



**PENINGKATAN AKTIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK
PADA MATA PELAJARAN PAI MELALUI PERMAINAN
ICE BREAKINGKELAS X IPS 1
SMA NEGERI 10 SINJAI**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.)

Oleh:

A. RISDAWATI

NIM. 170101006

Pembimbing:

1. Dr. Syamsir, M.Pd.I.
2. Danial, S.Pd.,M.Pd.

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM (IAI)
MUHAMMADIYAH SINJAI
TAHUN 2021**

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : A. Risdawati

Nim : 170101006

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai hasil atau tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan yang ada didalamnya adalah tanggung jawab saya.

Demikian pernyataan ini dibuat sebagaimana mestinya. Bilamana dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku.

Sinjai, 05 Juni 2021

Yang Membuat pernyataan,



A. Risdawati

NIM: 170101006

PENGESAHAN SKRIPSI

Skrripsi berjudul Peningkatan Aktivitas Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PAI Melalui Permainan *Ice Breaking* Kelas X IPS 1 SMA Negeri 10 Sinjai yang ditulis oleh A. Risdawati Nomor Induk Mahasiswa 170101006, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAI Muhammadiyah Sinjai, yang dimunaqasyahkan pada hari Rabu, tanggal 28 Juli 2021 M bertepatan dengan 18 Dzulhijjah 1442 H, telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Dewan Penguji

Dr. Firdaus, M.Ag.

Ketua

(.....)

Dr. Ismail, M.Pd.

Sekretaris

(.....)

Takdir, S.Pd.I., M.Pd.I.

Penguji I

(.....)

Harmilawati, S.S., S.Pd.I., M.Pd.I.

Penguji II

(.....)

Dr. Syamsir, M.Pd.I.

Pembimbing I

(.....)

Danial, S.Pd., M.Pd.

Pembimbing II

(.....)

Mengetahui,
Dekan FTIK IAIM Sinjai



Takdir, S.Pd.I., M.Pd.I.
NBM. 1213495

ABSTRAK

A. RISDAWATI, NIM. 170101006: *Peningkatan Aktivitas Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI Melalui Permainan Ice Breaking Kelas X IPS 1 SMA Negeri 10 Sinja.* Skripsi, Sinjai: Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI), Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam (IAI) Muhammadiyah Sinjai, 2021. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI melalui permainan *Ice Breaking* Kelas X IPS 1 SMA Negeri 10 Sinjai. Penelitian ini termasuk Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Sampel penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampling jenuh yaitu seluruh peserta didik Kelas X IPS 1 SMA Negeri 10 Sinjai dengan jumlah 35 orang. Adapun metode pengumpulan data yaitu observasi dan dokumentasi. Sedangkan analisis datanya menggunakan analisis deskriptif. Berdasarkan hasil observasi guru dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan permainan *Ice Breaking* pada pra tindakan sebanyak 62,5% berada dalam kategori cukup, pada siklus I sebanyak 75% hal ini berada dalam kategori baik dan hasil nilai yang diperoleh dari siklus II sebanyak 92,5% berada dalam kategori sangat baik. Sedangkan hasil observasi aktivitas belajar peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan permainan *Ice Breaking* pada pra tindakan sebanyak 56,38% berada dalam kategori kurang baik, pada siklus I sebanyak 75,14% berada dalam kategori baik, kemudian pada siklus II sebanyak 89,71% dan berada dalam kategori sangat baik. Adapun hasil peningkatan aktivitas belajar peserta didik sebelum dan setelah penggunaan permainan *Ice Breaking* berdasarkan perhitungan *N-gain* yaitu 0,77 berada dalam kriteria tingkat tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan aktivitas belajar peserta didik pada

mata pelajaran PAI melalui permainan *Ice Breaking* kelas X IPS 1 SMA Negeri 10 Sinjai.

Kata Kunci : *Aktivitas Belajar, Permainan Ice Breaking, Pelajaran PAI*

ABSTRACT

A. Risdawati. Increasing the Student Learning Activity in PAI Subjects Through Ice Breaking Game of Class X IPS 1 SMAN 10 Sinjai. Thesis, Sinjai: Islamic Education Study Program (PAI), Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Islamic Institute of Muhammadiyah Sinjai, 2021. This study aims to increase the learning activities of students in PAI subjects through the Ice Breaking game Class X IPS 1 SMA Negeri 10 Sinjai. This research includes classroom action research. The research sample used in this study was saturated sampling, namely all students of class X IPS 1 SMA Negeri 10 Sinjai with a number of 35 people. The method of data collection is observation and documentation. While the data analysis uses descriptive analysis. Based on the results of teacher observation in the implementation of learning using the ice breaking game in pre-actions as much as 62.5% are in sufficient category, in the first cycle of 75% of this in the good category and the results of the value obtained from the second cycle of 92.5% are in a very good category. While the results of the observation of students' learning activities in the implementation of learning using the Ice Breaking game in the pre-action as much as 56.38% were in the poor category, in the first cycle 75.14% were in the good category, then in the second cycle as much as 89.71% and is in the very good category. The results of increasing student learning activities before and after using the Ice Breaking game based on the N-gain calculation, namely 0.77, are in the high-level criteria. So it can be concluded that there is an increase in student learning activities in PAI subjects through the Ice Breaking game of class X IPS 1 SMA Negeri 10 Sinjai.

Keywords: *Learning Activities, Ice Breaking Games, PAI subject*

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ
سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَاصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ

Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih sedalam-dalamnya kepada semua pihak, yang telah memberikan bantuan berupa arahan dan dorongan selama penulis studi. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan kepada:

1. Kedua Orang Tua ayah A. Ismail dan Ibu Ramiah yang tercinta yang telah mendidik dan membesarkan penulis hingga bisa berada pada tahap sekarang ini.
2. Firdaus, M.Ag. Rektor IAI Muhammadiyah Sinjai selaku pimpinan Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai;
3. Dr. Ismail, M.Pd. Wakil Rektor I, dan Hardianto Rahman, M.Pd. Wakil Rektor II selaku unsur pimpinan Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai;
4. Takdir, S.Pd.I.,M,Pd.I. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, selaku pimpinan pada Tingkat Fakultas
5. Dr. Syamsir, M.Pd.I Selaku Pembimbing I dan Danial, S.Pd.,M.Pd. Selaku pembimbing II,

6. Jamaluddin, S.Pd.I.,M.Pd.I. Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam
7. Seluruh Dosen yang telah membimbing dan mengajar selama studi di Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai;
8. Seluruh Pegawai dan Jajaran IAI Muhammadiyah Sinjai yang telah membantu kelancaran Akademik;
9. Kepala dan staff Perpustakaan Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai;
10. Bapak Dr. Juanda, M.M selaku Kepala Sekolah SMA Negeri 10 Sinjai yang telah memberikan kesempatan kepada penyusun untuk melaksanakan penelitian di UPT SMA Negeri 10 Sinjai .
11. Ibu Nurmaiswati, S.Ag selaku Guru Mata Pelajaran PAI dan Guru Pembimbing Penelitian yang telah banyak memberikan bimbingan, saran, masukan dan kritik yang sangat berharga bagi penyusun selama mengikuti Penelitian.
12. Semua guru, staf dan para siswa SMA Negeri 10 Sinjai, yang telah membantu kelancaran selama penelitian;
13. Teman-teman mahasiswa IAI Muhammadiyah Sinjai dan berbagai pihak yang tidak dapat disebut satu persatu, yang

telah memberikan dukungan moral sehingga penulis selesai studi.

Teriring doa semoga amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut mendapat pahala yang berlipat ganda dari Allah SWT., dan semoga karya ilmiah ini bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya. Amin.

Sinjai, 05 Juni 2021

A. Risdawati
NIM. 170101006

DAFTAR ISI

SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi

BAB I PENDAHULUAN..... 1

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	9
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	9

BAB II KAJIAN TEORI..... 11

A. Kajian Pustaka	11
1. Aktivitas Belajar	11
a. Pengertian Aktivitas Belajar	11

b.	Jenis-Jenis Aktivitas Belajar	14
c.	Indikator Aktivitas Belajar	16
2.	Permainan <i>Ice Breaking</i>	17
a.	Pengertian Permainan <i>Ice Breaking</i>	17
b.	Syarat-syarat <i>Ice Breaking</i>	20
c.	Pentingnya Permainan <i>Ice Breaking</i> dalam Pembelajaran	20
d.	Manfaat Permainan <i>Ice Breaking</i>	22
e.	Prinsip-prinsip Penggunaan <i>Ice</i> <i>Breaking</i> dalam Pembelajaran	23
f.	Jenis-jenis Permainan <i>Ice Breaking</i> dalam Pembelajaran.....	26
g.	Kelebihan dan Kekurangan <i>Ice Breaking</i> ...	32
h.	Indikator Permainan <i>Ice Breaking</i>	33
i.	Sub Indikator Permainan <i>Ice Breaking</i>	33
3.	Pendidikan Agama Islam	34
a.	Pengertian Pendidikan Agama Islam	34
b.	Tujuan pendidikan agama Islam	38
B.	Hasil Penelitian yang Relevan	41
C.	Hipotesis Tindakan	47
BAB III METODE PENELITIAN		48
A.	Model Penelitian	48
B.	Tempat dan Waktu Penelitian	51

C. Definisi Variabel	52
D. Populasi dan Sampel Penelitian	53
E. Jenis Tindakan	54
F. Teknik Pengumpulan Data.....	58
G. Instrumen Penilaian	59
H. Teknik Analisis Data	61
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	64
A. Gambaran Umum Penelitian.....	64
B. Hasil dan Pembahasan Penelitian	65
 BAB V PENUTUP.....	 101
A. Kesimpulan	101
B. Saran	102
DAFTAR PUSTAKA.....	104
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kategori Penskoran Hasil Observasi	62
Tabel 3.2 Kriteria Tingkat <i>N-Gain</i>	62
Tabel 4.1 Hasil Observasi Guru Pra Tindakan	66
Tabel 4.2 Hasil Observasi aktivitas belajar Peserta Didik Pra Tindakan	69
Tabel 4.3 Hasil Observasi Guru Siklus I.....	77
Tabel 4.4 Hasil Observasi aktivitas belajar Peserta Didik Siklus I	80
Tabel 4.5 Hasil Observasi Guru Siklus II	90
Tabel 4.7 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Peserta Didik Siklus II	93

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Desain Model Kurt Lewin	50
--	----

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Kisi-kisi Instrumen Penelitian
- Lampiran 2 Instrumen Penelitian
- Lampiran 3 Hasil Instrumen Penelitian
- Lampiran 4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- Lampiran 5 SK Pembimbing Penelitian
- Lampiran 6 Surat Izin Penelitian
- Lampiran 7 Surat Keterangan telah meneliti
- Lampiran 8 Dokumentasi Penelitian
- Lampiran 9 Schedule Penelitian
- Lampiran 10 Biodata Penulis

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan agama Islam pada hakekatnya adalah pendidikan yang bertujuan menumbuh kembangkan aspek karakter, akhlak, moral, kepribadian dan aspek-aspek internal dalam diri manusia secara optimal. Dalam ranah pertumbuhan spritual dan moral pendidikan agama Islam diharapkan mampu mengarahkan peserta didik untuk mempertebal keimanan, akidah, dan pengetahuannya terhadap Allah SWT, dengan ajaran-ajaran, hukum-hukum dan moral agama Islam. Sehingga peserta didik terbentuk menjadi pribadi yang memiliki akhlakul karimah dan mampu menerapkan ajaran dan hukum Islam dalam kehidupan sehari-hari dan pada seluruh bentuk tingkah lakunya serta hubungannya dengan sang pencipta dengan sesama manusia dan bahkan dengan seluruh makhluk lain.¹

Menurut Zakiyah Daradjat dalam Abdul Majid, pendidikan agama Islam adalah usaha untuk membina dan

¹Nuning Mulyani, *Meningkatkan Aktivitas Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Melalui Pembelajaran Kooperatif Model Mind Mapping dalam Bentuk Peta Konsep Kreatif di SMP Negeri 1 Pemenang*, Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan, Vol. VII, Nomor. 3, Juli 2020, h. 244-245.

mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami kedudukan ajaran Islam secara menyeluruh, menghayati makna dan tujuan, yang pada hakikatnya dapat mengamalkan serta menjadikan Islam sebagai pandangan hidup.²

Menurut Dimiyati dan Mudjiono dalam Darmadi, pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat peserta didik belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Pembelajaran sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas berfikir yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir peserta didik, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran.³

Belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, dan pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya

²Abdul Majid, *Belajar dan pembelajaran pendidikan Agama Islam*, (Cet. 2; Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), h. 12-13.

³Darmadi, *Pengembangan Model Metode Pembelajaran dalam dinamika Belajar Siswa*, (Cet. 1; Yogyakarta: Deeplublish, 2017), h. 41-42.

perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berfikir, merasa, maupun dalam bertindak. Adapun pengertian belajar menurut W.S. Winkel dalam Ahmad Susanto adalah suatu aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi aktif antara seseorang dengan lingkungan, dan menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, dan nilai sikap yang bersifat relatif konstan dan berbekas.⁴

Aktivitas belajar dilakukan untuk menghasilkan perubahan pada pengetahuan, nilai-nilai sikap, dan keterampilan pada Peserta didik sebagai latihan yang dilaksanakan secara sengaja dan sadar untuk memperoleh hasil belajar. Aktivitas belajar berperan penting dalam menentukan hasil belajar yang baik bagi peserta didik. Hasil belajar yang baik merupakan tujuan dari peserta didik yang melakukan sebuah pendidikan melalui proses belajar. Aktivitas belajar yang baik merupakan kondisi ketika peserta didik aktif dalam mengelolah dan merespon informasi yang disampaikan oleh guru.⁵

⁴Ahmad Susanto, *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Cet. 4; Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), h. 4.

⁵Gevina Intan Anggreiny, dkk, *Analisis Aktivitas Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Biologi di SMA Negeri 10 Palembang*, Jurnal Mangifera Edu, Vol. IV, Nomor. 2, 2020, h. 158.

Dari penjelasan di atas, dapat dipahami bahwa dengan adanya aktivitas belajar yang baik maka peserta didik akan belajar lebih aktif dan pada akhirnya hasil belajar dapat dicapai secara maksimal. Kelancaran proses seluruh kegiatan pendidikan terutama di sekolah, sepenuhnya berada dalam tanggung jawab para guru agar peserta didik menjadi aktif. Ia adalah seorang pemimpin yang harus mengatur, mengawasi dan mengelola seluruh kegiatan proses pembelajaran di sekolah yang menjadi lingkup tanggung jawabnya.

Dengan ini diharapkan kemampuan profesionalisme guru, terutama dalam memberikan kemudahan belajar kepada peserta didik secara efektif. Untuk itu, diperlukan guru yang kreatif, menyenangkan sehingga mampu menciptakan iklim pembelajaran yang kondusif, suasana pembelajaran yang menantang, dan mampu membelajarkan dengan menyenangkan. Salah satu kemampuan tersebut adalah kemampuan pribadi guru itu sendiri yaitu guru harus kreatif. Selalu mencari bagaimana caranya agar proses belajar mengajar dapat mencapai hasil sesuai dengan tujuan yang direncanakan. Oleh sebab itu merupakan sebuah tuntutan bagi para pengajar di lembaga sekolah untuk memiliki dan mengembangkan kreativitas

menciptakan kondisi belajar yang sesuai dengan kondisi peserta didik sehingga peserta didik aktif dalam mengikuti pembelajaran dan juga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, sehingga proses pembelajaran mata pelajaran pendidikan agama Islam (PAI) berlangsung dengan baik.⁶

Namun pada kenyataannya, kondisi terkait aktivitas belajar peserta didik pada proses pembelajaran pendidikan agama Islam masih tergolong rendah, seperti pada hasil observasi di kelas X SMA Negeri 10 Sinjai pada tanggal 12 Oktober 2020. Peserta didik pada saat proses belajar mengajar sedang berlangsung sebagian peserta didik kurang semangat dalam mengikuti proses pembelajaran, peserta didik cenderung kurang terampil menjawab pertanyaan atau bertanya tentang materi yang telah diajarkan dan peserta didik kurang aktif bekerjasama dalam kelompok diskusi.

Melihat dari semua permasalahan di atas, maka diperlukan suatu pembelajaran yang dapat mendorong peserta didik menjadi aktif yaitu guru harus menciptakan suasana belajar mengajar yang menyenangkan sehingga peserta didik dapat memusatkan perhatiannya secara penuh

⁶ Fita Nur Arifah, *Menjadi Guru Teladan, Kreatif, Inspiratif, Motivatif, Dan Profesional*, (Cet. I, Yogyakarta: Araska, 2016), h. 80.

pada saat pembelajaran berlangsung. Salah satu alternatif yang digunakan yaitu permainan *Ice Breaking* yang disisipkan dalam proses pembelajaran. Menurut Dunlap dalam Fatwal Harsyad, dkk, permainan penyegaran (*Ice Breaking*) adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk mencairkan suasana pembelajaran yang membosankan, kaku, dan pasif menjadi kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, menyegarkan, aktif dan membangkitkan motivasi untuk belajar lebih bersemangat.⁷ Tujuan yang akan dicapai yaitu memecahkan suasana dalam kebekuan, agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Permainan *Ice Breaking* dapat dilakukan dengan menyajikan lolucon, yel-yel, variasi tepuk tangan, bernyanyi, bermain dan sebagainya. Dengan menerapkan permainan *Ice Breaking* ini peserta didik menjadi aktif, konsentrasi, dan termotivasi, sehingga dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik.

Manfaat menerapkan permainan *Ice Breaking* dalam proses pembelajaran yaitu menghilangkan kebosanan, kecemasan dan keletihan. Selain itu, *Ice*

⁷Fatwal Harsyad, dkk., *Studi Komparasi Penggunaan Ice Breaking dan Brain GYM Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 21 Makassar*, Jurnal Matematika dan Pembelajaran (MaPan), Vol. 4, Nomor. 2, 2016, h. 188.

Breaking juga bermanfaat melatih berpikir secara kreatif dan luas peserta didik, mengembangkan dan mengoptimalkan otak dan kreativitas peserta didik, melatih peserta didik berinteraksi dalam kelompok dan bekerja sama dalam satu tim, melatih berpikir secara sistematis dan kreatif untuk memecahkan masalah, meningkatkan rasa percaya diri, melatih konsentrasi, berani bertindak dan tidak takut salah, memantapkan konsep diri, melatih jiwa kepemimpinan, melatih mengambil keputusan dan tindakan.⁸

Ice Breaking ini tidak hanya diterapkan pada mata pelajaran pendidikan agama Islam saja namun juga dapat diterapkan pada mata pelajaran yang lain seperti pada penelitian Novalda Pertiwi, dengan judul “Peningkatan Perhatian Peserta Didik Pada Proses Belajar Melalui *Ice Breaking* Pada Kelas II E MI Pembangunan UIN Jakarta”. Dimana hasil penelitian yang dilakukan mengalami peningkatan perhatian peserta didik pada proses pembelajaran. Berdasarkan hasil rata-rata siklus I mengalami peningkatan 13% dari jumlah peserta didik

⁸Achmad Fanani, *Ice Breaking dalam Proses Belajar Mengajar*, Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Vol. 6, Nomor 11, 2010, h. 68.

dengan hasil siklus I sebesar 77% dari jumlah peserta didik, dan sebesar 90% dari jumlah peserta didik dari siklus II yang termasuk kategori sangat baik.

Penelitian di atas dengan penelitian ini berbeda dari segi variabelnya, walaupun penerapan *Ice Breaking* yang sama. Sehingga dapat kita simpulkan bahwa penelitian ini perlu dilakukan karena penelitian ini merupakan penelitian tentang peningkatan aktivitas belajar peserta didik melalui permainan *Ice Breaking*.

Tugas guru dalam mengajar tidak hanya menyajikan bahan pelajaran, namun juga guru harus menciptakan suasana belajar mengajar yang menyenangkan, interaksi, kerjasama, memberikan arahan, penjelasan, dorongan, motivasi agar peserta didik belajar secara optimal dan aktif sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi maka peneliti perlu meneliti tentang **“Peningkatan Aktivitas Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI Melalui Permainan *Ice Breaking* Kelas X IPS 1 SMA Negeri 10 Sinjai”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan suatu masalah sebagai berikut. Apakah permainan *Ice Breaking* dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI Kelas X IPS 1 SMA Negeri 10 Sinjai?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama Islam melalui permainan *Ice Breaking* Kelas X IPS 1 SMA Negeri 10 Sinjai.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini bermanfaat bagi civitas akademika dalam memberikan kontribusi untuk memperkaya khazanah keilmuan dan salah satu masukan bagi upaya pengembangan ilmu pendidikan, khususnya yang terkait dengan Aktivitas belajar Peserta Didik di SMA Negeri 10 Sinjai.

2. Manfaat Praktis

- a. Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai informasi berharga bagi para praktisi pendidikan,

baik lembaga yang diteliti maupun pemerintah dalam upaya meningkatkan aktivitas belajar peserta didik khususnya mutu pendidikan di SMA Negeri 10 Sinjai.

- b. Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai referensi dalam penerapan permainan *Ice Breaking* untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik tujuan pendidikan Nasional yang seutuhnya dalam meningkatkan aktivitas belajar peserta didik.
- c. Hasil penelitian ini akan menjadi salah satu pengalaman yang akan memperluas cakrawala pemikiran dan wawasan pengetahuan, khususnya mengenai meningkatkan aktivitas belajar peserta didik melalui permainan *Ice Breaking*.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Pustaka

1. Aktivitas Belajar

a. Pengertian Aktivitas Belajar

Aktivitas dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia diartikan sebagai “keaktifan; kegiatan; kerja atau salah satu kegiatan kerja yang dilaksanakan dalam tiap bagian di dalam perusahaan”.⁹

Menurut Anton M. Mulyono dalam Darmadi, aktivitas artinya “kegiatan/keefektivan. Jadi segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun nonfisik, merupakan suatu aktivitas.¹⁰ Sejalan dengan itu, Sampurna dalam Arsyi Mirdanda, mengatakan bahwa aktivitas adalah kegiatan, keaktifan, dan kesibukan.¹¹

⁹Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, *KBBI Daring*, Diakses tanggal 11 Desember 2020, dari <http://kbbi.kemdikbud.go.id>. 28 Oktober 2016.

¹⁰Darmadi, *Pengembangan Model Metode Pembelajaran ...*, h. 248.

¹¹Arsyi Mirdanda, *Mengelola Aktivitas Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Cet. 1; Kalimantan Barat: PGRI Provinsi Kalbar, 2019), h. 6-7.

Belajar menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia diartikan sebagai “berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu; berlatih; berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman”.¹²

Belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian. Dalam konteks menjadi tahu atau proses memperoleh pengetahuan, menurut pemahaman sains konvensional, kontak manusia dengan alam diistilakan dengan pengalaman (*experience*). Pengalaman yang terjadi berulang kali melahirkan pengetahuan (*knowledge*), atau *a body of knowledge*.¹³

Adapun pengertian belajar menurut W.S. Winkel dalam Ahmad Susanto adalah suatu aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi

¹²Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, *KBBI Daring*, Diakses tanggal 11 Desember 2020, dari <http://kbbi.kemdikbud.go.id>. 28 Oktober 2016.

¹³Suyono dan Hariyanto, *Belajar dan pembelajaran*, (Cet. 4; Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014), h. 9.

aktif antara seseorang dengan lingkungan, dan menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap yang bersifat relatif konstan dan berbekas.¹⁴

Slameto dalam Afif Parnawi juga merumuskan pengertian tentang belajar. Menurutnya belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.¹⁵

Aktivitas belajar adalah segala pengetahuan itu harus diperoleh dengan pengamatan sendiri, penyelidikan sendiri dengan bekerja sendiri baik secara rohani maupun teknis. Dalam belajar harus ada aktivitas, tanpa adanya aktivitas proses belajar tidak mungkin terjadi. Belajar bukanlah proses dalam kehampaan, tidak pula pernah sepi dari berbagai aktivitas. Tak

¹⁴Ahmad Susanto, *Teori Belajar Pembelajaran ...*, h. 4

¹⁵Afi Parnawi, *Psikologi Belajar*, (Cet. 1; Yogyakarta: Deepublish, 2019), h. 1-2.

pernah dilihat orang belajar tanpa melibatkan aktivitas raganya, apalagi bila aktivitas belajar itu berhubungan dengan masalah belajar menulis, mencatat, memandang, membaca, mengingat, berfikir, latihan atau praktek dan sebagainya.¹⁶

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar merupakan kegiatan atau kesibukan siswa yang dilakukan baik secara jasmani maupun rohani dalam memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri di dalam interaksi dengan lingkungannya.

b. Jenis-jenis Aktivitas Belajar

Karena aktivitas belajar itu banyak sekali macamnya maka para ahli mengadakan klasifikasi atas macam-macam aktivitas tersebut. Salah satunya yaitu menurut Paul. D. Dierich dalam Oemar Hamalik, membagi kegiatan belajar dalam 8 kelompok, ialah:

¹⁶Desy Ayu Nurmala, dkk., *Pengaruh Motivasi Belajar dan Aktivitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Akuntansi*, Jurnal pendidikan Ekonomi Undiksha, Vol. IV, Nomor 1, 2014, h. 4-5.

- 1) Kegiatan visual (*Visual Activities*), seperti membaca, melihat gambar-gambar, mengamati, eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja atau bermain.
- 2) Kegiatan lisan (*Oral Activities*), seperti mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi, dan interupsi.
- 3) Kegiatan mendengarkan (*Listening Activities*), seperti mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, mendengarkan radio.
- 4) Kegiatan menulis (*Writing Activities*), seperti menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, membuat rangkuman, mengerjakan tes, dan mengisi angket.
- 5) Kegiatan menggambar (*Drawing Activities*), seperti menggambar, membuat grafik, peta, diagram, dan pola.

- 6) Kegiatan metrik (*Motor Activities*), seperti melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, menari, dan berkebun.
- 7) Kegiatan mental (*Mental Activities*), seperti merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, faktor-faktor, melihat, hubungan-hubungan, dan mengambil keputusan.
- 8) Kegiatan emosional (*Emotional Activities*), seperti minat, membedakan, berani, tenang, dan lain-lain.¹⁷

c. Indikator Aktivitas Belajar

Menurut Rotten dalam Desy Ayu Nurmala, dkk., terdapat beberapa indikator yang dapat digunakan dalam mengamati aktivitas belajar peserta didik yaitu sebagai berikut:

- 1) Antusiasme peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran,
- 2) Interaksi peserta didik dengan guru,

¹⁷Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Cet. 8; Jakarta: PT Bumi Aksara, 2016), h. 172-173.

- 3) Interaksi peserta didik dengan peserta didik lain,
- 4) Kerja sama kelompok,
- 5) Aktivitas peserta didik dalam diskusi kelompok,
- 6) Partisipasi peserta didik dalam menyimpulkan materi pembelajaran¹⁸

2. Permainan *Ice Breaking*

a. Pengertian Permainan *Ice Breaking*

Permainan adalah suatu aktifitas yang dilakukan oleh beberapa anak untuk mencari kesenangan yang dapat membentuk proses kepribadian anak dan membantu anak mencapai perkembangan fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional.¹⁹

Istilah *Ice Breaker* berasal dari dua kata asing, yaitu *Ice* yang berarti es yang memiliki sifat kaku, dingin, dan keras, sedangkan *breaker* berarti memecahkan. Arti harfiah *Ice-Breaker* adalah “pemecahan es”. Jadi, *Ice Breaker* bisa diartikan

¹⁸Desy Ayu Nurmala, dkk., *Pengaruh Motivasi Belajar ...*, h. 6.

¹⁹Darmadi, *Asyiknya Belajar Sambil Bermain: Menelisis Nilai-nilai Permainan Edukatif dan Manfaat dalam Menciptakan Pembelajaran yang Menyenangkan*, (Lampung tengah: Guepedia. Com, 2018), h. 22.

sebagai usaha untuk memecahkan atau mencairkan suasana yang kaku seperti es agar menjadi lebih nyaman mengalir dan santai.²⁰

Menurut Chatib dalam Fatwal Harsyad, dkk., *Ice Breaking* merupakan sentuhan aktivitas yang dapat digunakan untuk memecahkan kebekuan, kejemuan dan kejenuhan suasana sehingga menjadi mencair dan suasana bisa kembali pada keadaan semula (lebih kondusif). Jika sentuhan aktivitas ini diterapkan pada proses pembelajaran di kelas maka besar kemungkinannya peserta didik kembali pada kondisi (semangat, motivasi, gairah belajar, dan lain sebagainya) yang lebih baik. suasana kondusif tersebut akan lebih efektif untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran dibandingkan dengan suasana yang tegang.²¹

Menurut Seonarno dalam Fatwal Harsyad, dkk., *Ice Breaker* merupakan peralihan situasi dari yang membosankan, membuat

²⁰Fatwal Harsyad, dkk., *Studi Komparasi Penggunaan Ice Breaking ...*, h. 187.

²¹Fatwal Harsyad, dkk., *Studi Komparasi Penggunaan Ice Breaking ...*, h. 188.

ngantuk, menjenuhkan, dan tegang menjadi rileks, bersemangat, tidak membuat mengantuk, serta ada perhatian dan ada rasa senang untuk mendengarkan atau melihat orang lain yang berbicara di depan kelas atau ruangan pertemuan.²² “*Ice breaker* adalah permainan atau kegiatan yang berfungsi untuk mengubah suasana kebekuan dalam kelompok”.²³

Menurut Dunlap dalam Fatwal Harsyad, dkk., permainan penyegaran (*Ice Breaking*) adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk mencairkan suasana pembelajaran yang membosankan, kaku, dan pasif menjadi kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, menyegarkan, aktif dan membangkitkan motivasi untuk belajar lebih bergairah.²⁴

Dari beberapa pendapat yang diuraikan, dapat disimpulkan bahwa permainan *Ice Breaking*

²²Riya Susanah dan Dedy Hidayatullah Alarifin, *Penerapan Permainan Penyegar (Ice Breaking) dalam pembelajaran Fisika untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar*, Jurnal Pendidikan Fisika, Vol. II, Nomor. 1, 2014, h. 43.

²³M. Said, *80+ Ice Breaker Games Kumpulan Permainan Penggugah Semangat*, (Ed. I; Yogyakarta: ANDI, 2010), h. 2.

²⁴Fatwal Harsyad, dkk., *Studi Komparasi Penggunaan Ice Breaking ...*, h. 188.

adalah permainan atau kegiatan yang berfungsi mengubah suasana kejenuhan dan membosankan menjadi suasana yang menyenangkan, bersemangat, dan memperhatikan proses pembelajaran.

b. Syarat-syarat *Ice Breaking*

Menurut Chatib dalam Achmad Fanani, syarat-syarat *ice breaking* di dalam kelas yaitu:

- 1) *Ice breaking* dilakukan dalam waktu singkat, makin singkat makin baik
- 2) *Ice Breaking* diikuti seluruh peserta didik
- 3) Guru dapat menjelaskan dengan singkat *teaching-point* atau maksud *Ice Breaking* dalam waktu tidak terlalu lama agar siswa dapat mengetahui apa manfaat melakukan aktifitas tersebut
- 4) Apabila target sudah terpenuhi, yaitu siswa sudah kembali senang, segera kembali ke materi pelajaran.²⁵

c. Pentingnya Permainan *Ice Breaking* dalam Pembelajaran

²⁵Fatma harsyad, dkk., *Studi Kompetensi Penggunaan Ice Breaking ...*, h. 188-189.

Proses pembelajaran yang serius dan kaku adanya nuansa kegembiraan akan membuat siswa cepat merasa bosan dan jenuh. Proses pembelajaran yang menarik sangat dibutuhkan untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. Salah satu cara untuk meningkatkan aktivitas belajar adalah menyisipkan permainan *Ice Breaking* dalam proses pembelajaran. *Ice Breaking* dapat dilakukan dengan menyajikan lelucon, variasi tepuk tangan, bernyanyi, yel-yel dan bermain. *Ice Breaking* juga dimaksudkan untuk membangun suasana belajar yang dinamis, penuh semangat dan antusiasisme. Selain itu, karakteristik *Ice Breaking* menurut Sunarto dalam Miftahur Reza Irachmant, adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (fun) serta serius tapi santai (sersan), untuk penciptaan suasana belajar dari pasif ke aktif, dari kaku menjadi gerak (akrab), dan dari jenuh menjadi riang (segar).²⁶

²⁶Miftahur Reza Irachmant, *Peningkatan Perhatian pada Proses Pembelajaran Kelas III Melalui Permainan Icebreaking di SD Negeri Gembongan Kecamatan Sentolo Kabupaten Kulon Progo*, Skripsi, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2014), h. 25-26.

Suasana hati yang gembira dan tidak tertekan akan sangat membantu peserta didik dalam konsentrasi belajar. Dengan konsentrasi belajar, maka aktivitas belajar peserta didik akan meningkat.

d. Manfaat Permainan *Ice Breaking*

Ada beberapa manfaat melakukan permainan *Ice Breaking*, diantaranya menghilangkan kebosanan, kejemuhan, kecemasan dan kelelahan. Selain itu manfaat *Ice Breaking* sebagai berikut:

- 1) Melatih berpikir secara kreatif dan luas peserta didik
- 2) Mengembangkan dan mengoptimalkan otak dan kreativitas peserta didik
- 3) Melatih peserta didik berinteraksi dalam kelompok dan bekerja sama dalam satu tim
- 4) Melatih berpikir sistematis dan kreatif untuk memecahkan masalah
- 5) Meningkatkan rasa percaya diri
- 6) Melatih konsentrasi, berani bertindak dan tidak takut salah
- 7) Memantapkan konsep diri

- 8) Melatih jiwa kepemimpinan
- 9) Melatih mengambil keputusan dan tindakan.²⁷

Tujuan *Ice Breaking* Menurut Suwarjo dan Imania Riya Susanah dan Dedy Hidayatullah Alarifin diantaranya adalah:

- 1) Menciptakan suasana santai pada diri peserta didik
 - 2) Agar para peserta terhibur, senang dan bersantai
 - 3) Membangkitkan suasana belajar yang bergairah dan bersemangat
 - 4) Menumbuhkan motivasi belajar²⁸
- e. Prinsip-prinsip penggunaan *Ice Breaking* dalam pembelajaran

Sunarto dalam Aam Amali, menyebutkan beberapa pertimbangan pokok penggunaan *Ice Breaking* dalam pembelajaran yaitu:

- 1) Efektifitas

Jenis *Ice Breaking* yang sekiranya akan membuat pembelajaran tidak kondusif

²⁷Achmad Fanani, *Ice Breaking dalam Proses ...*, h. 68.

²⁸Riya Susanah dan Dedy Hidayatullah Alarifin, *Penerapan Permainan Penyegar (Ice Breaking) ...*, h. 46.

dalam situasi tertentu hendaknya dihindari. Misalnya jenis *Ice Breaking* gerak badan yaitu kepala pundak tidak cocok digunakan dalam situasi kelas dengan jumlah peserta didik yang banyak dengan ruang sempit, karena dapat membahayakan keselamatan peserta didik.

2) Motivasi

Tujuan utama *Ice Breaking* adalah meningkatkan motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan *Ice Breaking* diharapkan peserta didik yang belum termotivasi untuk mengikuti pembelajaran menjadi termotivasi. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi tentunya dapat memusatkan perhatiannya saat proses pembelajaran berlangsung.

3) *Sinkronized*

Ice Breaking yang dipilih akan baik jika sesuai dengan materi yang dibahas pada saat proses pembelajaran. Dengan demikian, *Ice Breaking* akan mempunyai daya penguat

ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

4) Tidak berlebihan

Ice Breaking adalah kegiatan yang menyenangkan bagi peserta didik, sehingga mereka akan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Namun penggunaan *Ice Breaking* yang berlebihan justru akan mengaburkan tujuan pembelajaran itu sendiri, selain itu juga perlu memperhatikan ketersediaan waktu sedang diampu.²⁹

5) Tepat situasi

Ice Breaking hendaknya dilaksanakan tepat situasi. *Ice Breaking* yang dilaksanakan serampangan dikhawatirkan justru akan merusak situasi yang sudah kondusif. Misalnya pada saat peserta didik sedang menjalankan tugas yang diberikan guru, tiba-tiba guru memberikan *Ice Breaking*. Tentu situasi menjadi

²⁹Aam Amalia, *Ice Breaking dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, Jurnal Shaut Al-Arabiyyah, Vol. 8, Nomor. 1. 2020, h. 78-79.

membingungkan dan menjadikan proses pengerjaan tugas tidak terfokus kembali.

6) Tidak mengandung unsur sara

Ice Breaking yang diberikan kepada peserta didik hendaknya dipilihkan *Ice Breaking* yang mempunyai nilai positif terhadap rasa persatuan dan kesatuan. Hal yang mengandung unsur membedakan atau menghina suku, agama, ras dan antar golongan harus dihindarkan.³⁰

f. Jenis-jenis Permainan *Ice Breaking* dalam Pembelajaran

Menurut Sunarto dalam Miftahur Reza Irachman, menyatakan bahwa jenis-jenis permainan dalam *Ice Breaking* antara lain:

1) Jenis yel-yel

Jenis yel-yel sangat efektif dalam menyiapkan aspek psikologi peserta didik untuk siap mengikuti pelajaran, terutama pada awal pembelajaran. Yel-yel juga efektif untuk membangkitkan semangat peserta didik untuk

³⁰Aam Amalia, *Ice Breaking dalam ...*, h. 78-79

mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan jenis yel-yel ada 2 model yang digunakan yaitu:

a) Model mono yel

Mono yel yaitu model yel-yel yang diucapkan sendiri oleh peserta didik baik secara individu maupun kelompok secara satu arah mulai awal hingga selesai yel diucapkan. Yel-yel ini biasanya digunakan peserta didik dalam kerja kelompok untuk menyemangati kelompoknya untuk maju mempersentasikan hasil kerja kelompoknya. Salah satu contoh yel-yel model mono yel adalah sebagai berikut:

Mana di mana kelompok paling hebat, Kelompok paling hebat adalah kelompok satu, Mana di mana kelompok paling dahsyat, Kelompok paling dahsyat adalah kelompok satu.³¹

³¹Miftahur Reza Irachmant, *Peningkatan Perhatian pada Proses ...*, h. 26-27.

b) Model interaktif yel

Interaktif yel yaitu model yel-yel yang diucapkan saling menyaut antara guru dengan siswa atau antara siswa dengan peserta didik lainnya. Yel-yel ini digunakan untuk memusatkan perhatian siswa. Yel-yel ini cocok digunakan pada peserta didik kelas rendah karena peserta didik kelas rendah dalam proses pembelajaran mudah merasakan kejenuhan, mengantuk, dan bosan. Misalnya, ketika guru mengucapkan selamat pagi peserta didik menjawab dengan mengucapkan kata siap-siap.

2) Jenis tepuk tangan

Selama proses pembelajaran juga dapat diciptakan berbagai macam tepuk tangan yang bisa meningkatkan perhatian peserta didik selama proses pembelajaran. Ada beberapa variasi tepuk tangan, yaitu:

a) Kata balas tepuk

Setiap kata yang terucap oleh guru dijawab peserta didik dengan tepuk.

Adapun jumlah tepuk tergantung kesepakatan bersama antara guru dengan peserta didik. Misalnya, guru mengucapkan kata IPS peserta didik menjawab dengan tepuk satu kali.

b) Tepuk balas tepuk

Tepuk di balas tepuk merupakan variasi *Ice Breaking* jenis tepuk yang mudah, hanya dibutuhkan kesepakatan-kesepakatan dengan peserta didik tentang model tepuk dan jumlah tepuk ataupun variasi lain yang memungkinkan peserta didik lebih senang. Misalnya, guru melakukan tepuk dua kali dan peserta didik membalas dengan tepuk satu kali.

c) Tepuk balas gerak tubuh

Jenis tepuk dibalas gerak tubuh atau gerak tubuh dibalas dengan tepuk menuntut konsentrasi dari peserta didik, namun mengasyikan untuk dilakukan pada saat proses pembelajaran. Misalnya,

tepuk satu kali dijawab dengan memegang kepala.³²

3) Jenis Lagu

Menyanyikan lagu-lagu dalam pembelajaran sangat diperlukan untuk memberikan suasana hati yang menyenangkan. Belajar akan lebih semangat apabila disisipkan lagu-lagu ceria yang agar pembelajaran menjadi menyenangkan. Peserta didik kelas rendah akan lebih senang jika proses pembelajaran juga disisipkan dengan menyanyikan lagu. Beberapa variasi lagu yang bisa digunakan untuk *Ice Breaking* dalam pembelajaran:

a) Lagu murni untuk kegembiraan

Hampir semua lagu-lagu ceria bisa digunakan dalam *Ice Breaking*. Misalnya, menyanyikan lagu balonku dengan merubah semua huruf vokalnya menjadi “O”

³²Miftahur Reza Irachmant, *Peningkatan Perhatian pada Proses ...*, h. 27-29.

- b) Lagu-lagu gubahan yang berisi materi pelajaran.

Lagu *Ice Breaking* akan lebih bermakna jika guru bisa mengubah lagu dengan syair berisi materi pelajaran. Biasanya lagu semacam ini digunakan pada sesi akhir pelajaran sebagai kesimpulan. Seperti lagu satu ditambah satu yang bisa digunakan pada pembelajaran matematika.

- 4) Jenis gerak badan

Jenis *Ice Breaking* ini bertujuan untuk menggerakkan tubuh setelah beberapa jam berdiam diri dalam aktivitas belajar. Dengan badan bergerak aliran darah akan menjadi lancar kembali, maka proses berpikir akan menjadi segar dan kreatif. Misalnya, guru mengajak peserta didik melakukan sesuatu seperti rentangan tangan atau putar pinggang.

- 5) Jenis audio visual

Jenis audio visual dapat digunakan sebagai *Ice Breaking*. Jenis ini paling banyak

pilihan yang dapat digunakan pada proses pembelajaran, baik di awal, inti maupun akhir proses pembelajaran. Film gerak suara atau video lucu, inspiratif atau memotivasi peserta didik untuk belajar lebih keras. Misalnya, saat kegiatan inti guru memutar video terkait dengan materi.³³

g. Kelebihan dan Kekurangan *Ice Breaking*

Di antara kelebihan *Ice Breaking* adalah:

- 1) Membawa dampak menyenangkan dalam pembelajaran
- 2) Dapat diaplikasikan secara spontan atau terencana dalam pembelajaran
- 3) Membuat kondusif kelas menjadi lebih solid dan menyatu

Adapun kekurangan *Ice Breaking* ini adalah: penerapan disesuaikan dengan kondisi dan tempat masing-masing.³⁴

³³Miftahur Reza Irachmant, *Peningkatan Perhatian pada Proses ...*, h. 29.

³⁴Aam Amalia, *Ice Breaking dalam Pembelajaran ...*, h. 83-84.

h. Indikator Permainan *Ice Breaking*

Terdapat beberapa indikator yang dapat digunakan dalam mengamati penerapan permainan *Ice Breaking* yaitu sebagai berikut:

- 1) penggunaan *Ice Breaking* yang efektif
- 2) Situasi yang tepat saat belajar
- 3) Suasana belajar yang menyenangkan.³⁵

i. Sub Indikator Permainan *Ice Breaking*

- 1) Kesesuaian jenis permainan *Ice breaking* dengan materi yang diajarkan
- 2) Penggunaan permainan *Ice Breaking* secara spontan dalam proses pembelajaran
- 3) Penggunaan permainan *Ice Beaking* pada awal kegiatan pembelajaran yang tepat
- 4) Penggunaan permainan *Ice Breaking* pada inti pembelajaran yang tepat
- 5) Penggunaan permainan *Ice Breaking* pada akhir kegiatan pembelajaran yang tepat
- 6) Penciptaan suasana pembelajaran dari pasif ke aktif

³⁵Miftahur Reza Irachmant, *Peningkatan Perhatian pada Proses* ..., h. 50.

- 7) Penciptaan suasana pembelajaran dari jenuh menjadi riang
- 8) Penciptaan suasana pembelajaran dari kaku menjadi gerak³⁶

3. Pendidikan Agama Islam

a. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Dari segi bahasa pendidikan dapat diartikan perbuatan, (hal, cara, dan sebagainya) mendidik, dan berarti pula pengetahuan tentang mendidik atau pemeliharaan (latihan-latihan dan sebagainya) badan, batin, dan sebagainya. Dalam bahasa Arab, para pakar pendidikan pada umumnya menggunakan kata *tarbiyah* untuk arti pendidikan. Secara harfiah pendidikan berarti mengumpulkan, menyampaikan informasi, dan menyalurkan bakat, dana pada dasarnya pendidikan ini terkait dengan konsep penyampaian informasi dan pengembangan bakat yang tersembunyi. Pendidikan merupakan usaha atau proses yang ditujukan untuk membina kualitas sumber daya manusia seutuhnya agar ia

³⁶Miftahur Reza Irachmant, *Peningkatan Perhatian pada Proses* ..., h. 50.

dapat melakukan perannya dalam kehidupan secara fungsional dan optimal.³⁷

Agama adalah ajaran yang berasal dari Tuhan atau hasil renungan manusia yang terkandung dalam kitab suci yang turun temurun diwariskan oleh suatu generasi ke generasi dengan tujuan untuk memberi tuntunan dan pedoman hidup bagi manusia agar mencapai kebahagiaan di dunia dan akhirat, yang didalamnya mencakup unsur kepercayaan kepada kekuatan gaib yang selanjutnya menimbulkan respon emosional dan keyakinan bahwa kebahagiaan hidup tersebut bergantung pada adanya hubungan yang baik dengan kekuatan gaib tersebut.³⁸

Islam berasal dari bahasa Arab *aslama*, *yuslimu*, *islama* yang berarti beserah diri, patuh, dan tunduk. Kata *aslama* tersebut pada mulanya berasal dari *salima*, yang berarti selamat, sentosa, dan damai. Dari pengertian demikian, secara harfiah Islam dapat diartikan patuh, tunduk,

³⁷Abuddin Nata, *Metodologi Studi Islam*, (Cet. 22; Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2016), h. 333-338

³⁸Abuddin Nata, *Metodologi Studi Islam ...*, .h. 15

beserah diri (kepada Allah) untuk mencapai keselamatan. Pengertian Islam dari segi kebahasaan ini sudah mengacu kepada misi Islam itu sendiri yaitu mengajak manusia agar hidup aman, damai, dan selamat dunia akhirat dengan cara patuh dan tunduk kepada Allah, yang selanjutnya upaya ini disebut sebagai ibadah.³⁹

Pendidikan agama secara umum adalah upaya untuk menjadikan manusia mampu untuk mewujudkan tujuan penciptanya. Manusia diciptakan agar mereka mengetahui hakikat Tuhannya, mengesakan, memurnikan ibadah kepada Tuhannya, dan mau menghambakan diri dengan menjalankan seluruh perintah dan menjauhi semua larangannya.⁴⁰

Pendidikan agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani, bertakwa dan berahlak mulia dalam mengamalkan ajaran agama Islam dari sumber utamanya kitab suci Al-Qur'an dan Al-

³⁹Abuddin Nata, *Metodologi Studi Islam ...*, h. 338-339

⁴⁰Ahmad Susanto, *Teori Belajar Pembelajaran ...*, h. 277

Hadis, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, penggunaan pengalaman. Disertai dengan tutunan untuk menghormati penganut agama lainya dalam hubunganya dengan kerukunan antara ummat beragama dalam masyarakat hingga terwujud kesatuan dan persatuan bangsa.⁴¹

Tujuan pendidikan agama Islam tesebut dicapai melalui materi-materi yang didapatkan kedalam lima unsur pokok, yaitu; Al-Qur'an, keimanan, akhlak, fikih, dan bimbingan ibadah, serta tarikh atau sejarah yang lebih menekankan pada perkembangan ajaran agama, ilmu pengetahuan, dan kebudayaan.⁴²

Jadi, pendidikan agama Islam merupakan usaha sadar yang dilakukan pendidik dalam mempersiapkan peserta didik untuk meyakini, memahami, dan mengamalkan ajaran Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau pelatihan yang telah direncanakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

12. ⁴¹Abdul Majid, *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan ...*, h. 11-

⁴²Ahmad Susanto, *Teori Belajar Pembelajaran ...*, h. 277-278

b. Tujuan pendidikan agama Islam

Pendidikan atau pembelajaran agama di sekolah pada umumnya adalah sebagai usaha sadar untuk menyiapkan siswa agar memahami (*knowing*), terampil melaksanakan (*doing*), dan mengamalkan (*being*) agama melalui kegiatan pendidikan atau pembelajaran. Berdasarkan definisi pendidikan agama ini, maka tujuan pendidikan agama di sekolah ialah anak memahami, terampil, melaksanakan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari sehingga menjadi orang yang beriman dan bertakwa kepada Allah Swt, berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, berkeluarga, bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.⁴³

Menurut Zuhairini dalam Ahmad Susanto, tujuan umum pendidikan agama Islam di lembaga-lembaga pendidikan formal di Indonesia ialah membimbing anak agar mereka menjadi orang muslim sejati, beriman, teguh, beramal saleh, dan berakhlak mulia serta berguna bagi

⁴³Ahmad Susanto, *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar....*, h. 278

masyarakat, agama, dan negara. Tujuan pendidikan agama tersebut merupakan tujuan yang hendak dicapai oleh setiap orang yang melaksanakan pendidikan agama. Karena dalam mendidik agama yang perlu ditanamkan terlebih dahulu ialah keimanan yang teguh ini, maka akan menghasilkan ketaatan menjalankan kewajiban agama. tujuan umum pendidikan agama ini dengan sendirinya tidak akan dicapai dalam waktu sekaligus, tetapi membutuhkan proses atau membutuhkan waktu yang panjang dengan tahap-tahap tertentu.⁴⁴

Lebih jauh tentang tujuan pendidikan, para pakar pendidikan Islam menerjemahkan tujuan tertinggi menjadi tujuan umum dan tujuan khusus. Yang dimaksud tujuan umum adalah perubahan-perubahan yang dikehendaki, yang disahkan oleh pendidikan untuk mencapainya. Menurut Muhammad Athiya al-Abrasyi dalam Ahmad Susanto, tujuan umum pendidikan Islam, yaitu;

⁴⁴Ahmad Susanto, *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar....*, h. 280

- 1) Pembinaan akhlak
- 2) Menyiapkan anak didik untuk hidup dunia dan akhirat
- 3) Penguasaan materi
- 4) Keterampilan bekerja dalam masyarakat

Adapun tujuan khusus adalah perubahan-perubahan yang di inginkan yang merupakan bagian yang termasuk di bawah tiap tujuan umum pendidikan. Tujuan khusus ini merupakan realisasi dari pengetahuan, keterampilan, pola-pola tingkah laku, sikap, nilai-nilai dan kebiasaan.⁴⁵

Tujuan pendidikan Islam tersebut pada dasarnya adalah ingin mewujudkan apa yang disebut sebagai manusia seutuhnya atau dalam bahasa tasawuf disebut dengan *insa kamil* atau manusia paripurna. Pendidikan dalam kerangka ini merupakan proses dari upaya manusia untuk mengembangkan segenap potensi baik jasmai maupun rohaninya agar menjadi pribadi yang seimbang, sebagai warga negara yang baik dan

⁴⁵Mahfud Junaedi, *Pradigma Baru Filsafat Pendidikan Islam*, (Depok: Kencana, 2017), h. 112

siap menerima dan melestarikan serta mengembangkan budaya bangsa.⁴⁶

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Adapun hasil penelitian yang terdahulu yang relevan dengan judul atau permasalahan dalam Proposal Skripsi ini, yaitu sebagai berikut:

1. Dwi Avita Nurhidayah, dalam skripsinya yang berjudul “Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe *Group Investigasi* Pada Materi Geometri”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran matematika melalui pembelajaran kooperatif tipe *group investigation* pada materi geometri. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Peneliti mengadakan penelitian mulai bulan april sampai bulan mei 2013 siswa kelas X-2 yang berjumlah 30 siswa SMA Muhammadiyah 1 Ponorogo tahun ajaran 2012/2013. Pengumpulan data penelitian ini menggunakan lembar observasi aktivitas siswa. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus dengan 2 pertemuan pada tiap siklusnya, masing-masing pertemuan selama 2×45

⁴⁶Mahfud Junaedi, *Pradigma Baru Filsafat ...*, h. 113

menit. Hasil penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *group invesrigation* menunjukkan bahwa model ini dapat meningkatkan aktivitas siswa pada materi bangun ruang di mensi tiga. Peningkatan ditunjukkan dengan rata-rata aktivitas siswa pada sisklus I adalah 67,25%. Sedangkan pada siklus 2 rata-rata aktivitas siswa adalah 85,31%. Berdasarkan analisis menunjukkan bahwa terjadi peningkatan aktivitas siswa dengan pembelajaran kooperatif tipe *group investigation*.⁴⁷

Adapun relevansi dan perbedaan antara penelitian pertama dan kedua yaitu penelitian tentang peningkatan aktivitas belajar siswa yang telah dilakukan oleh Dwi Avita Nurhidayah, dengan judul “Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe *Group Investigasi* Pada Materi Geometri”. Penelitian Dwi Avita Nurhidayah berbeda dengan penelitian ini, dikarenakan pada penelitian Dwi Avita Nurhidayah meneliti tentang Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Melalui

⁴⁷Dwi Avita Nurhidayah, *Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation Pada Materi Geometri*, Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran, Vol. 3, Nomor. 2, 2015, h. 43.

Pembelajaran Kooperatif Tipe *Group Investigasi* sedangkan penelitian ini meneliti tentang Peningkatan Aktivitas Belajar Peserta Didik Melalui Permainan *Ice Breaking*. Namun disamping itu terdapat relevansi antara penelitian Dwi Avita Nurhidayah dengan penelitian ini, yaitu sama-sama membahas tentang Aktivitas Belajar dan keduanya menggunakan jenis penelitian tindakan kelas.

2. Kartiara Wahyu Padmaningrum, dalam skripsinya yang berjudul “Peningkatan Aktivitas Belajar Matematika Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe *Pair Think Pair Share* (PTK Pada Siswa Kelas X IPS 3 Man 1 Boyolali Tahun Ajaran 2015/2016”. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran matematika melalui pembelajaran kooperatif tipe *think pair share*. Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan subjek penelitian adalah siswa kelas X IPS 3 berjumlah 33 siswa. Subjek pelaku tindakan adalah guru matematika kelas X IPS 3 Ibu Utaminingsi S.Pd. Metode pengumpulan data yang digunakan antara lain observasi, catatan lapangan, wawancara, dokumentasi dan tes. Teknik analisis data yang digunakan dalam

penelitian yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dan indikator komunikasi matematika terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan dari kondisi awal 27,05%. Penguasaan materi siswa mengalami peningkatan dari kondisi awal 20,30% pada siklus I menjadi 45,58% pada siklus II meningkat menjadi 85,95%.⁴⁸

Adapun relevansi dan perbedaan antara penelitian pertama dan kedua yaitu penelitian tentang peningkatan aktivitas belajar yang telah dilakukan oleh Kartiara Wahyu Padmaningrum, dengan judul “Peningkatan Aktivitas Belajar Matematika Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe *Pair Think Pair Share* (PTK Pada Siswa Kelas X IPS 3 Man 1 Boyolali Tahun Ajaran 2015/2016”. Penelitian Kartiara Wahyu Padmaningrum berbeda dengan penelitian ini, dikarenakan pada penelitian Kartiara Wahyu Padmaningrum hanya fokus pada Peningkatan Aktivitas Belajar Matematika Melalui Pembelajaran

⁴⁸Kartiara Wahyu Padmaningrum, *Peningkatan Aktivitas Belajar Matematika Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Pair Think Pair Share: PTK Pada Siswa Kelas X IPS 3 Man 1 Boyolali Tahun Ajaran 2015/2016*, Skripsi, (Sukarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2017), h. 1.

Kooperatif Tipe *Pair Think Pair Share* sedangkan penelitian ini fokus pada Peningkatan Aktivitas Belajar Peserta Didik Pada mata Pelajaran PAI Melalui Permainan *Ice Breaking* Pada Kelas X IPS 1 SMA negeri 10 Sinjai. Namun disamping itu terdapat relevansi antara penelitian Kartiara Wahyu Padmaningrum dengan penelitian ini yaitu sama-sama membahas tentang Aktivitas Belajar dan keduanya menggunakan jenis penelitian tindakan kelas.

3. Novalda Pertiwi, dalam skripsinya yang berjudul “Peningkatan Perhatian Peserta Didik Pada Proses Belajar Melalui *Ice Breaking* Pada Kelas II E MI Pembangunan UIN Jakarta”. Penelitian ini berdasarkan rendahnya perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan demikian dengan bertujuan untuk meningkatkan perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran Tematik menggunakan *Ice Breaking* pada Kelas II E MI Pembangunan UIN Jakarta. Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dua siklus. Teknik penelitian yang digunakan yaitu observasi dan dokumentasi, dengan subjek penelitian seluruh peserta didik kelas II E MI

Pembangunan UIN Jakarta. Analisis data yang dilakukan yaitu secara deskriptif kualitatif. Hasil penelitian yang dilakukan mengalami peningkatan perhatian peserta didik pada proses pembelajaran. Berdasarkan hasil rata-rata siklus I mengalami peningkatan 13% dari jumlah peserta didik dengan hasil siklus 1 sebesar 77% dari jumlah peserta didik, dan sebesar 90% dari jumlah peserta didik dari siklus II yang termasuk kategori sangat baik. berdasarkan hasil penelitian tersebut, disarankan kepada guru , pembaca dan peneliti selanjutnya *Ice Breaking* dapat menjadi salah satu solusi dalam meningkatkan perhatian peserta didik, serta memberikan wawasan dalam meningkatkan inovasi dan kreatifitas dalam proses pembelajaran.⁴⁹

Adapun relevansi dan perbedaan antara penelitian pertama dan kedua yaitu penelitian tentang peningkatan perhatian peserta didik yang telah dilakukan oleh Novalda Pertiwi, dengan judul “Peningkatan Perhatian Peserta Didik Pada Proses

⁴⁹Novalda Pertiwi, *Peningkatan Perhatian Peserta Didik Pada Proses Belajar Melalui Ice Breaking Pada Kelas II E MI Pembangunan UIN Jakarta*, Skripsi, (Jakarta: Universitas islam negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2018), h. iv.

Belajar Melalui *Ice Breaking* Pada Kelas II E MI Pembangunan UIN Jakarta”. Penelitian Novalda Pertiwi berbeda dengan penelitian ini, dikarenakan pada penelitian Novalda Pertiwi hanya fokus pada Peningkatan Perhatian Peserta Didik Pada Proses Belajar Melalui *Ice Breaking* Pada Kelas II E MI Pembangunan UIN Jakarta sedangkan penelitian ini fokus pada Peningkatan Aktivitas Belajar Peserta Didik Pada mata Pelajaran PAI Melalui Permainan *Ice Breaking* Pada Kelas X IPS 1 SMA Negeri 10 Sinjai. Namun disamping itu terdapat relevansi antara penelitian Novalda Pertiwi dengan penelitian ini, yaitu sama-sama menerapkan *Ice Breaking* dan keduanya menggunakan jenis penelitian tindakan kelas.

C. Hipotesis Tindakan

Adapun hipotesis tindakan yang akan diajukan peneliti dalam penelitian ini adalah terdapat peningkatan aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI melalui permainan *Ice Breaking* Kelas X IPS 1 SMA Negeri 10 Sinjai.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Penelitian

Penelitian tindakan (*action research*) atau yang lebih dikenal dengan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*), yang berarti penelitian yang dilakukan pada sebuah kelas untuk mengetahui akibat tindakan yang diterapkan pada suatu subyek penelitian di kelas tersebut.⁵⁰

Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh pendidik di dalam kelasnya melalui refleksi diri. Tujuannya adalah untuk memperbaiki kinerjanya sebagai pendidik, sehingga hasil belajar peserta didik menjadi meningkat. Pengertian lain dari PTK adalah penelitian praktis di dalam kelas untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran, meningkatkan hasil belajar, dan menemukan model pembelajaran inovatif untuk memecahkan masalah yang dialami oleh pendidik dan peserta didik. Menurut *David Hipkins, Kemmis, dan Mc Taggart* dalam Mu'alimin dan Rahmat Arofah hari Cahyadi, penelitian tindakan kelas merupakan bentuk strategi dalam mendeteksi dan memecahkan masalah yang

⁵⁰Mu'alimin dan Rahmat Arofah hari Cahyadi, *Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Praktik*, (Pasuruan: Garding Pustaka, 2014), h. 8-9.

dihadapi pendidik dengan tindakan nyata, yaitu melalui prosedur penelitian yang berbentuk siklus (daur ulang).⁵¹

Berdasarkan uraian di atas, peneliti memutuskan menggunakan jenis penelitian yakni penelitian tindakan kelas (PTK) karena substansi dari judul peneliti adalah adanya tindakan untuk melakukan suatu peningkatan terhadap aktivitas belajar peserta didik dengan menerapkan permainan *Ice Breaking* disekolah menengah atas. Adapun judul peneliti ialah, Peningkatan aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI melalui permainan *Ice Breaking* Kelas X IPS 1 SMA Negeri 10 Sinjai.

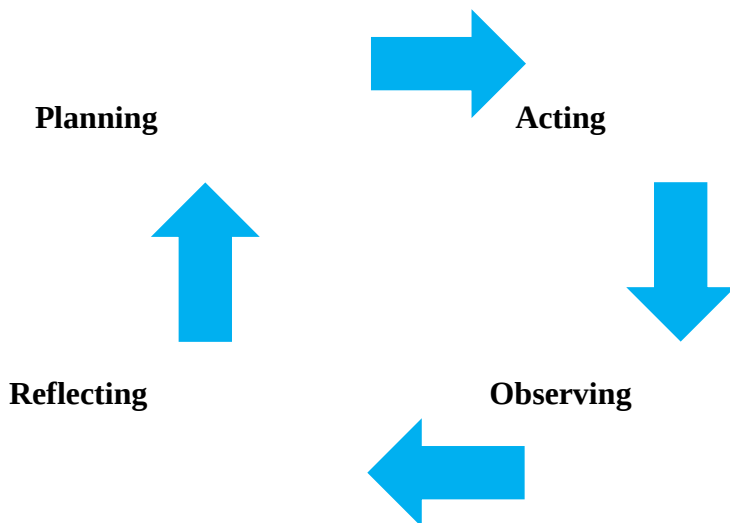
Model penelitian yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah model Kurt Lewin. Model Kurt Lewin di desain dalam bentuk satu siklus yang terdiri dari empat tahapan yaitu (1) perencanaan tindakan (*planning*), (2) pelaksanaan tindakan (*acting*), (3) observasi (*observing*), (4) refleksi (*reflecting*).

Berdasarkan uraian di atas, peneliti memutuskan menggunakan model penelitian Kurt Lewin karena penelitian ini merupakan penelitian yang dilakukan dalam pembelajaran di kelas sehingga diperlukan suatu

⁵¹Saur Tampubolon, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Penerbit Erlangga, 2014), h. 19.

pengamatan dan tindakan yang digunakan secara bersamaan, kemudian dalam prosesnya memerlukan empat komponen yang terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.

Adapun siklus pada model Kurt Lewin dapat dilihat dari gambar berikut ini:



Gambar 3.1 Desain Model Kurt Lewin

Keterangan:

1. Perencanaan tindakan (*Planning*) adalah suatu perencanaan dalam bentuk menyusun perangkat pembelajaran berdasarkan hasil evaluasi, hasil pelaksanaan prapenilitia/refleksi awal.

2. Pelaksanaan tindakan (*Action*) adalah pelaksanaan pembelajaran dikelas sebagai guru model dengan menggunakan perangkat pembelajaran yang telah direncanakan
3. Observasi (*Observing*) adalah pengamatan atas pelaksanaan proses pembelajaran dikelas secara bersamaan (simultan) sebagai peneliti dan observasi terhadap perubahan perilaku peserta didik atas tindakan pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan instrumen pengumpulan data.
4. Refleksi (*Reflecting*) adalah rekomendasi atas hasil evaluasi analisis data yang guna ditindak lanjuti pada siklus berikutnya.⁵²

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 10 Sinjai, bertempat Jln. Andi Akbar, No. 82 Manggarabombang Kec. Sinjai Timur, Kabupaten Sinjai.

2. Waktu

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April - Mei 2021.

⁵²Saur Tampubolon, *Penelitian Tindakan Kelas ...*, h. 26-27.

C. Definisi Variabel

Definisi variabel dimaksud disini adalah untuk memberikan penjelasan yang lebih terperinci dalam pengertian setiap variabel yang diperlukan dalam penelitian ini, sehingga tidak akan terjadi kesalahpahaman yang kurang benar dalam melangkah untuk mengartikan dari setiap variabel yang ada dan antara penulis dengan pembaca terhadap judul “Peningkatan Aktivitas Belajar Peserta Didik pada mata Pelajaran PAI Melalui Permainan *Ice Breaking* Kelas X IPS 1 SMA Negeri 10 Sinjai”, yakni:

1. Variabel Terikat (*Dependen*) adalah Permainan *Ice Breaking*

Permainan *Ice Breaking* adalah permainan atau kegiatan yang berfungsi mengubah suasana kejenuhan dan membosankan menjadi suasana yang menyenangkan, bersemangat, dan memperhatikan proses pembelajaran.

2. Variabel Bebas (*Independen*) adalah Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar merupakan kegiatan atau kesibukan peserta didik yang dilakukan baik secara jasmani maupun rohani dalam memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan,

sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri di dalam interaksi dengan lingkungannya.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah keseluruhan subjek yang akan diteliti.⁵³ Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X IPS 1 SMA Negeri 10 Sinjai dengan jumlah 35 orang, terdiri dari 11 laki-laki dan 24 perempuan.

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi tersebut.⁵⁴ Sampel penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampling jenuh. *Sampling jenuh* adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.⁵⁵ Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X IPS 1 SMA Negeri 10 Sinjai dengan jumlah 35 orang, terdiri dari 11 laki-laki dan 24 perempuan.

⁵³Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan kualitatif, Kuantitatif, dan R&D)*, (Cet. 27; Bandung: Alfabeta, 2018)..., h. 116.

⁵⁴Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, h. 118.

⁵⁵Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan ...*, h. 124.

E. Jenis Tindakan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan selama dua siklus. Untuk mengukur tercapainya atau tidaknya indikator keberhasilan penelitian ini dalam setiap siklus atau putaran PTK dilakukan empat kegiatan pokok, yaitu perencanaan PTK, tindakan, observasi dan refleksi.⁵⁶

1. Gambaran kegiatan siklus I:

a. Perencanaan Tindakan (*Planning*)

Adapun yang dilaksanakan dalam tahap perencanaan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mengacu pada peningkatan aktivitas belajar peserta didik melalui permainan *Ice Breaking*. Adapun jenis permainan *Ice Breaking* yang digunakan antara lain: yel-yel, tepuk tangan, gerak badan, lagu dan audio visual.
- 2) Membuat lembar observasi penerapan permainan *Ice Breaking* untuk guru dan lembar observasi aktivitas peserta didik untuk

⁵⁶Marya Cahyani Musni, “ Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Melalui metode Teams Tournament (TGT) pada mata Pelajaran PAI Kelas VIII A SMP Negeri 1 Bulupoddo kabupaten Sinjai,(Skripsi: Sinjai, 2018), h.70.

mengukur peningkatan aktivitas belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.

b. Pelaksanaan Tindakan (*Action*)

Rencana kegiatan yang dilaksanakan pada tahap tindakan adalah melaksanakan permainan dalam pembelajaran yang telah direncanakan yang berisi tentang tindakan. Tindakan dalam penelitian ini adalah guru mengimplementasikan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah disusun dengan menerapkan permainan *Ice Breaking*.

c. Observasi (*Observing*)

Dalam tahap ini peneliti berperan dalam mengumpulkan data berupa penerapan permainan *Ice Breaking* yang dilakukan guru dan aktivitas belajar peserta didik dalam proses pembelajaran awal sampai akhir pembelajaran dengan lembar pengamatan.

d. Refleksi (*Reflecting*)

Adapun yang akan dilaksanakan pada tahap refleksi ini adalah sebagai berikut:

- 1) Melakukan evaluasi tindakan yang telah dilakukan oleh peneliti atau guru, mulai dari

evaluasi mutu, jumlah, dan waktu, selama proses tindakan dilakukan.

- 2) Memperbaiki pelaksanaan tindakan sesuai hasil evaluasi yang dituangkan pada rencana tindakan pada siklus berikutnya. Dan evaluasi tindakan pertama ini memiliki interpretasi hasil analisis data, pengambilan keputusan terhadap jawaban permasalahan dan lain-lain.

2. Gambar kegiatan siklus II

Langkah-langkah yang digunakan di siklus II ini relatif sama dengan perencanaan dan pelaksanaan dalam siklus I, yaitu sebagai berikut:

a. Perencanaan Ulang (*Planning*)

- 1) Hasil refleksi pada siklus I akan menjadi pertimbangan bagi peneliti, apakah proses yang dilakukan pada siklus I sudah tepat dalam meningkatkan aktivitas belajar peserta didik melalui permainan *Ice Breaking*
- 2) Peneliti melaksanakan hal-hal yang terdapat dalam lembar refleksi (jika ada perbaikan). Apakah hasil yang diharapkan belum selesai, maka tindakan harus dilanjutkan dan perbaikan sesuai dengan keterangan pada

lembar refleksi. Dan kemudian menyiapkan persiapan sebagaimana tahap perencanaan pada siklus I.

b. Pelaksanaan Tindakan (*Action*)

Tindakan yang dilaksanakan menggunakan panduan perencanaan yang telah dibuat dan dalam pelaksanaannya bersifat fleksibel dan terbuka terhadap perubahan-perubahan. Guru menggunakan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dalam kegiatan pembelajaran terhadap peserta didik yang sama dan tidak jauh berbeda dengan siklus I.

e. Observasi (*Observing*)

Dalam tahap ini peneliti berperan dalam mengumpulkan data berupa penerapan permainan *Ice Breaking* yang dilakukan guru dan aktivitas belajar peserta didik dalam proses pembelajaran awal sampai akhir pembelajaran dengan lembar pengamatan.

c. Refleksi (*Reflecting*)

Peneliti kembali mencoba memahami kembali hasil pengamatan terhadap guru dan

peserta didik, serta analisis data dari pelaksanaan tindakan berupa lembar observasi.

F. Teknik Pengumpulan Data

Ada beberapa teknik yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK), penentuan teknik pengumpulan data ini bergantung pada data yang diperoleh. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini antara lain yaitu:

1. Observasi

Observasi adalah salah satu proses pengamatan tingkah laku guru dan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung dengan menerapkan permainan *Ice Breaking* dan aktivitas belajar peserta didik. Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah observasi secara langsung, yaitu peneliti melihat langsung objek yang diteliti berupa penerapan permainan *Ice Breaking* dan aktivitas belajar peserta didik. Tujuan pengumpulan data secara observasi adalah untuk mendapatkan data tentang penerapan permainan *Ice Breaking* dan aktivitas belajar peserta didik pada saat proses pembelajaran mulai dari awal sampai akhir pembelajaran.

2. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu mencari data penelitian mengenai hal-hal atau variable yang berupa, buku, foto dan sebagainya.⁵⁷ Dokumen digunakan untuk memperoleh informasi tentang profil sekolah SMA Negeri 10 Sinjai dan segala sesuatu mengenai pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran PAI melalui permainan *Ice Breaking* kelas X IPS 1 SMA Negeri 10 Sinjai.

G. Instrumen Penelitian

Prinsip meneliti adalah melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik. Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrumen penelitian. Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian.⁵⁸ Adapun jenis instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Lembar Observasi

Lembar instrument observasi berisikan indikator penerapan permainan *Ice Breaking* dan

⁵⁷ Afi Pamawi, *Penelitian Tindakan Kelas*,....h. 88.

⁵⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, h. 148

indikator aktivitas belajar untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik dalam proses pembelajaran pendidikan agama Islam. (Lampiran).

Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial, fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti yang selanjutnya disebut sebagai variabel ditetapkan secara spesifik oleh peneliti.⁵⁹ Dengan bentuk observasi guru dan observasi aktivitas belajar peserta didik, jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala *Likert* mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif. Didalam observasi ini peneliti menggunakan skala 4 (empat), yakni Sangat Baik (SB), Baik (B), Cukup Baik (CK) dan Kurang Baik (KB). Berdasarkan ketentuan tersebut maka, klasifikasi hasil penelitian observasi aktivitas belajar peserta didik adalah skor untuk pernyataan SB = 4, B = 3, CB = 2, KB = 1.

⁵⁹Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*, h. 61.

2. Lembar Dokumentasi

Lembar dokumentasi berisikan lembar bukti-bukti dari hasil penelitian yang diperoleh baik berupa buku atau foto-foto selama pelaksanaan penelitian.

H. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan suatu proses mengelola dan menginterpretasikan data dengan tujuan untuk mendudukan berbagai informasi sesuai dengan fungsinya hingga memiliki makna dan arti yang jelas sesuai dengan tujuan penelitian.⁶⁰ Teknik ini digunakan untuk mengetahui pelaksanaan penerapan permainan *Ice Breaking* oleh guru dalam proses pembelajaran dan bagaimana peningkatan aktivitas belajar peserta didik melalui permainan *Ice Breaking* setiap pembelajaran dilakukan dengan menghitung aspek-aspek yang diamati dan tiap hasil observasi maka perlu dilakukan analisis data sebagai berikut:

1. Analisis Data Observasi digunakan untuk menghitung setiap aspek yang diamati dan tiap hasil observasi dengan menggunakan statistik deskriptif:

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

⁶⁰Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*. (Cet. II, Jakarta : Prenada Media Group, 2010), h. 106.

P : Jumlah nilai dalam persen

F : Frekuensi

N : Jumlah kegiatan keseluruhan

Tabel 3.1 Kategori Penskoran Hasil Observasi⁶¹

Persentase	Kategori
80%-100%	Sangat Baik
70%-79%	Baik
60%-69%	Cukup
$\leq 59\%$	Kurang Baik

2. Rumus *N-Gain*

$$N\text{-gain} = \frac{S_{\text{post}} - S_{\text{pre}}}{S_{\text{maks}} - S_{\text{pre}}}$$

Keterangan:

Spre : skor pada pretest

Spost : skor pada posttest

Smaks : skor maksimal yang mungkin dicapai

g : gains

Tabel 3.2 Kriteria Tingkat *N-Gain*⁶²

Rata-Rata	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang

⁶¹ST. Hardianti, "Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI Melalui Metode *Fun Learning* Kelas VIII B di SMPN 5 Sinjai" (Skripsi: Sinjai, 2020), h. 48.

⁶²Hilman Latif, *Pengaruh Pembelajaran Kontekstual Terhadap hasil Belajar*, Jurnal Pendidikan Geografi, Vol. 14, Nomor. 1, 2004, h. 19

$0 \leq g \leq 0,3$	Rendah
$g \leq 0$	Gagal

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

“Profil Sekolah”

1. Identitas Sekolah

- a. Nama Sekolah : UPT SMA 10 Sinjai
- b. NPSN : 40318275
- c. Status : Negeri
- d. Bentuk Pendidikan : SMA
- e. Status Kepemilikan : Pemerintah Daerah
- f. SK Pendirian Sekolah : 11 tahun 2010
- g. Tanggal SK Pendirian : 2010-7-27
- h. SK Izin Operasional : 2010-07-27

2. Data Lengkap

- a. Nama Bank : SULSELBAR
- b. Cabang KCP/Unit : Kab. Sinjai
- c. Rekening Atas Nama : SMA Negeri 13 Sinjai
- d. Luas Tanah Milik : UPT SMA 10 Sinjai
- e. Luas Tanah Bukan Milik: 0

3. Data Rinci

- a. Status BOS : Bersedia Menerima
- b. Waktu Penyelenggaraan : Pagi
- c. Sertifikat ISO : Belum Bersertifikat

- d. Sumber Listrik : PLN
- e. Daya Listrik : 6000⁶³

B. Hasil dan Pembahasan Penelitian

1. Hasil Penelitian

a. Pra Tindakan

Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah kelas X IPS 1 SMA Negeri 10 Sinjai, yang dilakukan sebanyak 2 siklus. Siklus I yang dilaksanakan selama 1 kali pertemuan yaitu pada hari Jum'at, 07 Mei 2021, dan siklus II dilaksanakan pada hari Jum'at, 28 Mei 2021.

Sebelum dilaksanakan penelitian tindakan kelas dengan 2 siklus, terlebih dahulu peneliti melakukan pra tindakan pada tanggal 30 April 2021, pra tindakan ini dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai kegiatan pembelajaran sebelum dilaksanakan tindakan. Hasil observasi pra tindakan dijadikan tolak ukur dalam pelaksanaan tindakan. Setelah dilakukan pra tindakan diperoleh hasil observasi bahwa

⁶³Dokumen UPT SMA Negeri 10 Sinjai, *Profil Sekolah UPT SMA Negeri 10 Sinjai*.

aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI masih rendah.

Adapun hasil observasi guru dan peserta didik pada pra tindakan diuraikan sebagai berikut:

1) Hasil Observasi Guru Pra Tindakan

Tabel 4.1 Hasil Observasi Guru Pra Tindakan

No	Aspek Pengamatan	Nilai
1	Guru memilih jenis permainan <i>Ice Braking</i> yang sesuai dan cocok digunakan terkait materi yang diajarkan	3
2	Guru menggunakan jenis <i>Ice Breaking</i> spontan yang tepat di saat pembelajaran	2
3	Guru menggunakan jenis <i>Ice Breaking</i> yang tepat diawal kegiatan pembelajaran	2
4	Guru menggunakan jenis <i>Ice Breaking</i> yang tepat di inti pembelajaran	2
5	Guru menggunakan jenis <i>Ice Breaking</i> yang tepat di akhir kegiatan	2

	pembelajaran	
6	Guru menciptakan suasana pembelajaran dari pasif ke aktif dengan permainan <i>Ice Breaking</i>	3
7	Guru melakukan apersepsi dengan menyanyikan lagu sesuai dengan materi pembelajaran	2
8	Guru menggunakan jenis <i>Ice Breaking</i> lagu di awal pembelajaran agar peserta didik semangat dan aktif dalam proses pembelajaran	2
9	Guru memberikan variasi tepuk tangan untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik	3
10	Guru menggunakan jenis <i>Ice Breaking</i> gerak badan saat proses pembelajaran	4
Jumlah		25

Hasil observasi pada guru dalam pembelajaran PAI pada tahap pra tindakan adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{F}{N} \times 100\% \\
 &= \frac{25}{40} \times 100\%
 \end{aligned}$$

= 62,5%

Berdasarkan tabel 4.1 data hasil observasi guru dapat diketahui nilai rata-rata aktivitas guru dikelas pada pra tindakan adalah sebanyak 62,5% berada dalam kategori cukup, karena dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam metode belajar yang digunakan guru saat itu adalah metode ceramah tanpa diselingi permainan sehingga peserta didik kurang aktif dan tidak semangat dalam proses pembelajaran, dan komunikasi yang terjalin hanya satu arah. Dimana guru bertindak sebagai sumber utama dan peserta didik hanya bertindak sebagai pendengar sehingga interaksi antara guru dan peserta didik tidak dapat terjalin dengan baik, variasi kerja peserta didik secara perorangan, berpasangan atau kelompok pun tidak dapat berjalan dengan baik.

Dengan pembelajaran yang demikian banyak peserta didik yang merasa jenuh sehingga peserta didik kehilangan semangat

dalam mengikuti proses pembelajaran yang diberikan guru. Hal ini yang menjadikan peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dikelas tersebut dengan menggunakan permainan *Ice Breaking*.⁶⁴

2) Hasil Observasi Aktivitas Belajar Peserta Didik

Tabel 4.2

Hasil Observasi aktivitas belajar Peserta

Didik Pra Tindakan

No	NIS	Nama Peserta Didik	Nilai
1	201362	A. Farhan	31
2	201367	Aditya	32
3	201371	Aidil Putra	30
4	201374	Andi Aril Ramadhan	33
5	201377	Angga Wardani	31
6	201379	Ardiansya	34
7	201388	Chandra	33
8	201392	Emil Salim	30
9	201398	Fitri Annisa	32
10	201402	Gusman	31
11	201405	Hermiana	35
12	201406	Hildawati	34
13	201415	kamril Alam	35

⁶⁴Observasi: Proses Pembelajaran PAI di Kelas, Pukul 09.00 Wita, SMA Negeri 10 Sinjai, tanggal 30 April 2021.

14	201421	Mahrizan Al Rizky	36
15	201428	Muh. Afrizal	31
16	201434	Muh. Said	33
17	201435	Muhammad Arya	34
18	201437	Munawar Khalil	32
19	201445	Nizar Hilmi	30
20	201450	Nur Sinar	35
21	201451	Nuralia B	33
22	201461	Puput Dwi Oktavia	36
23	201462	Putri Nevi Astriani	33
24	201464	Rafliansyah	31
25	201467	Rahmat Ryan Hidayat	30
26	201469	Regita	33
27	201472	Ryan Adiaqsa	31
28	201476	Sitti Dwi Anugrah	33
29	201478	Sukmawati	32
30	201487	Syahril	32
31	201489	Tenri Wita	31
32	201490	Tita Juliana	33
33	201492	Vera Feriska	36
34	201497	Winda	36
35	201499	Yuyun handayani	36
Jumlah			1184

Hasil observasi aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI pada tahap pra tindakan adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{1184}{2100} \times 100\%$$

$$= \frac{118400}{2100}$$

$$= 56,38\%$$

Berdasarkan tabel 4.2 data hasil observasi peserta didik dapat diketahui nilai rata-rata aktivitas belajar peserta didik pada pra tindakan adalah sebanyak 56,38% dan berada dalam kategori kurang baik. berdasarkan hasil observasi banyak peserta didik yang merasa jenuh sehingga peserta didik kehilangan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran yang diberikan guru, perhatian peserta didik kurang fokus pada pembelajaran, Peserta didik cenderung pasif dan tidak bertanya atau merespon terhadap materi pembelajaran yang disampaikan guru. Maka dari itu peneliti menyimpulkan bahwa aktivitas belajar peserta didik masih kurang baik.

b. Pelaksanaan Tindakan dan Pasca Tindakan

1) Pelaksanaan Siklus I

a) Tahap Perencanaan

Pada siklus ini dilakukan satu kali pertemuan yang dilaksanakan pada tanggal 07 Mei 2021 selama 3 jam

pembelajaran (3×45 menit) dengan mengambil materi “Iman kepada Allah SWT melalui Asmaul Husna”, dengan menggunakan Permainan *Ice Breaking* agar peserta didik aktif dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik.

Dalam perencanaan tindakan peneliti mempersiapkan hal-hal sebagai berikut:

- 3) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mengacu pada peningkatan aktivitas belajar peserta didik melalui permainan *Ice Breaking*. Adapun jenis permainan *Ice Breaking* yang digunakan antara lain: tepuk tangan, gerak badan, lagu dan audio visual.
- 4) Membuat lembar observasi penerapan permainan *Ice Breaking* untuk guru dan lembar observasi aktivitas peserta didik untuk

mengukur peningkatan aktivitas belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.

b) Pelaksanaan Tindakan

i. Kegiatan Awal

Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa. Guru mengecek kehadiran peserta didik. Guru memberikan motivasi peserta didik agar tetap semangat dan aktif dalam mengikuti pembelajaran dengan mengajak peserta didik untuk menyanyikan lagu “kalau kau suka hati” yang syairnya telah diubah untuk menambah semangat belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Guru memberikan apersepsi dengan menanyakan kepada peserta didik materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

ii. Kegiatan Inti

Peserta didik menyimak dan mencermati lafadz bacaan Asmaul Husna yang berjumlah 99. Guru menjelaskan materi dan menampilkan video sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Peserta didik terlihat antusias dalam menyimak penjelasan guru dan mengamati tayangan video yang telah ditampilkan terkait materi pembelajaran. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya terkait materi yang belum dipahami. Guru memberikan jenis *Ice Breaking* tepuk tangan yaitu tepuk semangat agar peserta didik tetap semangat dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Guru membagi peserta didik kedalam beberapa kelompok dan membagikan materi sesuai dengan jumlah kelompok yang telah dibagi.

Guru mengarahkan peserta didik untuk mencari dan mendiskusikan materi yang telah di berikan kepada masing-masing kelompok. Sebelum peserta didik mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas, guru mengajak peserta didik berinteraksi dengan mengajak untuk tepuk LKS. Pada siklus I ini peserta didik merasa bingung dan sulit mengingat instruksi dalam melakukan tepuk LKS. Peserta didik tidak terlihat kompak dalam melakukan tepuk LKS. Kemudian, Peserta didik mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas, kemudian kelompok lain memberikan tanggapan/pertanyaan.

iii. Kegiatan Penutup

Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyimpulkan materi pembelajaran. Guru menyampaikan tujuan

pembelajaran yang akan dicapai pada pertemuan selanjutnya. Sebelum menutup pembelajaran peserta didik diajak untuk menyanyikan Asmaul Husna yang berjumlah 99 sebagai penutup materi pembelajaran. Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam sebagai akhir proses pembelajaran.

c) Observasi

Pada tahap ini, peneliti melaksanakan observasi apakah aktivitas belajar peserta didik meningkat setelah menggunakan permainan *Ice Breaking*. Peneliti mengamati jalannya pembelajaran dengan memberikan permainan *Ice Breaking* dalam proses belajar mengajar, apakah ada kendala-kendala yang dihadapi guru maupun peserta didik. Melakukan pengamatan terhadap individu-individu yang aktif dan tidak aktif dalam melakukan permainan

Ice Breaking dalam pembelajaran, dan menganalisis hasil observasi.

Peneliti mengisi atau mencentang hasil pembelajaran setelah memberikan permainan *Ice Breaking* pada lembar observasi yang sudah disediakan peneliti, yaitu berupa lembar observasi.

Adapun hasil observasi guru dan peserta didik pada siklus I diuraikan sebagai berikut

i. Hasil Observasi Guru Siklus I

Tabel 4.3 Hasil Observasi Guru Pra Tindakan

No	Aspek Pengamatan	Nilai
1	Guru memilih jenis permainan <i>Ice Braking</i> yang sesuai dan cocok digunakan terkait materi yang diajarkan	4
2	Guru menggunakan jenis	3

	<i>Ice Breaking</i> spontan yang tepat di saat pembelajaran	
3	Guru menggunakan jenis <i>Ice Breaking</i> yang tepat diawal kegiatan pembelajaran	3
4	Guru menggunakan jenis <i>Ice Breaking</i> yang tepat di inti pembelajaran	3
5	Guru menggunakan jenis <i>Ice Breaking</i> yang tepat di akhir kegiatan pembelajaran	4
6	Guru menciptakan suasana pembelajaran dari pasif ke aktif dengan permainan <i>Ice Breaking</i>	3
7	Guru melakukan apersepsi dengan menyanyikan lagu sesuai dengan materi pembelajaran	2
8	Guru menggunakan jenis	3

	<i>Ice Breaking</i> lagu di awal pembelajaran agar peserta didik semangat dan aktif dalam proses pembelajaran	
9	Guru memberikan variasi tepuk tangan untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik	2
10	Guru menggunakan jenis <i>Ice Breaking</i> gerak badan saat proses pembelajaran	3
Jumlah		30

Hasil observasi pada guru dalam pembelajaran PAI pada tahap siklus I setelah menggunakan Permainan *Ice Breaking*, adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{F}{N} \times 100\% \\
 &= \frac{30}{40} \times 100\% \\
 &= 75\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan tabel 4.3 hasil observasi guru pada tahap siklus I

tersebut menunjukkan bahwa permainan *Ice Breaking* dalam pembelajaran yang dilakukan oleh seorang guru sebanyak 75% dan berada dalam kategori baik.

ii. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Peserta Didik Siklus I

Tabel 4.4

Hasil Observasi aktivitas belajar Peserta Didik Siklus I

No	NIS	Nama Peserta Didik	Nilai
1	201362	A. Farhan	43
2	201367	Aditya	53
3	201371	Aidil Putra	42
4	201374	Andi Aril Ramadhan	51
5	201377	Angga Wardani	41
6	201379	Ardiansya	33
7	201388	Chandra	33
8	201392	Emil Salim	54
9	201398	Fitri Annisa	54
10	201402	Gusman	35
11	201405	Hermiana	35
12	201406	Hildawati	45
13	201415	kamril Alam	33

14	201421	Mahrizan Al Rizky	36
15	201428	Muh. Afrizal	48
16	201434	Muh. Said	44
17	201435	Muhammad Arya	42
18	201437	Munawar Khalil	44
19	201445	Nizar Hilmi	39
20	201450	Nur Sinar	57
21	201451	Nuralia B	47
22	201461	Puput Dwi Oktavia	46
23	201462	Putri Nevi Astriani	41
24	201464	Rafliansyah	32
25	201467	Rahmat Ryan Hidayat	58
26	201469	Regita	59
27	201472	Ryan Adiaqsa	36
28	201476	Sitti Dwi Anugrah	40
29	201478	Sukmawati	50
30	201487	Syahril	37
31	201489	Tenri Wita	59
32	201490	Tita Juliana	48
33	201492	Vera Feriska	47
34	201497	Winda	58
35	201499	Yuyun handayani	58
Jumlah			1578

Hasil observasi aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI siklus I adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{F}{N} \times 100\% \\
 P &= \frac{1578}{2100} \times 100\% \\
 &= \frac{157800}{2100} \\
 &= 75,14\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan tabel 4.4 hasil observasi peserta didik dapat diketahui nilai rata-rata aktivitas belajar peserta didik pada siklus I adalah sebanyak 75,14% dan berada dalam kategori baik.

d) Refleksi

Siklus I diakhiri dengan refleksi, refleksi bertujuan untuk mengkaji pembelajaran yang telah dilakukan selama pembelajaran pada siklus I. Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa peningkatan

aktivitas belajar peserta didik pada siklus I memperoleh jumlah skor sebanyak 1578 dengan persentase sebanyak 75,14% dan masuk dalam kriteria baik.

Data ini menunjukkan bahwa aktivitas belajar peserta didik sudah mengalami peningkatan pada siklus I dengan 1 kali pertemuan, dan untuk mendapatkan hasil peningkatan aktivitas belajar peserta didik yang lebih baik lagi dari siklus I maka perlu diadakan tindakan selanjutnya yaitu ke tahap siklus II.

Namun ada beberapa kendala yang dihadapi pada siklus I ini, yang akan dijadikan sebagai refleksi kemudian dilaksanakan perbaikan ke tahap siklus II. Kendala-kendala yang dihadapi pada siklus I yaitu dalam proses pembelajaran guru tidak menggunakan permainan *Ice Breaking* pada saat memberikan apersepsi, guru masih kurang dalam menuntut peserta didik untuk melakukan

permainan *Ice Breaking* yang telah di gunakan dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik tidak kompak dalam melakukan permainan tersebut dan masih terdapa beberapa peserta didik yang kurang aktif dan kurang semangat dalam mengikuti proses pembelajaran, pendidik masih kurang dalam membagi peserta didik kedalam beberapa kelompok kecil sesuai dengan jumlah mereka, guru kurang maksimal dalam memberikan kesempatan kepada kelompok lain untuk memberikan tanggapan pada setiap kelompok.

2) Pelaksanaan Siklus II

Pada pembelajaran siklus II dilaksanakan tetap menggunakan permainan *Ice Breaking* dalam proses pembelajaran dengan materi “Iman kepada Allah SWT melalui Asmaul Husna”, akan tetapi pada siklus ini mengacu pada hasil refleksi siklus I. Yang masih banyak kekurangan dalam siklus

I tidak boleh terulang lagi dan harus di perbaiki pada siklus ini.

Tahap pada siklus II dilaksanakan melalui empat tahap seperti pada siklus I yaitu terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Hal ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

a) Pelaksanaan Ulang

Peneliti meninjau kembali rencana pelaksanaan pembelajaran yang disusun dengan mengacu pada penerapan permainan *Ice Braking*. Disini benar-benar disiapkan lebih terarah pada indikator pencapaian. Untuk mengetahui aktivitas belajar yang telah dilakukan. Kemudian peneliti membuat RPP, menyiapkan lembar observasi siklus II.

b) Pelaksanaan Tindakan

Adapun pelaksanaan tindakan yang dilakukan pada siklus II pada hari Jum'at, 28 Mei 2021. Pada tahap ini merupakan implementasi atau penerapan pembelajaran yang telah disusun,

pendidik melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan permainan *Ice Braking*, berdasarkan rencana pembelajaran hasil refleksi pada siklus I. Adapun materi yang dibahas yaitu “Íman Kepada Allah SWT melalui Asmaul Husna”. Adapun rincian tindakan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

i. Kegiatan Awal

Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa. Guru mengecek kehadiran peserta didik. Guru memberikan motivasi peserta didik agar tetap semangat dan aktif dalam mengikuti pembelajaran dengan mengajak peserta didik untuk menyanyikan lagu “kalau kau suka hati” yang syairnya telah diubah untuk menambah semangat belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Guru memberikan apersepsi dengan mengajak kepada peserta didik untuk

menyanyikan Asmaul Husna yang berjumlah 99. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

ii. Kegiatan Inti

Guru menjelaskan materi dan menampilkan video sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Peserta didik terlihat antusias dalam menyimak penjelasan guru dan mengamati tayangan video yang telah ditampilkan terkait materi pembelajaran. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya terkait materi yang belum dipahami. Guru memberikan jenis *Ice Breaking* tepuk tangan yaitu tepuk semangat agar peserta didik tetap semangat dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Guru membagi peserta didik kedalam beberapa kelompok dan membagikan materi sesuai dengan

jumlah kelompok yang telah dibagi. Guru mengarahkan peserta didik untuk mencari dan mendiskusikan materi yang telah di berikan kepada masing-masing kelompok. Sebelum peserta didik mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas, guru mengajak peserta didik berinteraksi dengan mengajak untuk tepuk LKS. Pada siklus II ini peserta didik terlihat kompak dalam melakukan tepuk LKS. Kemudian, Peserta didik mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas, kemudian kelompok lain memberikan tanggapan/pertanyaan.

iii. Kegiatan Penutup

Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyimpulkan materi pembelajaran. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pertemuan selanjutnya. Sebelum

menutup pembelajaran peserta didik diajak untuk menyanyikan Asmaul Husna yang berjumlah 99 sebagai penutup materi pembelajaran. Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam sebagai akhir proses pembelajaran.

c) Observasi

Pada tahap ini, peneliti melaksanakan observasi apakah aktivitas belajar peserta didik meningkat setelah memberikan permainan *Ice Breaking* dalam proses pembelajaran. Peneliti mengamati jalannya pembelajaran dengan menerapkan permainan *Ice Breaking*, apakah ada kendala-kendala yang dihadapkan guru maupun peserta didik. Melakukan pengamatan terhadap individu-individu yang aktif dan tidak aktif dalam melakukan permainan *Ice Breaking* dalam pembelajaran, dan menganalisis hasil observasi.

Peneliti mengisi atau mencentang hasil pembelajaran dengan menerapkan permainan *Ice Breaking* pada lembar observasi yang sudah disediakan peneliti, yaitu berupa lembar observasi.

Adapun hasil observasi guru dan peserta didik pada siklus II diuraikan sebagai berikut:

i. Hasil Observasi Guru Siklus II

Tabel 4.5 Hasil Observasi Guru Siklus

II

No	Aspek Pengamatan	Nilai
1	Guru memilih jenis permainan <i>Ice Braking</i> yang sesuai dan cocok digunakan terkait materi yang diajarkan	4
2	Guru menggunakan jenis <i>Ice Breaking</i> spontan yang tepat di saat pembelajaran	3
3	Guru menggunakan jenis <i>Ice</i>	4

	<i>Breaking</i> yang tepat diawal kegiatan pembelajaran	
4	Guru menggunakan jenis <i>Ice Breaking</i> yang tepat di inti pembelajaran	4
5	Guru menggunakan jenis <i>Ice Breaking</i> yang tepat di akhir kegiatan pembelajaran	4
6	Guru menciptakan suasana pembelajaran dari pasif ke aktif dengan permainan <i>Ice Breaking</i>	3
7	Guru melakukan apersepsi dengan menyanyikan lagu sesuai dengan materi pembelajaran	4
8	Guru menggunakan jenis <i>Ice Breaking</i> lagu di awal pembelajaran agar peserta didik semangat dan aktif dalam proses pembelajaran	4
9	Guru memberikan variasi tepuk tangan untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik	4

10	Guru menggunakan jenis <i>Ice Breaking</i> gerak badan saat proses pembelajaran	3
Jumlah		37

Hasil observasi pada guru dalam pembelajaran PAI pada tahap siklus II adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{37}{40} \times 100\%$$

$$= 92,5\%$$

Berdasarkan tabel 4.5 hasil observasi pada tahap siklus II tersebut menunjukkan bahwa permainan *Ice Breaking* dalam pembelajaran yang dilakukan oleh seorang guru sebanyak 92,5% dan berada dalam kategori sangat baik.

- ii. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Peserta Didik Siklus II

Tabel 4.6
Hasil Observasi Aktivitas Belajar Peserta Didik
Siklus II

No	NIS	Nama Peserta Didik	Nilai
1	201362	A. Farhan	51
2	201367	Aditya	53
3	201371	Aidil Putra	54
4	201374	Andi Aril Ramadhan	53
5	201377	Angga Wardani	52
6	201379	Ardiansya	45
7	201388	Chandra	46
8	201392	Emil Salim	55
9	201398	Fitri Annisa	54
10	201402	Gusman	50
11	201405	Hermiana	54
12	201406	Hildawati	54
13	201415	kamril Alam	46
14	201421	Mahrizan Al Rizky	45
15	201428	Muh. Afrizal	59
16	201434	Muh. Said	55
17	201435	Muhammad Arya	46
18	201437	Munawar Khalil	59
19	201445	Nizar Hilmi	55
20	201450	Nur Sinar	59
21	201451	Nuralia B	59
22	201461	Puput Dwi Oktavia	58
23	201462	Putri Nevi Astriani	56
24	201464	Rafliansyah	47
25	201467	Rahmat Ryan Hidayat	59
26	201469	Regita	60
27	201472	Ryan Adiaqsa	47
28	201476	Sitti Dwi Anugrah	47

29	201478	Sukmawati	58
30	201487	Syahril	53
31	201489	Tenri Wita	60
32	201490	Tita Juliana	55
33	201492	Vera Feriska	60
34	201497	Winda	60
35	201499	Yuyun handayani	60
Jumlah			1884

Hasil observasi aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI siklus I adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{1884}{2100} \times 100\%$$

$$= \frac{188400}{2100}$$

$$= 89,71\%$$

Berdasarkan tabel 4.6 hasil observasi aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI pada siklus II adalah sebanyak 89,71% berada dalam kategori sangat baik.

Untuk mengetahui kriteria peningkatan aktivitas belajar peserta didik sebelum dan setelah

penggunaan permainan *Ice Breaking* maka dihitung dengan menggunakan *N-gain* sebagai berikut:

$$N\text{-gain} = \frac{S_{\text{post}} - S_{\text{pre}}}{S_{\text{max}} - S_{\text{pre}}}$$

$$\begin{aligned} N\text{-gain} &= \frac{1884 - 1148}{2100 - 1148} \\ &= \frac{736}{952} \\ &= 0,77 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan *N-gain* yaitu 0,77 berada dalam kriteria tingkat tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan *Ice Breaking* meningkatkan aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI kelas X IPS 1 SMA Negeri 10 Sinjai.

d) Refleksi

Pada tahap ini peneliti mengadakan refleksi bertujuan untuk mengkaji pembelajaran yang telah dilakukan selama pembelajaran siklus II.

Hasil observasi pada siklus II menunjukkan bahwa setelah diadakan tindakan dengan menggunakan permainan *Ice Breaking*, aktivitas belajar peserta didik meningkat. Hal ini dapat dilihat dari aktivitas belajar peserta didik yang awalnya masih sangat kurang namun setelah diterapkan permainan *Ice Breaking* aktivitas belajar peserta didik menjadi lebih baik, kemampuan peserta didik dalam melakukan permainan *Ice Breaking* dapat menambah aktivitas mereka dalam belajar.

Berdasarkan hasil observasi maka diperoleh kesimpulan bahwa implementasi tindakan pada siklus II ini berjalan sesuai tahapan perencanaan dan mengalami peningkatan dari siklus I. Hasil refleksi pada siklus II yaitu Guru memberikan apersepsi dengan mengajak kepada peserta didik untuk bernyanyi sesuai materi pembelajaran, guru sangat kreatif dalam menuntun peserta didik

untuk melakukan permainan *Ice Breaking* sehingga peserta didik kompak dalam melakukan permainan tersebut dan peserta didik aktif dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran, pendidik membentuk kelompok dengan memberikan arah kepada peserta didik sehingga dapat membuat peserta didik mengerti sepenuhnya dan peserta didik bersungguh-sungguh dalam pembentukan kelompok. Pembentukan kelompok dilakukan secara cepat, masing-masing peserta didik mengambil kertas yang berisikan nomor dan peserta didik aktif memberikan tanggapan atau masukan kepada kelompok lain yang telah mempresentasikan hasil diskusinya.

Menyikapi hasil refleksi siklus II dan setelah mengamati berbagai kekurangan dan kemajuan peserta didik selama siklus II terlihat bahwa sebahagian besar hambatan yang ditemukan pada siklus I dapat teratasi,

hingga pada siklus II. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa peningkatan aktivitas belajar peserta didik melalui permainan *Ice Breaking* memberikan kontribusi positif pada mata pelajaran PAI kelas X IPS 1 SMA Negeri 10 Sinjai, sehingga penelitian ini berakhir disiklus II.

2. Pembahasan Penelitian

Penelitian ini dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik melalui permainan *Ice Breaking* agar peserta didik lebih semangat dan lebih aktif dalam proses pembelajaran. Penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus dari setiap siklusnya terdiri atas empat tahapan yakni perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi, sebelum melakukan tindakan, peneliti melakukan pra tindakan, dari observasi awal diperlukan tindakan untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik.

Secara garis besar dalam kegiatan penelitian proses pembelajaran dengan menggunakan permainan *Ice Breaking* dapat dibagi menjadi 3 kegiatan utama,

yaitu kegiatan awal, inti dan penutup. Hal dapat di buktikan dengan berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik.

Adapun hasil observasi guru dan hasil observasi aktivitas belajar peserta didik pra tindakan, siklus I dan II adalah sebagai berikut:

a. Hasil Observasi Guru

Berdasarkan hasil observasi guru menunjukkan bahwa terjadi peningkatan antara pra tindakan, siklus I dan siklus II. Dengan hasil yang diperoleh oleh guru dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan permainan *Ice Breaking* pada pra tindakan adalah 62,5% berada dalam kategori cukup, pada siklus I sebesar 75% hal ini berada dalam kategori baik sedangkan hasil nilai yang diperoleh dari siklus II adalah 92,5% berada dalam kategori sangat baik.

b. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Peserta Didik

Berdasarkan hasil observasi aktivitas belajar peserta didik menunjukkan bahwa terjadi peningkatan antara pra tindakan, siklus I dan siklus II. Maka diperoleh hasil bahwa aktivitas belajar peserta didik mengalami peningkatan hal

ini dapat dilihat dari hasil lembar observasi aktivitas belajar peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan permainan *Ice Breaking*. Hasil nilai yang diperoleh aktivitas belajar peserta didik pada pra siklus sebanyak 56,38% berada dalam kategori kurang baik, pada siklus I sebanyak 75,14% berada dalam kategori baik, kemudian pada siklus II sebanyak 89,71% dan berada dalam kategori sangat baik. Adapun hasil peningkatan aktivitas belajar peserta didik sebelum dan setelah penggunaan permainan *Ice Breaking* berdasarkan perhitungan *N-gain* yaitu 0,77 berada dalam kriteria tingkat tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI melalui permainan *Ice Breaking* kelas X IPS 1 SMA Negeri 10 Sinjai.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil nilai observasi guru dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan permainan *Ice Breaking* pada pra tindakan sebanyak 62,5% berada dalam kategori cukup, pada siklus I sebanyak 75% hal ini berada dalam kategori baik sedangkan hasil nilai yang diperoleh dari siklus II sebanyak 92,5% berada dalam kategori sangat baik. Sedangkan hasil observasi aktivitas belajar peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan permainan *Ice Breaking* pada pra tindakan sebanyak 56,38% berada dalam kategori kurang baik, pada siklus I sebanyak 75,14% berada dalam kategori baik, kemudian pada siklus II sebanyak 89,71% dan berada dalam kategori sangat baik. Adapun hasil peningkatan aktivitas belajar peserta didik sebelum dan setelah penggunaan permainan *Ice Breaking* berdasarkan perhitungan *N-gain* yaitu 0,77 berada dalam kriteria tingkat tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan aktivitas belajar peserta didik pada mata

pelajaran PAI melalui permainan *Ice Breaking* kelas X IPS 1 SMA Negeri 10 Sinjai.

B. Saran

Berdasarkan pengamatan penelitian dan hasil penelitian yang diperoleh selama melaksanakan penelitian tindakan kelas X IPS 1 SMA Negeri 10 Sinjai semester genap peneliti menyajikan saran sebagai berikut:

1. Dalam proses pembelajaran guru dituntut untuk lebih kreatif dalam menerapkan permainan *Ice Breaking* dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik tidak akan merasa bosan ketika pelaksanaan proses belajar mengajar berlangsung.
2. Permainan *Ice Breaking* sangat perlu diterapkan oleh guru agar peserta didik selalu antusias dalam kegiatan belajar mengajar, aktif bertanya,

lebih berani mengungkapkan pendapatnya, berkomunikasi dan bekerja sama dengan teman kelompoknya, dan tidak jenuh dan bosan dalam mengikuti proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, Aam, *Ice Breaking dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, Jurnal Shaut Al-Arabiyah, Vol. 8, Nomor. 1. 2020.
- Arifah, Fita Nur, *Menjadi Guru Teladan, Kreatif, Inspiratif, Motivatif, Dan Profesional*, Cet. I, Yogyakarta: Araska, 2016.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, *KBBI Daring*, Diakses tanggal 11 Desember 2020, dari <http://kbbi.kemdikbud.go.id>. 28 Oktober 2016.
- Darmadi, *Asyiknya Belajar Sambil Bermain: Menelisik Nilai-nilai Permainan Edukatif dan Manfaat dalam Menciptakan Pembelajaran yang Menyenangkan*, Lampung tengah: Guepedia. Com, 2018.
- Darmadi, *Pengembangan Model Metode Pembelajaran dalam dinamika Belajar Siswa*, Cet. 1; Yogyakarta: Deeplublish, 2017.
- Dokumen UPT SMA Negeri 10 Sinjai, *Profil Sekolah UPT SMA Negeri 10 Sinjai*.
- Fanani, Achmad, *Ice Breaking dalam Proses Belajar Mengajar*, Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Vol. 6, Nomor 11, 2010.
- Gevina Intan Anggreiny, dkk, *Analisis Aktivitas Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Biologi di SMA Negeri 10 Palembang*, Jurnal Mangifera Edu, Vol. IV, Nomor. 2, 2020.
- Hamalik, Oemar, *Proses Belajar Mengajar*, Cet. 8; Jakarta: PT Bumi Aksara, 2016.
- Hardianti, ST., “Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI Melalui Metode *Fun*

Learning Kelas VIII B Di SMPN 5 Sinjai, Skripsi: Sinjai, 2020.

Harsyad, Fatwal, dkk., *Studi Komparasi Penggunaan Ice Breaking dan Brain GYM Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 21 Makassar*, Jurnal Matematika dan Pembelajaran (MaPan), Vol. 4, Nomor. 2, 2016.

Irachmant, Miftahur Reza, *Peningkatan Perhatian pada Proses Pembelajaran Kelas III Melalui Permainan Icebreaking di SD Negeri Gembongan Kecamatan Sentolo Kabupaten Kulon Progo*, Skripsi, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2014.

Junaedi, Mahfud, *Pradigma Baru Filsafat Pendidikan Islam*, Depok: Kencana, 2017.

Latif, Hilman, *Pengaruh Pembelajaran Kontekstual Terhadap hasil Belajar*, Jurnal Pendidikan Geografi, Vol. 14, Nomor. 1, 2004.

Majid, Abdul, *Belajar dan pembelajaran pendidikan Agama Islam*, Cet. 2; Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014.

- Mirdanda, Arsyi, *Mengelola Aktivitas Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Cet. 1; Kalimantan Barat: PGRI Provinsi Kalbar, 2019.
- Mu'alimin dan Rahmat Arofah hari Cahyadi, *Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Praktik*, Pasuruan: Garding Pustaka, 2014.
- Mulyani, Nuning, *Menigkatkan Aktivitas Belajar Peserta Dididk pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Melalui Pembelajaran Kooperatif Model Mind Mapping dalam Bentuk Peta Konsep Kreatif di SMP Negeri 1 Pemenang*, Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan, Vol. VII, Nomor. 3, Juli 2020.
- Nata, Abuddin, *Metodologi Studi Islam*, Cet. 22; Jakarta: PT Raja Grapindo Persada, 2016.
- Nurhidayah, Dwi Avita, *Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation Pada Materi Geometri*, Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran, Vol. 3, Nomor. 2, 2015.
- Nurmala, Desy Ayu, dkk., *Pengaruh Motivasi Belajar dan Aktivitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Akuntansi*, Jurnal pendidikan Ekonomi Undiksha, Vol. IV, Nomor 1, 2014.
- Observasi: Proses Pembelajaran PAI di Kelas*, Pukul 09.00 Wita, SMA Negeri 10 Sinjai, tanggal 30 April 2021.
- Padmaningrum, Kartiara Wahyu, *Peningkatan Aktivitas Belajar Matematika Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Pair Think Pair Share: PTK Pada Siswa Kelas X IPS 3 Man 1 Boyolali Tahun Ajaran 2015/2016*, Skripsi, Sukarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2017.

- Parnawi, Afi, *Psikologi Belajar*, Cet. 1; Yogyakarta: Deepublish, 2019.
- Pertiwi, Novalda, *Peningkatan Perhatian Peserta Didik Pada Proses Belajar Melalui Ice Breaking Pada Kelas II E MI Pembangunan UIN Jakarta*, Skripsi, Jakarta: Universitas islam negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2018.
- Ridwan, *Belajar Mudah Peneitian Untuk Guru-Karyawan Dan Peneliti Pemuda*, Cet. 6, Bandung : Alfabeta, 2009.
- Said, M. *80+ Ice Breaker Games Kumpulan Permainan Penggugah Semangat*, Ed. I; Yogyakarta: ANDI, 2010.
- Sanjaya, Wina, *Penelitian Tindakan Kelas*. Cet. II, Jakarta : Prenada Media Group, 2010.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan kualitatif, Kuantitatif, dan R&D)*, Cet. 27; Bandung: Alfabeta, 2018.
- Susanah Riya, dan Dedy Hidayatullah Alarifin, *Penerapan Permainan Penyegar (Ice Breaking) dalam pembelajaran Fisika untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar*, Jurnal Pendidikan Fisika, Vol. II, Nomor. 1, 2014.
- Susanto, Ahmad, *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Cet. 4; Jakarta: Prenadamedia Group, 2016.
- Suyono dan Hariyanto, *Belajar dan pembelajaran*, Cet. 4; Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014.
- Tampubolon, Saur, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Penerbit Erlangga, 2014.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN

Judul : Meningkatkan Aktivitas Belajar Pada Mata Pelajaran PAI Melalui Permainan *Ice Breaking* Kelas X IPS 1 SMA Negeri 10 Sinjai

Variabel	Instrumen	Indikator	Sub Indikator	No Item
Permainan <i>Ice breaking</i>	Observasi	Penggunaan permainan <i>Ice Breaking</i> yang efektif	a. Kesesuaian jenis permainan <i>Ice Breaking</i> dengan materi yang diajarkan	1
		Situasi yang tepat saat belajar	a. Penggunaan permainan <i>Ice Breaking</i> secara spontan dalam proses pembelajaran	2
			b. Penggunaan permainan <i>Ice Breaking</i> pada awal kegiatan pembelajaran yang tepat	3
			c. Penggunaan permainan <i>Ice Breaking</i> pada inti pembelajaran yang tepat	4
			d. Penggunaan permainan <i>Ice Breaking</i> pada akhir kegiatan	5

Aktivitas Belajar			pembelajaran yang tepat	
		Suasana belajar yang menyenangkan	a. Penciptaan suasana pembelajaran dari pasif ke aktif	6
			b. Penciptaan suasana pembelajaran dari jenuh menjadi riang	7,8
			c. Penciptaan suasana pembelajaran dari kaku menjadi gerak	9,10
	Observasi	Antusiasisme peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran	a. Peserta didik aktif dalam kegiatan belajar	1
			b. Peserta didik senang bekerja mandiri	2
			c. Peserta didik senang mencari dan memecahkan jawaban soal-soal	3
		Interaksi peserta didik dengan guru	a. Peserta didik merespon terhadap pertanyaan guru	4
			b. Peserta didik aktif bertanya kepada guru terkait materi	5
		Interaksi siswa	a. Peserta didik berdiskusi saat belajar kelompok	6
			b. Peserta didik	7

		dengan siswa lain	membantu temannya jika terdapat materi yang belum dipahami	
		Kerja sama kelompok	a. Peserta didik saling membantu sesama anggota kelompok	8
		Aktivitas peserta didik dalam diskusi kelompok	a. Peserta didik memahami materi yang akan didiskusikan dalam kelompok	9
			b. Peserta didik mengungkapkan pendapat dalam diskusi kelompok	10
			c. Peserta didik saling menghargai pendapat anggota kelompok	11
		Aktivitas peserta didik dalam melaksanakan pekerjaan	a. Peserta didik menyimak penjelasan guru	12
			b. Peserta didik mencatat materi pembelajaran	13
			c. Peserta didik Memahami materi yang diberikan	14

		Partisipasi peserta didik dalam menyimpulkan materi pembelajaran	Peserta didik aktif menyimpulkan materi pelajaran yang telah dipelajari	15
--	--	--	---	----

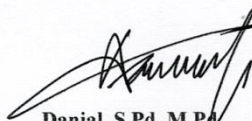
Sinjai, 17 Desember 2020

Pembimbing I



Dr. Svamsir, M.Pd.I.
NIDN: 2110088601

Pembimbing II



Danial, S.Pd., M.Pd.
NIDN: 2108088901

Mengetahui

Ketua Program Studi PAI



Jamaluddin, S.Pd.I., M.Pd.I.
NBM: 948508

LEMBAR OBSERVASI GURU PENERAPAN PERMAINAN *ICE BREAKING*

A. Identitas

Nama Guru :
NIP :
Mata Pelajaran :
Materi Pelajaran :
Kelas :
Waktu :
Hari/Tanggal :

B. Petunjuk Pengisian

1. Tulis identitas guru pada tempat yang tersedia
2. Amatilah kegiatan guru pada proses pembelajaran PAI dengan menerapkan permainan *Ice Breaking*. Berilah tanda (√) pada kolom skor.

C. Keterangan Skor

Sangat Baik : 4
Baik : 3
Cukup Baik : 2
Kurang Baik : 1

D. Pengamatan

No	Aspek Pengamatan	Skor			
		4	3	2	1
1	Guru memilih jenis permainan <i>Ice Braking</i> yang sesuai dan cocok digunakan terkait materi yang diajarkan				
2	Guru menggunakan jenis <i>Ice Breaking</i> spontan yang tepat di saat pembelajaran				
3	Guru menggunakan jenis <i>Ice Breaking</i> yang tepat diawal kegiatan pembelajaran				
4	Guru menggunakan jenis <i>Ice Breaking</i> yang tepat di inti pembelajaran				
5	Guru menggunakan jenis <i>Ice Breaking</i> yang tepat di akhir kegiatan pembelajaran				
6	Guru menciptakan suasana pembelajaran dari pasif ke aktif dengan permainan <i>Ice Breaking</i>				
7	Guru melakukan apersepsi dengan menyanyikan lagu sesuai dengan materi pembelajaran				

8	Guru menggunakan jenis <i>Ice Breaking</i> lagu di awal pembelajaran agar peserta didik semangat dan aktif dalam proses pembelajaran				
9	Guru memberikan variasi tepuk tangan untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik				
10	Guru menggunakan jenis <i>Ice Breaking</i> gerak badan saat proses pembelajaran				

Sinjai, 2021

Observer

A. RISDAWATI
NIM. 170101006

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK

A. Identitas

Nama Peserta Didik :

NIS :

Jenis Kelamin :

Kelas :

B. Petunjuk Pengisian

1. Tulis identitas peserta didik pada tempat yang tersedia
2. Amatilah aktivitas belajar peserta didik pada proses pembelajaran PAI dengan menerapkan permainan *Ice Breaking*. Berilah tanda (√) pada kolom skor.

C. Keterangan Skor

Sangat Baik : 4

Baik : 3

Cukup Baik : 2

Kurang Baik : 1

D. Pernyataan

No	Butir Pernyataan	Skor			
		4	3	2	1
1	Peserta didik aktif dalam kegiatan belajar melalui penerapan permainan				

	<i>Ice Breaking</i>				
2	Peserta didik senang bekerja mandiri				
3	Peserta didik senang mencari dan memecahkan jawaban soal-soal				
4	Peserta didik merespon pertanyaan guru				
5	Peserta didik aktif bertanya kepada guru terkait materi				
6	Peserta didik berdiskusi saat belajar kelompok				
7	Peserta didik membantu teman kelompok yang belum paham terhadap materi pelajaran				
8	Peserta didik dan teman kelompok saling membantu saat berdiskusi				
9	Peserta didik memahami materi yang akan didiskusikan dalam kelompok				
10	Peserta didik mengemukakan pendapat dalam diskusi kelompok				
11	Peserta didik menghargai pendapat anggota kelompok				
12	Peserta didik mencatat materi pembelajaran				

13	Peserta didik menyimak penjelasan guru				
14	Peserta didik memahami materi yang diberikan				
15	Peserta didik menyimpulkan materi pelajaran yang telah dipelajari				

Sinjai, 2021

Observer

A. RISDAWATI
NIM. 170101006

Hasil Observasi Aktivitas Belajar Peserta Didik Pra Tindakan

No	NIS	Nama Peserta Didik	Jumlah Item															Jumlah
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	201362	A. Farhan	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	30
2	201367	Aditya	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	33
3	201371	Aidil Putra	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	3	2	2	2	30
4	201374	Andi Aril Ramadhan	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	33
5	201377	Angga Wardani	2	2	3	2	2	2	3	2	2	1	2	1	2	2	1	30
6	201379	Ardiansya	2	2	3	2	1	2	2	3	2	2	1	2	2	2	2	30
7	201388	Chandra	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	31
8	201392	Emil Salim	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	33
9	201398	Fitri Annisa	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	36
10	201402	Gusman	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30
11	201405	Herniana	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	31
12	201406	Hildawati	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	33
13	201415	Kanril Alam	2	2	2	2	2	1	2	3	2	2	3	3	2	2	2	32
14	201421	Mahrizan Al Rizky	2	3	2	2	2	2	3	2	2	1	2	1	3	2	2	31
15	201428	Muh. Afizal	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	4	2	2	2	35
16	201434	Muh. Sa'id	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	33
17	201435	Muhammad Arya	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	3	2	34
18	201437	Munawar Khalil	2	2	2	2	2	1	2	3	2	2	3	3	2	2	2	32
19	201445	Nizar Hilmi	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30
20	201450	Nur Sinar	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	4	2	2	2	35
21	201451	Nuralia B	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	1	2	33

																			Jumlah	1148
25	201467	Rahmat Ryan Hidayat	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	2	2	36
26	201469	Regia	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	33
27	201472	Ryan Adiaqsa	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	31
28	201476	Sitti Dwi Anugrah	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	33
29	201478	Sukmawati	2	3	2	2	2	2	2	2	2	1	3	3	3	2	2	2	2	32
30	201487	Syahril	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	2	1	2	2	32
31	201489	Tenri Wita	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	36
32	201490	Titia Juliana	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	33
33	201492	Vera Feriska	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	2	2	2	35
34	201497	Winda	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	36
35	201499	Yuyun handayani	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	2	2	2	36

Hasil Observasi Aktivitas Belajar Peserta Didik Siklus I

No	NIS	Nama Peserta Didik	Jumlah Item															Jumlah
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	201362	A. Farhan	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	3	2	2	2	30
2	201367	Aditya	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	33
3	201371	Aidil Putra	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	3	2	2	2	30
4	201374	Andi Aril Ramadhan	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	33
5	201377	Angga Wardani	2	2	3	2	2	2	3	2	2	1	2	1	2	2	1	30
6	201379	Ardiansya	2	2	3	2	1	2	2	3	2	2	1	2	2	2	2	30
7	201388	Chandra	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	31
8	201392	Emil Salim	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	33
9	201398	Fitri Annisa	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	36
10	201402	Gusman	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30
11	201405	Hermiana	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	31
12	201406	Hildawati	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	33
13	201415	Kamil Alam	2	2	2	2	2	1	2	3	2	2	3	3	2	2	2	32
14	201421	Mahrizan Al Rizky	2	3	2	2	2	2	3	2	2	1	2	1	3	2	2	31
15	201428	Muh. Afizal	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	4	2	2	2	35
16	201434	Muh. Said	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	33
17	201435	Muhammad Arya	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	3	2	34
18	201437	Munawar Khalil	2	2	2	2	2	1	2	3	2	2	3	3	2	2	2	32
19	201445	Nizar Hlmi	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30
20	201450	Nur Sinar	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	4	2	2	2	35
21	201451	Nuralia B	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	1	2	33

22	201461	Puput Dwi Oktavia	3	3	3	2	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	46	
23	201462	Putri Nevi Astriani	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	41	
24	201464	Rafiansyah	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	32	
25	201467	Rahmat Ryan Hidayat	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	58	
26	201469	Regita	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	59	
27	201472	Ryan Adiaqsa	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	3	3	2	36	
28	201476	Siti Dwi Anugrah	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	40	
29	201478	Sukmawati	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	50	
30	201487	Syahril	3	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	3	2	37	
31	201489	Tenri Wita	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	59	
32	201490	Tita Juliana	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	48	
33	201492	Vera Feriska	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	47	
34	201497	Winda	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	58	
35	201499	Yuyun handayani	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	58	
																	Jumlah	1578

[illegible]

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) **(Siklus I)**

Satuan pendidikan : UPT SMA Negeri 10 Sinjai
Mata pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Kelas/semester : X / II (Genap)
Materi pokok : Iman Kepada Allah Melalui Asmaul Husna
Alokasi waktu : 3 x 45 menit (1 × Pertemuan)

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik diharapkan mampu:

1. Melafalkan Asmaul Husna yang berjumlah 99 dengan benar
2. Menjelaskan makna Asmaul Husna (al-kariim, al-mu'min, al-wakiil, al-jamii', al-'adl dan al-akhiir)
3. Memberikan contoh-contoh Asmaul Husna (al-kariim, al-mu'min, al-wakiil, al-matiin, al-jamii', al-'adl dan al-akhiir) dalam kehidupan

B. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Pendahuluan

- a. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa
- b. Guru mengecek kehadiran peserta didik
- c. Guru memberikan motivasi peserta didik agar tetap semangat dan aktif dalam mengikuti pembelajaran dengan mengajak peserta didik untuk menyanyikan lagu “kalau kau suka hati” yang syairnya telah diubah

Kalau kau suka PAI tepuk tangan

Kalau kau suka PAI tepuk tangan

Kalau kau ingin pandai mari kita belajar

Ayo-ayo sekarang kita mulai....

- d. Guru memberikan apersepsi dengan menanyakan kepada peserta didik materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya
- e. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

2. Kegiatan Inti

- a. Peserta didik menyimak dan mencermati lafadz bacaan Asmaul Husna yang berjumlah 99

- b. Guru menjelaskan materi dan menampilkan video sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai
- c. Peserta didik menyimak penjelasan guru dan mengamati tayangan video yang telah ditampilkan terkait materi pembelajaran
- d. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya terkait materi yang belum dipahami
- e. Guru memberikan jenis *Ice Breaking* tepuk tangan yaitu tepuk semangat agar peserta didik tetap semangat dan aktif dalam mengikuti pembelajaran
- f. Guru membagi peserta didik kedalam beberapa kelompok dan membagikan materi sesuai dengan jumlah kelompok yang telah dibagi
- g. Guru mengarahkan peserta didik untuk mencari dan mendiskusikan materi yang telah diberikan kepada masing-masing kelompok
- h. Sebelum peserta didik mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas, guru mengajak peserta didik berinteraksi dengan mengajak untuk tepuk LKS.

Jika disebutkan “Yes” dijawab tepuk 1x

Jika disebutkan “NO” dijawab tepuk 2x

Jika disebutkan “OK” dijawab tepuk 3x

Jika disebutkan “Are You Ready” dijawab “Go”
dengan tepuk 3x

- i. Peserta didik mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas, kemudian kelompok lain memberikan tanggapan/pertanyaan.

3. Kegiatan Penutup

- a. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyimpulkan materi pembelajaran
- b. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pertemuan selanjutnya.
- c. Sebelum menutup pembelajaran peserta didik diajak untuk menyanyikan Asmaul Husna yang berjumlah 99 sebagai penutup materi pembelajaran.
- d. Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam sebagai akhir proses pembelajaran.

C. Penilaian

a. Penilaian Sikap

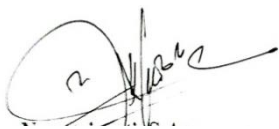
Mencatat hal-hal menonjol (positif atau negatif) yang ditunjukkan peserta didik dalam sikap disiplin, kerjasama, tanggungjawab, dan percaya diri.

b. Penilaian Pengetahuan : Penugasan/Diskusi

c. Penilaian Keterampilan : Penilaian unjuk kerja

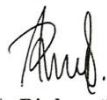
Sinjai, 07 Mei 2021

Mengetahui
Guru Mata Pelajaran PAI



Nurmaisyati, S.Ag
NIP. 19770705 200604 2 034

Mahasiswa/Peneliti



A. Risdawati
NIM. 170101006

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) **(Siklus II)**

Satuan pendidikan : UPT SMA Negeri 10 Sinjai
Mata pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Kelas/semester : X / II (Genap)
Materi pokok : Iman Kepada Allah Melalui Asmaul Husna
Alokasi waktu : 3 x 45 menit (1× Pertemuan)

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik diharapkan mampu:

1. Melafalkan Asmaul Husna yang berjumlah 99 dengan benar
2. Menceritakan sebagian perilaku Rasulullah saw dan Khulafaurrasyidin khususnya yang berhubungan dengan 7 Asmaul Husna (al-kariim, al-mu'min, al-wakiil, al-matiin, al-jamii', al-'adl dan al-akhiir)
3. Manfaat dan hikmah Iman kepada Allah SWT melalui Asmaul Husna dan menerapkan dalam kehidupan

B. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Pendahuluan

- a. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa
- b. Guru mengecek kehadiran peserta didik
- c. Guru memberikan motivasi peserta didik agar tetap semangat dan aktif dalam mengikuti pembelajaran dengan mengajak peserta didik untuk menyanyikan lagu “kalau kau suka hati” yang syairnya telah diubah

Kalau kau suka PAI tepuk tangan

Kalau kau suka PAI tepuk tangan

Kalau kau ingin pandai mari kita belajar

Ayo-ayo sekarang kita mulai....

- d. Guru memberikan apersepsi dengan mengajak kepada peserta didik untuk menyanyikan Asmaul Husna yang berjumlah 99
- e. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

2. Kegiatan Inti

- a. Guru menjelaskan materi dan menampilkan video sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai
- b. Peserta didik menyimak penjelasan guru dan mengamati tayangan video yang telah ditampilkan terkait materi pembelajaran
- c. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya terkait materi yang belum dipahami
- d. Guru memberikan jenis *Ice Breaking* tepuk tangan yaitu tepuk semangat agar peserta didik tetap semangat dan aktif dalam mengikuti pembelajaran
- e. Guru membagi peserta didik kedalam beberapa kelompok dan membagikan materi sesuai dengan jumlah kelompok yang telah dibagi
- f. Guru mengarahkan peserta didik untuk mencari dan mendiskusikan materi yang telah diberikan kepada masing-masing kelompok
- g. Sebelum peserta didik mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas, guru mengajak peserta didik berinteraksi dengan mengajak untuk tepuk LKS.

Jika disebutkan “Yes” dijawab tepuk 1x

Jika disebutkan “NO” dijawab tepuk 2x

Jika disebutkan “OK” dijawab tepuk 3x

Jika disebutkan “Are You Ready” dijawab “Go”
dengan tepuk 3x

- h. Peserta didik mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas, kemudian kelompok lain memberikan tanggapan/pertanyaan.

3. Kegiatan Penutup

- a. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyimpulkan materi pembelajaran
- b. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pertemuan selanjutnya.
- c. Sebelum menutup pembelajaran peserta didik diajak untuk menyanyikan Asmaul Husna yang berjumlah 99 sebagai penutup materi pembelajaran.
- d. Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam sebagai akhir proses pembelajaran.

C. Penilaian

1. Penilaian Sikap

Mencatat hal-hal menonjol (positif atau negatif) yang ditunjukkan peserta didik dalam sikap disiplin, kerjasama, tanggungjawab, dan percaya diri.

2. Penilaian Pengetahuan : Penugasan/Diskusi
3. Penilaian Keterampilan : Penilaian unjuk kerja

Sinjai, 28 Mei 2021

Mengetahui
Guru Mata Pelajaran PAI



Nurmaisyati, S.Ag
NIP. 19770705 200604 2 034

Mahasiswa/Peneliti



A. Risdawati
NIM. 170101006

DOKUMENTASI PENELITIAN



Peserta didik mendengarkan dan memperhatikan guru saat menjelaskan materi



Peserta didik menonton vidio mengenai Iman kepada Allah melalui Asmaul Husna



Peserta didik melakukan diskusi kelompok



Guru mengajak peserta didik melakukan tepuk semangat agar tetap semangat dan aktif dalam mengikuti pembelajaran



Guru mengajak peserta didik untuk menyanyikan lagu kalau
kau suka hati yang telah diubah syairnya



FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI

Kampus : Jl. Sultan Hasanuddin No. 20 Kab. Sinjai, Tpt/Fax 043221418, Kode Pos 92612

Email : info.saincing@csidhe.com

Website : <http://www.saincing.ac.id>

TERAKREDITASI INSTITUSI BAN-PT SK NOMOR : 456/SK/BAN-PT/AL-PK/PT/01/2019



SURAT KEPUTUSAN
NOMOR: 680 /I.3.AU/F/KEP/2020

TENTANG
DOSEN PEMBIMBING PENULISAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN T.A 2020/2021

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI

- Memimbang : 1. Bahwa untuk penulisan skripsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai Tahun Akademik 2020/2021, maka dipandang perlu ditetapkan Dosen Pembimbing penulisan skripsi dalam Surat Keputusan.
2. Bahwa nama-nama yang tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk melaksanakan tugas yang di amanahkan kepadanya.
- Mengingat : a. Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga Muhammadiyah.
- b. Undang-undang No.20 tahun 2003 tentang Sisdiknas.
- c. Undang-Undang R.I No. 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi.
- d. Keputusan Menteri Agama R.I No. 6722 Tahun 2015, tentang perubahan nama STAI Muhammadiyah Sinjai menjadi Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai.
- e. Surat Keputusan Rektor IAIM Nomor : 216/I.3.AU/D/KEP/2016 tentang Pendirian Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)
- f. Pedoman PP. Muhammadiyah No. 02/PED/1.0/B/2012 tentang Perguruan Tinggi Muhammadiyah.
- g. Statuta Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai.
- Memperhatikan : Kalender Akademik Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai Tahun Akademik 2020/2021.

MEMUTUSKAN

- Menetapkan : Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai tentang Dosen Pembimbing penulisan skripsi mahasiswa.
- Pertama : Mengangkat dan menetapkan saudara :

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Syamsir, M.Pd.I.	Danial, S.Pd.,M.Pd.

untuk penulisan skripsi mahasiswa:

Nama : **A. RISDAWATI**

NIM : 170101006

Prodi : Prodi Pendidikan Agama Islam (PAI)

Judul Skripsi : Peningkatan Aktivitas Belajar Pada Mata Pelajaran PAI Melalui Permainan *Ice Breaking* Pada Kelas X IPS 1 SMA Negeri 10 Sinjai.

- Kedua : Hal-hal yang menyangkut pendapatan/nafkah karena tugas dan tanggung jawabnya diberikan sesuai peraturan yang berlaku di Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai.



**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI**

Kampus : Jl. Sultan Hassanudin No. 29 Kab. Sinjai, Tlp/Fax 048221418, Kode Pos 92612

Email : info@iainsinjai.ac.id

Website : <http://www.iainsinjai.ac.id>

TERAKREDITASI INSTITUSI BAN-PT SK. NOMOR : 456/SK/BAN-PT/AL-PPK/PT/II/2019



- Ketiga : Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagai amanat dengan penuh rasa tanggung jawab.
- Keempat : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan, apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dalam keputusan ini akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Sinjai

Pada Tanggal : 01 Oktober 2020 M
: 13 Shafar 1442 H



Tembusan :

1. Ketua BPH IAIM Sinjai di Sinjai
2. Rektor IAIM Sinjai di Sinjai
3. Ketua Prodi PAI, PBA, PGMI, TBI & TM IAIM Sinjai di Sinjai



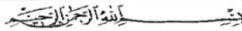
INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI
FAKULTAS TARBIIYAH DAN ILMU KEGURUAN

KAMPUS : JL. SULTAN HASANUDDIN NO. 30 KAR. SINJAI TLP. 085299899166, KODE POS 92612

E-mail: ftik.iainm@gmail.com

Website: <http://www.iainmsinjai.ac.id>

TERAKREDITASI INSTITUSI BAN-PT SK NOMOR : 41088/SK/BAN-PT/Akred/PT/XII/2020



Nomor : 144.D1/I /III.3.AU/F/2021

Sinjai, 26 Syaban 1442 H

Lamp : Satu Rangkap

9 April 2021 M

Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yang Terhormat

Kepala SMA Negeri 10 Sinjai

Di -

Sinjai

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Dalam rangka penulisan skripsi mahasiswa program Strata Satu (S1) **Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) IAIM Sinjai**, dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini :

Nama : A. Risdawati

NIM : 170101006

Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)

Semester : VIII (Delapan)

Akan mengadakan penelitian dengan judul:

"Peningkatan Aktivitas Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI Melalui Permainan Ice Breaking Kelas X IPS 1 SMA Negeri 10 Sinjai"

Sehubungan dengan hal tersebut di atas dimohon kiranya yang bersangkutan dapat diberikan izin melaksanakan penelitian di *SMA Negeri 10 Sinjai*.

Atas perhatian dan kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Dekan,

NBM: 1213495

Tembusan disampaikan Kepada Yth :

1. Rektor IAIM Sinjai
2. Kepala Cabang Dinas Wilayah III

Islami, Progresif, dan Kompetitif



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENDIDIKAN
UPT SMAN 10 SINJAI

Alamat: Jl. A. Akbar No.82 Mangarabombang Kec. Sinjai Timur E-Mail: sman10sinjai@gmail.com Kode Pos 92671.

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
No. 422/086-UPT. SMA.10/SJ/DISDIK

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : **Drs. JUANDA, MM**
NIP : 19651225 198903 1 017
Pangkat/ Gol. Ruang : Pembina Tk. I/ IV.b
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan bahwa:

Nama : **A. RISDAWATI**
NIM : 170101006
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Telah mengadakan penelitian pada SMAN 10 Sinjai dengan judul:

**"PENINGKATAN AKTIVITAS BELAJAR PADA MATA PELAJARAN PAI MELALUI
PERMAINAN ICE BREAKING KELAS X IPS 1 SMA NEGERI 10 SINJAI"**

Dilaksanakan pada tanggal 26 April 2021.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Sinjai, 22 Juni 2021
Kepala Sekolah,

Drs. JUANDA, M.M.
NIP. 19651225 198903 1 017

SCHEDULE PENELTIAN

[illegible]

BIODATA PENULIS

Nama : A. Risdawati

NIM : 170101006

Tempat/TGL Lahir : Sinjai, 02 April 1998

Alamat : Mattirowalie, Desa Lappacinrana,
Kecamatan Bulupoddo Kabupaten Sinjai

Pengalaman : Pengurus Gerakan Kepanduan Hizbul
Wathan Kafilah Organisasi
Penuntun Panritakitta IAI
Muhammadiyah Sinjai, Tahun 2019/2020

Riwayat : Pendidikan

1. TK : TK Aisyiah Lappacinrana Tamat Tahun 2005
2. SD/MI : SD Negeri No. 99 Lappacinrana Tamat
Tahun 2011
3. SLTP/MTS: MTs Nurul Abyad Barang Tamat Tahun 2014
4. SMU/MA : MA Negeri 1 Sinjai Tamat Tahun 2017
5. S1 : IAI Muhammadiyah Sinjai Tamat Tahun 2021

Handphone : 082349648692

Email : andirisdawati02@gmail.com

Nama Orang Tua A. Ismail (Ayah)
Ramiah (Ibu)

A RISDAWATI
170101006



A. RISDAWATI_170101006_PAI.docx
Oct 22, 2021
11500 words / 72564 characters

Sources Overview

28%

OVERALL SIMILARITY

1	Universitas Muria Kudus on 2019-09-10	2%
2	Universitas Pendidikan Indonesia on 2015-06-11	1%
3	IAIN Langaa on 2021-10-04	1%
4	Universitas Muria Kudus on 2019-09-18	1%
5	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2020-02-12	<1%
6	Universitas Muria Kudus on 2017-09-16	<1%
7	Universitas Muhammadiyah Magelang on 2021-05-27	<1%
8	Universitas Muria Kudus on 2016-04-06	<1%
9	Universitas Muria Kudus on 2016-04-06	<1%
10	Universitas Muria Kudus on 2018-09-14	<1%
11	St. Joseph's College on 2021-10-20	<1%
12	Universitas Negeri Jakarta on 2017-01-18	<1%
13	UIN Raden Intan Lampung on 2021-09-08	<1%
14	IGroup on 2012-07-17	<1%
15	Universitas Muria Kudus on 2016-09-09	<1%
16	Universitas Muria Kudus on 2016-09-03	<1%



17	Universitas Pendidikan Indonesia on 2019-07-04	<1%
18	Sriwijaya University on 2019-09-11	<1%
19	Universitas Negeri Makassar on 2013-09-03	<1%
20	Universitas Negeri Makassar on 2013-08-13	<1%
21	Universitas Muria Kudus on 2017-09-15	<1%
22	Universitas Pendidikan Indonesia on 2012-07-19	<1%
23	Universitas Muria Kudus on 2016-04-16	<1%
24	Universitas Pendidikan Indonesia on 2013-12-20	<1%
25	Universitas Muria Kudus on 2016-04-07	<1%
26	Universitas Pendidikan Indonesia on 2016-08-11	<1%
27	IAIN Purwokerto on 2021-09-07	<1%
28	Universitas Negeri Makassar on 2013-06-20	<1%
29	Universitas Muhammadiyah Surakarta on 2012-12-26	<1%
30	Universitas Muria Kudus on 2016-04-23	<1%
31	Universitas Muria Kudus on 2018-03-13	<1%
32	Universitas Muria Kudus on 2016-04-19	<1%
33	Universitas Pendidikan Indonesia on 2012-07-16	<1%
34	Universitas Pendidikan Indonesia on 2014-05-28	<1%
35	IGroup on 2012-06-04	<1%
36	Sriwijaya University on 2021-07-12	<1%
37	Universitas Muria Kudus on 2016-08-05	<1%
38	Universitas Muria Kudus on 2016-04-19	<1%
39	Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya on 2021-06-27	<1%
40	Universitas Muria Kudus on 2016-04-06	<1%

41	Universitas Negeri Makassar on 2013-07-12	<1%
42	Universitas Negeri Padang on 2019-01-21	<1%
43	Universitas Pendidikan Indonesia on 2014-06-30	<1%
44	Universitas Pendidikan Indonesia on 2016-09-01	<1%
45	Universitas Muria Kudus on 2016-04-08	<1%
46	Universitas Negeri Jakarta on 2021-09-06	<1%
47	Universitas Negeri Makassar on 2013-12-15	<1%
48	Universitas Muhammadiyah Surakarta on 2012-11-07	<1%
49	iGroup on 2012-06-07	<1%
50	Universitas Muria Kudus on 2016-09-19	<1%
51	Universitas Muhammadiyah Surakarta on 2014-05-28	<1%
52	Universitas Muria Kudus on 2018-09-06	<1%
53	iGroup on 2012-06-07	<1%
54	Universitas Muria Kudus on 2018-09-13	<1%
55	Universitas Negeri Makassar on 2013-11-16	<1%
56	Universitas Islam Negeri Sumatera Utara on 2020-01-24	<1%
57	Universitas Muhammadiyah Surakarta on 2013-03-22	<1%
58	Universitas Muria Kudus on 2016-09-25	<1%
59	Universitas Negeri Makassar on 2013-07-16	<1%
60	Universitas Negeri Makassar on 2013-08-23	<1%
61	Universitas Muria Kudus on 2018-03-13	<1%
62	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2021-08-31	<1%
63	Universitas Pendidikan Indonesia on 2014-06-09	<1%
64	Universitas Muria Kudus on 2016-04-04	<1%

65	Universitas Muria Kudus on 2016-08-25	<1%
66	Universitas Muria Kudus on 2016-08-30	<1%
67	Universitas Muria Kudus on 2017-09-14	<1%
68	Universitas Pendidikan Indonesia on 2014-11-07	<1%
69	Universitas Muria Kudus on 2016-04-06	<1%
70	Universitas Negeri Jakarta on 2021-08-14	<1%
71	Universitas Pendidikan Indonesia on 2014-10-22	<1%
72	Universitas Muhammadiyah Surakarta on 2013-02-09	<1%
73	Universitas Muhammadiyah Surakarta on 2013-05-22	<1%
74	Universitas Muria Kudus on 2017-08-23	<1%
75	IGroup on 2012-06-12	<1%
76	Universitas Muria Kudus on 2016-09-15	<1%
77	Universitas Negeri Jakarta on 2016-01-26	<1%
78	Universitas Pendidikan Indonesia on 2014-05-28	<1%
79	Universitas Pendidikan Indonesia on 2014-06-13	<1%
80	Universitas Negeri Makassar on 2013-06-27	<1%
81	Universitas Pendidikan Indonesia on 2014-06-30	<1%
82	UIN Raden Intan Lampung on 2019-09-03	<1%
83	Universitas Muhammadiyah Surakarta on 2017-12-06	<1%
84	Universitas Muria Kudus on 2016-04-07	<1%
85	Universitas Muria Kudus on 2016-04-19	<1%
86	Universitas Muria Kudus on 2017-03-25	<1%
87	Universitas Negeri Makassar on 2013-07-02	<1%
88	Universitas Pendidikan Indonesia on 2012-07-19	<1%

