

PENGARUH *ICE BREAKING* DAN MEDIA GAMBAR DIGITAL TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA

A.N. Azzahro¹, T. Juniarso², A.W. Hanindita³

¹²³Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas PGRI Adi Buana
Surabaya, Indonesia

e-mail: alifahazzahro61@gmail.com¹, trimanunipa@gmail.com²,
ameliahanindita@unipasby.ac.id³

Abstrak

Proses pembelajaran dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar. Salah satu faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran IPA adalah kurangnya inovasi dalam pemilihan media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *ice breaking* dan media gambar digital terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III SD. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif, dengan pendekatan quasi eksperimen pretest-posttest. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah tes. Pengujian hipotesis terlihat nilai Sig yang dihasilkan sebesar 0,000 kurang dari 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, hal ini menunjukkan adanya pengaruh yang besar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *ice breaking* dan media gambar digital memberikan pengaruh terhadap hasil belajar. Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan *ice breaking* dan media gambar digital ternyata berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III SD.

Kata Kunci: Hasil Belajar; *Ice Breaking*; IPA; Media Gambar Digital

Abstract

The learning process can be influenced by various factors, causing low learning outcomes. One of the factors that influences the science learning process is the lack of innovation in choosing learning media. This research aims to determine the effect of ice breaking and digital image media on the science learning outcomes of third grade elementary school students. This research uses a quantitative type of research, with a quasi-experimental pretest-posttest approach. The method used to collect data in this research was a test. Hypothesis testing shows that the resulting Sig value is 0.000, less than 0.05, so H_0 is rejected and H_a is accepted, this shows that there is a large influence. The research results show that the use of icebreakers and digital image media has an influence on learning outcomes. So it can be concluded that the use of icebreakers and digital image media has an influence on the science learning outcomes of third grade elementary school students.

Keywords: Learning Outcomes; *Ice Breaking*; Science; Digital Image Media

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kunci utama kemajuan suatu bangsa yaitu pembentukan Sumber Daya Manusia (SDM) yang potensial. Pendidikan juga memegang peranan penting dalam kehidupan seseorang, karena dapat memengaruhi seluruh aspek kepribadian dan kehidupan dalam proses perkembangannya. Pendidikan adalah suatu proses pertumbuhan dan perkembangan yang merupakan hasil interaksi individu dengan lingkungan sosial dan fisiknya dan berlanjut sepanjang hidup sejak lahir. Artinya pendidikan berlangsung terus menerus sepanjang hayat dan proses pendidikan itu sendiri dapat dilaksanakan kapanpun, dimanapun, tanpa memandang umur, guna mengembangkan potensi manusia, senantiasa meningkatkan mutu hidup dan mengikuti perkembangan zaman, perkembangan masyarakat, kebudayaan, bangsa dan negara. Sementara itu, John berpendapat dalam (Dewey, 2020) bahwa pendidikan adalah proses pembaharuan makna pengalaman, yang dapat terjadi dalam pergaulan. Proses tersebut melibatkan pengawasan dan pengembangan orang dewasa dan kelompok siswa.

Pendidikan dalam Pasal 1 Ayat 1 UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 menegaskan bahwa pendidikan adalah suatu usaha yang bertujuan untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kemandirian, pengendalian diri, kepribadian kebijaksanaan, akhlak mulia dan keterampilan yang dibutuhkan oleh individu, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pembelajaran IPA pada hakikatnya adalah suatu bentuk penelitian ilmiah dan pemberian pengetahuan pembelajaran secara langsung melalui penggunaan dan pengembangan keterampilan proses dan sikap ilmiah. Dalam pembelajaran sains, lebih ditekankan pada pendekatan literasi proses, yang memungkinkan siswa menemukan fakta dan mengembangkan konsep, teori, dan sikap ilmiah, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap proses pendidikan dan kualitas produk. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah salah satu dari sedikit bidang keilmuan yang berhubungan langsung dengan ilmu alam dunia nyata (Salim et al., 2018). IPA membahas tentang gejala - gejala alam yang disusun secara sistematis yang didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia. Hal ini sebagaimana yang dikemukakan oleh Powler (dalam (Winitaputra, et al. 1992)) bahwa IPA merupakan ilmu yang berhubungan dengan gejala alam dan kebendaan yang sistematis yang tersusun secara teratur, berlaku umum yang berupa kumpulan dari hasil observasi dan eksperimen atau sistematis (teratur) artinya pengetahuan itu tersusun dalam suatu sistem, tidak berdiri sendiri, satu dengan lainnya saling berkaitan, saling menjelaskan sehingga seluruhnya merupakan satu kesatuan yang utuh, sedangkan berlaku umum artinya pengetahuan itu tidak hanya berlaku atau oleh seseorang atau beberapa orang dengan cara eksperimentasi yang sama akan memperoleh hasil yang sama atau konsisten. Dalam proses pembelajaran saintifik tidak hanya ditekankan pada hasil akhir, tetapi juga berorientasi pada proses, yang dapat dipahami melalui kegiatan pembelajaran di kelas (Oktiana & Sari, 2022). Jadi, pembelajaran IPA harus menyenangkan dan dapat diakses oleh siswa agar tertarik untuk mempelajarinya.

Ketertarikan dapat mendorong peningkatan hasil belajarnya. Hasil belajar merupakan prestasi berupa perubahan tingkah laku yang cenderung menetap dan dilakukan dalam jangka waktu tertentu pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam proses pembelajaran (Budiasa & Gading, 2020). Salah satu faktor yang mempengaruhi ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran IPA adalah kurangnya inovasi dalam pemilihan media pembelajaran pada mata pelajaran IPA. Hal ini menyebabkan pembelajaran IPA menjadi tidak menarik dan membosankan sehingga mengakibatkan siswa kehilangan motivasi untuk mengikuti pembelajaran yang pada akhirnya berdampak negatif terhadap hasil belajar IPA.

Ice breaking salah satu rutinitas di kelas dengan metode yang efisien untuk menghilangkan perasaan bosan, mati rasa, dan kecemasan. Melalui hal ini proses belajar kembali semangat dan kembali pada keadaan semula (lebih mudah dipelajari), dan siswa pun dengan mudah menerima perkataan yang diajarkan oleh guru. Sedangkan menurut Said (dalam Syahrudin et al., 2022) menyatakan, "*ice breaking* adalah suatu permainan atau kegiatan yang mengubah suasana *ice breaking* dalam suatu kelompok. Inti dari *icebreaking* adalah menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan serius, namun santai". Tujuan dari *ice breaking* adalah menciptakan suasana belajar aktif yang penuh energi dan kegembiraan, membantu siswa tetap fokus belajar sekaligus mencapai tujuan belajar dengan cara yang menyenangkan (Umaningsih et al., 2024). *Ice breaking* dapat dilakukan melalui permainan berupa permainan, menyanyi, senam, kalimat penyemangat, kalimat indah dan bermakna, mendongeng, tepuk tangan, senam otak, humor, tebak teka - teki, dan lain - lainnya.

Selain itu, media pembelajaran juga mempunyai peranan penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar khususnya di kelas bawah. Karena tidak adanya pemikiran abstrak pada siswa kelas bawah, maka guru harus membekali mereka dengan materi yang lebih realistik atau konkrit dalam bentuk visualisasi. Media adalah pesan persuasif yang meyakinkan siswa tentang pikiran, perasaan, dan keinginan mereka, sehingga mendorong proses belajar siswa sendiri. Gambar digital adalah gambar yang dibuat dengan mengedit

gambar pada komputer atau mengambil gambar dengan kamera digital atau komputer, dan disimpan dalam format file. Gambar digital juga dapat dihasilkan oleh pemindai atau perangkat elektronik lainnya (Elfin, 2010). Gambar digital juga merepresentasikan gambar nyata berupa sekumpulan angka yang dapat disimpan dan juga diolah di komputer.

Media gambar merupakan salah satu jenis media yang sangat disukai oleh siswa sekolah dasar. Media gambar sangat mudah dibuat oleh guru dan membantu siswa memahami materi pembelajaran (Pujayanti et al., 2013). Menurut Arief (dalam Huda, 2016), media gambar adalah gambar yang berkaitan dengan mata pelajaran yang membantu penyampaian informasi dari guru kepada siswa. Salah satu cara yang paling efektif dalam pengelolaan kelas yang kurang berkonsentrasi yaitu dengan cara memberikan media yang menarik bagi anak yaitu Media gambar. Penggunaan media gambar dalam pembelajaran IPA juga memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Media gambar ini dapat membantu siswa mengungkapkan informasi yang terkandung dalam soal, sehingga dapat lebih jelas melihat hubungan antarberbagai komponen dalam soal. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Khotimah et al., 2020).

Menurut teori perkembangan kognitif (Syaodih, 2008), anak kelas bawah ditandai dengan kemauan bermain, kemauan bergerak, kemauan bekerja dalam kelompok, kemauan langsung merasakan atau melakukan sesuatu untuk memasuki tahap operasi konkrit. Selain itu, yang dikemukakan oleh Baset, G.W., Jack, B., & Logan, (1983), ciri - ciri anak di kelas dasar yang lebih rendah dan pengaruhnya terhadap pembelajaran adalah sebagai berikut; (1) konkret, yaitu belajar dari objek nyata, seperti melihat, mendengar, mencium, menyentuh, bahkan bermain dengannya. Hal ini dikarenakan siswa SD kelas bawah belum dapat mendeskripsikan atau membayangkan sesuatu berdasarkan penjelasan atau teori. (2) integratif, yaitu pada kelas bawah sekolah dasar, persepsi anak terhadap sesuatu masih utuh, dan belum dapat menguraikan suatu konsep menjadi bagian-bagian tersendiri. (3) hierarkis, yaitu gaya belajar anak secara bertahap berkembang dari hal yang sederhana ke hal yang lebih kompleks.

Dalam pembelajaran, hal ini berarti guru perlu menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan dengan merancang model pembelajaran yang melibatkan langsung anak dalam proses pembelajaran. Siswa cenderung antusias dan termotivasi untuk berprestasi karena tidak menyukai rasa frustrasi dan kegagalan.

Secara umum, ketika mengajar di kelas, guru menghabiskan sebagian besar waktu mereka menjelaskan konten teks tanpa banyak memikirkan apa yang terjadi atau memperhatikan kemampuan siswa untuk memahami dan mengingat. Tampaknya pendidikan tidak membekali siswa dengan pengetahuan yang diperlukan untuk mengembangkan keterampilan mereka. Guru juga harus bersedia menjadi pengawas yang baik bagi siswanya, karena mengajar bukanlah ilmu yang luar biasa. Sebagai fasilitator, guru harus mampu membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan. Guru perlu melakukan inovasi dalam proses pengajarannya untuk membantu siswa mudah menyerap materi dan mencapai tujuan pembelajaran yang optimal (Khoerunisa & Amirudin, 2020). Oleh karena itu, guru hendaknya meningkatkan motivasi diri dan membekali siswa dengan model dan materi pembelajaran aktif, seperti memperkenalkan ice breaker pada saat pembelajaran dan menggunakan media visual dalam proses pembelajaran.

Guru jarang melakukan *ice breaking* atau istirahat selama kelas berlangsung. Kenyataannya, seringkali siswa tidak menerima segala sesuatu yang disampaikan guru, sehingga sangat penting untuk mencairkan suasana saat menyampaikan isi pelajaran. Dalam pelaksanaan *ice breaking* dan pemberian media gambar, guru memerlukan bimbingan dan petunjuk bagaimana melakukan perintah *ice breaking* dan media gambar, baik guru maupun siswa merasa hasilnya juga maksimal. Salah satu caranya adalah dengan menghafalkan panduan atau metode yang telah dipersiapkan sebelumnya dan mengkomunikasikannya kepada siswa agar mereka tidak melupakan tujuannya.

Siswa cenderung kurang termotivasi untuk belajar dan guru cenderung kurang memperhatikan pelajaran. Oleh karena itu, untuk meningkatkan hasil belajar siswa, maka

perlu dilakukan penggunaan *ice breaking* dan media gambar untuk meningkatkan hasil belajar siswa, yang dapat dilaksanakan pada awal pembelajaran, di pertengahan pembelajaran, atau pada akhir pembelajaran dorong siswa untuk lebih aktif, terlibat, dan bersenang-senang dengan menggunakan kebosanan atau sebagai peluang.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul "**Pengaruh *Ice Breaking* dan Media Gambar Digital terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SD**". Pentingnya penelitian dengan bertujuan untuk mengetahui pengaruh *ice breaking* dan media gambar digital terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III SD.

METODE

Pendekatan pada penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif didasarkan pada positivisme, yang menekankan studi kuantitatif terhadap fenomena obyektif melalui penggunaan angka, prosedur statistik, struktur dan eksperimen terkontrol (Nana, 2010). Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian quasi eksperimen dengan desain quasi eksperimen pretest-posttest. Menurut Marlina et al., (2020), eksperimen kuasi diartikan sebagai eksperimen yang mempunyai perlakuan, pengukuran efek, satuan percobaan, tetapi tidak menggunakan pengacakan untuk membuat perbandingan guna menyimpulkan perubahan yang disebabkan oleh perlakuan tersebut. Sedangkan menurut Agustina & Mardiana, (2020) desain eksperimen merupakan desain penelitian yang digunakan untuk mengevaluasi atau memperoleh pengetahuan awal. Populasi pada penelitian ini seluruh siswa kelas III SD.

Menurut Ary et al., (1985) Populasi mengacu pada semua individu, peristiwa, atau objek yang merupakan bagian dari suatu kelompok yang terdefinisi dengan baik. Sampel yang digunakan peneliti adalah siswa kelas IIIA dan IIIB dengan jumlah siswa kelas IIIA ada 25 siswa dan juga kelas IIIA akan menjadi kelas eksperimen bagi peneliti, sedangkan kelas IIIB juga memiliki 25 siswa dan juga kelas IIIB akan menjadi kelas kontrol bagi peneliti, jadi total semua siswa kelas IIIA dan IIIB ada 50 siswa. Sampel adalah sebagian dari populasi dan karakteristiknya (Jasmalinda, 2021). Dalam penelitian ini pengambilan sampel menggunakan metode purposive sampling. Menurut Arikunto, (2006) mendefinisikan teknik purposive sampling sebagai suatu metode pengumpulan data tanpa pertimbangan dan dengan unsur acak atau non-acak untuk mencapai sasaran atau fokus.

Metode pengumpulan data yang digunakan untuk pengumpulan data pada penelitian ini adalah dua format tes yaitu pre-test dan post-test. Instrumen penelitian ini berupa *ice breaking* dan media gambar digital siswa kelas III SD. Tes berbentuk soal pilihan ganda dengan jumlah soal sebanyak 20 soal yang berisikan tentang mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dengan materi wujud benda. Teknik analisis data yang digunakan untuk menguji *ice breaking* dan media gambar digital terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III SD yaitu, tujuan uji normalitas adalah untuk mengetahui apakah variabel bebas dan variabel terikat berdistribusi normal. Normalitas data tersebut dapat dilihat dengan menggunakan uji normalitas Kolmogorov – Smirnov dengan bantuan SPSS 21. Penggunaan uji Kolmogorov dan Smirnov jika hasil angka signifikansi (*sig*) lebih kecil dari 0.05 maka data tidak terdistribusi normal dan sebaliknya.

Uji homogenitas adalah pengujian yang dilakukan untuk mengetahui apakah dua atau lebih kelompok sampel data berasal dari populasi yang mempunyai varians yang sama (homogen). Menurut Joko, (2010) dasar atau pedoman pengambilan keputusan dalam uji homogenitas adalah sebagai berikut. (a) jika nilai signifikansi atau *sig* < 0.05, maka dikatakan bahwa varians dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah tidak sama (tidak homogen). (b) jika nilai signifikansi atau *sig* > 0.05, maka dikatakan bahwa varians dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah sama (homogen).

Pengujian hipotesis adalah prosedur yang digunakan untuk menguji validitas hipotesis statistik suatu populasi dengan menggunakan data dari sampel populasi. Untuk pengujian hipotesis dalam sebuah penelitian ini menggunakan uji-t. Menurut Sugiyono, (2018) uji-t

merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah, yaitu yang menanyakan hubungan antara dua variabel atau lebih. Uji-t pada penelitian ini menggunakan bantuan SPSS 21. Uji -T digunakan untuk menguji signifikan perbedaan mean antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Metode statistik yang digunakan untuk uji hipotesis dalam penelitian ini adalah uji *paired samples test*. Asumsi yang digunakan dalam penelitian ini adalah jika nilai $sig > 0.05$ maka H_0 di terima dan H_1 di tolak dan juga sebaliknya jika nilai $sig < 0.05$ maka H_0 ditolak dan H_1 di terima.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pelaksanaannya objek yang diteliti yaitu siswa kelas III A yang dijadikan sebagai kelas eksperimen sebanyak 25 siswa dengan menggunakan *ice breaking* dan media gambar digital, sedangkan kelas III B dijadikan kelas kontrol sebanyak 25 siswa dengan tidak menggunakan *ice breaking* dan media gambar (cetak). Data subjek penelitian dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Data Subjek Penelitian SDN Dukuh Menanggal 1 / 424 Surabaya
Tahun Ajaran 2023 – 2024

Kelas	Kelompok	Jenis Kelamin		Jumlah Peserta Didik
		Laki - Laki	Perempuan	
III A	Eksperimen	6	19	25
III B	Kontrol	10	15	25
Jumlah Keseluruhan				50

Langkah selanjutnya setelah memaparkan data yang diperoleh pada penelitian yaitu kegiatan analisis data. Dalam penelitian ini menggunakan desain penelitian eksperimen semu *pre-test – post-test design*. Analisis data yang dilakukan meliputi analisis uji normalitas, analisis uji homogenitas, dan analisis uji hipotesis. Berikut hasil analisis data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Uji Normalitas

Uji normalitas membantu menentukan apakah data yang telah dikumpulkan berdistribusi normal atau berdistribusi tidak normal. Jika pada hasil data normalitas signifikan > 0.05 maka data tersebut dinyatakan normal sedangkan hasil data normalitas signifikan < 0.05 maka data tersebut dinyatakan tidak normal.

Tabel 2. Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest kontrol	.170	25	.062	.939	25	.144
Pretest eksperimen						
Posttest kontrol	.143	25	.200	.946	25	.201
Posttest eksperimen						
Hasil belajar	.159	25	.197	.923	25	.112

Berdasarkan tabel 2 di atas data *pretest* dan *posttest* pada kelas yang menggunakan *ice breaking* dan media gambar digital menunjukkan hasil berdistribusi normal. Jika hasil belajar kelas eksperimen adalah $0,200 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa distribusi normal dengan taraf signifikan $0,05$.

a) Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk menguji kesamaan (homogenitas), yaitu apakah sampel dari populasi yang sama mempunyai variasi yang seragam. Apabila hasil uji homogenitas signifikan > 0.05 maka data dinyatakan homogen, namun apabila hasil uji

homogenitas signifikan < 0.05 maka data dinyatakan tidak homogen.

Tabel 3. *Test of Homogeneity of Variance*

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Ice Breaking dan Media Gambar Digital	Based on Mean	.726	1	48	.398
	Based on Median	.423	1	48	.518
	Based on Median and with adjusted df	.423	1	44.624	.519
	Based on trimmed mean	.620	1	48	.435

Berdasarkan Tabel 3 di atas terlihat bahwa nilai *sig. Based on Mean* untuk variabel penggunaan *ice breaking* dan media gambar digital adalah sebesar 0,398 (nilai *sig* 0,398 $>$ 0,05). Maka dapat disimpulkan bahwa varians data kelas yang menggunakan *ice breaking* dan media gambar digital adalah homogen.

b) Uji Hipotesis

Uji hipotesis adalah suatu pengujian yang bertujuan untuk mengetahui diterima atau ditolak suatu hipotesis. Jenis data yang digunakan untuk menghitung uji hipotesis adalah hasil pre-test dan post-test untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *paired samples test*. Tujuan dari uji *paired samples test* ini adalah untuk melihat apakah terdapat perbedaan rata – rata antara kelas kontrol dan kelas eksperimen

Tabel 4. Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2- tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest Kontrol Pretest Eksperimen	27.500	14.440	2.832	33.332	21.668	9.711	25	.000
Pair 2	Posttest Kontrol Posttest Eksperimen	30.000	10.392	2.038	34.198	25.802	14.720	25	.000

Dari data pada Tabel 4 di atas dapat dijelaskan bahwa nilai *sig* yang diperoleh sebesar 0.000 lebih kecil dari < 0.05 sehingga dapat ditentukan bahwa H_0 ditolak sedangkan H_a diterima yang berarti bahwa terdapat pengaruh secara signifikan. Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh *ice breaking* dan media gambar digital terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III SD.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *ice breaking* dan media gambar digital berpengaruh terhadap hasil belajar. Pernyataan tersebut beralasan berdasarkan dari hasil penelitian dan pengolahan data yang dilakukan di atas, dalam bentuk tes (pre-test dan post-test) hasil belajar siswa dipengaruhi oleh *ice breaking* dan penggunaan media gambar digital.

Berdasarkan hasil belajar analisa tersebut membuktikan bahwa ada peningkatan hasil belajar dari siswa yang telah diberi perlakuan dengan pembelajaran yang menggunakan *ice breaking* dan media gambar digital dibandingkan dengan pembelajaran biasa tanpa *ice*

breaking dan media gambar digital. Pengamatan peneliti selama pembelajaran mengungkapkan bahwa penggunaan *ice breaking* dan media gambar digital berkontribusi pada rasa keterlibatan siswa dalam pembelajaran, mendorong mereka untuk mengungkapkan pendapat mereka dan berbagai pendapat tersebut dengan orang lain, sehingga mengintensifkan lingkungan belajar. Media gambar digital memudahkan dalam menjelaskan dan memahami konten.

Ice breaking yang dilakukan peneliti yaitu di awal pembelajaran peneliti memberikan sebuah tepukan dan diiringi musik (judul: tangan ke atas menggapai bintang), pada pertengahan pembelajaran siswa menyanyikan materi tentang wujud benda dan ketika siswa sedikit bosan peneliti memberikan *ice breaking* tepuk (aram sam sam), agar siswa tidak jenuh atau bosan, dan pada akhir pembelajaran peneliti memberikan *ice breaking* tepuk pulang. Hasil dari menggunakan *ice breaking* di saat pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar, karena dengan adanya *ice breaking* siswa menjadi lebih aktif pada saat pembelajaran, tidak bosan, tidak jenuh, dan siswa merasa senang saat mengikuti pembelajaran, dengan itu pelajaran yang guru jelaskan dapat masuk ke ingatan siswa. Jadi membuat siswa meningkatkan hasil belajarnya. Sementara kondisi kelas pada saat pembelajaran tanpa menggunakan *ice breaking* dan media gambar digital, siswa kurang aktif dan hanya mendengarkan saja apa yang disampaikan oleh peneliti.

Hal ini sejalan dengan pendapat dari (Syam & Syamsunardi, 2021) yang menyatakan bahwa siswa jarang dibekali metode pembelajaran dan media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman pembelajaran pada siswa. Teknik *ice breaking* sangat penting dalam pembelajaran untuk meredakan ketegangan dan menarik perhatian siswa pada saat pembelajaran. *Ice breaking* dalam proses pembelajaran dapat membuat suasana tidak membosankan, lebih menyenangkan, dan lebih menarik. Media pembelajaran poster atau gambar pada saat pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa. Maka dari itu kehadiran media gambar dapat memudahkan belajar siswa dan menciptakan motivasi belajar. Dengan adanya motivasi belajar jadi siswa dapat menaikkan hasil belajar yang bagus. Menurut (Sundari et al., 2022) juga menyatakan bahwa siswa pada mata pelajaran IPA memiliki kekurangan motivasi belajar. Hal ini karena tidak adanya inovasi pembelajaran yang menarik dari para pendidik, pembelajaran dapat dengan cepat menjadi tidak menarik bagi siswa. Dengan menggunakan *ice breaking*, siswa dapat mengubah struktur kelesuan, kekakuan, kebosanan dan kantuk selama pembelajaran, serta menciptakan suasana belajar yang penuh semangat dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat dijelaskan bahwa, analisis data pada uji normalitas pada pre-test (kontrol dan eksperimen) dan post-test (kontrol dan eksperimen) dapat dinyatakan berdistribusi normal dengan tingkat signifikansi sebesar 0,05. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu dari (Yunitasari & Hanifah, 2020) hasil *pretest* mempunyai nilai signifikansi pada kelas kontrol adalah $0,058 > 0,05$ (*Pretest*) dan $0,100 > 0,05$ (*Posttest*) sedangkan pada kelas eksperimen adalah $0,436 > 0,05$ (*Pretest*) dan $0,163 > 0,05$ (*Posttest*) maka dapat disimpulkan bahwa data nilai berdistribusi normal.

Penggunaan jenis media yang sama, ditunjukkan dengan pengujian homogenitas penggunaan *ice breaking* dan media gambar digital untuk sebaran data kelas, ditemukan seragam atau homogen. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu dari (Jafar et al., 2022) hasil perhitungan varian kelas VA=352,45 dan kelas V B = 247,96 Uji F dilakukan dengan membagi varian terbesar dengan varian terkecil sehingga didapat Fhitung = 1,42 dan nilai F tabel pada taraf signifikan 5% sebesar 1,89. Sehingga didapat hasil F hitung < F tabel yang artinya bahwa kelas VA dan VB homogen.

Dari hasil pengujian hasil analisis uji-t di atas dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil *pre test* dan hasil *post test* terhadap hasil belajar. Hasil data yang dianalisis menggunakan uji-t menghasilkan nilai sebesar $0.000 < 0.05$ yang berarti lebih kecil dari 0.05. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu dari (Falah & Fatimah, 2019) kriteria pengambilan keputusan jika nilai t hitung lebih besar > dari t tabel maka ada pengaruh *ice breaking* dan media poster (X) terdapat minat belajar siswa (Y). Sebaliknya, jika nilai t hitung lebih kecil < dari t tabel maka tidak ada pengaruh *ice breaking* dan media poster (X)

terhadap minat belajar siswa (Y). Berdasarkan hasil tabel output "Test of Homogeneity of Variances" di peroleh t hitung = 2,798 dan t tabel = 2,100 atau t hitung > t tabel. Dengan demikian H_0 di tolak sedangkan H_1 di terima pada taraf signifikan = 0,05.

Jadi dapat disimpulkan bahwa *ice breaking* dan penggunaan media gambar digital berdampak terhadap hasil belajar siswa. Maka dari itu hipotesis penggunaan *ice breaking* dan media gambar digital di SDN Dukuh Menanggal 1 Surabaya kelas III berdampak terhadap hasil belajar siswa dapat diterima dan terjawab.

Menurut teori belajar Taksonomi Bloom yang dikutip (Rusmono, 2012) menjelaskan bahwa hasil belajar meliputi tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Penelitian ini hanya menggunakan ranah kognitif karena berfokus pada masalah, keterampilan, pengetahuan, dan sikap serta sejalan dengan tujuan judul penelitian untuk meningkatkan kualitas belajar siswa. Perubahan kinerja siswa juga dapat digunakan sebagai ukuran kemajuan belajar siswa.

PENUTUP

Melalui penelitian dan pembahasan telah dibuktikan melalui penelitian bahwa pembelajaran IPA di kelas III SD dipengaruhi oleh penggunaan *ice breaking* dan media gambar digital. Hal ini ditunjukkan dengan data uji normalitas di mana hasil belajar kelas eksperimen adalah $0,200 > 0,05$ dapat disimpulkan distribusi normal pada taraf signifikan 0,05. Data uji homogenitas dilihat bahwa nilai *sig. Based on Mean* untuk variabel penggunaan *ice breaking* dan media gambar digital adalah sebesar 0,398 (nilai *sig* 0,398 > 0,05). Maka dapat disimpulkan bahwa varians data kelas yang menggunakan *ice breaking* dan media gambar digital bersifat homogen. Sedangkan data uji hipotesis menjelaskan bahwa nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ untuk eksperimen, dan nilai signifikasinya $0,000 < 0,05$ pada kelas kontrol. Dapat disimpulkan bahwa hipotesis (H_a) diterima dalam penelitian ini. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan *ice breaking* dan media gambar digital pada siswa kelas III SDN Dukuh Menanggal 1/424 Surabaya Kecamatan Gayungan Surabaya.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustina, N. R., & Mardiana. (2020). The Effect of Financial Knowledge and Financial Attitude on Financial Management Behavior Mediated with Locus of Control. *Management and Economics Journal*, 4(3), 273–284. <https://doi.org/10.18860/mec-j.v4i3.5300>
- Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi VI*. Rineka Cipta.
- Ary, D., Jacobs, L.C., Razavieh, A. (1985). *Introduction to Research in Education*. Holt Rinehart.
- Baset, G.W., Jack, B., & Logan, L. (1983). *The Modern Primary School in Australia*. George Allen and Unwin.
- Budiasa, P., & Ketut Gading, I. (2020). Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbantuan Media Gambar Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, 8(2), 253–263. <https://doi.org/10.23887/jipgsd.v8i2.26526>
- Dewey. (2020). Pemikiran Kritis John Dewey Tentang Pendidikan (Dalam Perspektif Kajian Filosofis). *Tarbiyah Islamiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 10(1), 1–21. <https://doi.org/10.18592/jtipai.v10i1.3770>
- Elfin. (2010). *Menggambar Ilustrasi Secara Manual dan Digital*. Rineka Cipta.
- Falah, B. N., & Fatimah, S. (2019). Pengaruh gaya belajar dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika siswa. *Euclid*, 6(1), 25. <https://doi.org/10.33603/e.v6i1.1226>
- Huda, F. A. (2016). Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Model Problem Based Instruction

- (PBI) Dengan Media Gambar Pada Siswa Kelas IV SDN Tukangan. *Basic Education*, 70, 0–8. <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/pgsd/article/view/5379%0Ahttps://journal.student.uny.ac.id/index.php/pgsd/article/download/5379/5086>
- Jafar, M. I., Mujahidah, M., & Tamrin, R. (2022). Hubungan Pemberian Ice Breaking dengan Minat Belajar pada Siswa Kelas Tinggi. *JPPSD: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(4), 327. <https://doi.org/10.26858/pjppsd.v2i4.35364>
- Jasmalinda. (2021). Pengaruh Tangibles, Reliability, Responsiveness, Assurance, dan Empathy terhadap Kepuasan Masyarakat di Dinas Koperindag Mentawai. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(10), 2157–2165. <https://stp-mataram.e-journal.id/JIP/article/view/416>
- Joko, W. &. (2010). *SPSS For Windows untuk Analisis Data Statistik dan Penelitian*. BP-FKIP UMS.
- Khoerunisa, T., & Amirudin, A. (2020). Pengaruh Ice Breaking Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas III Sekolah Dasar Islam Terpadu Nuurusshiddiiq Kedawung Cirebon. *EduBase: Journal of Basic Education*, 1(1), 84. <https://doi.org/10.47453/edubase.v1i1.47>
- Khotimah, S. H., Sunaryati, T., & Suhartini, S. (2020). Penerapan Media Gambar Sebagai Upaya dalam Peningkatan Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 676. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.683>
- Marlina, I., Soepudin, U., & Ayu Ratna Gumilar, N. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Kemampuan Literasi Sains Peserta Didik. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 6(2), 187–204. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v6i2.152>
- Muharrir Syahrudin, M., Herdah, & Effendy, R. (2022). Penggunaan Ice Breaking dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII SMP Muhammadiyah Pinrang. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan Islam*, 20(2), 179–186. <https://doi.org/10.35905/alishlah.v20i2.3318>
- Nana. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Remaja Rosdakarya.
- Oktiana, R. P., & Sari, F. P. (2022). Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III Sekolah Dasar di Desa Bener Kecamatan Majenang. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series*, 5(2), 279. <https://doi.org/10.20961/shes.v5i2.55212>
- Pujayanti, P., Murda, I. N., & ... (2013). Pengaruh Model Pembelajaran Course Review Horay Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sd Gugus Viii Munduk. *Mimbar Pgsd* <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/1341%0Ahttps://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/download/1341/1202>
- Rusmono. (2012). *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning itu perlu: Untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru*. Ghalia Indonesia.
- Salim Nahdi, D., Yonanda, D. A., & Agustin, N. F. (2018). Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Penerapan Metode Demonstrasi Pada Mata Pelajaran Ipa. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 4(2), 9. <https://doi.org/10.31949/jcp.v4i2.1050>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sundari, R., Putra, M. J., & Dedy, A. (2022). Pengaruh pemberian ice breaking terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SD Negeri 2 Lais. *JUrnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 1651–1660. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.5486>
- Syam, N., & Syamsunardi, S. (2021). Pengaruh Ice Breaking Berbasis Media Poster

terhadap Minat Belajar pada Siswa Kelas III SDN 187 Inpres Dengilau Kabupaten Takalar. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 5(2), 890–897. <https://ummaspul.e-journal.id/maspuljr/article/view/2804>

Syaodih. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan*. Remaja Rosdakarya.

Umaningsih, L. A., Numertayasa, I. W., Guru, P., Dasar, S., & Inggris, P. B. (2024). Analisis Implementasi Ice Breaking Dalam Pembelajaran Matematika. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(1), 133–143. http://dx.doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v8i1.3048

Winitaputra, Udin, S. (1992). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Universitas Terbuka.

Yunitasari, R., & Hanifah, U. (2020). Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa pada Masa COVID 19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3), 232–243. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i3.142>