

PENGARUH *ICE BREAKING* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS V SD NEGERI 91 PALEMBANG

Putri Anjani¹, Kiki Aryaningrum², Ida Suryani³

Prodi PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Palembang

Surel: putrianjani23122017@gmail.com

Abstract: *The Influence Of Ice Breaking On Students' Learning Motivation In Learning IPS Class V Sd Negeri 91 Palembang.* This study aims to determine the effect of ice breaking on student motivation in social studies learning for class V SD Negeri 91 Palembang. This experimental method uses a pre experimental design with a one-group pretest-posttest design. The population in this study were students of class V A, B, and C, totaling 69 students at SD Negeri 91 Palembang. The sample used in this study was class V B, totaling 24 students. The sampling technique was carried out by purposive sampling. Data collection techniques using observation, questionnaires and documentation. The analytical technique used in this research is t-test. Based on the results of the t-test analysis shows the value of $t_{count} = 12,760$ more than $t_{table(0,05)(dk=n-1)} = 2,068$ so H_0 is rejected. Likewise with the value of sig. of $0,000 < 0,05$. Thus there is the effect of Ice Breaking on Students' Learning Motivation in Social Studies Learning Class V SD Negeri 91 Palembang.

Keywords: *Ice Breaking, Student Learning Motivation*

Abstrak: *Pengaruh Ice Breaking Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas V Sd Negeri 91 Palembang.* Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh *Ice Breaking* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas V SD Negeri 91 Palembang. Metode eksperimen ini menggunakan *pre experimental design* dengan desain penelitian *one-group pretest-posttest design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas V A, B, dan C yang berjumlah 69 siswa di SD Negeri 91 Palembang. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini kelas V B yang berjumlah 24 siswa. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan cara *sampling purposive*. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, angket dan dokumentasi. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji-t. Berdasarkan hasil analisis uji-t menunjukkan nilai $t_{hitung} = 12,760$ lebih dari $t_{tabel(0,05)(dk=n-1)} = 2,068$ sehingga H_0 ditolak. Begitu juga dengan nilai sig. sebesar $0,000 < 0,05$. Dengan demikian terdapat Pengaruh *Ice Breaking* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas V SD Negeri 91 Palembang.

Kata Kunci: *Ice Breaking, Motivasi Belajar Siswa*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan ujung tombak keberhasilan suatu bangsa. Pendidikan memberikan kontribusi yang sangat besar terhadap kemajuan bangsa. Pendidikan diperoleh dilingkungan keluarga, masyarakat dan disekolah. Di dalam (UU RI No. 20 Tahun 2003 pasal 1) tentang “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana

belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan di sekolah dasar merupakan jenjang yang harus ditempuh karena pemahaman konsep yang tertanam di sekolah dasar akan berpengaruh kepada jenjang selanjutnya. Peserta didik dapat memperoleh ilmu pengetahuan di lingkungan sekolah dengan mengikuti proses pembelajaran. Pelaksanaan pendidikan erat kaitannya dengan belajar. Menurut Susanto (Solihati, dkk, 2018, hal. 29) belajar merupakan suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadi perubahan perilaku yang baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak. Dalam kurikulum pendidikan dasar khususnya Sekolah Dasar memuat berbagai mata pelajaran yang salah satunya adalah mata pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial).

Hal tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran IPS, tujuan pembelajaran IPS yaitu mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, serta terampil dalam mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat (Susanto, 2019, hal. 156). Pada kenyataannya, dalam proses pembelajaran IPS masih sebatas transfer ilmu dari guru, mata pelajaran IPS dipandang sebagai mata pelajaran berbasis *textbook* yang dalam pengimplementasiannya siswa sering kali ditugaskan untuk membaca materi yang ada pada buku pelajaran.

Pelajaran IPS dianggap sebagai pelajaran yang membosankan dan kurang diminati siswa karena sebagian besar materi dalam pelajaran IPS adalah materi

hafalan. Pengajaran IPS di sekolah cenderung menitikberatkan pada penguasaan hafalan, proses pembelajaran yang masih terpusat pada guru dan kurangnya pemanfaatan sumber belajar yang ada, sehingga situasi pembelajaran membosankan peserta didik. Dalam pembelajaran di sekolah, banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran diantaranya: guru, siswa, kurikulum, lingkungan belajar dan sebagainya. Belajar merupakan suatu yang kompleks dipandang dari dua subjek, yaitu dari siswanya sendiri dan guru Feriady dalam jurnal (Solihati, dkk, 2018, hal. 30).

Berdasarkan observasi awal pada Kamis, 13 Januari 2022 kepada wali kelas V B Ibu Indrawati, S.Pd SD Negeri 91 Palembang, diketahui bahwa terdapat beberapa kendala yang dapat menghambat berjalannya proses pembelajaran. Permasalahan rendahnya motivasi belajar tersebut terdapat dua kendala yaitu pada guru dan siswa. Di mana guru dalam proses pembelajaran pendidik masih menggunakan pembelajaran yang konvensional, seperti penggunaan metode, model dan media pembelajaran sehingga saat proses pembelajaran siswa cenderung pasif. Karena metode yang sering digunakan oleh guru yaitu metode ceramah, diskusi kelompok dan tanya jawab, sehingga menyebabkan siswa kurang fokus pada saat proses pembelajaran. Tetapi, metode ceramah, diskusi kelompok dan tanya jawab ini juga harus diterapkan di Sekolah Dasar, karena ini merupakan salah satu cara seorang guru untuk mendidik anak Sekolah Dasar. Tetapi juga seorang guru harus bisa mengkombinasikan metode konvensional dengan metode yang menarik siswa dan tidak akan membosankan siswa pada saat proses pembelajaran. Sedangkan model dan media sangat jarang digunakan oleh

guru, beberapa faktor yang menghambat media pembelajaran jarang digunakan yaitu fasilitas sekolah yang kurang memadai, faktor ekonomi dan juga faktor usia. Media sangat rumit dibuat oleh guru apa lagi guru yang sudah senior sehingga akan menyebabkan mereka kesusahan.

Pada siswa terdapat beberapa kendala dalam meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya kelas V, kendala tersebut antara lain adalah kurangnya motivasi siswa untuk belajar IPS, siswa cepat lupa dengan materi yang telah diajarkan serta seringnya IPS dianggap oleh siswa sebagai mata pelajaran yang sulit untuk dipahami konsep-konsepnya, kurangnya keaktifan siswa dalam kelas pada saat pembelajaran, dan pengaruh lingkungan tempat tinggal. Oleh karena itu, pembelajaran membuat siswa pandangannya tidak terfokus, mencoret-coret kertas, dan mengobrol dengan temannya. Pada saat guru memberikan pertanyaan hanya beberapa siswa yang berusaha untuk menjawab. Siswa juga kurang memiliki rasa percaya diri dan keberanian untuk menjawab pertanyaan karena merasa takut jawabannya salah. Siswa juga kurang memiliki motivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Tema 8 (Lingkungan Sahabat Kita), subtema 3 (Usaha Pelestarian Lingkungan) dan pembelajaran 4 salah satu materi yang akan peneliti ajarkan di kelas V B.

Sebagai langkah untuk mencapai suatu tujuan seseorang pastinya membutuhkan dorongan atau biasanya disebut dengan motivasi. Dengan adanya motivasi segala sesuatu akan jauh lebih mudah untuk dilakukan, begitu juga dengan seorang siswa. Menurut (Susanto, 2019, hal. 67) motivasi adalah suatu daya pendorong atau penggerak yang ada dalam diri seseorang untuk melakukan sesuatu aktivitas dalam rangka mencapai

tujuan tertentu. Motivasi ada dua jenis, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik yaitu jenis motivasi yang timbul dari dalam diri individu atas dasar kemauan sendiri tanpa ada paksaan atau dorongan orang lain, sedangkan motivasi ekstrinsik yaitu jenis motivasi yang timbul sebagai akibat pengaruh dari luar individu atau paksaan dari orang lain sehingga dengan keadaan demikian siswa mau melakukan sesuatu dalam belajar.

Ice Breaking adalah permainan atau kegiatan yang berfungsi untuk mengubah suasana kebekuan dalam kelompok Said dalam jurnal (Adnan, dkk, 2020, hal. 800). *Ice Breaking* merupakan permainan atau kegiatan yang sederhana, ringan dan ringkas yang berfungsi untuk mengubah suasana kekakuan, rasa bosan atau mengantuk dalam pembelajaran. Sehingga membangun suasana belajar yang menyenangkan, serius, tapi santai.

Peranan *Ice Breaking* dalam pembelajaran sangatlah bermanfaat untuk meningkatkan motivasi belajar bagi siswa. Dalam melakukan *ice breaking*, guru memerlukan panduan-panduan atau cara untuk menjalankannya agar *ice breaking* berjalan optimal yang hasilnya juga akan dirasakan oleh guru dan siswa. Salah satunya dengan cara mengingat panduan atau cara yang sudah disiapkan terlebih dahulu, agar tidak lupa dan tersalurkan kepada tujuannya.

Dari paparan diatas dibutuhkan upaya untuk meningkatkan siswa agar mudah memahami materi dan kecepatan berpikir siswa sehingga motivasi belajar siswa maksimal maka dibutuhkan sebuah upaya, salah satunya melalui metode pembelajaran. Metode pembelajaran yang menarik yaitu dengan metode pembelajaran *Ice Breaking*.

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu Apakah *Ice Breaking*

Berpengaruh Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas V SD Negeri 91 Palembang?

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 91 Palembang, beralamat di Jalan Telaga Swidak 14 Ulu, Kec. Seberang Ulu II, Palembang Sumatera Selatan, 30264.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah Kuantitatif *Pre-Eksperimen (Pre-Experimental Designs)*. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*. Desain ini adalah desain eksperimen yang menggunakan satu kelompok sampel serta melakukan dua kali pengukuran yaitu sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) diberikan perlakuan pada sampel.

Desain *One-Group Pretest-Posttest Design* adalah sebagai berikut:

O_1	X	O_2
<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>

Gambar. Pola *One-Group Pretest-Posttest Design*

Keterangan :

X : Perlakuan (Penerapan *Ice Breaking Games*)

O_1 : Tes awal (*Pretest*) sebelum pembelajaran

O_2 : Tes akhir (*Posttest*) setelah pembelajaran.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 91 Palembang yang berjumlah 69 siswa terdiri dari tiga kelas yaitu kelas V A, V B dan V C.

No	Kelas	Jumlah		Jumlah
		Laki-	Perempuan	
		Laki		
1.	V A	11	13	23
2.	V B	13	11	24
3.	V C	10	12	22
				69

(Sumber: Tata Usaha SDN 91 Palembang)

Teknik sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *purposive sampling*. *Purposive Sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2019, hal. 153). Sampel dalam penelitian akan menggunakan siswa kelas V SD Negeri 91 Palembang terdiri dari satu kelas yaitu kelas V B dengan jumlah siswa keseluruhan untuk dijadikan sampel sebanyak 24 siswa.

No	Kelas	Jumlah		Jumlah
		Laki-	Perempuan	
		Laki		
1.	V B	13	11	24
		Jumlah		24

(Sumber: Tata Usaha SDN 91 Palembang)

Dalam Penelitian ini menggunakan variabel bebas *Ice Breaking*, sedangkan variabel terikat Motivasi Belajar Siswa. Teknik pengumpulan data adalah angket dan dokumentasi. Angket digunakan untuk mengukur motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS dengan mengisi kuesioner (angket) berupa pertanyaan atau pernyataan. Uji instrumen yang digunakan yaitu validitas, reliabilitas.

Dokumentasi digunakan untuk laporan kegiatan seperti, foto kegiatan, daftar nama siswa dan perangkat pembelajaran seperti silabus, RPP dan foto-foto kegiatan hasil pelaksanaan penelitian yang bertujuan untuk memperkuat instrumen kualitas pembelajaran siswa pada mata pelajaran IPS. Dokumentasi ini dilakukan untuk merekam/mengambil gambar dalam keadaan siswa pada saat pembelajaran, proses pembelajaran yang berlangsung dan kondisi lingkungan sekolah yang akan digunakan dalam pengumpulan data.

Adapun menentukan instrumen dengan tahap-tahap yang hendak

dilakukan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Tahapan Persiapan

Pada tahap ini dilakukan beberapa kegiatan, yaitu: menentukan sekolah yang direncanakan, menetapkan alokasi waktu penelitian berdasarkan materi yang akan diteliti, membuat kisi-kisi angket, membuat pernyataan angket sesuai dengan kisi-kisi yang telah disiapkan.

2. Tahap Pelaksanaan

Setelah persiapan dilakukan dengan memberikan peragkay uji coba instrumen kepada siswa.

3. Tahap Analisis

Pada tahap ini setelah melaksanakan uji coba, maka diadakan analisis uji coba yang meliputi uji validitas dan reliabilitas. Instrumen penelitian ini berupa nagket yang akan digunakan untuk *pretest* dan *posttest*. Hipotesis yang akan diuji:

H_o diterima, jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$: Tidak ada pengaruh *ice breaking* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas V SD Negeri 91 Palembang.

H_a diterima, jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$: Ada pengaruh *ice breaking* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas V SD Negeri 91 Palembang.

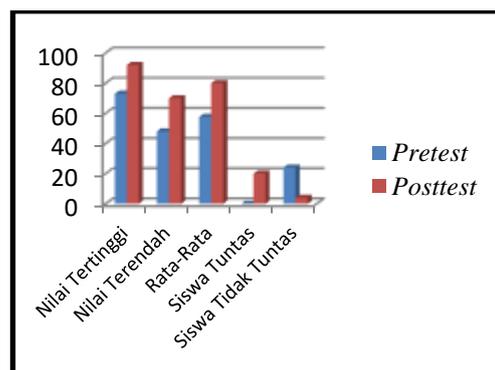
PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan metode *pre-eksperimental design One Group Pretest-Posttest* yang terdiri dari data kuantitatif. Dalam *design* ini terdapat *pretest* yang dilakukan sebelum perlakuan untuk mengetahui keadaan awal dan *posttest* untuk mengetahui motivasi belajar setelah diberi perlakuan. Jumlah instrumen angket yang digunakan dalam *pretest-posttest* sebanyak 20 butir angket berupa pertanyaan dan pernyataan.

Berdasarkan tabel, nilai tertinggi *pretest* adalah 73 dan nilai terendah adalah 48. Rata-rata nilai yang diperoleh dari

pretest adalah 57,59. Sebanyak 24 siswa yang dinyatakan tidak tuntas (belum memenuhi KKM 75). Sedangkan nilai tertinggi *posttest* adalah 92 dan nilai terendah adalah 70. Rata-rata nilai yang diperoleh dari *posttest* adalah 80,04. Sebanyak 4 siswa dinyatakan tidak tuntas (belum memenuhi KKM 75) dan 20 siswa dinyatakan tuntas (memenuhi KKM 75). Dilihat dari perbedaan nilai *pretest* dan *posttest* maka diketahui bahwa motivasi belajar siswa mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan dengan penerapan *Ice Breaking Games*. Nilai *pretest* dan *posttest* siswa kelas V disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut.

Diagram. Hasil Pretest dan Posttest



Berdasarkan diagram menunjukkan bahwa terdapat peningkatan antara *pretest* yang sebelum diberikan perlakuan dengan nilai *posttest* yang setelah diberikan perlakuan dengan penerapan *ice breaking games*.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 91 Palembang. Tepatnya di kelas V B dengan jumlah 24 siswa.

Keterangan	Pretest	Posttest
Nilai tertinggi	73	92
Nilai terendah	48	70
Rata-Rata	57,58	80,04
Siswa Tuntas	0	20
Siswa Tidak Tuntas	24	4

(Sumber: Data diolah oleh peneliti)

Berdasarkan perhitungan analisis statistik, maka di dalam pembahasan ini akan dijelaskan mengenai hasil dari analisis data yaitu data yang digunakan adalah dalam bentuk *pretest* dan *posttest*. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian *pre-experimental design* dengan jenis *one group pretest-posttest design*.

Sebelum melakukan penelitian, peneliti telah membuat proposal dan instrumen berupa angket dari mata pelajaran IPS materi Tema 8 (Lingkungan Sahabat Kita), Subtema 3 (Usaha Pelestarian Lingkungan) sebanyak 25 butir angket berbentuk pertanyaan beserta kisi-kisinya. Kemudian 25 angket tersebut di uji cobakan pada siswa kelas V SD Negeri 91 Palembang yang jumlah siswanya sebanyak 26 siswa. Setelah itu, peneliti mengadakan analisis uji instrumen angket tersebut. Hasil analisis uji coba angket meliputi validitas, reliabilitas terdapat 20 soal valid dan 5 soal tidak valid, soal yang valid akan dijadikan untuk dilakukan penelitian.

Pada tahap pertama penelitian, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas awal dengan menggunakan *pretest*. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui subjek penelitian berdistribusi normal atau tidak normal. Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan diperoleh kesimpulan bahwa nilai *pretest* kelas V SD Negeri 91 Palembang berdistribusi normal karena hasil perhitungan diperoleh nilai *pretest* siswa memiliki signifikan atau Sig. (2-tailed) sebesar 0,112. $pretest\ p > \alpha$ atau $0,112 > 0,05$ maka H_0 diterima. Hasil uji normalitas menunjukkan bahawa data

pretest siswa berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Setelah diberikan *pretest*, siswa kelas V B diberikan perlakuan (*posttest*), penelitian ini menerapkan *ice breaking games*. Siswa diberikan *posttest* untuk mengetahui motivasi belajar setelah diberikan perlakuan. Data yang diperoleh pada uji normalitas, *posttest* siswa memiliki signifikan atau Sig. (2-tailed) sebesar 0,200. nilai *posttest* $p > \alpha$ atau $0,200 > 0,05$ maka H_0 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data nilai *pretest* dan *posttest* dikelas eksperimen berdistribusi normal karena nilai *pretest* $p > \alpha$ atau $0,112 > 0,05$ dan nilai *posttest* $p > \alpha$ atau $0,200 > 0,05$.

Hasil penelitian dengan menerapkan *ice breaking* menunjukkan bahwa sebagian besar siswa nilainya belum mencapai KKM yang ditentukan sekolah yaitu 75. Pada kelas eksperimen rata-rata nilai *pretest* kelas V adalah 57,58, jika diubah dalam bentuk persentase jumlah siswa yang mencapai KKM pada hasil *pretest* yaitu sebesar 0% sejumlah siswa yang tidak mencapai KKM.

Sedangkan nilai rata-rata setelah diberikan perlakuan menjadi lebih baik dengan rata-rata nilai 80,04 jika diubah dalam bentuk persentase jumlah siswa yang mencapai KKM pada hasil *posttest* kelas V sebesar 20 dari 24 siswa atau 85% siswa dinyatakan tuntas dan 4 dari 24 siswa atau 15% dinyatakan tidak tuntas. Siswa yang dinyatakan tidak tuntas berarti memiliki nilai yang belum mencapai KKM yang ditentukan yaitu 75. Dengan rata-rata nilai *posttest* 80,04 menunjukkan bahwa *Ice Breaking* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS Kelas V SD Negeri 91 Palembang.

Penelitian ini didasarkan oleh penelitian yang dilakukan oleh penelitian (Arimbawa, Suarjana, dan Arini, 2017)

yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Ice Breaking Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*”, Metode penelitian yang digunakan adalah *quasi experiment* dengan desain penelitiannya adalah *non equivalent post-test only control group design*. Dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar IPS siswa di kelas IV yang dibelajarkan dengan menggunakan *ice breaker* memiliki pengaruh yang sangat baik dengan rata-rata hitung adalah 132,13, jika dikonversi dalam skala lima berada pada kategori sangat tinggi. Sedangkan motivasi belajar IPS siswa yang dibelajarkan tanpa menggunakan *ice breaking* cenderung lebih rendah dari pada pembelajaran dengan menggunakan *ice breaker* dengan rata-rata hitung adalah 112,86, jika dikonversikan dalam skala lima berada pada kategori tinggi.

Berdasarkan uraian diatas dapat diketahui bahwa Pengaruh *Ice Breaking Terhadap Motivasi Belajar Siswa* pada Pembelajaran IPS materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat indonesia cukup membantu guru selama proses pembelajaran karena siswa merana senang dan tertarik dan tidak membuat siswa cepat bosan atau jenuh selama proses pembelajaran berlangsung.

KESIMPULAN

Hasil penelitian dengan menerapkan *ice breaking* menunjukkan bahwa sebagian besar siswa nilainya belum mencapai KKM yang ditentukan sekolah yaitu 75. Pada kelas eksperimen rata-rata nilai *pretest* kelas V adalah 57,58, jika diubah dalam bentuk persentase jumlah siswa yang mencapai KKM pada hasil *pretest* yaitu sebesar 0% sejumlah siswa yang tidak mencapai KKM.

Sedangkan nilai rata-rata setelah diberikan perlakuan menjadi lebih baik dengan rata-rata nilai 80,04 jika diubah

dalam bentuk persentase jumlah siswa yang mencapai KKM pada hasil *posttest* kelas V sebesar 20 dari 24 siswa atau 85% siswa dinyatakan tuntas dan 4 dari 24 siswa atau 15% dinyatakan tidak tuntas. Siswa yang dinyatakan tidak tuntas berarti memiliki nilai yang belum mencapai KKM yang ditentukan yaitu 75. Dengan rata-rata nilai *posttest* 80,04 menunjukkan bahwa *Ice Breaking* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS Kelas V SD Negeri 91 Palembang.

Dari hasil penelitian yang diperoleh dengan analisis data dan pengujian hipotesis, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara *ice breaking* dengan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas V SD Negeri 91 Palembang. Hasil uji hipotesis data menunjukkan bahwa uji t menunjukkan nilai $t_{hitung} = 12,760$ lebih dari $t_{tabel} (0,05) (dk = n-1) = 2,068$ sehingga H_0 ditolak, yang artinya ada Pengaruh *Ice Breaking Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas V SD Negeri 91 Palembang*.

Berdasarkan hasil penelitian, maka saran yang disampaikan antara lain: *Ice breaking* memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap siswa sehingga guru dapat menerapkannya sebagai salah satu alternatif guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Peranan *Ice Breaking* dalam pembelajaran sangatlah bermanfaat untuk meningkatkan motivasi belajar bagi siswa. Dalam melakukan *ice breaking*, guru memerlukan panduan-panduan atau cara untuk menjalankannya agar *ice breaking* berjalan optimal yang hasilnya juga akan dirasakan oleh guru dan siswa. Siswa seharusnya lebih bersemangat dan giat dalam mengikuti pembelajaran agar pembelajaran tercapai dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Adnan, Mislinawati, Sahilni, Husin, M., & Kurniawati, R. (2020). Pengaruh Ice Breaking Terhadap Hasil Belajar pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Kinerja Kependidikan*, 2(4), 799–808.
- Arimbawa, I. K., Suarjana, I. M., & Arini, N. W. (2017). Pengaruh Penggunaan Ice Breaker Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *E-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganेशha*, 1, 1–8. [file:///E:/jurnal skripsi/37-10727-1-SM.pdf](file:///E:/jurnal%20skripsi/37-10727-1-SM.pdf)
- Kemendiknas. (2003). *Undang-undang (UU) No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional* (p. 37). Depdiknas. <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/43920/uu-no-20-tahun-2003>
- Solihati, D., Abidin, H. A. Z., Sumilah, & Purwanti, E. (2018). Hubungan Ice Breaker Dan Motivasi Belajar Siswa Dengan Hasil Belajar Ips. *Joyful Learning Journal*, 7(2), 27–37. <https://doi.org/10.15294/jlj.v7i2.23115>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan)*. Alfabeta, cv.
- Susanto, A. (2019). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenadamedia Group.