

**METODE *ICE BREAKER* UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA DALAM PROSES PEMBELAJARAN
MENERAPKAN DASAR-DASAR TEKNIK DIGITAL
DI KELAS X TAV SMK MUHAMADIYAH 1
GRESIK**

Adi Putra Rahmatullah

S1 Pendidikan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Negeri Surabaya
E-mail: putra.adi0303@gmail.com

I.G.P Asto Buditjantanto

S1 Pendidikan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Negeri Surabaya
E-mail: asto@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi hasil belajar siswa dan respon siswa terhadap metode *ice breaker* pada proses pembelajaran menerapkan dasar-dasar teknik digital.

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen, subyek penelitian adalah siswa kelas X TAV SMK Muhammadiyah 1 Gresik dan obyek penelitian adalah penerapan metode *ice breaker* dalam proses pembelajaran menerapkan dasar-dasar teknik digital, instrumen penelitian berupa angket respon siswa dan soal tes (*post test*), metode tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa dan metode angket digunakan untuk mengetahui bagaimana respon siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan metode *ice breaker*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) hasil belajar siswa, dimana pada kelas eksperimen adalah 94,11% dan pada kelas kontrol adalah 50%, dengan demikian KK dari kelas eksperimen lebih baik dari kelas kontrol sebesar 44,11%. Hasil KK dari *post test* apabila di sesuaikan dengan pedoman ketuntasan klasikal (KK) di SMK Muhammadiyah 1 Gresik, yaitu dengan ketentuan $\geq 75\%$ dengan demikian hasil belajar siswa kelas X TAV SMK Muhammadiyah 1 Gresik dengan penerapan *ice breaker* dapat dinyatakan tuntas dengan persentase KK sebesar 94,11%. 2) nilai rata-rata jawaban respon siswa kelas X TAV SMK Muhammadiyah 1 Gresik, jumlah siswa yang memilih jawaban sangat setuju (SS) yaitu 54,11%, setuju (S) 37,35% dan netral (N) 8,52% siswa dengan demikian metode *ice breaker* dalam proses pembelajaran menerapkan dasar-dasar teknik digital mendapatkan respon positif dari siswa.

Kata kunci: *ice breaker*, eksperimen, respon

Abstract

This study aims to identify study result of the students and response students against a method of *ice breaker* on the learning process apply the rudiments of engineering digital

This type of research is a research experiment, the subjects of the research are students of class X TAV SMK Muhammadiyah 1 Gresik and the object of research is the application of methods of *ice breaker* in the learning process applying digital engineering basics, research instrument in the form of the now student response and questions (*post test*) test, the test method used to determine student learning outcomes and methods used now to find out how the students responses follow the learning process by using the method of the *ice breaker*.

The result showed that: 1) study result of the students, where on class experiment is 94,11 % and to that class of control is 50 %, thus families of of a class of eksperimen better of a class of control of 44,11 %.The result of families of *post test* if have adaptable with guidelines classical completeness (KK) in SMK Muhammadiyah 1 Gresik, namely by provisions $> 75\%$ thus study result of the student grade X TAV SMK Muhammadiyah 1 Gresik by the application of *ice breaker* can be expressed been solved by the percentage of families of 94,11 %. 2) the value of intermediate answer response graders X TAV SMK Muhammadiyah 1 Gresik, the number of students who chose answer couldn't agree (SS) is 54,11 %, agree (S) is 37,35 % and neutral (N) is 8,52 percent of students thus a method of *ice breaking* in the process of learning the rudiments of the technique of applying digital responded positively by the students.

Key words: *ice breaker*, the experiment, the response

PENDAHULUAN

Pendidikan pada dasarnya yaitu usaha untuk mengembangkan sebuah potensi SDM yang ada melalui pengajaran yang bertujuan untuk mencetak SDM yang bisa menghadapi perkembangan zaman secara global. Oleh karena itu dunia pendidikan dituntut agar mampu menciptakan SDM yang berkualitas dan berprestasi sehingga mampu menghadapi kemajuan zaman yang global ini.

Keberhasilan suatu pendidikan salah satunya ditentukan oleh bagaimana proses belajar mengajar berlangsung antara guru dan siswa, pada dasarnya guru dituntut untuk menciptakan sebuah pembelajaran yang efektif sehingga tidak membosankan dan siswa dituntut untuk berprestasi yakni dengan adanya dorongan semangat belajar dari guru dalam memperoleh pelajaran.

Seorang guru mempunyai target kurikulum yang dibebankan oleh pihak sekolah dan harus selesai disampaikan kepada siswa dalam kurun waktu yang telah ditentukan dan relatif singkat, dengan target tersebut maka dapat dipastikan siswa akan merasa jenuh, bosan dan kurang bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Ice breaker adalah peralihan situasi dari yang membosankan, membuat mengantuk, menjenuhkan dan tegang menjadi rileks, bersemangat, tidak membuat mengantuk, serta ada rasa senang untuk mendengarkan atau melihat orang yang berbicara didepan kelas atau ruangan. dengan maksud untuk menghilangkan kebekuan-kebekuan diantara peserta sehingga mereka saling mengenal, mengerti dan bisa saling berinteraksi dengan baik antara satu dengan yang lainnya.

Pada dasarnya metode *ice breaker* sangat diperlukan oleh guru dalam menyampaikan materi pelajaran di kelas. Dalam proses belajar mengajar siswa cepat mengalami kelelahan, jenuh dan materi tidak dapat difahami dengan baik. Hal ini membuktikan adanya penurunan daya tangkap memori siswa serta siswa merasa jenuh terhadap pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Perlu ditegaskan bahwa kegembiraan dalam melakukan metode *ice breaker* tidak boleh membuat suasana kelas menjadi ribut dan gaduh sehingga dapat mengganggu pelajaran pada jam kelas yang lain, kegembiraan dalam proses pembelajaran di ruang kelas dapat diartikan yakni menumbuhkan bangkitnya minat belajar, interaksi dengan guru, adanya keterlibatan siswa tanya jawab dan terciptanya pemahaman pada siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas penyebab dari rendahnya kompetensi dan minat belajar siswa di sekolah, dapat diidentifikasi sebagai berikut: 1) Cara mengajar guru yang cenderung masih konvensional (manual). 2) Guru belum mampu membuka potensi diri yang ada pada setiap siswa. 3) Motivasi guru terhadap siswa kurang. 4) Respon dan keaktifan siswa kurang dalam proses belajar mengajar. 5) Siswa kurang fokus dalam proses belajar mengajar.

Penelitian ini dibatasi agar tidak terjadi kerancuan dan perluasan dalam penelitian. Adapun batasan-batasan tersebut adalah sebagai berikut: 1) Cara mengajar guru di SMK Muhammadiyah 1 Gresik. 2) Guru belum mampu membuka potensi ajar peserta didik. 3) Motivasi terhadap siswa. 4) Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. 5) Siswa kurang fokus terhadap mata pelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat diperoleh rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Bagaimana respon siswa kelas X TAV SMK Muhammadiyah 1 Gresik terhadap penerapan metode *Ice breaker* pada proses pembelajaran Menerapkan dasar-dasar teknik digital? 2) Bagaimana hasil belajar siswa kelas X TAV SMK Muhammadiyah 1 Gresik setelah diterapkan metode *Ice breaker* pada proses pembelajaran Menerapkan dasar-dasar teknik digital?

Sesuai dengan perumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Untuk mengetahui bagaimana respon siswa kelas X TAV SMK Muhammadiyah 1 Gresik terhadap penerapan metode *Ice breaker* pada proses pembelajaran Menerapkan dasar-dasar teknik digital. 2) Untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa kelas X TAV SMK Muhammadiyah 1 Gresik setelah diterapkan metode *Ice breaker* pada proses pembelajaran Menerapkan dasar-dasar teknik digital.

Manfaat yang diharapkan oleh peneliti diantaranya adalah: 1) Bagi Siswa. Dari hasil penelitian diterapkannya metode *ice breaker* diharapkan dapat menumbuhkan motivasi dan meningkatkan hasil belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. 2) Bagi Guru. Dari hasil penelitian diterapkannya metode *ice breaker* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.. 3) Bagi Lembaga. Dari hasil penelitian diterapkannya metode *ice breaker* dapat dijadikan sebagai acuan dalam meningkatkan prestasi belajar siswa sehingga dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pada proses pembelajaran di prodi Teknik Audio Video SMK Muhammadiyah 1 Gresik. 4) Bagi Peneliti. Dari hasil penelitian diterapkannya metode *ice breaker* ini secara tidak langsung dapat menambah ilmu dan wawasan pengetahuan mengenai sebuah proses pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai pengalaman apabila peneliti terjun secara langsung dalam bidang pendidikan

METODE

Jenis penelitian ini merupakan penelitian eksperimen untuk mengetahui keberhasilan penerapan *Ice breaker* pada proses pembelajaran menerapkan dasar-dasar teknik digital untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang berusaha mendeskripsikan dan menginterpretasikan sesuatu, Misalnya kondisi atau hubungan yang ada, pendapat yang berkembang, proses yang seang berlangsung, akibat atau efek yang terjadi, atau kecendrungan yang tengah berlangsung (Sukmadinata, 2006:72). Artinya penelitian metode ini berangkat dari sebuah teori yang digunakan untuk menguji dan membuktikan kebenaran suatu teori dalam sebuah penelitian.

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Muhammadiyah 1 Gresik, Jurusan TAV (Teknik Audio Video) dan waktu penelitian dilakukan pada semester genap 2013-2014.

Populasi penelitian adalah 2 kelas X TAV dan 1 kelas X TEI SMK Muhammadiyah 1 Gresik. Sampel penelitian adalah 2 kelas X TAV masing-masing 1 kelas eksperimen sebanyak 34 siswa dan 1 kelas kontrol sebanyak 34 siswa. Penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan dengan menggunakan metode *random*.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen yakni membandingkan antara kelas eksperimen (perlakuan) dan kelas kontrol (tanpa perlakuan), dimana pada kedua kelompok ini tidak diberikan soal *pre test* tetapi langsung dilakukan soal *post test* namun pada kelas eksperimen akan diberikan perlakuan yakni metode *Ice breaker*, sedangkan rancangan penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *control group posttest design* (Sumadi Suyabrata, 2004:103). Adapun design penelitian adalah sebagai berikut.

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Kelas	Perlakuan	Post Test
Eksperimen	x	O ₁
Kontrol	-	O ₂

Variabel manipulasi adalah variabel yang sengaja diubah yakni metode pembelajaran (*Ice Breaker*), Variabel respon adalah variabel yang berubah sebagai akibat pemanipulasian oleh variabel manipulasi yakni hasil belajar siswa, Variabel kontrol adalah variabel yang dapat mempengaruhi hasil dari eksperimen, tetapi tetap dijaga agar tidak memberikan pengaruh dalam penelitian yakni Guru yang mengajar, *post test*

Adapun instrumen penelitan yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar angket respon siswa dan lembar tes hasil belajar siswa.

Dari lembar angket respon siswa dan lembar tes hasil belajar siswa dapat diketahui hasil dari penerapan metode *ice breaker* SMK Muhammadiyah 1 Gresik.

Adapun uraiannya sebagai berikut: 1) Analisis hasil angket respon siswa. Dalam menganalisis angket, menggunakan skala Likert, maka analisa datanya melalui 2 tahap, yaitu: a) Rekapitulasi data angket. Perhitungan perolehan skor angket dari setiap siswa kemudian dijumlahkan menjadi satu. b) Interpretasi skor. Interpretasi skor adalah proses pengkonversian atau penafsiran data hasil angket yang berupa angka (kuantitatif) kedalam bentuk pengertian deskriptif (kualitatif). Kategori dari interpretasi skor ini adalah: Sangat baik, Baik, Sedang, Buruk dan Buruk sekali dengan ketentuan sebagai berikut :

- 81 % - 100 % = Sangat Baik (A)
- 61 % - 80 % = Baik (B)
- 41 % - 60 % = Sedang (C)
- 21 % - 40 % = Buruk (D)
- 0 % - 20 % = Sangat Buruk (E)

Rumus penghitungan persentase jumlah responden sebagai berikut:

$$\Sigma \text{Responden} = \frac{\Sigma \text{Skor hasil pengumpulan data}}{\Sigma \text{Skor kriteriaum}} \times 100\%$$

Analisis data hasil belajar. Metode analisis data yang digunakan bertujuan untuk mengetahui masing-masing ketuntasan belajar. Perhitungan dilakukan dengan mencari persentase ketercapaian indikator dan ketuntasan belajar secara individu.

Menurut pedoman SMK Muhammadiyah 1 Gresik, seorang siswa dapat dikatakan tuntas belajar apabila mendapat nilai mata pelajaran ≥ 70 , dan secara klasikal suatu kelas dapat dikatakan tuntas belajar apabila persentase ketuntasan $\geq 75\%$.

$$\text{Ketuntasan Individu} = \frac{\text{Skor yang di peroleh siswa}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Ketuntasan Klasikal} = \frac{\Sigma \text{Siswa yang tuntas belajar}}{\Sigma \text{Siswa}} \times 100\%$$

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil validasi. Hasil uji validitas data hasil validasi penilaian *Puzzle & Video*, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Hasil angket respon siswa mendapatkan hasil sebagai berikut. a) Hasil uji validitas LKS. Validasi *Puzzle & Video* ditinjau dari 3 aspek yaitu, Fisik, Isi dan Bahasa.

Tabel 4.1

Hasil validasi *puzzle & video*

Aspek Penilaian	Σ Hasil Rating	% Rata-rata
Fisik	160	80%
Isi	755	83,89%
Bahasa	240	80%

$$\frac{\sum \text{rata-rata hasil}}{\sum \text{aspek}} = \frac{80+83,89+80}{3} = \frac{243,88}{3} = 81,29\%$$

b) Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) ditinjau dari 8 aspek yaitu, Kompetensi Dasar (KD), Indikator Pencapaian Hasil Belajar, Materi, Bahasa, Format, Sumber & Sarana Belajar, Kegiatan Belajar Mengajar (KBM), Alokasi Waktu.

Tabel 4.2

Hasil validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Aspek Penilaian	Σ Hasil Rating	Presentase
Kompetensi Dasar	165	82,5 %
Indeks Prestasi		
Hasil Bealajar	80	80 %
Materi	245	81,7 %
Bahasa	240	80 %
Format	240	80 %
Sumber & Sarana Belajar	160	80 %
Kegiatan Belajar Mengajar	170	85 %
Alokasi Waktu	85	85 %

$$\frac{\sum \text{rata-rata hasil}}{\sum \text{aspek}} = \frac{80+83,89+80}{3} = \frac{243,88}{3} = 81,29\%$$

Dari hasil validasi tersebut akan dihitung hasil rating dari masing-masing indikator dan hasil rating tersebut akan dikategorikan menurut skala penilaian dengan rumus:

$$HR = \frac{\sum \text{Skor Validasi}}{\sum \text{Skor Tertinggi}} \times 100\%$$

Tabel 4.3
Kriteria Interpretasi Skor

Penilaian Kualitatif	Penilaian Kuantitatif	Interprestasi (%)
Sangat Baik	5	84-100
Baik	4	68-83
Cukup Baik	3	52-67
Kurang Baik	2	36-51
Tidak Baik	1	20-35

1) Ketuntasan hasil belajar siswa. Pada penelitian ini untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar siswa adalah menggunakan soal *post test*. Data ketuntasan hasil belajar diperoleh dari nilai *post test* siswa kelas X TAV 1 sebagai kelas eksperimen dan nilai *post test* siswa kelas X TAV 2 sebagai kelas kontrol.

Berikut merupakan rekapitulasi hasil *post test* dengan menggunakan daftar distribusi dapat dilihat pada Tabel 4.4

Tabel 4.4

Rekapitulasi nilai *post test* (kelas eksperimen)

Nilai Ujian	Frekuensi (F)
65-69	2
70-74	-
75-79	2
80-84	9
85-89	5
90-94	15
95-100	1
Jumlah	34

Pada tabel 4.4 menunjukkan bahwa terdapat 1 siswa yang memperoleh nilai ujian tertinggi yaitu antara 95-100, dan terdapat 2 siswa yang memperoleh nilai ujian terendah yaitu antara 65-69.

Berikut merupakan rekapitulasi nilai *post test* dengan menggunakan daftar distribusi dapat dilihat pada tabel 4.5

Tabel 4.5

Rekapitulasi nilai *post test* (kelas kontrol)

Nilai Ujian	Frekuensi (F)
50-54	1
55-59	3
60-64	7
65-69	6
70-74	8
75-79	6
80-84	3
Jumlah	34

Pada Tabel 4.5 menunjukkan bahwa terdapat 3 siswa yang memperoleh nilai ujian tertinggi yaitu nilai antara 80-84, dan terdapat 1 siswa yang memperoleh nilai ujian terendah yaitu nilai antara 50-54.

$$\begin{aligned}
 & \text{KK post test kelas eksperimen} \\
 &= \frac{\text{jumlah siswa yg tuntas}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\% \\
 &= \frac{32}{34} \times 100\% \\
 &= 94,11\%
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 & \text{KK post test kelas kontrol} \\
 &= \frac{\text{jumlah siswa yg tuntas}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\% \\
 &= \frac{17}{34} \times 100\% \\
 &= 50\%
 \end{aligned}$$

Presentase KK dari hasil *post test* (kelas eksperimen) adalah 94,11% dan presentase KK dari *post test* (kelas kontrol) adalah 50,00%. Dengan demikian KK dari hasil *post test* (kelas eksperimen) lebih baik dari *post test* (kelas kontrol) sebesar 44,11%. Hasil KK tersebut apabila disesuaikan dengan pedoman ketuntasan klasikal (KK) di SMK Muhammadiyah 1 Gresik, yaitu dengan ketentuan $\geq 75\%$ dapat dinyatakan "Tuntas" dengan persentase KK 94,11%. Berikut ini Grafik perbandingan KK dari hasil *post test* (kelas eksperimen) X TAV 1 dan *post test* (kelas kontrol) X TAV 2 SMK Muhammadiyah 1 Gresik.

2) Hasil penilaian angket respon siswa.

Hasil angket respon siswa diperoleh dengan menggunakan lembar angket respon siswa. Pada penelitian ini instrumen lembar angket respon siswa diisi oleh 34 siswa dari kelas X TAV 1 SMK Muhammadiyah 1 Gresik. Penilaian respon siswa terhadap Penerapan metode *Ice breaker* dalam proses pembelajaran menerapkan dasar-dasar teknik digital dapat dilihat pada Tabel 4.

Pada Tabel 4.6 di bawah ini menunjukkan angket respon siswa dalam pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan metode *Ice breaker* yang diberikan oleh peneliti kepada siswa selama pembelajaran yang diisi oleh siswa X TAV 1 SMK Muhammadiyah 1 Gresik sebagai kelas yang mendapatkan perlakuan selama pelaksanaan penelitian berlangsung. Hasil rating respon siswa diperoleh dengan cara menjumlahkan rata-rata hasil rating semua aspek yang dinilai kemudian dibagi dengan jumlah aspek soal yang dinilai.

$$\begin{aligned}
 & \frac{\sum \text{rata - rata hasil rating}}{\sum \text{aspek}} \\
 &= \frac{89,4 + 90,5 + 89,4 + 86,4 + 92,9}{10} \\
 &= \frac{892}{10} \\
 &= 89,2
 \end{aligned}$$

Tabel 4.6

Rekapitulasi angket respon siswa						
Nilai Respon Siswa					Σ	Hasil
1	2	3	4	5	Nilai	Rating
0	0	2	14	18	152	89,4%
0	0	1	14	19	154	90,5%
0	0	1	16	17	152	89,4%
0	0	6	11	17	147	86,4%
0	0	2	10	22	158	92,9%
0	0	4	13	17	149	87,6%
0	0	3	13	18	151	88,8%
0	0	3	13	18	151	88,8%
0	0	3	11	20	153	90%
0	0	4	12	18	150	88,2%
Jumlah Hasil Rating						892%
% Rata-rata = Jumlah Hasil Rating						89,2

PENUTUP

Berdasarkan data hasil penelitian, diperoleh beberapa simpulan diantaranya sebagai berikut: 1) Respon Belajar. Nilai persentase respon siswa tertinggi terdapat pada nomer item 5 yaitu Dengan penerapan *Ice breaker* ini, saya lebih termotivasi dalam mengikuti pelajaran menerapkan dasar-dasar teknik digital dengan mendapatkan hasil rating 92,9%. Sedangkan nilai persentase respon siswa terendah terdapat pada nomer item 7 yaitu Melalui penerapan *Ice breaker* dapat membangun konsentrasi saya dalam mengikuti KBM di kelas mendapatkan hasil rating 87,6%.

Hal ini berarti respon dari 34 siswa kelas X TAV 1 SMK Muhammadiyah 1 Gresik mendapatkan jawaban dengan rincian, Jumlah siswa yang memilih jawaban Sangat Setuju 54,11%, Setuju 37,35% dan Netral 8,52% siswa sedangkan untuk jawaban Sangat Tidak Setuju dan Tidak Setuju tidak ada. Dengan demikian penerapan metode *Ice breaker* dalam proses pembelajaran menerapkan dasar-dasar teknik digital mendapatkan respon positif dari siswa.

2) Hasil Belajar. Hasil belajar siswa kelas X TAV 1 (kelas eksperimen) SMK Muhammadiyah 1 Gresik terdapat 32 siswa yang memiliki nilai >70 dan 2 siswa yang memiliki nilai <70 . Sedangkan hasil belajar siswa kelas X TAV 2 (kelas kontrol) terdapat 17 siswa yang memiliki nilai >70 dan 17 siswa yang memiliki nilai <70 .

Persentase Ketuntasan Klasikal (KK) dari hasil *Post test* kelas X TAV 1 (kelas eksperimen) adalah 94,11% dan *post tes* kelas X TAV 2 (kelas kontrol) 50,00%, dengan demikian Ketuntasan Klasikal (KK) dari hasil *Post test* (kelas eksperimen) lebih baik dari *Post test* (kelas kontrol) sebesar 44,11%. Sehingga hasil belajar siswa kelas X TAV 1 SMK Muhammadiyah 1 Gresik dinyatakan tuntas dengan persentase Ketuntasan Klasikal (KK) adalah sebesar 94,11%

Adapun saran dari peneliti adalah sebagai berikut. 1) Sebelum melaksanakan proses belajar mengajar perangkat dan media pembelajaran harus dipersiapkan dengan baik dan benar. 2) Harus disesuaikan dengan tingkatan kelas dan materi yang akan diajarkan. 3) Direkomendasikan kepada guru SMK Muhammadiyah 1 Gresik bahwa penerapan *Ice breaker* pada proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. 4) Untuk penelitian selanjutnya, diharapkan dapat diterapkan pada mata pelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M. 1999. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Anwar, Zainul. 2011. *Motivasi dan Ice Breaker*. Diakses pada tanggal 26 September 2013 dari <http://zainulanwar.staff.umm.ac.id>.
- Arikunto, Suharsimi. 2001. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Daryanto. 2000. *Media Pembelajaran, Perannya Sangat Penting Dalam Men-capai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- David, Ali. 2012. *Ice Breaker untuk Guru Kreatif*. Surabaya: GGLC.
- Depdiknas. 2003. *Undang-Undang SISDIKNAS 2003*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar & Menengah.
- Djamarah, Bahri Syaiful, Aswan. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dryden, G dan Vos, J. 2000. *Revolusi Cara Belajar*. Diterjemahkan oleh Kaifa. Bandung : Kaifa Engkoswara (2002).
- Fakih, Topatimasang, Toto. 2011. *Pendidikan Populer Membangun Kesadaran Kita*. Yogyakarta : Ganesha.
- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hidayatullah, Syah. 2012 *Penerapan Ice Breaking Pada Proses Belajar Mengajar Siswa Kelas X TPM SMK Negeri 7 Surabaya Pada Mata Pelajaran K3*. Program Sarjana. Universitas Negeri Surabaya. Surabaya
- Kompas. 2010. *Guru Pinter Butuh Ice Breaker*. Diakses pada tanggal 26 September 2013 dari <http://edukasi.kompasiana.com>
- Masjay. 2012. *Ice Breaker*. Diakses pada tanggal 26 September 2013 dari <Http://masjay.wordpress.com>.
- Rahmatika, Diya. 2012. *Penelitian/.../Abstrak-Penelitian-Mahasiswa.html*. Diakses pada tanggal 07 April 2013 dari <http://ebookbrowse.com>.
- Sardiman, A.M. 1992. *Interaksi Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: CV Rajawali.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin, Robert E. 2001. *Cooperative Learning : Theory, Research and Practice* (N. Yusron Terjemahan). London Allymand Bacon, Buku Asli diterbitkan tahun 2001.
- Sudjana. 2009. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. 2009. *Metode Pendidikan kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata. 2006. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Supriadi. 2012. *Ice Breaker dan Orientasi*. Diakses pada tanggal 26 September 2013 dari <http://www.andragogi.com>.
- Surjadi, Ali Ramdani. 2000. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Suyabrata, Sumadi. 2004. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
-, 1976. *The Enclopedia Of Ice Breaker*.University Associates Inc.
- Wahyuddin, Rahil. 2000. *Pembalajaran dan Model-model Pembelajaran*. Jakarta: C.V Ipa Apong.
- Woolfolk. 2008. *Educational Psychology*. Boston: Pearson Educational.