

PENGARUH PELAKSANAAN ICE BREAKING TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS X DI SMKN 4 KOTA BEKASI

Kherlina Elysa¹

¹Universitas Indraprasta

Email: kherlinaelysa@gmail.com

Abstrak: *Ice breaking* merupakan suatu strategi yang bertujuan untuk menenangkan suasana agar tercipta suasana yang lebih kondusif dalam melaksanakan suatu kegiatan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan *Ice Breaking* terhadap minat belajar matematika dan prestasi akademik siswa Kelas X di SMK Negeri 4 Kota Bekasi. Jenis penelitian yang digunakan adalah *desain quasi eksperimen* yaitu eksperimen dimana sampel eksperimen dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, namun kelompok kontrol tidak sepenuhnya mengendalikan variabel-variabel diluar pengaruhnya belajar tes. Peneliti menggunakan populasi sebanyak 410 siswa dan sampel sebanyak 55 siswa. Selama proses penelitian, peneliti menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan angket untuk menciptakan minat belajar matematika dan memberikan tes kinerja siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Ice breaking* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa kelas X di SMK Negeri 4 Kota Bekasi. Nilai post-test dengan uji t menunjukkan nilai sig. (dua sisi) $0,001 < 0,05$ maka dapat dijelaskan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara *Ice Breaking* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas X di SMK Negeri 4 Kota Bekasi. Selain menggunakan uji t, peneliti juga menggunakan uji yang dibuktikan dengan uji Manova yang memberikan nilai sig. (2 – tail) sebesar 0,000 yang berarti penerapan *Ice breaking* berpengaruh signifikan terhadap minat matematika dan prestasi akademik siswa kelas X SMK Negeri 4 Kota Bekasi..

Kata Kunci: *Ice Breaking*, Minat Belajar, Hasil Belajar.

Abstract: *Icebreaking* is a strategy that aims to calm the atmosphere to create an atmosphere that is more conducive to carrying out learning activities. This research aims to determine the effect of implementing *Ice Breaking* on interest in learning mathematics and academic achievement of Class X students at SMK Negeri 4 Bekasi City. The type of research used is a quasi-experimental design, namely an experiment where the experimental sample is divided into two groups, namely the control group and the experimental group, but the control group does not fully control variables outside their influence. Study. test. Researchers used a population of 410 students and a sample of 55 students. During the research process, researchers used two classes, namely the experimental class and the control class. Data collection techniques use questionnaires to create interest in learning mathematics and provide student performance tests. The results of the research show that the application of *Icebreaking* has a significant influence

on the interest and learning outcomes in mathematics for class X students at SMK Negeri 4 Bekasi City. The post-test value with the t test shows a sig value. (two-sided) $0.001 < 0.05$, it can be explained that there is a significant influence between Ice Breaking on the mathematics learning outcomes of class X students at SMK Negeri 4 Bekasi City. Apart from using the t test, researchers also used a test proven by the Manova test which provides a sig value. (2 – tail) is 0.000, which means that the implementation of Icebreaking has a significant effect on the interest in mathematics and academic achievement of class X students at SMK Negeri 4 Bekasi City.

Keywords: *Ice Breaking, Interest in Learning, Learning Outcomes.*

PENDAHULUAN

Yang terpenting sepanjang masa adalah dunia pendidikan. Hal ini juga tercantum dalam Pasal 31 UUD 1945 yang menyatakan bahwa seluruh warga negara Indonesia wajib memperoleh pendidikan. Pendidikan tidak akan pernah habis karena pendidikan sangat bermanfaat bagi kelangsungan hidup individu (Alpian et al., 2019). Pendidikan dapat menyebabkan seseorang berubah ke arah positif, seperti perubahan kecerdasan, kepribadian, keterampilan dan kemampuan pemecahan masalah (Sumandya & Widana, 2022).

Belajar dan belajar merupakan dua kata yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan (Juliawan et al., 2020). Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku seseorang sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya. Sedangkan pembelajaran adalah suatu proses mengajar atau diajarkan antara guru dan siswa dalam suatu lingkungan belajar untuk memperoleh ilmu pengetahuan. Belajar dan belajar dianggap sebagai bentuk kegiatan pendidikan yang menciptakan interaksi antara guru dan siswa (Pane & Dasopang, 2017).

Matematika merupakan ilmu dasar yang wajib diajarkan pada semua jenjang pendidikan karena matematika berguna untuk mempermudah segala tugas (Astawayasa, dkk., 2022). Dalam pembelajaran matematika sebaiknya memberikan kesempatan kepada siswa untuk bersikap proaktif, karena hal ini akan menjadikan kegiatan belajar lebih bermakna. Siswa tidak hanya harus memiliki kemampuan berhitung tetapi juga memiliki kemampuan berpikir matematis yang berguna untuk masa depan (Janah et al., 2019). Karena model pembelajaran yang berkembang di Indonesia menuntut siswa untuk proaktif dalam proses kegiatan belajar mengajar dan memerlukan kreativitas siswa dalam mengolah materi yang diberikan guru (Lanani, 2015).

Namun dalam proses pembelajaran matematika tentunya akan terdapat beberapa permasalahan yang menyebabkan terhambatnya proses pembelajaran. Beberapa faktor yang perlu diperhatikan dalam kegiatan pembelajaran matematika seperti kemampuan, kecerdasan, kurikulum, persiapan guru, minat belajar, dan yang terpenting cara guru menyajikan materi. Apabila cara guru dalam menyajikan pelajaran tidak tepat maka akan mempengaruhi minat belajar siswa. Ketika minat belajar siswa menurun maka hasil belajarnya pun menurun dan berada di bawah nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan.

Berkurangnya minat belajar siswa disebabkan oleh proses pembelajaran yang tidak menarik. Murray (2011) dalam Lado dkk. (2016). Salah satu cara untuk menarik perhatian siswa dalam pembelajaran matematika adalah dengan menerapkan strategi *ice breaking* dalam pembelajaran matematika. *Ice breaking* merupakan suatu kegiatan atau permainan yang berguna untuk memecah suasana kaku dan pasif dalam kegiatan pembelajaran. Widana (2022) berpendapat bahwa untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran matematika di kelas, guru perlu memilih strategi yang tepat. Strategi ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga meningkatkan pemahaman belajarnya.

Penerapan permainan *icebreaking* di awal atau pertengahan kelas bertujuan untuk membuat suasana kelas lebih kondusif, mempererat hubungan antar siswa, dan meningkatkan minat belajar siswa (Maslinawati, 2021). Hal ini agar anak tidak bosan mendengarkan ceramah dan penjelasan guru yang tiada habisnya. Kegiatan pembelajaran yang diawali dengan *icebreaking* dapat menimbulkan kesan yang menyenangkan pada diri guru sehingga siswa tertarik dan merasa nyaman mengikuti kegiatan pembelajaran, sekaligus pada saat proses pembelajaran tujuannya agar siswa kembali fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Kegiatan Pembelajaran. (Yanti dan Nasriana Putri, 2020).

Dengan menerapkan strategi *ice breaking* dalam pembelajaran matematika diharapkan siswa dapat belajar matematika dalam suasana yang menyenangkan. Siswa juga memperoleh pengalaman baru dalam belajar matematika dan proses pembelajaran menjadi lebih berbeda dan bermakna. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui

pengaruh penerapan icebreaker terhadap minat matematika dan prestasi akademik siswa X SMK Negeri 4 Kota Bekasi tahun pelajaran 2023/2024.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 4 Kota Bekasi pada tahun ajaran 2023/2024. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif karena hasil penelitian berupa data numerik yang berkaitan dengan pengaruh penerapan icebreaking terhadap minat dan hasil belajar matematika (Widana & Muliani, 2020). Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain eksperimen semu, yaitu jenis eksperimen dimana sampel eksperimen dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Namun, kelompok kontrol tidak sepenuhnya mengontrol variabel eksternal yang mungkin mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan sumber data primer dan sekunder. Berbagai cara digunakan untuk mengumpulkan data, seperti: (a) observasi, yaitu peneliti mengamati langsung proses pembelajaran matematika dan hasilnya pada siswa kelas X SMK Negeri 4 Kota Bekasi; (b) angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang minat siswa terhadap matematika setelah menerapkan strategi ice breaking; (c) tes, terdiri dari dua penilaian: tes awal (pretest) untuk mengetahui hasil belajar matematika siswa kelas X sebelum penerapan strategi *ice breaking*, dan tes akhir (posttest) untuk mengevaluasi kinerja siswa kelas X setelah penerapan strategi ice breaking. strategi pemecah kebekuan. Jenis tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes esai tertulis.

Data penelitian dianalisis dengan beberapa tahapan dengan menggunakan IBM SPSS Statistics 22 sebagai berikut: (a) dilakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data mengikuti distribusi normal. Data yang diuji meliputi data pretest dan posttest mengenai minat dan hasil belajar matematika siswa, dengan menggunakan tes Liliefors (uji Kolmogorov-Smirnov); (b) Pengujian homogenitas dilakukan untuk memastikan apakah data yang akan diuji berasal dari populasi yang sama (homogen). Dalam penelitian ini data diuji menggunakan One-Way ANOVA; (c) Uji homogenitas varians dilakukan untuk memastikan apakah data mempunyai kesamaan karakteristik. Dalam penelitian ini homogenitas kelas yang akan menjadi sampel penelitian diuji dengan menggunakan Uji *Levene for Equality of Variances*; (d) Uji homogenitas *matriks varians-kovarians* digunakan untuk memeriksa apakah matriks kovarians variabel terikat

mempunyai kesamaan karakteristik. Pengujian ini dilakukan sebelum melakukan analisis MANOVA, dengan menggunakan Uji M Box.

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini melibatkan penggunaan uji t dan MANOVA. Uji t digunakan untuk mengevaluasi Hipotesis I dan II, sedangkan MANOVA digunakan untuk menguji Hipotesis III.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian diperoleh data mengenai dampak penerapan icebreaking terhadap minat matematika dan prestasi akademik siswa kelas X di SMK Negeri 4 Kota Bekasi. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif. Berikut skor minat belajar dan hasil belajar matematika siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 1. Rekap Skor Minat Belajar dan Hasil Belajar Matematika

Data Statistkik	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Minat Belajar	Hasil Belajar	Minat Belajar	Hasil Belajar
Rata - Rata	105.061	82.787	98.695	69.913
Median	105	85	99	70
Modus	112	100	99	65
Standar Deviasi	8.429	14.709	6.334	10.290
Varians	71.058	216.36.00	40.13.00	105.901
Skor Maksimum	121	100	109	85
Skor Minimum	91	32	87	45
Rentangan	30	68	22	40

Tabel 1 menyajikan data minat belajar dan hasil belajar matematika siswa setelah penerapan strategi icebreaking yang dipengaruhi. Pengaruh setelah dilaksanakannya icebreaking terlihat dari peningkatan yang terjadi pada rata-rata perolehan minat belajar dari 98.695 menjadi 105.061, skor minimal dari 87 menjadi 91, dan skor maksimal dari 109 menjadi 121. Sedangkan hasil belajar dari rata-rata sebesar 69,913 menjadi 82,787, nilai minimal 45 menjadi 32 dan nilai maksimal 85 menjadi 100 yang diperoleh siswa.

Mengumpulkan data minat dan hasil belajar pada kelas eksperimen dan kontrol berarti strategi *ice breaking* yang digunakan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Kelas eksperimen terlihat sangat antusias dan aktif dalam proses pembelajaran dibandingkan dengan kelas kontrol. Sebelum melakukan uji hipotesis, data minat dan hasil belajar yang diperoleh terlebih dahulu harus dilakukan uji normalitas, uji homogenitas, uji homogenitas varians, dan uji homogenitas matriks varians/kovarians. Dari hasil pengujian Hipotesis I diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,003 yang berarti kurang dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kemudian hasil Uji Hipotesis II mempunyai nilai signifikansi sebesar 0,001 kurang dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Pada hasil pengujian hipotesis ketiga terdapat nilai signifikansi sebesar 0,000 pada hasil pengujian jejak Pillai, jejak lambda Wilks, jejak Hotelling dan akar maksimum Roy, sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penerapan . untuk menghancurkan minat dan hasil belajar siswa kelas X Matematika SMK Negeri 4 kota bekasi. Meningkatnya minat belajar matematika pada siswa yang mengikuti pembelajaran dengan strategi *ice breaking* terjadi akibat pemberian perlakuan yang berbeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Seperti hasil observasi yang dilakukan peneliti terhadap siswa di kelas eksperimen

Siswa terlihat lebih aktif dan antusias dibandingkan siswa kelas kontrol yang masih kaku dan terkesan malu untuk bertanya atau menjawab pertanyaan yang diajukan guru. Hal ini terlihat setelah peneliti menerapkan strategi *icebreaking* berupa mini games dan nyanyian.

Menurut Sholeh & Noviartati (2018) minat belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran karena sebelum melaksanakan proses pembelajaran hendaknya diawali dengan menumbuhkan keinginan belajar siswa terlebih dahulu, jika pada saat minat belajar siswa sudah tumbuh, maka itu Minat belajar harus dijaga karena minat belajar siswa sangat mudah hilang. Ketika siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran maka minat dan motivasi belajar siswa akan tumbuh sehingga hasil belajar matematika akan meningkat dibandingkan dengan hasil belajar matematika pada kelas kontrol (Anggraeni N et al., 2020). Hal ini terlihat dari skor hasil belajar posttest antar kelas

eksperimen yang mengalami peningkatan dibandingkan dengan skor hasil belajar pada kelas kontrol.

Kurangnya hasil belajar matematika siswa pada kelas kontrol disebabkan oleh kegiatan pembelajaran yang monoton, yaitu guru mengajar dengan memberikan ceramah, rumus, serta mengerjakan soal latihan dan pekerjaan rumah (Lanani, 2015). Kegiatan pembelajaran yang seperti ini akan membuat siswa bosan dan bosan sehingga keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran menurun, sehingga ketika diberikan soal latihan siswa malas menyelesaikan soal yang diberikan dan hal ini akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, icebreaking merupakan operasi singkat yang bertujuan untuk memecah suasana yang sedingin es, kaku, dan membosankan. Dalam kegiatan icebreaking ini siswa dapat kembali semangat dan aktif dengan mengikuti kegiatan pembelajaran. Dengan menggunakan metode icebreaking siswa akan menjadi lebih aktif dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran sehingga hasil belajarnya meningkat (Anggraeni et al., 2020). Ratnawati dan Asniawati (2020) mengatakan melalui permainan kita dapat mengekspresikan diri, berkreasi, menerima kemenangan atau kekalahan, dan mengaktualisasikan diri dari dalam. Oleh karena itu, sangat penting bagi guru untuk mampu menguasai berbagai teknik pembelajaran icebreaker untuk menjaga fokus siswa (Marudut, 2018). Materi yang diberikan guru tentunya akan diterima dan diserap oleh siswa. Dengan dilaksanakannya ice breaking rata-rata skor minat dan hasil belajar matematika siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Oleh karena itu penerapan ice breaking dalam pembelajaran matematika terbukti mempengaruhi minat dan hasil belajar matematika siswa secara simultan.

KESIMPULAN

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa penerapan *ice breaking* memberikan dampak terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa kelas X SMK Negeri 4 Kota Bekasi. Kami berharap siswa lebih disiplin dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran di dalam dan di luar kelas sehingga materi yang dijelaskan oleh guru menjadi lebih mudah dipahami. Kemudian bagi peneliti

selanjutnya yang ingin melanjutkan penelitian ini sebaiknya menggunakan jumlah sampel yang lebih besar agar hasil penelitian ini lebih meyakinkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alpian, Y., Anggraeni, S.W., Wiharti, U., & Soleha, N.M. (2019). Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 66–72.
- Amir MZ, Z. (2013). Perspektif Gender dalam Pembelajaran Matematika. *Marwah: Jurnal Perempuan, Agama dan Gender*, 12(1), 14–31. <https://doi.org/10.24014/marwah.v12i1.511>
- Anggraeni N, A., Widiyana, F., Diansari, I., & Maulan Dhinata, Z. (2020). Penerapan Ice Breaking Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Pringkuku Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar. *Jurnal Pemberdayaan Sosial*, 05(1), 546–550.
- Astawayasa, K.G., Widana, I.W., & Rasmen Adi, I.N. (2022). Pengembangan penilaian HOTS mata pelajaran matematika SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9(1), 129-141. <https://doi.org/10.38048/jipecb.v9i1.660>
- Janah, S.R., Suyitno, H., & Rosyida, I. (2019). Pentingnya Literasi Matematika dan Berpikir Kritis Matematis dalam Menghadapi Abad ke-20
21. PRISMA, *Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 2, 905–910. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/download/29305/12924>
- Juliawan, I.W., Wiguna, D.G.E.S., & Bawa, P.W. (2020). Kompetensi Sosial Konselor Bimbingan/Konselor Sekolah: Studi Deskriptif Sekolah Menengah Atas di Kota Denpasar. *Jurnal Perkembangan Pendidikan Indonesia*, 1(1), 75-81. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3760702>
- Lado, H., Muhsetyo, G., & Sisworo. (2016). Menggunakan Media Bungkus Rokok untuk Memahami Konsep Barisan dan Deret Menggunakan Pendekatan RME. *Jurnal Pembelajaran Matematika*, 3(1), 1–9.
- Lanani, K. (2015). Efektivitas Pembelajaran Kooperatif Ditinjau dari Peningkatan Kemampuan Penalaran Logis Matematis Siswa. *Jurnal Infinity*, 4(2), 140–151. <https://doi.org/10.22460/infinity.v4i2.78>

- Marudut, J. (2018). Pengaruh Teknik Pembelajaran Ice Breaker Terhadap Kemampuan Menulis Pantun Panjang Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Lawe Sigala-Gala. 3(2), 137–151.
- Maslinawati, M. (2021). Meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa menggunakan kartun digital berbasis aplikasi pembuat cerita karton. *Jurnal Perkembangan Pendidikan Indonesia*, 2(2), 229-239. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5236098>
- Pane, A., & Dasopang, MD (2017). Belajar Dan Belajar. 03(2), 333-352. journal.iain-padangsidempuan.ac.id/index.php/F%0ABELAJAR
- Ratnawati, E., & Asniawati, A. (2020). Memberikan Motivasi Melalui Cerita Dan Permainan untuk Mengembangkan Minat Belajar pada Anak Usia SD dan SMP. *TERPERCAYA*, 2(2), 204–213.
- Sholeh, A.F., & Noviartati, K. (2018). Efektivitas Ice Breaking Menggunakan Kuis Matematika Terhadap Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pembelajaran Matematika Elektronika*, 5(3), 258–266. <http://jurnal.uns.ac.id/jpm>
- Sumandya, IW & Widana, I W. (2022). Rekonstruksi Bahan Ajar Matematika Berbasis SMK Menggunakan Smartphone. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(1), 133-139. <https://dx.doi.org/10.23887/jet.v6i1.42833>
- Widana, IW & Muliani, LP (2020). Persyaratan analisis tes. *Klik Media*.
- Widana, IW (2022). Meta-analisis: Hubungan antara pembelajaran mandiri dan penalaran kritis matematis. *Pendidikan.Inovasi.Keberagaman*,1(4), 64-75. <https://doi.org/10.17770/eid2022.1.6739>
- Yanti, R., & Nasriana Putri, D. (2020). Penerapan Ice Breaker dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Tematik Pada Siswa Kelas IV Tema 8 SDN 15 Salolo Kota Palopo. *CJPE: Jurnal Pendidikan Dasar Cokroaminoto*, 3(2), 128–132.