

Pengembangan Video Ice Breaking Berbasis 3N (Niteni, Nirokke, dan Nambahi) Pada Pembelajaran Tematik

Moch Ridwan^{a, 1*}

^a Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia

¹ ridwanesia@gmail.com*

*korespondensi penulis

Informasi artikel

Received: 24 Oktober 2022;

Revised: 15 November 2022;

Accepted: 20 November 2022.

Kata kunci:

Pengembangan Video

Ice Breaking;

Niteni;

Nirokke;

Nambahi;

Tematik.

: ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses tahapan kelayakan, dan kepraktisan pengembangan video *ice breaking* berbasis 3n (niteni, nirokke dan nambahi) pada pembelajaran tematik di Mi Muta'alimin, Sawahan, Turen Malang. Jenis penelitian yang digunakan merupakan pengembangan dengan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Develop, Implement, and Evaluate). Peneliti menggunakan data kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian yang diperoleh dari uji kelayakan rata-rata presentase sebesar 94% dari dosen ahli media. Uji kepraktisan diperoleh 96% dari guru. Berdasarkan hasil perolehan data tersebut video *ice breaking* berbasis 3N dinyatakan layak digunakan untuk tingkat Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah. Rekomendasi penelitian yakni peneliti berharap pada kepala sekolah supaya menjadikan penelitian ini sebagai acuan untuk meningkatkan konsentrasi dan sumber daya manusia guru untuk melakukan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan. Guru dapat melakukan pembelajaran dengan baik dan menggunakan media yang inovatif dan kreatif. Peneliti lain dapat menggunakan sebagai referensi penelitian dan mengembangkan penelitian ini agar lebih baik.

Keywords:

Video Development

Ice Breaking;

Niteni;

Nirokke;

Nambahi;

Thematic.

ABSTRACT

3N-Based Ice Breaking Video Development (Niteni, Nirokke, Nambahi) on Thematic Learning. This research aims to find out the process of feasibility stages, and the practicality of the development of 3n-based ice breaking videos (niteni, nirokke and nambahi) on thematic learning in Mi Muta'alimin, Sawahan, Turen Malang. The type of research used is development using the ADDIE model (Analysis, Design, Develop, Implement, and Evaluate). Researchers use quantitative and qualitative data. The results of the study obtained from the feasibility test averaged 94% of the lecturers of media experts. Practicality tests are obtained by 96% of teachers. Based on the results of the data, 3N-based ice breaking videos were declared suitable for use at the level of Elementary School or Madrasah Ibtidaiyah. The recommendation of the study is that researchers hope to the principal to make this study as a reference to improve the concentration and human resources of teachers to do fun and not boring learning activities. Teachers can do well learning and use innovative and creative media. Other researchers can use it as a research reference and develop this research for the better.

Copyright © 2022 (Moch. Ridwan dkk). All Right Reserved

How to Cite : Ridwan, M. (2022). Pengembangan Video Ice Breaking Berbasis 3N (Niteni, Nirokke, dan Nambahi) Pada Pembelajaran Tematik. *Kognisi : Jurnal Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 2(2), 59–65. <https://doi.org/10.56393/kognisi.v1i4.515>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose. The journal hold the copyright.

Pendahuluan

Pembelajaran merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan perilaku sebagai hasil interaksi antara dirinya dan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya (Ghullam, 2011). Secara lengkap, pengertian pembelajaran dapat dirumuskan sebagai berikut, pembelajaran ialah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Menurut Abdullah (2012) dalam proses pembelajaran, peserta didik tidak hanya berinteraksi dengan tenaga pengajar sebagai salah satu sumber, tetapi juga mencakup interaksi dengan semua sumber belajar yang memungkinkan digunakan untuk mencapai hasil yang diinginkan. Pembelajaran dikatakan menyenangkan apabila di dalamnya terdapat suasana yang rileks, bebas dari tekanan, aman, menarik, bangkitnya minat belajarnya, adanya keterlibatan penuh, perhatian peserta didik tercurah, lingkungan belajar yang menarik, bersemangat, serta disertai dengan konsentrasi.

Belajar adalah merupakan aktivitas yang dilakukan oleh seseorang yang disadari atau disengaja. Aktivitas ini dapat menunjukkan pada keaktifan seseorang dalam melakukan kegiatan pada dirinya (Pane & Darwis Dasopang, 2017). Kegiatan pembelajaran yang diterapkan saat ini berpedoman pada kurikulum 2013. Kurikulum ini menggabungkan dua atau lebih mata pelajaran yang disampaikan dalam satu waktu (Habiby, dkk, 2017). Menurut (Utari et al., 2016) menyatakan bahwa pembelajaran tematik dimaknai sebagai pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu. Tema yang dimaksud merupakan tema yang diidentifikasi terhadap berbagai mata pelajaran.

Pengidentifikasian yang dimaksud yaitu hubungan dan keterkaitan antara satu mata pelajaran atau satu bidang disiplin ilmu dengan yang lainnya kemudian disatukan pada sebuah tema yang berkaitan. Pembelajaran tematik di Indonesia sudah mulai diberlakukan pada kurikulum 2006, yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Dasar (KTSP), meskipun dalam hal ini penerapannya belum maksimal dan belum sesuai dengan tujuan pendidikan yang ingin dicapai maka dari itu selalu dilakukan revisi terhadap komponen pembelajaran. Pembelajaran tematik dapat diwujudkan dengan mengaitkan materi pembelajaran dengan dunia terdekat siswa atau biasa dikenal dengan *contextual teaching and learning*. Untuk mengkontekstualkan pembelajaran tematik bisa dilakukan dengan menanamkan nilai-nilai kearifan lokal.

Menurut Hidayah (2015), pembelajaran tematik atau pembelajaran terpadu merupakan suatu konsep pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna pada peserta didik. Dalam model ini, guru pun harus mampu membangun bagian keterpaduan melalui satu tema. Pembelajaran tematik sangat menuntut kreatifitas guru dalam memilih dan mengembangkan tema pembelajaran. Tema yang dipilih hendaknya diangkat dari lingkungan kehidupan peserta didik, agar pembelajaran menjadi hidup dan tidak kaku. pembelajaran tematik ini lebih menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses belajar dan juga secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga dalam hal ini siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya (Syaiuddin, 2017). Sistem pembelajaran yang diterapkan adalah dapat menciptakan suasana belajar yang bermakna dengan menggunakan pendekatan saintifik.

Penggunaan media pembelajaran penting untuk menunjang terciptanya pembelajaran bermakna. Kemajuan teknologi dapat dimanfaatkan dalam penggunaan media pembelajaran sesuai pembelajaran abad 21. Menurut Argubhy (2017) mengatakan bahwa dalam memudahkan siswa menerima informasi seputar materi pembelajaran, guru membutuhkan alat bantu yang bersifat variatif dan inovatif yang disebut media pembelajaran. Upaya mengemukakan istilah media sebagai perantara yang mengantarkan informasi antara sumber dan penerima. Jadi televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi. Apabila media tersebut membawa informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud pengajaran maka media tersebut disebut media pengajaran (Mahnun, 2012).

Salah satu bentuk aktivitas untuk menghilangkan kejenuhan dalam proses pembelajaran siswa perlu juga adanya kegiatan yang menyenangkan dan mengasyikan atau juga bisa dikatakan sebagai permainan penyegar dan pendingin dengan memberikan video atau permainan *ice breaking*. Menurut (Alarifin, 2014) *ice breaking* merupakan sebuah kegiatan yang dinamis, penuh semangat yang berfungsi untuk memecahkan kebekuan dan membangkitkan motivasi belajar siswa sehingga terciptanya kondisi yang menyenangkan. Menurut Ach. Fairuz Sholeh (2018), *ice breaking* merupakan kegiatan yang mengalihkan dari membosankan, menjenuhkan, dan suasana di kelas menjadi rileks, bersemangat, serta terdapat perhatian dan rasa senang untuk mendengarkan dan memperhatikan orang berbicara didepan kelas atau ruang pertemuan. Jadi, *ice breaking* adalah peralihan keadaan dari yang jenuh, membuat mengantuk, dan tegang menjadi rileks, bersemangat, menarik dan adanya perhatian kembali pada peserta didik.

Era digital saat ini, teknologi sangat berperan penting untuk meningkatkan mutu pendidikan. Dan juga telah membawa perubahan pada aspek kehidupan manusia termasuk dalam dunia pendidikan. Menurut hoyles dan ragrange dalam (Putrawangsa & Hasanah, 2018) teknologi digital adalah yang sangat mempengaruhi dalam system pendidikan saat ini. Hal ini disebabkan karena aspek efektivitas, efisiensi dan daya tarik yang ditawarkan oleh pembelajaran berbasis pendidikan. Sebagian besar aktivitas saat ini memanfaatkan teknologi yang ada dengan baik dan benar.

Pembelajaran bisa menggunakan alternatif teknologi seperti video animasi pembelajaran dan video *ice breaking* untuk memudahkan melaksanakan pembelajaran yang sesuai harapan dan tujuan pendidikan. Video merupakan media elektronik yang mampu menggabungkan audio dan visual secara bersama sehingga dapat menghasilkan suatu tayangan yang dinamis dan menarik. Media video ini memiliki fungsi sebagai media pembelajaran yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif dan fungsi kompensatoris. Video dapat juga dikemas dalam bentuk VCD dan DVD sehingga mudah dibawa kemana-mana, mudah digunakan, mampu menjangkau audiens yang luas dan menarik untuk ditayangkan (Nurfathiyah et al., 2011). Video sebagai media audio visual dan mempunyai unsur gerak akan mampu menarik perhatian dan motivasi siswa dalam melaksanakan pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan peneliti pada tanggal 1 Oktober 2019, di kelas III Mi Muta'alimin, memperoleh hasil bahwa pada saat pembelajaran jarang sekali melakukan inovasi menggunakan *ice breaking* ketika siswa mulai bosan pada suasana pembelajaran dan kurangnya pengetahuan guru mengenai macam-macam *ice breaking* dalam dunia pendidikan. Hasil pengamatan awal yang diperoleh peneliti, penelitian sebagai pemberian solusi bagi guru dalam menghilangkan suasana yang beku pada saat pembelajaran. Video *ice breaking* berbasis 3N (niteni, nirokke dan nambahi) cocok digunakan pada suasana yang beku ketika pembelajaran berlangsung. Manfaat *ice breaking* adalah *ice breaking* untuk memecahkan kebekuan dan membangkitkan motivasi belajar siswa sehingga terciptanya kondisi yang menyenangkan (Alarifin, 2014).

Metode

Kegiatan penelitian yang dilakukan menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Develop, Implement, and Evaluate). *Research and Development* yaitu suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Anggraeni & Kustijono, 2013). Menurut Dewi (2018), tahapan yang terstruktur dan kompleks yang dimiliki model pengembangan ADDIE sesuai dengan kebutuhan penelitian pengembangan. Subyek uji coba penelitian melibatkan: pertama, validator penguji kelayakan produk yakni ahli media. Kedua, guru wali kelas III Mi Muta'alimin, yang telah menjadi uji coba kepraktisan produk. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data berupa angket, menurut Ridwan dalam (Lestari, 2015) mengatakan bahwa pengumpulan data menggunakan angket merupakan pengumpulan data meminta responden menjawab pertanyaan yang telah disediakan. Instrumen penelitian disusun dan dikembangkan untuk mengukur

kelayakan dan kepraktisan suatu perangkat pembelajaran. kelayakan produk dibuktikan dengan validasi dari ahli media. Sedangkan kepraktisan produk dibuktikan dengan angket kepraktisan guru.

Hasil dan Pembahasan

Pengembangan Video 3N menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) yang mencakup lima tahapan penelitian yakni pertama analisis, apakah guru menggunakan ice breaking pada saat peserta didik bosan di tengah pembelajaran? Dalam hal ini guru membutuhkan atau menerapkan ice breaking di saat pembelajaran mulai bosan. Kedua, *design*, dalam tahap ini yang dirancang pertama yakni: music ice breaking, gerakan *ice breaking* dan pengeditan video. Ketiga, *development*, merealisasikan Video 3N yang telah direvisi oleh ahli media. Keempat, *implementation*, tahap ini yakni dinilai oleh guru kelas III untuk mengetahui uji kepraktisan Video 3N. Kelima, *evaluation*, pada tahap ini tidak bisa dilaksanakan karena keterbatasan waktu..

Hasil total rata-rata validasi dan validator dari ahli media menunjukkan kevalidan pada Video 3N yang diperoleh dari total rata-rata penilaian aspek diantaranya: aspek tampilan sebesar 100% dengan kriteria layak, aspek system intruksional sebesar 75% dengan kriteria layak, aspek gerakan sebesar 100% dengan kriteria layak, sedangkan aspek penggunaan sebesar 100% dengan kriteria layak dengan demikian nilai total rata-rata yang diperoleh sebesar 94% dengan kategori layak, maka dapat dikatakan bahwa Video Ice Breaking Berbasis 3N ini dari segi kelayakan media yakni sudah sangat layak digunakan.

Hasil validasi ahli dari ahli media sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Bakhtiar, 2015) yang telah mengembangkan video ice breaking sebagai media bimbingan konseling dengan kategori valid. Hasil dari angket respon guru kelas III menunjukkan kepraktisan pada Video berbasis 3N yang diperoleh rata-rata setiap aspek, diantaranya: aspek gerakan video sebesar 92% dengan kriteria sangat baik, aspek penggunaan sebesar 100% dengan kriteria sangat baik. Dengan demikian nilai total rata-rata yang diperoleh dari angket respon guru adalah 96% dengan kategori sangat baik, maka dari itu Video Berbasis 3N dapat dikatakan dari segi kepraktisan bahwa sudah sangat praktis digunakan oleh guru dalam pembelajaran

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk yang berupa video ice breaking berbasis 3N (niteni, nirokke dan nambahi). Di dalam video tersebut terdapat gerakan ice breaking yang bisa diikuti peserta didik dengan mudah, dan dimasukkan 3N tadi kemudian siswa memperhatikan terlebih dahulu sebelum mulai mengikuti dan menambahkan sendiri. Gunanya ice breaking ini supaya peserta didik bisa konsentrasi kembali pada saat pembelajaran.

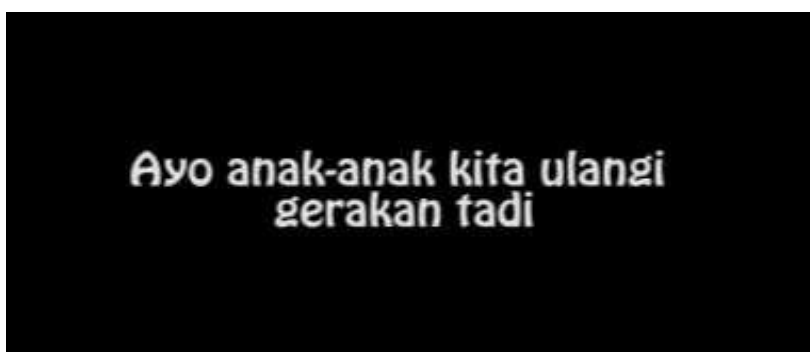
Adapun tampilan produk pengembangan video *ice breaking* berbasis 3N yakni sebagai berikut;



Gambar 1 tampilan awal video



Gambar 2 tampilan gerakan video



Gambar 3 Tampilan video pada proses 3N (nirokke)



Gambar 4 Tampilan video pada proses 3N (nambahi)

Berdasarkan pengembangan produk video *ice breaking* berbasis 3N, penelitian memperoleh hasil pengujian produk dari subyek penelitian sebagai berikut: pertama, uji kelayakan. Pengujian produk dilakukan melalui validasi ahli media, sedangkan angket kepraktisan melalui angket guru. Hasil yang diperoleh dari ahli media adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Hasil penilaian validasi ahli

No	Validator	Presentase	Keterangan
1.	Ahli Media	94%	Layak

Sumber: data olahan peneliti

Berdasarkan tabel hasil penilaian dari ahli media pada tabel diatas diketahui bahwa Video Ice Breaking Berbasis 3N mendapat presentase 94% dengan memberikan saran untuk menambahkan beberapa

ilustrasi gambar dan tata letak penulisan Maka Video 3N yang dikembangkan dikategorikan “valid” atau “layak”.

Kedua, uji kepraktisan. Hasil uji kepraktisan video *ice breaking* berbasis 3N pada kelas III di Mi Muta'alimin diperoleh dari analisis terhadap guru dengan menggunakan angket kepraktisan guru. Hasil dari angket respon guru kelas III menunjukkan kepraktisan pada Video berbasis 3N yang diperoleh rata-rata setiap aspek, diantaranya: aspek gerakan video sebesar 92% dengan kriteria sangat baik, aspek penggunaan sebesar 100% dengan kriteria sangat baik. Dengan demikian nilai total rata-rata yang diperoleh dari angket respon guru adalah 96% dengan kategori sangat baik, maka dari itu Video Berbasis 3N dapat dikatakan dari segi kepraktisan bahwa sudah sangat praktis digunakan oleh guru dalam pembelajaran. Video *ice breaking* berbasis 3N (niteni, nirokke dan nambahi), dengan demikian telah dikembangkan adalah media pembelajaran yang layak dan praktis digunakan sebagai bahan untuk menghilangkan rasa bosan pada saat pembelajaran dan meningkatkan konsentrasi siswa.

Simpulan

Berdasarkan proses dan hasil Pengembangan Video Ice Breaking Berbasis 3N (niteni, nirokke dan nambahi), maka dapat disimpulkan bahwa sebagai berikut: pertama, video *ice breaking* berbasis 3N (niteni, nirokke dan nambahi) merupakan produk yang dikembangkan menggunakan model penelitian ADDIE (Analisis, Design, Development, Implementasi, dan Evaluasi). Kedua, video *ice breaking* berbasis 3N (niteni, nirokke dan nambahi) untuk siswa kelas III dinyatakan layak dan valid berdasarkan hasil dari validator yakni ahli media yang memperoleh sebesar 94% dengan kriteria layak. Ketiga, video *ice breaking* berbasis 3N (niteni, nirokke dan nambahi) untuk siswa kelas III dinyatakan praktis. Berdasarkan hasil penilaian dari guru yang memperoleh 96% dengan kriteria sangat baik.

Referensi

- Ach. Fairuz Sholeh, K. N. (2018). *Efektifitas Ice Breaking Menggunakan Kuis Matematika Terhadap Minat Belajar Siswa Pembelajaran Ach.5(3)*, 258– 266.
- Alarifin, A. N. K. dan D. H. (2014). *Penerapan Ice Breaking (Penyegar Pembelajaran) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas VIII A MTs AN-NUR Pelopor Bandarjaya Tahun Pelajaran 2013/2014*. 27–35.
- Anggraeni, R. D., & Kustijono, R. (2013). Pengembangan Media Animasi Fisika Pada Materi Cahaya Dengan Aplikasi Flash Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Aplikasinya*, 3(1), 11–18.
- Argubhy, A. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Claroline pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar di SMK Negeri 1 Jetis Mojokerto*. It-Edu, 2(01), 188–197.
- Dewi, L. (2018). *Learning Design Using Addie Approach To Improve Students ' Critical Thinking Skills in Becoming Ethical Librarians*. Jurnal Edulib, 8(1).
- Ghullam Hamdu, L. A. (2011). *Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Ipa Di Sekolah Dasar*. 12(1), 81–86.
- Gultom, Andri, “Filsafat, Corona, dan Kepanikan Kita 1,” Researchgate, 2020<https://www.researchgate.net/publication/340091676_Filsafat_Corona_dan_Kepanikan_Kita>
- Habiby, W. N., & Dkk. (2017). *Manajemen Adaptasi Pembelajaran Kurikulum 2013 ke Kurikulum 2006 (KTSP) SDN Sondakan Surakarta*. Jurnal Profesi Pendidikan Dasar, 4, 180–189.
- Hidayah, N. (2015). *Pembelajaran Tematik Integratif di Sekolah Dasar*. Terampil Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar, 2(1), 34–49.
- Kurniaman, O., & Noviana, E. (2017). *Penerapan Kurikulum 2013 Dalam Meningkatkan Keterampilan, Sikap, dan Pengetahuan*. Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah dasar, 6(2), 389–396. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v6i2.4520>
- Lestari, A. P. (2015). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Gambar Teknik Berbasis Software Bantudi SMK Binawiyata Sragen Kelas X Paket Keahlian Teknik Otomasi Industri*.

- Mahnun, O. N. (2012). *Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)*. *Pemikiran Islam*, 37(1).
- Nurfathiyah, P., Mara, A., Siata, R., & Farida, A. (2011). *Pemanfaatan Video Sebagai Media Pendahuluan Latar Belakang Perumusan Masalah Tujuan dan Manfaat*. 52, 30–36
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). *Belajar Dan Pembelajaran*. FITRAH:Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Putrawangsa, S., & Hasanah, U. (2018). *Integrasi Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Di Era Industri 4.0*. *Jurnal Tatsqif*, 16(1), 42–54. <https://doi.org/10.20414/jtq.v16i1.203>
- Syaifuddin, M. (2017). *Implementasi Pembelajaran Tematik di Kelas 2 SD Negeri Demangan Yogyakarta*. 02(2), 139–144. <https://doi.org/10.24042/tadris.v2i2.2142>
- Utari, U., Degeng, I. N. S., & Akbar, S. (2016). *Pembelajaran Tematik Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah Dasar Dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA)*. 1(2503–1201), 39–44.