

**PENGARUH PERMAINAN ICE BREAKING TERHADAP HASIL BELAJAR
BAHASA INDONESIA SISWA KELAS XI SMA NEGERI 5 KABUPATEN SORONG**

SKRIPSI



Nama : Yotlin Chrisye Ralahalu
NIM : 148820121004

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA, SOSIAL, DAN OLAAHRAGA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN MUHAMMADIYAH SORONG**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGARUH PENERAPAN PERMAINAN ICE BREAKING TERHADAP
HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS XI SMA
NEGERI 5 KABUPATEN SORONG**

NAMA ; YOTLIN CHRISYE RALAHALU

NIM : 148820121004

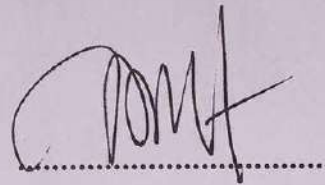
Telah disetujui tim pembimbing

Pada 02 Juli 2025

Pembimbing I

Abdulrahman Hatsama, M. Pd

NIDN : 1420097501



Pembimbing II

Rima, S. Pd., M. Hum

NIDN : 1401129201



LEMBAR PENGESAHAN

**PENGARUH PERMAINAN ICE BREAKING TERHADAP HASIL BELAJAR
BAHASA INDONESIA SISWA KELAS XI SMA NEGERI 5 KABUPATEN SORONG**

NAMA : Yotlin Chrisye Ralahalu

NIM : 148820121004

Skripsi ini telah disahkan oleh Dekan Fakultas Pendidikan Bahasa, Sosial, dan Olahraga
Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong.

Pada 14 Desember 2025

Dekan Fakultas Pendidikan Bahasa, Sosial, dan Olahraga



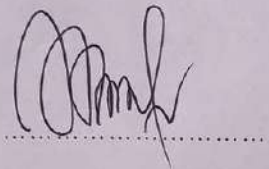
Roni Andri Pramita, M. Pd.

NIDN 1411129001

Tim Penguji Skripsi

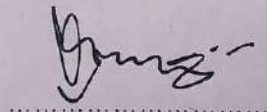
1. Dr. Nouval Rumaf, M.Pd.

NIDN 1422089001



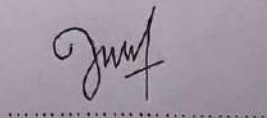
2. Wisnu Wardoyo, M.Pd.

NIDN 1208026801



3. Abdulrahman Hatsama, M.Pd.

NIDN 1420097501



PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Sorong, 27 Desember 2025

Yang membuat pernyataan



Tanda tangan di atas meterai

Nama : Yotun Chrisye Ralohalu

NIM : 140820121004

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Jadilah versi terbaik dari dirimu sendiri

Tetaplah merendah biarkan yang tinggi itu Doa dan Harapan

Nikmati dulu pahitnya, Kita bukan hancur, Tapi sedang berproses

Janganlah takut, sebab Aku menyertai engkau, janganlah bimbang, sebab Aku ini Allahmu; Aku akan meneguhkan, bahkan akan menolong engkau; Aku akan memegang engkau dengan tangan kanan-ku yang membawa kemenangan (Yesaya 41:10)

Orang-orang yang menabur dengan mencururkan air mata, akan menuai dengan bersorak-sorai (Mazmur 126:5)

Dan segala sesuatu yang kamu lakukan dengan perkataan atau perbuatan, lakukanlah semuanya itu dalam nama Tuhan Yesus, sambil mengucap syukur kepada Allah, Bapa kita, oleh Dia (Kolose 3:17)

Biarlah ayahmu dan ibumu bersukacita, biarlah beria-ria dia yang melahirkan engkau
(Amsal 23:25)

Karena masa depan sungguh ada, dan harapanmu tidak akan hilang
(Amsal 23:18)

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Allah Bapa, Anak Yesus Kristus, dan Roh Kudus
2. Keluarga Tercinta Papa, Mama dan Almarhum Kakak (Ronaldo Albertrido Ralahalu)
3. Maria Leonora Itamar Meres
4. Teman-teman Bahasa Indonesia Angkatan 2021
5. Almamater Tercinta

ABSTRAK

Yotlin Chrisye Ralahalu/148820121004. PENGARUH PERMAINAN ICE BREAKING TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA Skripsi. Fakultas Pendidikan Bahasa, sosial, dan Olahraga. Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong. Desember 2025. **Abdulrahman Hatsama, M.Pd. dan Wisnu Wardoyo, M.Pd.**

Pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMA sering menghadapi kendala berupa rendahnya konsentrasi dan motivasi siswa selama proses belajar, sehingga berdampak pada pencapaian hasil belajar. Salah satu strategi yang dapat diterapkan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif adalah penggunaan permainan ice breaking. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan permainan ice breaking terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas XI SMAN 5 Kabupaten Sorong. Metode yang digunakan adalah kuasi-eksperimen dengan desain pretest–posttest control group. Sampel penelitian terdiri atas 30 siswa yang dibagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan teknik total sampling. Kelas eksperimen mendapatkan perlakuan pembelajaran menggunakan ice breaking sedangkan kelas kontrol tidak diberikan perlakuan tersebut. Pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar, angket, observasi, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan uji normalitas, homogenitas, dan uji t untuk mengetahui perbedaan hasil belajar kedua kelompok. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol. Penerapan ice breaking terbukti mampu meningkatkan fokus, antusiasme, dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Dengan demikian, ice breaking dapat direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia di tingkat SMA.

Kata kunci: *Ice breaking*, hasil belajar, Bahasa Indonesia, siswa SMA.

ABSTRACT

Yotlin Chrisye Ralahalu/148820121004. THE EFFECT OF ICE BREAKING GAME ON INDONESIAN LANGUAGE LEARNING OUTCOMES Thesis. Faculty of language, Social, and Sports Education. Muhammadiyah University Of Education Sorong. December 2025. **Abdulrahman Hatsama, M.Pd. and Wisnu Wardoyo, M.Pd.**

Learning activities in Indonesian language classes at the senior high school level often encounter challenges related to low student concentration and motivation, which consequently affect learning outcomes. One instructional strategy that can create a more engaging and interactive classroom atmosphere is the use of ice breaking activities. This study aims to analyze the effect of implementing ice breaking on the learning outcomes of eleventh-grade students at SMAN 5 Kabupaten Sorong. The research employed a quasi-experimental method with a pretest–posttest control group design. The sample consisted of 30 students selected through a total sampling technique and divided into an experimental class and a control class. The experimental class received Indonesian language learning with the integration of ice breaking, while the control class was taught without such activities. Data were collected through achievement tests, questionnaires, observations, and documentation. The data were analyzed using normality tests, homogeneity tests, and an independent t-test to.

Keywords : *ice breaking, learning outcomes, Indonesian language, senior high school students.*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Kuasa atas berkat dan rahmat serta Karunia-Nya kepada kita semua sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas skripsi dengan judul “**PENGARUH PERMAINAN ICE BREAKING TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA XI SMA NEGERI 5 KABUPATEN SORONG**” laporan skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memenuhi tugas dan memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan (S,Pd) strata -1 Jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Pendidikan Bahasa, Sosial dan Olahraga, Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong.

Peneliti menyadari bahwa tanpa dukungan dari berbagai pihak maka proposal ini tidak akan terlaksana dengan baik, oleh karena itu dengan kerendahan hati peneliti mengucapkan terima kasih kepada :

1. Dr. Rustamajdi, M.Si., selaku Rektor Universitas Pendidikan Muhammadiyah Unimuda Sorong.
2. Roni Andri Pramita, M.Pd selaku Dekan Universitas Pendidikan Muhammadiyah Unimuda Sorong.
3. Siti Fatihaturrahmah AL Jumroh, M.Pd selaku Ketua Program studi Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Pendidikan Muhammadiyah Unimuda Sorong.
4. Abdulrahman Hatsama, M.Pd selaku Pembimbing I yang telah memberikan arahan, bimbingan, motivasi, waktu dan tenaga kepada peneliti dalam menyusun proposal sehingga dapat selesai dengan baik.
5. Rima, S.Pd., M.Hum selaku Pembimbing II yang telah memberikan arahan, bimbingan, motivasi, waktu dan tenaga kepada peneliti dalam menyusun proposal sehingga dapat selesai dengan baik.

6. Dr. Noufal Rumaf, M.Pd selaku ketua penguji I, Wisnu Wardoyo, M.Pd selaku penguji II dan Abdulrahman Hatsama, M.Pd selaku penguji III yang telah memberikan saran dan masukan kepada peneliti dalam melengkapi skripsi ini.
7. Teman-teman angkatan 2021 yang sudah menemani sewaktu kuliah yang tidak dapat disebutkan satu persatu terima kasih sudah memberikan semangat dan dukungan kepada peneliti.
8. Kepada diri saya yang sudah mau berjuang sampai sejauh ini, untuk menggapai cita-cita, terimakasih karna sudah tetap bertahan walau sakit tapi tetap berjuang sampai selesai.

Akhirnya dengan segala kekurangan dan keterbatasan yang ada, peneliti menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran yang sangat bermanfaat dari para pembaca untuk penyempurnaan skripsi ini. Semoga Tuhan Yesus membalas budi baik dari semua pihak yang telah membantu peneliti dan semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca sekalian.

Sorong 20 Desember 2025

Peneliti

Yotlin C Ralahalu

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK (<i>ABSTRACT</i>)	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	
DAFTAR GAMBAR.....	
DAFTAR LAMPIRAN.....	
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 INDETIFIKASI MASALAH	4
1.3 RUMUSAN MASALAH.....	4
1.4 TUJUAN PENELITIAN	4
1.5 MANFAAT PENELITIAN	4
1.6 DEFINISI OPERASIONAL	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 KAJIAN TEORI.....	7
2.2 KERANGKA BERPIKIR.....	26
2.3 HIPOTESIS	27
BAB III METODE PENELITIAN.....	28
3.1 JENIS PENELITIAN	28
3.2 WAKTU DAN TEMPAT PENELTIAN	28
3.3 DESAIN PENELITIAN.....	30
3.4 POPULASI DAN SAMPEL	30

3.5 TEKNIK PENGUMPULAN DATA	32
3.6 INSTRUMEN PENELITIAN	33
3.7 TEKNIK ANALISIS DATA	39
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	42
4.1 HASIL PENELITIAN	42
4.2 PEMBAHASAN	50
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	54
5.1 KESIMPULAN.....	54
5.2 SARAN.....	55
DAFTAR PUSTAKA.....	57

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jadwal Penelitian	29
Tabel 3.2 Desain Penelitian	30
Tabel 3.3 Sampel Penelitian Kelas Kontrol.....	31
Tabel 3.4 Sampel Penelitian Kelas Eksperimen	31
Tabel 3.5 Topik Wawancara Siswa	34
Tabel 3.6 Penerapan Ice Breaking Di Kelas Xi	35
Tabel 3.7 Sebelum Di Terapkan	36
Tabel 3.8 Kondisi Siswa Sesudah Di Terapkan Ice Breaking	37
Tabel 4.1 Deskripsi Nilai Kelompok Kontrol.....	42
Tabel 4.2 Deskripsi Nilai Kelompok Eksperimen	42
Tabel 4.3 Uji Normalitas Kelompok Kontrol	45
Tabel 4.4 Uji Normalitas Kelompok Eksperimen.....	46
Tabel 4.5 Uji Homogenitas	47
Tabel 4.6 Uji Hipotesis Paired Samples Statistics Kontrol.....	47
Tabel 4.7 Uji Hipotesis Paired Samples Test Kontrol	48
Tabel 4.8 Uji Hipotesis Paired Samples Statistics Eksperimen	48
Tabel 4.9 Uji Hipotesis Paired Samples Test Eksperimen	49
Tabel 4.10 Group Statistics Independent Samples Test.....	49
Tabel 4.11 Independent Samples Test (Gain).....	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir.....	26
-----------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Ijin Penelitian.....	60
2. Lembar Validasi Instrumen Penilaian Dosen Validasi	61
3. Lembar Validasi Instrumen Penilaian Angket Respon Guru Kelas.....	63
4. Angket Respon Peserta Didik	66
5. Lembar Validasi Modul Ajar	68
6. Modul Ajar Bahasa Indonesia.....	72
7. Lembar Observasi Penelitian	75
8. Soal Bahasa Indonesia	76
9. Dokumentasi Kepala Sekolah dan Guru Kelas	94
10. Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen	95
11. Dokumentasi Siswa.....	96
12. Wawancara.....	97
13. Nilai Rapot.....	98
14. Absen Kelas	99
15. Surat Selesai Penelitian.....	101

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran Bahasa Indonesia pada jenjang SMA memiliki peran sentral dalam membangun kemampuan literasi siswa secara menyeluruh (Puspitasari, 2023; Marzuki, 2023). Mata pelajaran ini tidak hanya bertujuan meningkatkan kecakapan membaca, menulis, berbicara, dan menyimak, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan kepekaan berbahasa. Meskipun demikian, berbagai tantangan kerap muncul dalam praktik pembelajaran. Salah satu kendala yang banyak ditemukan di lapangan adalah kejenuhan siswa terhadap proses belajar di kelas. Hal ini umumnya dipicu oleh metode penyampaian materi yang cenderung repetitif, minim variasi, dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Akibatnya, pembelajaran menjadi kurang menarik dan siswa semakin sulit mempertahankan konsentrasi (Amalia, 2020).

Pada hakikatnya, proses belajar merupakan rangkaian aktivitas yang mencakup perkembangan peserta didik secara menyeluruh, baik dari ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Pembelajaran tidak dapat dipandang sekadar sebagai proses guru menyampaikan materi kepada siswa. Lebih jauh, kegiatan belajar merupakan interaksi yang berlangsung secara aktif antara siswa, guru sebagai fasilitator, dan lingkungan belajar yang memberi pengalaman bermakna. Dalam konteks pendidikan masa kini, siswa dituntut untuk berperan sebagai pelaku aktif yang membangun pemahamannya sendiri, bukan sekadar penerima informasi. Mereka diarahkan untuk memperoleh pengetahuan melalui pengalaman langsung, proses eksplorasi, dan refleksi terhadap apa yang mereka amati dan rasakan. Ketika pengalaman belajar tersebut berlangsung dalam suasana yang positif dan menyenangkan, hal itu akan memberikan dampak nyata bagi perkembangan intelektual maupun emosional siswa.

Efektivitas pembelajaran sangat dipengaruhi oleh suasana hati dan kondisi psikologis siswa (Sunarto, 2019). Ketika siswa merasa senang, nyaman, dan tidak tertekan, kemampuan mereka menyerap dan mengolah informasi menjadi jauh lebih baik. Sebaliknya, suasana belajar yang menegangkan atau memaksa dapat memunculkan kecemasan, ketakutan, dan penolakan terhadap materi pelajaran. Guru memiliki peranan yang sangat penting dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang sehat, nyaman, dan mendukung sehingga siswa dapat belajar secara optimal. Kepekaan seorang guru dalam memahami kondisi siswa, terutama ketika mereka mulai menunjukkan tanda-tanda kebosanan, kelelahan, atau ketidaknyamanan, menjadi kebutuhan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Guru yang mengenal karakter serta kebutuhan peserta didiknya akan lebih mudah menyesuaikan strategi dan metode mengajar sehingga suasana belajar tetap hidup, menarik, dan menyenangkan. Hal ini menjadi sangat berarti karena materi atau pengetahuan yang diterima dalam keadaan penuh kegembiraan dan suasana positif cenderung lebih mudah dipahami, disimpan, dan diingat oleh siswa dalam memori jangka panjang.

Pada kenyataannya, hampir setiap guru pernah mengalami situasi pembelajaran yang terasa membosankan, terutama pada jam-jam terakhir ketika tingkat konsentrasi siswa telah menurun. Dalam kondisi demikian, siswa biasanya mengalami lelah mental, jenuh, dan kehilangan fokus sehingga mulai mengobrol atau bahkan menimbulkan kegaduhan di kelas. Kondisi seperti ini tidak jarang membuat guru bingung menentukan langkah yang tepat. Beberapa guru memilih tetap melanjutkan materi meskipun kondisi kelas tidak kondusif, sementara yang lain berusaha menegur dan memaksa siswa untuk diam. Pendekatan yang terlalu memaksa dapat berdampak buruk bagi perkembangan mental siswa dan dapat menumbuhkan rasa tidak suka terhadap mata pelajaran.

Salah satu solusi yang semakin umum digunakan oleh guru untuk mengatasi kejenuhan adalah melalui penerapan permainan *ice breaking*. *Ice breaking* adalah aktivitas

ringan yang dirancang untuk menyegarkan suasana, meningkatkan perhatian, dan membangkitkan kembali energi siswa sebelum atau saat proses pembelajaran berlangsung (Harianja, 2022; Sapri, 2022). Permainan singkat ini tidak hanya membuat siswa lebih rileks tetapi juga membantu menciptakan iklim belajar yang positif. Dengan kondisi mental yang lebih tenang dan bahagia, siswa menjadi lebih siap menerima materi pelajaran secara optimal.

Berdasarkan observasi awal yang akan dilakukan peneliti di SMAN 5 Kabupaten Sorong, diketahui bahwa sekolah ini menghadapi tantangan dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia. Pada kelas XI khususnya, sebagian besar siswa menunjukkan rendahnya tingkat konsentrasi serta kurangnya antusiasme dalam mengikuti pembelajaran. Fenomena ini memperlihatkan bahwa dibutuhkan inovasi strategi pembelajaran agar siswa dapat lebih terlibat secara aktif dan tidak cepat merasa jenuh.

Oleh karena itu, penting untuk meneliti lebih lanjut apakah permainan *ice breaking* dapat memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Selain membantu mencairkan suasana, *ice breaking* juga berpotensi memberikan dorongan emosional, meningkatkan rasa percaya diri, memusatkan perhatian, serta mengembalikan semangat belajar yang sempat menurun. Penerapan *ice breaking* dalam pembelajaran diharapkan dapat menciptakan suasana kelas yang lebih menyenangkan, sehingga proses transfer pengetahuan berlangsung lebih efektif. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan wawasan dan pemahaman baru bagi para pendidik mengenai pentingnya memasukkan unsur permainan dalam rutinitas belajar sebagai bagian dari strategi pedagogis yang inovatif dan responsif terhadap kebutuhan siswa.

1.2 Indetifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya daya konsentrasi siswa pada saat guru menjelaskan materi di depan kelas
2. Suasana kegiatan belajar mengajar yang kurang menarik
3. Guru jarang menggunakan permainan *ice breaking* dalam proses pembelajaran
4. Siswa bosan dan cenderung mengantuk ketika di dalam kelas
5. Siswa masih banyak mengobrol di dalam kelas pada saat pembelajaran berlangsung

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana pengaruh permainan *ice breaking* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas XI SMAN 5 Kabupaten Sorong.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan *ice breaking* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas XI

1.5 Manfaat Penelitian

A. Manfaat Teoritis

Manfaat dari penelitian ini agar siswa dapat memberikan masukan atau informasi dari pembelajaran tersebut. Guru melakukan variasi dalam proses pembelajaran serta membuat suasana kenyamanan yang kreatif bagi siswa, dengan penelitian ini siswa dapat meningkatkan kemampuan kreativitas dalam memahami keterampilan pada proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Dengan adanya permainan *ice breaking* di sekolah, siswa mampu meningkatkan pendidikannya yang bermutu dan memberikan pengalaman saat belajar,

menambah kemampuan yang di dapat selama belajar, dan mampu mengasah pemikiran siswa pada proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah, serta menambah wawasan dalam pengembangan strategi pembelajaran kreatif, khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

B. Manfaat Praktis

a. Bagi sekolah

Sebagai referensi untuk pengembangan model pembelajaran yang interaktif dan inovatif.

b. Bagi siswa

Diharapkan dapat meningkatkan kualitas belajar siswa sehingga kemampuan yang telah di miliki dapat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari, mengembangkan potensi karakter siswa dengan baik dan benar serta menambahkan minat belajar siswa agar dapat menguasai materi, dengan menerapkan permainan *ice breaking* dapat membuat hasil belajar siswa semakin meningkat.

c. Bagi guru

Memberikan pemahaman mengenai penerapan *ice breaking* sebagai salah satu alternatif yang dapat diterapkan di kelas dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia sehingga siswa dapat mengembangkan dan membuat variasi dalam proses pembelajaran serta menciptakan pembelajaran yang kreatif, produktif, serta menyenangkan. Permainan *ice breaking* dapat membantu siswa untuk menguasai pembelajaran sehingga hasil belajar dapat ditingkatkan.

d. Bagi peneliti

Sebagai tambahan pengalaman dalam membantu peneliti merancang suatu permainan *ice breaking* yang kreatif pada proses pembelajaran yang lebih baik lagi di masa yang akan datang.

1.6 DEFINISI OPERASIONAL VARIABEL

Penelitian ini memusat pada dua jenis variabel utama. Variabel pertama adalah variabel bebas X yaitu unsur yang dianggap mampu memberikan pengaruh atau menimbulkan perubahan terhadap variabel lainnya, variabel ini bertindak sebagai penyebab atau faktor yang mendorong terjadinya perbedaan dalam hasil penelitian. Variabel kedua adalah variabel terikat Y yaitu variabel yang menerima dampak atau perubahan sebagai akibat dari perlakuan pada variabel bebas.

Dalam penelitian ini, variabel bebas (X) merujuk pada pelaksanaan kegiatan *ice breaking* yang disisipkan dalam proses pembelajaran. Penerapan *ice breaking* diasumsikan dapat memengaruhi proses belajar siswa dan menciptakan kondisi belajar yang lebih dinamis. Sementara itu, variabel terikat (Y) adalah hasil belajar siswa kelas XI, yaitu prestasi akademik yang diperoleh setelah siswa mengikuti pembelajaran dengan menggunakan *ice breaking*. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kegiatan *ice breaking* mampu memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

1. Pengertian permainan

Permainan merupakan aktivitas yang kerap dilakukan dalam kehidupan sehari-hari untuk mengembangkan berbagai keterampilan melalui kegiatan yang menyenangkan dan melibatkan interaksi dengan banyak orang. Bagi anak-anak, permainan bahkan menjadi aktivitas yang sangat diminati dan dianggap sebagai bagian penting dalam perkembangan mereka (Hurlock, 2015). Dalam konteks pendidikan, pendekatan belajar melalui permainan (*learning through play*) dipandang sebagai strategi terpadu yang dapat membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih efektif dan bermakna (Suyanto, 2017).

Belajar sambil bermain tidak hanya menjadikan proses pembelajaran terasa menyenangkan, tetapi juga menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan sosial, emosional, dan kognitif siswa. Pembelajaran yang dikemas melalui permainan bertujuan menciptakan suasana belajar yang positif sehingga dapat mendorong tercapainya pembelajaran yang sehat dan berkelanjutan bagi perkembangan anak di masa mendatang (Piaget, 2002; Vygotsky, 1978).

Salah satu bentuk permainan yang banyak digunakan dalam kegiatan belajar adalah *ice breaking*. *Ice breaking* merupakan aktivitas sederhana yang dirancang untuk meningkatkan semangat, konsentrasi, serta keterlibatan siswa sebelum atau saat proses pembelajaran berlangsung (Uno, 2019). Permainan ini memiliki tujuan khusus, yakni menciptakan suasana kelas yang lebih hidup agar siswa tidak merasa bosan selama pembelajaran. Selain itu, *ice breaking* juga berfungsi melatih keterampilan sosial,

kepercayaan diri, serta kesiapan mental siswa untuk menerima materi pelajaran dengan lebih baik (Sagala, 2013). Terdapat sejumlah aspek yang memengaruhi keberhasilan pelaksanaan permainan ice breaking dalam pembelajaran. Hasanah (2016) menjelaskan bahwa terdapat empat komponen utama yang harus diperhatikan agar permainan di kelas dapat berjalan efektif, yaitu kondisi dan situasi kelas, aturan yang digunakan dalam permainan, peserta atau siswa yang terlibat, serta orang yang memimpin jalannya permainan. Kegiatan belajar yang memasukkan unsur permainan biasanya diterapkan sebelum pembelajaran dimulai sebagai bentuk pendekatan untuk menciptakan suasana kelas yang lebih segar dan menghidupkan kembali semangat siswa. Pendekatan ini tidak hanya membantu meningkatkan kualitas hasil belajar, tetapi juga mendukung terciptanya proses pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan.

Hasanah (2016), konsep permainan dapat dipahami dalam dua bentuk. Pada makna yang pertama, permainan dilihat sebagai kegiatan bermain yang tujuan utamanya hanya untuk memperoleh rasa senang, tanpa mempertimbangkan adanya kemenangan ataupun kekalahan. Sementara itu, dalam makna yang kedua, permainan dipandang sebagai aktivitas yang tetap memberikan kesenangan, namun disertai elemen kompetisi sehingga terdapat peserta yang menjadi pemenang dan peserta lainnya yang dinyatakan kalah.

Zuhdi (dalam Huda, 2013), permainan merupakan bentuk usaha olah diri baik secara fisik maupun mental yang memberikan manfaat bagi peningkatan motivasi, kinerja, dan prestasi dalam melaksanakan tugas. Sementara itu, Hainka (dalam Hasanah, 2016) mengemukakan bahwa permainan merupakan aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, mencakup aspek fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional.

Permainan atau games juga dikenal dengan istilah pemanasan (*ice breaking*) atau penyegaran (*energizer*). Susanah dan Alarifin (2014) menjelaskan bahwa *ice breaking*

berfungsi sebagai pemecah kebakuan pikiran maupun kondisi fisik siswa dalam proses pembelajaran. Tujuan permainan adalah membangun suasana belajar yang dinamis, penuh semangat, dan antusiasme, serta menciptakan pembelajaran yang menyenangkan namun tetap serius tetapi santai.

2. Permainan *ice breaking*

Permainan *ice breaking* ini dapat mengukur tingkat kesiapan anak dalam mengikuti proses pembelajaran yang artinya permainan ini dapat digunakan oleh guru untuk mengkreasikan lingkungan belajar yang baik dan mengkhususkan aktivitas dimana guru dan siswa terlibat selama proses pembelajaran berlangsung. Permainan ini sangat bagus karena akan membantu siswa menghadapi kejenuhan dalam proses pembelajaran di kelas.

Ice breaking adalah adalah sebuah permainan yang dimana dapat membantu siswa menjadi lebih fokus dalam proses pembelajaran. *Ice breaking* adalah salah satu ‘pemecah es’ yang menyejukkan pikiran serta mendorong siswa untuk berpikir lebih luas salah satunya yang dilakukan saat ini yaitu permainan *ice breaking* yang mempermudah siswa aktif dalam proses pembelajaran serta membantu mereka berpikir kreatif, Permainan ini dilakukan diawal, dipertengahan dan diakhir pembelajaran. Dengan melakukan permainan *ice breaking* siswa akan memahami dan fokus secara mendalam, ini akan membantu siswa semakin semangat dan aktif dalam proses pembelajaran apabila diawali dengan sebuah games yang akan membuat siswa percaya diri, senang dan bersemangat di dalam kelas.

Permainan *ice breaking* ini sangat membangkitkan jiwa, pikiran, perasaan, fisik siswa terutama mengubah suasana yang ada di dalam kelas menjadi sangat kreatif dan tentram. Permainan ini membawa perubahan yang sangat baik kepada siswa salah satunya membuat mereka aktif dalam proses pembelajaran yang terjadi dengan adanya permainan *ice breaking* dapat membantu siswa menciptakan interaksi yang baik antar siswa dan guru, membangun

kerja sama yang baik dan pastinya mengasah otak siswa, yang tadinya bosan dalam kelas mau bolos akhirnya tetap berada dikelas, tenang dan aktif dalam permainan hingga proses pembelajaran selesai.

Dengan adanya kegiatan bermain ini dapat mengembalikan energi siswa dan membuat mereka memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar kembali, serta mengaktifkan dorongan dalam sistem syaraf sentral sehingga siswa berada dalam kondisi optimal.

A. Prinsip dasar dan ciri-ciri permainan *ice breaking*

1. Setiap anggota kelompok (siswa) bertanggung jawab atas segala sesuatu yang dikerjakan dalam kelompoknya.
2. Setiap anggota kelompok (siswa) harus mengetahui bahwa semua anggota adalah tim.
3. Kelompok mempunyai tujuan yang sama.
4. Setiap anggota kelompok (siswa) harus membagi tugas dan tanggung jawab yang sama diantara anggota kelompoknya.
5. Siswa harus menjawab dengan cepat dan lancar
6. Siswa harus bisa menebak suara dan gambar

B. Ciri-ciri permainan adalah sebagai berikut :

1. Siswa membentuk kelompok sesuai tempat duduknya perbaris permeja
2. Kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki kemampuan yang berbeda-beda, baik tingkat kemampuan tinggi, sedang dan rendah.
3. Dibagi menjadi 2 kelompok

C. Prinsip-prinsip permainan

1. Permainan yang dikembangkan hendaknya permainan yang terkait langsung dengan konteks keseharian siswa
2. Permainan diterapkan untuk merangsang daya pikir, mengakses informasi dan menciptakan makna-makna baru dalam proses pembelajaran nantinya
3. Permainan yang dikembangkan haruslah menyenangkan dan mengasyikan sehingga siswa terfokus pada satu tujuan, serta membantu siswa menjadi kreatif
4. Permainan dilakukan untuk menjalin kerjasama antar tim dan membantu siswa untuk lancar pada pemikirannya dalam proses pembelajaran
5. Permainan ini sangat menantang serta membangkitkan motivasi dan daya pikir siswa untuk menjalani proses pembelajaran
6. Permainan dapat digunakan untuk semua tingkatan, ini dilakukan untuk melatih keterampilan berbahasa yang lancar dan mempermudah siswa betah dikelas

D. Jenis-jenis permainan yang bisa diterapkan di SMAN 5 kabupaten sorong

1. Bisik Berantai

Permainan ini dilaksanakan dengan mekanisme berantai, di mana setiap siswa terlebih dahulu membisikkan sebuah kata sederhana untuk tingkat kelas rendah atau membisikkan sebuah kalimat maupun cerita singkat untuk tingkat kelas yang lebih tinggi kepada teman di sebelahnya. Proses ini terus berlanjut dari satu pemain ke pemain berikutnya hingga mencapai siswa terakhir dalam barisan. Siswa terakhir kemudian diminta menyampaikan kembali kata, kalimat, atau cerita yang ia terima secara lisan di hadapan kelompok. Permainan tersebut juga dapat dikembangkan menjadi kegiatan kompetitif dengan membagi siswa ke dalam beberapa kelompok

agar tercipta suasana yang lebih menarik dan menantang. Melalui aktivitas ini, siswa dilatih untuk fokus, memperhatikan pesan yang diterima, serta menyampaikannya kembali dengan akurat. Oleh karena itu, permainan ini sangat bermanfaat dalam meningkatkan kemampuan menyimak atau keterampilan mendengarkan siswa (Uno, 2019; Tarigan, 2015).

2. Tebak Warna

Permainan ini dilakukan dengan cara setiap siswa maju ke depan untuk menembak warna yang akan di tampilkan di papan tulis dengan menggunakan proyektor yang di sambungkan ke laptop, cara menebaknya susah-susah gampang dengan fokus dan teliti yaitu dengan menyebutkan warna sesuai dengan tulisannya. Permainan ini sangat mengasa otak siswa dengan ini siswa akan berpikir dengan lancar dan fokus pada tujuannya.

3. Tebak Suara

Permainan ini dilakukan dengan cara setiap siswa berbaris dari depan sampai belakang, selesai itu guru atau siswa lain akan duduk di satu kursi di depan siswa yang berbaris serta membelakangi mereka. Permainan menebak suara siswa ini di rancang untuk menguji pengetahuan siswa agar membuat mereka bersemangat untuk belajar di pagi hari.

4. Tepuk Tangan

Permainan ini dilakukan bersama-sama dengan semua siswa serentak dengan mengucapkan beberapa kata seperti tepuk,sakit,sikat dengan dipandu oleh guru serta

siswa melakukannya dengan gerakan tangan yang cepat sehingga membutuhkan fokus yang dalam agar dapat menyelesaikan permainan tersebut.

5. Objek Kata/ Sambung Kata

Permainan ini dilakukan dengan cara bersama-sama namun permainan ini mempunyai dua objek kata yaitu kata jika dan maka, yang akan di sambungkan oleh siswa dan guru akan menunjuk siswa tersebut untuk menjawab kata pertama sesuai objek kata yang diberikan guru, selesai itu di lanjutkan dengan kata kedua oleh siswa lain sehingga mempunyai suatu makna yang indah. Permainan ini dapat membantu siswa bersemangat dan pastinya membutuhkan fokus yang dalam serta teliti untuk menyambungkan kata-kata yang menarik.

6. Yel-yel

Permainan ini dilakukan dengan cara setiap siswa dibagi menjadi dua kelompok atau dua baris selesai itu masing-masing kelompok membuat sebuah yel-yel yang sangat menarik dan kreatif. Permainan ini melatih mereka untuk berkonsentrasi kembali dan menumbuhkan semangat yang tinggi untuk meningkatkan kekompakan dalam tim saat berkerja sama.

7. Berhitung

Permainan ini dilakukan dengan cara semua siswa akan menghitung dari depan sampai belakang, akan tetapi setiap hitungan tersebut akan menginjak kelipatan 4 yang artinya siswa tersebut akan mengatakan dorr. Permainan ini sangat menyenangkan dan akan melatih konsentrasi siswa.

8. Tebak Lagu

Permainan ini sangat seru dan dilakukan oleh semua siswa, seorang guru menunjuk siswa untuk menyanyikan sebuah lagu lalu peserta lain bertugas untuk menebaknya. Permainan ini sangat membuat siswa semangat sehingga siswa fokus untuk menebak lagu tersebut.

9. Sambung Cerita

Permainan ini akan mengasah kemampuan kreatif siswa, dengan cara menunjuk seorang siswa untuk bercerita tentang apapun semenarik mungkin sehingga akan diberhentikan di satu kata, lalu siswa lain akan melanjutkan cerita tersebut hingga sampai orang terakhir.

10. Siapa Dia ?

Permainan ini sangat seru serta membuat siswa lebih mengenal satu sama yang lain. Tunjukkan satu orang untuk memperkenalkan nama dan latar belakangnya, lalu tunjuk orang kedua untuk menyebutkan identitas siswa tersebut selesai itu siswa tersebut memperkenalnya dirinya, diikuti terus sampai orang terakhir.

11. Pagi, siang, Malam

Permainan ini akan menguji fokus siswa, jadi guru akan memberikan aba-aba pagi tepuk satu kali, siang tepuk dua kali, malam tepuk tiga kali. Guru akan menyebutkan ketiga kata ini secara cepat dan acak, maka siswa tersebut harus berkonsentrasi untuk memenangkan permainan ini.

12. Senam Tangan

Permainan ini menguji fokus siswa untuk berkonsentrasi terhadap angka yang dituliskan di papan tulis seperti angka 1,2,3 dan 4 di sebelah kiri dan angka 1,3,4,5 sebelah kanan. Permainan ini sangat seru dan membuat siswa bersemangat, menyenangkan didalam kelas.

13. Maju Mundur Kiri Kanan

Permainan ini sangat seru dan pastinya sangat kreatif, dengan ini siswa dapat bersemangat dan menyenangkan di pagi hari. Siswa akan berdiri di samping meja dan kursi berbaris dari depan sampai belakang, selesai itu guru akan memberikan aba-aba kepada siswa dan siswa melakukannya tanpa melakukan kesalahan. Permainan ini dapat mengasah kemampuan siswa untuk berpikir dengan baik serta fokus kepada tujuan.

14. Tebak Gaya

Permainan ini sangat seru dan mengasyikan dengan menebak gerak tubuh dan memberi petunjuk untuk memperagakan sesuatu entah itu benda, hewan, orang, atau kegiatan lainnya. Siswa berbaris dari depan sampai belakang selanjutnya guru menulis sesuatu di kertas kemudian siswa yang berdiri di bagian depan harus memperagakan sesuatu yang ditulis di kertas sampai seterusnya di orang terakhir.

15. Tepuk Ekspresi

Permainan ini dilakukan oleh semua murid yang ada di dalam kelas, membentuk sebuah lingkaran. Permainan ini melatih siswa agar tidak mengantuk saat belajar di kelas sehingga dapat menerima materi dengan baik.

16. Salah Dimulut Benar Ditangan

Permainan ini sangat seru dan memotivasikan siswa untuk fokus pada gerakan yang bersamaan antara tangan dan mulut serta daya pikir yang tinggi, dengan ini siswa terfokus dengan ucapan dimulut jumlahnya salah dan jumlah jari harus benar. Permainan bisa dilakukan di awal pembelajaran dan di akhir pembelajaran.

F. Langkah-langkah permainan

1. Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa
2. Menentukan topik atau materi permainan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran
3. Menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan
4. Menyusun petunjuk atau langkah-langkah dalam melaksanakan permainan
5. Menjelaskan maksud dan tujuan serta aturan dalam permainan
6. Siswa dibagi secara individu atau kelompok
7. Siswa melakukan kegiatan permainan yang dipimpin oleh guru
8. Guru memberikan kesimpulan tentang pengertian atau konsep yang dimaksud dalam tujuan permainan tersebut

G. Manfaat permainan

1. Menciptakan hubungan yang baik antar guru dan siswa
2. Menghilangkan kebosanan serta dapat membantu siswa merasa lebih segar dan serius dalam pembelajaran
3. Meningkatkan semangat yang dapat membuat suasana menjadi lebih hidup dan antusias
4. Meningkatkan fokus dan kreativitas agar dapat membantu siswa lebih siap untuk kembali berkonsentrasi dalam proses pembelajaran

5. Melatih kerja sama tim dan berkolaborasi dengan baik
6. Meningkatkan rasa percaya diri
7. Meningkatkan motivasi dan menjadikan siswa aktif dalam belajar
8. Membuat suasana kelas semakin lebih positif

3. Kelebihan dan kekurangan *ice breaking*

Dalam pelaksanaan pembelajaran, penggunaan permainan *ice breaking* tentu memiliki kelebihan dan kekurangan. Setiap strategi pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari dua aspek tersebut, sehingga guru perlu memahami karakteristiknya sebelum diterapkan di kelas (Uno, 2019; Sagala, 2013).

A. Kelebihan *Ice breaking*

1. *Ice breaking* dapat diterapkan secara spontan tanpa memerlukan perencanaan yang rumit. Guru dapat menyesuaikan permainan secara langsung sesuai kondisi kelas sehingga pembelajaran tetap berjalan dinamis (Uno, 2019).
2. Aktivitas ini mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa karena suasana kelas menjadi lebih hidup dan siswa lebih mudah berkonsentrasi setelah energi mereka “diaktifkan” kembali melalui permainan (Suyanto, 2017).
3. Penggunaan *ice breaking* membuat proses pembelajaran terasa lebih cepat dan efisien karena siswa dalam kondisi siap, fokus, serta lebih mudah memahami materi yang diberikan.
4. Suasana kelas menjadi lebih kompak dan kooperatif. Siswa merasa lebih rileks, sehingga hubungan sosial di dalam kelas dapat terbangun secara positif (Hurlock, 2015).

5. *Ice breaking* juga mendukung terciptanya interaksi dan kebersamaan antar siswa. Melalui permainan, siswa belajar bekerja sama, saling berkomunikasi, dan membangun rasa percaya diri (Vygotsky, 1978).

B. Kekurangan *Ice breaking*

1. Guru perlu memiliki kepekaan tinggi terhadap situasi belajar. *Ice breaking* tidak dapat dilakukan sembarangan, melainkan harus disesuaikan dengan kondisi kelas, materi, serta waktu pelajaran agar tidak mengganggu fokus pembelajaran utama (Sagala, 2013).
2. Beberapa jenis permainan *ice breaking* berpotensi memakan waktu cukup lama, terutama jika tidak direncanakan dengan baik. Jika penggunaannya berlebihan, permainan dapat mengurangi alokasi waktu untuk penyampaian materi inti.

4. Pengertian belajar

Warsita (2008), belajar merupakan kewajiban yang harus dijalani oleh setiap manusia sebagai makhluk sosial dan berbudaya. Melalui proses belajar, manusia dapat mengembangkan diri dan menyesuaikan perilakunya dengan lingkungan sehingga mampu mencapai kehidupan yang lebih baik. Dalam pandangan ini, belajar dipahami sebagai aktivitas yang memiliki kaitan erat dengan proses perkembangan diri secara berkelanjutan.

Sanjaya (2011) berpendapat bahwa belajar merupakan proses mental yang berfokus pada kegiatan berpikir, di mana individu berusaha mencari, menemukan, dan mengonstruksi pengetahuan melalui interaksi yang terjadi antara dirinya dengan lingkungan sekitar. Dengan demikian, belajar bukan sekadar menerima informasi, tetapi menekankan pada aktivitas aktif dalam membangun pemahaman. Sementara itu, menurut Zikri (2016), belajar dapat dipahami sebagai suatu proses perubahan dari keadaan tidak mampu menjadi mampu yang berlangsung

dalam jangka waktu tertentu. Perubahan ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan yang diperoleh melalui pengalaman atau latihan yang terus-menerus.

Purwanto (2010) menjelaskan bahwa belajar merupakan suatu proses yang menghasilkan perubahan dalam perilaku seseorang. Perubahan ini dapat berkembang ke arah yang lebih baik dan lebih sesuai, tetapi juga memungkinkan bergerak ke arah yang tidak diinginkan apabila pengalaman belajar yang diterima tidak mendukung. Pernyataan tersebut menegaskan bahwa pengalaman yang dialami individu dalam proses pembelajaran memiliki pengaruh besar terhadap hasil belajarnya. Berdasarkan berbagai definisi yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat dipahami bahwa belajar adalah sebuah proses memperoleh pengetahuan yang berkaitan dengan terjadinya perubahan dalam diri seseorang. Perubahan ini bisa tampak pada perilaku, maupun pada berbagai aspek kepribadian seperti kemampuan, sikap, kebiasaan, kecerdasan, atau bentuk pemahaman lainnya..

5. Pengertian hasil belajar

Hasil belajar merupakan keseluruhan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui proses pembelajaran di sekolah. Kemampuan tersebut biasanya dinyatakan dalam bentuk nilai atau angka yang menjadi indikator pencapaian siswa, sekaligus cerminan dari prestasi yang berhasil diraih. Dengan demikian, hasil belajar tidak hanya menggambarkan pengetahuan siswa, tetapi juga perkembangan keterampilan dan sikap yang terbentuk selama proses pembelajaran berlangsung.

Mulyasa (2013), hasil belajar dapat dipahami sebagai prestasi yang dicapai peserta didik secara menyeluruh yang berfungsi untuk menunjukkan tingkat penguasaan kompetensi dasar serta perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses pembelajaran. Suatu proses pengajaran dianggap berhasil apabila memberikan perubahan positif pada diri siswa sebagai konsekuensi dari aktivitas belajar yang telah dijalani.

Sudjana (2010) menekankan bahwa penilaian hasil belajar merupakan proses pemberian nilai terhadap kemampuan siswa berdasarkan kriteria tertentu. Penilaian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana siswa telah mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dan untuk menilai efektivitas strategi pembelajaran yang digunakan guru.

Selanjutnya, Dimiyati dan Mudjiono (2015) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan produk dari interaksi antara kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik dan kegiatan mengajar yang dilakukan guru. Dari perspektif siswa, hasil belajar merupakan titik akhir dari rangkaian proses belajar yang mereka jalani. Sebagian dari hasil belajar ini merupakan dampak langsung dari tindakan guru yang tampak dalam bentuk nilai rapor (dampak pengajaran), sedangkan sebagian lainnya berupa kemampuan menerapkan pengetahuan ke situasi lain (dampak pengiring) yang menunjukkan adanya proses transfer belajar.

Sutikno (2014), hasil belajar merupakan suatu proses usaha yang ditempuh individu untuk memperoleh perubahan perilaku baru berdasarkan pengalaman yang diperoleh dari interaksi dengan lingkungan. Dari definisi ini dapat disimpulkan bahwa hasil belajar ditandai dengan adanya perubahan dalam diri seseorang setelah melakukan serangkaian aktivitas pembelajaran, baik perubahan dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap.

6. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa, terdapat sejumlah faktor yang memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Secara umum, faktor tersebut dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor-faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik, seperti kondisi jasmani, aspek psikologis, serta tingkat kelelahan yang dialami. Ketiga aspek tersebut sangat menentukan kesiapan siswa dalam menerima, mengolah, dan memahami informasi yang diberikan selama pembelajaran.

Sebaliknya, faktor eksternal merupakan faktor-faktor yang berasal dari luar diri siswa. Faktor ini meliputi kondisi keluarga, lingkungan sekolah, serta lingkungan masyarakat tempat siswa berinteraksi sehari-hari. Ketiga aspek tersebut berperan besar dalam menciptakan suasana belajar yang mendukung atau sebaliknya dapat menghambat proses belajar. Kemampuan dasar siswa juga memiliki pengaruh yang sangat signifikan terhadap hasil pembelajaran. Clark, sebagaimana dikutip oleh Sudjana (2010), menjelaskan bahwa sekitar 70% keberhasilan belajar siswa dipengaruhi oleh kemampuan internal siswa, sedangkan 30% sisanya ditentukan oleh lingkungan. Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun kemampuan individu berperan besar, kondisi eksternal tetap menjadi faktor pendukung yang tidak dapat diabaikan. Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa guru merupakan salah satu faktor eksternal yang memiliki pengaruh kuat terhadap proses belajar siswa. Dengan perannya sebagai fasilitator, guru memiliki tanggung jawab untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan tidak monoton agar siswa tetap termotivasi. Oleh karena itu, guru perlu menerapkan strategi, metode, dan teknik pembelajaran yang kreatif dan variatif sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung efektif, menyenangkan, dan bebas dari rasa bosan.

7. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran dalam bahasa Indonesia adalah suatu proses panjang yang dilalui oleh setiap siswa dalam mempelajari bahasa Indonesia atau bahasa kedua setelah bahasa ibu. Dalam proses pembelajaran siswa mempelajari bahasa untuk berkomunikasi menyampaikan pikiran, perasaan dan pengalaman mereka, menjalin hubungan dengan baik, serta meningkatkan pengetahuan bahasa Indonesia dengan kemampuan berkomunikasi yang baik dan benar dalam bentuk lisan maupun tulisan. Tujuan akhir dari proses pembelajaran ialah agar para siswa terampil berbahasa yaitu terampil menyimak, berbicara, membaca dan menulis.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia membutuhkan interaksi antar siswa dan guru serta sumber belajar pada suatu lingkungan belajar sehingga siswa dan guru saling bertukar informasi, pendapat yang berperan dalam membantu perkembangan siswa untuk mewujudkan tujuan hidupnya secara optimal.

8. Pengertian Bahasa Indonesia

Bahasa merupakan salah satu cabang utama dalam kajian linguistik yang dimiliki oleh setiap anak sejak usia dini. Bahasa pertama yang dikuasai seorang anak biasanya adalah bahasa ibu, yaitu bahasa yang digunakan dalam lingkungan keluarga, khususnya bahasa yang dituturkan oleh ibu atau lingkungan asal tempat tinggalnya. Setelah penguasaan bahasa pertama terbentuk, anak kemudian akan berhadapan dengan bahasa kedua, yang dalam konteks Indonesia umumnya adalah Bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional dan bahasa pemersatu bangsa.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), bahasa didefinisikan sebagai sistem lambang bunyi yang digunakan oleh masyarakat untuk berkomunikasi, bekerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri dalam kehidupan sosial. Bahasa juga berkaitan dengan cara seseorang menyampaikan pikiran, bertingkah laku sopan, serta berinteraksi secara efektif. Bahasa dipandang sebagai unsur fundamental yang membedakan manusia dari makhluk hidup lainnya. Melalui bahasa, manusia mampu menggunakan sistem simbol bunyi untuk menyampaikan pesan secara bermakna kepada orang lain.

Bahasa berfungsi sebagai alat yang memungkinkan manusia dari berbagai belahan dunia untuk mengekspresikan gagasan, pikiran, dan perasaan. Tanpa bahasa, interaksi sosial dan kehidupan manusia tidak akan berjalan secara harmonis. Setiap negara memiliki bahasa yang berkembang sesuai budaya dan sejarahnya masing-masing. Bahasa tidak hanya berperan sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai identitas dan ciri khas suatu bangsa. Menurut

Gorys Keraf, bahasa merupakan alat komunikasi antarmanusia yang diwujudkan melalui simbol bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap.

Upaya penting lainnya dalam melestarikan Bahasa Indonesia adalah dengan menanamkannya sejak usia dini. Pemberian porsi waktu belajar bahasa Indonesia yang cukup di sekolah akan membantu siswa mencapai kemampuan berbahasa yang baik, serta mengembangkan keterampilan berpikir dan bernalar secara sistematis. Sebagai bahasa nasional, Bahasa Indonesia berfungsi sebagai alat komunikasi yang menyampaikan informasi secara efektif. Keakuratan penggunaan bahasa akan sangat menentukan ketepatan informasi yang diterima masyarakat. Oleh sebab itu, pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya sekadar mengenalkan struktur bahasa, tetapi juga menanamkan kemampuan berkomunikasi yang baik dan benar agar informasi dapat disampaikan secara tepat dan bermakna.

9. Hubungan *ice breaking* terhadap hasil belajar siswa

Permainan *ice breaking* dapat membantu siswa dalam proses belajardan kemampuan anak dalam berpikir serta bekerja sama untuk mempertahankan hasil belajar yang maksimal. Dengan menggunakan permainan *ice breaking* ini dapat menciptakan pembelajaran yang aktif, keaktifan siswa sangat mempengaruhi hasil belajar, untuk itu agar hasil belajar siswa berjalan dengan baik maka guru harus berusaha mencari sesuatu yang bisa membuat anak terfokus dengan pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan penjelasan di atas, penerapan permainan *ice breaking* ini dapat diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sehingga pada akhirnya hasil belajar Bahasa Indonesia siswa meningkat.

10. Penelitian terdahulu

Azzah Hafizah dalam skripsinya yang berjudul “Penerapan *Ice breaking* untuk Mengatasi Kejenuhan Belajar pada Siswa SMA Negeri 2 Banda Aceh” dari Fakultas

Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh meneliti bagaimana penggunaan *ice breaking* dapat mereduksi kejenuhan belajar siswa. Fokus penelitiannya adalah mengatasi rasa bosan dan kejenuhan dalam kegiatan belajar secara umum, tanpa membatasi pada mata pelajaran tertentu. Persamaan dengan penelitian ini terletak pada objek kajian, yaitu sama-sama membahas kejenuhan dan penggunaan *ice breaking* sebagai solusi. Namun, perbedaannya cukup mendasar: penelitian Azzah tidak terfokus pada pelajaran tertentu, sedangkan penelitian ini secara khusus menelaah implementasi *ice breaking* dalam meningkatkan motivasi belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas V.

Penelitian lain dilakukan oleh Rahmawati (2020) dengan judul “Penerapan Metode *Ice breaking* dalam Melatih Minat Siswa terhadap Pembelajaran Tematik Kelas 5 SD Negeri 1 Hadiluwih.” Penelitian ini dilaksanakan dengan memberikan arahan kepada guru dan siswa untuk melibatkan *ice breaking* di sela-sela proses pembelajaran pada tahun ajaran 2019/2020. Hasil penelitian menetapkan bahwa berbagai bentuk *ice breaking* seperti tepuk semangat, tepuk konsentrasi, lima jari, dan buka tutup mampu meningkatkan konsentrasi, keaktifan, komunikasi, serta minat belajar siswa. Persamaan penelitian Rahmawati dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan penerapan *ice breaking* sebagai variabel utama. Namun perbedaan terletak pada fokus tujuan: Rahmawati meneliti *ice breaking* untuk meningkatkan minat belajar pada pembelajaran tematik, sedangkan penelitian ini bertujuan menganalisis implementasi *ice breaking* dalam meningkatkan konsentrasi belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V.

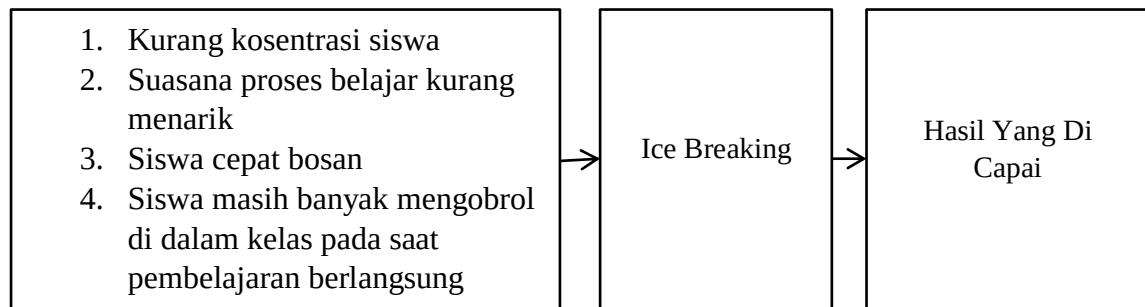
Penelitian berikutnya adalah karya Feby Puspitasari dan Ismail Marzuki (2023) yang berjudul “Implementasi Penerapan *Ice breaking* untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Peserta Didik Kelas III UPT SDN 52 Gresik.” Menggunakan metode deskriptif kualitatif, penelitian ini bertujuan mengetahui efektivitas *ice breaking* dalam meningkatkan konsentrasi

belajar siswa kelas III. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *ice breaking* dapat meningkatkan fokus dan suasana hati siswa sehingga proses belajar menjadi lebih kondusif. Penelitian ini memiliki banyak kesamaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti, khususnya pada penggunaan *ice breaking*, kesamaan metode deskriptif kualitatif, serta variabel yang diteliti yaitu konsentrasi belajar. Namun terdapat perbedaan pada subjek penelitian; penelitian Feby dan Ismail difokuskan pada siswa kelas III, sementara penelitian ini meneliti siswa kelas V sekolah dasar.

Selanjutnya, penelitian oleh Annisa Algivari dan Dea Mustika (2022) dalam artikel berjudul “Teknik *Ice breaking* pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar” (Volume 6, Nomor 4) menggunakan metode deskriptif untuk menganalisis bagaimana pelaksanaan teknik *ice breaking* dalam pembelajaran tematik. Penelitian mereka menunjukkan bahwa *ice breaking* telah diterapkan pada semua tahapan pembelajaran—awal, inti, dan penutup—dan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta memudahkan peserta didik memahami materi. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian peneliti dalam hal penggunaan *ice breaking* serta kesamaan metode, yaitu deskriptif. Namun, perbedaannya terletak pada tujuan kajian. Penelitian Annisa dan Dea lebih menekankan penerapan *ice breaking* dalam pembelajaran tematik, sedangkan penelitian ini berfokus pada peningkatan konsentrasi belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V.

2.2 Kerangka Berpikir

Gambar 2.1 Kerangka berpikir



Berdasarkan analisis yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini memiliki potensi untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran melalui penerapan permainan *ice breaking*. Proses pembelajaran sendiri merupakan suatu rangkaian interaksi antara siswa dengan guru serta berbagai sumber belajar, di mana terjadi pertukaran informasi, pendapat, dan pengalaman yang mendukung tercapainya tujuan belajar. Dalam konteks penelitian ini, proses pembelajaran yang dimaksud berkaitan dengan hasil atau nilai yang diperoleh siswa melalui tes setelah kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan *ice breaking*.

Penerapan *ice breaking* yang tepat dalam kegiatan pembelajaran dapat memberikan pengaruh positif bagi siswa. Aktivitas ini mampu menumbuhkan motivasi belajar, meningkatkan antusiasme dalam menyelesaikan tugas, serta membantu siswa lebih mudah memahami materi pelajaran. Suasana belajar yang lebih hidup, menyenangkan, dan kondusif memungkinkan siswa mencapai hasil belajar yang lebih optimal. Dengan demikian, *ice breaking* bukan hanya berfungsi sebagai media penyegaran suasana kelas, tetapi juga sebagai strategi pedagogis yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis pengaruh penerapan permainan *ice breaking* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pada

siswa kelas XI SMAN 5 Kabupaten Sorong. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman lebih mendalam mengenai sejauh mana *ice breaking* dapat digunakan sebagai strategi untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa.

2.3 Hipotesis

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan sebelumnya, peneliti dapat menyusun hipotesis sementara yang menjadi dasar dalam penelitian ini. Hipotesis tersebut berkaitan dengan dugaan bahwa penerapan permainan *ice breaking* mampu memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Dengan menerapkan *ice breaking* dalam proses pembelajaran, diharapkan terjadi peningkatan pada hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas XI SMAN 5 Kabupaten Sorong. Hipotesis ini disusun untuk menguji apakah permainan *ice breaking* benar-benar memiliki hubungan yang signifikan dengan peningkatan hasil belajar siswa. Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Hipotesis Alternatif (H_a) : Terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan permainan *ice breaking* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas XI SMAN 5 Kabupaten Sorong.

Hipotesis Nol (H_0) : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan permainan *ice breaking* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas XI SMAN 5 Kabupaten Sorong.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penerapan permainan ice breaking memberi pengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas XI.

Peneliti menggunakan metode penelitian eksperimen semu (*quasi-experimental*) dengan pendekatan kuantitatif. Pada desain penelitian tersebut, satu kelas dibagi menjadi dua kelompok. Kelompok pertama berperan sebagai kelompok eksperimen yang memperoleh perlakuan berupa penerapan *ice breaking* dalam proses pembelajaran. Sementara itu, kelompok kedua dijadikan kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan kegiatan ice breaking. Pembagian ini dilakukan untuk membandingkan perubahan hasil belajar antara kedua kelompok dan melihat efek dari perlakuan yang diberikan.

3.2 Waktu dan Tempat Penelitian

1. Waktu Penelitian ini dilakukan dalam waktu satu minggu, mulai dari tanggal 29 oktober - 4 november 2025
2. Tempat Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 5 Kabupaten Sorong, Jl.Merpati, Klamasen, Distrik Mariat, Kabupaten Sorong, Papua Barat.

Tabel 3.1 Jadwal penelitian

No	Kegiatan	Bulan 2025						
		Juni	Juli	Agustus	September	Oktober	November	Desember
1.	Penyusunan dan perbaikan Proposal							
2.	Bimbingan Proposal							
3.	Seminar ujian Proposal							
4.	Revisi Proposal							
5.	Surat permohonan kesediaan dosen validator							
6.	Penyusunan Instrumen							
7.	Hasil lembar validasi							
9.	Permohonan surat ijin penelitian							
10.	Surat penelitian dari sekolah							
11.	Penyusunan dan perbaikan skripsi							
12.	Bimbingan skripsi							

13.	Ujian skripsi							
-----	---------------	--	--	--	--	--	--	--

3.3 Desain Penelitian

Tabel 3.2 Desain penelitian

Kelompok	Pre-test	Treatment	Post-test
Experimen	O ₁	X ₁	O ₂
Kontrol	O ₁	X ₂	O ₂

Keterangan :

O₁ = Pre-test kepada kelompok experimen dan kelompok control sebelum diberikan perlakuan

O₂ = Post-test diberikan kepada kelompok experimen dan kelompok control sesudah diberikan perlakuan

X₁ = Perlakuan terhadap kelas experiment berupa pembelajaran bahasa Indonesia dengan penerapan permainan *ice breaking*

X₂ = Perlakuan terhadap kelas kontrol berupa pembelajaran bahasa Indonesia tanpa menggunakan penerapan permainan *ice breaking*

3.4 Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang sesuai dengan karakteristik yang ditentukan untuk memperoleh hasil akhir. populasi yang digunakan dalam penelitian

ini adalah seluruh siswa/siswi kelas XI SMAN 5 Kabupaten Sorong tahun ajaran 2025, siswa yang berjumlah 30 anak.

2. Sampel

Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik total sampling. Total sampling adalah metode penentuan sampel di mana seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian karena jumlah populasi dan sampel dibuat sama. Peneliti memilih menggunakan teknik ini karena jumlah siswa yang menjadi objek penelitian hanya 30 orang, sehingga seluruh populasi dapat langsung dijadikan sampel tanpa perlu melakukan seleksi tambahan.

Tabel 3.3 Sampel penelitian kelas kontrol

Kelas kontrol	Jumlah peserta didik
Laki-laki	6
Perempuan	9
Jumlah keseluruhan	15

Tabel 3.4 Sampel penelitian kelas eksperimen

Kelas eksperimen	Jumlah peserta didik
Laki-laki	8
Perempuan	7

Jumlah keseluruhan	15
--------------------	----

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data digunakan untuk memperoleh berbagai informasi yang diperlukan dalam penelitian. Dengan memahami metode yang tepat untuk mendapatkan data, peneliti dapat memenuhi ketentuan dan standar yang harus dipenuhi dalam suatu proses penelitian. Adapun teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah sebagai berikut:

1. Tes hasil belajar

Tes awal dilakukan sebelum dan sesudah perlakuan (pre-test dan post-test) untuk mengukur perubahan hasil belajar siswa.

2. Kuesioner (Angket)

Angket merupakan salah satu metode pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan jawaban dari responden melalui sejumlah pertanyaan yang telah disusun oleh peneliti. Pada penelitian ini, angket diberikan kepada peserta didik kelas XI untuk mengetahui tanggapan mereka mengenai penerapan ice breaking dan bagaimana pengaruhnya terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia di dalam kelas.

3. Observasi

Observasi merupakan salah satu teknik dasar dalam proses penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data. Aktivitas observasi melibatkan kemampuan mengingat dan melakukan pengamatan secara langsung. Dengan kata lain, observasi adalah proses memperoleh informasi melalui ketajaman indera, terutama penglihatan, serta kemampuan mengingat untuk mencatat fakta yang muncul pada objek yang diteliti. Dalam penelitian ini, observasi dilakukan untuk

mengumpulkan data mengenai bagaimana penerapan permainan ice breaking memengaruhi hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas XI.

4. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data dengan dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan dan menganalisis dokumen-dokumen yang diperoleh dari objek penelitian. dengan teknik dokumentasi peneliti memperoleh data dokumentasi berupa foto-foto yang mendukung seperti foto keadaan siswa dalam kelas dan foto sekolah, kegiatan penelitian, serta data-data yang dibutuhkan bagi peneliti, terutama bagaimana proses pembelajaran dalam melakukan kegiatan belajar mengajar dikelas.

3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen utama yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes hasil belajar Bahasa Indonesia yang telah disusun untuk menilai kemampuan siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan penerapan permainan ice breaking di kelas.

1. Lembar observasi

Instrumen ini berfungsi untuk mengumpulkan informasi mengenai aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan secara langsung oleh peneliti pada saat kegiatan belajar mengajar untuk melihat keterlibatan siswa, respons, serta dinamika pembelajaran.

2. Butir-butir Soal

Instrumen berikutnya adalah tes dalam bentuk pilihan ganda yang digunakan untuk mengukur tingkat pencapaian siswa setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai. Tes ini diberikan pada akhir tindakan untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang telah diajarkan.

Tabel 3.5 Topik wawancara siswa

Penelitian	Proses yang diamati	Pertanyaan
Pengaruh permainan <i>Ice breaking</i> ter	Pelaksanaan permainan <i>ice breaking</i> dikelas.	1. Apakah kamu sangat senang mengikuti proses pembelajaran setelah diterapkan permainan ice breaking?
Untuk meningkatkan hasil belajar bahasa indonesia	Perasaan senang, bersemangat, bergembira saat melakukan permainan <i>ice breaking</i>	2. Apakah kamu sangat bersemangat dan bergembira mengikuti proses pembelajaran setelah melakukan ice breaking? 3. Apa yang membuatmu senang ketika diterapkan permainan ice breaking ? <i>breaking?</i>
	Siswa tertarik melakukan permainan <i>ice breaking</i>	4. Jenis permainan apa yang anda sukai dan mengapa anda menyukai permainan itu? 5. Apakah kamu tertarik terhadap permainan ice breaking?

	Perhatian siswa dalam proses pembelajaran	6. Apakah kamu menjadi fokus belajar setelah diterapkan permainan ice breaking?
	Siswa terlibat dalam permainan <i>ice breaking</i>	7. Apakah kamu menjadi aktif dalam pembelajaran setelah melakukan ice breaking? 8. Apakah kamu mengikuti setiap kegiatan ice breaking yang dilakukan?

Tabel 3.6 Penerapan *Ice breaking* Dikelas XI

Aspek yang diamati	Pelaksanaan	Iya	Tidak
<i>Ice breaking</i> diterapkan	<i>Ice breaking</i> diberikan di awal proses pembelajaran	Ya	
	<i>Ice breaking</i> diberikan ditengah-tengah pembelajaran	Ya	

	<i>Ice breaking</i> diberikan di akhir pembelajaran	Ya	
Jenis <i>ice breaking</i>	Jenis <i>ice breaking</i> yang digunakan menarik dan bervariasi	Ya	

Tabel 3.7 Sebelum Diterapkan

Penelitian yang diamati	Aspek Yang Diamati	Iya	Tidak
Kondisi siswa sebelum diterapkan <i>ice breaking</i>	Siswa kurang belajar dan tidak bersemangat ketika mengikuti pembelajaran	Ya	
	Siswa tidak fokus dengan materi yang dijelaskan oleh guru	Ya	
	Siswa mengantuk	Ya	

	ketika pembelajaran berlangsung		
--	---------------------------------------	--	--

Tabel 3.8 Kondisi Siswa Sesudah Diterapkan *Ice breaking*

penelitian	Aspek yang diamati	Iya	Tidak
<i>Ice breaking</i> untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas XI	Siswa antusias mengikuti kegiatan kegiatan <i>ice breaking</i> yang diberikan guru	Ya	
	Siswa merasa bersemangat mengikuti proses pembelajaran	Ya	
	setelah dilakukan <i>ice breaking</i>	Ya	

	Siswa lebih memperhatikan instruksi guru setelah dilakukan permainan <i>ice breaking</i>		
	Siswa lebih fokus memperhatikan materi yang dijelaskan oleh guru	Ya	

3.7 Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses menyusun, menata, dan mengelompokkan data ke dalam pola tertentu sehingga dapat ditarik suatu makna atau kesimpulan (Sugiyono, 2017). Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan melalui beberapa tahapan pengujian statistik sebagai berikut.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data pada sampel penelitian mengikuti distribusi normal atau tidak. Prosedur pengujiannya dilakukan melalui langkah-langkah berikut:

- a. Mengurutkan seluruh nilai sampel, mulai dari nilai terendah hingga nilai tertinggi.
- b. Menghitung nilai Z setiap data menggunakan rumus: $Z = (X - \bar{X}) / SD$.
- c. Menentukan frekuensi kumulatif untuk setiap nilai Z ($S(Z)$).

d. Membandingkan nilai L_0 dengan L_t untuk menentukan normalitas data.

Hipotesis:

H_0 : Data berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

H_1 : Data berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal.

Kriteria Keputusan:

- Jika $L_0 < L_t$, maka H_0 diterima (data normal).

- Jika $L_0 > L_t$, maka H_0 ditolak (data tidak normal).

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk memastikan apakah kedua kelompok data memiliki varians yang sama.

Rumus:

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

Keterangan:

S_1^2 : Varians terbesar

S_2^2 : Varians terkecil

Kriteria Pengujian:

a. Jika $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}} \rightarrow H_0$ diterima (data homogen).

b. Jika $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}} \rightarrow H_0$ ditolak (data tidak homogen).

3. Uji Hipotesis (Uji-t)

Uji-t digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Rumus:

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Varians gabungan:

$$S_p = \sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}}$$

Keterangan:

X_1 : Rata-rata kelompok eksperimen

X_2 : Rata-rata kelompok kontrol

n_1 : Jumlah siswa kelompok eksperimen

n_2 : Jumlah siswa kelompok kontrol

V_1 : Varians kelompok eksperimen

V_2 : Varians kelompok kontrol

Kriteria:

- Jika $t_{hitung} < t_{tabel} \rightarrow H_0$ diterima (tidak signifikan).
- Jika $t_{hitung} > t_{tabel} \rightarrow H_0$ ditolak (signifikan).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Data Penelitian

Tabel 4.1 Deskripsi Nilai Kelompok Kontrol

No	Nama	Pretest	Posttest	Gain
1	Vinsen	24	36	12
2	Keterina	22	30	8
3	Maria	18	30	12
4	Lina	24	44	20
5	Hendrikus	16	36	20
6	Astuti	18	36	18
7	Audrey	24	36	12
8	Bunga	16	36	20
9	Rinelda	22	30	8
10	Hasan	20	30	10
11	Lusince	18	50	32
12	Alan	16	48	32
13	Alfa	18	42	24
14	Flora	10	20	10
15	Jekson	30	32	2

Tabel 4.2 Deskripsi Nilai Kelompok Eksperimen

No	Nama	Pretest	Posttest	Gain
1	Yewen	50	66	16
2	Magdalena	44	70	26
3	Jacklin	56	72	16
4	Hendrika	42	72	30
5	Susanty	54	64	10

6	Wesli	42	72	30
7	Salomo	52	56	4
8	Kevin	42	56	14
9	Dalvin	58	70	12
10	Ridho	42	60	18
11	Gloria	52	56	4
12	Melisa	48	58	10
13	Fiki	54	54	0
14	Yohanes	42	60	18
15	Rafli	44	70	26

Penelitian ini terdiri dari dua kelompok utama, yaitu **kelompok kontrol** dan **kelompok eksperimen**, yang masing-masing berjumlah 15 orang peserta. Kedua kelompok diberikan pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah perlakuan. Selain itu, dihitung pula **gain score**, yaitu selisih nilai posttest dan pretest yang digunakan sebagai indikator peningkatan hasil belajar.

Pada bagian ini dipaparkan gambaran umum mengenai nilai pretest, posttest, dan gain score dari masing-masing kelompok. Penyajian data dilakukan secara rinci agar pembaca dapat memahami perkembangan nilai pada setiap kelompok dan karakteristik data sebelum dilakukan pengujian statistik lebih lanjut.

4.1.1 Deskripsi Data Kelompok Kontrol

Kelompok kontrol adalah kelompok yang tidak diberikan perlakuan khusus. Mereka belajar menggunakan metode konvensional atau metode pembelajaran yang sama seperti sebelumnya. Berdasarkan hasil pretest, nilai rata-rata yang diperoleh kelompok kontrol adalah **19,73**, dengan standar deviasi sebesar **4,773**. Nilai minimum pretest adalah **10**, sedangkan nilai maksimum mencapai **30**. Data ini menunjukkan bahwa kemampuan awal

peserta pada kelompok kontrol masih tergolong rendah hingga sedang, dengan penyebaran nilai yang cukup moderat.

Pada posttest, terjadi peningkatan nilai yang cukup signifikan. Nilai rata-rata posttest meningkat menjadi **35,73** dengan standar deviasi **7,815**. Nilai minimum posttest adalah **20** dan nilai maksimum mencapai **50**. Hal ini mengindikasikan bahwa setelah mengikuti pembelajaran, kemampuan siswa meningkat secara umum. Peningkatan ini merupakan perkembangan alami yang wajar terjadi selama pembelajaran berlangsung.

Selain itu, *gain score* kelompok kontrol memiliki rata-rata **16,00** dengan standar deviasi **8,751**. *Gain score* tertinggi mencapai **32**, sedangkan *gain score* terendah adalah **2**. Variasi *gain score* yang lebar menunjukkan adanya perbedaan peningkatan yang cukup besar antarpeserta. Beberapa peserta mengalami peningkatan sangat tinggi, sementara yang lain hanya mengalami peningkatan kecil. Perbedaan ini umum terjadi dalam penelitian pendidikan karena latar belakang, motivasi, dan kemampuan individu yang bervariasi.

Secara keseluruhan, deskripsi data kelompok kontrol menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dari pretest ke posttest, bahkan tanpa adanya perlakuan khusus. Peningkatan ini penting diperhatikan ketika melakukan analisis perbandingan antara kelompok kontrol dan eksperimen.

4.1.2 Deskripsi Data Kelompok Eksperimen

Kelompok eksperimen merupakan kelompok yang diberikan perlakuan atau metode pembelajaran tertentu yang dihipotesiskan dapat meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan hasil pretest, nilai rata-rata kelompok eksperimen adalah **48,13**, dengan standar deviasi **5,878**. Rentang nilai pretest cukup tinggi, yaitu dari **42** hingga **58**. Nilai awal kelompok eksperimen jauh lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol, sehingga dapat disimpulkan bahwa

kemampuan dasar peserta pada kelompok eksperimen secara umum berada pada kategori sedang hingga tinggi.

Setelah diberikan perlakuan, nilai posttest kelompok eksperimen meningkat menjadi **63,73**, dengan standar deviasi **6,881**. Nilai minimum posttest adalah **54** dan nilai maksimum mencapai **72**. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar yang nyata setelah perlakuan diterapkan.

Gain score kelompok eksperimen memiliki nilai rata-rata **15,60** dengan standar deviasi **9,387**. *Gain score* tertinggi mencapai **30**, sedangkan *gain score* paling rendah adalah **0**. Meskipun rata-rata *gain* kelompok eksperimen hampir setara dengan kelompok kontrol, variasi *gain* pada kelompok eksperimen juga cukup besar. Ada peserta yang menunjukkan peningkatan sangat signifikan, sementara ada pula yang tidak menunjukkan peningkatan sama sekali. Hal ini dapat disebabkan oleh konsistensi belajar, minat terhadap materi, atau faktor motivasi individu.

Secara umum, kelompok eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar yang signifikan dari pretest ke posttest. Namun, perlu dianalisis apakah peningkatan tersebut lebih besar dibandingkan kelompok kontrol atau tidak.

4.2 Uji Asumsi Statistik

Tabel 4.3 Uji Normalitas (Shapiro–Wilk) Kelompok Kontrol

Variabel	Statistic	df	Sig.
Pretest	0,952	15	0,553
Posttest	0,938	15	0,352
Gain	0,930	15	0,273

Berdasarkan Tabel 4.3, hasil uji normalitas Shapiro–Wilk pada kelompok kontrol menunjukkan bahwa ketiga variabel penelitian, yaitu pretest, posttest, dan gain, memiliki

nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Nilai signifikansi pretest sebesar 0,553, posttest 0,352, dan gain sebesar 0,273. Karena seluruh nilai Sig. melebihi batas signifikansi 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data pada ketiga variabel tersebut berdistribusi normal. Artinya, pola penyebaran nilai pada kelompok kontrol tidak menunjukkan penyimpangan yang berarti dari distribusi normal sehingga asumsi normalitas terpenuhi. Kondisi ini penting sebagai dasar penggunaan uji statistik parametrik seperti paired t-test dan independent t-test yang memerlukan distribusi data normal, terutama pada jumlah sampel kecil ($n = 15$).

Tabel 4.4 Uji Normalitas (Shapiro–Wilk) Kelompok Eksperimen

Variabel	Statistic	df	Sig.
Pretest	0,863	15	0,027
Posttest	0,865	15	0,028
Gain	0,950	15	0,527

Tabel 4.4 menunjukkan hasil uji normalitas pada kelompok eksperimen. Berbeda dengan kelompok kontrol, hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa variabel pretest dan posttest tidak berdistribusi normal. Nilai signifikansi pretest sebesar 0,027 dan posttest sebesar 0,028, keduanya berada di bawah nilai signifikansi 0,05, sehingga distribusi kedua variabel tersebut dinyatakan tidak normal. Namun, variabel gain justru memiliki nilai signifikansi 0,527, yang berarti berdistribusi normal. Dengan demikian, meskipun nilai awal dan nilai setelah perlakuan dalam kelompok eksperimen tidak normal, nilai peningkatannya (gain) tetap memenuhi asumsi normalitas. Hal ini sangat penting karena dalam analisis komparatif menggunakan independent t-test, variabel yang diuji antar kelompok adalah gain score, sehingga syarat normalitas tetap terpenuhi meskipun sebagian variabel lain tidak normal.

Tabel 4.5 Uji Homogenitas Varians (Levene's Test)

Variabel	F	Sig.
Gain	0,008	0,932

Uji homogenitas pada Tabel 4.5 menunjukkan bahwa nilai signifikansi Levene's Test untuk variabel gain adalah 0,932. Nilai ini jauh di atas batas signifikansi 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa varian kedua kelompok adalah homogen atau sama. Dengan demikian, asumsi homogenitas varians terpenuhi, yang berarti variabilitas peningkatan nilai (gain) pada kedua kelompok tidak jauh berbeda satu sama lain. Kondisi ini memungkinkan penggunaan uji independent t-test dengan asumsi equal variances assumed. Homogenitas varians yang baik menunjukkan bahwa perbedaan yang diamati antara kelompok kontrol dan eksperimen tidak dipengaruhi oleh perbedaan keragaman nilai dalam masing-masing kelompok.

4.3 Uji Hipotesis

Tabel 4.6 Paired Samples Statistics – Kontrol

Variabel	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pretest	19,73	15	4,773	1,232
Posttest	35,73	15	7,815	2,018

Tabel 4.6 menggambarkan data statistik deskriptif untuk pretest dan posttest pada kelompok kontrol. Rata-rata nilai pretest peserta adalah 19,73 dengan standar deviasi 4,773, menunjukkan bahwa kemampuan awal peserta masih berada pada kategori rendah. Setelah diberikan perlakuan, nilai posttest meningkat menjadi 35,73 dengan standar deviasi 7,815. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan nilai yang cukup besar setelah proses pembelajaran dilakukan. Perbandingan rata-rata ini memberikan gambaran awal bahwa pembelajaran yang diberikan pada kelompok kontrol berhasil meningkatkan kemampuan peserta secara signifikan, sebelum diuji lebih lanjut menggunakan paired t-test.

Tabel 4.7 Paired Samples Test – Kontrol

Pasangan	Mean Difference	Std. Deviation	t	df	Sig.
Pretest – Posttest	-16,00	9,387	-6,765	14	0,000

Hasil uji statistik pada Tabel 4.7 menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan antara pretest dan posttest pada kelompok kontrol. Mean difference sebesar –16,00 menunjukkan bahwa rata-rata nilai posttest meningkat 16 poin dibandingkan pretest. Nilai t sebesar –6,765 dengan derajat kebebasan 14 dan nilai signifikansi 0,000 menegaskan bahwa perbedaan ini sangat signifikan secara statistik. Tanda negatif pada nilai t merupakan indikasi bahwa posttest lebih tinggi daripada pretest (karena format perhitungan adalah pretest minus posttest). Dengan demikian, pembelajaran konvensional yang diberikan pada kelompok kontrol terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta secara signifikan.

Tabel 4.8 Paired Samples Statistics – Eksperimen

Variabel	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pretest	48,13	15	5,878	1,518
Posttest	63,73	15	6,881	1,777

Tabel 4.8 menunjukkan gambaran statistik deskriptif untuk kelompok eksperimen. Rata-rata nilai pretest sebesar 48,13 menandakan bahwa peserta pada kelompok ini memiliki kemampuan awal yang jauh lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Setelah perlakuan eksperimen diterapkan, rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 63,73. Standar deviasi pretest 5,878 dan posttest 6,881 menunjukkan penyebaran nilai yang relatif homogen. Perbedaan antara rata-rata pretest dan posttest ini menggambarkan adanya peningkatan nilai yang cukup besar pada kelompok eksperimen.

Tabel 4.9 Paired Samples Test – Eksperimen

Pasangan	Mean Difference	Std. Deviation	t	df	Sig.
Pretest – Posttest	-15,60	9,387	-6,436	14	0,000

Tabel 4.9 memperlihatkan bahwa perbedaan antara pretest dan posttest pada kelompok eksperimen juga signifikan. Mean difference sebesar –15,60 menunjukkan bahwa rata-rata nilai posttest meningkat 15,60 poin dibandingkan nilai awal. Nilai t sebesar –6,436 dan nilai signifikansi 0,000 memperkuat kesimpulan bahwa peningkatan tersebut benar-benar signifikan. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa perlakuan eksperimen yang diberikan pada kelompok ini berhasil meningkatkan hasil belajar peserta secara signifikan, serupa dengan kelompok kontrol.

Tabel 4.10 Group Statistics Independent Samples Test

Kelompok	N	Mean Gain	Std. Deviation	Std. Error Mean
Kontrol	15	16,00	8,751	2,259
Eksperimen	15	15,60	9,387	2,424

Tabel 4.10 menyajikan perbandingan nilai gain antara kelompok kontrol dan eksperimen. Rata-rata gain kelompok kontrol adalah 16,00 sedangkan kelompok eksperimen memiliki mean gain 15,60. Dari nilai ini terlihat bahwa meskipun terdapat perbedaan kecil, selisih rata-rata antara kedua kelompok sangat minimal. Standar deviasi yang cukup besar pada kedua kelompok menunjukkan adanya keragaman peningkatan nilai antar peserta. Perbedaan mean gain yang sangat kecil ini mengindikasikan bahwa kedua perlakuan memberikan efek peningkatan yang hampir sama sebelum diuji secara statistik lebih lanjut.

Tabel 4.11 Independent Samples Test (Gain)

	F	Sig.	t	df	Sig. (2- taile d)	Mean Differen ce	Std. Error Differen ce	95% CI Low er	95% CI Upp er
	0,00 8	0,93 2	0,12 1	28	0,90 5	0,400	3,313	- 6,387	7,18 7
Equal varianc es not assume d	—	—	0,12 1	27,86 3	0,90 5	0,400	3,313	- 6,389	7,18 9

Hasil uji perbedaan peningkatan (gain) antara kelompok kontrol dan eksperimen pada Tabel 4.11 menunjukkan bahwa nilai signifikansi untuk independent t-test adalah 0,905, jauh di atas batas signifikansi 0,05. Hal ini berarti tidak terdapat perbedaan peningkatan yang signifikan antara kedua kelompok. Nilai t sebesar 0,121 dan mean difference sebesar 0,400 menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar kedua kelompok hampir sama. Interval kepercayaan 95% berada pada rentang –6,387 hingga 7,187, yang melewati angka nol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa perlakuan yang diberikan pada kelompok eksperimen tidak menghasilkan peningkatan yang lebih baik secara signifikan dibandingkan kelompok kontrol.

4.4 Pembahasan

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan pada kedua kelompok, baik kontrol maupun eksperimen. Peningkatan ini terlihat jelas dari perbandingan nilai pretest dan posttest yang dianalisis melalui paired t-test. Peningkatan yang signifikan pada kedua kelompok ini mengindikasikan bahwa kedua metode pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta terhadap materi yang diberikan.

Pada kelompok kontrol, peningkatan kemampuan cukup besar dan signifikan. Nilai pretest yang rendah memberi ruang bagi peningkatan yang relatif tinggi, sehingga gain score mencapai rata-rata 16.00. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun metode pembelajaran bersifat konvensional, peserta tetap mampu memahami materi dengan baik setelah diberikan pembelajaran. Kondisi ini selaras dengan teori bahwa pembelajaran tradisional tetap dapat efektif jika penyampaian materi dilakukan secara jelas dan sistematis.

Pada kelompok eksperimen, peningkatan juga bersifat signifikan, meskipun nilai gain rata-rata hanya sedikit lebih rendah dibandingkan kelompok kontrol. Hal unik muncul pada kelompok ini karena nilai pretest peserta sudah tinggi sejak awal. Kondisi ini menyebabkan ruang peningkatan (ceiling effect) menjadi lebih kecil, sehingga meskipun posttest meningkat, gain score tidak setinggi yang terlihat pada kelompok kontrol. Hal ini merupakan fenomena umum dalam penelitian eksperimen ketika dua kelompok memiliki baseline yang berbeda.

Ketidaksignifikanan perbedaan gain antara kedua kelompok berdasarkan hasil independent t-test memberikan makna yang penting. Hal ini menunjukkan bahwa perlakuan pada kelompok eksperimen tidak menghasilkan peningkatan yang lebih baik secara statistik dibanding perlakuan pada kelompok kontrol. Meskipun secara teori metode yang digunakan pada kelompok eksperimen dianggap lebih efektif, hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa efektivitas tersebut tidak secara otomatis tercermin dalam gain nilai.

Variasi gain score pada kedua kelompok juga memberikan wawasan tambahan. Pada kelompok kontrol, rentang gain relatif luas (2–32), sedangkan pada kelompok eksperimen rentangnya 0–30. Standar deviasi yang relatif tinggi menunjukkan variabilitas peningkatan yang besar antar peserta. Perbedaan individual seperti kemampuan dasar, gaya belajar, atau motivasi belajar dapat menjadi faktor yang mempengaruhi variasi tersebut.

Hasil uji normalitas juga memberikan informasi penting dalam memahami pola data. Pada kelompok eksperimen, ketidaknormalan data pretest dan posttest memberikan indikasi bahwa distribusi kemampuan awal peserta tidak merata. Namun gain yang normal memungkinkan analisis komparatif tetap dilakukan dengan benar. Hal ini menegaskan bahwa dalam analisis perubahan nilai, yang terpenting adalah distribusi pada *difference score*.

Penting juga dicatat bahwa hasil penelitian ini menunjukkan adanya kasus gain score nol pada kelompok eksperimen, yang berarti peserta tersebut tidak mengalami peningkatan meskipun telah mendapatkan perlakuan. Hal ini menjadi indikator bahwa metode perlakuan tidak memberikan efek seragam pada semua peserta, sesuai dengan teori bahwa respons belajar sangat dipengaruhi kondisi internal masing-masing siswa.

Hasil posttest kedua kelompok menunjukkan peningkatan yang signifikan, namun perbedaan yang tidak signifikan pada gain score menyiratkan bahwa efektivitas kedua metode pembelajaran relatif setara dalam konteks penelitian ini. Hal ini menunjukkan bahwa efektivitas pembelajaran tidak hanya bergantung pada metode eksperimen yang digunakan, tetapi juga pada kesiapan peserta, kondisi pembelajaran, dan durasi perlakuan.

Analisis ini memberikan gambaran komprehensif bahwa meskipun metode pembelajaran eksperimen secara teori memiliki keunggulan, pada praktiknya perbedaan hasil belum tentu signifikan dalam setiap konteks pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa efektivitas metode belajar sangat dipengaruhi oleh karakteristik peserta dan konteks materi.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan pada kedua kelompok. Namun peningkatan tersebut tidak berbeda signifikan secara statistik antar kelompok. Hasil ini memberikan implikasi bahwa guru atau

praktisi pendidikan dapat mempertimbangkan penggunaan kedua metode tanpa perbedaan yang signifikan dalam hasil akhir belajar, sehingga pemilihan metode dapat lebih fleksibel menyesuaikan kondisi.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai “*Pengaruh Permainan Ice breaking terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas XI SMA Negeri 5 Kabupaten Sorong*”, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. **Baik kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar secara signifikan** setelah proses pembelajaran berlangsung. Hal ini tampak dari kenaikan nilai pretest menuju posttest pada kedua kelompok.
2. **Penerapan permainan *ice breaking* terbukti membantu menciptakan suasana kelas yang lebih aktif, menyenangkan, dan memotivasi.** Siswa menjadi lebih siap belajar, lebih fokus, lebih bersemangat dan menunjukkan keterlibatan yang lebih tinggi selama pembelajaran berlangsung dikelas.
3. Meskipun memberikan dampak positif terhadap motivasi dan kondisi belajar siswa, **hasil uji perbedaan (*independent t-test*) menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kontrol tidak berbeda secara signifikan.** Dengan kata lain, *ice breaking* tidak memberikan peningkatan akademik yang lebih tinggi secara statistik, namun tetap efektif dalam membangun suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan.
4. Secara keseluruhan, *ice breaking* adalah strategi yang bermanfaat untuk diterapkan sebagai variasi pembelajaran karena mampu meningkatkan semangat, interaksi, dan fokus siswa, sehingga membantu proses pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan tersebut, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Dunia Pendidikan

Sekolah diharapkan terus mendorong penerapan metode pembelajaran kreatif seperti *ice breaking* untuk menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, menyenangkan, dan ramah bagi siswa. Inovasi pembelajaran perlu menjadi bagian dari budaya sekolah.

2. Bagi Guru

Guru disarankan menggunakan *ice breaking* sebagai variasi pembelajaran untuk mengatasi kejenuhan siswa dan meningkatkan motivasi belajar. Pemilihan jenis permainan sebaiknya disesuaikan dengan karakter kelas, materi pelajaran, dan waktu yang tersedia agar penerapannya lebih efektif.

3. Bagi Siswa

Siswa diharapkan aktif berpartisipasi dalam kegiatan *ice breaking* dan memanfaatkan momen tersebut untuk meningkatkan konsentrasi, keberanian, dan kesiapan belajar. Keaktifan siswa akan sangat mendukung keberhasilan proses pembelajaran di sekolah.

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menjadi dasar bagi peneliti untuk terus mengembangkan strategi *ice breaking* yang lebih variatif dan relevan. Peneliti selanjutnya dapat mengeksplorasi penerapan *ice breaking* dalam durasi yang lebih panjang untuk melihat pengaruhnya secara lebih mendalam.

5. Bagi Peneliti Selanjutnya

Disarankan untuk meneliti dengan cakupan sampel lebih besar, waktu penelitian yang lebih lama, atau mengombinasikan *ice breaking* dengan model pembelajaran lain. Penelitian berikutnya juga dapat mengkaji pengaruh *ice breaking* terhadap aspek non-akademik seperti motivasi, kepercayaan diri, dan keaktifan siswa di dalam kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Algivari, A., & Mustika, D. (2022). Teknik *ice breaking* pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Journal of Education Action Research*, 6(4), 433–439. <https://doi.org/10.23887/jear.v6i4.53917>
- Amalia, A. (2020). *Ice breaking* dalam pembelajaran Bahasa Arab. *Shaut Al Arabiyyah*, 8(1), 75–86. <https://doi.org/10.24252/saa.v8i1.11551>
- Dimiyati, & Mudjiono. (2013). *Belajar dan pembelajaran* (Rev. ed.). Rineka Cipta.
- Hafizah, A. (n.d.). *Penerapan ice breaking untuk mengatasi kejenuhan belajar pada siswa SMA 2 Banda Aceh*. Skripsi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
- Harianja, M. M., & Sapri, S. (2022). Implementasi dan manfaat *ice breaking* untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1324–1330. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2298>
- Hasanah, U. (2016). *Ice breaker sebagai strategi memotivasi belajar*. Pustaka Media.
- Huda, M. (2013). *Model-model pengajaran dan pembelajaran*. Pustaka Pelajar.
- Hurlock, E. B. (2015). *Psikologi perkembangan*. Erlangga.
- Keraf, G. (2004). *Diksi dan gaya bahasa*. Gramedia.
- Lestari, S. (2022). Pelatihan *ice breaking* dalam meningkatkan keterampilan guru. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(3), 1349–1358.
- Mayasari, E. (2022). Konsep contextual teaching and learning dalam upaya menciptakan iklim belajar mengajar yang menyenangkan. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 1(1), 58–66.
- Mulyasa, E. (2013). *Pengembangan dan implementasi kurikulum 2013*. PT Remaja Rosdakarya.

Puspitasari, F., & Marzuki, I. (2023). Implementasi penerapan *ice breaking* untuk meningkatkan konsentrasi belajar peserta didik kelas III UPT SDN 52 Gresik. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 112–120.

Purwanto, N. (2017). *Prinsip-prinsip dan teknik evaluasi pengajaran* (Ed. Revisi). PT Remaja Rosdakarya.

Rahmawati, A. (2020). *Penerapan metode ice breaking dalam melatih minat siswa terhadap pembelajaran tematik kelas V SD Negeri 1 Hadiluwih*. Skripsi.

Robert, B., & Brown, E. B. (2004). *Rencana pelaksanaan pembelajaran pelatihan*. Pustaka Pelajar.

Sagala, S. (2013). *Konsep dan makna pembelajaran*. Alfabeta.

Sanjaya, W. (2016). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Kencana.

Sardiman, A. M. (2016). *Interaksi dan motivasi belajar-mengajar*. Rajawali Press.

Sudjana, N. (2011). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. PT Remaja Rosdakarya.

Susanah, R., & Alarifin, D. H. (2014). Penerapan permainan penyegar (*ice breaking*) dalam pembelajaran fisika untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 2(1), 49–55.

Sutikno, S. (2014). *Belajar dan pembelajaran*. Prospect.

Suyanto, S. (2017). *Pembelajaran anak usia sekolah*. Kencana.

Tarigan, H. G. (2015). *Menyimak sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Angkasa.

Uno, H. B. (2017). *Teori motivasi dan pengukurannya*. PT Bumi Aksara.

Uno, H. B. (2019). *Model pembelajaran*. Bumi Aksara.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

Warsita, B. (2008). *Teknologi pembelajaran: Landasan & aplikasinya*. Rineka Cipta.

Wibowo, H. S. (2023). *Ice breaker dan pembelajaran*. Tiram Media.

Zikri, A. (2019). *Psikologi pendidikan untuk pembelajaran*. Graha Ilmu.

Lampiran 1


UNIMUDA
SORONG

FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA, SOSIAL, DAN OLAHRAHA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN MUHAMMADIYAH (UNIMUDA) SORONG
Office: Jl. KH. Ahmad Dahlan, 01 Marayat Pantal, Almas, Kabupaten Sorong, Papua Barat Daya

Nomor : 295/I.3.AU/SPm/FABIO/B/2025
Lamp. : -
Perihal : *Permohonan Izin Penelitian*

Sorong, 25 Oktober 2025

Kepada Yth.
Kepala SMA Negeri 5 Kabupaten Sorong
Di _____
Tempat

Assalamu'alaikum warohmatullahi wabarokatuh.

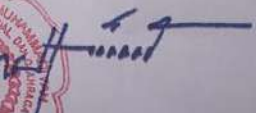
Dekan Fakultas Pendidikan Bahasa, Sosial, dan Olahraga Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong dengan ini mengajukan permohonan kepada Bapak/Ibu, kiranya dapat menerima dan mengizinkan mahasiswa kami:

Nama : Yotlin Crisye Ralalahu
NIM : 1488201211004
Semester : IX (Sembilan)
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Penelitian : "Pengaruh Penerapan Permainan *Ice Breaking* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas XI SMA Negeri 5 Kabupaten Sorong".

Untuk melaksanakan Penelitian Skripsi di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Pelaksanaan penelitian direncanakan mulai tanggal 29 Oktober s.d. 04 November 2025.

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum warohmatullahi wabarokatuh.

Dekan,


Roni Andri Pramita, M.Pd.
NIDN. 1411129001

Tembusan disampaikan Kepada:
1. Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia.

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENILAIAN

DOSEN VALIDASI

A. TUJUAN

Instrument ini digunakan untuk mengukur validasi dari LKPD serta mengetahui pendapat bapak/ibu validator mengenai beberapa aspek yang disajikan dalam validasi ini. Pendapat, kritik, saran, dan penilaian dari bapak/ibu validator akan sangat bermanfaat bagi peneliti untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas dari LKPD

B. PETUNJUK

1. Bapak/ibu dimohon untuk memberikan penilaian (memvalidasi) berdasarkan beberapa aspek yang terdapat pada lembar tes instrument

2. Dimohon memberikan penilaian dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom angket yang sesuai dengan penjelasan sebagai berikut ;

1 = Sangat Kurang Praktis

4 = Praktis

2 = Kurang Praktis

5 = Sangat Praktis

3 = Cukup Praktis

3. Bapak/ibu dimohon untuk memberikan komentar saran untuk perbaikan instrument penilaian, di tempat yang tersedia

C. PENILAIAN

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Tulisan					
	1. Ketepatan jenis huruf					✓
	2. Ketepatan ukuran huruf					✓
	3. Ketepatan warna huruf					✓
	4. Keterbacaan tulisan					✓
2	Bahasa					
	1. Ketepatan penggunaan Bahasa				✓	
	2. Penggunaan bahasa mudah dipahami				✓	
3	Isi					
	1. Kemenarikan dari LKPD			✓		

	2. LKPD berisi penjelasan yang mudah dipahami				✓	
	3. LKPD bersifat Kontekstual			✓		
4	Tampilan					
	1. Kesesuaian pemilihan bahan ajar			✓		
	2. Kesesuaian penggunaan bahan ajar			✓		
	3. ketepatan tata letak LKP			✓		
5	Penyajian LKPD berbasis ice breaking					
	1. Kemudahan dalam penggunaan LKPD					✓
	2. Kemampuan LKPD mampu meningkatkan hasil belajar siswa					✓
	3. Kemampuan LKPD untuk menambah pengetahuan siswa					✓
	4. Kemampuan LKPD untuk mendorong siswa berpikir kritis				✓	
	5. Kemampuan LKPD untuk mengajar siswa belajar mandiri					✓

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENILAIAN

ANGKET RESPON GURU KELAS

A. TUJUAN

Angket ini bertujuan untuk mengukur respon guru kelas terhadap penggunaan LKPD pada permainan ice breaking terhadap materi teks rekon berbentuk berita bertema peristiwa

B. PETUNJUK

1. Bapak/ibu dimohon untuk memberikan penilaian (memvalidasi) berdasarkan beberapa aspek yang terdapat pada lembar tes instrument
2. Dimohon memberikan penilaian dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom angket yang sesuai dengan penjelasan sebagai berikut ;

1 = Sangat Kurang Praktis

4 = Praktis

2 = Kurang Praktis

5 = Sangat Praktis

3 = Cukup Praktis

3. Bapak/ibu dimohon untuk memberikan komentar saran untuk perbaikan instrument penilaian, di tempat yang tersedia

C. PENILAIAN

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Tulisan					
	1. Ketepatan jenis huruf					✓
	2. Ketepatan ukuran huruf					✓
	3. Ketepatan warna huruf				✓	
	4. Keterbacaan tulisan					✓
2	Bahasa					
	1. Ketepatan penggunaan Bahasa					✓
	2. Penggunaan bahasa mudah dipahami					✓
3	Isi					
	1. Kemenarikan dari LKPD			✓		

	2. LKPD berisi penjelasan yang mudah dipahami				✓	
	3. LKPD bersifat Kontekstual		✓			
4	Tampilan					
	1. Kesesuaian pemilihan bahan ajar					✓
	2. Kesesuaian penggunaan bahan ajar					✓
	3. ketepatan tata letak LKP			✓		
5	Penyajian LKPD berbasis ice breaking					
	1. Kemudahan dalam penggunaan LKPD					✓
	2. Kemampuan LKPD mampu meningkatkan hasil belajar siswa					✓
	3. Kemampuan LKPD untuk menambah pengetahuan siswa					✓
	4. Kemampuan LKPD untuk mendorong siswa berpikir kritis					✓
	5. Kemampuan LKPD untuk mengajar siswa belajar mandiri					✓

D. KOMENTAR DAN SARAN

Dengan adanya LKPD dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa semakin bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

No	Butiran Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
Indikator penilaian : kesesuaian dengan standar proses						
1	Kesesuaian apersepsi pada kegiatan pendahuluan				✓	
Indikator penilaian : kesesuaian dengan kemampuan dan kebutuhan belajar siswa						
2	Ketepatan menarik kesimpulan dan refleksi pada kegiatan penutup					✓
Indikator penilaian : kesesuaian dengan metode ceramah, diskusi, tanya jawab, dan pemberian tugas						
3	Kesesuaian dengan langkah-langkah pembelajaran pada metode permainan ice breaking					✓

F. KOMENTAR DAN SARAN

Dengan adanya UKPd dapat membantu siswa dalam

 proses pembelajaran sehingga siswa semakin bersemangat

 dalam mengikuti pembelajaran

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK
PENERAPAN ICE BREAKING TERHADAP HASIL BELAJAR

NAMA : Fiki Baiti Rohmah

KELAS : XI C

A. PETUNJUK

1. Peserta didik dimohon untuk memberikan penilaian (memvalidasi) berdasarkan aspek yang terdapat pada lembar tes instrument
2. Dimohon memberikan penilaian dengan memberikan tanda (✓) pada kolom angket yang sesuai, ada dua pilihan jawaban, "Ya" jika anda setuju dengan pernyataan pada kolom "pernyataan". "Tidak" jika anda tidak setuju dengan pernyataan pada kolom "pernyataan"
3. Peserta didik dimohon untuk memberikan komentar saran untuk perbaikan instrument penilaian, di tempat yang tersedia.

B. PENILAIAN

No	Pernyataan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Saya merasa senang pada permainan ice breaking di kelas	✓	
2	Saya suka kegiatan ice breaking yang dapat memecahkan kejenuhan pada siswa	✓	
3	Saya lebih muda memahami materi teks berita	✓	
4	Saya lebih mudah mengingat materi setelah ice breaking diberikan	✓	
5	Pembelajaran teks berita dengan kelompok sangat menyenangkan	✓	
6	Pembelajaran seperti ini, membuat saya berani mengajukan pertanyaan pada guru maupun teman	✓	
7	Kesempatan berdiskusi dalam pembelajaran ini, membuat saya lebih berani mengemukakan pendapat	✓	
8	Ice breaking dapat memberikan motivasi	✓	

	belajar bagi siswa		
9	Ice breaking memberikan bantuan untuk belajar	✓	
10	Ice breaking memiliki daya tarik yang bagus dan dampak positif bagi siswa untuk belajar	✓	

C. SARAN/MASUKAN :

...Saja berharap setiap mapel diadakan ice breaking
 agar mendorong siswa-siswi untuk semangat
 mengikuti pembelajaran.....

LEMBAR VALIDASI

MODUL AJAR

Judul Penelitian : Pengaruh Penerapan Permainan Ice Breaking Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas XI SMA Negeri 5 Kabupaten Sorong

Validator : Dr. Abdul Halim, M.Pd.

Tanggal : 21 Oktober 2025

Lembar penilaian rencana pelaksanaan pembelajaran ini bertujuan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu kevalidan produk yang dihasilkan untuk mengetahui layak atau tidak modul ajar tersebut digunakan dalam pembelajaran di sekolah. Atas kesediaan bapak/ibu untuk mengisi instrument validasi ini diucapkan terima kasih.

Petunjuk pengisian lembar penilaian :

Bapak/ibu dimohon memberikan penilaian dengan memberi tanda ceklist (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia.

Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut :

1 = sangat kurang baik

2 = kurang baik

3 = cukup

4 = baik

5 = sangat baik

A. IDENTITAS MODUL

No	Butiran Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
Indikator penilaian : kejelasan dan kelengkapan identitas						
1	Mencantumkan nama penyusun					✓
2	Mencantumkan instansi					✓
3	Mencantumkan tahun susunan					✓
4	Mencantumkan jenjang sekolah					✓
5	Mencantumkan mata pelajaran					✓
6	Mencantumkan fase/ kelas					✓
7	Mencantumkan bab/tema					✓
8	Mencantumkan alokasi waktu					✓
Indikator Penilaian : Ketetapan dan alokasi waktu						
9	Keefektifan waktu yang dialokasikan untuk mencapai tujuan			✓		
10	Keefesien waktu yang dialokasikan					

B. KOMPETENSI AWAL

No	Butiran Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
Indikator penilaian : kejelasan kompetensi awal dan tujuan pembelajaran						
1	Penjabaran tujuan pembelajaran mengacu indicator pencapaian kompetensi			✓		
2	Menggunakan kata kerja operasional yang dapat diamati		✓			
3	Keterkaitan dan keterpaduan antara kompetensi awal dan capaian pembelajaran			✓		

C. MATERI PEMBELAJARAN

No	Butiran Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
Indikator penilaian : kesesuaian dengan tujuan pembelajaran						
1	Kesesuaian materi pembelajaran yang disajikan dengan tujuan pembelajaran		✓			
2	Memperhatikan perbedaan tingkat kemampuan siswa		✓			
3	Berorientasi pada kebutuhan belajar siswa		✓			

D. PEMILIHAN PENDEKATAN

No	Butiran Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
Indikator penilaian : kesesuaian dengan tujuan pembelajaran						
1	Kesesuaian pendekatan pembelajaran dengan tujuan pembelajaran			✓		
Indikator penilaian : kesesuaian pendekatan pembelajaran dengan materi pembelajaran						
2	Kesesuaian pendekatan pembelajaran dengan karakteristik siswa			✓		
Indikator penilaian : kesesuaian dengan materi pembelajaran						
3	Kesesuaian pendekatan pembelajaran dengan karakteristik siswa			✓		
4	Pemberdayaan siswa dalam kegiatan pembelajaran			✓		

MODUL AJAR BAHASA INDONESIA SMA NEGERI 5 KABUPATEN SORONG

Bab 4: Memproduksi Teks Rekon Berbentuk Berita Bertema Peristiwa Melalui Kegiatan Ice Breaking

Identitas Modul

Nama Sekolah : SMAN 5 Kabupaten Sorong

Nama Guru : Eti S Hutatann, S.Pd, G.R

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Fase : XI / Fase F

Semester : Ganjil

Alokasi Waktu : 2 × 45 menit

A. Rasional

- Pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas XI bertujuan agar peserta didik mampu memahami dan menghasilkan berbagai jenis teks yang komunikatif. Pada Bab 4, siswa diarahkan untuk memproduksi teks rekon berbentuk berita berdasarkan peristiwa yang terjadi di sekitar mereka.
- Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan menulis teks berita, tetapi juga menumbuhkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif. Untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, guru mengintegrasikan kegiatan ice breaking agar siswa lebih fokus, aktif, dan siap belajar.

B. Kompetensi Awal

Peserta didik telah mempelajari tentang pengertian dan ciri teks rekon, serta mengenal struktur orientasi, peristiwa, dan reorientasi pada teks sebelumnya. Pembelajaran ini menjadi lanjutan dengan fokus pada penerapan penulisan teks rekon berbentuk berita secara utuh.

C. Profil Pelajar Pancasila

1. Bernalar Kritis: Menganalisis informasi penting dalam teks berita.
2. Kreatif: Mengembangkan ide dalam menyusun teks rekon berita.
3. Gotong Royong: Bekerja sama dalam kegiatan ice breaking dan penulisan berita.
4. Komunikatif: Menyampaikan informasi secara efektif dan santun.

D. Sarana dan Prasarana

- Papan tulis, spidol, LCD proyektor
- Kartu warna, potongan kata, timer
- Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)
- Buku teks Bahasa Indonesia Kelas X (Kemdikbudristek, 2021)
- Artikel atau video berita aktual

E. Model, Pendekatan, dan Metode Pembelajaran

Model Pembelajaran : Kolaboratif dan Partisipatif
Pendekatan : Saintifik (scientific approach)
Metode : Diskusi, bermain peran, observasi, dan penugasan menulis

F. Pertanyaan Pemantik

1. Mengapa berita penting bagi masyarakat?
2. Apa saja unsur-unsur penting yang harus ada dalam sebuah berita?
3. Bagaimana cara membuat berita yang menarik dan informatif?
4. Apa perbedaan antara teks rekon dengan teks lain seperti eksposisi atau narasi?

G. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran ini, peserta didik diharapkan mampu:

1. Memahami pengertian dan ciri-ciri teks rekon berbentuk berita.
2. Menjelaskan struktur teks rekon (orientasi, peristiwa, reorientasi).
3. Mengidentifikasi unsur berita (5W + 1H) dari teks berita.
4. Menulis teks rekon berbentuk berita berdasarkan peristiwa aktual.
5. Menunjukkan sikap kerja sama, tanggung jawab, dan kreatif selama kegiatan pembelajaran.

H. Langkah-langkah Pembelajaran

➤ Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

1. Guru membuka pelajaran dengan salam dan menyiapkan suasana belajar yang menyenangkan.
2. Guru menjelaskan tujuan dan manfaat pembelajaran.
3. Ice Breaking “Tebak Warna” – meningkatkan fokus dan konsentrasi sebelum belajar.

➤ Kegiatan Inti (65 menit)

1. Ice Breaking “Bisik Berantai” – siswa berlatih menyimak dan menyampaikan

informasi dengan benar.

2. Ice Breaking "Objek Kata" – siswa menyusun kalimat berita dari kata acak.
3. Ice Breaking "Berhitung" – siswa mengingat unsur 5W+1H dengan cara berhitung interaktif.
4. Ice Breaking "Sambung Cerita" – siswa menulis berita sambung berdasarkan peristiwa.
5. Diskusi kelompok: mengidentifikasi struktur teks rekon (orientasi, peristiwa, reorientasi).
6. Ice Breaking "Tepuk Ekspresi" – refleksi positif dan apresiasi hasil karya siswa.

➤ Kegiatan Penutup (15 menit)

1. Siswa dan guru menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini.
2. Guru memberikan umpan balik terhadap hasil kerja kelompok.
3. Siswa mengisi refleksi diri di LKPD.
4. Guru memberikan tugas individu: menulis teks berita dari peristiwa aktual di sekolah.

I. Asesmen

1. Asesmen Formatif: Keaktifan, kerja sama, dan keakuratan informasi dalam kegiatan ice breaking.
2. Asesmen Kognitif: Hasil tulisan teks rekon berbentuk berita (struktur, isi, kebahasaan).
3. Asesmen Afektif: Sikap disiplin, tanggung jawab, dan partisipasi dalam kegiatan.

J. Refleksi Guru

1. Apakah semua siswa terlibat aktif dalam kegiatan ice breaking? Mereka Sangat Aktif
2. Apakah tujuan pembelajaran tercapai dengan baik? Ya Sangat Baik
3. Apa kendala yang muncul selama kegiatan berlangsung? Tidak Ada Kendala Apa-apa
4. Tindakan perbaikan apa yang dapat dilakukan untuk pertemuan berikutnya? Untuk pertemuan berikutnya semua guru wajib melakukan permainan ice breaking di kelas agar siswa semakin bersemangat dalam mengikuti pembelajaran

LEMBAR OBSERVASI PENELITIAN

Petunjuk

1. Lembar ini untuk mencatat hasil observasi mahasiswa kepada siswa di sekolah sebagai tujuan penelitian
2. Lembar ini untuk mengidentifikasi kegiatan-kegiatan yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran
3. Mohon memberi tanda centang (✓) pada kolom di bawah ini sangat baik atau Tidak

Tanggal Pengamatan :

Nama Sekolah : SMA Negeri 5 Kabupaten Sorong

No	Aspek Pengamatan	Sangat baik	Tidak	Deskripsi
1	Menggunakan perangkat pembelajaran selama proses belajar	✓		Pembelajaran di kelas dengan menggunakan
2	Menggunakan media pembelajaran selama proses belajar	✓		Permainan Ice breaking dapat meningkatkan
3	Tingkat kefokusn siswa selama proses belajar	✓		Sangat belajar dan membantu
4	Menggunakan media interaktif	✓		Siswa beraktif
5	Terciptanya suasana yang kondusif selama proses belajar	✓		Positif

PAKET
1

PREDIKSI SOAL BAHASA INDONESIA TINGKAT LANJUT

Teks berikut untuk menjawab soal nomor 1 s.d. 3!

Sejumlah orang yang terjebak kebakaran di Glodok Plaza, Jakarta Barat, melambaikan kain dan menyalakan senter dari ponsel, Rabu (15/1/2025) malam. Hal ini mereka lakukan untuk meminta pertolongan dari warga dan petugas yang berada di lokasi. Lambaian kain, dan sinar dari senter itu sebagai penanda keberadaan mereka agar mudah diketahui petugas dan warga. Pengamatan Kompas.com di lokasi, mereka yang terjebak beberapa kali melambaikan tangan ke arah kerumunan warga yang menonton dari bawah. Ada juga yang menampakkan diri melalui jendela gedung untuk meminta pertolongan. Sementara itu, warga yang menonton dari bawah gedung berteriak memperingatkan mereka untuk tidak melompat. Rata-rata posisi warga yang terjebak ini berada di lantai bawah dari pusat kobaran api. Kebakaran di Glodok Plaza ini diduga berasal dari diskotek yang berada di lantai 7 gedung itu. Sekitar pukul 22.20 WIB mobil petugas pemadam kebakaran datang ke lokasi. Petugas langsung menurunkan tangga untuk mengevakuasi warga yang terjebak. Belum diketahui secara pasti ada berapa orang yang terjebak dalam kebakaran di Glodok Plaza ini. Saat ini petugas pemadam masih berupaya mengevakuasi korban. Hingga pukul 22.58 WIB, petugas masih berupaya memadamkan api di lokasi. 105 personel dan 21 mobil pemadam sudah

dikerahkan ke lokasi untuk memadamkan kebakaran di Glodok Plaza itu.

(Sumber: <https://regional.kontan.co.id/news/glodok-plaza-kebakaran-warga-yang-terjebak-lambaikan-kain>)

1. Informasi di bawah ini yang sesuai dengan teks di atas, kecuali
 - A. Kebakaran di Glodok Plaza diduga berasal dari diskotek di lantai 7
 - B. Petugas pemadam tiba di lokasi setelah kebakaran padam
 - C. Warga yang terjebak menggunakan kain dan senter untuk meminta pertolongan
 - D. Ada 105 personel dan 21 mobil pemadam dikerahkan ke lokasi
 - E. Kebakaran terjadi di malam hari
2. Makna kata dari "evakuasi" yang terdapat dalam konteks teks di atas adalah
 - A. Pemadaman api di lokasi kebakaran
 - B. Pencarian asal kebakaran
 - C. Pemberian peringatan kepada warga
 - D. Pemindahan barang dari lokasi kebakaran
 - E. Penyelamatan orang dari situasi berbahaya ke tempat yang aman
3. Tujuan penulisan teks eksplanasi di atas adalah

HO
T
S

 - A. Mengkritik penanganan kebakaran oleh petugas
 - B. Menyampaikan pentingnya kesadaran warga terhadap bencana

- C. Memberikan informasi tentang kronologi kebakaran di Glodok Plaza
- D. Menginformasikan jumlah korban kebakaran
- E. Menggambarkan situasi warga yang menonton kebakaran

Teks berikut untuk menjawab soal nomor 4 s.d. 6!

Langkah-Langkah yang Perlu Anda Ikuti Untuk Mendaftar Haji

1. **Persiapkan dokumen penting**
 - Kartu Tanda Penduduk (KTP): Dokumen identitas resmi yang menunjukkan status Anda sebagai warga negara Indonesia.
 - Kartu Keluarga (KK): Dokumen yang mencantumkan informasi keluarga Anda.
 - Akte Kelahiran: Untuk memastikan data diri sesuai dengan dokumen lainnya.
 - Paspor: Jika belum memiliki paspor, Anda perlu mengurusnya di kantor imigrasi setempat. Paspor ini akan digunakan sebagai identitas Anda selama berada di luar negeri.
2. **Buka rekening tabungan Haji**
 - Kunjungi bank yang memiliki layanan tabungan haji, seperti Bank Syariah Indonesia (BSI), Bank Muamalat, Bank BNI Haji, dan lainnya.
 - Setor dana awal minimal sesuai dengan ketentuan bank (biasanya sekitar Rp 25 juta). Dana ini akan digunakan untuk mendapatkan nomor porsi haji.
 - Setelah membuka rekening, Anda akan mendapatkan bukti setoran awal yang diperlukan untuk proses pendaftaran haji.
3. **Daftar di Kantor Kementerian Agama (Kemenag)**
 - Setelah memiliki bukti setoran awal, kunjungi Kantor Kementerian Agama (Kemenag) kabupaten atau kota setempat untuk mendaftar haji.
- Serahkan dokumen yang telah dipersiapkan, termasuk bukti setoran awal, KTP, KK, dan akta kelahiran.
- Petugas Kemenag akan memverifikasi dokumen Anda dan memberikan nomor porsi haji. Nomor porsi ini penting karena menunjukkan posisi Anda dalam antrian keberangkatan haji.
- Para calon jemaah juga dapat mendaftar melalui aplikasi online Kemenag, yaitu Pusaka Kemenag Super Apps, yang dapat di download di Play Store dan App Store.

 4. **Menunggu giliran keberangkatan**
Setelah mendapatkan nomor porsi, Anda harus menunggu giliran keberangkatan haji. Waktu tunggu ini bervariasi di setiap daerah, estimasi lama waktu tunggu haji reguler di Indonesia saat ini berkisar antara 11 hingga 47 tahun tergantung kuota haji yang tersedia. Selama menunggu, Anda disarankan untuk terus menabung dan mempersiapkan diri secara fisik dan spiritual.
 5. **Pelunasan Biaya Haji**
Ketika giliran Anda hampir tiba, Anda akan mendapatkan pemberitahuan untuk melunasi biaya haji. Besaran biaya ini ditentukan oleh pemerintah dan dapat berubah setiap tahunnya. Pelunasan dapat dilakukan melalui bank yang bekerja sama dengan Kemenag. Pastikan Anda melunasi biaya tepat waktu untuk memastikan keberangkatan Anda.
 6. **Manasik Haji**
Sebelum keberangkatan, Anda akan mengikuti bimbingan manasik haji. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman tentang tata cara ibadah haji, mulai dari rukun haji hingga hal-hal teknis selama di tanah suci. Manasik haji biasanya diselenggarakan oleh Kemenag dan bisa dilakukan di tingkat kecamatan atau kabupaten.
 7. **Keberangkatan**
Pada waktu yang telah ditentukan, Anda akan berangkat menuju tanah suci. Pastikan

Anda membawa semua dokumen yang diperlukan, seperti paspor, visa, dan tiket penerbangan. Sesampainya di tanah suci, Anda akan mengikuti rangkaian ibadah haji sesuai dengan bimbingan yang telah diberikan.

Tips Tambahan:

- Cek Kuota dan Waktu Tunggu: Sebelum mendaftar, ada baiknya Anda mengecek kuota dan perkiraan waktu tunggu haji di daerah Anda. Informasi ini biasanya tersedia di situs resmi Kemenag.
- Ikuti Perkembangan Informasi: Selalu ikuti perkembangan informasi terbaru tentang haji melalui sumber resmi, seperti situs Kemenag atau media terpercaya.

(Sumber: <https://himpun.or.id/blog/detail/1804/mau-daftar-haji-begitu-tata-cara-syarat-hingga-tahapan-keberangkatannya>)

4. Dokumen apa saja yang harus disiapkan jika ingin membuka rekening tabungan Haji
 - A. KTP, akta kelahiran, dan paspor
 - B. KTP, akta kelahiran, dan bukti setoran awal
 - ☒ C. KTP, KK, akta kelahiran, dan paspor
 - D. KTP, KK, dan paspor
 - E. KTP, KK, dan bukti setoran awal
5. Mengapa calon jamaah haji harus melunasi biaya haji tepat waktu?
 - A. Untuk menjamin keberangkatan sesuai jadwal
 - B. Untuk memastikan mendapatkan nomor porsi
 - C. Untuk menghindari denda tambahan dari Kemenag
 - D. Agar bisa memesan tiket penerbangan lebih awal
 - E. Agar dapat mengikuti manasik haji
6. Fungsi utama nomor porsi haji bagi calon jamaah adalah
 - A. Sebagai identitas untuk mendaftar manasik haji
 - B. Sebagai bukti pelunasan biaya haji
 - C. Untuk menunjukkan antrean keberangkatan haji

- D. Sebagai syarat pembuatan paspor di imigrasi
- E. Untuk memastikan keterlibatan dalam bimbingan teknis

Teks berikut untuk menjawab soal nomor 7 s.d. 9!

PEMANASAN KOTA

Kobar matahari membakar kotak jalan raya, trotoar, keramik, pagar besi mengirim panas pada wajahku haruskah kuheniakan langkah kaki di bawah dedaun yang juga gerah? sedang air yang menyimpan sejuk jalanan telah habis diminum zaman. Zaman yang memanggil para petani menjadi tukang becak, penjual semangka, penjaga warung, pembersih selokan atau pengemis yang tak tahu malu kulihiat semuanya di kota ini membakar perih setiap nurani. Bagaimanapun kami hanyalah pejalan yang mencari kebahagiaan melihat rumah-rumah bertingkat, liuk-liuk jalanan dan tanda-tanda jalan yang menyesakkan kepala namun sebelum asap knalpot susut di dada magrib kami tahu bahwa kebodohan yang bisu adalah cara termudah mengulur waktu seperti sajak yang tersesat di rimba kepalaku Annuqayah, 30 Oktober 2017

(Sumber: <https://fejakpublsher.com/2017/12/10/selimpunan-puisi-ahmadi-nyabeer/>)

7. Tema utama yang disampaikan dalam puisi di atas adalah
 - A. Kehidupan masyarakat urban yang terpinggirkan
 - B. Kritik terhadap ketidakpedulian lingkungan di kota
 - C. Perjuangan para pejalan kaki di tengah panasnya kota
 - D. Hilangnya kehijauan dari keindahan kota akibat modernisasi
 - E. Kesulitan hidup masyarakat kota kecil

8. Pesan utama yang ingin disampaikan oleh penulis dalam puisi di atas adalah

- A. Modernisasi kota membawa perubahan yang merugikan manusia
- B. Kehidupan kota memberikan kenyamanan bagi masyarakatnya
- C. Kota adalah tempat yang penuh kebahagiaan dan harapan
- D. Alam kota tetap dapat memberikan kesejukan di tengah modernisasi
- E. Kehidupan kota harus dipenuhi dengan pengharapan yang besar

9. Kritik sosial yang tersirat dalam puisi di atas adalah

- A. Modernisasi mempermudah kehidupan masyarakat perkotaan
- B. Para petani di desa telah berhasil menyesuaikan diri di kota
- C. Kehidupan kota menghilangkan nilai-nilai kemanusiaan
- D. Kota menjadi tempat yang nyaman untuk mencari kebahagiaan
- E. Pembangunan kota mengutamakan keseimbangan lingkungan

Teks berikut untuk menjawab soal nomor 10 s.d. 12!

Aku menutup mulutku yang menganga karena tak menyangka melihat kakak pulang bersama mamah dalam keadaan yang masih tidak bisa melihat. Seminggu yang lalu kakak dioperasi di rumah sakit yang berada di daerah rumah kakek dan nenek, karena sudah mendapat donor kornea mata dari orang lain.

"Kak, mata kakak?" Aku melambaikan tanganku ke wajahnya tepat di bagian matanya. Namun, tidak ada reaksi dari matanya. Sama sekali tak bekedip.

"Mah, kakak, kok, tetap gak bisa melihat?" Aku bertanya pada mamah yang sedang menggandeng tangannya. Tapi, mamah tidak menjawabku. Ia malah masuk ke dalam meninggalkanku dan kakak yang masih berada di depan pintu.

"Kakak gak apa-apa, kok, jika harus selamanya gak bisa melihat. Asalkan kakak bisa terus bersama kamu, Dek." ia berkata sambil memegang erat tongkat yang selama ini menuntunnya dalam gelap. Aku menangis mendengarnya.

"Maafkan aku, Kak. Karena aku kakak jadi gak bisa melihat seperti ini." aku memeluknya, menumpahkan tangisku di dalam pelukannya.

"Jangan menangis, kakak gak apa-apa, kok." ia membalas pelukanku dengan tangan kirinya mengelus lembut rambutku yang sedang tergerai.

Andai sikapku dulu tidak seperti itu padanya, pasti sekarang ia masih bisa melihat indahnya dunia ini, juga bisa tetap belajar untuk menjadi apa yang dicita-citakan olehnya. Tapi karena keegoisanku, kehidupannya menjadi hancur. Sekarang ia tidak bisa melanjutkan kuliahnya yang sebentar lagi akan selesai. Kalau seperti ini jadinya aku tidak bisa membuktikan ucapanku pada Cindy, teman sekaligus musuhku di sekolah bahwa aku mempunyai kakak yang tampan dan sempurna saat di acara pesta ulang tahunnya yang akan berlangsung tiga hari lagi.

Seminggu yang lalu, aku mendapat undangan dari Cindy yang berulang tahun ketujuh belas. Ia memberi syarat kepada para undangan dengan membawa saudara, kakak atau adik saat datang ke pesta ulang tahunnya nanti. Selain merayakan ulang tahunnya, ia juga akan merayakan kelulusan kakak perempuannya yang sudah menyelesaikan kuliahnya sambil memperkenalkan kakaknya itu pada kami. Aku langsung menceritakan itu pada kakak melalui telepon ketika ia sedang berada di rumah kakek dan nenek untuk melakukan operasi di rumah sakit yang berada di sana.

Aku pikir kakak akan bisa melihat kembali setelah dioperasi nanti. Namun aku salah, ia tetap tidak bisa melihat meski sudah mendapat

donor mata dari orang lain. Bagaimana aku bisa membuktikan ucapanku pada Cindy kalau kakak masih tidak bisa melihat? Padahal, aku menerima tantangan Cindy saat ia menantangku untuk mendatangkan kakak yang sudah kuceritakan padanya saat di pesta ulang tahunnya nanti. Pasti dia akan menertawaku ketika mengetahui kakak yang selama ini aku bangga-banggakan padanya ternyata dalam keadaan seperti itu, tidak bisa melihat.

"Dek, kamu masih mau datang ke acara ulang tahun temanmu sama kakak?" Tanyanya sehari sebelum pesta ulang tahun Cindy berlangsung.

Aku hanya diam mendengarnya. Aku bimbang. Sebenarnya aku tidak malu datang ke sana dengannya, tapi aku takut ia hanya menjadi bahan tontonan dan tawaan orang-orang yang ada di sana, terutama Cindy.

"Dek, kok diam? Kamu masih mau datang ke acara ulang tahun temanmu sama kakak, gak?" ia mengulangi pertanyaan yang diajukannya tadi padaku karena aku hanya diam, tanpa menjawabnya.

"Mau dong, Kak, kan cuma kakak yang aku punya." Jawabku.

"Yakin? Gak malu datang ke sana sama kakak?"

"Kenapa harus malu? Kakak, kan, kakak aku, masa aku malu, sih, datang sama kakakku sendiri?" kakak tersenyum mendengarnya.

(Sumber: <https://jejakpublisher.com/2017/03/18/ternyata-kakak/>)

10. Amanat yang dapat dipetik dari cerpen di atas adalah

NOTES

- A. Jangan pernah memandang rendah seseorang berdasarkan kondisi fisiknya
- B. Selalu prioritaskan keluarga di atas kebutuhan pribadi
- C. Pentingnya menerima keadaan dan menjalani hidup dengan tabah

- D. Jangan membiarkan egoism menghancurkan hubungan keluarga
- E. Kesalahan masa lalu tidak dapat diperbaiki, tetapi bisa menjadi pelajaran

11. Bagaimana pandangan kakak terhadap kondisinya setelah operasi?

- A. Ia menerima keadaan dengan lapang dada demi kebahagiaan adiknya
- B. Ia merasa putus asa dan kehilangan harapan untuk melanjutkan hidup
- C. Ia merasa kecewa dengan adiknya tetapi tidak ingin mengungkapkan
- D. Ia berusaha tetap optimis meskipun meskipun menyimpan kesedihan mendalam
- E. Ia menyalahkan diri sendiri atas kegagalan operasi yang dijalani

12. Apa yang dilambangkan oleh "tongkat yang selalu dipegang oleh kakak" yang terdapat dalam cerita di atas?

- A. Ketergantungannya pada orang lain dalam menjalani hidup
- B. Usahnya untuk kembali mandiri setelah operasi yang gagal
- C. Kekuatannya untuk bertahan dalam menghadapi kesulitan
- D. Kegagalannya untuk mencapai cita-cita karena keterbatasan fisik
- E. Simbol harapan yang masih dimiliki meskipun dalam keterbatasan

Teks berikut untuk menjawab soal nomor 13 s.d. 15!

Jejak Langkah Mempertahankan Kemerdekaan

Pada tahun 1945, di sebuah desa kecil di Jawa, seorang pemuda bernama Hasan berjuang untuk mempertahankan kemerdekaan Indonesia. Hasan, yang awalnya hanya seorang petani, tergerak hatinya ketika mendengar kabar bahwa Belanda kembali berusaha menguasai Indonesia setelah proklamasi dikumandangkan. Dengan semangat yang

membara, ia memutuskan untuk bergabung dengan pasukan perjuangan.

Hasan tidak pernah membayangkan bahwa hidupnya akan berubah begitu drastis. Dalam sebuah pertempuran yang terjadi di sebuah hutan, ia dan kelompoknya terjebak dalam pengepungan pasukan Belanda. Mereka terkurung selama berhari-hari, kekurangan makanan dan amunisi. Dalam kondisi sulit itu, Hasan teringat akan sebuah sungai kecil yang pernah ia lewati saat masih kanak-kanak. Dengan percaya diri, ia lalu memimpin kelompoknya untuk lepas dari kepungan tentara kompeni dengan menyusuri aliran sungai yang tersembunyi. Dalam perjalanan yang penuh bahaya itu, mereka harus melawan cuaca buruk, pasukan Belanda yang mengejar, dan kekurangan logistik. Namun, berkat keberanian dan kecerdikan Hasan, kelompoknya berhasil selamat dan membawa informasi penting mengenai posisi pasukan musuh.

Setelah perang berakhir, Hasan pulang ke desanya. Namun, ia bukan lagi dikenal sebagai pemuda biasa. Ia kembali sebagai seorang pahlawan yang telah berkorban untuk tanah airnya. Walaupun dikenal sebagai pahlawan bangsa oleh masyarakat sekitar, Hasan tetap rendah hati. Ia kemudian melanjutkan pekerjaannya sebagai petani dan menjalani hidup sederhana. Meskipun tidak ada yang menulis kisahnya dalam buku sejarah resmi, para tetua desa sering menceritakan kisah heroik Hasan kepada generasi muda. Mereka berharap kisah Hasan dapat memupuk rasa cinta tanah air kepada para penerus bangsa.

(Sumber: <https://www.delik.com/jateng/berita/d-7623301/struktur-teks-rekon-beserta-ciri-ciri-jenis-tujuan-dan-contohnya>)

13. Kalimat yang terdapat dalam teks yang paling tepat menggambarkan bagian orientasi dalam struktur teks di atas adalah
- A. "Hasan tidak pernah membayangkan bahwa hidupnya akan berubah begitu drastis"

- B. "Dalam sebuah pertempuran yang terjadi di sebuah hutan, ia dan kelompoknya terjebak dalam pengepungan pasukan Belanda"
- C. "Hasan, yang awalnya hanya seorang petani, tergerak hatinya ketika mendengar kabar bahwa Belanda kembali berusaha menguasai Indonesia setelah proklamasi dikumandangkan"
- D. "Setelah perang berakhir, Hasan pulang ke desanya"
- E. "Meskipun tidak ada yang menulis kisahnya dalam buku sejarah resmi, para tetua desa sering menceritakan kisah heroik Hasan kepada generasi muda"

14. Mengapa Hasan tetap melanjutkan hidupnya sebagai petani meskipun telah diakui sebagai pahlawan?

- A. Karena ia merasa perjuangannya sudah selesai
- B. Karena ia tidak menginginkan penghargaan formal dari pemerintah
- C. Karena ia ingin mengenang masa lalunya yang tenang
- D. Karena ia ingin menjadi teladan sederhana bagi masyarakatnya
- E. Karena ia tidak mau meninggalkan desa kecilnya

15. Teks di atas merupakan jenis teks rekonstruksi imajinatif. Alasan utama yang mendukung pernyataan tersebut adalah

- A. Teks ini mengutamakan nilai moral dengan tokoh fiksi di dalamnya
- B. Teks ini berisi kejadian masa lalu yang dikemas dalam narasi deskriptif
- C. Teks ini berisi penjabaran peristiwa nyata yang terjadi pada masa kemerdekaan
- D. Teks ini menceritakan fakta sejarah dengan tokoh nyata dan kronologi yang tepat
- E. Teks ini menghadirkan peristiwa yang memadukan unsur sejarah dan imajinasi penulis

Teks berikut untuk menjawab soal nomor 16 s.d. 18!

Kekuatan *Mindfulness* dalam Mengatasi Stres

Pendahuluan:

Mindfulness atau kesadaran penuh kian populer sebagai metode untuk mengatasi stres dan meningkatkan kesejahteraan mental. Di era sekarang, praktik ini menawarkan pendekatan efektif untuk mengelola emosi dan meningkatkan kualitas hidup.

Isi:

Dengan berfokus pada saat ini dan menerima pikiran serta perasaan tanpa penilaian, *mindfulness* dapat mengurangi stres dan meningkatkan konsentrasi. Penelitian menunjukkan bahwa praktik ini dapat menurunkan kadar hormon stres.

Selain itu, metode ini juga dapat membantu mengurangi gejala kecemasan dan depresi. Adapun berbagai cara untuk berlatih *mindfulness*, yaitu seperti meditasi dan berjalan sadar, dapat diintegrasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Kesimpulan:

Mindfulness merupakan alat yang berguna dalam mengatasi stres dan meningkatkan kesehatan mental secara keseluruhan, sehingga perlu diintegrasikan dalam rutinitas harian.

(Sumber: <https://kumparan.com/inspirasi-kete/15-contoh-artikel-ilmiah-populer-dalam-berbagai-tema-menanik-23g7eM5QdqE/1>)

16. Jenis karya tulis yang sesuai dengan teks di atas adalah
- A. Artikel ilmiah
 - B. Esai ilmiah
 - C. Karya tulis populer
 - D. Laporan penelitian
 - E. Tesis
17. Salah satu ciri-ciri dari karya tulis populer yang terlihat dalam teks di atas adalah
- A. Memberikan informasi secara sederhana dan mudah dipahami

- B. Penyajian kuantitatif yang rinci
- C. Menggunakan bahasa formal dengan istilah teknis
- D. Menyertakan referensi penelitian di setiap argumen
- E. Berfokus pada analisis akademik mendalam

18. Data yang mendukung efektivitas *mindfulness* menurut teks di atas, adalah....
- A. Dapat mengurangi stres dan meningkatkan konsentrasi
 - B. *Mindfulness* membantu mengelola emosi dengan lebih baik
 - C. Mengurangi gejala kecemasan dan depresi
 - D. Penelitian menunjukkan bahwa praktik ini dapat menurunkan kadar hormon stres
 - E. Menawarkan cara hidup yang lebih sehat

Teks berikut untuk menjawab soal nomor 19 s.d. 21!

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh,

Salam sejahtera untuk kita semua

Saudara-saudara, Bapak dan Ibu Guru yang mulia,

Pertama, marilah kita bersyukur kepada Allah subhanahu wataala, Tuhan Yang Maha Kuasa, atas segala nikmat dan karunia yang terlimpahkan kepada kita, keluarga, dan seluruh bangsa Indonesia.

Kedua, saya mengucapkan selamat Hari Guru Nasional 25 November 2024 untuk para guru di seluruh tanah air, baik yang mendidik di kota-kota besar, satuan pendidikan yang ternama, maupun mereka yang mengabdikan di pelosok desa, di satuan pendidikan dengan fasilitas, sarana prasarana pendidikan yang terbatas, ala kadarnya. Semuanya merupakan tugas mulia mencerdaskan dan memajukan bangsa.

Saudara-saudara, Bapak dan Ibu Guru yang berbahagia, Hari Guru tahun ini mengambil tema Guru Hebat Indonesia Kuat. Tema

tersebut memiliki tiga makna. Pertama, penegasan tentang arti dan kedudukan penting para guru. Sesuai Undang-undang Guru dan Dosen nomor 14/2005, guru adalah pendidik profesional yang bertugas mengajar, mendidik, membimbing, dan menilai hasil belajar para murid. Kedua, guru tidak hanya berperan sebagai agen pembelajaran, tetapi juga agen peradaban. Para guru berperan mendidik para murid sehingga memiliki kecerdasan, keterampilan, dan karakter yang mulia. Ketiga, guru menentukan kualitas sumber daya manusia, generasi bangsa yang melanjutkan perjuangan dan bertanggung jawab memajukan bangsa dan negara. Guru yang hebat menentukan kualitas pembelajaran kualitas lulusan dan sumber daya manusia.

Sejalan dengan visi pendidikan bermutu untuk semua, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah (Kemendikdasmen) berusaha meningkatkan kualitas para guru melalui tiga program prioritas. Pertama, pemenuhan kualifikasi guru. Terdapat ratusan ribu guru yang belum berpendidikan Diploma IV atau Strata 1. Secara bertahap, kementerian berusaha memberikan kesempatan bagi para guru untuk dapat melanjutkan studi ke jenjang pendidikan D-IV/S-1. Kedua, meningkatkan kompetensi guru tidak terbatas pada kompetensi akademik, pedagogik, moral, dan sosial tetapi juga kewirausahaan, dan kepemimpinan melalui berbagai pelatihan. Dalam rangka memperkuat pendidikan karakter dan akhlak mulia, kementerian mulai memberikan pelatihan bimbingan konseling dan pendidikan nilai bagi para guru kelas dan guru bidang studi. Ketiga, kementerian berusaha meningkatkan kesejahteraan guru melalui sertifikasi baik bagi guru ASN PNS dan PPPK, maupun non-ASN. Dengan peningkatan kesejahteraan, para guru diharapkan dapat meningkatkan dedikasi dan kualitas pembelajaran.

Kementerian juga berusaha menjamin keamanan para guru agar dapat bekerja dengan tenang dan terbebas dari segala

bentuk intimidasi dan tindakan kekerasan oleh siapapun. Guru juga tidak seharusnya melakukan tindakan kekerasan dalam bentuk apapun. Terkait dengan perlindungan guru, Kemendikdasmen akan menandatangani nota kesepahaman dan perjanjian kerja sama dengan Kepolisian Negara Republik Indonesia yang di dalamnya memuat kesepakatan agar masalah-masalah kekerasan dalam pendidikan diselesaikan secara damai dan kekeluargaan atau *restorative justice* sehingga guru tidak menjadi terpidana.

Terakhir, sekali lagi, saya mengucapkan Selamat Hari Guru Nasional 2024: Guru Hebat, Indonesia Kuat.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

(Sumber: <https://www.detik.com/sulsel/berita/d-7654964/teks-pidato-menteri-pendidikan-untuk-hari-guru-2024>)

19. Tema utama dari teks di atas adalah

- A. Peningkatan kesejahteraan guru melalui pendidikan
- B. Peran penting guru dalam membangun karakter bangsa
- C. Program prioritas Kemendikdasmen dalam dunia pendidikan
- D. Peringatan Hari Guru Nasional 2024 dengan refleksi peran guru
- E. Upaya pemerintah dalam perlindungan guru dari tindakan kekerasan

20. Jenis teks eksposisi yang terdapat pada pidato di atas adalah

- A. Eksposisi analisis
- B. Eksposisi perbandingan
- C. Eksposisi laporan
- D. Eksposisi ilustrasi
- E. Eksposisi klasifikasi

21. Makna kata "*restorative justice*" dalam konteks teks di atas adalah

- A. Pendekatan hukum untuk memenjarakan pelaku kejahatan
- B. Upaya penyelesaian konflik secara damai dan kekeluargaan

- C. Sistem peradilan yang memulihkan kerugian pihak korban
- D. Proses hukum yang mendamaikan pihak yang berselisih
- E. Metode pencegahan kekerasan di lingkungan pendidikan

Teks berikut untuk menjawab soal nomor 22!

Dagang jamu selendangnya belang
Jamu disimpan di lemari kaca
Saat waktumu sedang luang
Ayo manfaatkan dengan membaca.

(Sumber: <https://kallara.tribunnews.com/2024/10/14/30-pantun-pendidikan-nasihat-semangat-menuntut-dimu-untuk-peringatan-hari-pelajar-sedunia-15-oktober?page=3>)

22. Maksud dari baris "Ayo manfaatkan dengan membaca" dalam pantun di atas adalah....
- A. Mendorong pembaca untuk menjual jamu di waktu luang
 - B. Menekankan pentingnya membaca sebagai hobi utama
 - C. Mengingatkan untuk memanfaatkan waktu dengan membaca buku
 - D. Mengajarkan cara menyimpan jamu di lemari kaca
 - E. Menyarankan agar membaca buku dilakukan setiap saat

Teks berikut untuk menjawab soal nomor 23 s.d. 25!

Apa yang Ditanam Itu yang Dituai

Hari itu langit sangat terik, tetapi Budi tetap menarik gerobaknya. Dia susuri lorong-lorong pasar itu dengan harap ada yang membeli getuk buatan ibunya. Hari itu Budi sangat memerlukan uang untuk biaya pengobatan ayahnya. Sejak pagi tadi Budi mengelilingi pasar dengan gerobaknya, tetapi tak seorang pun yang membeli bahkan hanya untuk menawarnya. Budi hampir putus asa, pikiran-pikiran jahat mulai masuk ke otaknya. Namun, Budi teringat kata-kata ibunya bahwa berbuat baik dan berdoa agar mendapat berkah dari Allah. Budi menepis semua pikiran jahat tadi dan berdoa kepada Allah agar dia bisa mendapatkan uang untuk

ayahnya. Budi melanjutkan perjalanan. Saat itu Budi melihat seorang pria yang sedang mengikuti seorang ibu. "Pasti orang itu akan berbuat yang tidak-tidak!" pikir Budi. Benar saja, seketika pria itu merampas tas si ibu. Ibu itu menjerit, dengan cepat kilat. Budi menjegal pencuri itu hingga terjatuh. Tas itu pun terjatuh bersama si pencuri, lalu pencuri tersebut melarikan diri. Budi mengambil tas itu dan memberikannya kepada ibu tadi.

(Sumber: <https://www.bolu.com/islam/read/4902400/jenis-jenis-teks-narasi-lengkap-beserta-penjelasan-dan-contohnya?page=6>)

23. Teks di atas termasuk dalam kategori narasi sugestif karena
- A. Mengisahkan peristiwa nyata secara kronologis dan berfokus pada tokoh utama
 - B. Mengandung unsur imajinatif yang bertujuan untuk memberikan inspirasi moral kepada pembaca
 - C. Memuat informasi dan fakta yang dapat diverifikasi dengan bukti konkret
 - D. Menjelaskan suatu konsep secara mendetail berdasarkan sudut pandang subjektif penulis
 - E. Menceritakan pengalaman pribadi penulis yang ditulis dalam bentuk kisah nyata
24. Amanat yang dapat diambil dari teks di atas adalah
- A. Kejujuran dan kebaikan selalu membawa berkah dalam hidup
 - B. Setiap orang harus berusaha mencari uang dengan cara apapun
 - C. Berbuat baik hanya perlu dilakukan jika ada keuntungan bagi diri sendiri
 - D. Jika dalam keadaan sulit, tidak ada salahnya berpikir untuk melakukan tindakan curang
 - E. Menolong orang lain bisa menjadi cara cepat untuk mendapatkan uang
25. Karakter Budi berdasarkan tindakannya dalam teks di atas adalah

- A. Tangguh dan penuh kejujuran meskipun menghadapi kesulitan hidup
- B. Egois dan ceroboh karena tidak berpikir panjang sebelum bertindak
- C. Mudah menyerah dan cepat terpengaruh oleh pikiran negatif
- D. Apatik terhadap lingkungan sekitar dan hanya fokus pada kebutuhannya sendiri
- E. Peragu dan lambat dalam mengambil keputusan saat melihat pencuri

Teks berikut untuk menjawab soal nomor 26!

Hendaklah peliharakan kaki
Daripada berjalan yang membawa rugi

(Sumber: <https://skozo.blogspot.com/p/gurindam.html>)

26. Relevansi gurindam di atas di dalam kehidupan modern adalah

HOTS

- A. Mengajarkan pentingnya menjaga kebersihan diri
- B. Mengingatkan agar menjaga hubungan baik dengan orang lain
- C. Mengajarkan tentang pengelolaan keuangan secara baik dan bijak
- D. Menegaskan perlunya keseimbangan antara bekerja dan beristirahat
- E. Memberikan peringatan untuk berhati-hati dalam menggunakan teknologi

Teks berikut untuk menjawab soal nomor 27 s.d. 29!

Sejumlah wilayah di Indonesia saat ini tengah menghadapi dampak signifikan dari bencana alam yang terjadi dalam beberapa hari terakhir. Selain bencana erupsi Gunung Api Ibu di Kabupaten Halmahera Barat, Maluku Utara, terjadi pula angin kencang, hujan lebat, dan banjir rob di beberapa provinsi lain. Hujan lebat disertai angin kencang melanda Kecamatan Lakarsantri, Kelurahan Jeruk, Kota Surabaya, Provinsi Jawa Timur, Kamis (16/1). Akibatnya, 13 rumah warga mengalami kerusakan yang mengakibatkan 13 Kepala Keluarga (KK) terdampak. BPBD Kota Surabaya segera melakukan kaji cepat, pembersihan lokasi terdampak, serta

memasang terpal untuk rumah-rumah yang rusak. Situasi saat ini masih dalam tahap penanganan dan pemulihan, dan BPBD terus berkoordinasi dengan pihak terkait untuk mendukung warga yang terdampak. Di Provinsi Sumatra Selatan, bencana banjir juga terjadi di Kabupaten Ogan Komering Ulu. Banjir yang melanda Kecamatan Baturaja Timur, Minggu (5/1) telah menyebabkan 478 KK atau 1.336 jiwa terdampak. Kondisi terkini meski air telah surut, BPBD setempat masih terus melakukan pemantauan dan distribusi bantuan logistik untuk membantu pemulihan kondisi warga. Masyarakat diimbau untuk tetap waspada terhadap potensi banjir susulan yang dapat terjadi di masa mendatang. Berpindah ke Provinsi Kalimantan Selatan, dua kabupaten di provinsi ini juga dilanda bencana banjir. Di Kabupaten Tapin, banjir rob pada Rabu (15/1) telah menggenangi 198 KK dan merendam fasilitas umum serta rumah warga. Meskipun debit air mulai surut, pihak BPBD tetap melaksanakan pendataan serta upaya tanggap darurat untuk mendukung pemulihan wilayah terdampak. Masyarakat diimbau untuk terus waspada terhadap kemungkinan terjadinya banjir susulan. Selanjutnya, di Kabupaten Banjar, banjir yang terjadi pada Rabu (15/1) merendam 432 unit rumah dan beberapa fasilitas, dengan 592 KK atau 1.644 jiwa terdampak. Tim gabungan dari BPBD, TNI, Polri, serta pemerintah setempat telah mengupayakan langkah-langkah tanggap darurat untuk meringankan beban warga terdampak. Kondisi terkini banjir belum surut.

(Sumber: <https://kupang.tribunnews.com/2025/01/16/banjir-di-kota-surabaya-jawa-timur-13-rumah-warga-rusak>)

27. Apa yang tersirat dari tindakan BPBD Kota Surabaya setelah bencana terjadi?

HOTS

- A. Fokus pada pencegahan bencana serupa di masa depan
- B. Menyediakan bantuan logistik bagi warga terdampak
- C. Melakukan pemulihan awal terhadap rumah yang rusak

- D. Pemanghimbau warrga untuk segera mengungsi ke lokasi aman
 - E. Menilai dampak lingkungan akibat bencana
28. Dalam teks di atas, yang dimaksud dengan "banjir rob" adalah
- A. Banjir akibat air laut pasang mengenai daratan
 - B. Banjir yang terjadi akibat kerusakan lingkungan
 - C. Banjir yang disebabkan oleh curah hujan tinggi
 - D. Banjir yang terjadi karena pergerakan tanah
 - E. Banjir akibat luapan sungai di sekitar wilayah terdampak
29. Apa perbedaan utama antara bencana banjir di Kabupaten Tapin dan Kabupaten Banjar?
- A. Kondisi banjir di Kabupaten Tapin sudah surut, sedangkan di Kabupaten Banjar belum surut
 - B. Banjir di Kabupaten Tapin mengenai lebih banyak rumah dibandingkan di Kabupaten Banjar
 - C. Banjir di Kabupaten Tapin berdampak pada lebih sedikit KK dibandingkan di Kabupaten Banjar
 - D. Banjir di Kabupaten Tapin tidak merendam fasilitas umum, sedangkan di Kabupaten Banjar merendam fasilitas umum
 - E. Banjir di Kabupaten Tapin disebabkan oleh hujan lebat, sedangkan di Kabupaten Banjar oleh banjir rob

Teks berikut untuk menjawab soal nomor 30 s.d. 32!

Cara Membuat Paspor untuk Pertama Kali

1. **Persiapkan persyaratan yang dibutuhkan**
Sebelum membuat paspor, pastikan sobat Karyo telah mempersiapkan semua persyaratan yang dibutuhkan. Persyaratan umum termasuk kartu identitas, seperti KTP atau kartu keluarga, serta akta kelahiran/ buku nikah/ijazah. Selain itu, Anda juga

perlu mempersiapkan biaya pembuatan paspor dan mengisi formulir pada aplikasi m-paspor dengan benar. Pastikan untuk memeriksa persyaratan yang spesifik untuk tujuan pembuatan paspor sobar karyo. Misalnya, jika akan bekerja, pemohon paspor harus memiliki rekomendasi dari Dinas Tenaga Kerja.

2. Melakukan pendaftaran melalui aplikasi M-Paspor

Salah satu langkah dalam membuat paspor adalah dengan mendaftar melalui aplikasi M-Paspor. Aplikasi ini memungkinkan Anda untuk mengisi formulir aplikasi secara online dan mengunggah dokumen persyaratan langsung dari ponsel. Dengan aplikasi m-paspor, pemohon paspor dapat dengan mudah menentukan waktu dan tempat pengajuan permohonan paspor. Setelah mengunduh aplikasi m-paspor, lakukan pendaftaran akun pada aplikasi untuk membuat janji temu untuk mengambil sidik jari, foto, dan wawancara. Cara membuat paspor selanjutnya adalah pastikan untuk memeriksa apakah negara tujuan Anda menerima paspor elektronik sebelum menggunakan aplikasi ini.

3. Isi formulir aplikasi dengan benar

Pemohon paspor diwajibkan untuk mengisi formulir aplikasi dengan benar. Pastikan sobat Karyo memberikan informasi yang akurat dan sesuai dengan dokumen identitas. Jangan lupa untuk memeriksa kembali formulir sebelum mengirimkannya untuk menghindari kesalahan yang dapat memperlambat proses pengajuan paspor. Jika Anda tidak yakin tentang bagaimana mengisi formulir, jangan ragu untuk mencari bantuan dari petugas imigrasi atau sumber informasi resmi lainnya.

4. Bayar biaya aplikasi dan pengiriman

Setelah mengisi formulir aplikasi dengan benar, langkah selanjutnya adalah membayar biaya permohonan paspor. Pastikan sobat karyo membayar biaya yang sesuai dengan jenis paspor yang diajukan dengan menggunakan metode

pembayaran yang tersedia. Pilihan mode pembayaran cukup beragam, mulai dari transfer bank, aplikasi mobile banking, transfer melalui teller di bank, e-commerce seperti Tokopedia maupun Bukalapak, hingga Indomaret dan Kantor Pos. Jangan lupa untuk menyimpan bukti pembayaran sebagai bukti bahwa Anda telah membayar biaya permohonan paspor.

5. Tunggu paspor Anda selesai diproses.

Setelah mengajukan pendaftaran melalui aplikasi dan membayar biaya paspor, sobat Karyo langsung datang ke kantor imigrasi dengan membawa persyaratan untuk melakukan proses pemeriksaan berkas, pengambilan foto dan biometrik, serta wawancara sesuai dengan jadwal yang telah dipilih. Paspor akan selesai 4 hari kerja setelah permohonan dan berkas persyaratan dinyatakan lengkap. Jangan lupa untuk membawa dokumen yang diperlukan saat Anda mengambil paspor Anda, seperti bukti identitas dan bukti pembayaran.

(Sumber: <https://jogja.imigrasi.go.id/cara-membuat-paspor-untuk-pertama-kali-tips-dan-trik/>)

30. Mengapa pemohon paspor perlu mengisi formulir dengan benar?

- A. Untuk menghindari pengulangan proses wawancara
- B. Agar tidak perlu mengunggah dokumen lagi
- C. Untuk memastikan proses pembuatan paspor tidak terlambat
- D. Supaya mendapatkan paspor elektronik
- E. Untuk memverifikasi identitas secara langsung

31. Langkah yang dilakukan pemohon setelah mengisi formulir aplikasi paspor adalah

- A. Membayar biaya permohonan paspor
- B. Melakukan wawancara dan pengembalian foto di kantor imigrasi
- C. Memeriksa persyaratan dokumen yang diperlukan

D. Memastikan jadwal wawancara di kantor imigrasi

E. Mengunggah dokumen persyaratan pada aplikasi m-paspor

32. Apa yang harus dipersiapkan oleh pemohon paspor jika ingin bekerja di luar negeri?

- A. Dokumen identitas dan surat rekomendasi dari perusahaan
- B. Akta kelahiran dan dokumen perjalanan tambahan
- C. Rekomendasi dari Dinas Tenaga Kerja
- D. Surat izin dari kedutaan negara tujuan
- E. Dokumen tambahan untuk pembuatan paspor elektronik

Teks berikut untuk menjawab soal nomor 33 s.d. 35!

Permainan di Balik Meja

Tikus-tikus berlari, tak kenal lelah.
Berkeliaran di kantor, penuh dengan dusta.
Berdasi dan licik, tak peduli harga diri,
Menunggu celah untuk kembali beraksi.
Kucing datang, wajahnya berubah,
Mengganti sikap, pura-pura tak tahu arah.
Tikus menghilang, cerdik bersembunyi,
Tak ada yang tahu siapa yang berpura-pura mati.
Rakus, selalu tak kenal puas,
Mereka menari di atas kerja yang tak adil.
Di balik meja mereka bersembunyi,
Menunggu saat, mengincar yang tak terlihat.
Namun, permainan ini berputar kembali,
Kucing yang lapar, tapi tikus tak akan berhenti.
Akhimya, siapa yang tertawa terakhir?
Atau hanya silih berganti, selamanya terperangkap dalam kebohongan yang sama?

33. Pesan moral yang ingin disampaikan dalam puisi di atas adalah

- A. Kejahatan akan selalu ada dalam kehidupan
- B. Keadilan membutuhkan pengawasan ketat

- C. Korupsi adalah lingkaran setan yang sulit diputus
 - D. Keserakahan hanya akan membawa kehancuran
 - E. Kebenaran selalu menang pada akhirnya
34. Simbolisme dari kata "meja" yang terdapat dalam puisi di atas adalah
- A. Lingkaran permainan
 - B. Keadilan
 - C. Tempat persembunyian
 - D. Sumber masalah
 - E. Kekuasaan
35. Sifat utama "tikus" yang digambarkan dalam puisi di atas adalah
- A. Lincih namun tidak berbahaya
 - B. Tenang namun berhati-hati
 - C. Lemah dan mudah menyerah
 - D. Pandai berwawasan
 - E. Licik dan serakah

Teks berikut untuk menjawab soal nomor 36 s.d. 38!

Prang!

Prang!

Bia kembali menerbangkan gelas ke kanan dan ke kiri dinding hingga pecah. Gadis tak waras itu selalu melakukan hal tersebut ketika tengah mengamuk. Gadis yang baru beberapa waktu lalu menginjakkan kaki di rumah ini selalu saja membuat hatiku dongkol karena keadaannya yang tiba-tiba menjadi manusia tidak normal pikirannya.

"Kak Oza jahat! Kak Oza jahaaat! Kak Oza jahaaaaat!" Ia juga selalu berkata demikian saat menjalankan kebiasaan barunya itu. Aku yang geram mendengarnya langsung menghentikan aktivitas dan ke luar kamar untuk melihatnya.

Plak!

Tangan ini melayang ke pipi kanannya yang mulus dengan kencang. Hal tersebut selalu kulakukan dengan tujuan untuk menenangkannya.

"Oza cukup! Sudah, jangan melakukan hal ini

lagi pada Bia!" Ibu berkata sambil berlari kecil menghampirinya, memeluk tubuhnya yang mungil, lalu mengelus pipinya yang sudah terlukis merah kelima jari tanganku.

"Dia sudah tak waras, Bu. Tidak seharusnya dia tinggal di sini. Lama-lama semua barang yang ada akan habis karena dia." Aku menjawab dengan kesal sembari menunjuknya. Ia yang ditunjuk seperti itu hanya menatapku takut.

"Bagaimana pun keadaannya ia akan tetap tinggal di sini dan menjadi adik kamu."

"Tapi, sampai kapan pun aku tak mau punya adik seperti dia, ditambah dengan keadaan yang tak waras." Kataku meninggalkan ibu yang sedang memeluk Bia kembali menuju kamar.

"OZA!" Teriak ibu kesal karena mendengarku berkata demikian. Namun, aku tetap berjalan tanpa mengindahkannya.

Enam bulan lalu, gadis yang lima tahun lebih muda dariku tersebut datang ke rumah bersama ayahnya untuk menjadi adik dari ayah baruku. Ibu menikah lagi dengan pria beranak satu itu setelah sekian lama sendiri karena ditinggal ayah untuk selama-lamanya. Setelah beberapa hari menjadi anggota keluarga ini, gadis berambut panjang tersebut berhasil merebut hati ibu. Membuat wanita yang berhati malaikat itu lebih menyayanginya dibanding aku, anak kandungnya. Namun, aku tidak teralalu mempermasalahkan. Yang menjadi masalah sekarang adalah mengapa pikirannya bergeser seperti itu?

"Na na na na na.."

Aku menghentikan jalan ketika melintas di kamar Bia dan mendengarnya bemyanyi. Kubuka pintu kamarnya sedikit. Terlihat ia sedang mencoret-coret dinding bercat putih ruangan tersebut dengan spidol.

"Dasar tak waras!" Aku menggumam sambil menutup kembali pintu kamarnya. Kemudian, melanjutkan langkah menuju kamarku untuk beristirahat karena lelah sehari beraktivitas. Baru saja tubuh ini berbaring di kasur, lagi-lagi Bia mengamuk. Ia kembali memecahkan sesuatu. Tak tahu apa. Yang jelas benda

dan bisa pecah. Lalu, dengan berat hati aku membangunkan diri menuju di mana ia berada.

"Kau gila! Cermin ini bisa melukai dirimu. Lepaskan!" Aku mencoba mengambil pecahan cermin tersebut dari tangannya, namun pegangannya kencang sekali.

"Bia lepaskan!" Aku berkata sambil membelalakan mata padanya. Tapi, tetap tidak dilepaskan.

"BIA!"

Plak!

Plak!

Aku kembali melakukan hal tak terpuji pada dirinya. Biasanya ia tenang setelah mendapat itu dariku, tapi kali ini tidak meski sudah di kedua pipinya.

"Aaaaa.. Kak Oza jahaaat! Kak Oza jahaaaaat!" Bia meronta.

Aku menambah kencang pegangan tanganku pada tangannya. Namun, semakin kencang peganganku semakin pula ia meronta hingga aku tak bisa mengendalikannya. Sampai akhirnya peganganku terlepas setelah pecahan cermin yang sedang ia pegang digoreskan pada pergelangan tanganku.

"Bia kau gila!" Aku mendorongnya hingga jatuh ke lantai.

"IBU, BIA, BU." Aku berteriak memanggilnya yang entah di mana. Namun, tidak sampai semenit wanita yang kini beranak dua itu datang.

"Oza, apa yang kamu lakukan? Ibu sudah bilang sama kamu untuk tidak melakukan ini lagi." Ibu meninggikan suaranya ketika berkata demikian.

"Aku melakukan itu karena dia sudah terlalu, Bu. Lihat, tanganku menjadi seperti ini karena dia!" Aku berkata sambil menunjukkan goresan bercampur darah di pergelangan tanganku.

"Sudah seharusnya dia dibawa ke rumah sakit, Bu." Kataku kemudian.

"Tidak, Oza. Bia akan tetap tinggal di sini walau bagaimana pun." Ibu mendekapnya yang sudah sedikit tenang.

"Mau sampai kapan ia seperti ini terus?"

Sampai semua barang yang ada habis? Sampai ia melukai orang lain lagi? Iya Bu? Bu, ia akan lebih parah jika tidak ditangani. Ibu mau Bia seperti itu?"

Ibu hanya diam mendengarnya. Ibu melepas pelukannya dari tubuh Bia secara perlahan kemudian memandangnya dengan sedih.

"Maafkan ibu sayang." Ibu berkata sambil membelai wajahnya. Lalu, melihat ke arahku seraya menganggukkan kepala sebagai tanda bahwa setuju jika Bia dibawa ke rumah sakit untuk ditangani. Aku tersenyum kecil ketika mengetahui itu. Akhirnya rumah akan menjadi tenang karena tidak ada lagi yang memecahkan barang-barang.

(Sumber: <https://fejakpublisher.com/2017/04/15/kata-sayang-di-dinding/>)

36. Karakter Oza digambarkan memiliki hubungan yang kompleks dengan Bia. Sebenarnya alasan utama Oza memiliki kebencian terhadap Bia adalah
- A. Bia sering mengamuk dan merusak barang-barang di rumah
 - B. Bia lebih disayang oleh ibu Oza dibandingkan dirinya
 - C. Oza tidak menyukai perubahan yang dibawa oleh ayah tirinya
 - D. Bia melukai Oza menggunakan pecahan cermin
 - E. Oza merasa terganggu dengan keberadaan Bia sebagai orang yang dianggap "tak waras"
37. Maksud dari simbolisme "pecahan cermin" dalam konflik antara Oza dan Bia adalah
- A. Pecahan cermin melambangkan bahaya fisik yang dibawa Bia ke keluarga
 - B. Pecahan cermin menggambarkan ketidakstabilan emosi Bia
 - C. Pecahan cermin merepresentasikan hubungan keluarga yang telah retak
 - D. Pecahan cermin adalah pengingat bahwa Bia butuh bantuan medis
 - E. Pecahan cermin melambangkan kebencian Oza yang mendalam terhadap Bia

38. Tema yang diangkat dalam cerpen di atas adalah

NOTES

- A. Konflik keluarga akibat perbedaan pendapat
- B. Dampak gangguan psikologis terhadap hubungan keluarga
- C. Kasih sayang ibu kepada anak-anaknya dalam situasi sulit
- D. Ketidakmampuan menerima anggota keluarga baru
- E. Upaya seorang kakak untuk melindungi adiknya

Teks berikut untuk menjawab soal nomor 39 s.d. 41!

Sebagai seorang ARMY yang telah lama mengagumi Suga BTS, kesempatan untuk menyaksikan konser solonya adalah mimpi yang akhirnya menjadi kenyataan. Saya, seorang perempuan asal Surabaya, rela menempuh perjalanan ke Jakarta demi melihat idolaku secara langsung di ICE BSD. Begitu tiket konser diumumkan, saya langsung berjuang mendapatkannya. Setelah berhasil, jantung saya berdebar tak karuan, seolah-olah bulan dan bintang turun menyinari langkah saya menuju hari yang dinanti.

Hari konser pun tiba. Sejak pagi, saya sudah tiba di venue bersama ribuan ARMY lainnya. Antrean panjang tidak menyurutkan semangat saya, meskipun matahari bersinar terik seperti api yang membakar langit. Begitu memasuki area konser, atmosfer penuh antusias segera menyelimuti saya. Saat lampu panggung redup dan dentuman musik 'Haegum' menggema, sorak-sorai pecah memenuhi ruangan. Suga tampil dengan penuh karisma, suaranya mengalir bak angin yang menembus jiwa. Lagu demi lagu dibawakan dengan energi luar biasa. 'Daechwita' membuat seluruh penonton berjingkrak seolah tersedot dalam pusaran euforia. Saya ikut bernyanyi, melompat, dan menggenggam setiap momen yang terasa begitu magis. Sese kali, Suga tersenyum dan menyapa kami, matanya berbinar

meskipun ia tampak sedikit kelelahan. Saya menyadari betapa konser ini bukan sekadar pertunjukan, melainkan pertemuan antara idola dan penggemar yang telah lama merindukan satu sama lain. Namun, di tengah kemeriahan, saya sempat khawatir melihat Suga beberapa kali batuk dan meminum air mineral. Meskipun begitu, ia tetap berusaha memberikan penampilan terbaiknya. "Dan sangat panas di sini malam ini, gokill" katanya. Suaranya menyiratkan kehangatan yang melampaui sekadar ucapan.

Konser berakhir dengan perasaan campur aduk. Kelelahan, kebahagiaan, dan haru bercampur menjadi satu dalam ingatan yang akan saya simpan selamanya. Perjalanan jauh dari Surabaya ke Jakarta sepadan dengan pengalaman yang saya rasakan. Saya melangkah keluar dari venue dengan senyum masih tersisa di wajah, menyadari bahwa malam itu bukan hanya tentang menonton konser, tetapi juga tentang merayakan mimpi yang akhirnya terwujud.

39. Teks di atas termasuk jenis teks rekonstruksi yang bersifat pribadi. Ciri utama dari teks rekonstruksi pribadi adalah

NOTES

- A. Menyajikan peristiwa secara faktual tanpa adanya sudut pandang penulis
- B. Berisi rangkaian peristiwa yang dialami oleh seseorang dengan sudut pandang personal
- C. Menggunakan banyak istilah teknis dan objektif mengenai suatu peristiwa
- D. Mengutamakan informasi kronologis tanpa adanya ekspresi emosi penulis
- E. Memuat struktur teks yang diawali dengan rangkuman informasi lalu diikuti opini penulis

40. Dalam teks rekon, bagian reorientasi sering mengandung refleksi dan kesan penulis terhadap pengalaman yang dialaminya. Perasaan yang paling dominan dalam bagian reorientasi pada teks di atas adalah

- A. Kebingungan dan ketidakpuasan terhadap konser yang dihadiri

- B. Kesedihan karena konser yang dihadiri berakhir lebih cepat dari perkiraan
- C. Kelegaan dan rasa puas setelah mengalami momen yang sangat berharga
- D. Kekhawatiran terhadap kondisi kesehatan idolanya sepanjang konser
- E. Kekecewaan karena tidak dapat bertemu langsung dengan idolanya

41. Dalam teks di atas, bagian yang menunjukkan urutan peristiwa terdapat pada
- A. Kalimat 1
 - B. Kalimat 20 – 21
 - C. Kalimat 5 – 18
 - D. Kalimat 2
 - E. Kalimat 23

Teks berikut untuk menjawab soal nomor 42 s.d. 44!

1. Latar Belakang

Demam berdarah dengue (DBD) adalah penyakit demam akut yang ditemukan di daerah tropis. Penyakit Demam Berdarah Dengue (DBD) disebabkan oleh virus dengue yang ditularkan melalui gigitan nyamuk *Aedes aegypti*, yang mana menyebabkan gangguan pada pembuluh darah kapiler dan pada sistem pembekuan darah, sehingga mengakibatkan perdarahan-perdarahan. Kondisi masyarakat saat ini, masih banyak yang terkena demam berdarah dengue. Masyarakat masih belum menyadari apa yang mereka lakukan yaitu dapat merugikan orang-orang disekitarnya. Dari tahun ke tahun penderita penyakit demam berdarah dengue semakin meningkat. Penyakit demam berdarah ini sangat penting untuk dibahas, karena banyak warga di Indonesia yang masih menganggap penyakit ini, penyakit yang biasa. Terutama pada anak-anak sering terkena Demam Berdarah Dengue.

2. Rumusan Masalah

- Apa pengertian Demam Berdarah Dengue?

- Apa ciri ciri nyamuk *Aedes Aegypti*?
- Apa gejala Demam Berdarah Dengue?
- Bagaimana cara pengobatan DBD?
- Bagaimana cara mencegah DBD?

3. Tujuan Penelitian

- Mengetahui pengertian Demam Berdarah Dengue
- Mengetahui ciri ciri nyamuk *Aedes Aegypti*
- Mengetahui gejala Demam Berdarah Dengue
- Mengetahui cara pengobatan Demam Berdarah Dengue
- Mengetahui cara mencegah Demam Berdarah Dengue

4. Manfaat Penelitian

- Penderita penyakit DBD berkurang
- Terjaganya kebersihan lingkungan
- Kesehatan tubuh yang terjaga

(Sumber: <https://docs.google.com/viewerng/viewer?url=https://ridwaninstitute.co.id/wp-content/uploads/2023/06/Contoh-Karya-Ilmiah-Semiformal.pdf>)

42. Bagian manakah dalam struktur karya ilmiah yang sesuai dengan teks di atas?
- A. Penutup
 - B. Metode penelitian
 - C. Daftar pustaka
 - D. Pendahuluan
 - E. Hasil dan pembahasan
43. Alasan utama penyakit DBD dianggap penting untuk dibahas sesuai dengan teks karya ilmiah di atas adalah
- A. Karena penyakit DBD dapat ditemukan di daerah tropis
 - B. Karena penderita penyakit DBD terus meningkat dari tahun ke tahun
 - C. Karena banyak warga Indonesia yang belum mengetahui cara pengobatan DBD
 - D. Karena masyarakat tidak peduli terhadap lingkungan mereka
 - E. Karena DBD lebih menyerang anak-anak

44. Dalam teks di atas, manfaat penelitian menyebutkan bahwa salah satu hasil yang diharapkan adalah "Penderitaan penyakit DBD berkurang." Keterkaitan manfaat ini dengan latar belakang adalah
- A. Menggambarkan kebiasaan buruk masyarakat yang harus diubah
 - B. Menyatakan pentingnya pengobatan medis untuk penderita DBD
 - C. Menekankan perlunya pencegahan penyebaran penyakit DBD
 - D. Menghubungkan kebersihan lingkungan dengan tingkat kesehatan masyarakat
 - E. Menunjukkan dampak positif penelitian terhadap masyarakat

Teks berikut untuk menjawab soal nomor 45 s.d. 47!

Assalamualaikum Wr. Wb,

Saya mengucapkan hormat saya kepada Ibu Kepala Sekolah, Bapak dan Ibu Guru, dan teman-teman yang saya sayangi. Pada kesempatan yang berbahagia ini, saya ingin menyampaikan pidato tentang kenakalan remaja untuk renungan bersama. Tetapi sebelum itu, mari kita ucapkan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat-Nya yang telah membuat kita berkumpul di sini.

Kita semua tahu bahwa masa kanak-kanak adalah masa yang sangat rentan dipengaruhi oleh banyak hal, baik yang positif maupun negatif. Tetapi pengaruh negatif biasanya lebih cepat diserap oleh teman-teman kita, yang jelas berdampak buruk pada kehidupan mereka di kemudian hari.

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa banyak generasi muda terlibat dalam perilaku negatif dan perbuatan tidak terpuji. Contohnya adalah bagaimana generasi muda berperilaku, termasuk pergaulan bebas, penggunaan narkoba, dan keterlibatan dalam geng motor yang membahayakan dan kegiatan negatif lainnya.

Sebagai generasi muda, kita harus meningkatkan kesadaran untuk selalu mengingatkan satu sama lain tentang bahaya yang disebabkan oleh perilaku negatif ini. Kita harus selalu memiliki prinsip dalam hidup kita, harus mampu mandiri, dan mampu membawa diri kita sendiri agar kita tidak menjadi korban zaman. Kita harus menjadi generasi yang mampu mengubah dunia untuk kebaikan bersama.

Saya mohon maaf atas apa yang telah saya sampaikan. Semoga apa yang saya sampaikan bermanfaat bagi semua orang.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

(Sumber: <https://www.detik.com/fatimaberta/d-7134298/15-contoh-teks-pidato-singkat-untuk-tugas-sekolah-hingga-tema-umum>)

45. Tujuan utama dari teks di atas adalah

- A. Mengkritik generasi muda yang sering melakukan kenakalan remaja
- B. Memberikan solusi konkret untuk mengatasi kenakalan remaja
- C. Menghimbau guru untuk lebih aktif dalam mendidik remaja
- D. Menyadarkan generasi muda akan bahaya perilaku negatif
- E. Mengajarkan generasi muda cara mengubah dunia

46. Argumen yang mendukung pernyataan tentang bahaya kenakalan remaja dalam teks di atas adalah

- A. Remaja sering dipengaruhi hal-hal positif di lingkungan mereka
- B. Fakta menunjukkan bahwa remaja lebih rentan menyerap pengaruh negatif
- C. Bahaya kenakalan remaja hanya berdampak pada pelaku itu sendiri
- D. Generasi muda harus menyadari pentingnya kebebasan bergaul
- E. Pergaulan bebas adalah salah satu cara mengenal dunia

47. Teks di atas yang memuat contoh perilaku negatif generasi muda terletak pada bagian

A. Argumentasi
B. Penutup
C. Orientasi
D. Klarifikasi
E. Penegasan ulang

Teks berikut untuk menjawab soal nomor 48!

Serat yang memiliki efek fisiologis tersebut kemudian disebut sebagai serat pangan atau *dietary fiber*. Menurut Kementerian Kesehatan, sayur-sayuran dan buah-buahan merupakan sumber serat pangan yang sangat mudah ditemukan dan selalu terdapat dalam hidangan sehari-hari masyarakat Indonesia. (...), akhir-akhir ini ada perubahan pola konsumsi pangan yang menyebabkan berkurangnya konsumsi sayuran dan buah-buahan hampir di semua provinsi. Misalnya, masyarakat perkotaan, yang punya mobilitas tinggi, cenderung memilih mengonsumsi makanan siap saji. Akibatnya, terjadi pergeseran pola makan, (...) tinggi karbohidrat, tinggi serat, dan rendah lemak ke rendah karbohidrat dan serat serta tinggi lemak dan protein. Hal inilah yang menyebabkan tingginya kasus penyakit seperti jantung koroner, kanker kolon, dan penyakit degeneratif lainnya. Serat banyak ditemukan dalam tumbuhan, seperti sayur, buah-buahan, biji-bijian, dan kacang-kacangan. Serat merupakan bagian dari tumbuhan yang dapat dikonsumsi dan tersusun dari karbohidrat yang memiliki sifat resistan terhadap proses pencernaan (...) penyerapan di usus halus manusia. Serat akan mengalami fermentasi sebagian atau keseluruhan di usus besar.

(Sumber: <https://sehatnegeriku.kemkes.go.id/baca/blog/20240605/2745661/makanan-berserat-bukan-sekadar-pencahar/>)

48. Kata hubung yang tepat untuk melengkapi bagian rumpang pada teks di atas adalah

A. tetapi, dan, atau
B. sedangkan, ke, dari
C. meskipun, dari, atau
D. namun, dari, dan
E. karena, melalui, tetapi

Teks berikut untuk menjawab soal nomor 49!

Salah satu keunggulan utama dari mobil SUV adalah performanya. SUV dilengkapi dengan mesin besar dan kuat yang memungkinkan kendaraan ini melibas berbagai kondisi: jalan, termasuk medan berat seperti jalan berlumpur atau berbatu. SUV umumnya menawarkan ruang kabin yang lebih luas (...) sedan, memberi kenyamanan lebih bagi penumpang dan barang. Ini sangat cocok untuk keluarga besar atau mereka yang sering bepergian dengan banyak barang. Dengan desain yang lebih tinggi dan ground clearance besar, SUV memberi pengemudi visibilitas yang lebih baik di jalan raya. Hal ini memudahkan pengemudi melihat kondisi sekitar dan mengurangi risiko kecelakaan. Banyak model SUV datang dengan fitur keselamatan (...) keamanan yang sering kali lebih banyak dan canggih ketimbang MPV seperti sensor parkir, kamera belakang, dan sistem bantuan pengemudi. Fitur-fitur ini memberikan rasa aman saat berkendara (...) perkotaan maupun medan *off-road*. SUV juga cocok untuk pengemudi yang sering beraktivitas di luar kota atau daerah dengan medan berat. Dengan sistem penggerak 4 roda (4WD atau AWD), mobil SUV melaju di jalan licin atau berbatu dengan mudah.

(Sumber: <https://www.jawapos.com/otomotif/015483334/berikut-ini-deretan-kelebihan-dan-kekurangan-mobil-berjenis-suv>)

49. Kata hubung yang paling tepat untuk melengkapi bagian rompang pada teks di atas adalah

A. dibandingkan, dan, di
B. dibandingkan, atau, ke
C. dengan, atau, di
D. lebih dari, atau, ke
E. terhadap, di, tetapi

Teks berikut untuk menjawab soal nomor 50!

Apabila terpelihara mata
Sedikitlah cita-cita

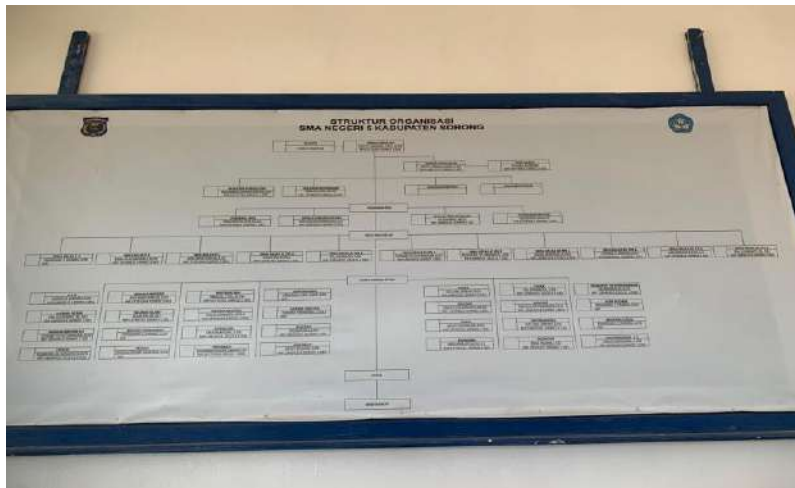
(Sumber: <https://skczo.blogspot.com/p/gurindam.html>)

50. Fungsi penggunaan gurindam dalam teks ini adalah

H.01-18

- A. Sebagai cara untuk mengkreditkan orang yang memiliki cita-cita rendah
- B. Sebagai bentuk nasehat atau petuah moral untuk kehidupan yang bijaksana
- C. Sebagai peringatan tentang bahaya dari cita-cita yang terlalu tinggi
- D. Sebagai pengingat tentang pentingnya menjaga penglihatan
- E. Sebagai ajakan untuk lebih banyak tidur

Lampiran 9



Lampiran 10

Kelompok eksperimen



Kelas kontrol



Lampiran 11

Dokumentasi siswa



Lampiran 12

Wawancara



Lampiran 13

Nilai rapot Bahasa Indonesia tingkat lanjut

Nama : FLORA REGOY
NIS/NISN : 1026 / 0058707655
Nama Sekolah : SMA NEGERI 5 KABUPATEN SORONG
Alamat : KLAMALU
Kelas : XI C
Fase : F
Semester : 1
Tahun Pelajaran : 2024/2025

No	Mata Pelajaran	Nilai Akhir	Capaian Kompetensi
2	Ekonomi	73	Mencapai Kompetensi dengan sangat baik dalam hal Mendeskripsikan Konsep Ketenagakerjaan dan upaya mengatasi pengangguran, mengidentifikasi BUMN, BUMS, BUMD dan Koperasi, mengidentifikasi permasalahan ketenagakerjaan dan cara mengatasinya.
3	Bahasa Indonesia Tingkat Lanjut	79	Mencapai Kompetensi dengan sangat baik dalam hal menulis gagasan dalam bentuk teks deskripsi . Perlu peningkatan dalam hal menulis gagasan dalam bentuk teks eksplanasi.
4	Informatika	78	Mencapai Kompetensi dengan sangat baik dalam hal Mengenal informatika sebagai disiplin ilmu yang diperlukan oleh setiap orang di era digital, Mengenal dan belajar mengkritisi berbagai contoh penerapan informatika . Perlu peningkatan dalam hal Mengimplementasikan solusi permasalahan dalam bentuk program.

No	Kegiatan Ekstrakurikuler	Predikat	Keterangan
1			
2			

Sakit	: 3 hari
Izin	: 10 hari
Tanpa Keterangan	: 0 hari

Catatan Wali Kelas

Impian tidak dapat terwujud dengan sendirinya.

Lampiran 14

Absen kelas

||
||
||

Kelas _____
Mata Pelajaran _____
Program _____

No. Urut

	<
---	---