

EFEKTIFITAS ICE BREAKING MENGGUNAKAN KUIS MATEMATIKA TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PEMBELAJARAN

Ach. Fairuz Sholeh¹, Kurnia Noviantati²

^{1,2}STKIP Al Hikmah Surabaya

Abstract: The objective of the study is to determine ice breaking effectiveness using mathematics quiz on students' interest in learning mathematics. The population of this study is eleventh grade students at one of the state vocational schools (SMKN) in Surabaya in the academic year of 2017/2018. The research sample is students of class XI Multimedia 2, consisting of 33 students. This is an experimental research with pre-experimental method using one-shot case study design. In collecting the data, the researchers use students' learning interest questionnaires, observation, and interview. The data analysis technique is carried out quantitatively based on the calculation of students' mathematics learning interest questionnaire scores. The results show that t_{count} is 3.45 and t_{table} is 2.04 in 0.05 significance level. Because the value of $-t_{count} < t_{table}$ ($-3.45 < -2.04$), then H_a is accepted. So, it can be concluded that there is an influence of ice breaking using mathematics quiz on students' learning interest. It means that the application of ice breaking uses mathematics quiz on students' learning interest is effective.

Keywords: *Ice Breaking, Mathematics Quiz, Learning Interest.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan dasar penting untuk kemajuan bangsa, karena dalam Pendidikan suatu bangsa akan mencapai kemajuan, baik dalam pengembangan sumberdaya manusia maupun pengelolaan sumber daya alam. Tujuan pendidikan nasional seperti yang telah tertetera dalam UUD 1945. Hal tersebut menunjukkan bahwa bangsa Indonesia memberikan kesempatan besar untuk merasakan pendidikan, baik formal maupun non-formal. Melalui proses Pendidikan, diharapkan akan tercipta generasi yang cerdas, tangguh dan berkarakter untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Dalam proses Pendidikan pastilah terdapat suatu pembelajaran yang diberikan, sehingga terjadi transfer pengetahuan.

Warsito (2008) belajar merupakan sebuah kewajiban bagi setiap manusia, karena sebagai makhluk sosial dan berbudaya membutuhkan perkembangan yang baik antara dirinya dan lingkungan. Pembelajaran merupakan salah satu proses yang mampu mempengaruhi hasil belajar dan tingkah laku siswa. Suatu pembelajaran akan berjalan dengan baik dan terkendali jika siswa memiliki rasa tertarik terhadap apa yang dipelajari. Ketertarikan siswa terhadap materi yang dipelajari akan menimbulkan suatu minat belajar dalam mempelajari materi yang diajarkan.

Menurut Gagne dalam Sanjaya (2010) terdapat delapan tipe perbuatan belajar dari perbuatan belajar yang sederhana sampai perbuatan belajar yang kompleks,

diantaranya: a) belajar signal, bentuk belajar yang paling sederhana, yaitu memberikan reaksi terhadap perangsang, b) belajar mereaksi perangsang melalui penguatan, yaitu memberikan reaksi yang berulang manakala terjadi *reinforcement* atau penguatan, c) belajar membentuk rangkaian, belajar menghubungkan gejala atau factor yang satu dengan yang lain sehingga menjadi satu kesatuan yang berarti, d) belajar asosiasi verbal, memberikan reaksi dalam bentuk kata-kata, Bahasa teerhadap perangsang yang diterimanya, d) belajar membedakan, memeberikan reaksi yang berbeda terhadap perangsang yang diterimanya e) belajar konsep, menempatkan objek menjadi satu klasifikasi tertentu, f) belajar kaidah atau prinsip, menghubungkan beberapa konsep, g) belajar memecahkan masalah, menggabungkan beberapa kaidah atau prisip untuk memecahkan suatu persoalan.

Minat belajar memiliki peran penting dalam proses pembelajaran, tahap awal dalam suatu proses belajar mengajar hendaknya dimulai dengan menimbulkan minat belajar siswa. Dalyono (2009) siswa yang memiliki minat belajar yang besar akan cenderung menghasikan pretasi yang tinggi, sebaliknya minat belajar yang kuang akan menghasilkan prestasi yang rendah. Sehingga, minat belajar haru terus dijaga selama proses pembelajaran berlangsung, karena minat mudah sekali hilang di dalam diri siswa selama proses pembelajaran.

Djamarah (2011) siswa yang memiliki minat ketika mengikuti kegiatan belajar mengajar, biasanya memberikan ekspresi diantaranya: a) partisipasi aktif dalam suatu kegiatan yang diikuti, b) perhatian besar terhadap suatu yang diminati tanpa menghiraukan hal lain, c) adanya pertanyaan yang menunjukkan kesukaan yang lebih dari pada hal lainnya.

Untuk menimbulkan minat siswa, guru harus berinovasi di setiap proses pembelajaran untuk menghadirkan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan inovatif. Hal yang diperlukan untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif salah satunya dengan menerapkan *ice breaking* sebagai cara untuk membangkitkan minat siswa, serta menciptakan suasana pembelajaran yang dinamis, antusiasme tinggi, dan penuh semangat sehingga terjadi suasanya pembelajaran yang menyenangkan.

Soenarno (2005) *ice breaking* adalah kegiatan yang mengalihkan situasi dari membosankan, menjenuhkan, dan suasana tegang di kelas menjadi rileks, bersemangat, serta terdapat perhatian dan ada rasa senang untuk mendengarkan atau memperhatikan orang berbicara di depan kelas atau ruang pertemuan. Sunarto (2012) teknik penerapan *ice breaking* dalam pembelajaran yaitu, a) Teknik spontan dalam situasi pembelajaran, b) Teknik direncanakan dalam situasi pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, rumusan masalah penelitian ini Apakah penerapan *ice breaking* dengan kuis matematika efektif terhadap minat belajar matematika siswa. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui efektifitas penerapan *ice breaking* menggunakan kuis matematika terhadap peningkatan minat belajar matematika siswa.

METODE PENELITIAN

Menurut Fathoni (2006) metode penelitian eksperimen merupakan metode percobaan untuk mempelajari pengaruh dari variabel tertentu terhadap variabel lain melalui uji coba dalam kondisi khusus dan sengaja diciptakan. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode penelitian *pre-experimental design* dengan desain *one-shot case study*.

Sugiyono (2012) mengelompokkan desain penelitian menjadi tiga jenis yang lazim digunakan pada metode *per-experimental design*, yaitu *one-shot case study*, *one-group pretest-posttest design*, dan *intact-group comparision*. Pada penelitian ini siswa diberikan perlakuan khusus atau pengajara selama beberapa waktu. subjek penelitian mendapatkan perlakuan (*treatment*) yaitu *ice breaking* berupa kuis matematika dalam proses pembelajaran. Observasi terkait perlakuan yang dilakukan dilakukan setelah pemberian *treatment*.

Tabel 1. Desain Penelitian

Subjek	Treatment	Observasi
S1	X	O

Keterangan:

X : Pemberian *treatment* (*ice breaking* menggunakan kuis matematika) terhadap subjek penelitian.

O : Observasi terhadap subjek penelitian setelah diberikan *treatment*.

A. Populasi dan Sampel

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa SMK Negeri 1 Surabaya kelas XI. Teknik pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini yaitu Teknik *purposive sampling*, sampel ditetapkan berdasarkan atas pertimbangan peneliti. Sampel pada penelitian ini yaitu kelas XI Multimedia (MM) dengan jumlah 33 siswa yang akan diberikan perlakuan pemberian *ice breaking* menggunakan kuis matematika.

B. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu observasi, wawancara terhadap guru dan siswa sebagai data pendukung, dan angket minat belajar siswa. Instrumen

penelitian instrumen penelitian adalah alat untuk pengumpul data, oleh karena itu, instrumen angket perlu diketahui apakah tes tersebut baik dan siap diberikan kepada siswa. Guna untuk mengetahui apakah pernyataan yang diberikan memenuhi standar persyaratan validitas dan reliabilitas suatu alat ukur.

Tabel 2. Kisi-kisi Angket Minat Belajar

Indikator	Keterangan	Pernyataan	Jumlah item
Perasaan senang	Pendapat siswa terhadap pembelajaran matematika	1,2,3, 4,5,6	6
	Kesan siswa terhadap guru matematika		
	Perasaan siswa selama mengikuti pembelajaran matematika		
Perhatian	Perhatian siswa ketika mengikuti pembelajaran matematika	7,8,9,10,11, 12,13,14,15	9
	Perhatian siswa ketika berdiskusi		
ketertarikan	Rasa ingin tahu siswa ketika mengikuti pembelajaran matematika	16,17,18,19, 20,21	6
	Penerimaan siswa ketika diberika tugas		
Keterlibatan	Kesadaran siswa tentag belajar di rumah	22,23,24,25	4
	Kegiatan siswa setelah dan sebelum masuk sekolah		
Jumlah keseluruhan			25

C. Teknik Analisis Data

1. Validitas dan Reliabilitas

Sumarwa (2006) Validitas merupakan suatu konsep terkait dengan sejauh mana tes telah mengukur apa yang hendak di ukur. Validitas angket minat belajar dianalisis menggunakan rumus *product moment* dari Karl Pearson.

$$r_{xy} = \frac{N\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(N\sum x^2 - (\sum x)^2)(N\sum y^2 - (\sum y)^2)}} \quad (1)$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi antara variabel x dan y

$\sum xy$ = Jumlah perkalian antara variabel x dan y

$\sum x^2$ = jumlah kuadrat nilai x

$\sum y^2$ = jumlah kuadrat nilai y

$(\sum x)^2$ = jumlah nilai x kemudian dikuadratkan

$(\sum y)^2$ = jumlah nilai y kemudian dikuadratkan

Instrumen (tes) dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data, jika instrument tersebut telah diuji kereliabilitasnya. Sukardi (2009)

mengungkapkan instrument penelitian dapat dikatakan memiliki reliabilitas tinggi, jika tes yang dibut memiliki hasil konsisten dalam mengukur apa yang hendak diukur.

$$r_{11} = \left[\frac{n}{n-1} \right] \left[\frac{s_i^2 - \sum s_i^2}{s_i^2} \right] \quad (2)$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas yang dicari

n = Jumlah item pernyataan yang di uji

$s \sum_i^2$ = Jumlah varians skor tiap-tiap item

s_i^2 = Varians total

Jika instrument reliabilitas, dapat dilihat kriteria penafsiran indeks reliabilitas internal Azwar (1998) sebagai berikut:

Tabel 3. Kriteria Reliabilitas

Rentang	Keterangan
$0.80 < r_{11} < 1.00$	Sangat tinggi
$0.60 < r_{11} < 0.80$	Tinggi
$0.40 < r_{11} < 0.60$	Sedang
$0.20 < r_{11} < 40$	Rendah
$0.00 < r_{11} < 0.20$	Sangat Rendah

2. Uji Hipotesis

Uji statistik yang digunakan yaitu *paired sample t test*. Selanjutnya data dianalisis dengan rumus uji-t. keputusan diambil dengan cara membandingkan harga t_{hitung} dengan t_{tabel} .

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r \left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}} \right) \left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}} \right)}} \quad (3)$$

Keterangan:

t = Nilai t_{hitung}

\bar{x}_1 = Rata-rata sampel sebelum perlakuan

\bar{x}_2 = Rata-rata sampel setelah perlakuan

s_1 = Simpangan baku sebelum perlakuan

s_2 = Simpangan baku sebelum perlakuan

n_1 = Jumlah sampel sebelum perlakuan

n_2 = Jumlah sampel setelah perlakuan

r = Nilai korelasi antara dua sampel

D. Prosedur Uji Statistik Hipotesis

Hipotesis statistik yang digunakan pada penelitian ini adalah:

H_a : Penerapan *Ice Breaking* menggunakan kuis matematika berpengaruh terhadap minat belajar matematika siswa.

H_0 : Penerapan *Ice Breaking* menggunakan kuis matematika tidak berpengaruh terhadap minat belajar matematika siswa.

Kriteria pengambilan keputusan berdasarkan uji-t pihak kiri

H_0 : Diterima jika $-t_{tabel} \leq t_{hitung}$

H_0 : Ditolak jika $-t_{tabel} > t_{hitung}$, (H_a : diterima)

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Analisis Validitas Angket Minat Belajar

Hasil analisis validitas angket minat belajar siswa menggunakan rumus *product moment* dengan *Mic. Excel* 2016. Dari hasil pengkatagorian menurut Azwar (1998) terdapat 18 pernyataan yang valid dari 25 pernyataan yang diberikan. untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 4. Item Valid dan Tidak Valid Pada Angket Minat Belajar

Indikator	Keterangan	Pernyataan	Valid	Tidak Valid
Perasaan senang	Pendapat siswa terhadap pembelajaran matematika	1,2,3,4,5,6	1,3,4,5,6	2
	Kesan siswa terhadap guru matematika			
Perhatian	Perasaan siswa selama mengikuti pembelajaran matematika	7,8,9,10,11,12,13,14,15	8,10,11,14	7,9,12,13,15
	Perhatian siswa ketika mengikuti pembelajaran matematika			
ketertarikan	Rasa ingin tahu siswa ketika mengikuti pembelajaran matematika	16,17,18,19,20,21	16,17,18,19,20,21	
	Penerimaan siswa ketika diberika tugas			
Keterlibatan	Kesadaran siswa tentag belajar di rumah	22,23,24,25	22,23,25	24
	Kegiatan siswa setelah dan sebelum masuk sekolah			
Jumlah			18	7

2. Reliabilitas Angket Minat Belajar

Reliabilitas isi angket minat belajar siswa dengan menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* dengan bantuan *Mi. Excel 2016*. Hasil analisis reliabilitas diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Analisis Reliabilitas Angket Minat Belajar

Nilai <i>Cronbach's Alpha</i>	Katagori
0.884	Sangat tinggi

Berdasarkan hasil analisis reliabilitas minat belajar diperoleh hasil 0,884 sehingga angket minat belajar yang digunakan bersifat reliabel. Berdasarkan katagori reliabilitas maka reliabilitas angket minat belajar yang diperoleh berada pada katagori sangat tinggi ($0.80 < r_{11} < 1.00$).

3. Analisis Deskriptif

Berdasarkan hasil dari angket minat belajar yang diberikan kepada siswa dengan cara pemberian angket sebelum diberikan tindakan dan setelah diberikan tindakan, dapat dilihat pada tabel 6 yang disajikan sebagai berikut:

Tabel. 6 Data Minat Belajar Siswa

Parameter	Nilai	
	Sebelum	Sesudah
Rata-rata	62,667	67,939
Nilai Maksimum	81	83
Nilai Minimum	53	59
Standar Deviasi	5,904	6,109
Varians	34,854	37,309
Koefisien Varians	9,421%	8.99%

Berdasarkan hasil analisis pada tabel 7 terdapat peningkatan terhadap skor rata-rata minat belajar siswa sebelum diberikan perlakuan penerapan *ice breaking* menggunakan kuis matematika dengan setelah diberikan perlakuan. Efektifitas penerapan *ice breaking* menggunakan kuis matematika terhadap minat belajar matematika siswa dapat diketahui dengan melakukan analisis statistic uji-t pada kelas eksperimen dengan menggunakan rumus *paired sample t test*.

Hasil analisis diperoleh nilai $-t_{hitung} = 3,45$, selanjutnya harga t_{hitung} dibandingkan dengan harga t_{tabel} dengan taraf signifikan $\alpha = 5\%$ dan $df = n - 1 = 33 - 1 = 32$ sehingga diperoleh harga $-t_{tabel} = 2,04$. Berdasarkan uji-t pihak kiri diperoleh $-t_{hitung} < -t_{tabel} = -3,45 < -2,04$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

SIMPULAN DAN SARAN

Proses pembelajaran yang menyenangkan sangat diperlukan selama proses pembelajaran berlangsung. Salah satu cara untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan diperlukan inovasi pembelajaran kreatif dari guru. Hasil analisis penelitian efektifitas penerapan *ice breaking* menggunakan kuis matematika yang telah dilakukan diperoleh nilai perbandingan harga t_{hitung} dengan t_{tabel} yaitu $t_{hitung} < t_{tabel} = -3,45 < -2,04$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

Berdasarkan hasil analisis yang telah diuraikan di atas, diperoleh H_a diterima yaitu penerapan *Ice Breaking* menggunakan kuis matematika berpengaruh terhadap minat belajar matematika siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan *ice breaking* menggunakan kuis matematika efektif diterapkan terhadap minat belajar matematika siswa.

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan, penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Dunia Pendidikan

Dilaksanakannya penelitian ini diharapkan mampu menumbuhkan kreatifitas, profesionalisme serta mengembangka budaya sosila di lingkungan Pendidikan agar proaktif melakukan perbaikan mutu Pendidikan/pembelajaran.

2. Bagi Guru

Diharapkan dalam proses pembelajaran guru tidak meonoton dalam menerapkan model pembelajaran, sehingga diperlukan wawasan agar mampu mengatasi gejala-gejala yang terjadi selama proses pembelajaran.

3. Bagi Siswa

Diperlukan kolaborasi antara guru dengan siswa untuk mengembangkan dan menciptakna *ice breaking* dalam pembelajaran.

4. Bagi Peneliti

Usainya penelitian ini merupakan langkah awal sebagai modal menjadi guru, sehingga kreatifitas masih terus diperlukan untuk terus mengembangkan diri dan melatih kreatifitas diri.

5. Bagi Peneliti Lain

Penelitian yang dilaksanakan ini masih jauh dari kata sempurna, bagi peneliti lain diharapkan mengembangkan kreatifitas tiada henti dan menarik untuk diteliti.

DAFTAR PUSTAKA

Azwar, Saifuddin. 1998. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Dalyono. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2011. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Rosda Karya
- Fathoni, Abdurrahman. 2006. *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Suenarno, Adi. 2005. *Ice Breaker Atraktif-edukatif untuk Pelatihan Manajemen*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sumarna, Surapranata. 2006. *Analisis, Validitas, Reliabilitas, dan Interpretasi Hasil Tes*. Bandung: PT Remaja Rosyda Karya.
- Sunarto. 2012. *Ice Breaking dalam Pembelajaran Aktif*. Surakarta: Cakrawala Media
- Warsito, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.