

## **PENERAPAN *ICEBREAKING* DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN SOSIOLOGI DI X IIS 3 SMAN 1 PUNDONG**

Oleh : Binti Bizurah Sholikhah Isnaini

Email : [Bintiputratama10@gmail.com](mailto:Bintiputratama10@gmail.com)

Pendidikan Sosiologi - Fakultas Ilmu Sosial - Universitas Negeri Yogyakarta

### **Abstrak**

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi menggunakan *Icebreaking* pada siswa kelas XI IIS 3 SMA Negeri 1 Pundong Bantul tahun ajaran 2017/2018. Jenis penelitian yang dilakukan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (*classroom action research*) menggunakan model spiral Kemmis & Taggart. Penelitian yang digunakan terdiri atas dua siklus yang setiap siklus meliputi perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 1 Pundong Bantul. Subjek penelitian yaitu siswa kelas X IIS 3 yang berjumlah 25 siswa. Objek dalam penelitian ini yaitu Meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara terhadap guru dan angket pendapat siswa. Teknik yang digunakan dalam analisis data yaitu kualitatif dan kuantitatif. Berdasarkan data hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan *Icebreaking* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran sosiologi kelas X IIS 3 SMAN 1 Pundong tahun ajaran 2017/2018. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan hasil rata-rata angket motivasi belajar siswa. Hasil nilai rata-rata angket motivasi belajar siswa pada pra siklus adalah 70,32%, pada siklus I (pertama) mendapatkan rata-rata 73,99% dan mengalami peningkatan pada siklus II (kedua) menjadi 80,12%. Sedangkan untuk hasil observasi juga mengalami peningkatan dari setiap siklusnya yaitu dari 50,00% pra siklus yang tergolong rendah, kemudian pada siklus I (pertama) 62,50% yang tergolong cukup sedangkan di siklus II (kedua) sebesar 75,00% yang tergolong Tinggi.

Kata Kunci: Motivasi, *Icebreaking* Pembelajaran Sosiologi

**THE APPLICATION OF ICEBREAKING IN IMPROVING STUDENT LEARNING  
MOTIVATION ON SOCIOLOGY LEARNING AT X IIS 3 CLASS, SMAN 1  
PUNDONG**

Oleh : Binti Bizurah Sholikhah Isnaini

Email : [Bintiputratama10@gmail.com](mailto:Bintiputratama10@gmail.com)

*Sociology Education – Social Science Faculty – Yogyakarta State University*

***Abstract***

The aim of this research was to improve students' learning motivation on sociology subjects using Icebreaking in students at class XI IIS 3 SMA N 1 Pundong Bantul academic year 2017/2018. The type of research conducted is Classroom Action Research (classroom action research) using the Kemmis & Taggart spiral model. The research used consisted of two cycles which each cycle included planning, action, observation and reflection. The study was conducted at SMAN 1 Pundong Bantul. The research subjects were students at class X IIS 3 totaling 25 students. The object in this study is to increase student motivation in sociology subjects. Data collection methods used are observation, interviews with teachers and student opinion questionnaires. The techniques used in data analysis are qualitative and quantitative. Based on the research data, it was concluded that the application of Icebreaking can increase students' learning motivation sociology at class X IIS 3 SMAN 1 Pundong in the academic year 2017/2018. This can be seen from the increase in the results of the average student learning motivation questionnaire. The results of the average score of the questionnaire on students' learning motivation in the pre-cycle was 70.32%, in the first cycle (first) they got an average of 73.99% and increased in the second cycle (second) to 80.12%. Whereas for observations also experienced an increase from each cycle that is from 50.00% pre cycle which is classified as low, then in the first cycle (first) 62.50% which is quite adequate while in the second cycle (second) is 75.00% which is classified as High.

Keywords: Motivation, Icebreaking Learning Sociology.

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan di era sekarang ini sangat penting karena dapat membantu dalam pengembangan diri baik itu secara ilmu pengetahuan dan dapat mengembangkan potensi didalam diri. Diharapkan siswa dapat menghadapi segala perubahan yang terjadi dan semangat dalam mengikuti pembelajaran yang merupakan salah satu penyumbang terbesar dari keberhasilan seorang siswa. Salah satu usaha yang dilakukan untuk mewujudkan kemampuan siswa adalah dengan meningkatkan penguasaan siswa terhadap setiap materi yang diajarkan oleh guru.

Penguasaan siswa terhadap setiap materi yang diajarkan dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor di antaranya menurut Deming (dalam Uno, 2008:86) adalah input mentah atau siswa itu sendiri. Selain menurut Deming, ada tokoh pendidikan seperti Ovide Decroly (dalam Hamalik, 2006:157) menyatakan bahwa faktor siswa justru menjadi unsur yang menentukan berhasil tidaknya pengajaran yang dilakukan oleh guru, sebab setiap siswa mempunyai kondisi internal yang berbeda-beda dimana kondisi tersebut sangat berperan dalam aktivitas belajar, salah satu kondisi internal adalah motivasi belajar. Motivasi sebagai motor penggerak dalam diri sendiri atau kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu demi untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Sehingga dengan adanya dorongan didalam diri atau motivasi dapat mencapai keberhasilan dalam belajar. Motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual, peranan yang khas adalah hal perbuatan gairah, merasa senang dan bersemangat untuk belajar (Sardiman, 2011:75).

Menurut Djamarah dan Zain (2006:149-157) ada banyak strategi untuk meningkatkan motivasi belajar yaitu yang pertama dengan memberikan angka, angka yang dimaksud adalah simbol atau nilai dari hasil aktivitas belajar siswa. Kedua dengan memberikan hadiah, guru dapat memberikan hadiah dalam bentuk apa saja

kepada siswa yang berprestasi dalam menyelesaikan tugas. Ketiga memberikan pujian kepada siswa, pujian merupakan alat motivasi yang positif. Keempat memberikan gerakan tubuh seperti senyum, acungan jempol, tepuk tangan, dan lain-lain. Kelima saingan atau kompetisi dapat digunakan sebagai alat untuk mendorong belajar siswa. Keenam dengan memberikan tugas yang harus diselesaikan siswa. Ketujuh memberikan ulangan kepada siswa. Yang kedelapan mengetahui hasil karena setiap siswa pasti ingin mengetahui sesuatu yang belum diketahuinya. Dan yang terakhir adalah hukuman, hukuman yang dimaksud adalah hukuman yang mendidik. Selain itu, untuk meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dapat dilakukan melalui *Icebreaking*.

Untuk mewujudkan kondisi kelas yang baik sebagai lingkungan belajar yang memungkinkan terjadinya peningkatan motivasi belajar siswa dikelas, diperlukan strategi pembelajaran yang tepat agar siswa dapat belajar secara kondusif dan tidak membosankan. Strategi pembelajaran merupakan suatu teknik penyajian harus dimiliki oleh seorang guru untuk mengajars sehingga mudah dipahami dan menarik oleh siswa.

Dalam proses belajar khususnya dikalangan siswa sering kali muncul rasa bosan dan stress. Kebosanan yang dialami siswa jika tidak bisa diatasi, tentu akan membawa dampak negatif dalam proses belajar itu sendiri. Stress ini dapat dipicu oleh beberapa faktor yaitu faktor fisik dan faktor psikologis maupun kombinasi antara kedua faktor tersebut (Sehnert, 2005).

*Icebreaking* dalam pembelajaran, dapat secara integratif atau secara khusus diberikan dalam sela atau jeda dalam proses pembelajaran. Penggunaan *Icebreaking* juga dapat diterapkan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Sosiologi sebagai selingan agar tidak membuat siswa mengantuk, bosan dan jenuh sehingga kegiatan pembelajaran

menjadi yang menyenangkan dan siswa memiliki motivasi dalam belajar sosiologi dikelas. Sosiologi merupakan ilmu sosial yang objeknya adalah masyarakat yang memiliki unsur-unsur ilmu pengetahuan (Soekanto, 2013:13). Sosiologi merupakan salah satu pelajaran yang dianggap sulit oleh siswa, karena Sosiologi adalah ilmu yang memiliki cakupan yang sangat luas terhadap hal-hal yang terjadi didalam masyarakat. *Icebreaking* disini dilakukan sebagai salah satu taktik mengajar agar siswa tidak mudah bosan dalam pembelajaran sosiologi. Untuk mengetahui bagaimana *Icebreaking* diimplementasikan dalam pembelajaran dikelas maka dalam penelitian ini akan dilakukan penitilian tindakan kelas. Secara khusus pada mata pelajaran Sosiologi.

Berdasarkan uraian diatas, maka penelitian yang dilaksanakan berjudul “Penerapan *Icebreaking* dalam Meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Sosiologi di X IIS 3 SMAN 1 Pundong” Melalui penelitian ini diharapkan dapat diketahui bagaimana *Icebreaking* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran sosiologi kelas X IIS 3 di SMAN 1 Pundong.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **1. Pengertian Belajar**

Belajar merupakan suatu kegiatan yang tak dapat terpisahkan dari kehidupan manusia sehingga tidak ada kata terlambat untuk belajar. Demikian juga pengertian belajar sudah banyak dikemukakan oleh para ahli dari sudut pandang masing-masing. Hal ini justru akan menambah cakrawala dan pengetahuan belajar. Menurut Morgan (Dalyono 2003:211) mengatakan “belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman.

### **2. Pembelajaran**

Pembelajaran menurut Dimiyati dan Mujiono (1992:297) adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain intruksional untuk membuat siswa belajar

secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Undang-undang no 20 Tahun 2003 menyatakan “pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran sebagai proses pembelajaran yang dibangun untuk mengembangkan kreatifitas berfikir yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir siswa serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran. Konsep pembelajaran menurut Corey (1986:195) adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan.

### **3. Motivasi**

#### **a. Pengertian**

Menurut Wahjusumidjo (1992:35) motivasi adalah hasil proses interaksi antar sikap kebutuhan dan persepsi seseorang terhadap lingkungannya yang merupakan daya pendorong dalam melakukan suatu kegiatan.

Menurut Suryabrata (2006:70) Motivasi adalah keadaan dalam pribadi orang yang mendorong individu untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu guna mencapai tujuan tertentu. Tiap aktifitas yang dilakukan oleh seseorang pasti didorong oleh sesuatu kekuatan dari dalam diri orang itu, yang disebut dengan motivasi. Motivasi belajar juga merupakan kebutuhan untuk mengembangkan kemampuan diri secara optimum, sehingga mampu berbuat yang lebih baik, berprestasi dan kreatif.

Menurut M. Dalyono (2011:23) motivasi adalah suatu daya penggerak atau dorongan yang dimiliki oleh manusia untuk melakukan suatu pekerjaan yaitu belajar. Menurut Sardiman (2010:75) dalam kegiatan belajar motivasi dapat dikatakan sebagai seluruh daya penggerak

didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, sehingga tujuannya tercapai. Motivasi belajar mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seseorang dalam belajar.

#### **b.Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar**

Menurut Hamzah (2011:23) motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik dan ekstrinsik. Faktor intrinsik yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu yang pertama hasrat dan keinginan berhasil atau dorongan kebutuhan untuk belajar, lalu yang kedua harapan akan cita-cita yang hendak dicapai. Faktor ekstrinsik yang mempengaruhi motivasi belajar siswa meliputi adanya penghargaan dan lingkungan belajar yang kondusif lalu kegiatan belajar yang menarik. Jadi untuk meraih motivasi belajar yang tinggi bagi siswa, harus diperhatikan faktor intrinsik (motivasi belajar dari dalam diri siswa) dan ekstrinsik (motivasi belajar dari luar diri siswa). Sedangkan indikator siswa yang memiliki motivasi belajar dapat dilihat dalam kegiatan sehari-hari ketika proses belajar mengajar berlangsung yakni senang, bergairah, ceria, siap menerima pelajaran baru, suka tantangan, suka mengerjakan soal, dan mampu berargumentasi. Sedangkan menurut B.Uno (2011:23) indikator motivasi belajar baik intrinsik maupun ekstrinsik dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

1. Adanya hasrat dan keinginan berhasil
2. Adanya dorongan dan kebutuhan belajar
3. Adanya harapan dan cita-cita masa depan
4. Adanya penghargaan dalam belajar
5. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
6. Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan siswa dapat belajar dengan baik.

Menurut Sardiman (2011:83) mengemukakan indikator motivasi yang ada pada siswa yaitu:

1. Tekun menghadapi tugas
2. Ulet menghadapi kesulitan

3. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah
4. Lebih senang bekerja mandiri
5. Cepat bosan dengan pada tugas yang rutin
6. Dapat mempertahankan pendapatnya
7. Tidak mudah melepaskan hal yang sudah diyakini
8. Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal

Apabila seorang memiliki indikator diatas, berarti seseorang itu memiliki motivasi yang tinggi. Indikator motivasi diatas akan sangat penting dalam menunjang proses pembelajaran.

Sementara menurut Nana Sudjana (2002:61) berpendapat bahwa indikator motivasi siswa dapat dilihat dari beberapa hal, antara lain:

1. Minat dan perhatian siswa terhadap pelajaran
2. Semangat siswa untuk melakukan tugas-tugas belajarnya
3. Tanggung jawab dalam mengerjakan tugas-tugas belajarnya
4. Reaksi yang ditunjukkan siswa terhadap stimulus yang diberikan guru
5. Rasa senang dan puas dalam mengerjakan tugas yang diberikan

#### **c. Peranan Motivasi dalam Belajar**

Motivasi berkaitan dengan suatu tujuan. Sehubungan dengan hal ini menurut Sardiman (2011:85) menyebutkan ada tiga fungsi motivasi, yaitu:

1. Mendorong manusia untuk berbuat, yang akan menjadi penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan
2. Menentukan perbuatan, yaitu kearah yang hendak dicapai
3. Menyeleksi perbuatan yaitu menentukan perbuatan apa yang harus dikerjakan yang sesuai untuk mencapai tujuan dengan mengesampingkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

#### 4. Icebreaking

##### a. Pengertian Icebreaking

Menurut Sunarto (2012:21) *Icebreaking* merupakan permainan atau kegiatan yang berfungsi untuk mengubah suasana kebekuan dalam kelompok. Menurut Soenarto (2005:27) *Icebreaking* merupakan 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. Menurut Syam Mahfud (2010) *Icebreaking* adalah suatu aktivitas kecil dalam suatu acara yang bertujuan agar peserta mengenal peserta lain dan merasa nyaman dengan lingkungan barunya.

##### b. Tujuan Icebreaking

Menurut Sunarto (2012: 43) tujuan dilaksanakan *icebreaking* adalah :

1. Terciptanya kondisi-kondisi yang *equal* (setarap) antara sesama peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

2. Menghilangkan sekat-sekat pembatas di antara peserta didik, sehingga tidak ada lagi anggapan si anu pintar, si anu bodoh, si anu kaya, si anu bos dan lain sebagainya, yang ada hanyalah kesamaan kesempatan untuk maju.

3. Terciptanya kondisi yang dinamis dan kondusif di antara peserta didik

4. Menimbulkan motivasi antara sesama peserta didik untuk melakukan pembelajaran.

Sesuai dengan namanya, *ice breaking* dibuat untuk “memecahkan situasi” yang digunakan pada pembelajaran yang berlangsung disekolah. Dengan tujuan ini maka diharapkan siswa tidak merasa bosan dengan pembelajaran sehingga suasana di kelas sangat kondusif dalam proses pembelajaran yang berlangsung dikelas.

##### c. Metode-Metode dalam Icebreaking

Menurut M Said (2010:70) banyak metode yang dapat dilakukan dalam *Icebreaking* ini, di antaranya :

##### 1. Metode Ceramah

Guru terlebih dahulu melakukan ceramah pembuka yang pada hakikatnya menjelaskan tentang beberapa hal, antara lain : pentingnya kesatuan didalam kelas, persamaan hak di antara sesama peserta didik , perlakuan yang sama, tim building, kesadaran potensi, kerjasama antar kelompok.

##### 2. Metode Studi Kasus

Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk ikut andil memecahkan persoalan-persoalan baik itu tentang materi pelajaran maupun kegiatan yang sering dilakukan sehari-hari

##### 3. Metode Sinetik

Sebuah metode pengembangan sumbang saran, dimana dalam suatu pemecahan masalah dipadukan berbagai pendapat dari berbagai disiplin ilmu sehingga memunculkan solusi yang lebih kreatif terhadap persoalan yang muncul.

##### 4. Metode Lorong Penuh Liku

Metode ini dimulai dari membaca beberapa halaman dari buku, kemudian dipaksa untuk membuat keputusan. Berdasarkan keputusan itu peserta didik diinstruksikan untuk membuka pada suatu halaman tertentu yang telah disusun secara acak. Kemudian diberikan sebuah skenario yang berdasarkan keputusan yang telah dibuat dan keputusan lebih lanjut akan mengirim anda ke halaman muka atau halaman-halaman belakang dari buku, sampai akhirnya peserta keluar dari lorong-lorong tersebut, mungkin setelah melakukan beberapa langkah-langkah yang salah. (untuk penggunaan teknik ini, pelatih harus terlebih dahulu mempersiapkan bahan-bahannya).

##### 5. Metode Simulasi dan Permainan

Metode ini merupakan metode yang paling mudah dilakukan, Guru mempersiapkan beberapa permainan yang bertujuan untuk memecah kebekuan (*Icebreaking games*) peserta didik . Permainan ini banyak sekali bentuknya, di antaranya adalah permainan lempar kokarde, pesan berantai, ziq-zaq dan lain-lain.

#### d. Kelebihan dan Kelemahan *Icebreaking*

Menurut Sunarto (2012:80) dalam model pembelajaran pasti ada namanya kekurangan dan kelebihan masing-masing, termasuk *Icebreaking* ini :

Kelebihan dari *Icebreaking*

1. Membuat waktu terasa cepat
2. Membawa dampak menyenangkan dalam pembelajaran
3. Dapat digunakan secara spontan
4. Membuat suasana menjadi menyatu dan kompak

Kelemahan dari *Icebreaking* ini adalah penerapan disesuaikan dengan kondisi tempat masing-masing.

5. Mata pelajaran Sosiologi dalam Kurikulum 2013

Peraturan Menteri Pendidikan dan kebudayaan nomor 24 tahun 2016 tentang struktur kurikulum, dijelaskan bahwa pada struktur kurikulum SMA/MA meliputi substansi yang ditempuh dalam satu jenjang pendidikan selama tiga tahun pembelajaran mulai Kelas X sampai dengan Kelas XII. Struktur kurikulum disusun berdasarkan standar kompetensi lulusan dan standar kompetensi mata pelajaran. Tujuan kurikulum mencakup 4 kompetensi yaitu 1. Kompetensi sikap spiritual, 2. Kompetensi sikap sosial, 3. Kompetensi pengetahuan, 4. Kompetensi keterampilan.

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis penelitian

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (*Class Room Action Research*) yaitu penelitian tindakan kelas untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu dan untuk membantu memperbaiki kinerja dalam proses pembelajaran baik secara profesional, pengetahuan, keterampilan.

#### B. Subyek dan Obyek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas X IIS 3 SMAN 1 Pundong. Jumlah siswa di kelas X IIS 3 adalah 25 yang terdiri dari 12 siswa putra dan 13 siswi putri. Obyek dalam penelitian ini adalah

meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X IIS 3, khususnya pada pelajaran sosiologi. Hal tersebut dapat ditingkatkan dengan menggunakan *Icebreaking* di setiap pelajaran sosiologi.

#### C. Setting Penelitian

1. Tempat penelitian ini dilaksanakan di SMAN 1 Pundong kabupaten Bantul di kelas X IIS 3.

2. Waktu penelitian telah dilaksanakan pada semester genap bulan maret-april 2018

#### D. Desain Penelitian

Arikunto (2001:16) menjelaskan bahwa desain penelitian yang lazim digunakan terdiri dari empat tahapan yaitu; 1) menyusun rencana tindakan (*planning*), 2) pelaksanaan tindakan (*acting*); 3) pengamatan (*observing*), dan 4) refleksi (*reflecting*). Keempat tahapan ini dilakukan secara berurutan dan akan kembali lagi ke tahap yang pertama sehingga membentuk sebuah siklus. Penelitian ini menggunakan model Kemmis dan Taggart yang secara umum tahapan-tahapan sama seperti yang dijelaskan oleh Suharsimi Arikunto.

#### E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data, secara garis besar penulis akan menggunakan beberapa teknik sebagai berikut:

##### 1. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan melakukan pengamatan pada objek penelitian. Pada penelitian ini melibatkan 1 observer yaitu peneliti. Proses observasi dilakukan dengan mengacu pada pedoman observasi yang telah disusun. Aktivitas dan perhatian siswa diamati untuk mendapatkan data kualitatif yaitu mengenai bagaimana proses pembelajaran dengan menggunakan *Icebreaking* dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa selama mengikuti proses pembelajaran

##### 2. Wawancara

Dalam penelitian ini digunakan jenis wawancara bebas terpimpin yaitu saat mewawancarai hanya berpedoman pada garis besar tentang hal-hal yang akan

ditanyakan. Hasil dari wawancara adalah untuk mengetahui:

- a. Informasi mengenai yang sudah dilakukan oleh peneliti yaitu kondisi di kelas, metode yang digunakan guru di kelas, keaktifan siswa, penugasan, kedisiplinan siswa serta tanggapan guru mengenai penerapan pembelajaran Sosiologi dengan menggunakan *Icebreaking* dalam proses pembelajaran.
- b. Tanggapan Guru mengenai pembelajaran sosiologi dengan menggunakan *Icebreaking* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

### 3. Angket/ Kuesioner

Menurut Iskandar (2008:77) kuesioner merupakan seperangkat pertanyaan yang telah disusun secara logis, sistematis tentang konsep yang menerangkan tentang apa yang akan diteliti. Penyebaran angket/kuesioner kepada subyek penelitian bertujuan untuk memperoleh data atau informasi mengenai hal-hal yang akan diteliti. Angket yang telah digunakan dalam peneliti telah di isi langsung oleh responden. Teknik angket ini digunakan untuk memperoleh data dari subyek penelitian tentang meningkatnya motivasi belajar siswa.

### F. Teknik Analisis Data

Pada penelitian tindakan kelas ini menggunakan teknik analisis data ada 2 yaitu teknik analisis data kuantitatif dan teknik data kualitatif untuk mendapatkan hasil yang lebih optimal.

#### 1. Teknik Analisis Kuantitatif

Menurut Wina (2002:29) data kuantitatif merupakan analisis data menggunakan ukuran-ukuran statistik. Keberadaan data bermuatan kuantitatif adalah angka-angka (kuantitas), baik diperoleh dari jumlah suatu penggabungan ataupun pengukuran seperti pengambilan data yang berupa hasil tabulasi terhadap jawaban angket dan observasi.

#### 2. Teknik Analisis Kualitatif

Data kualitatif merupakan data yang berbentuk kata, kalimat, gambar dan foto (Sugiyono,2011:7). Data kualitatif dari wawancara dan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti sesuai dengan indikator observasi yang telah disusun kemudian dipresentasikan peningkatan pada setiap pertemuan.

### Teknik Validitas Data

Menurut Utama (2012:112) validitas ( keabsahan ) adalah suatu penilaian ketepatan suatu ukuran untuk inferensi atau keputusan spesifik yang dihasilkan dari skor yang dihasilkan. dengan kata lain, validitas adalah penilaian ketetapan dalam suatu penelitian.

Dalam penelitian ini, keabsahan data dilakukan dengan teknik triangulasi. Menurut Moleong (2005:224) triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain dalam membandingkan hasil wawancara terhadap obyek penelitian. Jadi, dalam penelitian ini keabsahan data terjadi proses membandingkan hasil wawancara dan angket disertai dengan hasil dari observasi.

### Indikator Keberhasilan

Komponen-komponen yang menjadi indikator keberhasilan merupakan suatu kriteria yang digunakan untuk melihat tingkat keberhasilan dari kegiatan penelitian tindakan kelas dalam meningkatkan atau memperbaiki proses belajar mengajar di kelas. Dalam PTK ini yang akan dilihat adalah indikator kinerjanya. Maka diperlukan indikator sebagai berikut :

1. Presentase aktivitas siswa meningkat setiap siklusnya, dan mencapai predikat tertinggi atau  $\geq 80\%$  dari kriteria keberhasilan yang digunakan untuk hasil angket ( Agip dkk, 2009:41)
2. Adanya peningkatan rata-rata setiap siklusnya



## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

#### 1. Deskripsi Lokasi Penelitian

SMA N 1 Pundong terletak di desa Srihardono, kecamatan Pundong, kabupaten Bantul merupakan sekolah menengah atas di bawah naungan Dinas Pendidikan Kabupaten Bantul. SMA N 1 Pundong yang telah berdiri sejak 29 Agustus 1993 ini memiliki Visi "Terwujudnya insan bertaqwa dan berakhlak mulia yang unggul dalam mutu dan berwawasan global dengan berlandaskan akar budaya bangsa" sedangkan misi untuk mencapai visi tersebut antara lain:

- a. Meningkatkan ketaqwaan, kedisiplinan, keteladanan, keteladanan dan cinta budaya bangsa untuk membangun kesadaran dan kehidupan berbangsa yang kondusif.
- b. Meningkatkan dan mengembangkan mutu akademik sesuai kurikulum yang berlaku baik nasional, lokal dan global melalui pembelajaran yang efektif dan efisien.
- c. Membekali *life skill* baik *academic skill* maupun *locational skill* melalui kegiatan intra dan ekstrakurikuler.
- d. Mendorong mengembangkan semua warga sekolah memiliki sikap berkompetisi untuk berprestasi, kreatif, inovatif dan berwawasan budaya mutu.
- e. Mengembangkan manajemen sekolah yang handal.

Secara geografis SMA N 1 Pundong terletak di Srihardono, Pundong, Bantul, Yogyakarta. Sekolah ini terletak di sebelah selatan pasar Pundong di jalan Parang Tritis. Sebelah timur berbatasan dengan kecamatan Imogiri dan Kali Opak. Sebelah barat berbatasan dengan Kali Winongo Kecil, Jalan Parangtritis, dan Kecamatan Bambanglipuro, dan sebelah selatan berbatasan dengan Pegunungan Sewu, Kecamatan Kretek, Kecamatan panggang, dan Kecamatan Purwosari.

Kondisi fisik sekolah dapat dikatakan baik. Hal ini terlihat dari tata letak ruang, bangunan, dan kebersihan lingkungan yang sangat terjaga serta penghijauan taman yang ada di SMA N 1 Pundong.

### 2. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dimulai pada tanggal 30 Maret 2018 sampai pada tanggal 13 April 2018. Penelitian ini dilakukan 2 siklus sesuai dengan jadwal mata pelajaran sosiologi yaitu pada hari Jumat, setiap pertemuan berlangsung 3x 40 menit. sebelum melakukan siklus pertama, peneliti menggunakan pra siklus untuk mengetahui motivasi awal yang ada di kelas X IIS 3 sehingga peneliti dapat mengetahui meningkat atau tidaknya motivasi belajar siswa yang ada di kelas X IIS 3 ini dengan menggunakan teknik observasi didalam kelas dan angket untuk siswa. Dan dalam penelitian ini juga dilakukan wawancara terhadap guru pengampu Sosiologi

#### 1. Pra-Siklus

Pra siklus dilakukan sebelum peneliti melakukan siklus yang pertama, hal ini dilakukan agar peneliti mengetahui motivasi awal siswa siswi di kelas X IIS 3 di SMAN 1 Pundong. Peneliti melakukan Pra siklus dengan metode pembelajaran yang biasa tanpa menggunakan *Icebreaking* didalam pembelajaran yang berlangsung. Pembelajaran di kelas menggunakan kurikulum K-13 dengan materi pokok penelitian sosial dan diakhir pembelajaran peneliti menyebarkan angket kepada siswa. Pada saat pembelajaran berlangsung anak-anak cenderung bermain hp, tidak memperhatikan dan jalan-jalan pada saat pembelajaran sosiologi berlangsung. Peneliti juga melakukan observasi didalam kelas selama pembelajaran berlangsung. Pra siklus dilakukan pada tanggal 23 Maret 2018.

Dari hasil observasi dan hasil angket yang dilakukan oleh peneliti di kelas X IIS 3 SMAN 1 Pundong dengan pembelajaran tanpa menggunakan *Icebreaking* diketahui bahwa motivasi belajar di kelas ini masih

tergolong sedang. Hal ini disebabkan rendahnya motivasi belajar siswa, penggunaan telepon genggam yang dilakukan oleh siswa pada saat pembelajaran sedang berlangsung dan tidak adanya permainan sisipan agar siswa lebih semangat lagi dan tidak jenuh dalam pembelajaran sosiologi karena dikelas ini jam pelajaran sosiologi 3 jam tanpa dipotong istirahat sehingga menyebabkan siswa mudah jenuh kalau hanya menggunakan metode pembelajaran yang sama. Pada hasil presentase observasi hanya 50% dan hasil dari penyebaran angket yang dilakukan oleh peneliti hanya 70,32% yang belum memenuhi indikator keberhasilan yang ingin dicapai oleh peneliti yaitu 80% untuk angket dan untuk hasil observasi juga belum mencapai predikat tinggi yaitu hanya 50% yang masih tergolong rendah. Dan dari 25 siswa yang tidak mengisi lembar angket ada 4 orang karena pada waktu pengisian ada kegiatan osis sehingga tidak bisa mengisi lembar angket. Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu dengan membuat perencanaan proses pembelajaran yang menarik dan membuat siswa agar jauh lebih fokus lagi terhadap apa yang sedang dipelajari didalam kelas. Maka dari itu peneliti dan guru berdiskusi mengenai permainan sisipan dalam pembelajaran dengan menggunakan *Icebreaking* di pelajaran Sosiologi khususnya pada materi penelitian sosial.

## 2. Pelaksanaan Siklus I

Siklus I dilakukan pada tanggal 30 Maret 2018 dengan 3 jam pertemuan (3x40 menit). Berikut ini merupakan deskripsi tahapan siklus I penerapan *Icebreaking* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas X IIS 3 SMAN 1 Pundong.

Berdasarkan hasil observasi dapat diketahui bahwa sudah adanya peningkatan yang terjadi dari sebelumnya pada pra-siklus yaitu hanya sebesar 50,00% yang masih tergolong rendah motivasinya sedangkan di siklus pertama ini sebesar 62,50% yang tergolong cukup dan setiap indikator juga naik. Tetapi

walaupun disiklus pertama ini naik dari pra siklus tetap saja masih belum memenuhi indikator keberhasilan yang ingin dicapai oleh peneliti yaitu masuk kategori tinggi. Sedangkan dari hasil angket dapat dijelaskan bahwa *Icebreaking* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas X IIS 3 SMAN 1 Pundong pembelajaran sosiologi pada siklus pertama mengalami peningkatan dari sebelum menggunakan *Icebreaking* dalam proses belajar mengajar. Hal ini ditunjukkan dengan rata-rata mencapai 73,99% dari yang sebelumnya hanya 70,32%. Namun hasil pada siklus pertama ini belum mencapai indikator keberhasilan yang ingin dicapai oleh peneliti sebesar 80%.

Untuk mendapatkan kriteria keberhasilan penerapan *icebreaking* dalam motivasi belajar siswa akan dilakukan perbaikan agar siswa terbiasa dalam melakukan proses pembelajaran tanpa menggunakan telepon genggam. Maka diperlukannya siklus II untuk mencapai indikator keberhasilan.

## 3. Pelaksanaan Siklus II

Pada penelitian tindakan kelas ini, Siklus II dilakukan pada tanggal 13 April 2018 dengan 3 jam pertemuan (3x40 menit). Berikut ini merupakan deskripsi tahapan siklus II penerapan *Icebreaking* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas X IIS 3 SMAN 1 Pundong. Berdasarkan hasil observasi diatas dapat diketahui bahwa adanya peningkatan yang baik terjadi dari sebelumnya pada siklus I (pertama) ini sebesar 62,50% yang tergolong cukup sedangkan di siklus II (kedua) sebesar 75,00% yang tergolong Tinggi, setiap indikator juga naik. Secara keseluruhan motivasi siswa dalam pembelajaran di siklus II ini sudah menunjukkan peningkatan yang sangat baik dan telah mencapai indikator keberhasilan.

Sedangkan untuk hasil angket siswa pada siklus II dapat dijelaskan bahwa *Icebreaking* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas X IIS 3 SMAN 1 Pundong pembelajaran sosiologi

pada siklus II (kedua) mengalami peningkatan dari siklus I (pertama). Hal ini ditunjukkan dengan rata-rata mencapai sebesar 80,12% dari yang sebelumnya hanya 73,99%. Dari siklus II ini skor motivasi atau presentase keberhasilan pembelajaran sudah tercapai. Hal ini terbukti dari hasil angket motivasi belajar siswa yang mendapatkan kategori motivasi belajar tinggi sebanyak 14 siswa dari 20 siswa.

## B. Pembahasan

Dalam penelitian ini, *Icebreaking* dimaksudkan sebagai untuk membangun suasana belajar yang dinamis, penuh semangat dan antusiasme. *Icebreaking* dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan untuk siswa sehingga siswa tidak merasa bosan dengan pembelajaran dan kondisi dikelas lebih kondusif pada saat pembelajaran berlangsung. Dalam penelitian diwujudkan didalam kelas dengan bentuk metode simulasi dan permainan (*Icebreaking games*) dengan berbagai macam *Icebreaking* yang digunakan didalam kelas seperti jenis yel-yel, jenis tepuk tangan, jenis menyanyi, jenis gerak anggota badan. Penelitian ini menggunakan II siklus karena pada siklus pertama belum mencapai indikator keberhasilan yang sudah ditentukan oleh peneliti sehingga diperlukannya siklus kedua pada penelitian ini.

Pada siklus I, *Icebreaking* dilakukan dengan *games*. *Games* yang dilakukan oleh peneliti dengan cara yang pertama siswa berhitung dengan cepat dan yang mendapatkan angka kelipatan dari 3 maka siswa tersebut akan tepuk tangan tanpa mengucapkan angkanya. Lalu siswa yang salah dalam menyebutkan angka maka siswa tersebut maju kedepan dan mengocok botol yang didalamnya sudah ada nomor pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa dan jawabannya sudah disiapkan peneliti dan siswa memilih jawaban sesuai dengan pertanyaan yang sudah didapatkan tadi waktu mengocok.

Pertanyaan yang diberikan oleh peneliti juga menyangkut materi yang akan dipelajari hari itu juga. Hal ini dapat membuat anak menjadi lebih fokus dan konsentrasi sebelum pembelajaran dimulai. Setelah *Icebreaking* selesai yang dilakukan di apersepsi maka peneliti melanjutkan dengan pembelajaran. Peneliti menggunakan metode pembelajaran dengan eksplorasi dan *Cooperatif learning* untuk materi macam-macam penelitian sosial, tahap-tahap penelitian sosial, metode penelitian sosial. Dan menggunakan teknik pembelajaran ceramah, diskusi dan presentasi dalam siklus I.

Pada siklus II, *Icebreaking* yang dilakukan berbeda dengan siklus I karena peneliti menghindari kejenuhan siswa jika *Icebreaking* yang dilakukan sama. *Icebreaking* ini dilakukan dengan dibagi menjadi 4 kelompok besar. Peneliti sebelumnya menyiapkan teka-teki silang tentang penelitian sosial yang dibuat dipapan tulis. Lalu peneliti juga membuat papan angka dari kertas sehingga nanti kelompok yang dapat menjawab akan mengangkat papan angka tersebut. Sebelum setiap kelompok bersaing satu sama lain agar mendapatkan skor yang lebih tinggi, siswa bernyanyi dan menggerakkan badan yang sebelumnya sudah dicontohkan oleh peneliti. Hal ini dilakukan agar suasana dikelas tidak menjadi tegang. *Icebreaking* ini juga dilakukan di apersepsi agar siswa sebelum memulai pembelajaran agar merasa senang, *enjoy*, dan tentunya membangkitkan semangat siswa untuk belajar. Peneliti menggunakan metode pembelajaran sama dengan siklus I yaitu eksplorasi dan *cooperatif learning* dengan materi metode penelitian sosial, laporan penelitian sosial, perbedaan metode kualitatif dan kuantitatif dengan teknik pembelajaran menggunakan ceramah, diskusi dan Presentasi.

Hasil penelitian tindakan kelas menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa di kelas X IIS 3 SMAN 1 Pundong pembelajaran sosiologi dengan menerapkan *Icebreaking* didalam proses pembelajaran. Proses meningkatnya motivasi belajar siswa melalui penerapan *Icebreaking* yang dilakukan sesuai dengan rencana tindakan dapat dilihat dari mulai dari hasil pra siklus, siklus I dan siklus II.

Proses pra siklus menunjukkan bahwa kurangnya motivasi belajar yang dimiliki siswa sehingga siswa cenderung tidak memperhatikan pelajaran, asik bermain Hp dan kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dikelas ditambah dengan pembelajaran yang biasa saja tanpa menggunakan variasi didalam proses pembelajaran sehingga siswa mudah cepat bosan dan antusias dalam mengikuti pembelajaran berkurang. Hal ini bertentangan dengan Undang-undang no 20 Tahun 2003 yang menyatakan "pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran sebagai proses pembelajaran yang dibangun untuk mengembangkan kreatifitas berfikir yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir siswa serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran. Sehingga diperlukannya strategi pembelajaran agar siswa lebih termotivasi dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar seperti menerapkan *Icebreaking* disetiap pembelajaran. *Icebreaking* disini dilakukan sebagai salah satu taktik mengajar agar siswa tidak mudah bosan dalam pembelajaran sosiologi. Seperti yang dikatakan Soenarno (2005:1) *Icebreaking* merupakan 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 lain yang berbicara didepan kelas, suasana

proses pembelajaran dikelas yang kaku dapat berubah menjadi lebih menyenangkan.

Diketahui bahwa sudah adanya peningkatan yang terjadi dari sebelumnya pada pra-siklus yaitu hanya sebesar 50,00% yang masih tergolong rendah motivasinya sedangkan di siklus pertama ini sebesar 62,50% yang tergolong cukup dan setiap indikatorpun juga naik. Sedangkan di siklus II (kedua) sebesar 75,00% yang tergolong Tinggi, setiap indikator juga naik. Secara keseluruhan motivasi siswa dalam pembelajaran di siklus II ini sudah menunjukkan peningkatan yang sangat baik dan telah mencapai indikator keberhasilan.

Pembelajaran menggunakan penerapan *Icebreaking* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pelajaran sosiologi yang dapat dilihat dari peningkatan hasil rata-rata angket motivasi belajar siswa. Hasil nilai rata-rata angket motivasi belajar siswa pada pra siklus adalah 70,32%, pada siklus I (pertama) mendapatkan rata-rata 73,99% dan mengalami peningkatan pada siklus II (kedua) menjadi 80,12%. Hasil penelitian angket ini sejalan dengan pernyataan Bu Khoirun Navi selaku guru sosiologi di SMAN 1 Pundong "*Bagus mbak, saya lihat anak-anak sangat tertarik dan senang buat mengikuti pembelajaran yang mbak lakukan dikelas*"

Siswa lebih termotivasi mengikuti pembelajaran dengan adanya *Icebreaking*. *Icebreaking* yang digunakan dalam penelitian ini berbeda atau bervariasi dari setiap siklusnya dikarenakan agar siswa tidak jenuh dengan *Icebreaking* yang sama sehingga siswa jauh lebih aktif dan kreatif dalam mengikuti proses belajar mengajar dikelas. Hal ini juga dinyatakan oleh Sardiman (2010:75) dalam kegiatan belajar motivasi dapat dikatakan sebagai seluruh daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, sehingga tujuannya tercapai. Sehingga dengan adanya *Icebreaking* ini siswa mempunyai

motivasi yang tinggi maka tujuan dari pembelajaran akan tercapai. Hal ini dinyatakan juga oleh Baiq Denta Riana (2016) bahwa dengan adanya *Icebreaking* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Dengan adanya *Icebreaking* dikelas X IIS 3 ini mempunyai kelebihan seperti yang dinyatakan oleh Sunarto (2012:80) bahwa waktu pembelajaran di kelas menjadi terasa cepat walaupun 3 jam pelajaran tanpa istirahat, pembelajaran juga menjadi lebih menyenangkan dan membuat kelas menjadi kompak karena ada *Icebreaking* dikelas. Pembelajaran menggunakan *Icebreaking* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, *Icebreaking* yang bervariasi dan menarik membuat siswa lebih semangat, tidak mudah bosan dalam belajar di kelas. Tetapi didalam penelitian ini juga terdapat hambatan dalam yang terjadi ketika *Icebreaking* dilakukan yaitu ada beberapa siswa yang masih mengeluh ketika telepon genggamnya ditaruh di atas meja pada saat proses pembelajaran yang berlangsung.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan *Icebreaking* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran sosiologi di kelas X IIS 3 SMAN 1 Pundong yang telah dicapai siswa telah memenuhi kriteria dari indikator motivasi belajar siswa yang dibutuhkan untuk mencapai pembelajaran yang berkualitas sesuai dengan standar pencapaian.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **A.SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan *Icebreaking* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran sosiologi kelas X IIS 3 SMAN 1 Pundong tahun ajaran 2017/2018. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan hasil rata-rata angket motivasi belajar siswa. Hasil nilai rata-rata angket motivasi belajar siswa pada pra siklus adalah 70,32%, pada siklus I

(pertama) mendapatkan rata-rata 73,99% dan mengalami peningkatan pada siklus II (kedua) menjadi 80,12%. Sedangkan untuk hasil observasi juga mengalami peningkatan dari setiap siklusnya yaitu dari 50,00% pra siklus yang tergolong rendah, kemudian pada siklus I (pertama) 62,50% yang tergolong cukup sedangkan di siklus II (kedua) sebesar 75,00% yang tergolong Tinggi.

### **B.SARAN**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka disarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Bagi mahasiswa yang akan melakukan penelitian hendaknya mempersiapkan perencanaan penelitian secara lebih maksimal agar penelitian yang dilakukan berjalan secara optimal.
2. Bagi guru, hendaknya menggunakan *Icebreaking* sebagai sisipan disetiap pembelajaran dikelas karena dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan mencairkan suasana sehingga kelas menjadi kondusif dan siswa konsentrasi dalam mengikuti proses pembelajaran.
3. Pembelajaran menggunakan *Icebreaking* dapat dikembangkan lagi dan dapat digunakan dalam aspek-aspek yang berbeda.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Aqib, Z, dkk.2009. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru SD, SLB, TK*. Bandung: CV Yrama Widya
- A.M Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo
- Arikunto, S.2005.*Pengelolaan Kelas Dan Siswa Pendekatan Evaliatif*. Cetakan-5. Jakarta:PT.Raja Grafindo Persada
- \_\_\_\_\_.2014.*Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara

- Azhar Arsyad. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Grafindo Persada
- Adi, Soenarno. 2005. *Ice breaker Permainan Atraktif-Edukatif*. Yogyakarta: Andi Offset
- Anni, Catharina Tri. 2009. *Psikologi Belajar*. Semarang : UNNES
- Handoko. 2003. *Stress Definiton*. <http://akselera.wordpress.com>, diakses 12 Januari 2018.
- Abraham, Maslow. 1994. *Motivasi dan Kepribadian (Teori Motivasi dengan Pendekatan hierarki Kebutuhan Manusia)*. Jakarta: PT PBP
- Baharuddin. dan Wahyuni, E.N. 2012. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Ar-Ruzzn Media: Yogyakarta
- Dalyono. 2005. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Darmansyah. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Padang: UNP
- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hamzah, B. Uno. 2007. *Model pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara
- Iskandar. 2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial (Kualitatif dan Kuantitatif)*. Jakarta: Gaung Persada Press
- M.Said. 2008. *80+ Ice Breaker Games-Kumpulan Permainan Penggugah Semangat*. Yogyakarta: Andi Offset
- Mahfud. 2010. *"Ice Breaking Definition"*, <http://akselera.wordpress.com>, diakses 12 Januari 2018
- Muhadi. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Shira Media
- Moleong, Lexy J. 2005. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Natawijaya, Rochman. 2005. *Aktivitas dalam pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas
- Riduwan. 2007. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Rohani, Ahmad. 2004. *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Sudjana, Nana. 2002. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sunarto. 2012. *Ice Breaker dalam pembelajaran Aktif*. Surakarta: Yuman Pressindo
- Sumadi Suryabrata. 2006. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2009. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Syamsul, Bakhiri & Djamarah. 1997. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sugihartono, dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta
- Sanjaya, Wina. 2002. *Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Uno, Hamzah B. 2011. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Usman, Moh. Uzer. 2006. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya