untuk menanamkan sikap disiplin peneliti mengingatkan kembali peserta didik untuk selalu mengutamakan sikap disiplin dan memberikan motivasi untuk tercapainya cita-cita.

Kegiatan awal pembelajaran guru memberikan pengarahan mengenai topik pembelajaran yang akan di ajarkan mengenai Perkembangan Islam masa Khulafaurrasyidin setelah peserta didik mengetahui materi yang akan di pelajari hari itu, peserta didik di bentuk menjadi dua kelompok yang masing-masing membahas tentang materi Khulafaurrasyidin setelah itu baru di berikan penerapan berupa *Ice Breaking* dalam jenis cerita kemudian karena peserta didik merasa bosan maka di lakukan *Ice Breaking* berupa permainan (games), dan peserta yang tidak fokus maka di berikan *Ice Breaking* berupa yel-yel dan tepuk tangan untuk mengembalikan fokus saat proses pembelajaran.

Setelah diberikan perlakuan maka adapun kendala-kendala yang ditemukan peneliti selama penerapan *Ice Breaking* pada proses pembelajaran peserta didik masih banyak yang mengalami ketidak fokusan saat penerapan, karena hal ini baru di lakukan pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam peserta didik merasa terkejut, kedua saat proses pembelajaran masih ada anak yang ribut di kelas karena proses penguraian materi pembelajaran yang cukup panjang dari materi yang di sajikan maka dengan adanya penerapan berupa *Ice Breaking* ini peserta didik merasa

lebih baik dan kembali fokus untuk mendengarkan materi yang disampaikan.

Untuk melihat kemampuan akhir peserta didik setelah diberikan perlakuan berupa *Ice Breaking*. Maka tahap akhir diberikanlah *Pos-test* berupa angket yang sama pada *Pre-test*.

Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dengan menggunakan program pengolahan data SPSS versi 23. Maka hasil yang di dapatkan sebagai berikut : **“Terdapat Pengaruh *Ice Breaking* Pada Pelaksanaan Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAM PARAMAN Ampalu”**

Hasil penelitian membuktikan bahwa terdapat pengaruh *Ice Breaking* pada pelaksanaan sejarah kebudayaan Islam di MAM Paraman Ampalu. Sebelum diberikan perlakuan terhadap sampel terlebih dahulu dilakukan tes awal. Berdasarkan hasil tes tersebut ternyata diperoleh rata-rata pada saat *pre-test* yaitu sebesar 67,15, namun setelah diberikan perlakuan dengan *Ice Breaking* maka terjadi peningkatan dengan rata-rata menjadi 69,55. Dengan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa *Ice Breaking* berpengaruh terhadap pelaksanaan pembelajaran sejarah kebudayaan Islam di MAM Paraman Ampalu, hal ini diperkuat setelah dilakukan uji t, dimana diperoleh hasil  $t_{hitung}$  sebesar 4,38 yang lebih besar dari  $t_{tabel}$  dalam taraf  $\alpha = 0.05$  sebesar 2.093.

Dari hasil di atas maka terdapat evaluasi untuk di jadikan sebagai perbaikan-perbaikan penelitian ini kedepannya bagi peneliti yang lain.

Adapun evaluasi yang di berikan dalam penelitian ini tidak semua materi yang di sajikan pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang dapat digunakan dengan *Ice Breaking* karena materi kadang terkesan lebih ke arah motivasi dan ibrah atas kejadian-kejadian masa lampau yang hanya dapat untuk di jadikan sebagai pengetahuan dan pemahaman tentang kondisi yang terjadi di masa lampau, akan tetapi *Ice Breaking* sebagian bisa di jadikan alternatif untuk menambah fokus peserta didik di awal pembelajaran, di saat pembelajaran maupun di akhir pembelajaran, karena *Ice Breaking* ini bersifat untuk menambah semangat dan meningkatkan fokus saat proses pembelajaran.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Setelah melakukan penelitian tentang penerapan *Ice Breaking* pada pelaksanaan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAM Paraman Ampalu maka peneliti dapat menyimpulkan hasil penelitian ini sebagai berikut :

1. Gambaran Pemahaman Peserta Didik Sebelum Penerapan *Ice Breaking* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas X di MAM Paraman Ampalu menunjukkan pada kategori baik dengan persentase awal 45% dan 55% pada kategori sedang, di *Pree-test* atau tes awal. Jadi dapat disimpulkan bahwa pemahaman peserta didik sebelum dilakukan perlakuan tergolong cukup baik.
2. Gambaran Pemahaman Peserta Didik Setelah Penerapan *Ice Breaking* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAM Paraman Ampalu menunjukkan pada kategori Baik dengan persentase 50% dan 50% pada kategori sedang, di *Pos-test* atau di tes akhir. Jadi dapat disimpulkan bahwa pemahaman peserta didik setelah dilakukan perlakuan tergolong meningkat dari yang awalnya 45% pada kategori baik menjadi 50% membuktikan bahwa terdapat peningkatan sebanyak 5% setelah dilakukan penerapan.
3. Dengan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa *Ice Breaking* berpengaruh terhadap pelaksanaan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAM Paraman Ampalu, hal ini di perkuat setelah di lakukan uji *t*, dimana di peroleh hasil  $t_{hitung}$  sebesar 4,38 yang lebih besar dari  $t_{tabel}$  dalam taraf signipikan  $\alpha = 0,05$  sebesar 2.093. Hasil yang di peroleh berdasarkan metode dan sistem, yang di maksud dengan metode adalah cara atau teknik yang di gunakan untuk

menjalankan sistem yang ada sedangkan sistem adalah aturan yang harus di ikuti sebelum masuk kepada metode.

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang telah di kemukaan di atas, maka dapat di sampaikan saran dari penulis, dengan adanya saran ini bisa menambah semangat untuk tetap terus menggali pengetahuan lebih agar kedepannya pendidikan dan pengetahuan bisa lebih diperhatikan pihak-pihan yang berperan seperti:

### 1. Bagi Dunia Pendidikan

Penelitian ini diharapkan menumbuhkan kreativitas dan profesionalisme dan menumbuhkan budaya sosial dilingkungan sekolah untuk proaktif dalam melakukan perbaikan mutu pendidikan dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam secara khususnya.

### 2. Bagi Guru

Dengan adanya penelitian ini diharapkan bagi semua guru agar tidak monoton dalam penggunaan model dalam pembelajaran, perlu wawasan dan pemahaman terbaru untuk mengatasi kejenuhan di dalam kelas, sehingga siswa lebih bersemangat dan gembira dalam proses pembelajaran.

### 3. Bagi Siswa

Bagi siswa, diperlukan ide dari murid-murid untuk lebih mengembangkan *Ice Breaking* dalam proses pembelajaran, dan agar dapat merasakan pembelajaran sejarah kebudayaan Islam lebih menarik dan tidak terkesan membosankan dan agar tidak terkesan seperti mendengarkan ceramah karena pembelajarannya kebanyakan mengandung cerita-cerita.

#### 4. Bagi Peneliti

Selesainya penelitian bukan berarti selesai juga terhadap kreativitas sebagai peneliti, penelitian ini dan hasil yang telah di tuliskan merupakan awal mula seorang guru memulai kreativitasnya dan mudah-mudahan kedepan dapat lebih baik lagi dari hari ini.

#### 5. Bagi Peneliti lain

Penelitian yang peneliti lakukan masih banyak kekurangannya dan masih jauh dari kata sempurna, maka bagi peneliti lain alangkah baiknya mengembangkan kreatifitasnya agar lebih baik lagi kedepannya dan agar lebih menarik untuk diteliti.



## Lampiran 2

### IDENTITAS SISWA

**Nama:**

**Kelas:**

**Jenis kelamin:**

### PETUNJUK:

1. Saudara dipersilahkan menjawab setiap pertanyaan dibawah ini dengan cara memilih salah satu jawaban yang anda anggap paling tepat dengan memberikan tanda silang (X).
2. Kesungguhan dan kejujuran anda dalam menjawab sangat kami harapkan.
3. Atas bantuan anda kami sampaikan terimakasih.

### Pertanyaan:

#### **A. Perhatian (*Attention*) Sebagai pertanyaan sebelum penerapan *Ice breaking* kepada siswa.**

1. Apakah *Ice breaking* dapat menambah semangat belajar anda sebelum pembelajaran dimulai ?
  - A. Sangat Menambah
  - B. Menambah
  - C. Kadang-kadang
  - D. Tidak Menambah
2. Apakah *Ice breaking* mempermudah anda dalam menerima pembelajaran ?
  - A. Sangat Mempermudah
  - B. Mempermudah
  - C. Kadang-kadang
  - D. Tidak Mempermudah
3. Apakah *Ice breaking* menciptakan semangat positif terhadap pembelajaran ?
  - A. Sangat Semangat
  - B. Semangat
  - C. Kadang-kadang
  - D. Tidak Semangat

4. Apakah *Ice breaking* membantu anda dalam memahami pelajaran ?
  - A. Sangat Membantu
  - B. Membantu
  - C. Kadang-kadang
  - D. Tidak Membantu
  
5. Apakah guru anda pernah mengulang penjelasan ketika anda kurang paham terhadap pelajaran ?
  - A. Sangat Pernah
  - B. Pernah
  - C. Kadang-kadang
  - D. Tidak Pernah
  
6. Apakah *Ice breaking* membantu anda fokus pada pelajaran ?
  - A. Sangat Fokus
  - B. Fokus
  - C. Kadang-kadang
  - D. Tidak Fokus
  
7. Apakah *Ice breaking* membuat anda merasa bosan dalam menerima materi pembelajaran yang akan di ajarkan?
  - A. Sangat Bosan
  - B. Bosan
  - C. Kadang-kadang
  - D. Tidak Bosan
  
8. Apakah *Ice breaking* merusak fokus anda dalam menerima materi dalam pembelajaran SKI ?
  - A. Sangat Merusak
  - B. Merusak
  - C. Kadang-kadang
  - D. Tidak Merusak
  
9. Apakah *Ice breaking* dalam bentuk permainan,(Games), yel-yel, jenis humor, dan tepuk tangan pernah digunakan dalam pembelajaran SKI ?
  - A. Sangat Pernah
  - B. Pernah
  - C. Kadang-kadang
  - D. Tidak Pernah
  
10. Apakah *Ice breaking* dalam bentuk permainan (*Games*), yel-yel, jenis humor dan tepuk tangan menambah pekerjaan anda dalam pembelajaran SKI ?
  - A. Sangat Menambah
  - B. Menambah
  - C. Kadang-kadang
  - D. Tidak Menambah

**B. Kepuasan (*Satisfaction*) Terhadap Hasil Penerapan *Ice breaking*.**

11. Apakah kamu merasa senang setelah *ice breaking* ?
  - A. Sangat Senang
  - B. Senang
  - C. Kadang-kadang
  - D. Tidak Senang
  
12. Apakah kamu pernah memperagakan *Ice breaking* di depan kelas setelah di contohkan ?
  - A. Sangat Pernah
  - B. Pernah
  - C. Kadang-kadang
  - D. Tidak pernah
  
13. Apakah kamu merasa cemas setelah penerapan *Ice breaking* ?
  - A. Sangat Cemas
  - B. Cemas
  - C. Kadang-kadang
  - D. Tidak Cemas
  
14. Apakah *Ice breaking* mempengaruhi hasil belajar anda ?
  - A. Sangat Mempengaruhi
  - B. Mempengaruhi
  - C. Kadang-kadang
  - D. Tidak Mempengaruhi
  
15. Apakah pembelajaran yang diberikan didapat setelah penerapan *Ice breaking*?
  - A. Sangat Dapat
  - B. Dapat
  - C. Kadang-kadang
  - D. Tidak Dapat
  
16. Apakah nilai yang diberikan kepada anda sudah sesuai dengan proses belajar anda ?
  - A. Sangat sesuai
  - B. Sesuai
  - C. Kurang Sesuai
  - D. Tidak sesuai
  
17. Apakah nilai yang bagus dapat merusak semangat belajar anda ?
  - A. Sangat Merusak
  - B. Merusak
  - C. Kadang-kadang
  - D. Tidak Merusak

18. Apakah nilai yang jelek membuat anda bersemangat untuk belajar ?
- A. Sangat Bersemangat
  - B. Bersemangat
  - C. Kadang-kadang
  - D. Tidak Bersemangat
19. Apakah setelah *Ice breaking* membuat anda tidak ingat dengan materi pembelajaran ?
- A. Sangat ingat
  - B. Ingat
  - C. Kadang-kadang
  - D. Tidak Ingat
20. Apakah nilai pembelajaran SKI anda bertambah buruk setelah memperagakan macam-macam *Ice breaking* ?
- A. Iya
  - B. Tidak
  - C. Kadang-kadang
  - D. Tidak pernah

**C . Kefektifan penerapan *Ice Breaking* pada pembelajaran SKI.**

21. Apakah *Ice breaking* menurut anda cocok pada pembelajaran SKI ?
- A. Sangat Cocok
  - B. Cocok
  - C. Kurang Cocok
  - D. Tidak Cocok
22. Apakah anda sudah pernah melaksanakan *Ice breaking* pada pembelajaran SKI ?
- A. Sangat pernah
  - B. Pernah
  - C. Kadang-kadang
  - D. Tidak pernah
23. Apakah anda suka *Ice breaking* digunakan pada pembelajaran SKI ?
- A. Sangat suka
  - B. Suka
  - C. Kurang Suka
  - D. Tidak suka
24. Apakah efektif *Ice breaking* digunakan dalam pembelajaran SKI ?
- A. Sangat Efektif
  - B. Efektif
  - C. Kurang Efektif
  - D. Tidak Efektif

25. Apakah *Ice breaking* mempengaruhi nilai SKI anda?
- A. Sangat Berpengaruh
  - B. Berpengaruh
  - C. Kurang Berpengaruh
  - D. Tidak Berpengaruh
26. Apa *Ice breaking* yel-yel pernah anda gunakan pada pembelajaran SKI ?
- A. Sangat Pernah
  - B. Pernah
  - C. Kadang-kadang
  - D. Tidak Pernah
27. Apakah *Ice breaking* tepuk tangan pernah anda gunakan pada pembelajaran SKI ?
- A. Sangat Pernah
  - B. Pernah
  - C. Kadang-kadang
  - D. Tidak Pernah
28. Apakah *Ice breakig* jenis humor (cerita), dan permainan (Games), pernah anda gunakan pada pembelajaran SKI ?
- A. Sangat Pernah
  - B. Pernah
  - C. Kadang-kadang
  - D. Tidak pernah
29. Apakah *Ice breaking* permainan (Games), Yel-yel, jenis humor (cerita), tepuk tangan, Tidak membantu pada pembelajaran SKI ?
- A. Sangat membantu
  - B. Membantu
  - C. Kadang-kadang
  - D. Tidak membantu
30. Apakah macam-macam *Ice breaking* merusak semangat dan fokus anda setelah digunakan dalam pembelajaran SKI ?
- A. Sangat merusak
  - B. merusak
  - C. Kadang-kadang
  - D. Tidak merusak

### Lampiran 3

#### DOKUMENTASI 1



Gambar, 4.3 Pemberian Angket Sebelum Perlakuan *Pre-test*.

## DOKUMENTASI II



Gambar 4.4 Saat Diberikan Perlakuan Berupa *Ice Breaking*.

### DOKUMENTASI III



Gambar 4.5 Pemberian Angket Trakhir Setelah Perlakuan (*Pos-test*).

## DAFTAR PUSTAKA

- Achma d Fanani. (2019). *Ice Breaking dalam Proses Belajar Mengajar*. Surabaya: Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.
- Abdussamad, Zuchri. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. Makassar: CV. Syakir Media Press.
- Aditya, Gagan., dan Usman Aripin. (2019). Penerapan Ice Breaking Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri Siswa VIII B SMP Bina Harapan Bangsa. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 2 (1), 18.
- Agustina Ambarwati, Nunung. (2022). Kejenuhan Belajar dan Cara Mengatasinya. *Jurnal Psikologi Pendidikan Islam*, 6 (1), 12.
- Ahmadi, A., dan Prasetya. (2019). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Albi., dan Johan. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: Jejak Publisher.
- Arikunto, Suharismi. (2019). *Prosedur Penelitian Suatu PendekatanPraktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fanani, Achmad. (2020). Ice Breaking Dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Unipa Surabaya*. 6 (11), 67-69.
- Firdaus, Erwin., dan Sri Nuryanti. (2022). *151 + Ice Breaking Praktis Menjadikan Suasana Pelatihan /Pembelajaran Lebih Bersemangat*. Jakarta: Guepedia.
- H. Idris, Meity. (2019). *Strategi Pembelajaran Yang Menyenangkan*. Jakarta: PT. Luxima Metro Media.
- Fanani, Achmad. (2022). Ice Breaking Dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Unipa Surabaya*. 6 (11), 67-69.
- Febriandari, Efi Ika. (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.
- Kurniasih, A. N., and D. H. Alarifin. 2015. “Penerapan Ice Breaking (Penyegar Pembelajaran) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Siswa Kelas VIII A MTs An-Nur Pelopor Bandarjaya Tahun Pelajaran 2013 ”

- Faijin, F., Nurmaya, A., & Muhamadiah, M. (2021). Efektivitas Penerapan Ice Breaking Untuk Mengatasi Kejenuhan Mahasiswa Dalam Pembelajaran Bk Kelompok. *Guiding World : Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 4(1), 1–10.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Serta R&D*. In Alfabeta, CV (Issue April).
- Sunarto. (2019). *Ice Breaker dalam Pembelajaran Aktif*. Yuma Pustaka.
- M. Said, 80+ Ice Breaker Games-Kumpulan Permainan Penggugah Semangat, (Yogyakarta: Andi Offset, 2010), hlm. 5
- Sunarto, Ice Breaker dalam Pembelajaran Aktif, (Surakarta: Yuman Pressindo, 2012) 1
- Suryadi, Iswanti, Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Di Smk Negeri 1 Lais Kecamatan Lais Kabupaten Musi Banyuasin (Mahasiswa Prodi IPI Pascasarjana IAIN Raden Fatah Palembang, Tahun 2019),
- Rusman, Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan (Jakarta: Kencana, 2019).
- Undang-undang sisdiknas nomor 20 tahun 2023 pasal 3, Tentang tujuan pendidikan nasional.
- Wahid. (2019). Tentang tujuan umum pendidikan agama.
- Dewi Priyandini, Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smp Islamiyah Sawangan Depok (Jurusan Pendidikan Agama Islam Univ. Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, (2019)
- Haryanto, Evaluasi Pembelajaran, (2020). Mularsih & Karwano. (2019). Evaluasi. *Journal of social Empowerment* dari Aprilia, Fika Widayana, dkk. Penerapan *Ice Breaking* untuk peserta didik kelas IV SD Negeri Prikuk Sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar (2020).
- Noer Haryati. (2020) “ Pengaruh *Ice Breaking* terhadap motivasi diri siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan agama Islam kelas VII SMP N Surakarta.
- Basrowi dan Suwandi. 2019. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rineka Cipta

## Biodata Penulis



### 1 Penulis

Nama : Andi Putra  
Tempat/Tanggal Lahir : Bangkinang, 11 September 2001  
NIM : 20030007  
Jurusan/Prodi : Pendidikan Agama Islam  
Fakultas : Agama Islam  
Universitas : Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat  
Alamat : Paraman Ampalu Kec. Gunung Tuleh  
Kab. Pasaman Barat  
Anak ke : 4 dari 6 bersaudara

### 2 Orang Tua

Ayah : Sarman  
Pekerjaan : Wiraswasta  
Ibu : Mekes  
Pekerjaan : Mengurus Rumah Tangga

### 3 Jenjang Pendidikan

- a. SD Negeri 06 Gunung Tuleh
- b. MTs M Paraman Ampalu
- c. MAM Paraman Ampalu
- d. Univeristas Muhammadiyah Sumatera Barat