

# **PENGEMBANGAN METODE PEMBELAJARAN *E – ICE BREAKING* TERINTEGRASI DENGAN PERMAINAN EDUKATIF PADA PEMBELAJARAN IPA**

**Rida Astaghfir Maulida**

Universitas Islam Negeri Salatiga, Jawa Tengah, Indonesia  
*rida.astaghfir12@gmail.com*

**Maslikhah**

Universitas Islam Negeri Salatiga, Jawa Tengah, Indonesia  
*maslikhah@iainsalatiga.ac.id*

## **Abstrak**

*Tujuan penelitian ini adalah untuk: (1) menganalisis kebutuhan pengembangan metode pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar pada siswa kelas V MI NU Miftahul Huda 02 dan MI NU Sabilul Ma'arif Islamiyah Kecamatan Gebog Kabupaten Kudus, (2) mengembangkan metode pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar pada siswa kelas V MI NU Miftahul Huda 02 dan MI NU Sabilul Ma'arif Islamiyah Kecamatan Gebog Kabupaten Kudus, (3) menguji efektivitas pengembangan metode pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar pada siswa kelas V MI NU Miftahul Huda 02 dan MI NU Sabilul Ma'arif Islamiyah Kecamatan Gebog Kabupaten Kudus. Subjek penelitian adalah siswa kelas V di MI NU Miftahul Huda 02 dan MI NU Sabilul Ma'arif Islamiyah Kecamatan Gebog Kabupaten Kudus. Jenis penelitian ini adalah Research and Development (R & D) dengan menggunakan model menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluations). Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, dan angket. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas dengan uji Kolmogorof-smirnov dan uji hipotesis dengan uji Wilcoxon karena data tidak terdistribusi normal.*

*Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) kebutuhan pengembangan metode pembelajaran yang mampu mengubah anggapan siswa bahwa mata pelajaran IPA sulit dipahami, dan mampu mengalihkan suasana pembelajaran yang tadinya kaku, membosankan, membuat mengantuk menjadi suasana pembelajaran yang menyenangkan, penuh semangat, antusias, aktif dan kondusif sehingga meningkatkan minat belajar siswa kelas V pada MI NU Miftahul Huda 02 dan MI Sabilul Ma'arif Islamiyah Kecamatan Gebog Kabupaten Kudus, (2) pengembangan metode pembelajaran memanfaatkan software microsoft power point yang tidak rumit dan mudah dioperasikan, (3) efektivitas pengembangan metode pembelajaran mampu meningkatkan minat belajar siswa, hasil uji*

*normalitas dengan uji kolmogorov smirnov (0,021) < 0,05 menunjukkan bahwa data tidak terdistribusi normal sehingga uji efektivitas dilakukan dengan uji non parametrik Wilcoxon yang hasilnya menunjukkan bahwa nilai signifikansi (0,000) < 0,005 artinya pengembangan metode pembelajaran e-ice breaking terintegrasi dengan permainan edukatif pada pembelajaran IPA meningkatkan minat belajar siswa kelas V pada MI NU Miftahul Huda 02 dan MI Sabilul Ma'arif Islamiyah Kecamatan Gebog Kabupaten Kudus.*

**Kata Kunci:** metode pembelajaran, *e-ice breaking*, permainan edukatif dan minat belajar.

### Abstract

The aims of this study were to: (1) analyze the need of developing learning method to increase the student's learning interest in class V MI NU Miftahul Huda 02 and MI NU Sabilul Ma'arif Islamiyah, Gebog District, Kudus Regency, (2) developing learning method to increase the student's learning interest in class V MI NU Miftahul Huda 02 and MI NU Sabilul Ma'arif Islamiyah, Gebog District, Kudus Regency, (3) testing the effectiveness of developing learning media to increase the student's learning interest in learning in class V MI NU Miftahul Huda 02 and MI NU Sabilul Ma'arif Islamiyah, Gebog District, Kudus Regency. The research subjects were fifth grade students at MI NU Miftahul Huda 02 and MI NU Sabilul Ma'arif Islamiyah, Gebog District, Kudus Regency. This type of research is Research and Development (R & D) using a model using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluations). Data collection techniques using interviews, and questionnaires. The data analysis technique used the normality test with the Kolmogorof-Smirnov test and the hypothesis test with the Wilcoxon test because the data were not normally distributed.

The results of the study indicate that: (1) the need for developing learning method that is able to change students' perceptions that science subjects are difficult to understand, and is able to divert the learning atmosphere that was previously rigid, boring, makes sleepy into a learning atmosphere that is fun, full of enthusiasm, enthusiasm, active and conducive environment so as to increase the learning interest of fifth graders at MI NU Miftahul Huda 02 and MI Sabilul Ma'arif Islamiyah, Gebog District, Kudus Regency, (2) development of learning media using microsoft power point software that is uncomplicated and easy to operate, (3) effectiveness of media development learning is able to increase students' interest in learning, the results of the normality test with the Kolmogorov Smirnov test (0.021) < 0.05 indicate that the data is not normally distributed so that the effectiveness test is carried out with the Wilcoxon non-parametric test

## Pengembangan Metode Pembelajaran *E-Ice Breaking* Terintegrasi dengan Permainan Edukatif pada Pembelajaran IPA

whose results show that the significance value  $(0.000) < 0.005$  means development of e-ice breaking learning method in science learning that's integrated with educational games to increase the learning interest of fifth grade students at MI NU Miftahul Huda 02 and MI Sabilul Ma'arif Islamiyah, Gebog District, Kudus Regency.

**Keywords:** learning method, e-ice breaking, educational games and interest in learning.

### PENDAHULUAN

Metode pembelajaran adalah suatu cara atau upaya yang dilakukan oleh para pendidik agar proses belajar-mengajar pada peserta didik tercapai sesuai dengan tujuan. Metode pembelajaran ini sangat penting dilakukan agar proses belajar mengajar tersebut nampak menyenangkan dan tidak membuat para peserta didik tersebut suntuk, dan juga para peserta didik tersebut dapat menangkap ilmu dari tenaga pendidik tersebut dengan mudah. Tugas guru sebagai pengajar menjadi sangat terbantu dengan adanya metode pembelajaran, selain itu siswa juga menjadi lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran. Penggunaan metode pembelajaran dalam proses pembelajaran juga mampu memunculkan keinginan dan minat yang baru bagi siswa, membangkitkan semangat belajar, serta membawa pengaruh psikologis yang positif terhadap siswa. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) memiliki sasaran dalam penyampaian teori langkah demi langkah melalui strategi pembelajaran. Pembelajaran IPA di tingkat pendidikan dasar bertujuan

untuk memberi kesempatan siswa memupuk rasa ingin tahu secara alamiah, mengembangkan kemampuan bertanya dan mencari jawaban atas fenomena alam berdasarkan bukti, serta mengembangkan cara berpikir ilmiah. Minat dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran dapat ditingkatkan, tetapi perlu memanfaatkan metode pembelajaran yang pada intinya menekankan pada pembelajaran yang menyenangkan, kreatif, dan tidak membosankan salah satunya melalui penerapan *ice breaking*.

*Ice breaking* merupakan suatu kegiatan yang sederhana, dan ringan yang bertujuan untuk mengubah susunan kejenuhan, kebekuan, dan kekakuan, serta rasa mengantuk yang dirasakan oleh siswa dan guru dalam pembelajaran. Harapannya bisa menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, penuh semangat dan dinamis, sehingga siswa menjadi antusias dan aktif selama proses pembelajaran. *Ice breaking* dalam proses pembelajaran IPA diperlukan untuk mewujudkan pembelajaran sains yang baik. *Ice breaking* yang sebelumnya berisi kegiatan nyanyian,

tepek tangan, tebak-tebakkan dan bernyanyi cenderung tidak terarah sehingga peneliti mengembangkan *e-ice breaking* yang memuat materi pembelajaran IPA siswa kelas V SD/MI. *E-ice breaking* adalah tindakan aksi dasar dengan dinamika permainan ringan dan singkat yang berfungsi untuk menyegarkan kembali keadaan sudah tidak nyaman, tidak terkondisikan, bersifat dingin kelas terasa kaku, lelah, lesu dengan memanfaatkan teknologi informasi.

Teknologi informasi menjadi sarana bagi dunia pendidikan dalam menyesuaikan diri dengan berbagai keadaan. Ilmu pengetahuan dan teknologi telah berkembang dengan sangat pesat, perkembangan ini bisa menjadi sangat bermanfaat bagi semua bidang termasuk pendidikan. Penggunaan teknologi informasi dalam bidang pendidikan akan mampu meningkatkan efektivitas dalam proses pembelajaran, sehingga akhirnya kualitas pendidikan juga akan meningkat. Berbagai cara telah diupayakan untuk mengembangkan pembelajaran antara lain melalui penggunaan metode pembelajaran, model pembelajaran, dan metode pembelajaran. Realitanya dalam kehidupan sehari – hari ini, saat ini sangat banyak pekerjaan yang dilakukan menggunakan komputer, komputer digunakan dalam berbagai bidang, antara lain bidang transportasi, komunikasi, industri, kesenian, pertanian, kesehatan dan pendidikan.

Desain *e-ice breaking* berupa permainan edukatif yang memuat

materi pembelajaran IPA kelas V SD/MI selama 1 (satu) tahun atau 2 (dua) semester, meliputi materi tentang hewan meliputi sistem pernafasan, gerak, pencernaan dan peredaran darah untuk semester 1 (satu) dan materi tentang panas dan perpindahannya serta perubahan wujud benda untuk semester 2 (dua). *E-ice breaking* yang disusun oleh peneliti meliputi 2 (dua) jenis permainan edukatif yaitu tebak hewan dan tebak gambar. *E-ice breaking* dengan permainan edukatif diharapkan akan mampu memecahkan kejenuhan selama proses belajar mengajar, meningkatkan minat belajar sekaligus meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran IPA.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan melalui wawancara terhadap 4 (empat) orang guru mata pelajaran IPA tingkat madrasah ibtidaiyah di MI NU Miftahul Huda 02 dan MI NU Sabilul Ma'arif Islamiyah Kudus menunjukkan bahwa terdapat beberapa permasalahan dalam penggunaan metode pembelajaran *e-ice breaking* dalam pembelajaran IPA, antara lain (1) guru belum menyadari pentingnya metode pembelajaran dengan *e-ice breaking* pada pembelajaran, (2) belum tersedia metode pembelajaran *e-ice breaking* dalam pembelajaran IPA, (3) sebagian besar guru kurang menguasai teknologi dalam mendesain metode pembelajaran *e-ice breaking*. *Ice breaking* yang diterapkan oleh guru tidak berdasarkan pada konten materi

## Pengembangan Metode Pembelajaran *E-Ice Breaking* Terintegrasi dengan Permainan Edukatif pada Pembelajaran IPA

yang sedang diajarkan, dan belum memanfaatkan perkembangan teknologi informasi. *Ice breaking* yang mengacu pada materi pembelajaran dan memanfaatkan teknologi informasi melalui kajian penelitian perlu dikembangkan. Harapannya melalui penerapan *e-ice breaking* yang mengacu pada materi pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Marzatifa (2021: 168-169), diperoleh kesimpulan bahwa penerapan *ice breaking* membutuhkan keterampilan, dan kreativitas yang mencukupi agar guru mampu mengintegrasikannya dalam proses pembelajaran, karena tanpa hal itu pembelajaran menggunakan *ice breaking* hanya akan mengakibatkan suasana kelas menjadi semakin gaduh dan tidak bermakna. Penelitian yang dilakukan oleh Sugito (2021: 145-150) memperoleh hasil bahwa dengan penggunaan *ice breaking*, pembelajaran di kelas menjadi lebih menyenangkan dan nyaman, sehingga meningkatkan minat siswa untuk antusias kembali dalam mengikuti proses pembelajaran.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Susanah (2022: 8) pada pembelajaran Fisika kelas X menunjukkan bahwa penerapan *ice breaking* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran, membangun suasana pembelajaran yang menjadi lebih menyenangkan, dan mengubah anggapan siswa terhadap pelajaran

fisika yang awalnya menjenuhkan, membosankan dan sulit, menjadi menyenangkan serta tidak ada lagi anggapan bahwa pelajaran fisika itu sulit.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan *e-ice breaking* pada pembelajaran IPA terintegrasi dengan permainan edukatif. Oleh karena itu peneliti akan melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan metode pembelajaran *e-ice breaking* terintegrasi dengan permainan edukatif pada pembelajaran IPA".

### METODE PENELITIAN

#### 1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau dikenal *Research and Development* (R&D). Penelitian R & D adalah suatu penelitian yang bisa menghasilkan suatu produk atau bisa juga suatu penelitian yang mengembangkan suatu produk dalam bidang keahlian tertentu serta memiliki keefektifan pada produk. Penelitian yang dilakukan yaitu dengan mengembangkan media *e - ice breaking*. Penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluations*).

#### 2. Desain Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan dengan tujuan untuk mencapai kriteria produk metode

pembelajaran *e-ice breaking* pada pembelajaran IPA terintegrasi dengan permainan edukatif yang valid dan layak digunakan di lapangan. Adapun tahapan uji coba yang akan dilalui terdiri dari 6 tahapan, yaitu validasi oleh ahli materi dan ahli media, validasi oleh praktisi lapangan, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan.

### 3. Subjek Penelitian

Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas V di MI NU Miftahul Huda 02 dan MI NU Sabilul Ma'arif Islamiyah Kecamatan Gebog Kabupaten Kudus.

### 4. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah metode pembelajaran *e-ice breaking* terintegrasi dengan permainan edukatif dalam pembelajaran IPA pada siswa kelas V MI NU Miftahul Huda 02 dan MI NU Sabilul Ma'arif Islamiyah Kecamatan Gebog Kabupaten Kudus.

### 5. Teknik Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan instrumen meliputi pedoman wawancara, dan angket (kuesioner). Selain itu juga lembar validasi ahli materi, validasi ahli media dan validasi praktisi lapangan (guru). Pada penelitian ini validator produk ahli materi adalah Bapak Abdul Rozak, M.Pd., dan validator ahli media adalah Bapak Slamet Siswanto, M.Kom., sedangkan selaku praktisi lapangan adalah Bapak Mahfud Nahrowi, M.Pd. Selanjutnya, dilakukan *Focus Group*

*Discussion* (FGD) untuk mendapatkan penilaian, saran dan masukan dari para validator terhadap produk pengembangan metode pembelajaran *e-ice breaking* terintegrasi dengan permainan edukatif pada pembelajaran IPA sampai dengan dinyatakan valid dan layak digunakan.

Pedoman wawancara digunakan agar proses wawancara berjalan secara terstruktur. Sedangkan angket digunakan untuk mengukur minat belajar pada sebelum dan setelah diberikan materi pembelajaran IPA dengan menggunakan metode pembelajaran *e-ice breaking*. Untuk menguji validitas metode pembelajaran *e-ice breaking* yang terintegrasi permainan edukatif maka dilakukan uji validitas untuk mengukur validitas isi dari media dan materi dalam pengembangan *e-ice breaking* dengan menggunakan skala likert yang berfungsi untuk mengukur pendapat, persepsi dan sikap. Validitas ini didasarkan pendapat validator yang akan memberikan *checklist* pada setiap aspek berdasarkan indikator dan pernyataan yang disajikan. Pengukuran angket tersebut didasarkan pada 4 kategori, yaitu sangat baik, baik, cukup, kurang dan sangat kurang. Selanjutnya akan disimpulkan apakah metode pembelajaran tersebut layak digunakan di lapangan tanpa adanya revisi, layak digunakan di lapangan dengan revisi atau tidak layak

## Pengembangan Metode Pembelajaran *E-Ice Breaking* Terintegrasi dengan Permainan Edukatif pada Pembelajaran IPA

digunakan di lapangan.

### 6. Teknik Analisis Data

Analisis data penelitian ini meliputi tahapan organisasi data, reduksi, dan penyajian data baik dengan tabel, bagan, atau grafik; data diklasifikasikan berdasarkan jenis dan komponen produk yang dikembangkan, penyajian hasil analisis dibatasi pada pernyataan yang bersifat faktual sebagai dasar melakukan revisi produk (Sugiyono, 2017: 149). Teknik analisis data penelitian ini dilakukan dengan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis kuantitatif berfungsi menganalisis data mulai tahap pendahuluan, pengembangan, validasi, uji coba produk, serta uji validasi kelayakan dari *judgment expert* (ahli). Hasil pengujian pengembangan kelayakan produk divalidasi oleh ahli pendidikan sedangkan untuk menguji keefektifan produk dilaksanakan oleh pendidik sebagai praktisi penilaian pendidikan.

Analisis data dilakukan menggunakan teknik kuantitatif melalui hitungan persentase jawaban masing-masing item pertanyaan pada angket yang diberikan kepada validator dan responden dan menggunakan teknik kuantitatif melalui *software* SPSS.

### **KEBUTUHAN PENGEMBANGAN METODE PEMBELAJARAN *E-ICE BREAKING* TERINTEGRASI DENGAN PERMAINAN EDUKATIF** Hasil Penelitian

Langkah pertama dalam pengembangan metode pembelajaran *e-ice breaking* terintegrasi dengan permainan edukatif pada pembelajaran IPA adalah dengan melakukan analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara. Analisis kebutuhan metode pembelajaran dilakukan untuk mengetahui metode pembelajaran seperti apa yang sebelumnya digunakan oleh guru dalam pembelajaran IPA dan metode pembelajaran seperti apa yang diperlukan guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Observasi dilakukan secara langsung di MI NU Miftahul Huda 02 dan MI NU Sabilul Ma'arif Islamiyah dengan tujuan untuk mengetahui situasi dan kondisi proses pembelajaran dan penggunaan metode pembelajaran serta potensi metode pembelajaran yang dapat dikembangkan. Selanjutnya, wawancara dilakukan terhadap kepala sekolah, guru IPA dan siswa MI Miftahul Huda 02 dan MI Sabilul Ma'arif Islamiyah.

Hasil observasi di MI NU Miftahul Huda 02 dan MI NU Sabilul Ma'arif Islamiyah menunjukkan hasil bahwa proses pembelajaran di kelas masih sebatas guru menerangkan dan murid mendengarkan kemudian mencatat yang diberikan sehingga keterlibatan siswa rendah, belum dilaksanakan *ice breaking* yang menarik seperti memberikan permainan, akhirnya sebagian besar siswa akan mengobrol sendiri dengan teman sebelahnya, bahkan ada yang mengantuk dan sesekali ketiduran ketika pembelajaran

IPA mulai membosankan dan sulit dipahami, hanya sebagian kecil murid yang bertanya atau mengutarakan pendapatnya jika ada hal-hal yang kurang dimengerti.

*PD. KM. 1 "Materi dalam mata pelajaran IPA sebagian besar termasuk sulit dipahami jika tidak menggunakan metode pembelajaran yang sesuai. Metode pembelajaran sangat diperlukan oleh guru dan siswa untuk menghilangkan kejenuhan dalam pembelajaran, menyenangkan dan mampu meningkatkan semangat belajar siswa tetapi tidak menghilangkan nilai edukasi, apalagi di era pembelajaran jarak jauh, tetapi juga bisa diterapkan dalam pembelajaran tatap muka. Tetapi kendala yang dihadapi adalah keterbatasan guru dalam pemanfaatan teknologi informasi sehingga sulit untuk menciptakan metode pembelajaran inovatif yang memanfaatkan teknologi informasi".*

*PD. KM. 2 "Mata pelajaran IPA bagi siswa sering dianggap sulit, ini menjadi tantangan tersendiri bagi guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang tidak membosankan, karena jika anak sudah merasa bosan dan sulit memahami maka yang terjadi adalah mereka akan mengobrol sendiri dengan temannya, gaduh dan malah sering ada yang mengantuk. Jika sudah begitu biasanya guru akan mengajukan pertanyaan untuk mengembalikan*

*fokus siswa pada pembelajaran, karena keterbatasan guru dalam penguasaan teknologi informasi sehingga masih kesulitan dalam membuat metode pembelajaran yang bisa menghilangkan kejenuhan dalam pembelajaran".*

Wawancara terkait kebutuhan pengembangan metode pembelajaran *e-ice breaking* pada pembelajaran IPA terintegrasi dengan permainan edukatif juga dilaksanakan terhadap guru mata pelajaran IPA.

*PD. G. 1 "Sebelum kegiatan belajar mengajar dimulai, persiapan yang harus dilakukan antara lain membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), membuat metode pembelajaran dan membuat desain penilaian atau evaluasi pembelajaran. Mata pelajaran IPA masih dianggap sulit oleh siswa karena sebagian besar berisi tentang fenomena-fenomena yang terjadi di alam termasuk untuk materi seputar hewan meliputi sistem pernafasan, sistem pencernaan, sistem gerak dan sistem peredaran darah serta materi tentang panas dan perpindahannya dan perubahan wujud benda. Akibatnya siswa mudah jenuh dan bosan sehingga menjadi gaduh, ngobrol sendiri dan banyak juga yang mengantuk. Saya sebagai guru mengakui sering kesulitan dalam mengembalikan minat belajar siswa. Karena keterbatasan waktu*

## Pengembangan Metode Pembelajaran *E-Ice Breaking* Terintegrasi dengan Permainan Edukatif pada Pembelajaran IPA

dan penguasaan teknologi informasi sehingga saya juga kesulitan dalam membuat metode pembelajaran yang menarik dan mendukung siswa dalam memahami konsep pembelajaran, untuk teknologi dalam proses desain pembelajaran yang mudah saya biasanya menggunakan power point (PPT) sebagai pendukung proses pembelajaran IPA hanya PPT sederhana saja, gambar yang berkaitan dengan materi”.

PD. G. 2 "Sebelum mulai mengajar, biasanya saya akan menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Kondisi pembelajaran IPA kelas V disini sebagian besar masih dilaksanakan dengan metode ceramah, dimana guru masih berperan dominan dalam proses pembelajaran. Sedangkan materi dalam mata pelajaran IPA sering sulit dipahami karena memerlukan imajinasi siswa. Hal ini akan menjadi lebih mudah jika didukung dengan metode pembelajaran yang sesuai. Karena jika pembelajaran monoton maka siswa akan menjadi bosan dan tidak fokus pada pembelajaran, yang sering saya lakukan supaya pembelajaran tidak monoton adalah dengan sesekali memunculkan jokes agar siswa tertawa dan kembali tertarik pada pembelajaran. Lebih baik lagi jika ada metode pembelajaran yang menarik

sekaligus bisa mendukung siswa dalam memahami materi pembelajaran, tetapi saya kurang menguasai teknologi informasi sehingga kesulitan dalam membuat metode pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi sesuai dengan perkembangan zaman”.

### **Pembahasan** **Kebutuhan Pengembangan**

Berdasarkan hasil wawancara terstruktur terhadap kepala sekolah dan guru mata pelajaran IPA dari MI NU Miftahul Huda 02 dan MI NU Sabilul Ma'arif Islamiyah Gebog Kudus dapat diperoleh kesimpulan bahwa materi dalam mata pelajaran IPA masih dianggap sulit bagi sebagian besar siswa sehingga sering terjadi siswa menjadi jenuh, jika sudah begitu siswa akan mengobrol sendiri, gaduh dan tidak sedikit yang mengantuk, peran guru sangat diperlukan untuk menciptakan suasana menarik dan menyenangkan dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa tapi ini masih terbatas secara konvensional belum banyak memanfaatkan teknologi informasi karena penguasaan yang terbatas. Hal ini selaras dengan hasil penelitian May Muna Harianja yang menunjukkan bahwa (1) *ice breaking* dapat diterapkan pada pendidikan formal dan non formal serta pada semua mata pelajaran, (2) minat belajar, daya tangkap, hasil belajar dan kemampuan komunikasi matematis siswa dapat

ditingkatkan melalui penerapan *ice breaking*, (3) manfaat yang akan diperoleh melalui penerapan *ice breaking* ini adalah hilangnya kejenuhan, kebosanan, serta rasa mengantuk. Sehingga dengan pengembangan metode pembelajaran *e-ice breaking* dalam pembelajaran IPA terintegrasi permainan edukatif materi tentang hewan (sistem pernafasan, gerak, pencernaan, dan peredaran darah) dan tentang panas dan perpindahannya serta perubahan wujud benda mampu memenuhi kebutuhan metode pembelajaran dalam mata pelajaran IPA.

Beberapa teori terbukti benar terkait *ice breaking*, *ice breaking* sebagai salah satu aktivitas yang mempunyai pengaruh signifikan terhadap terciptanya suasana pembelajaran yang lebih kondusif dan nyaman. Situasi pembelajaran yang awalnya menegangkan, membosankan, membuat ngantuk akan dialihkan menjadi situasi yang menyenangkan, penuh semangat, rileks dan tidak membuat menjadi semakin membosankan. *Ice breaking* diterapkan dalam proses pembelajaran dengan maksud untuk membangun suasana belajar yang dinamis, antusias, penuh semangat, dan menyenangkan serta serius tapi santai. Melalui akases *software* Power Point 2019 yang biasa digunakan oleh guru di setiap proses pembelajaran, sehingga dapat dikembangkan power point dengan macro yang terbentuk menjadi *e-ice breaking* terintegrasi dengan permainan edukatif untuk memenuhi

kebutuhan siswa dan guru menjadikan pembelajaran IPA mudah diterima oleh siswa atau sebagai evaluasi pembelajaran siswa diakhir pembelajaran dan metode *e-ice breaking* terintegrasi permainan edukatif ini dapat diaplikasikan oleh guru diawal, tengah, atau diakhir pembelajaran IPA. Dengan diterapkannya *ice breaking*, dapat mencairkan suasana pembelajaran menjadi menyenangkan, lebih bersemangat, dan dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Meningkatkan minat belajar siswa, pendidik harus berinovasi di setiap proses pembelajaran untuk menghadirkan pembelajaran yang aktif, dan kreatif. Hal yang diperlukan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif salah satunya dengan menerapkan *ice breaking* sebagai cara untuk membangkitkan minat belajar siswa, sehingga suasana pembelajaran yang penuh semangat dan menyenangkan akan tercipta.

## **PENGEMBANGAN METODE PEMBELAJARAN *E-ICE BREAKING* PADA PEMBELAJARAN IPA TERINTEGRASI DENGAN PERMAINAN EDUKATIF**

### **Hasil Penelitian**

Pengembangan metode pembelajaran *e-ice breaking* terintegrasi dengan permainan edukatif pada pembelajaran IPA dilakukan berdasarkan tahapan ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*).

#### **1. Analysis (Analisis)**

## Pengembangan Metode Pembelajaran *E-Ice Breaking* Terintegrasi dengan Permainan Edukatif pada Pembelajaran IPA

Pada tahap analisis yang dilakukan adalah menganalisis kebutuhan pengembangan metode pembelajaran sesuai permasalahan yang terjadi selama proses pembelajaran, menganalisis penentuan metode pembelajaran yang akan dikembangkan yaitu metode pembelajaran *e-ice breaking* pada pembelajaran IPA terintegrasi dengan permainan edukatif pada materi tentang hewan (sistem pernafasan, gerak, pencernaan dan peredaran darah) dan tentang panas dan perpindahannya serta perubahan wujud benda. Selanjutnya menganalisis *software* yang relevan dengan situasi dan kondisi lokasi penelitian yang nantinya akan dimanfaatkan untuk mengembangkan metode pembelajaran. Hasil analisis memutuskan untuk memanfaatkan *software microsoft powerpoint* dengan alasan menarik, tidak rumit dan pengoperasiannya juga mudah.

### 2. Design (Perancangan)

Pada tahap ini yang dilakukan adalah menyusun produk yang akan dihasilkan yang meliputi persiapan yang diperlukan dalam perancangan metode pembelajaran *e-ice breaking* pada pembelajaran IPA terintegrasi dengan permainan edukatif pada materi tentang hewan dan tentang panas dan perpindahannya serta perubahan wujud benda, antara lain: (1) menyusun materi untuk ditampilkan pada metode pembelajaran yang diambil dari buku Lembar Kegiatan Siswa (LKS)

kelas V semester I tema sistem pernafasan, gerak, pencernaan dan peredaran darah hewan, dan kelas V semester II tema panas dan perpindahannya serta perubahan wujud benda, (2) mengumpulkan materi tambahan seperti gambar, dan (3) merancang *storyboard* atau urutan jalannya cerita dalam metode pembelajaran (Andreas, 2013 : 12).

### 3. Development (Pengembangan)

Pada tahap ini dilakukan proses pembuatan metode pembelajaran. Metode pembelajaran *e-ice breaking* terintegrasi permainan edukatif terdiri atas 2 (dua) jenis yaitu tebak hewan dan tebak gambar. Adapun pembuatan *e-ice breaking* menggunakan *software (office)* Power Point 2019 yang didukung oleh pengembangan *software* Macro. Macro bertujuan untuk mengoptimalkan fungsi tombol – tombol dan fitur di dalam mouse atau keyboard sehingga dapat menjalankan program metode pembelajaran *e-ice breaking* terintegrasi permainan edukatif dengan baik, sesuai dengan jenis permainannya yaitu permainan tebak gambar dan tebak hewan. Sedangkan sistematika atau langkah proses pembuatan dan cara bermainnya sebagai berikut :

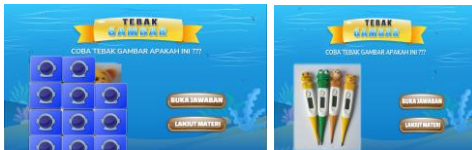
#### a. Tebak Hewan



Gambar 3.1 Gambaran Tebak Hewan

*Storyboard* merupakan seketsa yang digunakan untuk menggambarkan alur cerita pada metode pembelajaran jenis tebak hewan (Andreas, 2013: 11). Tebak hewan adalah terdiri atas potongan gambar hewan yang harus ditebak oleh siswa berdasarkan 4 (empat) petunjuk yang ditampilkan secara bertahap jika jawaban salah maka harus kembali ke pertanyaan. Ketika jawaban salah 3 kali berturut – turut kembali untuk melanjutkan petunjuk berikutnya sampai petunjuk ke 4 selanjutnya sehingga siswa dapat mengetahui jawabannya. Tetapi jika jawaban benar akan lanjut ke pertanyaan berikutnya. Petunjuk tersebut berkaitan dengan materi pada pembelajaran IPA tentang hewan sistem pernafasan, gerak, pencernaan dan peredaran darah.

b. Tebak Gambar



Gambar 3.2 Gambaran Tebak Gambar

*Storyboard* untuk metode pembelajaran jenis tebak gambar adalah terdiri atas potongan gambar unik yang harus ditebak oleh siswa, siswa diberikan jeda waktu untuk menjawab, jika

berhasil ditebak selanjutnya akan ditampilkan materi pelajaran yang berkaitan dengan gambar unik tersebut tentang panas dan perpindahannya serta perubahan wujud benda.

Produk metode pembelajaran *e-ice breaking* terintegrasi dengan permainan edukatif pada pembelajaran IPA materi tentang hewan (sistem pernafasan, gerak, pencernaan dan peredaran darah) serta tentang panas dan perpindahannya serta perubahan *wujud* benda yang dihasilkan selanjutnya diberi nama *Re-Ice Breaking* Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) IAIN Salatiga. Setelah produk metode pembelajaran jadi, langkah selanjutnya adalah pengujian produk, dimana peneliti menguji pengoperasian produk metode pembelajaran *e-ice breaking* pada pembelajaran IPA terintegrasi dengan permainan edukatif secara keseluruhan dimulai dari halaman awal sampai dengan halaman akhir secara runtut, mencoba setiap pilihan menu, sub menu dan semua tombol navigasi pada setiap halaman yang ada pada metode pembelajaran.

Selanjutnya dilakukan *Focus Group Discussion* (FGD) bersama ahli materi, ahli media dan praktisi untuk melakukan validasi dan mendapatkan saran perbaikan media. Pada penelitian

## Pengembangan Metode Pembelajaran *E-Ice Breaking* Terintegrasi dengan Permainan Edukatif pada Pembelajaran IPA

ini validator produk ahli materi yaitu Bapak Abdul Rozak, M.Pd., dan ahli media yaitu Bapak Slamet Siswanto, M.Kom., sedangkan selaku praktisi adalah Bapak Mahfud Nahrowi, M.Pd. Proses validasi metode pembelajaran dibagi menjadi 3 (tiga) yaitu validasi ahli media, validasi ahli materi, dan validasi praktisi lapangan.

### a. Validasi Ahli Media

Hasil validasi dan penilaian yang dilakukan oleh ahli media selanjutnya dihitung berdasarkan skor yang diperoleh. Interpretasi kategori kriteria kelayakan metode pembelajaran ditentukan menggunakan tahapan sebagai berikut :

- 1) Menghitung nilai tertinggi dan nilai terendah

H = Nilai tertinggi dari kemungkinan jawaban angket yaitu 125

L = Nilai terendah dari kemungkinan jawaban angket yaitu 25

- 2) Menghitung nilai *range* (R)

$$R = H - L + 1$$

$$R = 125 - 25 + 1 = 101$$

- 3) Menghitung nilai interval (I)

$$I = \frac{R}{K} = \frac{101}{5} = 20,2$$

Nilai interval 20,2 dibulatkan menjadi 20.

Keterangan:

I = Interval Kelas

R = Range

K = Jumlah Kelas

Berikut ini adalah tabel

kategorisasi metode pembelajaran berdasarkan rentang nilai validasi metode pembelajaran oleh ahli media, seperti pada Tabel 3.1.

**Tabel 3.1 Nilai Validasi Metode pembelajaran oleh Ahli Media**

Interval	Persentase	Kategori
26 - 45	21% - 36%	Sangat Tidak Layak
46 - 65	37% - 52%	Kurang Layak
66 - 85	53% - 68%	Cukup Layak
86 - 105	69% - 84%	Layak
106 - 125	85% - 100%	Sangat Layak

Sumber: Data Primer

Validator ahli metode pembelajaran melakukan penilaian terhadap beberapa aspek yaitu (1) penyajian; (2) kemenarikan tampilan; (3) rekayasa perangkat lunak; dan (4) keterlaksanaan. Interpretasi hasil validasi ahli media disajikan pada Tabel 3.2.

**Tabel 3.2 Hasil Penilaian Validasi Ahli Media**

N	Aspek penilaian	Skor observasi	Skor yang diharapkan	Kelayakan
1	Penyajian	34	40	83%
2	Kemenarikan tampilan	49	55	84%
3	Rekayasa perangkat lunak	8	10	80%
4	Keterlaksanaan	18	20	90%
<b>Jumlah</b>		<b>109</b>	<b>125</b>	<b>91%</b>

<b>Konversi nilai</b>	<b>4,4 (Sangat Layak)</b>
-----------------------	---------------------------

Sumber: Data Primer

Hasil validasi ahli media pada diatas, menunjukkan bahwa rata-rata nilai metode pembelajaran *e-ice breaking* terintegrasi permainan edukatif ini 91% maka termasuk dalam kategori sangat layak.

b. Validasi Ahli Materi

Hasil validasi dan penilaian materi dalam metode pembelajaran yang dilakukan oleh ahli materi selanjutnya dihitung berdasarkan skor yang diperoleh. Interpretasi kategori kriteria kelayakan metode pembelajaran ditentukan menggunakan tahapan sebagai berikut ini.

1) Menghitung nilai tertinggi dan nilai terendah

H = Nilai tertinggi dari kemungkinan jawaban angket yaitu 75

L = Nilai terendah dari kemungkinan jawaban angket yaitu 15

2) Menghitung nilai *range* (R)

$$R = H - L + 1$$

$$R = 75 - 15 + 1 = 61$$

3) Menghitung nilai interval (I)

$$I = \frac{R}{K} = \frac{61}{5} = 12,2$$

Nilai interval 12,2 dibulatkan menjadi 12.

Keterangan:

I = Interval Kelas

R = Range

K = Jumlah Kelas

Berikut ini adalah tabel kategorisasi metode pembelajaran berdasarkan rentang nilai validasi metode pembelajaran oleh ahli media, disajikan pada Tabel 3.3.

Validator ahli materi pembelajaran melakukan penilaian pada aspek (1) cakupan materi; (2) akurasi materi; dan (3) pembelajaran. Interpretasi hasil validasi dari ahli materi disajikan pada Tabel 3.4.

Hasil validasi ahli materi pada di atas, menunjukkan rata-rata nilai metode pembelajaran *e-ice breaking* terintegrasi permainan edukatif ini sebesar 87% yang termasuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan.

c. Validasi Praktisi

Penilaian terakhir adalah penilaian dari praktisi lapangan dalam hal ini adalah guru, beberapa aspek yang dinilai praktisi meliputi (1) cakupan materi; (2) akurasi materi; dan (3) keterlaksanaan.

Penafsiran kategori kriteria penilaian metode pembelajaran oleh praktisi dilakukan menggunakan tahapan sebagai berikut.

1) Menghitung nilai tertinggi dan nilai terendah

## Pengembangan Metode Pembelajaran *E-Ice Breaking* Terintegrasi dengan Permainan Edukatif pada Pembelajaran IPA

H = Nilai tertinggi dari kemungkinan jawaban angket yaitu 55

L = Nilai terendah dari kemungkinan jawaban angket yaitu 11

2) Menghitung nilai *range* (R)

$$R = H - L + 1$$

$$R = 55 - 11 + 1 = 45$$

3) Menghitung nilai interval (I)

$$I = \frac{R}{K} = \frac{45}{5} = 9$$

Nilai interval 9.

Keterangan:

I = Interval Kelas

R = Range

K = Jumlah Kelas

Berikut ini adalah tabel kategorisasi metode pembelajaran berdasarkan rentang nilai validasi oleh praktisi lapangan (guru) pada Tabel 3.5.

Interpretasi hasil penilaian dari praktisi lapangan (guru) disajikan pada Tabel 3.6.

Hasil validasi praktisi lapangan (guru) pada Tabel 3.6, menunjukkan rata-rata nilai metode pembelajaran *e-ice breaking* terintegrasi permainan edukatif ini sebesar 93% yang termasuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan.

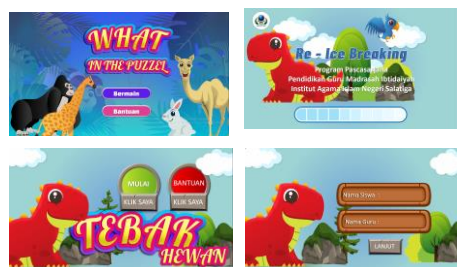
Saran perbaikan terhadap produk metode pembelajaran *e-ice breaking* terintegrasi permainan

edukatif adalah sebagai berikut.

- Pada *e-ice breaking* terintegrasi permainan edukatif jenis tebak hewan, sebelumnya menggunakan judul *what in the puzzle*, ini kurang sesuai dengan aturan permainannya sebaiknya ganti judulnya menjadi tebak hewan, dan tambahkan efek suara agar lebih menarik;
- Pada *e-ice breaking* terintegrasi permainan edukatif tebak gambar, tampilan awal seharusnya tidak usah ada instruksi untuk memilih karena hanya ada pilihan tebak gambar, gambar untuk materi tentang perkaratan salah seharusnya bukan kapur barus tetapi besi berkarat.

Selanjutnya metode pembelajaran diperbaiki sesuai saran dari ahli materi, ahli media dan praktisi (guru) selaku validator.

- Penggantian Judul



Gambar 3.3 Halaman Judul Tebak Hewan Sebelum dan Setelah Perbaikan

b. Perubahan Tampilan Awal



Gambar 3.4 Tampilan Awal Tebak Gambar Sebelum dan Setelah Perbaikan

c. Perbaikan Gambar Materi Tentang Perkaratan



Gambar 3.5 Tampilan Materi Perkaratan Sebelum dan Setelah Perkaratan

Uji coba produk dilakukan pada kelompok kecil. Uji coba kelompok kecil dilakukan pada 1 (satu) guru dan 5 (lima) siswa kelas V B di MI NU Miftahul Huda 02 Gebog Kudus. Uji coba kelompok kecil ini dilaksanakan untuk mengetahui bagaimana persepsi dan pendapat calon pengguna yaitu siswa dan guru terhadap metode pembelajaran *e-ice breaking* terintegrasi permainan edukatif sebelum dilakukan pengujian pada skala yang lebih luas. Kriteria penilaian uji coba kelompok kecil untuk 5 siswa meliputi (1) cakupan

materi; (2) akurasi materi; dan (3) keterlaksanaan. Hasil penghitungan data pengujian kelompok kecil oleh guru disajikan pada Tabel 3.7.

Tabel 3.7 Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek penilaian	Skor observasi	Skor yang diharapkan	Kelayakan
1	Cakupan materi	16	20	80%
2	Akurasi materi	13	15	87%
3	Keterlaksanaan	18	20	90%
Keterangan			Layak	85%

Sumber: Data Primer

Berdasarkan hasil penilaian uji coba kelompok kecil seperti pada Tabel 3.7 dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *e-ice breaking* pada pembelajaran IPA terintegrasi dengan permainan edukatif layak digunakan atau diterapkan pada kelompok yang lebih besar.

4. *Implementation* (Penerapan)

Penerapan metode pembelajaran *e-ice breaking* pada pembelajaran IPA terintegrasi dengan permainan edukatif, diterapkan pada siswa kelas V MI NU Miftahul Huda 02 dan MI NU Sabilul Ma'arif Islamiyah Gebog Kudus. Hasil penerapan ini selanjutnya digunakan sebagai data keefektifan pengembangan metode pembelajaran *e-ice*

## Pengembangan Metode Pembelajaran *E-Ice Breaking* Terintegrasi dengan Permainan Edukatif pada Pembelajaran IPA

*breaking* terintegrasi dengan permainan edukatif pada pembelajaran IPA.

### 5. *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi dalam tahap ADDIE menjadi tahap terakhir yang dilaksanakan setelah proses pembelajaran dengan menganalisis respon terhadap penerapan metode pembelajaran *e-ice breaking* pada pembelajaran IPA terintegrasi dengan permainan edukatif yang diberikan kepada siswa dan guru.

## PEMBAHASAN

Pengembangan metode pembelajaran *e-ice breaking* terintegrasi dengan permainan edukatif pada pembelajaran IPA materi tentang hewan (sistem pernafasan, gerak, pencernaan dan peredaran darah), tentang panas dan perpindahannya serta tentang perubahan wujud benda dilaksanakan berdasarkan model pengembangan ADDIE, yaitu terdiri atas langkah *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*.

### 1. *Analysis* (analisis)

Pada tahap ini yang dilakukan adalah menganalisis kebutuhan pengembangan metode pembelajaran *e-ice breaking* terintegrasi dengan permainan edukatif pada pembelajaran IPA materi tentang hewan (sistem pernafasan, gerak, pencernaan dan peredaran darah), tentang panas dan perpindahannya serta tentang

perubahan wujud benda yang akan digunakan.

### 2. *Design* (perancangan)

Pada tahap ini yang dilakukan adalah merancang desain awal metode pembelajaran *e-ice breaking* pada pembelajaran IPA terintegrasi dengan permainan edukatif materi tentang hewan (sistem pernafasan, gerak, pencernaan dan peredaran darah), tentang panas dan perpindahannya serta tentang perubahan wujud benda yang akan dikembangkan, yaitu menentukan jenis permainan edukatif, menyusun materi yang sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran, membuat desain gambar animasi, menyusun *storyboard*, membuat materi pembelajaran, dan menentukan suara (*sound*).

### 3. *Development* (pengembangan)

Pada tahap ini yang dilakukan adalah membuat produk, kemudian melakukan bimbingan kepada validator ahli materi dan ahli media. Media diperbaiki sesuai arahan dan saran. Sehingga, media setelah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi dapat digunakan dalam uji coba penerapan. Berdasarkan hasil validasi ahli media dapat disimpulkan bahwa pengembangan metode pembelajaran *e-ice breaking* terintegrasi dengan permainan edukatif pada pembelajaran IPA materi tentang hewan (sistem pernafasan, gerak, pencernaan dan peredaran darah), tentang panas dan perpindahannya serta tentang

perubahan wujud benda dinyatakan sangat layak digunakan oleh validator ahli media dengan persentase sebesar 91% dan oleh validator ahli materi dengan persentase sebesar 87%, praktisi lapangan juga menyatakan sangat layak dengan persentase sebesar 93%.

4. *Implementation* (penerapan);

Pada tahap ini yang dilakukan adalah penerapan pengembangan metode pembelajaran *e-ice breaking* terintegrasi dengan permainan edukatif pada pembelajaran IPA materi tentang hewan (sistem pernafasan, gerak, pencernaan dan peredaran darah) kepada objek penelitian yaitu 50 siswa kelas V MI NU Miftahul Huda 02 dan MI NU Sabilul Ma'arif Islamiyah Gebog Kudus, hal ini bertujuan untuk melakukan uji efektivitas penggunaan metode pembelajaran.

5. *Evaluation* (evaluasi)

Pada tahap ini yang dilakukan adalah mengevaluasi efektivitas pengembangan metode pembelajaran *e-ice breaking* terintegrasi dengan permainan edukatif pada pembelajaran IPA materi tentang hewan (sistem pernafasan, gerak, pencernaan dan peredaran darah) yang telah diterapkan pada siswa kelas V MI NU Miftahul Huda 02 dan MI NU Sabilul Ma'arif Islamiyah Gebog Kudus.

## **EFEKTIVITAS PENGEMBANGAN METODE PEMBELAJARAN *E ICE BREAKING* PADA PEMBELAJARAN IPA TERINTEGRASI DENGAN PERMAINAN EDUKATIF**

### **Hasil Penelitian**

Uji efektivitas pada penelitian pengembangan metode pembelajaran *e-ice breaking* terintegrasi dengan permainan edukatif pada pembelajaran IPA dilakukan pada 50 siswa kelas V di MI NU Miftahul Huda 02 dan MI NU Sabilul Ma'arif Islamiyah Gebog Kudus. Uji efektivitas ini bermaksud untuk mengetahui bagaimana efektivitas metode pembelajaran *e-ice breaking* pada pembelajaran IPA terintegrasi dengan permainan edukatif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Pengumpulan data minat belajar siswa dengan pengembangan metode pembelajaran *e-ice breaking* terintegrasi dengan permainan edukatif pada pembelajaran IPA dilakukan dengan penilaian *pretest* dan *posttest*. Data hasil uji efektivitas pengembangan metode pembelajaran *e-ice breaking* terintegrasi dengan permainan edukatif pada pembelajaran IPA, dan data hasil *pretest* dan *posttest* minat belajar siswa ditunjukkan pada lampiran.

Berdasarkan lampiran hasil *pretest* dan *posttest* minat belajar siswa dengan pengembangan metode pembelajaran *e-ice breaking* terintegrasi dengan permainan edukatif pada pembelajaran IPA, dapat diketahui bahwa setelah dilakukan pengembangan metode pembelajaran

## Pengembangan Metode Pembelajaran *E-Ice Breaking* Terintegrasi dengan Permainan Edukatif pada Pembelajaran IPA

*e-ice breaking* terintegrasi dengan permainan edukatif pada pembelajaran IPA sebanyak 45 siswa mengalami peningkatan minat belajar, yaitu sebesar 90%, tidak ada yang mengalami penurunan minat belajar, tetapi ada 5 siswa yang tidak mengalami peningkatan minat belajar yaitu sebesar 10%. Selanjutnya dilakukan kategorisasi minat belajar siswa dengan menggunakan rumus berikut ini.

$$P_m = \frac{m}{M}$$

Keterangan :

$P_m$  = Persentase minat belajar siswa

$m$  = Jumlah skor minat belajar siswa

$M$  = Jumlah skor minat belajar siswa maksimal

Berdasarkan hasil penghitungan menggunakan rumus tersebut selanjutnya dapat dilakukan kategorisasi minat belajar siswa seperti pada Tabel 4.1.

**Tabel 4.1 Kategorisasi Minat**

No	Persentase Minat Belajar	Kategori
1	$P_m \leq 20\%$	Sangat Kurang
2	$20\% < P_m \leq 40\%$	Kurang
3	$40\% < P_m \leq 60\%$	Cukup
4	$60\% < P_m \leq 80\%$	Tinggi
5	$80\% < P_m \leq 100\%$	Sangat Tinggi

**Belajar Siswa**

Sumber: Suyitno (2014: 73)

Hasil penghitungan kategorisasi minat belajar siswa kelas V pada MI Maiftahul Huda 02 dan MI Sabilul Ma'arif Islamiyah Gebog Kudus menunjukkan bahwa terjadi peningkatan minat belajar siswa pada sebelum dan setelah pengembangan metode pembelajaran *e-ice breaking* terintegrasi dengan permainan edukatif pada pembelajaran IPA. Sebelum pengembangan metode pembelajaran, minat belajar siswa sebagian besar termasuk dalam kategori tinggi (36%) dan sangat tinggi (36%), hanya sebagian kecil yang mempunyai minat belajar cukup (28%). Setelah pengembangan metode pembelajaran terjadi peningkatan minat belajar siswa menjadi dalam kategori tinggi (48%) dan sangat tinggi (48%) dan hanya sebagian kecil yang termasuk dalam kategori cukup (4%). Sebanyak 45 siswa mengalami peningkatan minat belajar. Data hasil minat belajar siswa sebelum dan setelah pengembangan metode pembelajaran *e-ice breaking* terintegrasi dengan permainan edukatif pada pembelajaran IPA dapat dilihat pada Tabel 4.2.

Berdasarkan data minat belajar siswa yang terkumpul selanjutnya dilakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data tersebut termasuk dalam data yang terdistribusi normal atau tidak. Ketentuannya, jika nilai signifikansi lebih dari 0,05 ( $\text{sig} > 0,05$ ) berarti data tersebut terdistribusi normal, maka uji efektivitas menggunakan statistik

parametrik. Sedangkan, jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 (sig < 0,05) berarti data tersebut tidak terdistribusi normal, maka uji efektivitas dilakukan menggunakan statistik non parametrik. Uji normalitas data pada penelitian ini menggunakan Uji Kolmogorov-Smirnov. Hasil uji normalitas penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 4.3.

**Tabel 4.3 Hasil Uji Normalitas Minat Belajar Siswa**

Pengembangan Media		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		Shapiro-Wilk	
		Statistic	df	Statistic	df
Minat Belajar	Sebelum Pengembangan (Pretest)	.136	50	.938	50
	Setelah Pengembangan (Posttest)	.142	50	.952	50

Sumber : Data Primer

Berdasarkan hasil uji normalitas seperti yang terlihat pada Table 4.3, dapat ditarik kesimpulan bahwa nilai signifikansi data minat belajar siswa sebelum pengembangan metode pembelajaran 0,021 dan nilai signifikansi data minat belajar siswa setelah pengeih tertarik mengikuti pelajaran, yang tadinya ngantuk jadi semangat ikut menjawab tebak hewan dan tebak gambar. Apalagi yang permainan tebak gambar, jawaban

*ternyata sangat diluar perkiraan jadi banyak yang jadi tertawa karena jawabannya salah. Pada sebelum dan setelah penggunaan metode pembelajaran terlihat sekali ada perubahan suasana pembelajaran, siswa menjadi lebih berminat dalam mengikuti pelajaran”.*

Hal tersebut juga tidak jauh berbeda dengan hasil wawancara terhadap guru mata pelajaran IPA MI Sabilul Ma’arif Islamiyah Bapak Muhammad Abdurrohman, S.Pd.I yaitu :

*”Situasi dan kondisi pembelajaran sebelum dan setelah penerapan metode pembelajaran ini memang terlihat perubahannya, siswa menjadi lebih bersemangat apalagi anak zaman sekarang memang banyak yang menyukai berbagai jenis permainan. Siswa menjadi tertarik untuk menjawab pertanyaan dari permainan edukatif ini, sehingga suasana pembelajaran menjadi menyenangkan”.*

Selain wawancara terhadap guru, peneliti juga melakukan wawancara terhadap siswa kelas V di MI NU Miftahul Huda 02 Gebog Kudus yaitu Nabila Nadhirul Jannah yang hasilnya adalah sebagai berikut.

*”Kalau ada permainan seperti ini pada pelajaran IPA saya jadi semakin senang ikut pelajaran karena seru dan menyenangkan biasanya hanya dijelaskan oleh bu guru dengan melihat buku LKS. Bagus sekali”.*

## Pengembangan Metode Pembelajaran *E-Ice Breaking* Terintegrasi dengan Permainan Edukatif pada Pembelajaran IPA

Respon siswa kelas V di MI NU Sabilul Ma'arif Islamiyah juga tidak jauh berbeda, hasil wawancara dengan Nazala Himmatul Ulya adalah sebagai berikut :

*"Saya jadi semakin suka mengikuti pelajaran IPA dibanding sebelumnya, dan kalau begini bisa lebih mudah memahami pelajaran. Bagus dan menyenangkan".*

### Pembahasan

Hasil uji efektivitas pengembangan metode pembelajaran terhadap minat belajar menunjukkan bahwa pengembangan metode pembelajaran *e-ice breaking* terintegrasi dengan permainan edukatif pada pembelajaran IPA mampu meningkatkan minat belajar siswa kelas V pada MI NU Miftahul Huda 02 dan MI Sabilul Ma'arif Islamiyah Gebog Kudus.

*E-ice breaking* adalah aktifitas yang diterapkan untuk menarik fokus perhatian dan mencairkan suasana yang tadinya kaku menjadi bersemangat dan kondusif. Semangat mampu menjadi modal setiap siswa untuk melakukan suatu aktivitas sesuai arahan guru. Guru dapat menggunakan *e-ice breaking* pada awal pembelajaran untuk mendapatkan hasil yang lebih optimal serta di tengah proses pembelajaran untuk menghilangkan kekakuan atau kejenuhan siswa yang dapat mengakibatkan rasa mengantuk pada siswa dalam proses pembelajaran. *E-ice breaking* mampu menciptakan

suasana belajar yang dari pasif menjadi aktif, dan dari menjenuhkan menjadi riang menyenangkan. Ada beberapa jenis kegiatan *e-ice breaking* yang dapat diterapkan. *E-ice breaking* dalam pembelajaran mampu mengakibatkan suasana pembelajaran menjadi menyenangkan dan dapat mendorong minat belajar siswa.

Minat muncul dari diri seseorang yang berupa rasa tertarik atau senang terhadap sesuatu serta tidak dipengaruhi orang lain. Minat adalah suatu proses penerimaan hubungan antara diri seseorang terhadap sesuatu dari luar diri orang tersebut. Minat belajar sangat tergantung pada bagaimana proses yang diberikan ketika belajar. Guru dapat mengaitkan pelajaran yang akan diajarkan guru dengan kebutuhan di dalam keseharian siswa, agar mereka merasa bahwa itu perlu ia pelajari untuk kehidupannya supaya minat belajar siswa dapat muncul.

Penerapan *e-ice breaking* terintegrasi dengan permainan edukatif diperlukan untuk menciptakan situasi pembelajaran dari yang membosankan bagi guru dan siswa, menjadi aktual dan menyenangkan serta meningkatkan minat belajar siswa. Siswa dengan minat belajar yang tinggi akan cenderung fokus pada materi pembelajaran yang disampaikan guru dan berani untuk bertanya atau menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Oleh karena itu, dengan diterapkannya *e-ice breaking* pada pembelajaran IPA terintegrasi dengan

permainan edukatif diharapkan mampu mendukung guru untuk membangun suasana pembelajaran yang berkesan dan nyaman, sehingga daya tangkap siswa akan lebih maksimal.

## KESIMPULAN

1. Kebutuhan pengembangan metode pembelajaran *e-ice breaking* terintegrasi dengan permainan edukatif pada pembelajaran IPA dikarenakan *ice breaking* yang diterapkan oleh guru tidak berdasarkan pada konten materi yang sedang diajarkan, dan belum memanfaatkan perkembangan teknologi informasi. Oleh karena itu *e-ice breaking* yang mengacu pada materi pembelajaran dan memanfaatkan teknologi informasi perlu dikembangkan untuk mampu mengubah anggapan siswa bahwa mata pelajaran IPA sulit dipahami, dan mampu mengalihkan suasana pembelajaran yang tadinya kaku, membosankan, membuat mengantuk menjadi suasana pembelajaran yang menyenangkan, penuh semangat, antusias, aktif dan kondusif sehingga meningkatkan minat belajar siswa kelas V pada MI NU Miftahul Huda 02 dan MI Sabilul Ma'arif Islamiyah Kecamatan Gebog Kabupaten Kudus.
2. Pengembangan metode pembelajaran *e-ice breaking* terintegrasi dengan permainan edukatif pada pembelajaran IPA yang terdiri atas 2 (dua) jenis yaitu (1) tebak hewan terintegrasi dengan

materi kelas V semester I tentang hewan meliputi sistem pernafasan, gerak, pencernaan dan peredaran darah; dan (2) tebak gambar terintegrasi dengan materi kelas V semester II tentang panas dan perpindahannya serta perubahan wujud benda. Pengembangan metode pembelajaran ini memanfaatkan *software microsoft power point* yang tidak rumit dan mudah dioperasikan dan dilaksanakan dengan mengacu pada model pengembangan ADDIE, yang meliputi *Analysis, Design, Deveploment, Implementation, dan Evaluation*. Metode pembelajaran ini dinyatakan sangat layak digunakan oleh ahli media dengan nilai 91%, ahli materi dengan nilai 87% dan praktisi lapangan dengan nilai 93%.

3. Efektivitas pengembangan metode pembelajaran *e-ice breaking* terintegrasi dengan permainan edukatif pada pembelajaran IPA meningkatkan minat belajar siswa. Hasil uji non parametrik Wilcoxon dapat menunjukkan nilai signifikansi  $(0,000) < 0,005$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima artinya pengembangan metode pembelajaran *e-ice breaking* terintegrasi dengan permainan edukatif pada pembelajaran IPA meningkatkan minat belajar siswa kelas V pada MI NU Miftahul Huda 02 dan MI Sabilul Ma'arif Islamiyah Kecamatan Gebog Kabupaten Kudus.

## Pengembangan Metode Pembelajaran *E-Ice Breaking* Terintegrasi dengan Permainan Edukatif pada Pembelajaran IPA

### DAFTAR PUSTAKA

- Andreas, Dhimas. 2013. *Cara Merancang Story Board untuk Animasi Keren*. Yogyakarta: Taka
- Anglada, D. (2017). *An Introduction to Instructional Design: Utilizing a Basic Design Model*. Tersedia pada <http://www.pace.edu/ctl/newsletter> (diakses tanggal 17 Maret 2022).
- Arimbawa, K. Suarjana, M. dan Arini, N.W. (2017). Pengaruh Penggunaan *Ice Breaker* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Mimbar PGSD*. 5 (2). 1- 8.
- Asnawir, Usman, B. (2012). *Metode pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Darmadi. (2017). Pengembangan Model Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa. Yogyakarta: Budi Utama, 11.
- Deswanti, I.A. (2020). Pengaruh *Ice Breaking* Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Tematik. *Tanggap: Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(1), 20–28.
- Devi, V.C. (2019). Pengaruh *Ice Breaker* Jenis Games terhadap Hasil Belajar Tematik. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan Dasar* Volume 7 Nomor 3, 1-13.
- Habsah, R. (2021). Perbandingan Antara Metode *Ice Breaking* dengan Comparasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas III di MI Al-Khairiyah Sinar Baten Talangpadang. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah AL-IBDA'*, 1(1), 12–17.
- Harianja, M.M. (2022). Implementasi dan Manfaat *Ice Breaking* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6 (1), 1324-1330.
- Ibrahim, R. Syaodih, N. (2013). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ilham. (2021). Pengaruh Metode *Ice Breaking* Terhadap Minat Belajar Siswa di Kelas V SD Negeri 26 Dompu. *eL-Muhbib Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 5 (2), 60-70.
- Khoerunisa, T. (2020). *Ice Breaking* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Dikelas 3 Sekolah Dasar Islam. *Edu Base: Journal of Basic Education*, 64-70.
- Maratifa, L. (2021). *Ice Breaking*: Implementasi, Manfaat dan Kendalanya untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa. *Al Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* Volume 6 Nomor 2, 160-171
- Prasasti, Trini dan Irawan, Prasetya. (2015). *Media Sederhana*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional, 3.
- Rahman, R. A., Tresnawati, D. (2016). Pengembangan Permainan Edukasi Pengenalan Nama Hewan dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Metode pembelajaran Berbasis

- Multimedia. *Jurnal Algoritma*, 13(1), 184-190.
- Rahmi, R. (2020). Korelasi Kegiatan *Ice Breaking* Dengan Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran Tematik. *Al Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* Volume 8 Nomor 2, 151-160.
- Said, M. (2010). *Ice Breaker 80+ Games Kumpulan Permainan Penggugah Semangat*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Santoso, T.N.B. (2021). *Pengembangan Media Game Edukasi Sebagai Sistem Informasi Alternatif Ice Breaking Pembelajaran Di Masa Pandemi*. *Ecodunamika*, 4(1),
- Sari, B.D.R. (2016). *Penerapan Ice Breaking Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sanitasi Hygiene Di SMKN 3 Wonosari*. *Jurnal Pendidikan Tata Boga* Vol. 2 No. 1 (Tahun 2016), 56.
- Slameto. (2015). *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Cetakan Keenam. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Sugito, S. (2021). Pengenalan *Ice Breaking* dalam Meningkatkan Semangat Belajar Siswa. *Jurnal Bahasa Indonesia Prima (JBIP)*, 3(2), 145-150.
- Susanah, R. (2022). Penerapan Permainan Penyegar (*Ice Breaking*) Dalam Pembelajaran Fisika Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar. *Jurnal Media Neliti*, 42-50.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suryoharjuno, K. (2017). *100+Ice Breaker Penyemangat Belajar*. CV. Ilman Nafiac.
- Suyanto, dan Asep Jihad. (2013). *Menjadi Guru Profesional, Strategi meningkatkan Kualifikasi dan Kualitas Guru di Era Global*. Jakarta : Esensi Erlangga Group.
- Syam, N. (2021). Pengaruh *Ice Breaking* Berbasis Media Poster terhadap Minat Belajar pada Siswa Kelas III SDN 187 Inpres Dengilau Kabupaten Takalar. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 5(2), 890-897.
- Uno, Hamzah, Nurdin Mohamad, (2011). *Belajar Dengan Pendekatan Paikem*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Wurjani, D., Sukirno, dan Ramadhani, D. (2019). Pengaruh Teknik Pembelajaran *Ice Breaking* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Tema 6 Indahnya Persahabatan SD Negeri 1 Paya Bujok Tunong Langsa. *Journal of Basic Education Studies*, 2 (1), 68-78.
- Zaini, A. (2021). Pengaruh *Ice Breaking* Berbasis Kearifan Lokal Tembang Jawa Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa SDN 4 Pule. *Jurnal Math-Umb. Edu*, 9 (1), 1-9.