

**PENGARUH PENERAPAN *ICE BREAKING* TERHADAP
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
KELAS IV SD NEGERI 152 PEKANBARU**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Dalam Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Agama Islam (S.Pd) Pada Program studi Pendidikan Agama Islam
(PAI) Pada Institut Agama Islam (IAI) Diniyah Pekanbaru*



DI SUSUN OLEH :

SOPIA RAMBE
NIRM : 1216.20.2260

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI)
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM (IAI)
DINIYAH PEKANBARU
2024 M/ 1445 H**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “**PENGARUH PENERAPAN ICE BREAKING TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS IV SD NEGERI 152 PEKANBARU**”. Yang ditulis oleh **SOPIA RAMBE NIRM: 1216.20.2260** telah dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang munaqasyah Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam (IAI) Diniyyah Pekanbaru.

Pekanbaru, 20 Juni 2024

Menyetujui :

Ketua Prodi

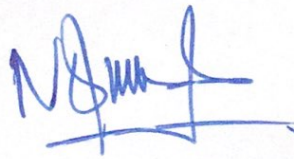
Pendidikan Agama Islam

Pembimbing I

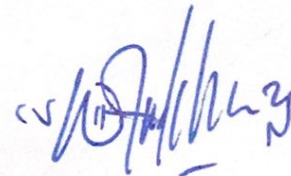
Pembimbing II



(Tafsi Ruddin, M.Pd.I)
NIDN. 2110048003



(Dr. Novi Yanti, MM)
NIDN.2124118301



(Willytiyo Kurniawan, M.Psi)
NIDN.2102069204

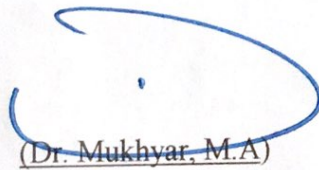
LEMBARAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “ Pengaruh Ice Breaking Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas IV SD Negeri 152 Pekanbaru “ Yang ditulis oleh : Sopia Rambe NIRM : 1216.20.2260 telah dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang Munaqasah Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam Diniyyah Pekanbaru. Pada hari ini, bulan, tahun. Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam Diniyyah Pekanbaru.

Pekanbaru, 6 September 2024

Mengesahkan
Sidang Munaqasah

Ketua sidang



(Dr. Mukhyar, M.A)
NIDN. 2110117002

Penguji 1



(Muhammad Hafiz, M.Pd.I)
NIDN. 2110088304

Sekretaris



(Valentino Andressi, S.Kom)
NIKY. 19990310.20210712.04.198

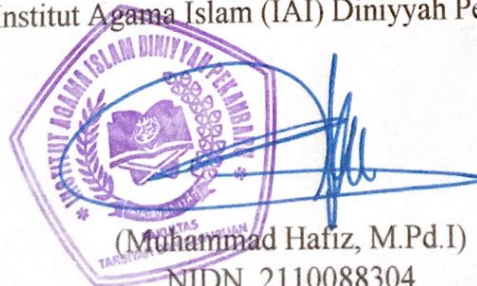
Penguji 2



(Trimono, M.Pd)
NIDN. 2107039101

Dekan

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Institut Agama Islam (IAI) Diniyyah Pekanbaru



(Muhammad Hafiz, M.Pd.I)
NIDN. 2110088304

ABSTRAK

SOPIA RAMBE : Pengaruh *Ice Breaking* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas IV SD Negeri 152 Pekanbaru.

Tujuan penelitian ini adalah Untuk mengetahui Apakah ada Pengaruh *Ice Breaking* Terhadap Hasil belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas IV SD Negeri 152 Pekanbaru.

populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas SD Negeri 152 Pekanbaru dengan jumlah populasi 171 orang. Adapun sampel dalam penelitian ini kelas IV sebanyak 1 kelas yaitu kelas IV berjumlah 32 siswa dengan pertimbangan kelas tersebut merupakan kelas yang bidang studi pendidikan agama islamnya diampuh oleh ibu Siti Kasenja Putri, S.Pd.I guru pendidikan agama islam dan budi pekerti yang menjadi sumber data dalam penelitian ini.

subjek penelitian ini adalah siswa seluruh peserta didik di SD Negeri Pekanbaru. Sedangkan yang menjadi objek penelitian ini adalah pengaruh *ice bereaking* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama islam kelas IV di SD Negeri 152 Pekanbaru. Instrumen yang digunakan berbentuk angket, observasi,tes, dokumentasi dan tes hasil belajar.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh *Ice Breaking* di SD Negeri 152 Pekanbaru menunjukkan adanya pengaruh signifikian antara *ice breaking* terhadap hasil belajar peserta didik sebesar 45,3% sedangkan sisanya 54,7% dipengaruhi oleh paktor lain yang tidak ada dalam penelitian ini.

Kata Kunci : Pengaruh Ice Breaking, Hasil Belajar dan Pendidikan Agama Islam.

MOTTO

- ❖ Tidak ada kata terlambat sebelum mencoba
- ❖ Kesabaran itu dapat menolong segala pekerjaan
- ❖ Berceritalah kepada Allah Dia tidak memeluk ragamu tetapi menentramkan yang didalam hatimu
- ❖ Sesungguhnya setelah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain. Dan hanya Kepada Tuhanmulah Hendaknya kamu berharap
(Al-Insyirah : 6-8)
- ❖ Boleh jadi kamu membenci sesuatu, padahal ia amat baik bagi kamu. Dan boleh jadi kamu mencintai sesuatu yang buruk bagi kamu. Allah maha mengetahui sedangkan kamu tidak mengetahui (Al-Baqarah: 216)

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT atas terselesaikannya penulisan skripsi ini, kupersembahkan karya kecilku ini kepada :

1. Ayahandaku tercinta H. Mara Juang Rambe yang selalu menyertaiku dalam do'anya. Terimakasih pelajaran, bimbingan, kesabaran dan cintanya yang telah banyak memberikanku dukungan, semangat dan pengorbanan yang luar biasa. Beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai bangku kuliah namun beliau mampu mendidik, memotivasi, memberikan dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studi sampai sarjana
2. Ibunda tercinta Almh. Misbah Siregar Terimakasih sudah melahirkanku, merawatku. Terimakasih telah menjadi panutan, meskipun pada akhirnya penulis harus berjalan sendiri tanpa ditemani. Bahwa putri kecil yang ibuk tinggalkan dulu kini sudah sarjana. dan Ibuku Hj. Siti Aminah Simatupang. Terimakasih pelajaran, bimbingan, kesabaran dan cintanya yang telah banyak memberikanku dukungan dan semangat.
3. Abangku Adi Sahputra Rambe, S.Pd.I. Kakakku Siti Aman Rambe, Amd.Keb, Masitoh Rambe, Hawani Rambe, S.E, Ummi Habibah Rambe, S.E. dan Adikku Mhd. Yunus Rambe, Risma Yani Rambe, Nadin Putri Mei Lani Rambe, Ayra Tul Azizah Rambe. yang telah memberikan semangat, dukungan kepada penulis
4. Terakhir tapi tidak kalah penting, saya ingin berterimakasih kepada diri saya sendiri terimakasih sudah bertahan sampai disini kamu hebat

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dengan segala kerendahan hati penulis ucapkan rasa syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT, berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul "***Pengaruh Penerapan Ice Breaking Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas IV SD 152 Negeri Pekanbaru***" walaupun dalam wujud yang sangat sederhana.

Shalawat dan salam semoga tercurahkan kepada Nabi besar Muhammad SAW, yang telah membawa ummatnya dari alam kegelapan menuju alam yang terang menderang, dan dari alam kebodohan menuju alam yang berpendidikan berkat pengorbanannya kita bisa merasakan indahnya hidup dalam naungan agama Islam.

Penyusunan Skripsi ini adalah merupakan tugas akhir kulliah jenjang sarjana Institut Agama Islam Pekanbaru, dari sinilah penulis menempuh ilmu, memperoleh banyak pengalaman dan belajar menjadi calon pendidik yang profesional untuk masa yang akan datang.

Dan penulis juga menyampaikan rasa hormat dan terima kasih yang tulus kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dan bimbingan yaitu kepada:

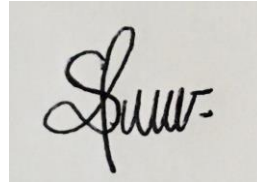
1. Kepada Ibu Dr. Novi Yanti, MM. selaku Rektor Institut Agama Islam (IAI) Diniyyah Pekanbaru dan sekaligus pembimbing I yang telah memberikan masukan, saran dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.

2. Kepada Bapak Dr.Mursal,M.Pd.I. selaku Wakil Rektor I, Ibu Refika,M.Pd.I.selaku Wakil Rektor II, Bapak Irwan Tutrisno, ME. selaku Wakil Rektor III yang telah memberikan saran dalam penyusunan skripsi ini.
3. Kepada Bapak Muhammad Hafiz, M.Pd.I. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam(IAI) Diniyyah Pekanbaru yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penulisan skripsi ini.
4. Kepada Bapak Tafsiruddin, M.Pd.I. selaku Ketua Program Studi, Bapak Trimono, M.Pd. selaku Sekretaris Program Studi yang juga telah memberikan dukungan dan saran demi kesempurnaan skripsi ini.
5. Kepada Bapak Willytiyo Kurniawan,M.Psi. selaku Pembimbing II yang telah memberikan masukan,saran, dan motivasi demi selesainya skripsi ini.
6. Kepada seluruh Staf Pengajar, para Bapak dan Ibu Dosen Institut Agama Islam(IAI) Diniyyah Pekanbaru, yang selama ini telah banyak memberikan bimbingan dan ilmunya kepada peneliti, termasuk seluruh karyawan dan karyawan di lingkungan Institut Agama Islam(IAI) Diniyyah Pekanbaru,peneliti ucapkan terimakasih.
7. Kepada Kakak-kakak Staf IAI Diniyyah Pinta Gabena Hasibuan,M.Pd, Amroh Lubis,S.Pd., Almaria Dalimunte S.Pd, Fityatul Husna,S.E. atas motivasi dan nasehat-nasehat yang bermanfaat bagi penulis.
8. Kepada Sahabat-sahabat seperjuangan jurusan Pendidikan Agama Islam A, B, C, dan D tahun 2020

9. Kepada Sahabatku Deni Apriani Ritonga, Erma Erwana, Akadna Santi, Uswatun Hasanah, Rojita Siregar, Asrina Sari Nasution, yang selalu memberi semangat dan dorongan dukunagn dan hiburan kepada penulis.
10. Kepada Teman-teman grup gas keen Rahmi,Siska,Mahmud,Weldi,Salamat Yang selalu memberi semangat dan hiburan kepada penulis yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.
11. Dan Kepada Semua pihak yang telah membantu terselesainya akripsi ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Pada kesempatan ini,haya do'a yang dapat penulis berikan. Semoga semua kebaikan dan bantuan yang telah mereka berikan, tercatat sebagai amal ibadah di sisi Allah SWT. Amiin...

Pekanbaru, Maret 2023



Sopia Rambe

NIRM :1216.20.2260

DAFTAR ISI

JUDUL SAMPUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBARAN PENGESAHAN.....	iii
ABSTRAK	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Penegasan Istilah	6
C. Permasalahan	7
1. Identifikasi Masalah	7
2. Batasan Masalah.....	8
3. Rumusan Masalah	8
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	8
1. Tujuan Penelitian	8
2. Manfaat Penelitian	9

BAB II KAJIAN TEORITIS DAN KONSEP OPERASIONAL

A. Kajian Teoritis	10
1. <i>Ice Breaking</i>	10
2. Tinjauan Tentang Hasil Belajar	26
3. Pendidikan Agama Islam	35
B. Penelitian Yang Relevan.....	40
C. Konsep Operasional.....	44
D. Hipotesis	46

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	47
B. Waktu Penelitian	47
C. Populasi dan Sampel	47
D. Teknik Pengumpulan Data	48
E. Teknik Analisis Data	51

BAB IV : PENYAJIAN HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Umum Lokasi Penelitian	56
B. Penyajian Data	59
C. Analisis Data	69
D. Analisa Hasil Penelitian	79

BAB V : PENUTUP

A. Kesimpulan.....	80
B. Saran-saran	81

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

TABEL 3. 1	: Kriteria Penilaian Angket	50
TABEL 4.1	: Kualifikasi Diktentik Personil Sekolah	57
TABEL 4.2	: Data siswa SD Ngeri 152 Pekanbaru	58
TABEL 4.3	: Guru Pai Selalu Menyampaikan Materi Pelajaran Pai Yang Akan Dipelajari	60
TABEL 4.4	: Saya senang dengan <i>ice breaking</i> yel-yel menayakan kabar dan tepuk semangat sebelum pembelajaran	61
TABEL 4.5	: Guru menyiapkan media/alat yang akan digunakan sewaktu <i>ice breaking games</i> susun kata dengan potongan kertas	61
TABEL 4.6	: Guru menguji coba <i>games</i> susun kata potongan kertas sebelum <i>ice breaking</i> di mulai	62
TABEL 4.7	: Saya tidak senang <i>games</i> susun kata potongan kertas bermain sabil belajar	63
TABEL 4.8	: Seluruh siswa ikut serta dalam bermain <i>games</i> susun kata potongan kertas	63
TABEL 4.9	: Guru meperhatikan waktu <i>ice breaking</i> atau membuat timer sewaktu <i>games</i> dimulai	64
TABEL 4.10	: Guru mengontol dalam <i>ice breaking</i> supaya tertib dalam <i>games</i>	64
TABEL 4.11	: Guru mengajukan pertanyaan tentang makna dari kegiatan permainan yang telah dilakukan	65
TABEL 4.12	: Guru PAI Menutup Pelajaran Dengan Membaca Do'a	66
TABEL 4.13	: Kriteria Kategori Hasil Belajar	66
TABEL 4.14	: Nilai Hasil Belajar Peserta Didik	67
TABEL 4.15	: Kategori Hasil Belajar Sebelum <i>Ice Breaking</i>	68
TABEL 4.16	: Kategori Hasil Belajar Sesudah <i>Ice Breaking</i>	68

TABEL 4.17	: Klasifikasi Koefisien Validasi	71
TABEL 4.18	: Hasil Perhitungan Nilai Validitas Tiap butir Soal Variabel (X)	71
TABEL 4.19	: <i>Reliability Statistics</i>	74
TABEL 4.20	: <i>Anova^a</i>	74
TABEL 4.21	: <i>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</i>	75
TABEL 4.22	: Coefficients ^a	76
TABEL 4.23	: <i>Model Summary^b</i>	77

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses untuk memberikan manusia berbagai macam situasi yang bertujuan memberdayakan diri. Aspek-aspek dalam pendidikan yang biasanya paling dipertimbangkan antara lain penyadaran, pencerahan, pemberdayaan dan perubahan perilaku. Berbagai teori dan konsep pendidikan mendiskusikan apa dan bagaimana tindakan yang efektif mengubah manusia agar terberdayakan, tercerahkan, tersadarkan, dan menjadikan manusia sebagaimana manusia.¹

Pendidikan merupakan investasi sumber daya manusia jangka panjang yang mempunyai nilai strategi bagi kelangsungan peradaban manusia di dunia. Oleh karena itu, hampir semua negara menempatkan variabel penelitian sebagai sesuatu yang penting dan utama dalam konteks pembangunan bangsa dan Negara.²

Pendidikan tidak hanya sebatas memberikan ilmu pengetahuan dan keahlian untuk dapat bekerja. Namun, dalam pendidikan itu bisa menanamkan nilai-nilai yang luhur atau akhlak yang mulia yang baik dan tingkah laku sehingga mendorong individu tersebut menjadi individu yang memiliki budi pekerti luhur, cerdas, berkarakter dan bermartabat sehingga pendidikan dapat dikatakan sebagai penyempurna dalam pembentukan karakter dan ilmu pengetahuan.

¹ Nurani Soyo Mukti, *Teori-teori Pendidikan: Tradisional,(Neo) Liberal,Marxis-Sosialis Postmodern.*(Jogjakarta: Rr-Ruzz Media, 2010),hlm.27

² Muhibin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru,* (Bandung: Remaja Rosdakarya,2011), hlm.1

Tujuan penelitian nasional adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya. Sistem pendidikan nasional harus dapat memberikan pendidikan dasar bagi setiap warga negara Republik Indonesia agar mampu berperan serta dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Tujuan pendidikan nasional tersebut dapat tercapai dengan usaha meningkatkan mutu pendidikan di negara Republik Indonesia.³

Manusia telah diciptakan sebagai makhluk yang sempurna. Oleh karena itu dengan pendidikan manusia akan menjadi orang yang berbudi luhur, memiliki nilai dan memiliki daya guna yang baik dalam keberlangsungan untuk menjadi generasi yang berkualitas dan berkarakter untuk membangun sebuah negara yang maju. Seorang pendidik harus memiliki yang namanya sifat profesional, yaitu dengan memiliki keahlian dalam mengajar dan memiliki rasa percaya diri yang baik, bisa dipercaya dan menghargai orang lain. Seorang pendidik bisa diharapkan akan mampu membawa perubahan terhadap proses belajar peserta didik.

Pendidikan memegang peranan yang menentukan eksistensi dan perkembangan manusia. Pendidikan Islam merupakan proses budaya yang mengangkat harkat dan martabat manusia. Sebagai mana firman Allah SWT. Telah berfirman dalam QS Al-Mujadilah/58:11.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحَ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَاَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

³ Wiji suamo,(Placeholder1) *Dasar - Dasar Ilmu Pendidikan*, (Jogjakarta:Ar-Ruzza, Media,2006),hlm.22

Terjemahan:

" Hai orang-orang yang beriman apabila dikatakan kepadamu Berlapang-lapanglah dalam majelis, maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, Berdirilah kamu, maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui terhadap yang kamu kerjakan."⁴

Dari pirmana Allah SWT diatas mengatakan bahwa pentingnya suatu ilmu pengetahuan itu kita peroleh dan Allah juga meninggikan derajat orang orang yang berilmu beberapa derajat dibandingkan orang yang tidak berilmu, selama ia masih dalam keadaan beriman.

Proses belajar mengajar adalah suatu proses yang dengan sengaja diciptakan untuk kepentingan anak didik. Agar anak didik senang dan bergairah dalam belajar, guru berusaha menyediakan lingkungan belajar yang kondusif dengan memanfaatkan semua potensi kelas yang ada.⁵Jadi proses belajar mengajar merupakan suatu kegiatan interaksi antara guru dengan peserta didik yang berlangsung dalam situasi Edukatif untuk mencapai tujuan tertentu.

Pembelajaran dikatakan menyenangkan apabila dalam proses pembelajaran didalamnya terdapat suasana yang rileks, santai, tidak tengang, tidak tertekan dalam belajar, aman, menarik, bangkitnya minat belajar adanya keterlibatan penuh, perhatian peserta didik tercurah, lingkungan belajar yang menyenangkan, yang menarik, bersemangat,serta disertai konsentrasi yang tinggi akan mampu membuat suasana belajar yang menyenangkan.

⁴ Kementrian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Bandung: Syamil Cipta Madia,2014),hlm.543.

⁵ Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2007),hlm.1

Pada umumnya saat guru mengajar diruangan kelas sebagian besar waktunya dihabiskan untuk menyampaikan materi pelajaran saja tanpa memperhatikan bagaimana kondisi siswanya. Dari pagi sampai sore mereka belajar. Memang dengan materi atau mata pelajaran yang berbeda beda dengan guru yang berbeda beda pula dan tersedia waktu istirahat yang cukup. Akan tetapi daya serap anak anak itu terbatas dan berbeda beda. Beban mereka sungguh berat jika harus terus berpikir, mengingat ,dan memahami materi pelajaran.⁶ Sehingga dalam situasi tersebut banyak peserta didik kurang termotivasi dalam belajarnya sehingga mereka mengantuk, mengobrol sama teman,main main atau asik sendirian, mengganggu temanya yang sedang belajar, merasa bosan dalam belajar, serta tidak memperhatikan guru saat pembelajaran berlangsung. Hal ini yang membuat hasil belajar peserta didik menjadi kurang atau bahkan berada dibawah nilai rata rata.

Berbagai faktor yang mempengaruhi proses belajar dan hasil belajar secara lebih luas lagi. Adapun faktor faktor yang mempengaruhi proses belajar dan hasil belajar yaitu faktor luar dan faktor dalam. Faktor luar yaitu lingkungan (alami dan sosial budaya dan instrumen (kurikulum, program, sarana dan fasilitas guru). Sedangkan faktor dalam yang mempengaruhi proses dan hasil belajar adalah fisiologis (kondisi fisiologis dan kondisi panca indra) psikologis (Minat, kecerdasan,bakat, motivasi, dan kemampuan kognitif). Kebanyakan faktor yang dihadapi dalam meningkatkan hasil adalah berada pada faktor proses belajar.

⁶ Acep Yonny, *Cara Cerdas Membangkitkan Semangat Belajar Siswa* (Yogyakarta: Citra Aji Pratama, 2012),hlm.66

Salah satu bentuk aktifitas yang dapat menghilangkan kejenuhan, meningkatkan motivasi belajar sehingga hasil belajar peserta didik menjadi meningkat yaitu adanya kegiatan yang mengasikkan sebagai penyegar dan pendingin otak yang terus bekerja yaitu dengan memberikan atau menerapkan *Ice Breaking* yang disisipkan dalam proses pembelajaran. *Icea Breaking* adalah peralihan situasi dari yang membosankan membuat mengantuk, menjenuhkan dan tegang menjadi rileks, bersemangat, tidak membuat mengantuk, serta ada perhatian dan ada rasa senang untuk mendengarkan atau melihat orang yang berbicara didepan kelas atau ruangan pertemuan.⁷ Namun, *Ice Breaking* ini jarang diterapkan guru.

Bedasarkan observasi awal pada tanggal 09 Oktober 2023, peneliti melihat bahwa pada saat proses pembelajaran berlangsung guru hanya fokus dalam menyampaikan materi saja tanpa memperhatikan kesiapan dan kondisi peserta didik dalam menerima materi dan Pelajaran. Hal tersebut membuat peserta didik ;

1. Kurang semangat dan malas belajar disekolah
2. Masih ada sebagian peserta didik yang belum memahami pelajaran
3. Nilai siswa pada pembelajaran pendidikan agama islam masih dibawah rata-rata dibawah KKM (kriteria ketuntasan minimal) sebesar 75
4. Rendahnya hasil bebelajar peserta didik dari 23 siswa kelas IV nilai dibawah KKM 19 orang yang remedial.
5. Peserta didik merasa bosan dalam pembelajaran

⁷ Adi Soenarno, *Ice Breaking Permainan Atraktif- Edukatif*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2005),hlm.1.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti berpendapat untuk menarik perhatian dan fokus peserta didik sehingga guru perlu menerapkan strategi pembelajaran yang berbeda dari sebelumnya agar peserta didik tertarik dalam mengikuti pembelajaran pendidikan agama islam dikelas.

Untuk itu peneliti tertarik mengadakan penelitian yang berjudul "**Pengaruh Penerapan *Ice Breaking* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas IV SD Negeri 152 Pekanbaru**"

B. Penegasan Istilah

1. Pengaruh

Pengaruh adalah suatu keadaan dimana ada hubungan timbal baik atau hubungan sebab akibat antara apa yang mempengaruhi dengan apa yang dipengaruhi.⁸

2. Penerapan *Ice Breaking*

Cara menerapkan atau melakukan *Ice Breaking* yaitu dengan bermain 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 menjadi lebih efektif. Konsentrasi peserta pelatihan atau anak didik menjadi terfokus kembali.⁹ Jadi teknik Penerapan *Ice Breaking* (1) Teknik spontan dalam situasi pembelajaran,(2) Teknik direncanakan dalam situasi pembelajaran.

⁸ Suharno dan Retnoningsih, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Semarang; Widya Karya, 2006), hlm. 243

⁹ Sunarto, *ice breaking dalam pembelajaran afektif*, (Surakarta: Cakrawala Media, 2017), hlm. 1-2

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah sebagai hasil yang telah dicapai seseorang setelah mengalami proses belajar dengan terlebih dahulu mengadakan evaluasi dari proses belajar yang dilakukan. Menurut Jihat dan Haris hasil belajar merupakan pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif dan psikomotorik dark proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu.¹⁰ Berdasarkan definisi diatas maka dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar merupakan prestasi belajar yang dicapai siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan melalui evaluasi.

4. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam adalah bimbingan dan asuhan terhadap anak didik secara menyeluruh serta menjadikan peserta didik agar ia memahami, menghayati dan mengamalkan ajaran ajaran Agama Islam yang telah diyakininya secara menyeluruh serta menjadikan ajaran agama Islam sebagai pandangan hidup demi keselamatan dan kesejahteraan hidup didunia dan diakhirat.

C. Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

- a. Kurang semangat dan malas belajar disekolah
- b. Masih ada sebagian peserta didik yang belum memahami pelajaran

¹⁰ Toto Sugianto, *E-learning Berbasis Schoology Tingkatan Hasil Belajar Fisik*,(Jakarta:CV.Mine,2020),hlm.5

- c. Nilai siswa pada pembelajaran pendidikan agama islam masih dibawah rata-rata dibawah KKM (kriteria ketuntasan minimal) sebesar 75
- d. Rendahnya hasil bebelajar peserta didik dari 23 siswa kelas IV nilai dibawah KKM 19 orang yang remedial.
- e. Peserta didik merasa bosan dalam pembelajaran

2. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka peneliti membatasi penelitian ini pada pengaruh *Ice Breaking* terhadap hasil belajar peserta didik di SD Negeri 152 Pekanbaru.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan indentitas masalah dan batasan masalah diatas maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini yaitu : Apakah Ada Pengaruh *Ice Breaking* Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas IV SD Negeri 152 Pekanbaru ?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut : Untuk Mengetahui Apakah Ada Pengaruh *Ice Breaking* Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas IV SD Negeri 152 Pekanbaru.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Supaya menjadi bahan referensi dalam dunia pendidikan khususnya dalam bidang pendidikan agama Islam yakni mengenai pentingnya getahui pengaruh *Ice Breaking* terhadap hasil belajar peserta didik.

b. Manfaat Praktis

Dengan hasil penelitian ini dapat menjadi bahan bacaan kepustakaan di institut agama Islam diniyah Pekanbaru. Penelitian ini juga dapat dijadikan pedoman atau masukan bagi sekolah SD Negeri 152 Pekanbaru dalam rangka peningkatan hasil belajar peserta didik di SD Negeri 152 Pekanbaru. Penelitian ini sekaligus menjadi ilmu yang sangat berarti bagi peneliti dan selanjutnya akan menjadi pengalaman dimasa yang akan datang.

BAB II

KAJIAN TEORITIS DAN KONSEP OPERASIONAL

A. Kajian Teoritis

1. *Ice Breaking*

a. Pengertian *Ice Breaking*

Istilah *Ice Breaking* berasal dari dua kata asing yaitu *ice* yang artinya *es* yang memiliki sifat kaku,dingin dan keras sedangkan *breaking* berarti memecahkan. Arti harfiah *Ice Breaking* adalah pemecah *es* jadi, *ice breaking* bisa diartikan sebagai usaha untuk memecah atau mencairkan suasana yang kaku seperti *es* agar menjadi lebih nyaman mengalir dan santai. Hal ini bertujuan agar materi materi yang disampaikan dapat diterima, sehingga peserta didik akan lebih dapat menerima materi pelajaran jika suasana tidak tegang, santai, nyaman, dan lebih bersahabat.¹¹

Ice Breaking adalah suatu kegiatan atau mengubah situasi yang sebelumnya membosankan,menjenuhkan,membuat ngantuk,kaku dan tegang menjadi bersemangat, tidak membuat ngantuk, *rilex* Serta adanya perhatian dan ada rasa senang untuk mendengarkan atau melihat orang yang berbicara didepan kelas atau didepan audies. Dengan kata lain *Ice Breaking* merupakan suatu kegiatan yang bisa membangkitkan semangat dan motivasi peserta didik.

Ice breaking dapat membangkitkan semangat peserta didik, dalam kegiatan (*Games*) atau penggunaan *Ice Breaking* merupakan strategi yang baik dalam

¹¹ Sunarto, *Ice Breaking* dalam pembelajaran aktif (Surakarta: Yuman Pressiondo, 2012), hlm.1.

pembelajaran karena dapat mengembalikan konsentrasi peserta didik dengan diberikan permainan atau kuis menyenangkan yang bersifat positif baik permainan yang sesuai dengan pelajaran atau permainan yang bersifat menghibur atau menyenangkan peserta didik.

Ice Breaking adalah padanan dua kata dalam bahasa Inggris yang mengandung makna "memecah es". Istilah ini sering dipakai dalam *training* dengan maksud menghilangkan kebekuan-kebekuan diantara peserta latihan, sehingga mereka saling mengenal, mengerti dan bisa saling berinteraksi dengan baik antara satu dengan yang lainnya. Hal ini dimungkinkan karena perbedaan status, usia, pekerjaan, penghasilan, jabatan dan sebagainya akan menyebabkan terjadinya dinding pemisah antara peserta yang satu dengan yang lainnya. Upaya untuk melebur dinding-dinding penghambat tersebut, diperlukan sebuah proses *Ice Breaking*.¹²

Menurut M.Said *Ice Breaking* adalah permainan atau kegiatan yang berfungsi untuk mengubah suasana kebekuan dalam kelompok.¹³ Yang dimaksud " mengubah suasana kebekuan" dari pendapat M.Said diatas adalah mengubah suasana yang sebelumnya membosankan menjadi suasana yang menyenangkan dan membangkitkan kembali semangat peserta didik.

¹² Andreas Halim, *Kamus Lengkap 800 Triliun* (Praktis Inggris - Indonesia, Indonesia - Inggris), (Surabaya: Fajar Mulya,2012).hlm. 40.

¹³ M. Said, *80+ Ice Breaking Games-Kumpulan Permainan Penggugah Semangat*, (Yogyakarta: Andi Offset,2010). hlm.1.

Cara melakukan *ice breaking* yaitu dengan bermain 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 menjadi lebih efektif. Konsentrasi peserta pelatihan atau anak didik menjadi terfokus kembali.¹⁴

Dalam dunia pendidikan *Ice Breaking* lebih didasarkan pada makna konotatif yaitu memecahkan kebekuan. Artinya mengembalikan kondisi kejenuhan dan keheningan menjadi semangat lagi. Pelaksanaan *Ice breaking* dapat dilakukan dimana saja seperti didalam ataupun diluar kelas dengan catatan disesuaikan space ruang yang dibutuhkan.¹⁵

Setiap hari siswa mempunyai tuntutan harus selalu siap mengikuti kegiatan pembelajaran diberbagai mata pelajaran. Terkhusus untuk mata pelajaran PAI yang berada di jam jam akhir pembelajaran membuat peserta didik merasa jenuh bahkan tidak memiliki semangat lagi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, hal ini menuntut guru untuk dapat mencari solusi supaya kejenuhan yang dirasa peserta didik hilang dan suasana menjadi senang dan bersemangat. Sulastri menjelaskan bahwa “*Ice Breaking* adalah peralihan situasi dari yang membosankan, mengantuk dan tegang menjadi ceria dan menyenangkan dengan permainan-permainan

¹⁴ Sunarto, *ice breaking dalam pembelajaran afektif*, (Surakarta: Cakrawala Media, 2017),hlm.1-2

¹⁵ Chatib Munif, *Gurunya Manusia; Menjadikan Semua Anak Istimewa Dan Semua Anak Juara* (Bandung: Mizan Pustaka, 2011), hlm.99.

sederhana.”¹⁶ Permainan ini merupakan kegiatan favorit bagi semua orang, dengan tidak melihat usia dikarenakan semua orang akan merasa bosan dalam belajar dan mempunyai keinginan suasana yang menyenangkan saat belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, *Ice Breaking* dapat diartikan sebagai pemecah situasi kebekuan dalam kelas sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, aktif dan membangkitkan semangat dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Ice Breaking* juga dimaksudkan untuk membangun suasana belajar yang menyenangkan, penuh semangat, antusiasme, serta serius tapi santai sehingga, mata pelajaran tersebut mudah dicerna dan akhirnya nilai atau hasil belajar peserta didik akan menjadi meningkat.

b. Macam-macam *Ice Breaking*

Pada masa sekarang ini dalam mendapatkan model dan ragam materi *Ice Breaking* itu mudah, karena materi *Ice Breaking* kita dapat jumpai atau lihat di internet, buku, majalah, dan surat kabar. Bahkan materi-materi *Ice Breaking* sangat mudah kita jumpai di internet (*YouTube*) dan kita pun dapat mengembangkannya lagi, bahkan *Ice breaking* kita dapat menciptakannya sendiri.

Hal yang perlu kita ingat, dalam melakukan kegiatan *Ice Breaking* durasi waktunya jangan terlalu lama, maksimal durasi dalam penerapan *Ice breaking* adalah 5 menit. *Ice breaking* hanyalah selingan dan bukan kegiatan pokok pembelajaran, karena kegiatan tersebut hanya menyeimbangkan gelombang otak, serta

¹⁶ Ucu Sulastri, Tips & Trik Ciptakan “WOW” Di Sekolah (Jakarta: Luxima, 2014), hlm.44

menghilangkan rasa kejenuhan dan stres peserta didik saat pembelajaran sedang berlangsung.

Berikut beberapa contoh jenis *ice breaking* yang dapat dicontoh, dimodifikasi, dan dikembangkan sesuai dengan kondisi peserta didik, antara lain:

1) Yel-yel

Jenis yel-yel ini sangat efektif dalam menyiapkan aspek psikologis peserta didik agar siap dalam mengikuti mata pelajaran, terutama pada jam-jam awal pembelajaran. Selain itu, yel-yel juga efektif dalam membangun kekompakan dan kerjasama dalam tim (kelompok).¹⁷

Ada beberapa jenis yel-yel yang dapat membangkitkan semangat peserta didik adalah:

- a) Yel-yel yang diucapkan sendiri oleh peserta didik yang biasa disebut dengan Mono yel yaitu bisa dilakukan secara individu maupun kelompok. Dengan diterapkannya yel-yel ini peserta didik akan bersemangat dan disamping itu juga akan menambah kreatifitas peserta didik dikelas.
- b) Yel-yel yang diucapkan secara bersahutan atau secara bersamaan antara guru dan peserta didik atau peserta didik dengan peserta didik yang biasa disebut dengan Interaktif yel.

Dengan dilakukannya yel-yel di dalam kelas akan membuat suasana dalam kelas menjadi ceria dan membuat peserta didik menjadi bersemangat saat belajar.

¹⁷ Sunarto, *Ice breaker dalam Pembelajaran Aktif*, (Surakarta: Cakrawala Media, 2012), hlm.32.

2) *Ice Breaking* Jenis Tepuk Tangan

Jenis *ice breaking* ini adalah jenis yang paling sering digunakan oleh para guru. Teknik tepuk tangan merupakan teknik *ice breaking* yang paling mudah dilakukan, karena tidak memerlukan persiapan yang membutuhkan banyak waktu. Seorang guru hanya perlu memodifikasi sedikit jenis yang ada atau membuat sendiri model-model tepuk tangan yang sudah ada.

3) *Ice Breaking* Jenis Lagu-Lagu

Zaman dahulu dalam proses pembelajaran lagu-lagu sangat populer. Namun, seiring dengan perkembangannya zaman guru-guru telah jarang menggunakan sarana ini. Dengan menggunakan *Ice Breaking* jenis lagu-lagu maka peserta didik akan kembali bersemangat, apalagi lagu-lagu ini dirangkaikan dengan permainan atau *games* pasti akan lebih seru.

4) Jenis Permainan (*Games*)

Permainan (*games*) adalah jenis *ice breaking* yang paling membuat peserta didik heboh. Peserta didik akan muncul semangat baru yang lebih saat melakukan permainan. Dengan permainan akan mampu membangun konsentrasi anak untuk dapat berpikir dan bertindak lebih baik dan lebih efektif. permainan merupakan kegiatan yang paling digemari oleh semua orang. Bukan saja bagi anak-anak, namun juga bagi para peserta didik dewasa.¹⁸

¹⁸ Sunarto, *Ice breaker dalam Pembelajaran Aktif*, (Surakarta: Cakrawala Media, 2012), hlm.38.

Jenis permainan ini yang paling banyak diminati peserta didik apalagi jenis permainan ini di gunakan di bangku sekolah dasar, karena pada hakikatnya peserta didik yang masih duduk di sekolah dasar itu lebih senang bermain sambil belajar dibandingkan belajar dengan serius, karena ketika pembelajaran di Sekolah Dasar itu tidak divariasikan dengan bermain maka peserta didik akan cepat bosan dan jenuh saat proses pembelajaran berlangsung.

5) *Ice breaking* Audio Visual

Audio visual adalah media instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman, (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi), meliputi media yang dapat dilihat dan di dengar. Contohnya pemutaran video motivasi.

c. Teknik-teknik Penerapan *Ice Breaking*

1) Teknik spontan dalam situasi pembelajaran

Ice breaking digunakan secara spontan atau langsung dalam proses pembelajaran, biasanya digunakan tanpa rencana karena sudah terlihat mulai hilang konsentrasi dan perhatiannya teralihkan tetapi lebih banyak digunakan karena situasi pembelajaran yang ada pada saat itu butuh penyemangat agar pembelajaran dapat fokus kembali. *Ice breaking* yang demikian bisa digunakan kapan saja melihat situasi dan kondisi yang terjadi pada saat pembelajaran berlangsung.

2) Teknik direncanakan dalam situasi pembelajaran

Ice breaking yang baik dan efektif membantu proses pembelajaran adalah *ice breaking* yang direncanakan dan dimasukkan dalam rencana pembelajaran. “*Ice breaking* yang direncanakan dan dimasukkan dalam rencana pembelajaran dapat

mengoptimalkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, sehingga dengan adanya perencanaan yang matang maka tidak akan mengambil waktu yang lama atau berlarut-larut karena adanya perencanaan.¹⁹

d. Syarat-syarat Menggunakan *Ice Breaking* Dalam Kelas

Syarat-syarat *ice breaking* dalam kelas yang berfungsi mengembalikan peserta didik kembali ke zona alfa adalah:

- 1) *Ice breaking* dilakukan dalam waktu singkat, makin singkat makin baik.
- 2) *Ice breaking* diikuti seluruh peserta didik.
- 3) Guru dapat menjelaskan dengan singkat teaching-point atau maksud *ice breaking* dalam waktu tidak terlalu lama agar peserta didik dapat mengetahui apa manfaat melakukan aktifitas tersebut.
- 4) Apabila target sudah terpenuhi, yaitu peserta didik sudah kembali senang, segera kembali ke materi pelajaran.²⁰

Dengan terpenuhinya seluruh syarat-syarat yang diatas, maka penerapan *Ice breaking* dalam kelas akan berjalan dengan lancar dan menyenangkan, sehingga mengembalikan fokus atau perhatian peserta didik untuk kembali menerima pelajaran

e. Prinsip-prinsip ke *Ice Breaking*

Prinsip Penggunaan *Ice Breaker* Dalam Pembelajaran Tujuan utama *ice breaker* dalam pembelajaran adalah untuk mengoptimalkan hasil belajar siswa.

¹⁹ Sunarto, *Ice breaker dalam Pembelajaran Aktif* (Surakarta: Cakrawala Media, 2012), hlm.106.

²⁰ Fatwal Harsyad, dkk., “Studi Komparasi Penggunaan *Ice Breaking* dan *Brain Gym* terhadap Minat Belajar Matematika Peserta Didik kelas VII SMP Negeri 21 Makassar”, *MaPan* 4, no. 2 (2016): hlm.190.

Dengan dilakukannya *ice breaker* motivasi siswa menjadi tinggi, sehingga mempunyai rasa senang dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan *ice breaker* dalam proses pembelajaran perlu mempertimbangkan beberapa prinsip sebagai berikut:

1) Efektivitas

Jenis *ice breaker* apapun yang digunakan dalam proses pembelajaran haruslah dalam rangka menguatkan strategi pembelajaran yang telah dilaksanakan. Dengan dilakukan *ice breaker* mestinya tujuan pembelajaran semakin efektif dicapai. *Ice breaker* yang sekiranya akan membuat pembelajaran tidak kondusif dalam situasi tertentu hendaknya dihindari.

2) Motivasi

Tujuan utama *ice breaker* adalah meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan *ice breaker* 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.²¹

3) Sinkronized

Ice breaker dalam pembelajaran adalah bagian yang tidak bisa terpisahkan dari seluruh proses pembelajaran yang sedang dilakukan. Akan sangat baik jika *ice breaker* yang dipilih adalah *ice breaker* yang sesuai

²¹ Sunarto, *Ice Breaker* Dalam Pembelajaran Aktif, hlm. 105-106

dengan sinkron dengan materi yang akan dibahas pada saat proses pembelajaran. Dengan demikian, *ice breaker* akan mempunyai daya penguat ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

4) Tidak berlebihan

Ice breaker adalah kegiatan yang sangat menyenangkan bagi siswa sehingga mereka akan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung. Namun demikian penggunaan *ice breaker* yang berlebihan justru akan mengaburkan tujuan pembelajaran itu sendiri. Selain itu juga perlu memperhatikan ketersediaan waktu/jam pelajaran yang sedang diampu.

5) Tepat situasi

Ice breaker hendaknya dilaksanakan tepat situasi, *ice breaker* yang dilaksanakan serampangan dikhawatirkan justru akan merusak situasi yang sudah kondusif. Misalnya pada saat siswa sedang asyik menjalankan tugas yang diberikan oleh guru tiba-tiba guru memberikan *ice breaker*. Tentu situasi menjadi membingungkan dan menjadikan proses pengerjaan tugas tidak terfokus lagi.

6) Tidak mengandung unsur SARA

Ice breaker diberikan kepada siswa hendaknya dipikirkan *ice breaker* yang mempunyai nilai positif terhadap rasa persatuan dan kesatuan. Hal-hal yang mengandung unsur membedakan atau menghina Suku, Agama, Ras dan Antar Golongan harus dihindarkan, sekalipun hal tersebut sebagai lelucon.

7) Tidak mengandung unsur pornografi

Banyak sekali *ice breaker* yang sangat menarik bagi para guru. Baik yang diperoleh pada saat pelatihan guru maupun dari teman-teman seprofesi atau dari internet. Namun sebagai pendidik harus memilih jenis *ice breaker* yang edukatif, sopan dan tidak mengandung unsur pornografi.²²

f. Langkah-langkah *Ice breaking*

1. Tentukan bentuk *ice breaking* yang akan digunakan

Salah satu cara mengajar yang menyenangkan dan tidak membosankan adalah dengan menggunakan *ice breaking*. Ada banyak sekali bentuk atau jenis *ice breaking* yang dapat Guru Pintar Gunakan. Bentuk *ice breaking* tidak hanya terbatas dalam bentuk games saja, tetapi dapat juga dalam bentuk nyanyian, gerakan tubuh, yel yel semangat belajar, dan lain sebagainya. Sebaiknya Guru Pintar memilih bentuk *ice breaking* yang sekiranya sesuai dengan kebutuhan, jumlah peserta, dan juga alat atau bahan yang tersedia.

2. Siapkan materi *ice breaking* yang sesuai dengan kebutuhan

Sebelum mengaplikasikan kegiatan *ice breaking* di kelas, Guru Pintar wajib menyiapkan materi *ice breaking* yang relevan dengan situasi dan materi yang akan diajarkan.

3. Siapkan media/alat yang akan digunakan

Setelah materi *ice breaking* ditentukan, hal berikutnya yang Guru Pintar juga harus mempersiapkan dengan detail adalah bagaimana cara menyampaikannya, alat

²² Sunarto, *Ice Breaker Dalam Pembelajaran Aktif*, hlm. 107

atau bahan apa yang diperlukan, dan lain-lain. Jika Guru Pintar membutuhkan properti atau alat seperti speaker, kertas, alat tulis, dan lain-lain untuk mendukung kegiatan *ice breaking*, persiapkan dengan matang sebelum kegiatan *ice breaking* dilaksanakan.

4. Uji Coba

Untuk melihat apakah kegiatan *ice breaking* yang dirancang sudah sesuai dengan tujuan dan untuk melihat kira-kira kendala apa yang mungkin muncul saat *ice breaking*, Guru Pintar sangat disarankan untuk melakukan uji coba terlebih dahulu. Setelah uji coba dilakukan, Guru Pintar dapat melakukan penyempurnaan berdasarkan catatan atau masukan dari siswa dan juga rekan sejawat.

5. Pertimbangkan interaksi dengan siswa

Saat *ice breaking*, Guru Pintar harus memperhatikan interaksi yang terjadi. Guru Pintar harus berusaha tetap berkomunikasi dengan siswa dan bersikap aktif. Penting sekali untuk berinteraksi dalam *ice breaking* agar semua peserta didik/siswa memahami jalannya *ice breaking*, sehingga pelaksanaannya lancar hingga akhir.

6. Libatkan seluruh siswa

Tujuan *ice breaking* adalah untuk mencairkan suasana. Oleh karena itu semua siswa harus terlibat dan merasakan manfaat dari kegiatan *ice breaking*. Jangan sampai ada siswa yang merasa tidak dilibatkan atau tersisih dari kegiatan yang dilaksanakan.

7. Perhatikan lama waktu atau durasi *ice breaking*

Durasi pelaksanaan *ice breaking* harus benar-benar diperhatikan. Jika perlu, Guru Pintar dapat menyiapkan timer untuk mengingatkan kapan *ice breaking* harus

selesai. Jangan sampai waktu pembelajaran habis hanya untuk kegiatan *ice breaking* saja.

8. Wow Faktor

Siswa tentu menyukai kejutan. Sesuatu yang tidak terduga akan membuat mereka penasaran. Meskipun kegiatan *ice breaking* yang Guru Pintar lakukan bukanlah kegiatan baru, modifikasi dan tambahkan wow faktor sehingga siswa tidak merasa bosan.

9. Pastikan siswa merasa nyaman

Ketika merencanakan *ice breaking*, pertimbangkan dengan matang faktor kenyamanan siswa. Jangan sampai *ice breaking* yang dilaksanakan membuat siswa merasa tidak nyaman atau merasa tersinggung. Pilih kegiatan atau permainan yang dapat diterima oleh semua siswa dan pastikan tidak mengandung unsur SARA.

10. Lakukan *review*

Mereview kegiatan *ice breaking* yang telah dilakukan sangat penting untuk mengetahui apakah tujuan dari *ice breaking* telah tercapai. Bagaimana caranya? bisa dengan cara mengajukan pertanyaan kepada siswa tentang makna dari kegiatan atau permainan yang telah dilakukan. Kemudian Guru Pintar dapat memberikan penjelasan lebih detail lagi tentang kegiatan tersebut. Selain menghibur dan menyenangkan, kegiatan *ice breaking* juga harus dapat membawa manfaat bagi seluruh siswa.

g. Indikator Penerapan *Ice Breaking*

Penggunaan *Ice Breaking* tidak selalu memberikan hasil yang baik dalam kegiatan pembelajaran. *Ice Breaking* dikatakan efektif jika dapat memotivasi anak untuk belajar, namun jika pemberian *Ice Breaking* kurang tepat dan tidak menimbulkan motivasi anak untuk belajar akan mengakibatkan hasil yang hendak dicapai tidak sesuai, waktu pembelajaran terbuang sia-sia dan tidak adanya kenyamanan bagi peserta didik. Minstrell dalam Mawar menyatakan “guru wajib mengetahui dan memahami indikator yaang dapat menjadi parameter efektivitas diterapkannya *Ice Breaking*, kemudian mempersiapkan dengan baik *Ice Breaking* yang akan diterapkan di kelas dengan memperhatikan indikator-indikatornya”. Indikator tersebut antara lain:²³

1. Indikator Perhatian

Ice Breaking dapat dikatakan baik jika mampu menumbuhkan daya tarik siswa dalam memperhatikan materi di awal, tengah, ataupun akhir dalam kegiatan pembelajaran. Perhatian ini mampu memberikan rangsangan rasa keingintahuan terhadap topic yang dipelajari.

2. Indikator Relevansi

Hal yang harus dilakukan guru supaya pemahaman anak meningkat yaitu dengan menghubungkan pengalamannya dan pemikirannya sehari hari dengan materi yang hendak diberikan. Ketepatan penggunaan *Ice breaking*

²³ Mawar, “Pengaruh Penerapan *Ice Breaking* Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas Vdi SDN 22 Murante Kota Palopo” (Universitas Cokroaminoto Palopo, 2020), hlm.19-20.

dapat sebagai alat bantu dalam menghubungkan hal tersebut dengan prasyarat berupa adanya kecocokan dengan materi yang diajarkan.

3. Indikator Keyakinan

Keyakinan berupa rasa yakin pada diri peserta didik itu sendiri bahwa mereka mampu melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan baik serta memperoleh hasil yang maksimal. *Ice Breaking* yang sesuai akan membantu memperkuat keyakinan ini. Contoh penggunaan *Ice Breaking* yaitu kegiatan bercerita atau memutar video yang menginspirasi sebelum kegiatan belajar dimulai. Adapun contoh *Ice Breaking* yang lain yaitu dengan memberikan reward di sesi akhir pembelajaran, reward ini dapat menarik perhatian anak. Selanjutnya penggunaan permainan lomba cepat tepat ini menjadikan peserta didik mampu memahami dirinya apakah sudah memahami materi ataupun belum sehingga keyakinan telah melaksanakan kegiatan pembelajaran secara optimal ataupun belum.

4. Indikator Kepuasan

Timbulnya rasa puas yang berhubungan dengan proses pembelajaran apabila siswa mempunyai rasa memperoleh manfaat yang banyak dari suatu pembelajaran, contohnya dari tidak bisa menjadi bisa dan dari tidak tahu menjadi tahu.

h. Kelebihan dan Kelemahan *Ice Breaking*

Dalam model pembelajaran pasti ada yang namanya kekurangan kelebihannya masing-masing, termasuk *ice breaking* ini. Adapun kelebihan *ice breaking*:

- 1) Membuat waktu panjang terasa cepat
- 2) Membawa dampak menyenangkan dalam pembelajaran
- 3) Dapat digunakan secara spontan atau terkonsep.
- 4) Membuat suasana kompak dan menyatu.

Sedangkan kelemahan *ice breaking* adalah:

- 1) penerapan disesuaikan dengan kondisi ditempat masing-masing atau dengan kata lain tidak dapat menerapkan *ice breaking* yang sama untuk setiap tempat atau keadaan.
- 2) Penerapan *Ice breaking* relatif singkat, hanya berjalan maksimal 5 menit saja.
- 3) *Ice breaking* terikat oleh waktu. Dengan kata lain dalam penerapan *Ice breaking* waktu yang dibutuhkan sangat sedikit/singkat.
- 4) Kadang dalam penggunaan *Ice breaking* membuat kelas ramai dan tak terkendali.

Ada beberapa manfaat melakukan aktivitas *ice breaking*, diantaranya adalah menghilangkan kebosanan, kejenuhan, kecemasan, dan keletihan karena bisa keluar sementara dari rutinitas pelajaran dengan melakukan aktivitas gerak bebas dan ceria serta manfaat lain seperti:

- (1) Melatih berfikir secara kreatif dan luas peserta didik, (2) Mengembangkan dan mengoptimalkan otak dan kreativitas peserta didik, (3) Melatih peserta didik berinteraksi dalam kelompok dan bekerjasama dalam satu tim, (4) Melatih berpikir sistematis dan kreatif untuk memecahkan masalah, (5) Meningkatkan rasa percaya diri, (6) Melatih menentukan strategi secara matang, (7) Melatih

kreativitas dengan bahan yang terbatas, (8) Melatih konsentrasi, berani bertindak dan tidak takut salah, (9) Merekatkan hubungan interpersonal yang renggang, (10) melatih untuk menghargai orang lain, (11) memantapkan konsep diri, (12) melatih jiwa kepemimpinan, (13) melatih bersikap ilmiah, (14) dan melatih mengambil keputusan dan tindakan.

2. Tinjauan Tentang Hasil Belajar

a. Pengertian belajar

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, secara etimologis belajar memiliki arti berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu”. Definisi ini memiliki pengertian bahwa belajar adalah sebuah kegiatan untuk mencapai kepandaian atau ilmu.²⁴ Disini, usaha untuk mencapai kepandaian atau ilmu merupakan usaha manusia untuk memenuhi kebutuhannya mendapatkan ilmu atau kepandaian yang belum dipunyai sebelumnya. Sehingga dengan belajar itu manusia menjadi tahu, memahami, mengerti, dapat melaksanakan dan memiliki tentang sesuatu. Dari definisi diatas yang saya tangkap tentang belajar adalah suatu usaha untuk memperoleh atau mendapatkan pemahaman, kepandaian dan ilmu pengetahuan. Belajar dapat membuat individu dari awalnya tidak tahu menjadi tahu sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh individu itu sendiri, dengan belajar seseorang dapat menambah ilmu pengetahuan serta memiliki nilai-nilai yang baik untuk diri sendiri dan lingkungannya.

²⁴ Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2015), hlm.15.

Menurut Thursan Hakim, belajar adalah suatu proses perubahan didalam kepribadian manusia, dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan lain-lain kemampuannya.²⁵

Dari defenisi menurut ahli tersebut tentang belajar adalah sebuah proses perubahan yang bersifat positif yang ada didalam diri seseorang sehingga dapat meningkatkan kualitas dan tingkah laku seseorang seperti peningkatan pengetahuan, pemahaman, daya pikir, sikap, kebiasaan dan lain-lain yang bersifat positif lainnya.

Hamalik mengemukakan bahwa belajar adalah suatu perkembangan diri seseorang yang dinyatakan dalam cara bertingkah laku yang baru berkat pengalaman dan latihan, belajar itu perubahan-perubahan yang psikis. Sedangkan menurut Slameto mengemukakan bahwa belajar adalah suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dan lingkungannya.²⁶

Defenisi tentang belajar tentang dua ahli diatas yang saya pahami adalah belajar merupakan sebuah perkembangan dan perubahan tingkah laku yang didapatkan dengan ilmu pengetahuan dan pengalaman. Berdasarkan uraian dapat dikatakan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh

²⁵ Thursan Hakim, *Belajar Secara Efektif* (Jakarta: Puspa Swara, 2008), hlm.1.

²⁶ Tutik Rachmawati dan Daryanto, *Teori Belajar dan Proses Pembelajaran yang Mendidik* (Yogyakarta: Gava Media, 2015), hlm.35.

perubahan tingkah laku menuju ke arah yang lebih baik dan bermanfaat bagi dirinya dan orang lain.

b. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Sardiman hasil belajar adalah hasil langsung berupa tingkah laku peserta didik setelah melalui proses belajar mengajar yang sesuai dengan materi yang dipelajarinya. Sehingga hasil belajar dapat ditafsirkan sebagai *output* dari proses belajar mengajar.²⁷ *Output* tersebut dipengaruhi oleh faktor jasmaniah dan psikologis yang dikelompokkan sebagai faktor intern. Sedangkan kelompok faktor eksternya meliputi faktor keluarga, sekolah dan masyarakat. Hasil belajar merupakan capaian dari proses belajar peserta didik yang sesuai dengan pembelajaran atau materi yang dipelajarinya, dan hasil belajar merupakan suatu kemampuan dan sebagai tolak ukur untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam memahami pelajaran yang telah diberikan.

Taksonomi Bloom membagi hasil belajar atas tiga ranah hasil, yakni kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pembagian ini dikenal dengan istilah Taksonomi Bloom. Ranah kognitif berhubungan dengan kemampuan berpikir (kegiatan yang meliputi aktivitas otak). Ranah kognitif ini memiliki enam jenjang proses berpikir dimulai dari yang paling rendah hingga proses berpikir yang paling tinggi, yakni (1) pengetahuan/ingatan, (2) pemahaman, (3) penerapan, (4) analisis, (5) sintesis, (6) evaluasi. Kemudian ranah afektif berhubungan dengan minat, perhatian, sikap, emosi,

²⁷ A. M. Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007), hlm.51.

penghargaan, proses, internalisasi dan pembentukan karakteristik diri. Sedangkan ranah psikomotorik berhubungan dengan kemampuan seseorang dalam menunjukkan keterampilan motorik yang dikendalikan oleh kematangan psikologis.²⁸

Hasil Belajar Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai awal tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar itu sendiri. Proses belajar itu sendiri terkait siswa memperoleh sesuatu yang ada dilingkungan sekitar. Lingkungan yang dipelajari oleh siswa berupa keadaan alam, benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, manusia, atau hal-hal yang dijadikan bahan belajar, tindakan belajar tentang suatu hal tersebut tampak sebagai perilaku belajar yang tampak dari luar.²⁹

Menurut R. Gagne belajar adalah sebagai suatu proses dimana organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dua konsep ini menjadi terpadu dalam satu kegiatan di mana terjadi interaksi antara guru dan siswa, serta siswa dengan siswa pada saat pembelajaran berlangsung.³⁰ Belajar dimaknai dengan sebagai suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkah laku. Selain itu, Gagne juga menekankan bahwa belajar sebagai suatu proses memperoleh pengetahuan atau keterampilan melalui instruksi. Instruksi yang dimaksud adalah perintah atau arahan dan bimbingan dari seorang

²⁸ Ni Nyoman Parwati dkk, *Belajar dan Pembelajaran*, (Cet. 1: Jakarta: RajaGrafindo, 2018), hlm.25.

²⁹ Ucu Sulastri, *Tips & Trik Ciptakan "WOW" Di Sekolah* (Jakarta: Luxima, 2014), hlm.44

³⁰ Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, (Jakarta: PrenadaMedia Group, 2016), hlm 1

pendidik atau guru. Selanjutnya, Gagne dalam teorinya yang disebut *The domains of learning*, menyimpulkan bahwa segala sesuatu yang dipelajari oleh manusia dapat dibagi menjadi lima kategori, yaitu:

1. Keterampilan motoris (motor skill); adalah keterampilan yang diperlihatkan dari berbagai gerakan badan, misalnya menulis, menendang bola, bertepuk tangan, berlari dan berloncat.

2. Informasi verbal; informasi ini sangat dipengaruhi oleh kemampuan otak dan inteligensi seseorang, misalnya seseorang dapat memahami sesuatu dengan berbicara,

3. menulis, menggambar, dan sebagainya yang berupa simbol yang tampak (verbal). Kemampuan intelektual; selain menggunakan simbol verbal, manusia juga mampu melakukan interaksi dengan dunia luar kemampuan intelektualnya, misalnya mampu membedakan warna, bentuk, dan ukuran.

4. Strategi kognitif; Gagne menyebutkan sebagai organisasi keterampilan yang internal, yang sangat diperlukan untuk belajar mengingat dan berpikir. Kemampuan kognitif ini lebih ditujukan ke dunia luar, dan tidak dapat dipelajari dengan sekali saja memerlukan perbaikan dan latihan terusmenerus yang serius.

5. Sikap (attitude); sikap merupakan faktor penting dalam belajar karena tanpa kemampuan ini belajar tak akan berhasil dengan baik. Sikap seseorang dalam belajar akan sangat mempengaruhi hasil yang diperoleh dari belajar tersebut. Sikap akan sangat tergantung pada pendirian, kepribadian, dan keyakinannya, tidak dapat dipelajari atau dipaksakan, tetapi perlu kesadaran diri yang penuh. Dari pengertian belajar dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan

seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadi perubahan perilakunya yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak.³¹

c. Ciri-Ciri Hasil Belajar

Ciri-ciri hasil belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam diri individu. Artinya seseorang yang telah mengalami proses belajar itu akan berubah tingkah lakunya. Tetapi tidak semua perubahan tingkah laku adalah hasil belajar. Perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Perubahan yang disadari, artinya individu yang melakukan proses pembelajaran menyadari bahwa pengetahuan, keterampilannya telah bertambah, ia lebih percaya terhadap dirinya, dan sebagainya.
- 2) Perubahan yang bersifat kontinu (berkesinambungan), perubahan tingkah laku sebagai hasil pembelajaran adalah berkesinambungan, artinya suatu perubahan yang telah terjadi menyebabkan terjadinya perubahan tingkah laku yang lain, misalnya seorang anak yang telah belajar membaca, ia akan berubah tingkah lakunya dari tidak dapat membaca menjadi dapat membaca.
- 3) Perubahan yang bersifat fungsional, artinya perubahan yang telah diperoleh sebagai hasil pembelajaran memberikan manfaat bagi individu yang

³¹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, hlm 2-4

bersangkutan. Dengan demikian dengan adanya perubahan tersebut dapat merubah dirinya menjadi lebih baik.

- 4) Perubahan yang bersifat positif, artinya terjadi adanya penambahan perubahan dalam individu.
- 5) Perubahan yang diperoleh itu senantiasa bertambah sehingga berbeda keadaan sebelumnya.
- 6) Perubahan yang bersifat aktif, artinya perubahan itu tidak terjadi dengan sendirinya akan tetapi melalui aktivitas individu. Perubahan yang terjadi karena kematangan, bukan hasil pembelajaran karena terjadi dengan sendirinya sesuai dengan tahapan-tahapan perkembangannya.
- 7) Perubahan yang bersifat permanen (menetap), artinya perubahan yang terjadi sebagai hasil pembelajaran akan berada secara kekal dalam diri individu, setidak-tidaknya untuk masa tertentu.
- 8) Perubahan yang bertujuan dan terarah, artinya perubahan itu terjadi karena ada sesuatu yang akan dicapai. Dalam proses pembelajaran, semua aktivitas terarah kepada pencapaian suatu tujuan tertentu.³²

d. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Ada berbagai faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar secara lebih luas. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar yaitu yang berasal dari dalam peserta didik (Faktor internal) dan berasal dari luar peserta didik

³² Tutik Rachmawati dan Daryanto, Teori Belajar dan Proses Pembelajaran yang Mendidik (Yogyakarta: Gava Media, 2015), hlm.37-38.

(faktor eksternal). Menurut Slameto, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar yaitu:

1) Faktor internal terdiri dari:

a) Faktor jasmaniah yang meliputi faktor kesehatan dan cacat tubuh.

I. Faktor kesehatan. Sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian-bagiannya/bebas dari penyakit. Kesehatan adalah keadaan atau hal sehat. Kesehatan seseorang berpengaruh terhadap belajarnya. Proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu jika kesehatan seseorang terganggu, selain itu juga ia akan cepat lelah, kurang bersemangat.

II. Cacat tubuh. Yaitu sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh/badan.

b) Faktor psikologis, yaitu meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan.

2. Faktor eksternal terdiri dari:

a) Faktor keluarga. Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa: cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga.

b) Faktor sekolah. Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, disiplin sekolah pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.

- c) Faktor masyarakat. Masyarakat sangat berpengaruh terhadap belajar siswa karena keberadaannya siswa dalam masyarakat. Seperti kegiatan siswa dalam masyarakat, massa media yang juga memiliki pengaruh positif dan negatif, pengaruh dari teman bergaul siswa dan kehidupan masyarakat disekitar siswa juga berpengaruh terhadap belajar siswa.³³

e. Manfaat Hasil Belajar

Hasil belajar pada hakekatnya adalah perubahan tingkah laku seseorang yang mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor setelah mengikuti suatu proses belajar mengajar tertentu.³⁴

Pendidikan dan pengajaran dikatakan berhasil apabila perubahan-perubahan yang tampak pada peserta didik merupakan akibat dari proses belajar mengajar yang dialaminya yaitu proses yang ditempuhnya melalui program dan kegiatan yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru dalam proses pengajarannya. Berdasarkan hasil belajar peserta didik, dapat diketahui kemampuan dan perkembangan sekaligus tingkat keberhasilan pendidikan.

Hasil belajar harus menunjukkan perubahan keadaan menjadi lebih baik, sehingga bermanfaat untuk: (a) menambah pengetahuan, (b) lebih memahami sesuatu yang belum dipahami sebelumnya, (c) lebih mengembangkan keterampilannya, (d)

³³ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2003) .hlm.3.

³⁴ Nana Sudjana dan Ibrahim, *Penelitian dan Penilaian Pendidikan* (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2009), hlm. 3.

memiliki pandangan yang baru atas sesuatu hal, (e) lebih menghargai sesuatu daripada sebelumnya.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa istilah hasil belajar merupakan perubahan dari peserta didik sehingga terdapat perubahan dari segi pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Dengan kata lain hasil belajar merupakan suatu proses untuk mendewasakan pemikiran seseorang karena adanya perubahan didalam diri seseorang yaitu adanya perubahan sikap, perilaku, pengetahuan dan keterrampilan seseorang.

3. Pendidikan Agama Islam

a. Pengertian pendidikan Agama Islam

Pendidikan pada dasarnya adalah media dalam mendidik dan mengembangkan potensi-potensi kemanusiaan. Pendidikan sejatinya adalah gerbang untuk mengantar umat manusia menuju peradaban yang lebih tinggi dan humanis dengan berlandaskan pada keselarasan hubungan manusia, lingkungan, dan sang pencipta.

Pendidikan Agama Islam merupakan salah satu dari tiga subyek pelajaran yang harus dimasukkan dalam kurikulum setiap lembaga pendidikan formal di Indonesia. Hal ini karena kehidupan beragama merupakan salah satu dimensi kehidupan yang diharapkan dapat terwujud secara terpadu.³⁵

³⁵ Chabib Thoaha, dkk, *Metodologi Pengajaran Agama*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2004), hlm. 1.

Pendidikan Agama Islam merupakan mata pelajaran yang membahas tentang ilmu spiritual yang mencakup tentang nilai dalam berakhlak, meyakini, menghayati, memahami dan mengamalkan ajaran agama Islam sesuai dengan pengajaran untuk mencapai suatu tujuan.

Pendidikan Agama Islam adalah upaya sadar dalam menyiapkan peserta didik dalam mengenal, memahami, menghayati, mengimani, bertakwa, berakhlak mulia, dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami ajaran Islam secara menyeluruh. Lalu menghayati tujuan, yang pada akhirnya dapat mengamalkan ajaran Islam secara kaffah.

Dalam bahasa Arab pengertian pendidikan, sering digunakan beberapa istilah antara lain, *al-ta'lim*, *al-tarbiyah*, dan *al-ta'dib*. *Al-ta'lim* berarti pengajaran yang bersifat pemberian atau penyampaian pengetahuan dan keterampilan. *Al-tarbiyah* berarti mengasuh mendidik dan *al-ta'dib* lebih conderong pada proses mendidik yang bermuara pada penyempurnaan akhlak/moral peserta didik.³⁶ Istilah *al-ta'lim* dan *al-tarbiyah* digunakan dalam Islam untuk memberikan pengajaran dan bimbingan yang bersifat Islami yang sesuai dengan ajaran Islam yang dibawa oleh Nabi terakhir yaitu Rasulullah SAW.

Jadi pendidikan agama Islam merupakan usaha sadar yang dilakukan pendidik dalam rangka mempersiapkan peserta didik untuk meyakini, memahami dan mengamalkan ajaran Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, atau pelatihan

³⁶ Samsul Nizar, *Pengantar Dasar-dasar Pemikiran Pendidikan Islam*, (Jakarta: Gaya Media Pratama, 2001), hlm.86-88

yang telah ditentukan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dari pengertian tersebut dapat ditemukan beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran pendidikan agama Islam, yaitu berikut ini:

- 1) Pendidikan agama Islam sebagai usaha sadar, yakni suatu kegiatan bimbingan, pengajaran atau latihan yang dilakukan secara berencana dan sadar atas tujuan yang hendak dicapai.
- 2) Peserta didik yang hendak disiapkan untuk mencapai tujuan, dalam arti ada yang dibimbing, diajari atau dilatih dalam peningkatan keyakinan, pemahaman, penghayatan, dan pengamalan terhadap ajaran Islam.
- 3) Pendidikan atau Guru Pendidikan Agama Islam (GPAI) yang melakukan kegiatan bimbingan, pengajaran atau pelatihan secara sadar terhadap peserta didiknya untuk mencapai tujuan pendidikan agama Islam.
- 4) Kegiatan (pembelajaran) Pendidikan Agama Islam diarahkan untuk meningkatkan keyakinan, pemahaman, penghayatan dan pengalaman ajaran agama Islam dari peserta didik, yang disamping untuk membentuk kesholehan pribadi, juga sekaligus untuk membentuk kesholehan sosial.³⁷

Berdasarkan uraian di atas, Pendidikan Agama Islam adalah suatu usaha yang dilakukan untuk mencetak generasi yang tidak hanya kecerdasannya saja yang ditingkatkan tetapi lebih dari pada itu ialah menjadikan manusia yang berkepribadian

³⁷ Muhaimin, dkk. *Paradigma Pendidikan Islam Pendidikan Agama Islam Di Sekolah*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), hlm.76.

Islam seutuhnya yang mampu membawa kehidupannya dengan mandiri untuk bekal di dunia hingga akhirat kelak.

b. Dasar-Dasar Pelaksana Pendidikan Agama Islam

Setiap usaha, kegiatan dan tindakan yang disengaja untuk mencapai suatu tujuan harus mempunyai dasar-dasar atau landasan tempat berpijak yang baik dan kuat. Dasar pokok pendidikan agama Islam adalah Al-Qur'an dan Hadits. Sebagai mana firman Allah dalam QS. An-nisa ayat 59 :

وَالرَّسُولِ اللَّهِ إِلَىٰ فَرْدُوهُ شَيْءٍ فِي تَنَازَعْتُمْ فَإِن مِّنكُمْ أَمْرٌ وَأُولَىٰ الرَّسُولِ وَأَطِيعُوا اللَّهَ أَطِيعُوا
تَأْوِيلًا وَأَحْسَنُ خَيْرٌ لَّكَ ذُ ظَالِمًا وَالْيَوْمِ بِاللَّهِ تَوَمَّنُونَ كُنْتُمْ إِنَّ

Artinya : Hai orang-orang yang beriman, taatilah Allah dan taatilah Rasul (Nya), dan Ulil Amri diantara kamu. Kemudian jika kamu berlainan pendapat tentang sesuatu, Maka kembalikanlah ia kepada Allah (Al Qur'an) dan Rasul (sunnahnya), jika kamu benar-benar beriman kepada Allah dan hari kemudian. Yang demikian itu lebih utama (bagimu) dan lebih baik akibatnya.

Berdasarkan ayat tersebut dapat disimpulkan bahwa Al-Qur'an dan Hadits bukan hanya menjadi dasar dalam pendidikan agama islam saja, tetapi menjadi dasar dari segala permasalahan yang dihadapi umat Islam, adapun Ulil Amri wajib diikuti selama tidak bertentangan dengan apa yang digariskan dalam Al-Qur'an dan Hadits.

c. Tujuan Pendidikan Islam

Tujuan akhir pendidikan dalam Islam adalah pembentukan pribadi Khalifah bagi anak didik yang memiliki fitrah, roh disamping badan, dan akal. Ibnu Khaldun yang dikutip oleh Muhammad Athiyah al-Abrasyi, merumuskan tujuan pendidikan Islam dan berpijak pada firman Allah dalam QS. Al-Qushas ayat 77, yaitu sebagai berikut:

وَابْتَغِ فِيمَا آتَاكَ اللَّهُ الدَّارَ الْآخِرَةَ وَلَا تَنْسَ نَصِيبَكَ مِنَ الدُّنْيَا وَأَحْسِنْ كَمَا أَحْسَنَ اللَّهُ إِلَيْكَ وَلَا تَبْغِ
الْفُسَادَ فِي الْأَرْضِ إِنَّ اللَّهَ لَا يُحِبُّ الْمُفْسِدِينَ

Artinya : *Dan carilah pada apa yang telah dianugerahkan Allah kepadamu (kebahagiaan) negeri akhirat, dan janganlah kamu melupakan (kebahagiaan) duniawi dan berbuat kebaikan (kepada orang lain) sebagaimana Allah telah berbuat baik, kepadamu, dan janganlah berbuat kerusakan di (muka) bumi. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang berbuat kerusakan.*

Menurut al-Abrasyi dalam kajiannya tentang pendidikan Islam menyimpulkan lima tujuan umum bagi pendidikan islam, yaitu :

- 1) Untuk mengadakan pembentukan akhlak yang mulia.
- 2) Persiapan untuk kehidupan dunia dan akhirat.
- 3) Persiapan untuk mencari rezeki dan pemeliharaan segi manfaat, atau yang lebih dikenal sekarang ini dengan nama tujuan vokasional dan profesional.
- 4) Menumbuhkan semangat ilmiah pada pelajaran dan memuaskan keinginan tahu dan memungkinkan ia mengkaji ilmu demi ilmu itu sendiri.

- 5) Menyiapkan pelajar dari segi profesional, tekhnikal dan pertukangan supaya dapat menguasai profesi tertentu, dan keterampilan pekerjaan tertentu agar dapat ia mencari rezeki dalam hidup disamping memelihara segi kerohanian dan keagamaan.³⁸

B. Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Reni Anggraini yang berjudul “Pengaruh Teknik Pembelajaran *Ice Breaking* Terhadap Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas III MI Masyariqul Anwar 4 Sukabumi Bandar Lampung”. Penelitian ini bertujuan untuk bahwa hasil penelitian bahwa rata-rata motivasi siswa pada mata pelajaran IPA siswa kelas III MI Masyariqul Anwar 4 Sukabumi Bandar Lampung. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan oktober dan november 2017. Populasi penelitian ini ini seluruh siswa kelas III MI Masyariqul Anwar dengan jumlah siswa sebanyak 40 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket dipakai untuk mengukur bagaimana tingkat motivasi siswa dalam belajar apakah terdapat pengaruh atau tidak dengan menggunakan ice breaking pada saat proses pembelajaran. Metode penelitian ini menggunakan quasi eksperimen. populasi dalam penelitian ini seluruh siswa kelas III dengan jumlah kelas sebanyak 2 kelas dengan sampel kelas III B sebanyak 17 siswa sedangkan kelas III A sebanyak 23 siswa. Dalam menggunakan analisis data peneliti menggunakan uji

³⁸ Hasan Langgulung, *Manusia dan Pendidikan Suatu Analisa Psikologis, Filsafat dan Pendidikan*, (Jakarta:PT. Pustaka Al-husna Baru, 2004),hlm.56.

normalitas, homogenitas dan uji t dalam penelitian ini. Dan dengan menggunakan teknik *Ice breaking* lebih tinggi dari pada rata-rata nilai motivasi dengan menggunakan lain yaitu di kelas kontrol dengan menggunakan teknik tutorial/bimbingan. Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa dengan menggunakan teknik *ice breaking* lebih tinggi dibandingkan dengan siswa kelas dengan menggunakan teknik pembelajaran tutorial/bimbingan dengan nilai perhitungan dari nilai rata-rata kelas eksperimen 90.7647 dengan jumlah responden 17 siswa. Selanjutnya, pada kelas kontrol memiliki rata-rata-rata 88.3478 dengan jumlah responden 23 siswa.³⁹

2. Penelitian yang dilakukan oleh Fathul Mumtaz Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Gunung Djati Bandung tahun 2019 dengan judul “Penggunaan Teknik *Ice Breaking* dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar (Penelitian Pada Siswa Kelas VIII SMP Laboratorium Percontohan UPI Cibiru)”. Tujuan penelitian ini untuk membuktikan diterapkannya *Ice Breaking* dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas VIII SMP Laboratorium Percontohan UPI Cibiru, untuk mencari tahu motivasi siswa sebelum diberikan treatment, untuk mencari tahu peningkatan motivasi belajar

³⁹Reni Angraini, “Pengaruh Teknik Pembelajaran *Ice Breaking* Terhadap Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas III MI Masyariqul Anwar 4 Sukabumi Bandar Lampung” (Skripsi S1 Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018)

siswa setelah menggunakan Ice Breaking pada kelas VIII SMP Laboratorium Percontohan UPI Cibiru. Pendekatan penelitian yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif, dan metode yang dipergunakan quasi eksperimen dengan desain penelitian model control *group design*. Hasil penelitiannya yaitu Penerapan teknik *Ice Breaking* dilakukan dalam dua kali pertemuan sesuai tahapan. Berdasarkan hasil observasi pembelajaran secara keseluruhan proses kegiatan belajar mengajar memiliki tingkat pelaksanaan rata-rata 78% interpretasi sangat baik, dengan rentang interval 76–100. Sesudah menggunakan teknik *ice breaker* dalam pembelajaran PAI dan Budi pekerti, materi jiwa menjadi lebih tenang dengan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan melaksanakan sujud 0,08 dengan kategori rendah.⁴⁰

3. Penelitian yang dilakukan Mu'azarotul Husna. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) hasil Pengaruh *Ice Breaking* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik MI Al-Ishlah Tiudan Gondang Tulungagung diperoleh rata-rata nilai angket kelas eksperimen lebih besar dari nilai angket kontrol yaitu 86,86 dan hasil uji manova angket motivasi diperoleh $\text{sig} < 0,05$ sehingga H_0 ditolak artinya ada pengaruh yang signifikan *ice breaking* terhadap motivasi belajar peserta didik MI Al-Ishlah Tiudan Gondang Tulungagung. (2) Hasil pengaruh *ice breaking* terhadap hasil belajar rata-rata nilai *post test*

⁴⁰ Fathul Mumtaz, "Penggunaan Teknik *Ice Breaking* Dalam Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar (Penelitian Pada Siswa Kelas VIII SMP Laboratorium Percontohan UPI Cibiru)" (UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 2019)

kelas eksperimen lebih besar dari nilai *post test* kelas kontrol yaitu $89,95 > 77,04$ sehingga H_0 diterima yang berarti ada pengaruh yang signifikan *ice breaking* terhadap hasil belajar peserta didik MI Al-Ishlah Tiudan Gondang Tulungagung. (3) Hasil pengaruh *ice breaking* terhadap motivasi dan hasil belajar yaitu angket motivasi dan *post test* dengan uji manova diperoleh $\text{sig} < 0,05$ yaitu $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak artinya ada pengaruh *ice breaking* terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik MI Al-Ishlah Tiudan Gondang Tulungagung. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *ice breaking* digunakan dalam pembelajaran, maka motivasi dan hasil belajar peserta didik MI Al-Ishlah Tiudan Gondang Tulungagung meningkat.⁴¹ Berdasarkan dari hasil penelitian tersebut, jenis penelitian diatas dan penelitian saya memiliki beberapa perbedaan salah satunya adalah teknik pengumpulan data. Dari penelitian tersebut menggunakan angket untuk mengetahui motivasi dan hasil belajar peserta didiknya, sedangkan saya menggunakan angket tes hasil belajar dalam teknik pengumpulan data.

⁴¹ Mu'azarotul Husna, "Pengaruh *Ice Breaking* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik MI Al-Ishlah Tiudan Gondang Tulungagung", Skripsi (Tulungagung: Fak. Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Tulungagung, 2018)

C. Konsep Operasional

1. Variabel X (Variabel Bebas) *Ice Breaking*

Langkah-langkah Ice breaking

- a. Guru Tentukan bentuk *ice breaking* yang akan digunakan yang sesuai dengan kebutuhan di awal pembelajaran seperti menayakan kabar dan tepuk semangat sebelum pembelajaran
- b. Guru menyiapkan media/alat yang akan digunakan sewaktu *ice breaking games* susun kata dengan potongan kertas
- c. Guru menguji coba *games* susun kata potongan kertas sebelum *ice breaking* di mulai
- d. Guru berinteraksi dengan siswa dalam pembelajaran yang akan dipelajari
- e. Seluruh siswa ikut serta dalam bermain *games* susun kata potongan kertas
- f. Guru meperhatikan waktu *ice breaking* atau membuat timer sewaktu *games* dimulai
- g. Guru membuat soal yang tidak terduga akan membuat mereka penasaran dengan soal susun kata tersebut
- h. Guru mengontol dalam *ice breaking* supaya siswa merasa nyaman
- i. Guru mengajukan pertanyaan tentang makna dari kegiatan permainan yang telah dilakukan

2. Variabel Y (Variabel Terkait) Hasil Belajar

Indikator untuk hasil belajar penulis mengambil dari nilai-nilai pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) untuk siswa-siswa kelas IV di SD Negeri 152 Pekanbaru sebagai berikut :

1. Nilai Mata pelajaran PAI pada siswa dikatakan sangat tinggi apabila rata-rata nilai 90-100
2. Nilai mata pelajaran PAI pada siswa dikatakan cukup baik apabila rata-rata nilai 80-89
3. Nilai mata pelajaran PAI pada siswa dikatakan cukup apabila rata-rata nilai 80-69
4. Nilai mata pelajaran PAI pada siswa dikatakan rendah apabila rata-rata nilai 60-69
5. Nilai mata pelajaran PAI pada siswa dikatakan rendah sekali apabila rata-rata nilai 0-59.

D. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan, dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah serta penelitian sebelumnya yang telah diuraikan peneliti, maka hipotesis yang menjadi jawaban sementara dalam penelitian ini adalah :

Ho : Tidak terdapat pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik setelah penerapan *Ice breaking* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Ha : Terdapat pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik setelah penerapan *Ice breaking* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Pendekatan penelitian yang sesuai dengan judul yang diambil oleh peneliti adalah menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang datanya berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik.⁴² Penelitian kuantitatif yaitu metode yang analisisnya dengan menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran data dan hasilnya.

B. Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu penelitian ini dilaksanakan mulai bulan Februari-Mei 2024. Sedangkan lokasi atau tempat penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 152 di jalan Ababil,28124,Kampung Melayu,Sukajadi,Pekanbaru.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah kumpulan dari seluruh objek atau subjek yang memiliki karakteristik tertentu kemudian dipelajari dengan jelas dan lengkap sehingga dapat ditarik kesimpulannya.⁴³ Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik

⁴² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2009), hlm.7.

⁴³ Nila kesumawati,dkk, *pengantar statistic pendidikan*, (Depok : Raja Grafindo Persada,2017),hlm.11.

Sekolah Dasar Negeri 152 Pekanbaru yang berjumlah 171 orang siswa dan mempunyai 6 kelas.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari jumlah populasi yang dipilih untuk sumber data. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.⁴⁴

Menurut Arikunto jika jumlah populasinya kurang dari 100 orang, maka jumlah sampelnya diambil secara keseluruhan, tetapi jika populasinya lebih besar dari 100 orang, maka bisa diambil 10-15% atau 20-25% dari jumlah populasinya.⁴⁵ Berdasarkan penelitian ini karena jumlah populasinya lebih dari 100 orang responden, maka penulis mengambil 20% jumlah populasi yang ada pada SD Negeri 152 Pekanbaru yaitu sebanyak 32 orang responden siswa kelas IV. Teknik sampling yang digunakan adalah *stratified random sampling* pengambilan sampel secara *stratified random* bertujuan untuk mengetahui variabel-variabel yang merupakan bagian penting dari sebuah populasi, mewakili seluruh populasi.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dimaksud disini adalah suatu cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data yang diperlukan. Dalam penelitian ini pengumpulan data yang dilakukan melalui:

⁴⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung:Alfabeta,2009), hlm.118.

⁴⁵ Suharsimi Arikunto,*Prosedur Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2012),hlm. 104.

1. Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan aktifitas pemusatan perhatian dan pencatatan terhadap fenomena yang muncul pada subjek penelitian dengan memakai semua panca indra (empiris). Oleh karena itu, mengobservasi mampu dilakukan dengan berada, penglihatan, pendekatan, penciuman, dan perasaan.

2. Angket

Angket adalah daftar pertanyaan kepada orang lain bersedia memberikan respon sesuai dengan permintaan pengguna. Jadi angket merupakan jumlah daftar pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dan responden dalam arti laporan tentang hal-hal yang diketahui.

Untuk mengukur persepsi responden penelitian ini digunakan skala *likert*.

Skala *likert* adalah skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang fenomena sosial. Dengan skala *likert*, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel.

Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pertanyaan-pertanyaan. Berikut ini adalah penjelasan 5 poin skala *likert*.⁴⁶ 1 = Sangat Tidak Setuju (STS), 2 = Tidak Setuju (TS), 3 = Ragu-ragu (R), 4 = Setuju (S), 5 = Sangat Setuju (SS)

⁴⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2018), C.1, hlm.152

Tabel 3.1
Kriteria Penilaian Angket

No	Indikator	Skor
1	Sangat Setuju	5
2	Setuju	4
3	Kurang Setuju	3
4	Tidak Setuju	2
5	Sangat Tidak Setuju	1

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Adapun dokumentasi yang dimaksud disini adalah suatu yang berbentuk apapun yang terdapat pada responden dan tempat penelitian yang berguna sebagai informasi untuk penelitian seperti surat-surat atau bukti tertulis yang ditemukan dilokasi. Data yang diperlukan adalah sejarah singkat Sekolah Dasar Negeri 152 Pekabaru, data sekolah, data guru, Daftar siswa dan struktur organisasi Sekolah Dasar Negeri 152 Pekabaru.

D. Teknik Analisis Data

1. Uji Kualitas Data

a. Uji Validitas

validitas dilakukan untuk menguji apakah jawaban dari kuisisioner dari responden benar-benar cocok atau tidak untuk digunakan dalam penelitian ini atau tidak. Untuk mencari nilai koefisien, maka peneliti menggunakan rumus pearson product moment sebagai berikut.

$$3.5.2 \quad r = \frac{n(\sum XiXitot) - (\sum Xi)(\sum Xitot)}{\sqrt{((n\sum Xi^2 - (\sum Xi)^2)(n\sum Xitot^2 - (\sum Xitot)^2))}}$$

Keterangan :

R = Korelasi product moment

$\sum Xi$ = Jumlah skor suatu item

Xtot = Jumlah total skor jawaban

$\sum Xi^2$ = Jumlah kuadrat skor jawaban suatu item

$\sum Xitot^2$ = Jumlah kuadrat total skor jawaban

$\sum XiXitot$ = Jumlah perkalian skor jawaban suatu item dengan total skor

b. Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas dilakukan untuk mengetahui apakah hasil jawaban dari kuisisioner oleh responden benar-benar stabil dalam mengukur suatu gejala atau kejadian. Instrument yang reliable adalah instrument yang digunakan beberapa

kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Adapun kriteria pengambilan keputusan untuk uji reliabilitas adalah dengan melihat nilai Cronbach Alpha (α) untuk masing-masing variabel. Dimana suatu variabel dikatakan reliable jika memberikan nilai Cronbach Alpha > 0.60 . Adapun rumus untuk mencari reliabelitas adalah sebagai berikut:

$$r = \frac{n(\Sigma AB) - (\Sigma A)(\Sigma B)}{\sqrt{((n\Sigma A^2) - (\Sigma A)^2)(n(\Sigma B^2) - (\Sigma B)^2)}}$$

Dimana :

r = koefisien korelasi

n = banyaknya responden

A = skor item pertanyaan ganjil

B = skor pertanyaan genap

c. Uji normalitas

Data yang dilakukan untuk mengetahui apakah data-data yang digunakan tersebut berdistribusi normal atau tidak. Adapun untuk menguji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk.

d. Regresi Linier Sederhana

Regresi ini digunakan untuk menguji bagaimana pengaruh masing-masing variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y) yang diformulasikan dalam bentuk persamaan sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

Sedangkan untuk nilai konstanta a dan b dicari dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$a = \frac{\sum Y_i \sum X_i^2 - \sum X_i \sum X_i Y_i}{n \sum X_i^2 - \sum X_i^2}$$

$$b = \frac{n \sum X_i Y_i - \sum Y_i \sum X_i}{n \sum X_i^2 - \sum X_i^2}$$

Keterangan:

Y = Variabel dependen

a = Harga Y ketika

$X = 0$ (harga konstan)

b = Koefisien regresi

X = Variabel independen

Dewan komisaris, ukuran perusahaan dan kepemilikan manajerial) Kemudian untuk mengetahui kuat atau lemahnya hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen dihitung koefisien korelasi.

Standar Deviasi

$$S = \sqrt{\frac{\sum f_i(x_i - \bar{x})^2}{n - 1}}$$

Keterangan ;

S = standar deviasi

$\sum f_i$ = Frekuensi ke i

x_i = Nilai x ke i

\bar{X} = Rata-rata sampel

n = jumlah sampel⁴⁷

⁴⁷ Sugiono, *Metodologi Penelitian Pendidikan : Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2009), hlm. 273

e. Uji homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah variasi antara kelompok yang di uji berbeda atau tidak, variansinya homogeny atau heterogen. Data yang diharapkan adalah homogeny Dalam penelitian ini data di uji homogenitas menggunakan one- way ANOVA dengan SPSS21.

f. Uji hipotesis

Hipotesis merupakan pernyataan-pernyataan yang menggambarkan hubungan antara dua variabel yang berkaitan dengan suatu kasus tertentu dan merupakan anggapan sementara yang perlu diuji benar atau tidak benar tentang dugaan dalam suatu penelitian serta memiliki manfaat bagi proses penelitian agar efektif dan efisien. Hipotesis merupakan asumsi atau dugaan mengenai suatu hal yang dibuat untuk menjelaskan hal tersebut dan dituntut untuk melakukan pengecekannya.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Umum Lokasi Penelitian

SD Negeri 152 Pekanbaru berada di jalan Ababil Kecamatan Sukajadi Kelurahan Kampung Melayu, keadaan gedung dibangun di atas tanah Luas tanah 5.990 M². Di atas tanah tersebut dibangun tiga sekolah diantaranya SD Negeri 22 Pekanbaru, SD Negeri 53 Pekanbaru dan SD Negeri 152 Pekanbaru. Seiring dengan diterbitkannya Surat Keputusan Walikota Pekanbaru No. 289 Tahun 2019 tanggal 12 Maret 2019 tentang Penutupan dan Penggabungan Sekolah Dasar Negeri di lingkungan pemerintah kota pekanbaru, maka SD Negeri 152 Pekanbaru yang sebelumnya berada satu komplek dengan SD Negeri 22 Pekanbaru dan SD Negeri 53 Pekanbaru, pada saat ini hanya terdiri dari dua sekolah yaitu SD Negeri 22 Pekanbaru dan SD Negeri 152 Pekanbaru. Kondisi gedung ini menghadap ke arah selatan yang terdiri dari tujuh rombel belajar dengan enam ruangan, satu ruang majelis guru yang disekat untuk ruang kepala sekolah.

1. Profil Sekolah

- | | |
|---------------------|---------------------------|
| a) Nama Sekolah | : SD Negeri 152 Pekanbaru |
| b) N.I.S | : 012213816022300 |
| c) N.S.S | : 101096006152 |
| d) NSB | : 6061132800612003 |
| e) NPSN | : 10404192 |
| f) Alamat Sekolah | : Jl. ABABIL |
| g) Kecamatan | : Sukajadi |
| h) Kabupaten / Kota | : Pekanbaru |

- i) Propinsi : Riau
 j) Kode Pos : 28124
 k) Status Sekolah : Negeri
 l) Kegiatan Belajar Mengajar : Pagi
 m) Nomor Akte Pendirian : -
 n) Tahun Berdiri Sekolah : 1979
 o) Luas Tanah : 5990 m²(untuk 2 sekolah)
 p) Status Tanah / Kepemilikan : Negara
 q) Status Bangunan : Pemerintah
 r) No Telpon Sekolah : 0838 7982 1645
 s) Akreditasi sekolah : Nilai = 92 dengan Akreditasi A
 t) Air : Sumur bor
 u) Listrik : PLN

Tabel 4.1
Kualifikasi Diktentik Personil Sekolah

No	Nama dan NIP	L/ K	Jabatan	Tempat/tanggal lahir	Status Kepegawaian	Kualifikasi
1	IKA IFRIANTI, S.Pd NIP.197604142006042031	P	Plt & Guru Kelas I	Pekanbaru 14 – 04 – 1976	PNS	S1
2	SAIDA DJAMILAH, S.Pd NIP. 196707261989082001	P	Guru Kelas III	Kampar 26 – 07 - 1967	PNS	S1
3	RIMA ZELFI Nip:198604042010012031	P	Guru Kelas IV	Apar 04 – 04 - 1986	PNS	S1
4	RIZKI KHODIDAH.D,S.Pd NIP.199601042020122018	P	Guru Kelas V	Pekanbaru 04 – 01 – 1996	PNS	S1
5	JUMAINI, S.Pd NIP.19710209 2022212001	P	Guru Kelas II	Pekanbaru 09 – 02 – 1971	Guru PPPK	S1

6	WAHYU ARIADI NIP. 19900615 202221 1012	L	Guru PJOK	Pekanbaru 15 – 06 - 1990	Guru PPPK	S1
7	DEFMAIRITA, S.Pd	P	Guru Kelas V	Koto Tengah 10 – 05 – 1986	Honor Sekolah	S1
8	CICI KHAIRONI H, S.Pd	P	Guru BMR	Bangkinang 18 – 11 – 1994	Honor Sekolah	S1
9	SITI KASENJA PUTRI,S.Pd I	P	Guru PAI	Taram 13 – 11 – 1990	Honor Sekolah	S1
10	SUMIHAR L.S, S.Pd K	p	Guru PAK	Janji Mauli 03 – 08 - 1976	Honor Sekolah	S1
11	DEMIA FURNIKA	P	TAS	Pekanbaru 18-08-1986	Honor Sekolah	DII
12	IBNU SYAHIRI	L	Penja ga Sekol ah	Pekanbaru 20 – 11 - 1988	Honor Sekolah	SMA

Tabel 4.2
Data siswa SD Ngeri 152 Pekanbaru

Kelas	2023/2024		
	Laki-laki	Perempua n	Jumlah
I	12	17	29
II	17	11	28
III	12	18	30
IV	18	14	32
V	19	5	24
VI	16	12	28
Jumlah	94	77	171

2. Visi dan Misi Satuan Pendidik

Kurikulum disusun oleh satuan pendidikan untuk memungkinkan penyesuaian program pendidikan dengan kebutuhan dan potensi yang ada di sekolah Sehingga visi, misi dan tujuan dari penyelenggaraan pendidikan di SD Negeri 152 ini diharapkan sesuai dengan arahan dan perkembangan dari waktu ke waktu. Sesuai dengan prinsip-prinsip pengembangan Kurikulum, maka Visi SD Negeri 152 Pekanbaru adalah sebagai berikut :

Visi

“Terwujudnya SD Negeri 152 Pekanbaru sebagai Sekolah yang berkarakter, unggul dalam prestasi akademik, ekstrakurikuler, disiplin, Literasi, serta berbudaya melayu dan mencintai lingkungan hidup dan berwawasan Global berdasarkan iman dan tagwa menuju smart city madani” .

Misi SD Negeri 152 Pekanbaru adalah menciptakan siswa yang kompeten, berbudaya, konsisten, peduli lingkungan, menguasai ilmu pengetahuan yang beriman dan bertaqwa, menjaga kebersihan lingkungan siswa dimanapun berada serta mengelola lingkungan yang benar dan menanamkan disiplin secara global sekolah serta menanamkan budaya literasi.

B. Penyajian Data

Sebagaimana telah peneliti kemukakan dalam bab pendahuluan, bahwa tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh *Ice Breaking* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri 152 Pekanbaru.

a. Penyajian Data Penerapan *Ice Breaking*

Berikut ini peneliti menyajikan hasil pengumpulan data menggunakan angket sebagai berikut:

Tabel 4.3
Guru PAI Selalu Menyampaikan Materi Pelajaran PAI Yang Akan Dipelajari

No Item	Alternatif Jawaban	Frekuensi	
		F	Presentasi
Item 1	a.Sangat setuju	18	56%
	b.Setuju	9	28%
	c.Kurang setuju	5	16%
	d.Tidak setuju	0	
	e.Sangat tidak setuju	0	
Total		32	100%

Berdasarkan tabel diatas mengenai Guru PAI selalu menyampaikan materi pelajaran PAI yang akan dipelajari yang menjawab sangat setuju sebanyak 56%, yang setuju sebanyak 28%, yang kurang setuju 16%, yang tidak setuju dan sangat tidak setuju sebanyak 0%. Hal diatas menunjukkan bahwa guru PAI selalu menyampaikan materi PAI dengan baik

Tabel 4.4
Saya senang dengan *ice breaking* yel-yel menayakan kabar dan tepuk semangat sebelum pembelajaran

No Item	Alternatif Jawaban	Frekuensi	
		F	Presentasi
Item 1	a.Sangat setuju	18	56,25%
	b.Setuju	4	12,5%
	c.Kurang setuju	10	31,25%
	d.Tidak setuju	0	
	e.Sangat tidak setuju	0	
Total		32	100%

Berdasarkan tabel diatas mengenai Saya senang dengan *ice breaking* yel-yel menayakan kabar dan tepuk semangat sebelum pembelajaran, yang menjawab sangat setuju sebanyak 56,25%, yang setuju 12,5%, yang kurang setuju 31,25%, yang tidak setuju dan sangat tidak setuju sebanyak 0%. Hal diatas menunjukkan bahwa *Ice Breaking* menayakan kabar dan tepuk semangat sebelum belajar baik diterapkan.

Tabel 4.5
Guru menyiapkan media/alat yang akan digunakan sewaktu *ice breaking games* susun kata dengan potongan kertas

No Item	Alternatif Jawaban	Frekuensi	
		F	Presentasi
Item 1	a.Sangat setuju	16	50%
	b.Setuju	15	47%
	c.Kurang setuju	1	3%
	d.Tidak setuju	0	
	e.Sangat tidak setuju	0	
Total		32	100%

Berdasarkan table diatas mengenai Guru menyiapkan media/alat yang akan digunakan sewaktu *ice breaking games* susun kata dengan potongan kertas yang menjawab sangat setuju sebanyak 50 %, yang setuju sebanyak 47%, yang kurang setuju 3%, yang tidak setuju dan sangat tidak setuju sebanyak 0%. Hal diatas menunjukkan bahwa Guru sangat baik dalam menyiapkan media/alat yang akan digunakan sewaktu *ice breaking*.

Tabel 4.6
Guru menguji coba *games* susun kata potongan kertas sebelum *ice breaking* di mulai

No Item	Alternatif Jawaban	Frekuensi	
		F	Presentasi
Item 1	a.Sangat setuju	10	31%
	b.Setuju	5	16%
	c.Kurang setuju	8	25%
	d.Tidak setuju	5	16%
	e.Sangat tidak setuju	4	12%
Total		32	100%

Berdasarkan tabel diatas mengenai Guru menguji coba *games* susun kata potongan kertas sebelum *ice breaking* di mulai yang menjawab sangat setuju sebanyak 31%, yang setuju sebanyak 16%, yang kurang setuju 25%, yang tidak setuju 16% dan sangat tidak setuju sebanyak 12%. Hal diatas menunjukkan bahwa sangat setuju Guru menguji coba *games* susun kata potongan kertas sebelum *ice breaking* di mulai

Tabel 4.7
Saya tidak senang *games* susun kata potongan kertas bermain sabil belajar

No Item	Alternatif Jawaban	Frekuensi	
		F	Presentasi
Item 1	a.Sangat setuju	8	25%
	b.Setuju	5	16%
	c.Kurang setuju	6	19%
	d.Tidak setuju	10	31%
	e.Sangat tidak setuju	3	9%
Total		32	100%

Berdasarkan tabel diatas mengenai Saya tidak senang *games* susun kata potongan kertas bermain sabil belajar yang menjawab sangat setuju sebanyak 25% yang setuju sebanyak 16%, yang kurang setuju 19%, yang tidak setuju 31% dan sangat tidak setuju sebanyak 9%. Hal diatas menunjukkan bahwa mereka senang *games* susun kata potongan kertas bermain sabil belajar.

Tabel 4.8
Seluruh siswa ikut serta dalam bermain *games* susun kata potongan kertas

No Item	Alternatif Jawaban	Frekuensi	
		F	Presentasi
Item 1	a.Sangat setuju	17	53,125%
	b.Setuju	12	37,5%
	c.Kurang setuju	3	9,375%
	d.Tidak setuju	0	
	e.Sangat tidak setuju	0	
Total		32	100%

Berdasarkan tabel diatas mengenai Seluruh siswa ikut serta dalam bermain *games* susun kata potongan kertas yang menjawab sangat setuju sebanyak 53,125%, yang setuju sebanyak 37,5%, yang kurang setuju 9,375%, yang tidak setuju dan sangat

tidak setuju sebanyak 0%. Hal diatas menunjukkan bahwa Seluruh siswa ikut serta dalam bermain *games* susun kata potongan kertas

Tabel 4.9
Guru memperhatikan waktu *ice breaking* atau membuat timer sewaktu *games* dimulai

No Item	Alternatif Jawaban	Frekuensi	
		F	Presentasi
Item 1	a.Sangat setuju	16	50%
	b.Setuju	13	41%
	c.Kurang setuju	3	9%
	d.Tidak setuju	0	
	e.Sangat tidak setuju	0	
Total		32	100%

Berdasarkan tabel diatas mengenai Guru memperhatikan waktu *ice breaking* atau membuat timer sewaktu *games* dimulai,yang menjawab sangat setuju sebanyak 50%, yang setuju sebanyak 41%, yang kurang setuju 9%, yang tidak setuju dan sangat tidak setuju sebanyak 0%. Hal diatas menunjukkan bahwa Guru selalu memperhatikan waktu *ice breaking* atau membuat timer sewaktu *games* dimulai.

Tabel 4.10
Guru mengontol dalam *ice breaking* supaya tertib dalam *games*

No Item	Alternatif Jawaban	Frekuensi	
		F	Presentasi
Item 1	a.Sangat setuju	17	53%
	b.Setuju	10	31%
	c.Kurang setuju	5	16%
	d.Tidak setuju	0	
	e.Sangat tidak setuju	0	
Total		32	100%

Berdasarkan tabel diatas mengenai Guru mengontol dalam *ice breaking* supaya tertib dalam games yang menjawab sangat setuju sebanyak 53%, yang setuju sebanyak 31%, yang kurang setuju 16%, yang tidak setuju dan sangat tidak setuju sebanyak 0%. Hal diatas menunjukkan bahwa Guru sangat baik mengontol dalam *ice breaking* supaya tertib dalam games

Tabel 4.11
Guru mengajukan pertanyaan tentang makna dari kegiatan permainan yang telah dilakukan

No Item	Alternatif Jawaban	Frekuensi	
		F	Presentasi
Item 1	a.Sangat setuju	16	50%
	b.Setuju	8	25%
	c.Kurang setuju	8	25%
	d.Tidak setuju	0	
	e.Sangat tidak setuju	0	
Total		32	100%

Berdasarkan tabel diatas mengenai Guru mengajukan pertanyaan tentang makna dari kegiatan permainan yang telah dilakukan, yang menjawab sangat setuju sebanyak 50%, yang setuju sebanyak 25%, yang kurang setuju 25%, yang tidak setuju dan sangat tidak setuju sebanyak 0% Hal diatas menunjukkan bahwa Guru selalu mengajukan pertanyaan tentang makna dari kegiatan permainan yang telah dilakukan

Tabel 4.12
Guru PAI Menutup Pelajaran Dengan Membaca Do'a

No Item	Alternatif Jawaban	Frekuensi	
		F	Presentasi
Item 1	a.Sangat setuju	19	59,375%
	b.Setuju	12	37,5%
	c.Kurang setuju	1	3,125%
	d.Tidak setuju	0	
	e.Sangat tidak setuju	0	
Total		32	100%

Berdasarkan tabel diatas mengenai Guru PAI menutup pelajaran dengan membaca do'a yang telah dibahas atau dipelajari yang menjawab sangat setuju sebanyak 59,375%, yang setuju 37,5%, yang kurang setuju 3,125%, yang tidak setuju, dan sangat tidak setuju sebanyak 0%. Hal diatas menunjukkan bahwa guru PAI cukup baik dalam menutup pelajaran dengan membaca do'a.

b. Penyajian Data Hasil Belajar

Berdasarkan informasi di SD Negeri 152 Pekabaru dinyatakan bahwa KKM pelajaran Pendidikan Agama Islam 75 dan standar hasil belajar adalah sebagai berikut :

Tabel 4.13

Kriteria Kategori Hasil Belajar		
No	Rentang Nilai	Kategori
1	0 - 59	Rendah Sekali
2	60 - 69	Rendah
3	69 - 80	Cukup
4	80 - 89	Cukup Baik
5	90 - 100	Sangat Tinggi

Tabel 4.14
Nilai Hasil Belajar Peserta Didik

No	Nama	Nilai sebelum <i>ice breaking</i>	Nilai setelah <i>ice breaking</i>
1	Abdul Hadi Siregar	80	90
2	Affan Abid Ramadhan	60	70
3	Ahmad Diki P	40	60
4	Ahmad Fauzi	50	70
5	Alby Aldric Arbain	80	90
6	Amelia Ramadhani	60	80
7	Anindiya Fauzia	60	80
8	Asmaul Husna	80	80
9	Balqis Ghinaya F	50	60
10	Daffa Alfiando	80	90
11	Dinda Afifah	50	70
12	Ergio Abgary	60	80
13	Farhan	60	80
14	Fadhel Ahmad	80	90
15	Gibran Arthanabil	80	90
16	Hanifah Elvido	60	80
17	Imroh Attas Soleha	80	90
18	Ilham Wandra Pratama	50	70
19	Inayah Azmi Latifa	80	90
20	Luthfie Syaki	50	70
21	Muhammad Nazlan	60	80
22	Mhd. Akhdan Habibi	70	80
23	Mustika Ismail	60	80
24	Nazwa Putri Irwandi	80	90
25	Naira	50	70
26	Raffi Rahmatullah	40	60
27	Restu Alquasa	90	100
28	Risky Putra	60	70
29	Sumardian Ihsan	50	70
30	Salsabila Nadifa	70	80
31	Syifah Asri Aini	80	90
32	Zidan Maulana	50	60

Tabel 4.15
Kategori Hasil Belajar Sebelum *Ice Breaking*

Tingkat Penguasaan	Kategori Hasil Belajar	Frekuensi	Ptpercentase
0 - 59	Rendah Sekali	10	31,25%
60 - 69	Rendah	9	28,125%
69 - 80	Cukup	2	6,25%
80 - 89	Cukup Baik	10	31,25%
90 - 100	Sangat Tinggi	1	3,125%

Berdasarkan tabel diatas diperoleh kategori hasil belajar sebelum *ice breaking* yang dikelompokkan kedalam lima kategori menurut Arikunto. Nilai sangat tinggi sebanyak 3,125%, yang cukup baik 31,25%, yang cukup 6,25%, yang rendah 28,125%, yang rendah sekali sebanyak 31,25%. Sehingga dapat dikatakan sebelum *ice breaking* hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam berada pada kategori “masih rendah”.

Tabel 4.16
Kategori Hasil Belajar Setelah *Ice Breaking*

Tingkat Penguasaan	Kategori Hasil Belajar	Frekuensi	Ptpercentase
0 - 59	Rendah Sekali	0	0
60 - 69	Rendah	4	12,5%
69 - 80	Cukup	8	25%
80 - 89	Cukup Baik	10	31,25%
90 - 100	Sangat Tinggi	10	31,25%

Berdasarkan tabel diatas diperoleh kategori hasil belajar sesudah *ice breaking*. Nilai sangat tinggi sebanyak 31,25%, yang cukup baik sebanyak 31,25%, yang cukup 25%, yang rendah sebanyak 12,5%, yang rendah sekali sebanyak 12,5%. Sehingga

dapat dikatakan setelah *ice breaking* hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam berada pada kategori “cukup baik”.

C. Analisis Data

1. Uji Instrumen Penelitian

Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian dalam bentuk hipotesis atau jawaban sementara dari pertanyaan penelitian. Menurut Arikunto “ada beberapa instrument yang namanya sama dengan metodenya, antara lain instrument untuk metode tes adalah tes atau soal tes, instrument untuk metode angket atau sikap adalah angket atau kuesioner, instrumen untuk metode observasi adalah cek-lis dan instrument untuk metode observasi pedoman observasi atau dapat juga check-list”. Jadi data yang perlu yaitu instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dan tes hasil belajar.

2. Instrument angket pengaruh *ice breaking* terhadap hasil belajar

Sebelum tes digunakan sebagai instrument penelitian, angket ini diuji cobakan terlebih dahulu kepada kelas dengan jenjang lebih tinggi atau siswa yang sudah mendapatkan pembelajaran materi tersebut, tujuannya adalah mengetahui kualitas dan kelayakan instrument yang akan digunakan maka instrument ini akan diuji cobakan terlebih dahulu. Analisis kualitas instrument yang diukur adalah

a. Validasi Butir Soal

Uji validasi ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan atau keabsahan dari suatu alat ukur. Menurut Arikunto “Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen” Validitas butir soal dihitung menggunakan rumus koefisien kolerasi menggunakan angka kasar (*raw score*) sebagai berikut. Untuk mengukur kegiatan hubungan antara X dan Y, digunakan rumus koefisien korelasi sebagai berikut:⁴⁸

$$r_{xy} = \frac{N(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N\sum x^2 - (\sum x)^2\} \{N\sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan:

R_{xy} : Angka indeks korelasi antara variabel x dan variabel y

$\sum x$: Jumlah skor x

$\sum y$: Jumlah skor x

$\sum xy$: Jumlah perkalian x dan y

N : Jumlah responden

$\sum x^2$: Jumlah kuadrat skor x

$\sum y^2$: Jumlah kuadrat skor y

⁴⁸ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabet, 2001), hlm. 78

Tabel 4.17
Klasifikasi Koefisien Validasi

Koefisien Validasi	Interprestasi
0,80 – 1,000	Validasi Sangat Tinggi
0,60 – 0,799	Validasi Tinggi
0,40 – 0,599	Validasi Sedang
0,20 – 0,399	Validasi Rendah
0,00 – 0,199	Validasi Sangat Rendah
0,00	Tidak Valid

Dari hasil perhitungan, diperoleh nilai validitas tiap butir soal yang disajikan dalam tabel 4. sebagai berikut :

Tabel 4.18
Hasil Perhitungan Nilai Validitas Tiap butir Soal Variabel (X)

Item	Frekuensi	T. Tabel	Keterangan
Item 1	0,796	0,349	Validasi Tinggi
Item 2	0,861	0,349	Validasi Sangat Tinggi
Item 3	0,741	0,349	Validasi Tinggi
Item 4	0,763	0,349	Validasi Tinggi
Item 5	0,859	0,349	Validasi Sangat Tinggi
Item 6	0,789	0,349	Validasi Tinggi
Item 7	0,741	0,349	Validasi Tinggi
Item 8	0,850	0,349	Validasi Sangat Tinggi
Item 9	0,824	0,349	Validasi Sangat Tinggi
Item 10	0,694	0,349	Validasi Tinggi

Tabel berdasarkan klasifikasi koefisien validitas pada tabel IV.01 dapat dijelaskan bahwa instrumen penelitian diinterpretasikan sebagai soal yang mempunyai validitas Sangat tinggi yaitu soal nomor 2,5,8,9 dan validitas tinggi yaitu soal nomor 1,3,4,6,7,10. Dari table diatas dapat kita ketahui bahwa pertanyaan dalam angket dapat dikatakan semua soal valid.

b. Reliabilitas instrument

Uji reliabilitas diperlukan untuk melengkapi syarat validnya sebuah alat evaluasi untuk mengetahui sebuah tes realibitasnya tinggi, sedang atau rendah dilihat dari nilai koefisien reabilitasya. Koefisien reabilitas tes didapat dengan menggunakan rumus cronback alpha sebagai berikut:⁴⁹

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right)$$

Keterangan :

- r 11 : Koefisien reliabilitas
- S_{2t} : Varians skor tiap butir soal
- n : Banyak butir soal
- S_{2t} : Varians skor total

3.Pengujian persyaratan analisis data X terhadap Y

A.Uji kualitas data

a.Uji validitas

Uji validitas item adalah statistik yang digunakan guna menentukan seberapa valid suatu item pertanyaan mengukur variabel yang diteliti. Uji reliabilitas item adalah uji statistik yang digunakan guna menentukan

⁴⁹ Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2007), hlm. 121

reliabilitas serangkai item pertanyaan dalam keandalannya mengukur suatu variabel. Uji validitas item atau butir dapat dilakukan dengan menggunakan software SPSS. Untuk proses ini, akan digunakan uji kolerasi pearson product moment. Dalam uji ini, setiap item akan diuji relasinya dengan skor total variabel atau *corrected item total correlation* yang dimaksud dalam hal ini masing-masing item yang ada di dalam variabel X dan Y akan di uji relasinya dengan skor total variabel tersebut (hasil uji variabel menggunakan spss berada di halaman lampiran).

b. Uji reliabilitas

Pengujian reliabilitas dilakukan untuk mengetahui apakah hasil jawaban dari kuisisioner oleh responden benar-benar stabil dalam mengukur suatu gejala atau kejadian. Instrument yang reliable adalah instrument yang digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Adapun kriteria pengambilan keputusan untuk uji reliabilitas adalah dengan melihat nilai cronbach alpha (α) untuk masing-masing variabel dimana suatu variabel dikatakan reliable jika memberikan nilai cronbach alpha >0.60 .

Tabel 4.19
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.918	10

Dari hasil perhitungan diperoleh koefisien realibilitas untuk uji soal ini berarti berdasarkan klasifikasi realibilitas dapat disimpulkan bahwa soal tersebut bisa diinterpretasikan sebagai soal yang memiliki derajat realibilitas tinggi.

c. Regresi Linear Sederhana

Regresi ini digunakan untuk menguji bagaimana pengaruh masing-masing variabel independent (X) terhadap variabel dependent (Y) yang diformulasikan dalam bentuk persamaan sebagai berikut :

Tabel 4.20
ANOVA^a

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Regression	1641.162	1	1641.162	24.857	.000 ^b
Residual	1980.713	30	66.024		
Total	3621.875	31			

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

b. Predictors: (Constant), Penerapan Ice Breaking

Berdasarkan tabel 4.20 diperoleh nilai Sig = 0,00 yang berarti $< 0,05$ dengan demikian model persamaan regresi berdasarkan data adalah signifikan, artinya model regresi linear memenuhi kriteria linearitas.

4. Uji Asumsi Klasik

a. Uji Normalitas

Uji normalitas tujuannya adalah untuk menguji apakah dalam model regresi variabel dependent dengan variabel dependent mempunyai distribusi normal atau tidak. Model regresi yang baik adalah distribusi data normal atau mendekati normal. Jika data menyebar jauh dari regresi atau tidak mengikuti arah garis diagonal, maka model regresi tidak memenuhi asumsi normalitas.

Tabel 4.21
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		32
Normal	Mean	.0000000
Parameters ^{a,b}	Std. Deviation	7.82410769
Most Extreme	Absolute	.129
Differences	Positive	.129
	Negative	-.074
Kolmogorov-Smirnov Z		.728
Asymp. Sig. (2-tailed)		.665

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Berdasarkan tabel diatas nilai sig 0,665 lebih besar dari 0,05, data diatas menunjukkan nilai sig lebih besar dari 0,005 yang menunjukkan bahwa data tersebut distribusi normal.

5. Uji Hipotesis

a. Uji Parsial (Uji T)

membandingkan nilai T_{hitung} dengan T_{tabel} . Apabila $T_{hitung} < T_{tabel}$ Uji parsial digunakan untuk menguji variabel-variabel bebas secara individual (parsial) berpengaruh terhadap variabel terikat. Pengujian ini dilakukan dengan dengan sig dibawah 0,05 (5%) maka secara individual (parsial) variabel bebas berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat, begitu juga sebaliknya.

Tabel 4.22
Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	122.990	9.051		13.589	.000
Penerapan Ice Breaking	-1.069	.214	-.673	-4.986	.000

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ sesuai dengan dasar pengambilan keputusan uji T maka dapat disimpulkan *ice breaking* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

b. Koefisien Determinasi (R²)

Koefisien determinasi (R²) digunakan untuk mengetahui presentase variabel independent secara bersama-sama dapat menjelaskan variabel dependent. Nilai koefisien determinasi adalah diantara nol dan satu. Jika koefisien determinasi (R²) = 1, artinya variabel independent memberikan informasi yang dibutuhkan untuk mempredisikan variabel-variabel dependen. Jika koefisien determinasi (R²) = 0, artinya variabel independen tidak mampu menjelaskan pengaruhnya terhadap variabel dependen.

Tabel 4.23
Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.673 ^a	.453	.435	8.12550

a. Predictors: (Constant), Penerapan Ice Breaking

b. Dependent Variable: Hasil Belajar

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa besarnya *ice breaking* berpengaruh terhadap hasil belajar pendidikan agama Islam siswa kelas IV SD Negeri 152 Pekanbaru adalah 45,3% sedangkan sisanya 54,7% dipengaruhi oleh variabel lain diluar penelitian ini.

Mengacu pada output IBM SPSS Statistik pada bagian table coefficients dapat diketahui bahwa nilai signifikansi dari kedua variable yaitu *Ice Breaking* = 0,00 lebih kecil dari 0,05. Hasil ini menunjukkan bahwa *Ice*

Breaking (X) berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar belajar (Y). Besar nilai R² atau R Square yang terdapat pada table model *summary* adalah sebesar 0,453. besarnya pengaruh *Ice Breaking* sebesar 0,453 hal ini menunjukkan bahwa kontribusi atau sumbangan pengaruh *Ice Breaking* adalah sebesar 0,453 besarnya pengaruh dihitung dengan cara $0,453 \times 100\%$ adalah 45,3% sementara sisanya 54,7% merupakan kontribusi dari variable lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian.

6. Uji hipotesis dan pembuatan kesimpulan

- a. Analisis pengaruh *ice breaking* (X), terhadap hasil belajar (Y), dari analisis diatas diperoleh nilai signifikan (X) sebesar $0,000 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa secara langsung terdapat pengaruh signifikan *ice breaking* (X) terhadap hasil belajar (Y).
- b. Analisis pengaruh *ice breaking* (X) terhadap hasil belajar (Y), dari analisis diatas diperoleh nilai signifikansi *ice breaking* (X) terhadap hasil belajar (Y).
- c. Analisis pengaruh *ice breaking* (x) terhadap hasil belajar (Y) sebesar 45,3%.

C. Analisa Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian diatas, tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penerapan *ice breaking* terhadap hasil belajar peserta didik. Peneliti lakukan di SD Negeri 152 Pekanbaru. Sesuai dengan penelitian yang peneliti lakukan menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan antara *ice breaking* dengan hasil belajar peserta didik di SD Negeri 152 Pekanbaru, menunjukkan bahwa pengaruhnya sebesar 45,3% sedangkan 54,7% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak ada dalam penelitian ini.

Dengan diterapkannya kegiatan *Ice Breaking* ini mampu menyeimbangkan gelombang alfa/gelombang otak karena strategi *Ice Breaking* ini mampu menimbulkan semangat, membuat rileks dan mengubah suasana belajar yang sebelumnya membosankan menjadi menyenangkan. Dengan demikian peserta didik bisa mencerna materi yang diberikan oleh guru dengan di terapkannya *Ice breaking*.

Setelah menerapkan *Ice breaking* yaitu dengan memberikan games'' susunan kata dan yel-yel, tepuk semangat, tebak tebakan'' peserta didik mulai aktif dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran karena saat mengikuti games tersebut peserta didik diharapkan untuk focus dan semangat dalam mengikuti permainan. Berdasarkan hasil diatas maka dapat diketahui bahwa terdapat Pengaruh *Ice breaking* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri 152 Pekanbaru.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan di SD Negeri 152 Pekanbaru dapat disimpulkan sebagai berikut :

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh *Ice Breaking* SD Negeri 152 Pekanbaru menunjukkan adanya pengaruh signifikan antara model pembelajaran *Ice Breaking* terhadap Hasil belajar siswa sebesar 45,3% sedangkan 54,7% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak ada dalam penelitian ini.

Penerapan *Ice Breaking* Pada Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas IV SD Negeri 152 Pekanbaru tergolong sangat baik hal ini terlihat dari hasil angket yang disebarkan pada siswa mengatakan bahwa penerapan *ice breaking* mampu membangkitkan semangat belajar, dan meningkatkan hasil belajar siswa serta mendorong siswa aktif kreatif dan inovatif.

Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas IV SD Negeri 152 Pekanbaru tergolong baik hal ini terlihat dari nilai-nilai siswa yang peneliti kumpulkan yang sebelumnya rendah KKM 75 yang remedial sebanyak 19 orang yang tidak remedial 13 orang dan setelah *ice breaking* yang remedia hanya sebanyak 12 orang dan yang tidak remedial sebanyak 20 orang hal ini dikatakan baik karna siswa yang remedia berkurang dan hasil belajar siswa meningkat.

B. Saran-saran

1. Pada pihak sekolah diharapkan mampu meningkatkan kompetensi guru sehingga mampu menerapkan berbagai model pembelajaran sesuai dengan materi yang diajarkan sehingga prestasi siswa dapat meningkat dengan baik sesuai dengan tujuan kurikulum yang sudah ditetapkan.
2. Kepada guru PAI diharapkan mampu memilih model pembelajaran yang tepat atau disesuaikan dengan materi yang diajarkan sehingga siswa mampu memahami materi yang disampaikan tersebut sesuai dengan indikator yang sudah ditetapkan dalam pembelajaran, selain itu siswa juga aktif dalam proses belajar mengajar seperti dalam penggunaan *Ice Breaking* sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
3. Kepada siswa diharapkan untuk lebih giat dalam belajar baik pada pembelajaran PAI secara khusus maupun pembelajaran umum, sehingga siswa mampu mengembangkan diri dan meningkatkan prestasinya dalam belajar.
4. Kepada pihak kampus semoga penelitian ini mampu memberikan masukan atau solusi dalam menerapkan *Ice Breaking* dalam pembelajaran khususnya dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dan untuk menambah pengetahuan bagi mahasiswa calon guru PAI.
5. Kepada peneliti selanjutnya diharapkan mampu mencari apa yang belum ada diteliti dalam penelitian ini, sehingga penelitian berikutnya menjadi lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Acep Yonny. (2012). Cara Cerdas Membangkitkan Semangat Belajar Siswa. Yogyakarta: Citra Aji Pratama.
- Adi Soenarno. (2005). Ice Breaking Permainan Atraktif- Edukatif. Yogyakarta: Andi Offset.
- Ahmad Susanto.(2016). Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar.(Jakarta: PrenadaMedia Group.
- Andreas Halim. (2012). Kamus Lengkap 800 Triliun. Praktis Inggris - Indonesia, Indonesia - Inggris. Surabaya: Fajar Mulya.
- A. M. Sardiman. (2007). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asep Kurniawan. (2018). Metodologi Penelitian Pendidikan. Bandung:Remaja Rosdakarya.
- Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni. (2015).Teori Belajar dan Pembelajaran. Yogyakarta: ArRuzz Media.
- Chabib Thoha, dkk. (2004). Metodologi Pengajaran Agama. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Djaman Satori, dkk. (2009). Metode Penelitian Kuantitatif. Bandung: Alfabeta.
- Dra. Alfiyah dkk. (2010). Hadis Tarbawi. Yogyakarta.
- Kementrian Agama RI. (2014). Al-Qur'an dan Terjemahnnya. Bandung: Syamil Cipta Madia.
- Mawar.(2020) “Pengaruh Penerapan *Ice Breaking* Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas Vdi SDN 22 Murante Kota Palopo” (Universitas Cokroaminoto Palopo.
- Muhibin Syah. (2011). Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru.Bandung: Remaja Rosdakarya.
- M. Said. (2010). 80+ Ice Breaking Games-Kumpulan Permainan Penguah Semangat. Yogyakarta: Andi Offset.

- Nana Sudjana dan Ibrahim. (2009). *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Nilu Kesumawati,dkk. (2017). *Pengantar Statistic Pendidikan*. Depok : Raja Grafindo Persada.
- Ni Nyoman Parwati. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Cet. 1: Jakarta: Raja Grafindo.
- Nurani Soyo Mukti. (2010). *Teori-teori Pendidikan: Tradisional,(Neo) Liberal,Marxis-Sosialis Postmodern*. Jogjakarta: Rr-Ruzz Media.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung:Alfabeta.
- Sudaryono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. cet 1:Jakarta:Kencana.
- Sunarto. (2017). *Ice breaking dalam pembelajaran afektif*. Surakarta: Cakrawala Media.
- Syaiful Bahri Djamarah. (2007). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Thursan Hakim. (2008). *Belajar Secara Efektif*. Jakarta: Puspa Swara.
- Toto Sugianto. (2020). *E-learning Berbasis Schoology Tingkatan Hasil Belajar Fisik*. Jakarta:CV.Mine.
- Tutik Rachmawati dan Daryanto. (2015). *Teori Belajar dan Proses Pembelajaran yang Mendidik*. Yogyakarta: Gava Media.
- Ucu Sulastri.(2014) *Tips & Trik Ciptakan “WOW” Di Sekolah*.Jakarta: Luxima.
- Wiji suamo. (2006). *Dasar - Dasar Ilmu Pendidikan*. Jogjakarta:Ar-Ruzza.

		X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	TOTAL
X1	Pearson	1	.827**	.745*	.458*	.559**	.721**	.559*	.632**	.595*	.430*	.796**
	Correlation			*	*			*		*		
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.008	.001	.000	.001	.000	.000	.014	.000
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
X2	Pearson	.827*	1	.575*	.575*	.636**	.711**	.675*	.797**	.627*	.468*	.861**
	Correlation	*		*	*			*		*		
	Sig. (2-tailed)	.000		.001	.001	.000	.000	.000	.000	.000	.007	.000
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
X3	Pearson	.745*	.575**	1	.500*	.608**	.547**	.505*	.483**	.557*	.561*	.741**
	Correlation	*			*			*		*		
	Sig. (2-tailed)	.000	.001		.004	.000	.001	.003	.005	.001	.001	.000
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
X4	Pearson	.458*	.575**	.500*	1	.788**	.402*	.521*	.442*	.408*	.457*	.763**
	Correlation	*		*				*		*		
	Sig. (2-tailed)	.008	.001	.004		.000	.022	.002	.011	.021	.009	.000
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
X5	Pearson	.559*	.636**	.608*	.788*	1	.592**	.530*	.599**	.608*	.550*	.859**
	Correlation	*		*	*			*		*		
	Sig. (2-tailed)	.001	.000	.000	.000		.000	.002	.000	.000	.001	.000
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
X6	Pearson	.721*	.711**	.547*	.402*	.592**	1	.458*	.754**	.715*	.609*	.789**
	Correlation	*		*	*			*		*		
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.001	.022	.000		.008	.000	.000	.000	.000
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
X7	Pearson	.559*	.675**	.505*	.521*	.530**	.458**	1	.718**	.676*	.317	.741**
	Correlation	*		*	*					*		
	Sig. (2-tailed)	.001	.000	.003	.002	.002	.008		.000	.000	.077	.000
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
X8	Pearson	.632*	.797**	.483*	.442*	.599**	.754**	.718*	1	.917*	.628*	.850**
	Correlation	*		*	*			*		*		
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.005	.011	.000	.000	.000		.000	.000	.000
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
X9	Pearson	.595*	.627**	.557*	.408*	.608**	.715**	.676*	.917**	1	.712*	.824**
	Correlation	*		*	*			*		*		
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.001	.021	.000	.000	.000	.000		.000	.000

	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
X10	Pearson Correlation	.430*	.468**	.561*	.457*	.550**	.609**	.317	.628**	.712*	1	.694**
	Sig. (2-tailed)	.014	.007	.001	.009	.001	.000	.077	.000	.000		.000
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
TOTAL	Pearson Correlation	.796*	.861**	.741*	.763*	.859**	.789**	.741*	.850**	.824*	.694*	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

ANGKET

(Ditunjukkan Untuk Peserta Didik)

Nama :
Jenis kelamin :
Kelas :
Semester :

Petunjuk

1. Tuliskan nama, jenis kelamin, kelas dan tingkatan pada kolom yang telah disediakan
2. Beri tanda \surd pada kolom pendapat yang dikehendaki
3. Jawaban anda tidak akan mempengaruhi nilai anda
4. Kerahasiaan jawaban anda terjamin
5. Saya tidak akan menipu diri sendiri

Keterangan :

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

KS : Kurang Setuju

S : Setuju

SS : Sangat Setuju

NO	Pertanyaan	STS	TS	KS	S	SS
1.	Guru PAI selalu menyampaikan materi pelajaran PAI yang akan dipelajari					
2.	Saya senang dengan <i>ice breaking</i> yel-yel menayakan kabar dan tepuk semangat sebelum pembelajaran					
3.	Guru menyiapkan media/alat yang akan digunakan sewaktu <i>ice breaking games</i> susun kata dengan potongan kertas					

4.	Guru menguji coba <i>games</i> susun kata potongan kertas sebelum <i>ice breaking</i> di mulai					
5.	Saya tidak senang <i>games</i> susun kata potongan kertas bermain sabil belajar					
6	Seluruh siswa ikut serta dalam bermain <i>games</i> susun kata potongan kertas					
7	Guru meperhatikan waktu <i>ice breaking</i> atau membuat timer sewaktu <i>games</i> dimulai					
8	Guru mengontol dalam <i>ice breaking</i> supaya tertib dalam games					
9	Guru mengajukan pertanyaan tentang makna dari kegiatan permainan yang telah dilakukan					
10	Guru PAI menutup pembelajaran dengan membaca Do'a					

LEMBAR SOAL HASIL BELAJAR

NAMA :

KELAS :

Pilihlah salah satu jawaban yang benar dengan memberi tanda (X) pada huruf A,B,C atau D!

1. Yang menggantikan Nabi Muhammad SAW untuk berbaring ditempat tidur adalah...
 - a. Abu Bakar
 - b. Ali Bin Abi Thalib
 - c. Hamzah
 - d. Bilal bin Rabbah
2. Nabi Muhammad SAW sampai di Madinah tanggal... Rabiul Awal.
 - a. 10
 - b. 11
 - c. 12
 - d. 13
3. Sikap Nabi Muhammad SAW terhadap orang yang memusuhinya adalah...
 - a. Menyiapkan dendam
 - b. Membencinya
 - c. Mengutuknya
 - d. Menyayanginya
4. Abu Bakar menyewa....untuk menjadi penunjuk jalan ke Madinah.
 - a. Ali bin Abi Thalib
 - b. Abu Thalib
 - c. Abdullah bin Uraiqith
 - d. Abdullah
5. Sahabat yang menemani Rasulullah SAW hijrah ke Madinah adalah...
 - a. Abu Bakar
 - b. Umar bin Khattab
 - c. Usman bin Affan
 - d. Ali bin Abi Thalib
6. Istri Nabi Muhammad SAW yang meninggal dunia sebelum Nabi hijrah ke Madinah bernama...

- a. Fatimah
 - b. Aisyah
 - c. Khadijah
 - d. Umi Kalsum
7. Kota tempat kelahiran Nabi Muhammad SAW adalah...
- a. Makkah
 - b. Madinah
 - c. Yasrib
 - d. Mesir
8. Nabi Muhammad SAW berada di Gua Tsur bersama Abi Bakar selama...
- a. 7 hari
 - b. 1 bulan
 - c. 2. Minggu
 - d. 3 hari
9. Berikut yang termasuk sebab Rasulullah SAW dan kaum muslimin berhijrah dari Mekkah ke Madinah adalah...
- a. Ingin mencari saudara lebih banyak
 - b. Melaksanakan larangan Allah SWT
 - c. Ingin mendapatkan kehidupan yang lebih kata
 - d. Ancaman kaum kafur Quraisy yang makin menyengsarakan umat muslim
10. Setelah wafatnya paman dan istrinya, Nabi Muhammad SAW mengalami peristiwa menyedihkan yang disebut...
- a. Isra Mikraj
 - b. Berkhalwat
 - c. Hijrah
 - d. Amulhuzni

Dokumentasi







INSTITUT AGAMA ISLAM DINIYAH PEKANBARU
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT

(LPPM-IAID)

Jl. KH. Ahmad Dahlan No. 100/II, Kusu No. 1, Telp. 0811-7069-222 Website: www.diniyah.ac.id Email: admin@diniyah.ac.id

LEMBAR DISPOSISI

Nama Mahasiswa : <u>Sopia Rambe</u>		Tanggal Terima:	
Asal Surat:	Tanggal: <u>26 Juni 2024</u>	Nomor: <u>008</u>	Lampiran: <u>File Skripsi</u>
Perihal: <u>Hasil cek tumitin</u>			
Ditujukan Kepada: <u>Ka. Prodi PAI</u>	Isi disposisi: <u>Skripsi An. Sdri. Sopia Rambe telah dicek tumitin dengan persentase 50%, kepada saudari sudah bisa mendaftar ujian munaqasah dengan catatan persentasinya diturunkan menjadi 30% satu bulan sebelum pelaksanaan wisuda.</u>		

Pekanbaru, 26 Juni 2024
Ketua LPPM IAI Diniyyah Pekanbaru



Dr. Satri Handayani, M.Pd.I.
NIDN. 2126108703

Daftar Riwayat Hidup Penulis



Sopia Rambe adalah nama penulis skripsi ini. Penulis lahir di Sampit-pil pada tanggal 13 Agustus 2001 dari pasangan Bapak H.Mara Juang Rambe dan Ibu Misbah Siregar sebagai anak keenam. Penulis menempuh pendidikan dimulai dari SDN 115504 Sampean,

Melanjutkan ke MTS-MA Pondok Pesantren Modern Al-Hasimiyah Darul Ulum Sipaho (PEMADU), lalu menempuh pendidikan di perguruan Tinggi Institut Agama Islam Diniyyah Pekanbaru Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Prodi Pendidikan Agama Islam. Akhir kata, penulis mengucapkan terimakasih kepada orang-orang yang sudah terlibat dalam menjalankan penyusunan skripsi.