

PENGGUNAAN PERMAINAN *ICE BREAKING MIX AND MATCH* DAN *IF THEN* DALAM MODEL *COOPERATIVE LEARNING TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)* UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN PRESTASI BELAJAR SEJARAH SISWA KELAS X IPS 5 DI SMA NEGERI 5 SURAKARTA TAHUN 2018/2019¹

**Isnaini Istikomah²,
Sutiyah³, Musa Pelu⁴**

Abstract

The objectives of this study are: (1) To improving students activeness in learning history by using ice breaking games MIX AND MATCH and IF THEN in the type of Teams Games Tournament (TGT) of cooperative learning model in social sciences 5 of tenth grade in SMA Negeri 5 Surakarta, and (2) To improve historical learning achievements by using ice breaking games MIX AND MATCH and IF THEN in the type of Teams Games Tournament (TGT) of cooperative learning model in social sciences 5 of tenth grade in SMA Negeri 5 Surakarta.

This research is a collaborative classroom action research (CAR) carried out in two cycles. Each cycle consists of planning, implementation, and reflection. The subjects of this study is students of social sciences 5 of tenth grade in SMA Negeri 5 Surakarta which consist of 32 students. The data needed are the students achievement scores, the results of observations of teacher and students activity during learning with TGT. The data got from students activeness questionnaire result, documentation, and information related to the implementation of learning using ice breaking games MIX AND MATCH and IF THEN with TGT. Techniques of data collection used in this research are observation, interviews, questionnaire, and tests. Techniques validity of data using Triangulation, validity and reliability test. Source and method triangulation used to compare results achievement test, observation, and questionnaires. Validity and reliability test used as the data in the form of achievement tests dan questionnaire result. The data are analyzed with Miles dan Huberman model.

The results show that: (1) the application of ice breaking games MIX AND MATCH and IF THEN in the type of Teams Games Tournament (TGT) of cooperative learning model can improve students activeness proved by the results of teacher observation in cycle I 80,80% and cycle II 85,98%. The results of students activeness observation in cycle I 74,96% and cycle II 82,25%. (2) the application of ice breaking games MIX AND MATCH and IF THEN in the type of Teams Games Tournament (TGT) of cooperative learning model can improve historical learning achievements. Completeness percentage of students historical learning achievements in pracycle 37,5%, cycle I 59,00% , and cycle II 87,50%.

Keyword: *Teams Games Tournament (TGT), Ice Breaking, Historical Learning.*

¹ Ringkasan Penelitian Skripsi

² Alumni Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Sebelas Maret (Angkatan 2015).

³ Staff Pengajar pada Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Sebelas Maret.

⁴ Staff Pengajar pada Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Sebelas Maret.

PENDAHULUAN

Pendidikan di abad 21 merupakan suatu hal yang penting sebagai suatu proses pembentukan manusia seutuhnya. Aunurrahman (2013: 5) berpendapat, “pendidikan memiliki peran sebagai *“human education for all human being”*. Pendidikan harus memiliki keseimbangan dalam perannya membangun peserta didik sebagai warga dunia, warga bangsa, dan warga masyarakat.”

Komisi pendidikan untuk abad XXI (unesco 1996:85) yang dikutip oleh Aunuraahman (2013: 6) bahwa hakikat pendidikan sesungguhnya adalah belajar (*learning*). Guru memiliki peran penting dalam pembelajaran untuk menumbuhkan motivasi dan minat belajar siswa yang sangat berpengaruh dalam keberhasilan siswa. Guru harus memiliki kemampuan yang memadai dalam menyampaikan materi, menghidupkan suasana aktif dan menyenangkan ketika pembelajaran berlangsung (Slameto, 2003: 92). Guru dapat menggunakan model-model pembelajaran seperti *discovery based learning, project based learning, problem based learning, cooperative learning*, dan lain-lain (Kemendikbud, 2016: 10).

Realiti di lapangan, tidak semua guru dapat menghidupkan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Metode yang digunakan guru bisa dikatakan monoton, karena guru hanya menggunakan metode ceramah dan tanya-jawab. Guru juga belum menggunakan media pembelajaran yang tersedia, sehingga siswa mudah merasa bosan dan memilih untuk tidur sendiri di kelas. Salah satu penunjang efektifitas pembelajaran adalah penyampaian materi yang dikemas dalam suasana senang dan tanpa tekanan. Banyak cara yang dapat ditempuh untuk menciptakan suasana yang demikian, diantaranya pemanfaatan *ice breaking, fun story*, musik, relaksasi, dan *braingym*.

Berdasarkan hasil observasi secara langsung di SMA Negeri 5 Surakarta diketahui bahwa proses belajar sejarah membosankan bagi siswa. Peneliti melihat bahwa minat siswa untuk mempelajari sejarah masih rendah terutama pada kelas X IPS 5. Hal ini dibuktikan dengan rendahnya prestasi belajar siswa pada saat ulangan harian terjadwal (UHT) dengan hasil nilai rata-rata kelas sebesar 68. Nilai tersebut masih di bawah KKM yang telah ditentukan oleh sekolah, sehingga banyak siswa yang harus melakukan remediasi untuk mendapatkan nilai yang sesuai dengan KKM sebesar 75.

Rendahnya minat terhadap pelajaran sejarah ini juga berpengaruh pada keaktifan siswa. Keaktifan siswa yang kurang terlihat saat berlangsungnya proses pembelajaran.

Beberapa siswa membuka LKS dan membaca sesuai dengan materi yang dibahas, selebihnya mereka bermain *handphone*, ada yang tidur di dalam kelas, berbicara dengan teman sebangkunya dan asyik sendiri tanpa memperhatikan penjelasan guru di depan kelas. Ketika guru bertanya sejauh mana peserta didik memahami materi yang diberikan dan meminta pendapat kepada siswa, semuanya diam dan mau berbicara ketika ditunjuk oleh guru.

Berdasarkan permasalahan yang ada, perlu adanya penambahan variasi pada proses pembelajaran agar aktivitas dan hasil belajar siswa dapat meningkat. Salah satu solusinya adalah dengan penerapan metode *ice breaking* yang dikemas dengan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Metode ini merupakan salah satu variasi pembelajaran yang dapat memberikan efek senang dan semangat. Said (2010: 1) berpendapat, “*Ice Breaking* adalah permainan atau kegiatan yang berfungsi untuk mengubah suasana kebekuan dalam kelompok”, sehingga penggunaan *ice breaking* dalam aktivitas belajar dengan model *Teams Games Tournament* memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Kegiatan pembelajaran dengan *ice breaking* yang dikemas dengan *games tournament* menjadikan suasana pada proses pembelajaran akan menjadi lebih menyenangkan, sehingga siswa yang sebelumnya tidak memperhatikan guru pada saat pembelajaran menjadi lebih aktif dan semangat untuk belajar dan diharapkan akan dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa.

Beberapa penelitian yang mengungkap variabel serupa telah banyak dilakukan sebelumnya, peneliti Esty Saraswati Nurhartiningrum dan Zuli Retno Wati yang menunjukkan bahwa terjadinya peningkatan aktivitas siswa dari yang kurang aktif hingga mencapai kriteria aktif yaitu sebesar 78,44%, dan terjadi peningkatan hasil belajar siswa sebesar 85,27%.

Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk (1) Meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar sejarah dengan menggunakan permainan *ice breaking mix and match* dan *if then* dalam model *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) kelas X IPS 5 di SMA Negeri 5 Surakarta, dan (2) Meningkatkan prestasi belajar sejarah dengan menggunakan permainan *ice breaking*

mix and match dan *if then* dalam model *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) kelas X IPS 5 di SMA Negeri 5 Surakarta.

KAJIAN TEORI

Permainan *Ice Breaking*

Bermain bukan sekadar untuk bersenang-senang saja, tetapi dapat membangun imajinasi, kreativitas, dan keterampilan lain yang membantu tumbuh kembang anak. Permainan menurut Kimpraswil yang dikutip Muhammad (2009: 26) merupakan usaha olah diri (olah pikiran dan olah fisik) yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja, dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi dengan lebih baik. Berkaitan dengan hal tersebut, Piaget yang dikutip Suhesti (2017: 2) menjelaskan bahwa bermain mempengaruhi perkembangan kognitif pada anak. Bermain memungkinkan anak mempraktikkan kompetensi dan penguasaan berbagai keterampilan secara rileks dan menyenangkan.

Lafendry (2018: 3) berpendapat, "*Ice breaking* secara harfiah berarti pemecah es. Secara maknawi berarti permainan yang digunakan untuk memecah kebekuan dalam berbagai aktivitas, terutama pembelajaran atau training". *Ice breaking* dibutuhkan para siswa untuk mengenal satu sama lainnya dan dengan melakukan rangkaian kegiatan *ice breaking* dapat menyegarkan daya konsentrasi siswa.

Pemberian *ice breaking* akan menjadi sebuah hal yang baru dan segar bagi siswa karena *ice breaking* berperan sebagai pemberi energi tambahan. Lafendry (2018: 3) memaparkan beberapa manfaat dari penggunaan *ice breaking*, antara lain: (a) pengkondisian agar siswa siap untuk belajar, (b) membantu membangun *mindset* positif bahwa belajar dapat dilakukan tanpa tekanan, justru menjadi aktivitas yang menyenangkan, (c) bila mengajar pada siang hari, siswa cenderung kehabisan energi. Perlu energizer untuk melibatkan mereka.

Sadiman (2009: 78) memaparkan kelebihan dari penggunaan permainan, yaitu: (1) Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur; (2) Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar; (3) Permainan dapat memberikan umpan balik langsung; (4) Permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi dan

peranan yang sebenarnya di masyarakat; (5) Permainan bersifat luwes, dan (6) Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak.

Metode *Teams Games Tournament* (TGT)

Metode *Teams Games Tournament* menurut Slavin (2005: 13) adalah salah satu tipe *cooperative learning* yang dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edward, yang merupakan metode pembelajaran dari Johns Hopkins. *Teams Games Tournament* (TGT) menurut Hamdani (2011: 92) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah di terapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Hamdani (2011: 92) memaparkan ada lima komponen utama dalam TGT, yaitu: (1) Penyajian kelas; (2) Kelompok (team); (3) Game; (4) Turnamen, dan (5) Penghargaan kelompok. Metode *Teams Games Turnament* ini merupakan jenis metode pembelajarandengan menerapkan *game* akademik sehingga memberikan kesenangan dan rasa ingin berkompetisi dengan teman sekelasnya.

Keaktifan Siswa

Keaktifan menurut Sriyono (1992: 75) adalah bahwa pada waktu guru mengajar ia harus mengusahakan agar murid-muridnya aktif, jasmani maupun rohani. Keaktifan sebagai motor penggerak dalam kegiatan belajar mengajar. Siswa dituntut aktif untuk mengolah maupun memproses hasil belajarnya agar dapat memproses dan mengolah hasil belajarnya secara efektif, siswa dituntut untuk aktif secara fisik, intelektual, dan emosional.

Berkaitan dengan keaktifan siswa, Sardiman (2009: 100) menjelaskan bahwa dalam kegiatan belajar aktivitas fisik maupun mental harus saling terkait guna menghasilkan aktivitas belajar yang optimal. Hal ini sesuai dengan pendapat Rochman Natawijaya (Hamalik, 2010: 10) yang menyatakan bahwa belajar aktif adalah suatu sistem belajar mengajar yang menekankan keaktifan siswa secara fisik, mental intelektual, dan emosional guna memperoleh hasil belajar berupa perpaduan antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Menurut Paul B. Diedrich (Sardiman, 2009: 101) keaktifan siswa dalam belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut: (1) *Visual activities*; (2) *Oral activities*; (3) *Listening activities*; (4) *Writing activities*; (5) *Drawing activities*; (6) *Motor activities*; (7) *Mental activities*; (8) *Emotional activities*.

Prestasi Belajar

Prestasi belajar menurut Hamalik (2001: 27) adalah perubahan sikap dan tingkah laku setelah menerima pelajaran atau setelah mempelajari sesuatu. Sedangkan Anwar (2005: 8-9) mengatakan bahwa prestasi belajar mengungkap keberhasilan seseorang dalam belajar. Prestasi belajar dapat dioperasionalkan dalam bentuk indikator-indikator berupa nilai raport, indeks prestasi studi, angka kelulusan, dan predikat keberhasilan.

Berkaitan dengan prestasi belajar, Gagne (Hamdani, 2011: 138) membedakan prestasi belajar menjadi lima aspek, yaitu kemampuan intelektual, strategi kognitif, informasi verbal, sikap, dan keterampilan. Jadi prestasi belajar adalah hasil usaha belajar yang menunjukkan penguasaan pengetahuan atau ketrampilan yang dikembangkan melalui mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai. Penilaian dan pengukuran dapat dilakukan dengan mengadakan tes prestasi belajar.

Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran sejarah menurut Widja (1989: 23) adalah perpaduan antara aktivitas belajar dan mengajar yang di dalamnya mempelajari tentang peristiwa masa lampau yang erat kaitannya dengan masa kini. Hal yang sama juga disampaikan Reiner (1961: 14) yang dikutip oleh Widja (1989: 8) bahwa pengetahuan yang terperinci mengenai masa silam mampu memberikan nilai-nilai yang dapat dipetik untuk menghadapi masa kini.

Kesadaran terhadap pengalaman masa silam merupakan suatu bagian yang esensial dari proses pemikiran, di mana pemikiran ini sebagai permulaan untuk bertindak. Sebagaimana yang diungkapkan Collingwood (Reiner, 1997: 4) menyatakan: “mengetahui dirimu sendiri berarti mengetahui apa yang kamu kerjakan, hingga saat dia mencobanya, maka inilah yang merupakan kunci terhadap apa yang dikerjakan, yaitu apa yang sudah dikerjakan orang”. Berdasarkan pernyataan tersebut, nilai dari sejarah itu lahir dari jejak peristiwa dan berangkat dari pertemuan dua atau banyak ide.

Pemikiran telah mengajarkan kepada kita tentang apa yang manusia kerjakan akan eksistensi manusia itu sendiri.

Berdasarkan hal yang diungkapkan Collingwood di atas, proses pendidikan khususnya pengajaran sejarah ibarat mengajak peserta didik menengok ke belakang dengan tujuan melihat ke depan, sehingga dengan mempelajari nilai-nilai kehidupan masyarakat di masa lampau, diharapkan siswa mencari atau mengadakan seleksi terhadap nilai-nilai tersebut, mana yang relevan atau dapat dikembangkan dalam menghadapi tantangan zaman yang kompleks di masa kini maupun yang akan datang. Pernyataan ini sesuai dengan apa yang dikemukakan Perry yang dikutip oleh Widja (1989: 9), *“through education men acquire the civilization of the past, and are enabled both to take part in the civilization of the past, and are enabled both to take part in the civilization of the present and make the civilization of the future”*.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 tahun 2006 tentang Standar Isi yang tercantum dalam lampiran Peraturan Menteri, untuk satuan pendidikan dasar dan menengah dijelaskan terkait materi dan tujuan dari pembelajaran sejarah sehingga mata pelajaran sejarah memiliki arti strategis dalam pembentukan watak dan peradaban bangsa yang bermartabat serta dalam pembentukan manusia Indonesia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas kolaboratif antara peneliti dengan guru sejarah Indonesia kelas X IPS 5 di SMA Negeri 5 Surakarta tahun ajaran 2018/2019. Penelitian tindakan kelas dilaksanakan di SMA Negeri 5 Surakarta dari bulan Oktober 2018 sampai Juli 2019. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X IPS 5 yang berjumlah 32 siswa. Jenis data yang diperlukan dalam penelitian tindakan kelas ini berupa nilai prestasi belajar siswa, hasil observasi terhadap guru dan keaktifan siswa selama KBM, hasil angket keaktifan siswa, hasil dokumentasi pelaksanaan pembelajaran sejarah serta informasi tentang proses pembelajaran sejarah dengan menerapkan permainan *ice breaking mixand match* dan *if then* dalam model *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Sumber data dalam penelitian ini yaitu guru dan siswa kelas X IPS 5. Data tersebut dapat diperoleh melalui tes prestasi belajar, observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket dari pelaksanaan

pembelajaran dengan menggunakan permainan *ice breaking mix and match* dan *if then* dalam model *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket, dan tes. Pengujian validitas data dalam Penelitian Tindakan Kelas ini menggunakan triangulasi data. Triangulasi menurut Sugiyono (2012: 327) merupakan pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari beberapa teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada. Triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: (1) Triangulasi sumber yaitu mengkroscek data yang diperoleh dari hasil pengamatan dengan data hasil wawancara dengan guru dan siswa. Triangulasi sumber data didapatkan dari siswa, guru, dan dokumen, dan (2) Triangulasi metode yaitu pengumpulan data dengan metode yang berbeda lebih mantap. Triangulasi metode ini didapatkan dari teknik tes, observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi. Data yang berupa tes prestasi dan angket menggunakan teknik uji validitas dan reliabilitas.

Proses analisis data dalam penelitian ini sesuai dengan model analisis data menurut Miles dan Huberman (Sugiyono, 2011: 247-253) meliputi *data reduction*, *data display*, dan *conclusion* agar hasilnya *drawing* (verifikasi). Indikator kinerja penelitian ini adalah peningkatan keaktifan siswa dengan ketercapaian target 75% dan prestasi belajar sejarah siswa dengan ketercapaian target 80% dari 32 siswa. Penelitian ini menggunakan prosedur masing-masing siklus melalui tahap (1) Perencanaan tindakan; (2) Pelaksanaan tindakan; (3) Observasi, dan (4) Refleksi.

PEMBAHASAN

Pembelajaran sejarah dengan menerapkan permainan *ice breaking mix and match* dan *if then* dalam model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* dilaksanakan selama dua siklus, siklus I terdiri dari 3 pertemuan dan siklus II terdiri dari 3 pertemuan. Penerapan permainan *ice breaking mix and match* dan *if then* dalam model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* melalui lima langkah pokok, yaitu: penyajian, kegiatan kelompok, permainan, turnamen, dan *reward*. Data yang diperoleh pada penelitian ini adalah hasil keaktifan siswa dan prestasi belajar sejarah.

Hasil pengamatan penerapan permainan *ice breaking mixand match* dan *if then* dengan TGT diamati selama pembelajaran oleh observer terhadap guru pada siklus I dan II dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1 Hasil Pengamatan Penerapan Permainan *ice breaking mixand match* dan *if then* dengan TGT siklus I dan II terhadap guru

No.	Langkah-langkah	Presentase Rata-rata	
		Siklus I	Siklus II
1	Penyajian	78,57	86,61
2	Kegiatan kelompok	84,38	84,38
3	Permainan	78,57	83,93
4	Turnamen	75,00	87,50
5	<i>Reward</i>	87,50	87,50
Rata-rata		80,80	85,98

Berdasarkan tabel 1, observasi terhadap guru pada siklus I hasil persentase rata-rata yaitu 80,80% dan pada siklus II menjadi 85,98%. Antara siklus I dan II meningkat 5,18%. Dapat disimpulkan bahwa setiap siklus mengalami peningkatan, berarti penerapan permainan *ice breaking mixand match* dan *if then* dengan TGT dari siklus I hingga siklus II dapat diterapkan guru dengan baik.

Langkah-langkah pembelajaran ini sesuai dengan langkah-langkah *Teams Games Tournament (TGT)* dalam Hamdani (2011: 92) yaitu: penyajian kelas, kelompok, game, turnamen, dan penghargaan kelompok. Penerapan pembelajaran dengan metode tersebut menjadikan siswa dapat belajar dengan lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar sehingga terbukti dapat meningkatkan keaktifan siswa dan prestasi belajar.

Penerapan permainan *ice breaking mixand match* dan *if then* dengan TGT untuk meningkatkan keaktifan siswa diamati selama pembelajaran oleh observer terhadap guru dan melalui angket. Hasil pengamatan dan tiap siklus terhadap keaktifan siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2 Perbandingan Hasil Pengamatan dan Angket Setiap Siklus terhadap keaktifan siswa.

Aspek	Observasi (%)		Angket (%)		
	Pratindakan	Siklus I	Siklus II	Siklus I	Siklus II
<i>Emotional Activities</i>	67.31	76,99	81,83	48,44	78,91
<i>Listening Activities</i>	61.29	73,15	81,05	81,25	82,03
<i>Mental Activities</i>	62.90	75,81	81,77	61,33	79,10
<i>Writing Activities</i>	60.32	73,79	82,42	68,49	78,39
<i>Oral Activities</i>	51.61	75,33	80,89	59,23	78,91
<i>Drawing Activities</i>	56.13	74,68	79,52	52,34	77,73
Rata-rata	59,93	74,96	81,25	64,10	79,35

Berdasarkan tabel 2, observasi terhadap keaktifan siswa pada siklus I persentase hasil 74,96% dan pada siklus II menjadi 81,25%, antara siklus I dan II meningkat 6,29%. Berdasarkan hasil angket, keaktifan siswa pada siklus I dengan presentase hasil sebesar 64,01% dan pada siklus II menjadi 79,35%, sehingga antara siklus I dan siklus II mengalami peningkatan sebesar 15,34%. Disimpulkan bahwa keaktifan siswa setiap siklus mengalami peningkatan, berarti keaktifan siswa dalam pembelajaran sejarah dengan penerapan permainan *ice breaking mix and match* dan *if then* dengan TGT setiap siklus semakin meningkat terlihat dari setiap aspek keaktifan siswa yang semula siswa kurang aktif menjadi lebih aktif.

Penggunaan permainan ini juga meminimalisir siswa membentuk kelompok secara bergerombol. Pembentukan kelompok secara acak dengan pemberian amplop kepada setiap siswa memudahkan siswa untuk membentuk kelompok secara adil. sehingga tidak ada kesenjangan dalam pembentukan kelompok. Siswa saling berinteraksi dengan siswa lainnya tanpa adanya *gabdi* antara mereka. Penerapan permainan *ice breaking mix and match* dan *if then* dalam model *cooperative learning type teams games tournament* untuk meningkatkan keaktifan siswa ini dinilai melalui lima aspek pokok, yaitu: *emotional activities, listening activities, mental activities, writing activities, oral activities* dan *drawing activities*.

Berdasarkan realiti di kelas, siswa yang awalnya cenderung pasif, saat dilakukan proses pembelajaran dengan menggunakan metode TGT mereka cenderung aktif, baik dalam mendorong temannya agar segera membentuk kelompok, berdiskusi, menyampaikan pendapatnya maupun bertanya. Pembelajaran yang dikemas dalam permainan *ice breaking* ini, menjadikan siswa yang lelah setelah pembelajaran olahraga menjadi lebih semangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara guru dan siswa, proses pembelajaran dengan permainan memudahkan guru dalam menyampaikan pembelajaran dan memudahkan siswa dalam menerima materi pelajaran. Siswa tidak lagi merasa jenuh dan kaku, mereka merasakan pembelajaran yang dilakukan sangat menarik, karena selain pembelajarannya yang menyenangkan mereka juga mendapatkan hadiah yang mampu memacu mereka berkompetisi untuk mendapatkan poin tinggi untuk kelompok mereka.

Guru juga merasakan suasana pembelajaran dengan menerapkan permainan membuat siswa menjadi lebih aktif, tanpa harus ditunjuk terlebih dahulu untuk bertanya. Hal ini didukung dengan pendapatnya Sadiman (2009: 78) bahwa penggunaan permainan dalam pembelajaran memiliki kelebihan yaitu: (1) Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur; (2) Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar; (3) Permainan dapat memberikan umpan balik langsung; (4) Permainan bersifat luwes, dan (5) Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak.

Tidak semua mata pelajaran dapat menggunakan permainan *ice breaking mix and match* dan *if then* dalam model *cooperative learning* tipe *teams games tournament*, hanya materi berupa teori bukan materi yang mengandalkan hitung menghitung. Selain itu, permainan ini tidak dapat dilakukan di awal KBM karena siswa masih dalam keadaan fresh, namun dapat dilakukan dalam kondisi siswa merasa lelah dan siswa merasa bosan. Hal ini relevan dengan pendapatnya Lafendry (2018: 3) bahwa bila mengajar pada siang hari, siswa cenderung kehabisan energi sehingga perlu energizer untuk melibatkan mereka.

Tidak semua karakter guru mampu menerapkan permainan *ice breaking* karena guru dituntut untuk memiliki beberapa karakter antara lain harus bisa mengatur waktu sehingga pembelajaran bisa optimal, mampu menyesuaikan kondisi siswa, memiliki sifat luwes, memiliki kreativitas, mampu menguasai dan mengkondisikan kelas.

Permainan ini tidak dapat digunakan secara terus menerus, dibutuhkan banyak variasi dalam pembelajaran. Misalnya pertemuan pertama dan kedua dapat menggunakan permainan ini, namun dipertemuan ketiga dan keempat siswa di beri jeda, pembelajaran dengan menggunakan media film atau lainnya. Permainan ini dapat diterapkan kembali setelah siswa diberi jeda, sehingga siswa tidak merasa bosan dan jenuh.

Prestasi menurut Yamin (2007: 232) adalah puncak hasil belajar yang dapat mencerminkan hasil keberhasilan belajar siswa terhadap tujuan belajar yang telah ditetapkan. Berdasarkan analisis hasil evaluasi yang dilakukan pada siklus I dan II, prestasi belajar sejarah siswa terjadi peningkatan.

Data prestasi belajar siswa diperoleh dari hasil evaluasi yang dilakukan pada akhir pembelajaran setiap pertemuan pada siklus I dan II. Analisis perbandingan hasil belajar yang diperoleh siswa pada saat pratindakan, siklus I, dan siklus II dimuat pada tabel berikut.

Tabel 3 Perbandingan Prestasi Belajar Sejarah Indonesiapada saat Pratindakan

	Pratindakan (%)	Siklus I (%)	Siklus II (%)
Tuntas	37,50	59,00	87,5
Belum Tuntas	62,50	41,00	12,5

Berdasarkan tabel 3, sebelum menggunakan permainan *ice breaking mix and match* dan *if then* dalam model *cooperative learning type teams games tournament* hasil nilai UHT siswa masih tergolong rendah dan di bawah KKM. Setelah dilakukan pembelajaran dengan menerapkan permainan *ice breaking mix and match* dan *if then* dalam model *cooperative learning type teams games tournament*, pada siklus I didapatkan persentase siswa yang sudah tuntas pada siklus I 59% dengan rata-rata nilai keseluruhan adalah 72.00 dan meningkat menjadi 87,5% di siklus II dengan rata-rata nilai keseluruhan 81,25. Dari hasil rata-rata yang didapatkan tersebut maka dapat menunjukkan bahwa prestasi belajar sejarah yang telah dilaksanakan sudah mencapai indikator keberhasilan yaitu 80%.

Terjadinya peningkatan prestasi belajar sejarah dengan permainan *ice breaking mix and match* dan *if then* dalam model *cooperative learning type teams games tournament* dipengaruhi beberapa faktor antara lain pembelajaran yang dikemas dalam

permainan, sehingga siswa merasa senang dan tidak mudah merasa bosan. Hal ini sesuai dengan pendapat Suhana (2014: 8) bahwa faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar antara lain: (1) Latar belakang siswa; (2) Pengajar yang profesional; (3) Atmosfer pembelajaran partisipatif dan interaktif; (4) Sarana dan prasarana yang menunjang pembelajaran.

Peningkatan prestasi belajar sejarah dengan permainan *ice breaking mix and match* dan *if then* dalam model *cooperative learning type teams games tournament* relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Riya Susannah dan Dedy Hidayatullah Alarifin yang menyatakan bahwa penerapan *ice breaking* dapat meningkatkan dapat meningkatkan hasil belajar fisika siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa keaktifan siswa dalam pembelajaran sejarah dengan penerapan permainan *ice breaking mix and match* dan *if then* dengan TGT dapat meningkat. Presentase hasil observasi terhadap keaktifan siswa pada siklus I 74,96% dan siklus II menjadi 82,25%, antara siklus I dan II meningkat 6,29%. Berdasarkan hasil angket menunjukkan bahwa presentase hasil keaktifan siswa siklus I sebesar 64,01% dan siklus II menjadi 79,35%, sehingga antara siklus I dan siklus II mengalami peningkatan sebesar 15,34%. Presentase hasil observasi guru dalam menerapkan TGT siklus I 80,80% dan siklus II menjadi 85,98%. Antara siklus I dan II meningkat 5,18%. Prestasi belajar sejarah siswa dengan penerapan permainan *ice breaking mix and match* dan *if then* dengan TGT dapat meningkat. Presentase prestasi belajar sejarah siswa berdasarkan ketuntasan siswa meningkat dari 37,5% sebelum tindakan, menjadi 59,00% di siklus I, dan meningkat menjadi 87,50% di siklus II. Antara pratindakan ke siklus I meningkat 21,50% dan dari siklus I ke siklus II meningkat 28,5%.

DAFTAR PUSTAKA

- Aunurrahman. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Hamalik, Oemar. 2010. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Lafendry, Ferdinal. 2018. *Ice Breaking For Teacher*. Shafira Tama Edukasi Training & Consulting.

- Muhammad, As'adi. 2009. *Menghidupkan Otak Kanan Anak Anda*. Yogyakarta: Power Book.
- Reiner, G. J. 1997. *Metode dan Manfaat Ilmu Sejarah*. Diterjemahkan oleh Muin Umar. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sadiman, Arief S, dkk. 2009. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Said, M. 2010. *80+ Ice Breaker Games – Kumpulan Permainan Penggugah Semangat*. Yogyakarta: CV Andi Offset
- Sardiman, A M. 2009. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Siberman, Melvin L. 2012. *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Penerbit Nuansa.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Karya.
- Sriyono. 1992. *Teknik Belajar Mengajar dalam CBSA*. Jakarta: PT Rineka Karya.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Suhana, Cucu. 2014. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Rafika Aditama.
- Suhesti, Endang Artiati. 2017. *77 Games Berkarakter dalam Bimbingan Konseling*. Bandung: Yrama Widya.
- Widja, I Gde. 1989. *Dasar-dasar Pengembangan Strategi serta Metode Pengajaran Sejarah*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Jurnal JPF,ISSN: 2337-5973. Riya Susanah dan Dedy Hidayatullah Alarifin.*Penerapan Permainan Penyegar (Ice Breaking) dalam Pembelajaran Fisika Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah 1 Trimurjo Tahun Pelajaran 2012/2013*. Jakarta: Universitas Muhammadiyah Metro.
- Jurnal Volume 4 No. 1 Tahun 2018, ISSN 2443-1923. Esty Saraswati Nurhartiningrum dan Zuli Retno Wati. *Penerapan Teknik Ice Breaking Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Materi Bilangan Bulat*. Jombang: STKIP PGRI Jombang.