

Pengembangan Media *Ice Breaking* Berbasis 4C pada Pembelajaran Tematik Integratif

Budi Kurniawan^{1*}, Nuriyah²

¹² Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Universitas Muhammadiyah Kupang

Abstrak

Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan (Research and Development) bertujuan untuk Media Pembelajaran *Ice Breaking* Berbasis Komunikasi, Kolaboratif, Berpikir Kritis, dan Kreativitas (4C) yang Dikembangkan pada Pembelajaran Tematik Integratif. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa dan guru kelas V MIS Nurul Huda Kupang. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan Four D yang terdiri dari 4 tahapan yaitu (1) define, (2) design, (3) develop, dan (4) disseminate. Media pembelajaran *Ice Breaking* berbasis 4C yang dikembangkan ini telah melaksanakan proses uji coba yang terdiri dari uji coba satu lawan satu sebanyak 10 orang, uji coba kelompok kecil sebanyak 12 orang dan uji coba kelas sebanyak 34 siswa. Media pembelajaran *Ice Breaking* berbasis 4C yang dikembangkan telah divalidasi oleh Validator dan telah mengalami revisi sehingga mendapatkan hasil yang sangat layak dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran karena berdasarkan hasil penelitian Pedoman Pembuatan Media Pemecah Es 4C dan 4C LKPD *Ice Breaking*, dan semua media yang ada di buku terbaru antara lain: puzzle, flipchart, leaflet, sketsa, dan video pembelajaran memenuhi kriteria yang sangat valid sehingga sangat layak dan sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci:

Ice Breaking, 4C, 4D, Pembelajaran Tematik Integratif

Abstract

This research including development research (Research and Development) aims to *Communication, Collaborative, Critical Thinking, and Creativity (4C)*-based *Ice Breaking Learning Media Developed on Integrative Thematic Learning*. The subjects in this study were students and fifth grade teachers of MIS Nurul Huda, Kupang. The development model used in this study is the Four D development model which consists of 4 stages: (1) define, (2) design, (3) develop, and (4) disseminate. This 4C-based *Ice Breaking learning media developed media* has carried out a trial process consisting of one-on-one trials of 10 people, small group trials of 12 people and class trials of 34 students. The 4C-based *Ice Breaking learning media developed* have been validated by the Validator and has undergone revisions so that it gets very feasible and practical results to be used in learning because based on the research results of the Guidelines for Making 4C *Ice Breaking Media* and 4C *Ice Breaking LKPD*, and all the media in the latest book, including: puzzles, flipcharts, leaflets, sketches, and learning videos meet very valid criteria so they are very feasible and very practical to be used in the learning process.

Keywords:

Ice Breaking, 4C, 4D, Integrative Thematic Learning

* Corresponding author.

PENDAHULUAN

Kurikulum 2013 di SD memadukan beberapa mata pelajaran menjadi sebuah tema, untuk memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik melalui pengalaman langsung dan menghubungkan konsep pembelajaran. Guru masih mengalami kendala dalam mengimplementasikan kurikulum 2013. Hal ini dikarenakan waktu pelatihan dan sosialisasi yang singkat dan masa penyesuaian dan transisi perubahan kurikulum. Sehingga guru diharapkan melakukan inovasi melalui pengembangan kreativitas dan media pembelajaran yang efektif, sehingga menghadirkan keterampilan-keterampilan bagi peserta didik (Saputro dan Soeharto, 2015).

Kurikulum harus mengarah pada konsep pembelajaran yang bermakna "*integrative science*" berlandaskan teori belajar behaviorisme, teori perolehan informasi dan teori psikologi kognitif (konstruktivisme). Kurikulum dalam pembelajaran IPA di tingkat SD mencakup pembelajaran tematik integratif merupakan deskripsi tujuan dan kompetensi yang diharapkan tercapai setelah kegiatan belajar peserta didik. Seorang guru harus dapat menciptakan yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan karakter materi yang disampaikan dalam bentuk model pembelajaran dilengkapi dengan sumber belajar dan media pembelajaran yang mendukung. Proses pembelajaran IPA diharapkan mampu meningkatkan kualitas Pendidikan di Indonesia, hal ini berdasarkan fakta bahwa proses pembelajaran IPA masih berorientasi pada hasil (*result oriented*), yaitu pencapaian nilai Ujian Nasional (UN). Proses pembelajaran IPA belum menyentuh pada ranah kebermaknaan dari konsep yang diperoleh dibangku sekolah (Wisudawati, 2015).

Media pembelajaran dapat dijadikan alternatif sumber belajar oleh guru apabila pada kenyataannya pemberian pengalaman belajar secara langsung sulit untuk dilakukan. Media pembelajaran mencakup kesesuaian antara karakteristik media dengan materi yang disampaikan, sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik sehingga mampu meningkatkan keterampilan-keterampilan peserta didik dalam setiap proses pembelajaran (Sudjana dan Rivai, 2010).

Namun, penggunaan media pembelajaran masih terbatas, berdasarkan analisis awal (hasil observasi dan wawancara) dengan guru mata pelajaran IPA (pembelajaran tematik integratif) yang telah dilaksanakan di kelas V MIS Nurul Huda Kupang, diperoleh informasi sebagai berikut: 1) guru cenderung melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media papan tulis, gambar-gambar di tembok, dan hanya berupa *charta*, 2) belum adanya media interaktif yang membuat peserta didik kurang aktif dan berpartisipasi disetiap langkah-langkah dalam proses pembelajaran; dan 3) belum adanya pedoman pembuatan media yang dapat dijadikan pegangan guru untuk melakukan proses pembelajaran IPA yang sesuai dengan materi/pokok bahasan tertentu. Melihat dari karakteristik peserta didik sekolah dasar (SD) harus adanya inovasi dalam pengadaan media pembelajaran yang menarik karena pada hakikatnya peserta didik SD masih bersifat bermain sambil belajar dan berpegang pada hal-hal yang konkret sehingga mudah dipahami peserta didik. Kurangnya media dalam proses pembelajaran menjadikan peserta didik malas dalam belajar sehingga pembelajaran yang berlangsung bersifat *teacher center* yaitu guru sebagai satu-satunya yang aktif padahal peserta didik dapat menyerap materi ketika peserta didik dilibatkan dalam kegiatan belajar di kelas.

Adpun solusi terharap keadaan tersebut maka perlu adanya inovasi setiap proses pembelajaran dalam menjawab perkembangan pendidikan di abad 21 yang mampu meningkatkan inovasi pembelajaran dengan menggunakan media *Ice breaking* dalam memberikan kesegaran dalam berpikir, hal tersebut dirasa penting dalam membangkitkan semangat peserta didik dalam menghadapi kejenuhan yang timbul dikarenakan akibat banyaknya materi yang didapatkan, dalam memaksimalkan kinerja otak dibutuhkan penyeimbang dengan mensubtitusikan keterampilan 4C dalam mengimplementasikan media *Ice breaking* (Kurniawan, 2019).

Menurut Fanani (2010) *Ice breaking* merupakan sentuhan aktivitas yang dapat digunakan untuk memecahkan kebekuan, kekalutan, kejemuhan 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 siswa kembali pada kondisi (semangat, motivasi, gairah belajar, kejemuhan dan lain sebagainya) yang lebih baik.. Menurut Harsyad (2016) 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 "pemecah es". Jadi, *ice breaker* bisa diartikan sebagai usaha untuk memecahkan atau mencairkan suasana yang kaku seperti es agar menjadi lebih nyaman mengalir dan santai. Menurut Wurjani dkk (2019) *ice breaking* adalah suatu kegiatan-kegiatan yang dilakukan fasilitator yang memiliki manfaat untuk mengubah kondisi kelas yang menyenangkan dan dapat membangun suasana belajar yang penuh kegembiraan, dan antusias dalam mengikuti kegiatan pada saat penerapan teknik pembelajaran *ice breaking*. Teknik pembelajaran ini, para

siswa dituntut untuk dapat berperan aktif dengan melibatkan berbagai aspek untuk di respon yang meliputi aspek kognitif, fisik (psikomotor) dan afektif (sikap). Penggunaan teknik pembelajaran *ice breaking* dapat membuat peserta didik menjadi tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran yang berlangsung. Sunarto (2012), menyatakan bahwa media *Ice breaking* merupakan usaha mencairkan suasana yang kaku seperti es agar menjadi lebih nyaman mengalir dan santai. Peserta didik akan lebih dapat menerima materi pelajaran jika suasana tidak tegang, santai, nyaman, dan lebih bersahabat. Media *Ice Breaking* berbasis *Communication, Collaborative, Critical Thinking, and Creativity (4C)* merupakan proses pembelajaran yang bukan hanya menciptakan suasana kondusif dan pembelajaran yang menyenangkan namun bagaimana menyeimbangkan perkembangan kognitif dengan menghadirkan keterampilan-keterampilan 4C pada setiap proses pembelajaran dengan menggunakan media *Ice breaking*, sehingga diharapkan terciptanya proses pembelajaran *meaningfull learning*. Hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Sulastri, dkk., (2017), bahwa tanggapan peserta didik mengenai media *ice breaking* kategori sangat baik dan dinyatakan layak untuk digunakan dengan kategori sangat baik. Hal senada diperkuat dari hasil penelitian Tarigan dan Siagian (2015), bahwa media pembelajaran interaktif yang layak digunakan dapat digunakan peserta didik secara individu maupun kelompok. Selain itu, keaktifan dan hasil belajar peserta didik menggunakan media pembelajaran interaktif meningkat (lebih tinggi) dibandingkan dengan menggunakan media pembelajaran biasa. Selain itu, hasil penelitian Putra (2015), bahwa multimedia pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan memenuhi kategori sangat baik sehingga multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan layak untuk digunakan sebagai multimedia pembelajaran dan sumber belajar. Oleh karena itu, penelitian ini mengkaji tentang Kelayakan dan Kepraktisan Pengembangan Media *Ice Breaking* Berbasis 4C pada Pembelajaran Tematik Integratif Peserta Didik Kelas V MIS Nurul Huda Kupang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah *Research and Development (R & D)* yang mengacu pada Model 4-D yakni terdiri dari 4 fase, yaitu: (1) *Define* (pendefinisian), (2) *Design* (perancangan), (3) *Develop* (pengembangan), dan (4) *Disseminate* (penyebaran) (Tarigan dan Siagian, 2015), dalam rangka mengembangkan dan menghasilkan sebuah media pembelajaran yang dapat diaplikasikan pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA)-Pembelajaran Tematik Integratif. Jadi, desain pengembangan media *Ice Breaking* berbasis mengukur kelayakan dan kepraktisan produknya.

Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan peserta didik kelas V MIS Nurul Huda Kupang yang berjumlah 34 peserta didik dan 1 orang guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Uji coba satu-satu sebanyak 10 orang, uji coba kelompok kecil sebanyak 12 orang, dan uji coba kelompok kelas sebanyak 34 orang peserta didik

Untuk mendapatkan pemahaman dan pengertian yang sama dari variabel-variabel dalam penelitian ini, maka diberikan definisi operasional sebagai berikut. a) Pengembangan Pembelajaran adalah seluruh perangkat, instrumen dan media pembelajaran *Ice Breaking 4C* yang dikembangkan. Spesifikasi produk pengembangannya, sebagai berikut : Pedoman Pembuatan *Media Ice Breaking 4C*, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) *Ice Breaking 4C*, dan Media Interaktif *Ice Breaking* Berbasis 4C yang meliputi: media *puzzle, flipchart, leaflet, sketsa, dan video pembelajaran*; b) Ilmu pengetahuan alam (IPA) adalah mata pelajaran yang memfokuskan untuk mempelajari tentang alam yaitu Materi Zat Tunggal dan Zat Campuran dengan pembelajaran tematik integratif.

Teknik pengumpulan data sebanyak dua komponen yaitu observasi dan angket. Sementara itu, dalam penelitian dan pengembangan ini digunakan teknik analisis deskriptif untuk mengalisa data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul dari hasil pengembangan, respon validator, respon guru, dan peserta didik dalam desain uji coba untuk memperoleh media pembelajaran *Ice Breaking berbasis 4C* yang dikembangkan.

Instrumen pengumpulan data dirancang untuk mengetahui kualitas media pembelajaran *Ice Breaking* berbasis 4C. Instrumen kevalidan berupa format lembar validasi kelayakan (spesifikasi produk yang divalidasi, meliputi: Pedoman Pembuatan *Media Ice Breaking 4C* dan Kelayakan LKPD *Ice Breaking 4C*, dan Kelayakan seluruh media yang tercantum dalam buku pedoman, meliputi: *puzzle, flipchart, leaflet, sketsa, dan video pembelajaran*). Sementara itu, lembar validasi kepraktisan berupa lembar angket respon peserta didik dan guru. Selain itu seluruh lembar validasi kelayakan dan kepraktisan menggunakan skala Likert dengan memberi tanda checklist (√) pada skala penilaian yang dianggap sesuai. Rentang skala penilaian adalah 1, 2, 3, 4 dan 5. Adapun keterangan kriteria skala penilaian: 1 = tidak relevan 2 = kurang

relevan, 3 = cukup relevan, 4 = relevan, 5 = sangat relevan. Jadi, semakin besar bilangan yang dirujuk, maka semakin baik/ sesuai dengan aspek yang disebutkan.

ANALISIS DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Tahap Pendefinisian (*Define*)

Kegiatan pada tahap ini dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan. Tiap-tiap produk membutuhkan analisis yang berbeda-beda. Tahap pendefinisian meliputi kegiatan-kegiatan sebagai berikut.

1. Analisis awal-akhir

a) Deskripsi lokasi penelitian

MIS Nurul Huda Kupang merupakan salah satu sekolah/madrasah terbaik yang ada di kota Kupang. Dilengkapi berbagai fasilitas, seperti: ruang kantor, ruang guru, ruang belajar, ruang laboratorium komputer, perpustakaan, masjid, ruang OSIS, ruang Pramuka, tempat parkir kendaraan, lapangan olah raga, ruang aula, WC guru, WC peserta didik, dan kantin umum. Lengkapnya fasilitas belajar, sarana ibadah, sarana olah raga, dan berbagai sarana pendidikan membuat peserta didik merasa nyaman dan senang bersekolah di MIS Nurul Huda Kupang.

Berdasarkan analisis awal (hasil observasi dan wawancara) dengan guru mata pelajaran IPA (pembelajaran tematik integratif) yang telah dilaksanakan di kelas V MIS Nurul Huda Kupang, diperoleh informasi sebagai berikut: 1) guru cenderung melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media papan tulis, gambar-gambar di tembok, dan hanya berupa *charta*, 2) belum adanya media interaktif yang membuat peserta didik kurang aktif dan berpartisipasi disetiap langkah-langkah dalam proses pembelajaran; dan 3) belum adanya pedoman pembuatan media yang dapat dijadikan pegangan guru untuk melakukan proses pembelajaran IPA yang sesuai dengan materi/pokok bahasan tertentu.

Hasil analisis, menggambarkan permasalahan-masalahan yang dialami oleh guru dan peserta didik. Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan menerapkan metode pembelajaran *Ice Breaking* berbasis *Communication, Collaborative, Critical Thinking, and Creativity* (4C), dalam hal ini perangkat yang dikembangkan meliputi Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan Pedoman Pembuatan Media *Ice Breaking* 4C serta media interaktif berupa: *puzzle, flipchart, leaflet*, sketsa, dan video pembelajaran.

Jadi, analisis akhir dapat diperoleh dengan menggunakan perangkat yang telah disusun, sehingga kegiatan penilaian berjalan dengan lancar. Kemudian, bantuan dari guru mata pelajaran IPA serta dukungan berbagai pihak dari lingkup Madrasah serta semangat peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran tematik integratif dengan baik.

2. Analisis peserta didik

Analisis peserta didik dilaksanakan untuk menelaah tentang karakteristik peserta didik sebagai bahan pertimbangan untuk mengembangkan media pembelajaran *Ice Breaking* berbasis 4C Materi Zat Tunggal dan Zat Campuran, mencakup: jumlah peserta didik, latar belakang tingkat kognitif, dan latar belakang kondisi sosial. Agama peserta didik sama yaitu beragama Islam sedangkan berbedanya jenis kelamin, ras, memungkinkan akan terjadinya perbedaan bekerja sama. Selain itu, karena adanya Covid-19 maka Lembar Prakatalitas Angket Respon Peserta Didik dirandom sampling hanya 10 orang Peserta Didik yang mengisi untuk memberi respon/tanggapan terhadap LKPD dan Media *Ice Breaking* 4C yang digunakan.

3. Analisis materi

Analisis materi dilaksanakan untuk mengetahui jenis pembelajaran tematik integratif yang dilaksanakan pada Materi Zat Tunggal dan Zat Campuran berdasarkan Kompetensi Inti (KI) dan KD (Kompetensi Dasar) dalam kurikulum. Zat Tunggal yang terdiri dari unsur, contoh : Oksigen (O_2), Nitrogen (N), Karbon (C), dan Hidrogen (H) serta senyawa, contoh : Air (H_2O), Gula ($C_6H_{12}O_6$), dan Garam (NH_4Cl). Sementara Zat Campuran yang terdiri dari homogen, contoh: sirup, oralit, dan udara serta heterogen, contoh: air + kopi, air + tanah, dan air + minyak.

4. Analisis tugas dan penilaian

Tujuan analisis tugas dan penilaian adalah sebagai berikut: (1) memberikan informasi tentang pemahaman dan pengetahuan peserta didik pada materi zat tunggal dan zat campuran dan (2) memberikan informasi mengenai kemampuan peserta didik dalam mengaplikasikan pengetahuan dan media yang telah diterimanya.

5. Spesifikasi tujuan (Produk)

Setelah melakukan penjabaran kompetensi dasar ke dalam indikator yang lebih spesifik dan disesuaikan dengan hasil analisis materi dan analisis tugas dengan Materi Zat Tunggal dan Zat Campuran yang dilakukan sebelumnya maka adapun produk yang dihasilkan sebagai berikut: (1) Pedoman Pembuatan Media *Ice Breaking* 4C (2) Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) *Ice Breaking* 4C, dan (3) Media Pembelajaran *Ice Breaking* 4C, yaitu: Media *Puzzle*, Media *Flipchart*, Media *Leaflet*, Media Sketsa, dan Media Video Pembelajaran *Ice Breaking* 4C.

B. Deskripsi Hasil Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap ini berisi kegiatan perancangan Pengembangan Media *Ice Breaking* berbasis 4C yang mempertimbangkan hasil pendefinisian. Rincian kegiatan yang dilakukan, seperti berikut.

1. Penyusunan desain media

Penyusunan desain media dimulai dengan tujuan, menentukan apa yang perlu diketahui oleh para peserta didik, dan menggambarkan bagaimana peserta didik dapat menggunakan media pembelajaran. Adapun media interaktif yang dibuat berupa: *puzzle*, *flipchart*, *leaflet*, sketsa, dan video pembelajaran.

2. Pemilihan media

Media yang digunakan pada kegiatan proses pembelajaran berupa *puzzle*, *flipchart*, *leaflet*, sketsa, dan video pembelajaran. sangat *full colour* dengan gambar-gambar animasi/kartun dan kata-kata menarik yang memudahkan peserta didik untuk memahami materi zat tunggal dan zat campuran menggunakan metode pembelajaran *Ice Breaking* berbasis 4C.

3. Pemilihan format

Pemilihan format dilaksanakan dengan mengkaji format perangkat dan instrumen pembelajaran dengan menggunakan metode *ice breaking* berbasis 4C yang dikembangkan, sebagai berikut.

Format Pedoman Pembuatan Media *Ice Breaking* 4C, sebagai berikut: (1) media *puzzle*, meliputi: (a) pilih gambar atau desain *Microsoft Office Word*, (b) mencetak gambar *puzzle*, (c) membuat alas *puzzle* menggunakan papan jati, (d) gambar pola *puzzle*, (e) memotong *puzzle*, dan (f) memasukkan unsur keterampilan 4C pada media *puzzle*, (2) media *flipchart*, meliputi: (a) menentukan tujuan pembelajaran, (b) menentukan bentuk *flipchart*, (c) memilih warna yang sesuai, (d) merancang draft awal *flipchart*, dan (e) memasukkan unsur keterampilan 4C pada media *flipchart*, (3) media *leaflet*, meliputi: (a) ketik *Canva.com*, (b) memilih *template design*, (c) membuat *leaflet*, (d) menyimpan *file*, dan memasukkan unsur keterampilan 4C pada media *leaflet*, (4) media sketsa, meliputi: (a) menentukan karakter tokoh dalam cerita, (b) menentukan tema, (c) menentukan tujuan pembelajaran, (d) membuat alur cerita, (e) membuat sketsa/rancangan gambar, (f) memasukkan unsur keterampilan pada media sketsa, dan (5) media video pembelajaran, meliputi: (a) membuat *draft Ice Breaking* 4C, (b) *mendownload* aplikasi *Kine Master*, (c) proses pembuatan animasi, dan (d) memasukkan unsur keterampilan 4C pada media video pembelajaran *Ice Breaking* 4C.

Format Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) *Ice Breaking* Berbasis 4C Materi Zat Tunggal dan Zat Campuran, terdiri atas, sebagai berikut: (1) kompetensi dasar (KD), (2) indikator pencapaian kompetensi, (3) metode pembelajaran *Ice Breaking*, (4) keterampilan 4C, (5) *Ice Breaking* 4C (*team work*), (6) *Ice Breaking* 4C (tebak gambar), (7) *Ice Breaking* 4C (asah otak), dan (8) *Ice Breaking* 4C (melatih afektif).

Format Lembar Validasi Kelayakan, meliputi: Format Lembar Validasi Kelayakan Media *Ice Breaking* Berbasis 4C, meliputi: (a) media *puzzle*, (b) *flipchart*, (c) *leaflet*, (d) sketsa, dan (e) video pembelajaran dan Format Lembar Validasi Kelayakan Pedoman dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), meliputi: (a) Pedoman Pembuatan Media *Ice Breaking* 4C dan LKPD *Ice Breaking* 4C.

Format Lembar Prakatalitas, meliputi Lembar Angket Respon Guru dan Lembar Angket Peserta Didik.

4. Rancangan awal

a) Perangkat pembelajaran

Rancangan awal yang dilaksanakan merupakan rancangan perangkat pembelajaran yang meliputi aktivitas guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran berupa hal yang berkaitan dengan pembelajaran tematik integrative dimana Pedoman Pembuatan Media *Ice Breaking* 4C, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) *Ice Breaking* 4C, dan Media Interaktif *Ice Breaking* Berbasis 4C yang meliputi: media *puzzle*, *flipchart*, *leaflet*, sketsa, dan video pembelajaran dirancang untuk pendidik dalam hal ini guru yang mengampu mata pelajaran IPA (pembelajaran tematik integratif) pada Materi Zat Tunggal dan Zat

Campuran di kelas V berupa Pedoman Pembuatan Media *Ice Breaking* 4C, LKPD *Ice Breaking* 4C, dan Media Pembelajaran *Ice Breaking* 4C disajikan secara menarik dengan sentuhan tabel dan gambar yang *full colour*.

b) Instrumen penelitian

Instrumen penelitian dirancang untuk mengetahui kualitas media pembelajaran *Ice Breaking* berbasis 4C. Instrumen kevalidan meliputi format validasi kelayakan dan validasi kepraktisan, sebagai berikut. a) Instrumen kelayakan. Instrumen kelayakan yang dihasilkan pada tahap rancangan ini meliputi: Kelayakan Pedoman Pembuatan Media *Ice Breaking* 4C dan Kelayakan LKPD *Ice Breaking* 4C, dan Kelayakan seluruh media yang tercantum dalam buku pedoman, meliputi: *puzzle, flipchart, leaflet, sketsa*, dan video pembelajaran; b) Instrumen kepraktisan. Instrumen kepraktisan yang dihasilkan pada tahap rancangan ini, meliputi: Lembar Angket Respon Guru dan Lembar Angket Respon Peserta Didik. Aspek yang dinilai adalah relevansi aspek penilaian dengan dengan deskriptor (butir pertanyaan/ Pernyataan (konstruksi yang berisi pertanyaan/ pernyataan yang direspon guru dan peserta didik. Jumlah keseluruhan untuk angket respon guru 20 item dan angket respon peserta didik 15 item.

c) Komentar/Saran dari Validator I dan II

Komentar/Saran dari Validator I dan II, sebagai berikut : a) media *flipchart* belum sampai untuk ke HOTS; b) media *puzzle* melatih berpikir kreatif, bukan berpikir kritis. Karena berpikir kritis itu penalaran logis menggunakan otak kiri, sedangkan berpikir kreatif dengan media seperti *puzzle* cenderung menggunakan otak kanan; c) untuk *leaflet* dan *sketsa*: sesuaikan gambar animasi, buat menarik dan *full colour*; d) pada video pembelajaran perbaiki kualitas intonasi saat mengisi suara.

Semua perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian yang dikembangkan pada tahap ini disebut *prototype-1* dan direvisi pada tahap selanjutnya yaitu tahap pengembangan (*develop*).

C. Deskripsi Hasil Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan *prototype-2* atau perangkat, instrumen, dan media pembelajaran yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari Validator. Tahap ini meliputi: (a) validasi perangkat oleh para Validator diikuti dengan revisi, (b) simulasi yaitu kegiatan mengoperasionalkan rencana pengajaran, dan (c) uji coba terbatas dengan peserta didik sesungguhnya. Hasil tahap (b) dan (c) digunakan sebagai dasar revisi. Langkah berikutnya adalah uji coba lebih lanjut dengan peserta didik yang sesuai dengan kelas sesungguhnya. Namun terlebih dahulu dilakukan uji keterbacaan kepada beberapa peserta didik dan Guru teman sejawat yang dipilih untuk melihat apakah Media pembelajaran berupa *puzzle, flipchart, leaflet, sketsa*, dan video pembelajaran dapat terbaca dengan jelas dan mudah dipahami.

Kegiatan validasi dilakukan dengan memberikan hasil rancangan pedoman, LKPD, dan media *Ice Breaking* berbasis 4C dan lembar instrumen berupa lembar validasi, yang divalidasi oleh dua orang Validator. Penilaian yang diberikan oleh kedua validator telah dihitung tingkat kevalidannya berdasarkan rumus validitas isi Greogory. Berdasarkan nilai validasi isi dapat disimpulkan bahwa kevalidan yaitu $V = 1$ atau $V = 100\%$. Hal ini berarti hasil penilaian dari kedua Validator memiliki “relevansi kuat” dengan koefisien validitas isi lebih dari 75% atau $V > 75\%$.

Hasil validasi akan menentukan Kelayakan dan Kepraktisan Pengembangan Media *Ice Breaking* berbasis 4C yang digunakan dalam proses Pembelajaran Tematik Integratif. Adapun rata-rata persentase kelayakan dan kepraktisan disajikan pada Tabel 1-3, sebagai berikut.

Tabel 1. Rata-Rata Persentase Kelayakan Pedoman dan LKPD *Ice Breaking* 4C

No	Validator	Kriteria Kelayakan	Rata-Rata (Persentase)
1.	Validator I	Sangat valid dapat digunakan tanpa revisi artinya sangat layak	95%
2.	Validator II	Sangat valid dapat digunakan tanpa revisi artinya sangat layak	90%

Tabel 2. Rata-Rata Persentase Kelayakan Media Pembelajaran *Ice Breaking* 4C berupa *Puzzle, Flipchart, Leaflet, Sketsa*, dan Video Pembelajaran

No	Validator	Kriteria Kelayakan	Rata-Rata (Persentase)
1.	Validator I	Sangat valid dapat digunakan tanpa revisi artinya sangat layak	89%
2.	Validator II	Sangat valid dapat digunakan tanpa revisi artinya sangat layak	86%

Tabel 3. Rata-Rata Persentase Kepraktisan Pedoman, LKPD, dan Media *Ice Breaking* 4C berdasarkan Angket Respon Guru dan Peserta Didik

Responden	Aspek yang Dinilai	Kriteria Kepraktisan	Rata-Rata (Persentase)
Guru	Pedoman Pembuatan Media dan LKPD <i>Ice Breaking</i> 4C serta Media <i>Ice Breaking</i> 4C (puzzle, flipchart, leaflet, sketsa, dan video pembelajaran)	Sangat valid dapat digunakan tanpa revisi artinya sangat praktis	90%
Peserta Didik	LKPD <i>Ice Breaking</i> 4C dan Media <i>Ice Breaking</i> 4C (puzzle, flipchart, leaflet, sketsa, dan video pembelajaran)	Sangat valid dapat digunakan tanpa revisi artinya sangat praktis	91%

D. Deskripsi Hasil Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Setelah melakukan tes validasi terhadap pedoman pembuatan media, LKPD, dan media *Ice Breaking* 4C yang telah diuji cobakan dan direvisi, kemudian disebarakan kelapangan. Namun, karena adanya pandemi Covid-19 maka penyebaran produk tersebut hanya terbatas pada MIS Nurul Huda Kupang.

Berdasarkan hasil penelitian dari deskripsi data, validitas isi, dan hasil validasi dari Tabel 1-3 diketahui bahwa di MIS Nurul Huda Kupang bahwa seluruh perangkat, instrumen, dan media pembelajaran *Ice Breaking* 4C yang digunakan pada saat pembelajaran tematik integratif dikatakan sangat valid sehingga sangat layak dan sangat praktis untuk digunakan/dikembangkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan, dapat disimpulkan sebagai berikut : a) jenis penelitian ini *Research and Development* (R & D) yang mengacu pada Model 4-D yakni terdiri dari 4 fase, yaitu: (1) *Define* (pendefinisian), (2) *Design* (perancangan), (3) *Develop* (pengembangan), dan (4) *Disseminate* (penyebaran)(Tarigan dan Siagian, 2015), dalam rangka mengembangkan dan menghasilkan sebuah media pembelajaran yang dapat diaplikasikan pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA)-Pembelajaran Tematik Integratif; b) penggunaan Pedoman Pembuatan Media dan LKPD *Ice Breaking* 4C sangat membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran tematik integratif dan media pembelajaran *Ice Breaking* berbasis 4C materi zat tunggal dan zat campuran berupa media *puzzle, flipchart, leaflet, sketsa, dan video pembelajaran* dapat menarik perhatian dan semangat peserta didik dalam menerima pembelajaran yang disampaikan oleh guru jika dibandingkan dengan tanpa menggunakan media pembelajaran, dan c) media pembelajaran *Ice Breaking* berbasis 4C yang dikembangkan telah divalidasi oleh Validator dan telah mengalami revisi sehingga didapatkan hasil yang sangat layak dan praktis untuk dipergunakan dalam pembelajaran karena berdasarkan hasil penelitian Pedoman Pembuatan Media *Ice Breaking* 4C dan LKPD *Ice Breaking* 4C, dan seluruh media yang tercantum dalam buku pedoman, meliputi: *puzzle, flipchart, leaflet, sketsa, dan video pembelajaran* memenuhi kriteria sangat valid sehingga sangat layak dan sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Fanani, Achmad. 2010. *Ice Breaking* dalam Proses Belajar Mengajar. Jurnal Buana Pendidikan Vol. VI, No. 11, Hal. 67-70. Tersedia Pada: http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/jurnal_buana_pendidikan/article/download/1080/915.
- Harsyad, Fatwal, Ahmad Afif, Andi Ika Prasasti Abrar. 2016. Studi Komparasi Penggunaan *Ice Breaking* dan *Brain Gym* terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 21 Makassar. Jurnal Matematika dan Pembelajaran (M a P a n) Vol. 4 No. 2, Hal. 184-197. Tersedia Pada: <http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/Mapan/article/download/3237/pdf>.
- Kurniawan, B. 2019. Pengaruh Implementasi Model Pembelajaran *Science Integrated Learning* (SIL) Berbasis Keterampilan Belajar dan Berinovasi *Communication, Collaborative, Critical Thinking, dan Creativity* (4C) terhadap Hasil Belajar IPA dengan Kovariabel Kemandirian Belajar. Universitas Pendidikan Ganesha.

- Putra, L. D. 2015. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pengenalan Pariwisata Lokal Berbasis Macromedia Flash untuk Siswa Sekolah Dasar Yogyakarta. *Jurnal JPSPD Prodi PGSD UAD. Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol. 5, No. 2. ISSN : 2356-3869.
- Saputro B. Hengkang, & Soeharto. 2015. *Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas IV SD*. Jurnal Prima Edukasia, Volume 3 – Nomor 1. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sudjana, N., & Rivai, A. 2010. *Media pengajaran*. Penerbit Sinar Baru Algesindo : Bandung.
- Sulastri, Ati. 2017. Pengembangan Media *Ice Breaker Talking Pen* pada Mata Pelajaran PAI Kelas X SMAN 100 Jakarta. *Jurnal Studi Al-Qur'an*. Vol. 13, No. 2. Universitas Negeri Jakarta
- Sunarto. 2012. *Ice Breaker dalam Pembelajaran Aktif*. Yuman Pressindo : Surakarta.
- Tarigan, D dan Siagian, S. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Vol. 2, No. 2, p-ISSN : 2355-4983; e-ISSN : 407-7488.
- Wisudawati, S. 2015. *Metodologi Pembelajaran IPA*. Bumi Aksara : Jakarta.
- Wurjani, Devi Sukirno, Dini Ramadhani. 2019. Pengaruh Teknik Pembelajaran Ice Breaking Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Tema 6 Indahny Persahabatan SD Negeri 1 Paya Bujok Tunong Langsa *Journal of Basic Education Studies*, Vol 2 No 1 Hal. 68-78. Tersedia Pada: https://www.ejurnalunsam.id/index.php/jbes/user/setLocale/id_ID?source=%2Findex.php%2Fjbes%2Farticle%2Fview%2F1601.