

BAB V

PEMBAHASAN

A. Pengaruh penerapan *Ice Breaking* Permainan Edukatif terhadap Motivasi belajar peserta didik

Berdasarkan analisis data hasil *pretest* dan *posttest*, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik. Peningkatan ini terlihat dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti sebelum perlakuan (*pretest*) mendapatkan skor sebesar 12 (60%) dan setelah perlakuan (*posttest*) mendapatkan skor sebesar 18 (90%), yang menunjukkan adanya perubahan positif pada perilaku peserta didik kelas 3A yang mendapatkan perlakuan selama proses pembelajaran Matematika berlangsung.

Temuan ini diperkuat dengan hasil deskriptif yang menunjukkan peningkatan rata-rata skor motivasi belajar pada kelas eksperimen dari 30,47 menjadi 41,53 setelah diberikan perlakuan *Ice Breaking* permainan edukatif. Sebaliknya, peningkatan pada kelas kontrol tidak terlalu signifikan, yaitu dari 29,79 menjadi 31,89.

Selain diperkuat dari hasil diskriptif temuan ini juga diperkuat dengan hasil angket, di mana mayoritas peserta didik memberikan tanggapan “sangat setuju” terhadap pernyataan yang menyatakan bahwa penerapan *Ice Breaking*

memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar mereka. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis menggunakan uji *Paired Sample t-test* dengan bantuan aplikasi SPSS Statistics 25, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000. Mengacu pada kriteria pengambilan keputusan, yaitu jika nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, maka hasil tersebut menunjukkan bahwa $0,000 < 0,05$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Melihat Hasil uji *Paired Sample t-test* di atas menunjukkan bahwa penerapan *Ice Breaking* permainan edukatif memberikan pengaruh yang signifikan secara statistik terhadap motivasi belajar peserta didik kelas 3A MI Al Muwazanah Gondang yang mendapatkan perlakuan. Hal ini ditunjukkan oleh perbedaan rata-rata skor pretest dan posttest yang meningkat secara nyata setelah peserta didik mengikuti pembelajaran matematika dengan sisipan aktivitas *Ice Breaking* yang menyenangkan dan interaktif.

Motivasi belajar dalam penelitian ini diukur melalui beberapa indikator, antara lain: antusiasme dalam mengikuti pelajaran, keaktifan dalam bertanya atau menjawab, ekspresi senang dalam belajar, partisipasi aktif, dan kesiapan dalam menyelesaikan tugas. Semua indikator tersebut menunjukkan peningkatan setelah penerapan *Ice Breaking*.

Peningkatan motivasi ini terjadi karena *Ice Breaking* menciptakan suasana kelas yang tidak kaku, lebih santai, dan memicu semangat belajar. Permainan edukatif yang dilakukan seperti tebak-tebakan, gerak anggota badan, dan yel-yel membuat peserta didik lebih tertarik dan merasa pelajaran matematika tidak membosankan. Hal ini sesuai dengan pernyataan Suwandi

bahwa suasana kelas yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk aktif dan terlibat dalam pembelajaran.⁶⁸

Hal tersebut menunjukkan bahwa penerapan *Ice Breaking* dalam proses pembelajaran Matematika memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik kelas 3A di MI Al Muwazanah Gondang. Terdapat dorongan internal yang muncul sebagai respons dari aktivitas *Ice Breaking*, yang mampu membangkitkan semangat belajar siswa dalam suasana yang nyaman dan menyenangkan. Dengan kondisi tersebut, proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan tujuan pembelajaran pun lebih mudah tercapai.

B. Pengaruh penerapan *Ice Breaking* Permainan Edukatif terhadap Tingkat Konsentrasi belajar peserta didik pada

Berdasarkan hasil analisis uji *Paired Sample t-test* pada kelompok eksperimen untuk variabel tingkat konsentrasi belajar, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000, yang berarti lebih kecil dari 0,05 ($p < 0,05$). Mengacu pada kriteria pengambilan keputusan, yaitu jika nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_2 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan berupa *Ice Breaking* permainan edukatif terhadap konsentrasi belajar peserta didik. Maka, hipotesis alternatif (H_2) yang menyatakan bahwa “Terdapat Pengaruh Positif pada penerapan *Ice Breaking* Permainan Edukatif

⁶⁸ Suwandi, “*Ice Breaking* sebagai Pendekatan untuk Meningkatkan Motivasi Siswa dalam Pembelajaran.”

terhadap tingkat konsentrasi belajar peserta didik” diterima, dan hipotesis nol (H_0) ditolak.

Hasil ini mengindikasikan bahwa penerapan *Ice Breaking* permainan edukatif secara nyata meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memusatkan perhatian saat mengikuti pelajaran Matematika. Dalam penelitian ini, konsentrasi diukur berdasarkan indikator seperti: kemampuan memperhatikan penjelasan guru, menyimak instruksi, fokus saat mengerjakan soal, serta durasi peserta didik dalam menyelesaikan tugas sesuai waktu.

Setelah diberikan perlakuan *Ice Breaking* secara rutin selama beberapa pertemuan, peserta didik di kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang signifikan pada semua indikator tersebut. Dibandingkan dengan kondisi sebelum perlakuan, peserta didik menjadi lebih tenang, tidak mudah terdistraksi, dan mampu menyelesaikan latihan dengan lebih fokus.

Selain itu, hasil uji deskriptif menunjukkan nilai rata-rata tingkat konsentrasi peserta didik pada kelas eksperimen meningkat secara signifikan dari 29,21 menjadi 40,58. Sedangkan pada kelas kontrol, peningkatan hanya dari 27,95 menjadi 31,68. Dan berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran juga mendukung hasil kuantitatif. Misalnya, saat sebelum perlakuan, banyak peserta didik yang cenderung berbicara sendiri, tidak fokus, dan menunjukkan tanda-tanda kebosanan seperti menguap atau memegang mainan pribadi. Namun setelah kegiatan *Ice Breaking* diterapkan secara terstruktur, seperti permainan tebak-tebakan, tepuk semangat, atau senam ringan. Suasana kelas menjadi lebih hidup, dan peserta didik terlihat

lebih fokus serta antusias menyimak pelajaran. Hal ini juga dapat dilihat dari hasil observasi yang menunjukkan skor Pretest sebesar 12 (60%) dan didapati skor Posttest sebesar 19 (95%).

Efektivitas ini juga dipengaruhi oleh jenis *Ice Breaking* yang dipilih, di mana permainan edukatif yang berkaitan langsung dengan pelajaran Matematika mampu menjembatani pemahaman siswa dengan cara yang menyenangkan. *Ice Breaking* tidak hanya memecah kebekuan suasana, tetapi juga berfungsi sebagai alat transisi mental untuk menjaga atensi siswa terhadap pembelajaran inti.

Dengan demikian, hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Setiawan yang menyatakan bahwa kegiatan *Ice Breaking* memberikan jeda yang menyegarkan dalam proses belajar dan mampu mengembalikan fokus siswa secara signifikan.⁶⁹ Penelitian ini menegaskan bahwa pembelajaran yang diselingi aktivitas ringan dan menyenangkan berdampak besar dalam menjaga dan meningkatkan konsentrasi peserta didik, khususnya dalam mata pelajaran yang memiliki tingkat kesulitan relatif tinggi seperti Matematika.

Kesimpulan dari hasil ini adalah bahwa penerapan *Ice Breaking* permainan edukatif berpengaruh secara signifikan dan positif terhadap peningkatan konsentrasi belajar peserta didik di MI Al Muwazanah Gondang. Oleh karena itu, guru-guru disarankan untuk mengintegrasikan *Ice Breaking* dalam strategi mengajar mereka, khususnya pada jam-jam pembelajaran yang rentan terhadap kejenuhan atau penurunan fokus.

⁶⁹ Dimas Setiawan, “Efektivitas *Ice Breaking* dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar,” *jurnal Inovasi Pembelajaran Dasar* 8, no. 2 (2023): 113–24.

C. Hubungan antara motivasi belajar dan konsentrasi belajar peserta didik setelah diberi perlakuan *Ice Breaking* permainan edukatif

Berdasarkan hasil analisis uji statistik yang telah dilakukan, baik melalui uji *Paired Sample t-test* maupun uji korelasi Pearson, dapat disimpulkan bahwa penerapan *Ice Breaking* permainan edukatif memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi dan tingkat konsentrasi belajar peserta didik. Pada kelas eksperimen, peningkatan skor rata-rata dari pretest ke posttest menunjukkan perubahan yang cukup signifikan.

Hasil uji *Paired Sample t-test* pada motivasi belajar menghasilkan nilai Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat pengaruh positif dan signifikan antara perlakuan *Ice Breaking* permainan edukatif terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik. Hal yang sama juga berlaku pada variabel tingkat konsentrasi belajar, di mana nilai signifikansi dari uji *Paired Sample t-test* juga menunjukkan Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$.

Selain itu, hasil uji korelasi Pearson antara motivasi dan konsentrasi belajar setelah perlakuan menunjukkan adanya hubungan yang kuat dan signifikan. Didapati nilai Koefisien korelasi Pearson (r) 0,911 yang mana berkisar antara 0,80 – 1,00 yang termasuk dalam kategori sangat kuat, dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) $< 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi motivasi belajar peserta didik, maka tingkat konsentrasinya dalam mengikuti pembelajaran juga meningkat.

Dengan demikian, hasil penelitian ini membuktikan bahwa *Ice Breaking* permainan edukatif tidak hanya berdampak pada satu aspek saja,

tetapi memberikan pengaruh yang saling mendukung antara peningkatan motivasi dan peningkatan konsentrasi belajar secara bersamaan. Suasana pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan penuh semangat yang tercipta melalui *Ice Breaking* mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam belajar Matematika yang selama ini dianggap sulit.

D. Temuan Hasil Penelitian

Hasil temuan dari penelitian ini adalah pembelajaran yang menerapkan *Ice Breaking* permainan edukatif menunjukkan keefektifan dalam meningkatkan motivasi dan tingkat konsentrasi peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung lebih khusus-nya matapelajaran matematika yang mana mereka merasa bahwa matematika itu sulit, membosankan, menakutkan dan lain-lain. Dengan ada nya *Ice Breaking* permainan edukatif tersebut peserta didik merasa lebih santai dan tidak semenakutkan apa yang mereka pikirkan sebelumnya sehingga peserta didik lebih termotivasi dan tingkat konsentrasi peserta didik mengalami peningkatan.

Hal tersebut dapat dilihat dari hasil obsevasi yang menunjukkan pada saat pretest tingkat motivasi mereka mendapat skor sebesar 12 (60%) dan tingkat konsentrasi mereka mendapat skor sebesar 12 (60%) dan ketika setelah diberikan perlakuan tingkat motivasi mereka meningkat dengan perolehan skor sebanyak 18 (90%) dan begitu pula dengan tingkat konsentrasi mereka yang mana mendapatkan skor sebesar 19 (95%).

Hasil observasi tersebut diperkuat dengan data statistik dari hasil perhitungan dan analisis berbantuan Ms. Excel, SPSS Ver 25 dan kalkulator dalam penelitian ini diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000, dari analisis motivasi maupun tingkat konsentrasi peserta didik yang berarti lebih kecil dari 0,05 ($p < 0,05$) sehingga hasil penelitian ini diterima, maka dalam proses pembelajaran matematika peserta didik kelas 3A yang mendapatkan perlakuan *Ice Breaking* didapati peningkatan dari segi motivasi maupun tingkat konsentrasi peserta didik.

Selain itu terdapat hubungan antara motivasi dan konsentrasi peserta didik setelah diberikan perlakuan *Ice Breaking* permainan edukatif hal itu dapat dilihat dari nilai Koefisien korelasi Pearson (r) 0,911 yang mana berkisar antara 0,80 – 1,00 yang termasuk dalam kategori sangat kuat, dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) $< 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi motivasi belajar peserta didik, maka tingkat konsentrasinya dalam mengikuti pembelajaran juga meningkat.