

Pengembangan Media *Ice Breaker Talking Pen* pada Mata Pelajaran PAI Kelas X SMAN 100 Jakarta

Ati Sulastri

Universitas Negeri Jakarta

AtiSulastri_IAI13@mahasiswa.unj.ac.id

Izzatul Mardhiah

Universitas Negeri Jakarta

izzatul-mardhiah@unj.ac.id

Yusuf Ismail

Universitas Negeri Jakarta

yusuf-ismail@unj.ac.id

Abstract

This study aims to find out how to develop media ice breaker talking pen and media feasibility on the subjects of PAI. The research method used is Borg and Gall development model which includes requirement analysis, validation test, and test phase. The result of this development research is ice breaker talking pen media product which consists of command card and music developed through data collection, planning, product development, and validation and testing. Based on the validation results obtained the average score of the material experts of 4.75 (very good), and from the media experts of 3.78 (good), and the results of student responses about this media amounted to 4.39 or very good category. Therefore the ice breaker talking media on the eyes of learning PAI class X is declared eligible for use with very good category.

Keywords: Development Model Study, Ice Breaker Talking Pen, PAI

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui cara mengembangkan media *ice breaker talking pen* dan kelayakan media tersebut pada mata pelajaran PAI. Metode yang digunakan adalah model pengembangan Borg dan Gall yang meliputi analisis kebutuhan, tahap validasi dan tahap uji coba. Hasil penelitian pengembangan ini adalah produk media *ice breaker talking pen* yang terdiri dari kartu perintah dan musik yang dikembangkan melalui tahap pengumpulan data, perencanaan, pengembangan produk, serta validasi dan uji coba. Berdasarkan pada hasil validasi didapat skor rata-rata dari ahli materi sebesar 4,75 (sangat baik), dan dari ahli media sebesar 3,78 (baik). Serta hasil dari tanggapan siswa mengenai media ini sebesar 4,39 atau kategori sangat baik. Maka dari itu media *ice breaker talking pen* pada mata pelajaran PAI kelas X dinyatakan layak untuk digunakan dengan kategori sangat baik.

Kata Kunci : Pengembangan Model Pembelajaran, Ice Breaker Talking Pen, PAI

A. Pendahuluan

Metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru sebaiknya selaras dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Pentingnya metode sebagai alat untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran, menjadikannya sebagai salah satu faktor penunjang keberhasilan pembelajaran. Pada pelaksanaannya seringkali terdapat penghambat dalam mencapai keberhasilan tujuan pembelajaran. Salah satunya adalah kesulitan belajar siswa karena adanya rasa jenuh yang membuat tidak konsentrasi. Menurut Adi Gunawan, dalam kondisi normal lama waktu konsentrasi adalah sama dengan usia dijadikan menit. Ini adalah kemampuan fokus dalam kondisi normal. Untuk fokus tentu butuh energi yang besar, dan fokus dalam waktu lama akan sangat melelahkan. Namun bila objek fokus, dalam hal ini bahan ajar, memberi rasa senang atau bahagia, anak pasti bisa fokus dalam waktu yang lama.¹

Ketika kondisi siswa sudah jenuh, guru kerap kali kebingungan menghadapinya. Ada sebagian guru yang tetap melanjutkan, padahal kondisi sudah tidak kondusif. Cara seperti ini akan membuat siswa semakin bosan dan jenuh sehingga nantinya akan membangun kebekuan dalam belajar serta persepsi tidak suka pada pelajaran tersebut. Pada situasi ini sebaiknya guru memberikan *ice breaker* untuk memecah kebekuan siswa.

Menurut Soenarno *ice breaker* adalah sebuah cara untuk membuat peserta pelatihan, seminar, pertemuan, atau *meeting* menjadi terkonsentrasi.² Menurut Sardiman *ice breaker* sangat diperlukan dalam proses pembelajaran di kelas untuk menjaga stamina emosi dan kecerdasan berpikir. Hasil penelitian satu dekade terakhir menunjukkan menunjukkan proses belajar lebih efektif jika siswa atau peserta diklat dalam keadaan gembira sehingga pencapaian hasil belajar pun lebih istimewa.³ Sedangkan media pelajaran menurut Syaiful Bahri dan Aswan Zein adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan dalam mencapai tujuan pembelajaran.⁴

Pada obeservasi yang peneliti lakukan di kelas X SMAN 100 Jakarta, peneliti melihat guru menggunakan *ice breaker* saat siswa mulai jenuh. Namun, *ice breaker* yang digunakan guru tersebut berupa *games* tanpa media. Peneliti melihat bahwa respon siswa kurang bagus ketika menjalankan *punishment* dari *games* tersebut yang harus hafalan surat

¹ <http://www.adiwgunawan.com/?p=article&action=shownews&pid=257> (diakses tanggal 3 Maret 2017, 7.07).

² Adi Soenarno *Ice Breaker Permainan atraktif-edukatif* (Yogyakarta, Andi, 2005) h. 1.

³ <http://www.bppk.kemenkeu.go.id/publikasi/artikel/167-artikel-pajak/20299-waspadai-ice-breaking#ftn1> (diakses pada jumat, 3 maret 2017, pukul 11.40).

⁴ Syaiful Bahri & Aswan Zein, *Strategi Belajar Mengajar* (Rineka Cipta, 2000) h. 121.

pendek di depan kelas dan tidak boleh mengulang surat yang telah dibaca. Hal ini juga didukung oleh wawancara sederhana peneliti pada siswa.

Berdasarkan hal di atas, peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan *ice breaker* dengan media yang membuat siswa tertarik. Nama *ice breaker* tersebut adalah *ice breaker talking pen* yaitu bentuk games yang meng-*estafet*-kan pena dengan iringan musik Islami yang akan berhenti secara otomatis dalam bentuk digital, yang disertai dengan kartu perintah sebagai hukuman *game* tersebut. Siswa yang memegang *pen* saat musik berhenti maka dia harus mengambil kartu perintah. Kartu perintah berisikan teka-teki dari materi pembelajaran yang harus dijawab, dilakukan ataupun di bacakan.

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimanakah cara mengembangkan *ice breaker talking pen* dalam pembelajaran PAI dan bagaimanakah kelayakan media *ice breaker talking pen* dalam pembelajaran PAI. Sedangkan tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk mengembangkan media *ice breaker talking pen* dengan musik dan kartu perintah pada mata pelajaran PAI, mengetahui kelayakan media *ice breaker talking pen* dengan musik dan kartu perintah pada mata pelajaran PAI.

Teori yang dipakai dalam penelitian ini adalah teori kriteria media menurut Walker dan Hess dan teori kriteria *ice breaker* menurut Soenarno. Menurut Walker dan Hess dalam Azhar Arsyad yang dikutip oleh Lusty dan Mukminan kriteria kualitas media pelajaran terbagi menjadi kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional, serta kualitas teknis.⁵ Sedangkan kriteria *ice breaker* menurut Soenarno adalah kalimat yang menarik perhatian, gerakan fisik yang mengundang perhatian, pelibatan siswa dalam suatu topik, bunyi-bunyian yang merangsang pendengaran, anekdot yang membuat tertawa, perenungan yang menghendaki jawaban, gerakan fisik yang “membangunkan” peserta, momen yang mengubah jalan pikiran siswa. Aksentuasi suara yang menyedot perhatian.⁶

Jadi, media *ice breaker talking pen* harus memiliki kedua kriteria tersebut. Pada aspek materi haruslah sesuai dengan tujuan dan materi yang dipelajari. Tampilan media *ice breaker* haruslah menarik. Secara penulisan harus terbaca dan mudah difahami, harus mudah digunakan, pengelolaan program (dalam hal ini musik) haruslah bisa menarik perhatian siswa dan bisa menghilangkan kebosanan siswa. Media ini harus bisa memberi kesempatan siswa untuk belajar, jadi siswa harus dilibatkan dalam suatu topik dan harus

⁵ Lusty Firmantika dan Mukminan *Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Komputer untuk Menanamkan Kesadaran Lingkungan Bagi Siswa SMP*, Harmoni Sosial, Volume I, No. 2, 2014, h. 158.

⁶ Adi Soenarno *Ice Breaker Permainan Atraktif-Edukatif untuk Pelatihan Manajemen* (Yogyakarta, Andi, 2005) h. 4.

ada sesuatu jawaban yang perlu perenungan. Hal yang paling utama dari media *ice breaker talking pen* ini harus bisa memberikan dampak bagi siswa yaitu membuat siswa merasa semangat, senang dan siap untuk memulai pelajaran.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Depelopment* (RnD) menggunakan model pengembangan Borg dan Gall. Prosedur pengembangan menurut Sugiyono terbagi sebagai berikut: Potensi masalah; Pengumpulan data; Desain produk; Validasi desain; Revisi desain; Ujicoba produk; Revisi produk; Uji coba pemakaian; Revisi produk.

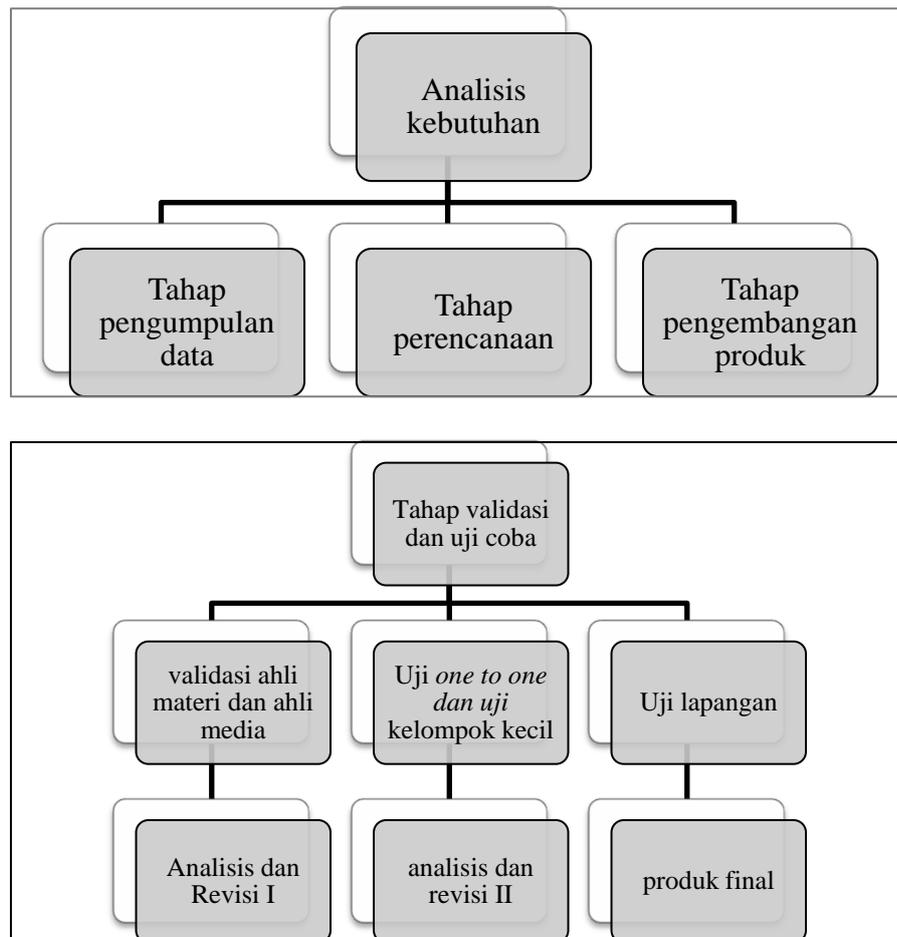
Desain uji coba penelitian ini meliputi uji coba satu lawan satu, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Uji coba dilakukan setelah media divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Subjek dari uji coba penelitian adalah 2 siswa kelas X SMAN 100 Jakarta, 11 siswa saat uji coba kelompok kecil, dan 36 siswa saat uji lapangan. Instrumen pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah angket yang ditujukan untuk ahli media, ahli materi dan angket tanggapan penggunaan bagi siswa.

C. Hasil dan Pembahasan

Borg dan Gall dalam Emzir yang dikutip oleh Eri mengatakan bahwa peneliti bisa membatasi penelitian dalam skala kecil termasuk dengan langkah penelitian. Pelaksanaan dan penerapannya disesuaikan dengan kebutuhan peneliti.⁷ Dengan keterbatasan yang dimiliki peneliti dalam hal waktu dan dana, maka langkah-langkah penelitian disederhanakan menjadi :

⁷ Eri Isnaini, *Pengembangan Sumber Belajar IPS Bentuk Majalah Dengan Materi Interaksi Manusia dan Lingkungan Untuk Siswa Kelas VII SMP*, (Yogyakarta: Skripsi Strata Satu UNY, Tidak Diterbitkan, 2014), h. 39.

Bagan 1 Tahapan Pengembangan



1. Analisis Kebutuhan

Tahap pertama adalah tahap pengumpulan data yang terbagi menjadi studi lapangan dan studi pustaka. Pada studi lapangan berdasarkan hasil observasi peneliti menemukan dalam kegiatan pembelajaran PAI kelas X di SMAN 100 Jakarta melakukan *ice breaker*. *Ice breaker* yang digunakan adalah *ice breaker* sederhana jenis *games*. Kemudian peneliti melihat bahwa hukuman yang dipakai pada *games* tersebut adalah hafalan surat pendek di depan kelas. Berdasarkan wawancara sederhana yang dilakukan kepada siswa, mereka mengeluh karena kehabisan surat pendek untuk maju ke depan. Hal itu disebabkan karena surat pendek yang telah dibaca tidak boleh diulang lagi. Hal lain juga, guru masih menggunakan *ice breaker* sederhana tanpa media. Dari permasalahan tersebut maka kebutuhan di lapangan adalah media *ice breaker* yang mampu membuat siswa lebih tertarik. Maka peneliti mengembangkan media *ice breaking talking pen* dengan musik yang di jeda otomatis dan kartu perintah yang berisikan materi pembelajaran PAI kelas X.

Informasi lapangan telah didapat maka peneliti melanjutkan ke studi pustaka mengenai karakteristik media pembelajaran, karakteristik *ice breaking*, dan materi PAI

yang dipelajari di kelas X. setelah itu didapatkan gambaran umum mengenai media pembelajaran *ice breaking talking pen* dengan materi PAI kelas X.

Tahap berikutnya adalah perencanaan. Perencanaan dimulai dengan merancang desain untuk aspek musik dan aspek kartu perintah. Perencanaan desain untuk media musik meliputi format musik dan konten. Untuk format musik adalah *track* dengan jeda otomatis. Format file adalah mp3 didalam *dvd* yang memuat 5 *track* dengan mix lagu pada setiap *track*-nya. Durasi setiap *track* adalah maksimal 5 menit. Lagu yang disisipkan adalah lagu dari Maher Zein, Rayhan, dan Harris J. banyak jeda dari setiap *track* adalah 4-6 jeda. Setelah didapatkan desain musik, maka *peneliti* mendesain materi dengan format kartu perintah. Kartu ini berukuran 7x9 yang terdiri dari 3 perintah yakni lakukan, bacakan dan jawablah, serta dua kartu bonus yaitu *gift card* dan *gold card*. Jenis kertas yang digunakan adalah karton dan jenis huruf nya adalah Gill sans MT : 25.

Proses berikutnya adalah melakukan *penyusunan* teka-teki pada setiap materi. Dalam materi pertama yaitu control diri, berprasangka baik dan persaudaran dibuat teka-teki tentang *ukhuwah*. Materi kedua yaitu larangan pergaulan bebas dan zina dengan teka-teki tentang zina dan zina *ghairu mukhsan*. Materi ketiga adalah iman kepada Allah dan Malaikat dengan teka-teki tentang *asma'ul husna* dan Malaikat Rokib-Atid. Materi keempat adalah berpakaian sesuai syariat islam dan semangat menuntut ilmu dengan teka-teki tentang aurat. Materi kelima adalah sumber-sumber hukum Islam dengan teka-teki tentang Al-qur'an, Hadits, dan Ijtihad, serta hukum *taklifi*. Pada materi keenam yaitu Haji,zakat dan wakaf dibuat teka-teki tentang haji telat, *sa'i, wukuf, dam haji*, akad zakat fitrah, dan *thowaf*. Materi ketujuh sejarah Rasulullah periode Mekah dan Madinah dengan teka-teki tentang wahyu pertama dan Bilal bin Rabbah. Kemudian ditambah dengan materi umum dan ibadah praktis dengan teka-teki tentang daging kurban, debu tayamum, siwak, Ramadan, iqomah, adzan, menjawab adzan, wudu, sujud sahwi, sujud syukur, tasyahud awal, niat puasa Ramadan, doa bangun tidur, doa naik kendaraan, doa qunut, dan ayat kursi.

Materi teka-teki kemudian dipetakan berdasarkan jenis kartu perintah. Materi Ukhuwah, Malaikat Rokib dan Atid, Aurat, Zina, Pezina ghairu mukhsan, Hukum taklifi, Ijtihad, Al qur'an, Haji telat, Sa'I, Dam haji, Wukuf, Hadits, Bilal bin rabbah, Daging kurban, Debu tayamum, Siwak, Ramadan di masukan kedalam kartu **jawablah**. Kemudian materi Iqomah, Menjawab adzan, Akad zakat fitrah, Wudhu, Sujud sahwi, Thowaf, Sujud syukur, dan Adzan dimasukan kedalam kartu **lakukan**. Sedangkan sisanya yaitu Ayat

kursi, Asma'ul husna, Al laq 1-5, Doa qunut, Doa naik kendaraan, Doa bangun tidur, Tasyahud awal, Niat puasa Ramadan masuk kedalam kartu **bacakan**. Setelah media terancang maka dilakukan perencanaan evaluasi dengan pembuatan instrumen validasi ahli materi, ahli media, dan juga tanggapan siswa.

Tahap pengembangan dilakukan setelah tahap perencanaan selesai. Hal ini dilakukan dengan mengolah bahan, dari rancangan menjadi sebuah produk yaitu daftar *track* dengan jeda otomatis di dalam *dvd* serta kartu perintah. Proses meliputi *editing* pada *track*, mulai dari memotong dan menyatukan lagu yang kemudian diberi jeda. Dalam tahap ini juga dilakukan *sortir* bahan. Beberapa lagu rayhan yang telah dikumpulkan diganti dengan lagu Harris J yang lain, dan ditambah dengan lagu Khumod alKhuder, Raef, dan Faydee. Terdapat 4 *track* yang disusun dari beberapa lagu, dan 6 *track* menggunakan satu lagu penuh. Dari 10 *track* 2 diantaranya memiliki 6 jeda, 3 lagu dengan 5 jeda dan 5 *track* dengan 4 jeda. Penamaan *track* dilengkapi dengan banyak jeda yang didalamnya, hal ini dimaksudkan untuk memudahkan guru memilih lagu sesuai dengan kondisi. Kemudian dilakukan pembuatan kartu perintah sesuai dengan pemetaan materi.

Gambar 1 desain awal kartu



2. Validasi

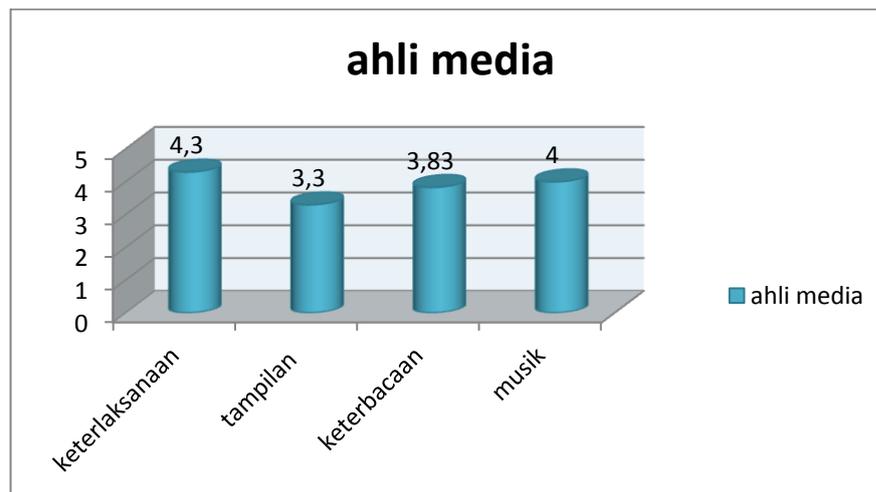
Validasi dilakukan untuk mengetahui kualitas produk dari ahli. Validasi ini dilakukan oleh dua orang ahli yaitu masing-masing dari ahli media yang menilai aspek media produk dan ahli materi yang menilai aspek materi produk. Pada validasi ahli media dilakukan oleh Dr. Ika Lestari, M.Si yang merupakan Dosen PGSD di Universitas Negeri Jakarta. Sedangkan validasi materi dilakukan oleh Khairil Ikhsan Siregar, Lc. M.A. Beliau merupakan dosen dari program studi Ilmu Agama Islam di Universitas Negeri Jakarta.

Pada uji validasi kepada ahli media dinilai kualitas teknis dari media *ice breaker talking pen* yang meliputi tampilan, penulisan (keterangan), musik (program) dan

keterlaksanaan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi serta kritik dan suran guna memper baiki kualitas dari media *ice breaker talking pen* terutama dari segi media.

Perolehan hasil validasi media dalam aspek tampilan mendapatkan total skor 20 dari 6 indikator, rata-rata yang didapat adalah sebesar 3,3 dalam kategori **Cukup**. Aspek yang dinilai oleh ahli media selanjutnya adalah aspek tampilan, aspek ini mendapatkan total skor 23 dari 6 indikator, rata-rata yang didapat adalah sebesar 3,83 dan termasuk dalam kategori **Baik**. aspek Musik (kualitas program) mendapatkan total skor 20 dari 4 indikator, rata-rata yang didapat adalah sebesar 4 yang termasuk dalam kategori **Baik**. aspek keterlaksanaan mendapatkan total skor 13 dari 3 indikator, maka perolehan rata-rata skornya adalah sebesar 4,3 yang termasuk dalam kategori **sangat baik**. Skor yang didapat dari validasi ahli media adalah sebanyak 72 dari 19 indikator, sehingga rata-rata yang diperoleh adalah 3,78 yang termasuk dalam kategori **cukup**.

Grafik 1 Hasil Validasi Ahli Media



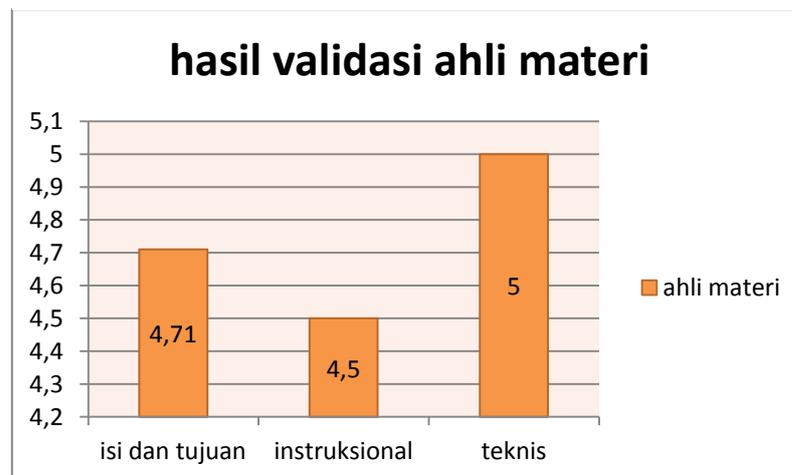
Dari uji validasi ahli terdapat beberapa saran dan kekurangan dari media *ice breaker talking pen* diantaranya adalah *background* yang terlalu sederhana sehingga peneliti melakukan perbaikan dengan mengganti desain yang lebih *colorful*. Kemudian dari segi gambar, terdapat beberapa gambar yang kutang menarik dan gambar yang sama di kartu yang berbeda, sehingga peneliti melakukan perbaikan dengan mengganti gambar dengan gambar yang lebih menarik. Dari segi tulisan terdapat kesalahan dengan menggunakan tulisan yang berwarna merah, sehingga peneliti mengganti warna tulisan menjadi warna hitam. Dari segi kualitas material kartu peneliti mengganti dari bahan *concord* menjadi *art papercarton*. Serta dari segi buku panduan antara guru dan siswa yang menyatu, sehingga peneliti memperbaiki dengan membuat dua buku panduan guru dan siswa secara terpisah.

Tabel 1 Komentar dan Saran Ahli Media

No	Bagian	Kesalahan	Perbaikan
1	Background	Terlalu sederhana	Mengganti desain menjadi yang lebih <i>colorful</i>
2	Gambar	Gambar kurang menarik, terdapat beberapa gambar yang sama.	Mengganti gambar menjadi yang lebih menarik, dan mengganti gambar yang sama
3	Tulisan	Warna merah pada tulisan teka-teki kartu jawablah.	Mengganti warna tulisan menjadi warna hitam.
4	Kertas dan cetakan	Kualitas cetakan dan kertas kurang bagus. Kualitas kertas adalah <i>concord</i> .	Mengganti kertas dengan jenis <i>art carton 310Gr – 400Gr</i> .
5	Buku panduan	Buku dicetak untuk guru dan siswa dalam satu buku.	Panduan guru dan siswa dibuat menjadi terpisah.

Beralih ke uji validasi yang dilakukan oleh ahli materi yang meliputi aspek materi pertanyaan, dan bahasa dengan tujuan untuk mengetahui informasi serta kritik dan saran yang digunakan untuk mengembangkan kualitas media *ice breaker talking pen* pada Aspek Materi.

Grafik 2 Hasil Validasi Ahli Materi



Dari validasi ahli materi pada aspek kualitas isi dan tujuan didapatkan skor 33 dengan rata-rata 4,7 maka aspek ini termasuk dalam kategori **sangat baik**. pada aspek kualitas instruksional diperoleh total skor sebanyak 9 dari 2 indikator dengan rata-rata 4,5. Maka dari itu diketahui bahwa aspek instruksional termasuk dalam kategori **sangat baik**. Pada kualitas teknik didapatkan hasil sempurna yaitu 10, maka rata-rata yang didapatkan adalah 5 dengan kategori **sangat baik**. Jumlah skor keseluruhan yang didapat dari validasi ahli materi adalah sebanyak 57 poin dari 12 indikator sehingga rata-rata skor adalah 4,78 dan kategori yang didapatkan adalah **sangat baik**.

Saran yang didapatkan dari ahli materi adalah ketiadaan teka-teki yang pada bab kontrol diri, prasangka baik dan persaudaraan, sehingga peneliti memperbaikinya dengan membuat teka-teki pada bab tersebut.

Tabel 2 Saran dan Komentar Ahli Materi

No	Bagian	Kesalahan	Perbaikan
1	Teka-teki	Tidak ada teka-teki pada bab kontrol diri, prasangka baik dan persaudaraan	Menambahkan teka-teki tentang persaudaraan (<i>ukhuwah</i>)

3. Uji kelayakan

a. Satu lawan Satu

Media yang telah di validasi oleh para ahli dan telah di perbaiki kemudian diujicobakan kepada siswa kelas X SMAN 100 Jakarta. Uji Coba pertama dilakukan satu-lawan satu yaitu pada dua siswa yang dipilih secara acak. Pada aspek keterbacaan kedua siswa memberikan skor 5, sehingga didapatkan total skor sebanyak 10. Rata-rata skornya adalah 5 dengan kategori **sangat baik**. Pada aspek ini berarti siswa faham dan mengerti teka-teki yang ada pada kartu perintah.

Berdasarkan hasil tanggapan siswa mengenai aspek tampilan dari media *ice breaker talking pen* diperoleh skor total sebanyak 27 dengan rata-rata 4,5. Maka aspek tampilan pada media ini termasuk dalam kategori **sangat baik**. Dari kedua siswa ini diketahui bahwa pendapatnya tentang gambar dan tampilan skornya seimbang. Dari aspek ini berarti tampilan kartu perintah berhasil menarik perhatian siswa.

Pada kualitas musik didapatkan skor sebanyak 18 dari 2 indikator yang didapatkan dari 2 siswa. Sehingga didapatkan rata-rata sebanyak 4,5 yang termasuk dalam kategori **sangat baik**. Dalam hal ini salah satu siswa memberikan skor 3 pada ketertarikannya terhadap lagu yang diputar. Pada uji coba ini peneliti memutar *track* Harris J, dari perolehan di atas tanggapan siswa didominasi oleh sangat setuju atau 5. Perolehan skor pada aspek keterlaksanaan adalah 10 dari satu indikator. Sehingga diperoleh rata-rata 5 yang termasuk dalam kategori **sangat baik**. Pada kualitas ketepatan didapatkan total skor 10 dengan rata-rata 5 yang termasuk dalam kategori **sangat baik**. hal ini berarti materi yang ditampilkan pada kartu perintah telah sesuai dengan materi yang telah dipelajari oleh siswa sehingga pertanyaan bisa terselesaikan oleh siswa.

Pada kualitas kesempatan belajar didapatkan total skor 10 dengan rata-rata 5 yang termasuk dalam kategori **sangat baik**. Pada hal ini berarti materi yang ditampilkan pada kartu perintah telah membuat siswa melakukan perenungan terhadap jawaban yang sesuai dengan karakteristik dari *ice breaker* yang menghendaki perenungan yang menghendaki jawaban. Pada aspek dampak didapatkan total skor sebanyak 29 dari 3 indikator. Dari ketiga indikator tersebut terdapat satu butir indikator yang mendapatkan skor 4 yaitu pada indikator semangat ketika mengestafetkan *pen*. Pada uji coba ini, dikarenakan hanya pada dua orang siswa maka estafet *pen* kurang maksimal. Peneliti juga hanya memperlihatkan produk pada mereka, dan meminta tanggapan mereka.

Secara keseluruhan Media *ice breaker talking pen* saat uji coba satu lawan satu termasuk pada kategori **sangat baik** dengan perolehan skor total sebanyak 114 dari 12 indikator sehingga rata-rata yang didapat adalah 4,75.

b. Kelompok kecil

Uji coba kelompok kecil yang dilakukan pada 10 orang siswa kelas X SMAN 100 Jakarta yang dipilih secara acak. Hal ini dilakukan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap media *ice breaker talking pen* dari aspek tampilan, materi. Pada aspek tampilan tanggapan siswa didominasi oleh tanggapan setuju atau skor 4. Indikator pertama mendapatkan tanggapan yang sama yakni 5 siswa sangat setuju dan 5 lainnya setuju, pada indikator kedua tujuh siswa memberi tanggapan setuju dan pada indikator ke tiga 4 orang memberi tanggapan setuju. Perolehan rata-rata tanggapan siswa pada aspek tampilan adalah 4,2 atau dengan kategori **Baik**.

Pada aspek keterbacaan diperoleh total skor 41 dari satu indikator dan 10 siswa. Dari sepuluh siswa tersebut ada dua orang yang memberi skor 5, tujuh orang skor 4 dan 1 orang skor 3. Dari hasil perolehan ini maka didapatkan rata-rata skor sebanyak 4,1 atau dengan kategori **Baik**. Sedangkan hasil tanggapan siswa tentang aspek musik (program) pada uji coba kelompok kecil adalah sebanyak 73 dari dua indikator. Pada indikator pertama yaitu ketertarikan siswa terdapat enam orang yang memberi skor 4 dan tiga orang memberi skor 4. Sedangkan pada indikator kedua yaitu menghilangkan kebosanan siswa terdapat dua orang yang memberi skor 5, empat orang dengan skor 4, tiga orang dengan skor 3 dan satu orang dengan skor 2. Menurut siswa musik yang diputarkan kurang kekinian, kurang menarik, dan lagunya lagunya kurang bersemangat. Berdasarkan perolehan skor di atas maka didapatkan skor rata-rata sebesar 3,55 atau dalam kategori **Baik**.

Aspek kualitas keterlaksanaan saat uji coba kelompok kecil mengenai kejelasan instruksi buku panduan mendapatkan skor 38 dari satu indikator dan 10 siswa. Dari sepuluh siswa tersebut terdapat dua siswa yang memberi skor 5 dan empat orang memberi skor 4 dan 4 orang lainnya memberi skor 3. Maka dari itu, perolehan rata-rata adalah 3,8 dengan kategori **Baik**. Perolehan hasil tanggapan siswa aspek ketepatan saat uji coba kelompok kecil mendapatkan skor total sebanyak 43 dari satu indikator dan 10 siswa. Terdapat 3 murid yang memberi skor 5 dan tujuh murid memberi skor 4. Pada aspek ini didapatkan rata-rata skor sebesar 4,3 dan termasuk kategori **Sangat Baik**

Hasil perolehan total skor pada kualitas kesempatan belajar adalah 44 dari satu indikator. pada indikator ini yakni berfikirnya siswa saat akan menjawab 4 dari sepuluh orang sangat setuju dan 6 lainnya setuju. Berdasarkan perolehan total di atas diketahui bahwa rata-rata skor adalah 4,4 atau dalam kategori **Sangat Baik**.

Pada aspek terakhir yaitu kualitas dampak, diperoleh skor total 123 dari tiga indikator. Pada indikator pertama yaitu perasaan semangat ketika mengestafetkan *pen* terdapat empat siswa memberi skor 5, lima siswa memberi skor 4 dan satu orang memberi skor 3. Pada indikator kedua yaitu penghilang kebosanan tiga dari sepuluh anak memberikan skor 5, lima siswa dengan skor 4 dan dua siswa memberi skor 3. Sedangkan pada indikator semangat untuk melanjutkan pelajaran terdapat tiga siswa yang memberi skor 5, tiga lainnya memberi skor 4 dan sisnya empat orang memberi skor 3. Dari perolehan tersebut maka didapatkan skor rata-rata pada aspek dampak yaitu 4,21 dan termasuk dalam kategori **Sangat Baik**.

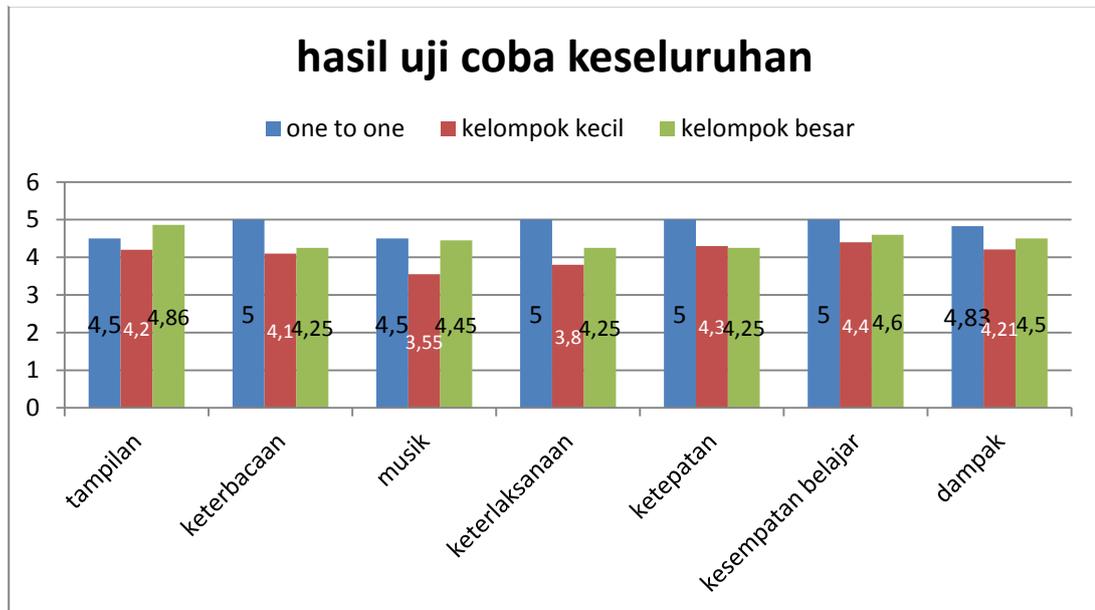
c. Kelompok besar

Uji coba kelompok besar atau uji coba lapangan dilakukan pada 36 siswa kelas X SMAN 100 Jakarta. Sama seperti uji coba satu lawan satu dan kelompok besar, uji coba lapangan dilakukan untuk melihat tanggapan siswa mengenai kualitas media *ice breaker talking pen* secara keseluruhan aspek yaitu tampilan dan materi.

Berdasarkan hasil uji coba kelompok besar, tanggapan siswa terhadap media *ice breaker talking pen* pada dimensi media kualitas tampilan mendapatkan rata-rata skor sebesar 4,5 yang berarti kualitas **tampilan** termasuk pada kategori **sangat baik**. Sedangkan pada kualitas **keterbacaan**, **keterlaksanaan** dan **ketepatan** mendapatkan skor rata-rata yang sama yaitu 4,25 yang berarti kualitasnya **sangat baik**. Kualitas **kesempatan belajar** mendapatkan skor rata-rata 4,6 yang termasuk dalam kategori **sangat baik**. Kualitas **musik (program)** mendapatkan skor rata-rata 4,45 yang berarti kualitas musik **sangat baik**.

sedangkan pada kualitas **dampak** mendapatkan skor rata-rata 4,5 yang termasuk pada kategori **sangat baik**. Perolehan skor total media *ice breaker talking pen* secara utuh pada uji coba kelompok besar adalah 1925 dengan rata-rata 4,45 yang termasuk pada kategori **Sangat baik**.

Grafik 3 Hasil Uji Coba Keseluruhan



Pada aspek kualitas tampilan tidak ada perubahan yang dratis dari rata-rata skor. Pada uji coba satu lawan satu didapatkan skor rata-rata sebesar 4,5 pada kelompok kecil sebesar 4,2 dan kelompok besar 4,86. Karena pada uji kelompok kecil kualitas tampilan mengalami penurunan, maka peneliti membuat desain-desain lain yang peneliti buat untuk dilakukan *voting* yang ditujukan untuk para siswa kelompok besar. Tujuannya adalah agar peneliti tahu desain mana yang paling menarik dan disukai menurut siswa. Setelah uji coba kelompok kecil peneliti membuat *voting* yang disebarakan kepada 36 siswa yang akan diuji coba pada kelompok besar. *Vote* ini adalah pemungutan suara pada tampilan gambar kartu perintah.

Dari empat desain yang dibuat oleh peneliti, suara terbanyak jatuh pada desain yang dipakai saat uji coba satu lawan satu dan kelompok kecil. Berikut pilihan desain tersebut:

Gambar 2. Desain Gambar Saat Voting



Berdasarkan *voting* empat gambar di atas, dari 36 siswa hanya 30 siswa yang memberikan suara, dari hasil *voting* didapatkan perolehan suara sebanyak 4 suara untuk desain pertama (kiri atas), desain kedua (kanan atas) dengan perolehan 3 suara, desain kiri bawah dengan 13 suara, dan desain kanan bawah 10 suara. Dapat dilihat bahwa desain nomer tiga (kiri bawah) memperoleh suara tertinggi. Maka dari itu, peneliti tetap mempertahankan desain yang dipakai saat uji coba karena berdasarkan data lapangan desain tersebut lebih disukai oleh siswa.

Peneliti tidak melakukan perubahan pada gambar di kartu perintah, karena dari ketiga uji coba pada indikator kemenarikan gambar tanggapan siswa berada di kategori baik dan sangat baik. dari perolehan hasil di atas, maka kualitas tampilan produk telah sesuai dengan kriteria media *ice breaker talking pen* yakni gambar yang dimuat memperjelas pertanyaan, serta gambar dan tampilan menarik bagi siswa.

Pada aspek keterbacaan peneliti dengan sengaja membuat *clue* secara berbelit supaya lebih menarik dan siswa harus berfikir serta merasa penasaran terhadap jawaban tersebut. Dari hasil *voting* ini maka dapat dinyatakan bahwa produk telah sesuai dengan karakteristik media pembelajaran bentuk *ice breaker* pada aspek tampilan, karena media menarik perhatian siswa, dan gambar yang ada pada kartu perintah telah memperjelas pertanyaan teka-teki yang ada.

Pada aspek musik ketika uji coba satu lawan satu peneliti memutar *track* dari Harris J, dan pada uji coba kelompok kecil peneliti mencoba memutar *track mix* dari Maher Zein dan Rayhan. Pada kedua uji coba tersebut dalam aspek yang sama terjadi penurunan skor rata-rata, maka peneliti memutar *track* Harris J lagi saat uji coba kelompok besar yang

kemudian pada aspek ini mendapat skor rata-rata 4,45. Dari hasil tersebut diketahui bahwa *track* Harris J lebih disukai oleh siswa dibandingkan *track* yang diputar pada uji coba kelompok kecil. Saat uji coba, peneliti melihat siswa merasa gembira dengan wajah yang sumringah setelah mendengarkan musik dan melakukan semua rangkaian kegiatan *ice breaker talking pen*. Hal ini menandakan bahwa musik ini telah sesuai dengan kriteria media *ice breaker* yaitu lagunya menarik dan bisa menghilangkan kebosanan.

Pada aspek keterlaksanaan saat uji coba satu-lawan satu peneliti memberikan buku panduan pada masing-masing siswa dan mereka mengerti dengan maksud buku panduan tersebut. Pada uji coba kelompok kecil, peneliti memberikan buku panduan kepada dua siswa lalu bergantian untuk membaca panduan tersebut. Namun terjadi penurunan skor dari uji coba satu lawan satu ke uji coba kelompok kecil. Pada uji coba yang ketiga, peneliti memberikan empat buku panduan pada masing-masing barisan, yang kemudian ada satu siswa yang membacakan panduan tersebut di depan kelas. Dan pada uji coba ini perolehan skor rata-rata naik menjadi 4,25 maka kualitas kejelasan buku panduan ini berada dalam kategori sangat baik, selaras dengan kriteria *ice breaker talking pen* bahwa buku panduan harus jelas dan mudah dimengerti.

Pada aspek ketepatan terjadi penurunan skor rata-rata dari uji coba satu lawan satu, kelompok kecil dan kelompok besar. Dalam hal ini, kartu dengan materi pengetahuan umum dan ibadah praktis lebih mendominasi. Sehingga ketika berada di lapangan dengan jumlah siswa yang lebih banyak kemungkinan keluarnya kartu materi yang mendominasi akan lebih besar. Namun secara keseluruhan rata-rata poin dari ketiga uji coba tersebut adalah 4,29 dengan total skor 206 dari 48 siswa. Maka kategori yang didapat adalah Sangat baik.

Dalam aspek kesempatan belajar pada semua uji coba mendapatkan tanggapan kualitas sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa produk ini telah sesuai kriteria media *ice breaker* yang harus memiliki perenungan yang menghendaki jawaban. Maka hasil dari ketiga uji coba tersebut dari kualitas kesempatan belajar termasuk dalam kategori sangat baik.

Aspek dampak saat uji coba kelompok kecil didapatkan skor rata-rata terendah karena efek musik yang diputar kurang menyemangati mereka, jadi dampak yang ditimbulkan kurang maksimal. Pada uji kelompok besar peneliti melihat bahwa siswa begitu semangat saat mengestafetkan *pen* karena mereka khawatir musik akan berhenti saat mereka memegang *pen*.

Dari observasi peneliti dikelas saat dilakukan uji coba, ekspresi wajah siswa terlihat senang dan tidak ada wajah-wajah lelah dan bosan. Siswa yang tadinya lemas dan mengantuk pun menjadi ikut semangat mengestafetkan *pen* karena kekhawatiran di atas. Disamping kekhawatiran tersebut, siswa juga menikmati musik sambil mengestafetkan *pen* ke teman yang berada disebelahnya. Semua siswa terlihat senang dan gembira, bahkan ketika menjalankan hukuman. Hal ini menunjukkan bahwa pelaksanaan telah sesuai dengan kriteria media ice breaker yakni membuat semangat, menghilangkan kebosanan dan membangun kesiapan siswa untuk memulai pelajaran.

Tabel 3 Skor Keseluruhan Uji Coba

No	Jenis Uji Coba	Jumlah Siswa	Skor Total	Rata-Rata
1	Satu lawan satu (<i>one to one</i>)	2	114	4,75
2	Kelompok kecil	10	494	4,11
3	Kelompok besar	36	1925	4,45
Jumlah			2533	4,39

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa tanggapan siswa pada media *ice breaker talking pen* secara keseluruhan saat uji coba satu lawan satu adalah **sangat baik** dengan perolehan rata-rata skor 4,75. Pada uji coba kelompok kecil didapatkan rata-rata skor 4,11 atau dengan kualitas **baik**. Titik penurunan nilai ini terdapat pada kualitas musik dan keterlaksanaan, dikarenakan musik yang diputar saat itu menurut siswa kurang heboh, tidak kekinian dan kurang membuat mereka semangat. Sedangkan pada uji coba kelompok besar didapatkan skor rata-rata 4,45 atau dalam kualitas **sangat baik**.

D. Penutup

Pengembangan media *ice breaker talking pen* pada mata pelajaran PAI kelas X dikembangkan melalui beberapa tahap, yaitu (a) Tahap pengumpulan data : studi lapangan, dan studi pustaka; (b) tahap perencanaan : pemilihan materi, penyajian materi, pemilihan dan *editing* musik, penetapan desain kartu, dan pembuatan instrumen penilaian produk.; (c) tahap pengembangan produk : pengumpulan bahan, pengolahan bahan, *editing*, pemetaan materi; (d) tahap validasi dan uji coba : validasi ahli materi, validasi ahli media, revisi I, uji coba penggunaan kepada 36 siswa kelas X SMAN 100 Jakarta.

Berdasarkan pada hasil validasi didapat skor rata-rata dari validasi ahli materi sebesar 4,75 atau kategori sangat baik, dan dari validasi ahli media sebesar 3,78 atau kategori baik, setelah dilakukan revisi dari dari penilaian, saran serta komentar ahli maka dilakukan uji coba penggunaan. Kemudian didapatkan tanggapan siswa mengenai media *ice breaker talking pen* sebesar 4,39 atau kategori sangat baik. Maka dari itu media *ice breaker talking pen* pada mata pembelajaran PAI kelas X dinyatakan layak untuk digunakan dengan kategori sangat baik.

E. Daftar Pustaka

- Afrizal, Irvand S. dan Herawati, Atty. *A Descriptive Study Of Oce Breaking Activity In Teaching English For Children*. Program Studi Bahasa Inggris FKIP Universitas Pakuan, November 2012.
- Bachtıar, Muhammad Ilham. *Pengembangan Media Ice Breaking sebagai Media Bimbingan Konseling dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial*. Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling, Volume 1, No. 2, 2 Desember 2015.
- Bahri, Syaiful. Dan Zein, Aswan. *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta, 2000.
- Firmantika, Lusty. dan Mukminan. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Komputer untuk Menanamkan Kesadaran Lingkungan Bagi Siswa SMP*. Harmoni Sosial, Volume I, No. 2, 2014.
- <http://www.adiwgunawan.com/?p=article&action=shownews&pid=257>
- <http://www.bppk.kemenkeu.go.id/publikasi/artikel/167-artikel-pajak/20299-waspadai-ice-breaking#ftn1>
- Isnaini, Eri. *Pengembangan Sumber Belajar IPS Bentuk Majalah Dengan Materi Interaksi Manusia dan Lingkungan Untuk Siswa Kelas VII SMP*. Yogyakarta: Skripsi Strata Satu UNY, Tidak Diterbitkan, 2014.
- Kurniasih, Ayu Novia dan Alarifin, Dedy Hidayatullah, *Penerapan Ice Breaking (Penyegar Pembelajaran) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII A MTs An-Nur Pelopor Bandarjaya Tahun Pelajaran 2013/2014*. JPF, Vol. III, No. 1, Maret 2015.
- Soenarno, Adi. *Ice Breaker Permainan Atraktif-Edukatif untuk Pelatihan Manajemen*. Yogyakarta: ANDI, 2005.
- Sunarto. *Ice Breaker dalam Pembelajaran Aktif*. Surakarta: Cakrawala Media, 2012.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* Alfabeta, Jakarta, 2015.