



EFEKTIVITAS MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) DAN *GAMES BASED LEARNING* (GBL) BERBASIS *ICE BREAKING* TERHADAP RASA PERCAYA DIRI PESERTA DIDIK DI SEKOLAH DASAR

Meliana Agustina¹, M.Taufik², Anggi Rahmani³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:
Diterima: 7 April 2026
Revisi: 14 April 2026
Diterima: 17 April 2026
Diterbitkan: 30 April 2026

Keywords:
Learning model, ice-breaking, self-confidence

Kata Kunci:
Model pembelajaran, ice breaking, percaya diri

DOI:
10.31932/jpdp.v12i1.6335

Surel Korespondensi:
dosmel100803@gmail.com

Abstract

This study aimed to: (1) determine the effectiveness of the Teams Games Tournament (TGT) and Game-Based Learning (GBL) models based on ice breaking in enhancing elementary students' self-confidence; and (2) examine whether there is a significant difference in effectiveness between the TGT and GBL models. The study employed an experimental method with a quasi-experimental design. The research subjects were 50 fourth-grade students (class 4A) at SDN Serang 11. Data were collected using questionnaires and documentation, and the instruments were tested for validity and reliability. Data analysis was conducted using Microsoft Excel through: (1) descriptive analysis (mean, median, and mode), (2) prerequisite tests (normality and homogeneity), and (3) hypothesis testing using a parametric independent samples t-test. The results showed that the average posttest score of class A was 76.34, while class B scored 73.25. Thus, regarding the first hypothesis, the TGT model was more effective in improving students' self-confidence. For the second hypothesis, the independent samples t-test yielded a significance value indicating a difference in effectiveness between the TGT and GBL models. In conclusion, there is a significant difference in effectiveness between TGT and GBL based on ice breaking in enhancing elementary students' self-confidence.

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah (1) mengetahui efektivitas antara model pembelajaran teams games tournament (TGT) atau games based learning (GBL) berbasis ice breaking terhadap rasa percaya diri peserta didik di sekolah dasar (2) mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikansi efektivitas antara model pembelajaran teams games tournament (TGT) dan games based learning (GBL) berbasis ice breaking terhadap rasa percaya diri peserta didik di sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah metode eksperimen, dengan desain kuasi eksperimen. Adapun subjek yang digunakan penelitian yaitu peserta didik kelas 4A SDN Serang 11 yang berjumlah 50 orang. Teknik dan prosedur pengumpulan data penelitian menggunakan instrumen angket dan dokumentasi, serta menggunakan uji validitas dan reliabilitas. Adapun untuk analisis data menggunakan 3 cara dengan berbantuan excel yaitu: (1) analisis deskriptif dalam bentuk mean, median dan modus, (2) uji prasyarat menggunakan uji normalitas dan homogenitas, dan (3) uji hipotesis menggunakan uji parametrik jenis independent samples t-test. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata posttest kelas A yaitu 76,34 dan kelas B ialah 73,25. Dengan demikian untuk menjawab hipotesis kesatu terkait model yang lebih efektif terhadap rasa percaya diri peserta didik, terlihat dari nilai rata-rata kelas bahwa model yang efektif untuk rasa percaya diri peserta didik adalah model teams games tournament yang diterapkan di kelas A dengan nilai rata-rata 76,34. Adapun untuk menjawab hipotesis kedua nilai signifikansi dari hasil uji independent samples t tes yaitu $0,013 \leq 2,010$, disimpulkan ada perbedaan efektivitas antara model pembelajaran teams games tournament dan games based learning berbasis ice breaking terhadap rasa percaya diri peserta didik di sekolah dasar.

This is an open access article under the CC BY-SA license.

Copyright © 2026 by Author. Published by STKIP Persada Khatulistiwa



Pendahuluan

Kepribadian merupakan keseluruhan sifat dan karakteristik

yang membentuk pola pikir, perasaan, serta perilaku seseorang dalam menghadapi berbagai situasi sosial

dan lingkungan sekitarnya. Santoso (2020), menjelaskan bahwa kepribadian terbentuk melalui proses sosialisasi dan interaksi individu dengan lingkungan sejak dini, sehingga berperan dalam perkembangan peserta didik di sekolah dasar. Kepribadian yang matang dan sehat akan membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan adaptasi sosial, komunikasi, dan penyelesaian masalah.

Pengembangan kepribadian tidak hanya berfokus pada aspek kognitif saja, tetapi juga perlu melibatkan aspek afektif dan psikologis, seperti rasa percaya diri yang merupakan bagian integral dari pembentukan karakter. Rasa percaya diri menjadi pondasi utama bagi peserta didik untuk berani menghadapi tantangan belajar dan berinteraksi dengan teman sebaya maupun guru secara efektif. Pemahaman dan pengembangan kepribadian peserta didik menjadi prioritas supaya peserta didik mampu tumbuh dan berkembang secara optimal dalam proses pendidikan.

Rasa percaya diri dapat diartikan sebagai keyakinan seseorang terhadap

kemampuan dan potensi yang dimilikinya dalam melakukan tugas atau berhadapan dengan berbagai situasi. Menurut Handayani (2021), rasa percaya diri memiliki peranan yang penting dalam meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas. Peserta didik yang memiliki tingkat rasa percaya diri yang tinggi cenderung lebih berani untuk bertanya, berpendapat, dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Selain itu, peserta didik juga mampu untuk mengelola emosi dan kegagalan secara positif sehingga tidak mudah menyerah saat menghadapi kesulitan. Sebaliknya, peserta didik yang memiliki rasa percaya diri rendah akan menunjukkan perilaku pasif, enggan berkomunikasi, bahkan mengalami kecemasan yang berlebihan. Oleh karena itu, pendidik perlu memahami bagaimana mengembangkan rasa percaya diri peserta didik dapat belajar dengan nyaman dan maksimal.

Menurut kebijakan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud, 2022), rasa percaya diri termasuk dalam kompetensi inti yang

wajib dikembangkan dalam Kurikulum 2013. Kompetensi ini bertujuan supaya peserta didik tumbuh menjadi pribadi yang mandiri dan mampu mengaktualisasikan potensi dirinya dalam berbagai situasi. Survei nasional yang dilakukan oleh Kemdikbud pada tahun 2021 menunjukkan bahwa sekitar 63% peserta didik sekolah dasar masih mengalami kesulitan dalam mengekspresikan pendapat dan berkomunikasi secara percaya diri di lingkungan sekolahnya.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Putri & Ridwanudin (2023), ciri seorang individu memiliki kepercayaan diri tinggi akan cenderung mau belajar dan bersikap positif dalam berkomunikasi dengan siapapun. *Self confidence* atau rasa percaya diri itu sendiri sangat diperlukan oleh peserta didik pada tingkat sekolah dasar, bahkan hampir seluruh kegiatan sekolah melibatkan rasa percaya diri seperti saat berdiskusi dengan teman, bertanya pada guru dan menyampaikan pendapat. Hasil ini menunjukkan adanya kebutuhan peserta didik untuk memiliki rasa percaya diri sejak dini

dalam melakukan sesuatu yang hendak dicapai.

Namun demikian, realitas yang ditemukan dalam berbagai penelitian menunjukkan adanya tantangan besar terkait rendahnya rasa percaya diri di kalangan peserta didik sekolah dasar. Handayani (2021) mengungkapkan bahwa hampir 47% peserta didik merasa gugup, takut, dan cemas ketika berbicara atau tampil di depan kelas. Selain itu, menurut Billfadawi & Safrizal (2023), di tingkat sekolah dasar masih ditemukan peserta didik yang memiliki tingkat kepercayaan diri rendah. Rendahnya kepercayaan diri dapat dimaknai sebagai pandangan negatif individu terhadap kekurangan yang dimilikinya pada berbagai aspek kepribadian, sehingga anak merasa tidak mampu untuk mencapai tujuan hidupnya. Anak dengan kepercayaan diri yang rendah biasanya dapat dikenali melalui perilaku yang ditunjukkan ketika menghadapi berbagai situasi dan permasalahan, baik yang berasal dari dirinya sendiri maupun dari lingkungannya. Kondisi tersebut tercermin melalui munculnya berbagai indikator perilaku negatif pada individu yang kurang percaya

diri. Masalah ini tentu menjadi tantangan yang harus segera diatasi oleh para pendidik dan pengambil kebijakan pendidikan supaya tidak menghambat proses pembelajaran dan perkembangan karakter peserta didik.

Salah satu model pembelajaran yang direkomendasikan untuk rasa percaya diri peserta didik ialah model *teams games tournament* (TGT). Model pembelajaran kooperatif ini menggabungkan unsur permainan dan kompetisi dalam kelompok sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, menyenangkan, dan memotivasi peserta didik untuk aktif berpartisipasi. Susanti dan Prasetyo (2021) menyatakan bahwa model *teams games tournament* (TGT) cocok terhadap rasa percaya diri peserta didik melalui interaksi sosial yang intensif dan kerja sama tim yang efektif.

Selain model *teams games tournament* (TGT), *games based learning* (GBL) berbasis *ice breaking* juga merupakan pendekatan yang efektif untuk membangun rasa percaya diri. *Ice Breaking* sebagai teknik yang digunakan untuk mencairkan suasana dan

menghilangkan ketegangan dalam kelas dapat membantu peserta didik merasa lebih nyaman, santai, dan siap untuk berinteraksi. Fitria (2020) menjelaskan bahwa integrasi *ice breaking* dalam model *games based learning* (GBL) membuat proses pembelajaran menjadi lebih dinamis dan menyenangkan terhadap rasa percaya diri peserta didik.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa model *teams games tournament* (TGT) dan *games based learning* (GBL) berbasis *ice breaking* memiliki perbedaan karakteristik dalam membangun rasa percaya diri peserta didik. Model *teams games tournament* (TGT) menekankan perpaduan antara kerja sama dan kompetisi melalui aktivitas permainan yang terstruktur dalam kelompok. Pendekatan ini memungkinkan peserta didik berinteraksi secara intens dan berkolaborasi dengan anggota tim sehingga mereka terdorong untuk berpartisipasi aktif, berani mengemukakan pendapat, serta merasakan pengalaman keberhasilan terhadap rasa percaya diri. Model *games based learning* (GBL) berbasis *ice breaking* berorientasi pada

penciptaan suasana belajar yang menyenangkan, rileks, dan bebas dari ketegangan. Kegiatan *ice breaking* membantu peserta didik merasa lebih nyaman, aman, dan siap untuk berinteraksi, yang pada akhirnya dapat menumbuhkan kepercayaan diri tanpa tekanan kompetitif. Model *teams games tournament* (TGT) mengembangkan rasa percaya diri melalui dinamika kompetisi dan kolaborasi, sedangkan *games based learning* (GBL) berbasis *ice breaking* menumbuhkannya melalui pendekatan emosional yang menekankan kenyamanan dan keterbukaan dalam proses belajar.

Penelitian yang akan dilakukan memiliki sejumlah kebaruan yang membedakannya dari penelitian terdahulu dan memberikan kontribusi baru dalam bidang pendidikan dasar. Pertama, Nugroho (2022) meneliti salah satu model pembelajaran inovatif secara tunggal tanpa melakukan perbandingan komparatif antara model yang berbeda, sehingga fokus kajiannya terbatas pada efektivitas model tersebut terhadap pembelajaran di sekolah dasar. Penelitian yang akan dilakukan nanti yaitu menggabungkan dua model

pembelajaran inovatif sekaligus, yaitu *teams games tournament* (TGT) dan *games based learning* (GBL) berbasis *ice breaking*. Kedua, Lestari (2023) meneliti terkait penerapan teknik *ice breaking* dalam *games based learning* (GBL), tetapi fokusnya masih terbatas pada satu model pembelajaran tanpa membandingkan dengan model lain. Selain menerapkan teknik *ice breaking* dalam GBL, peneliti secara langsung membandingkan dengan model *Teams Games Tournament* (TGT), sehingga memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang kelebihan dan kelemahan masing-masing terhadap rasa percaya diri peserta didik. Ketiga, Sari (2020) menggunakan metode eksperimen kuantitatif untuk mengukur rasa percaya diri peserta didik, namun penelitian sebelumnya meneliti satu model atau pendekatan saja, sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti mengadopsi metode eksperimen kuantitatif serupa, tetapi dilakukan untuk membandingkan dua model pembelajaran sekaligus, sehingga menghasilkan data yang lebih objektif dan memungkinkan analisis komparatif antara TGT dan GBL berbasis *ice breaking*. Keempat, Putra

(2021) meneliti pengembangan karakter dan pembentukan rasa percaya diri pada anak sekolah dasar, tapi fokusnya lebih umum tidak mengaitkan secara spesifik dengan model pembelajaran berbasis permainan. Berbeda karena menempatkan lokasi sekolah dasar sebagai konteks eksperimen untuk menguji efektivitas dua model pembelajaran berbasis permainan dalam membentuk rasa percaya diri, sehingga memberikan kontribusi nyata pada pengembangan karakter sejak usia dini. Kelima, Wulandari (2024) meneliti salah satu model pembelajaran berbasis permainan, tetapi tidak melakukan perbandingan langsung dengan model lain. Berbeda dengan penelitian sekarang karena secara langsung membandingkan efektivitas *teams games tournament* (TGT) dan *games based learning* (GBL) berbasis *Ice Breaking*, sehingga dapat memberikan informasi yang lebih lengkap mengenai kelebihan dan kekurangan masing-masing model dalam konteks pengembangan rasa percaya diri peserta didik.

Rasa percaya diri merupakan aspek yang memengaruhi keberhasilan belajar peserta didik di

sekolah dasar. Namun, banyak peserta didik mengalami kesulitan dalam membangun rasa percaya diri selama proses pembelajaran berlangsung. Model *teams games tournament* (TGT) dan *Games Based Learning* (GBL) berbasis *Ice Breaking* merupakan pendekatan inovatif yang diduga efektif terhadap rasa percaya diri peserta didik. Meski kedua model tersebut memiliki potensi, belum ada penelitian yang membandingkan langsung efektivitas keduanya dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk menentukan model pembelajaran yang paling efektif guna mendukung rasa percaya diri peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut maka diperlukan sebuah penelitian dengan judul “Efektivitas Model *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Games Based Learning* (GBL) Berbasis *Ice Breaking* terhadap Rasa Percaya Diri Peserta Didik di Sekolah Dasar”.

Metode

Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah metode eksperimen, menggunakan bentuk desain yaitu kuasi eksperimen. Desain

penelitian yang digunakan adalah *non-equivalent control group design*. Pemilihan desain ini sesuai dengan keadaan pada tempat penelitian yang terdapat dua kelas pada SDN Pekalongan II, sehingga dengan menggunakan desain ini dapat digunakan untuk melihat perbandingan antara dua kelas tersebut.

Pengumpulan data yang digunakan peneliti berupa non-tes awal (*pre-test*) dan non-tes akhir (*post-test*) dan dokumentasi. Non-tes yang akan diberikan berupa angket yang mencakup indikator rasa percaya diri peserta didik. Adapun indikator rasa percaya diri yang digunakan saat penelitian yaitu menurut Latifah dkk., (Wardani dkk., 2021) sebagai berikut:

- a) Bertindak mandiri, bertindak tanpa adanya keterlibatan orang lain
- b) Berpikiran positif kepada diri sendiri, berusaha menilai positif perihal pandangan dan perilaku
- c) Berani mengutarakan pendapat, mampu menyampaikan pendapat tanpa merasa dipaksa.

Kemudian teknik analisis data berupa uji prasyarat normalitas yang digunakan peneliti menggunakan uji Shapiro-Wilk dengan jumlah sampel

24-26 responden. Setelah melakukan analisis uji normalitas, selanjutnya peneliti akan melakukan uji homogenitas, yang digunakan yaitu rumus Levene's Test dengan tujuan untuk mengetahui varians antar kelompok sampel adalah homogen (sama).

Penelitian ini dilakukan dengan uji t yaitu uji *Independent Sample T-Test* untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh dari model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Games Based Learning* (GBL) berbasis *Ice Breaking* terhadap rasa percaya diri peserta didik di kelas IV SDN Pekalongan II dan untuk melihat efektivitas model pembelajaran yang digunakan.

Hasil dan Pembahasan

Setelah data terkumpul, kemudian peneliti melakukan pengolahan data. Berikut langkah-langkah analisis data dalam penelitian.

1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis ini dilakukan terhadap hasil angket *pretest* dan *posttest* rasa percaya diri peserta didik di SDN Pekalongan II. Pada penelitian analisis deskriptif dibantu menggunakan aplikasi *excel*. Analisis deskriptif

digunakan untuk mengetahui nilai *mean*, *median* dan *modus* pada perolehan data peserta didik.

a. Data Hasil *Pretest* Rasa Percaya Diri Peserta Didik

Data *pretest* peserta didik diperoleh dari angket rasa percaya

diri yang disebarakan pada Selasa, 27 Januari 2026, sebelum melakukan eksperimen pada pembelajaran di kelas. Adapun hasil data deskriptif *pretest* kelas model TGT dan GBL sebagai berikut:

1) Kelas A (TGT)

Keterangan	Hasil
Banyak peserta didik (N)	26
Nilai terendah	49
Nilai tertinggi	79
Mean	65
Median	67
Modus	71

Berdasarkan tabel 1. perhitungan data *pretest* rasa percaya diri peserta didik di kelas A dengan banyak peserta didik 26, kemudian

nilai terendah 49 dan nilai tertinggi 79, sehingga didapatkan nilai *mean* 65, *median* 67 dan modus 71.

2) Kelas B (GBL)

Keterangan	Hasil
Banyak peserta didik (N)	24
Nilai terendah	51
Nilai tertinggi	86
Mean	68
Median	69
Modus	71

Berdasarkan tabel 2. perhitungan data *pretest* rasa percaya diri peserta didik di kelas B dengan banyak peserta didik 24, kemudian nilai terendah 51 dan nilai tertinggi 86, sehingga didapatkan nilai *mean* 68, *median* 69 dan modus 71.

b. Data Hasil *Posttest* Rasa Percaya Diri Peserta Didik

Selanjutnya yaitu analisis data *posttest* rasa percaya diri peserta didik dari angket yang disebarakan pada Selasa, 10 Maret 2026, setelah dilakukannya perlakuan pada kelas A dengan model pembelajaran *teams*

games tournament (TGT) dan kelas B menggunakan model *games based learning* (GBL) berbasis *ice breking*.

Berikut perolehan data deskriptif data *posttest* kelas A (TGT) dan B (GBL).

1) Kelas A (TGT)

Tabel 3. Data Hasil *Posttest* Kelas A (TGT)

Keterangan	Hasil
Banyak peserta didik (N)	26
Nilai terendah	63
Nilai tertinggi	94
Mean	76
Median	77
Modus	76

Berdasarkan tabel 3. menunjukkan perolehan hasil *posttest* rasa percaya diri di kelas A dengan jumlah 26 orang, kemudian tertera

nilai terendah 63 dan nilai tertinggi 94, sehingga didapatkan *mean* 76, *median* 77 dan modus 76.

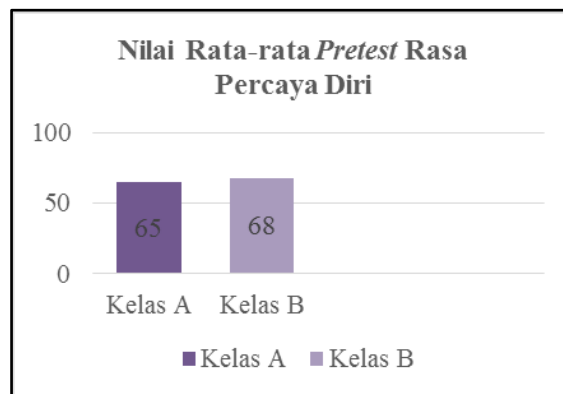
2) Kelas B (GBL)

Tabel 4. Data Hasil *Posttest* Kelas B (GBL)

Keterangan	Hasil
Banyak peserta didik (N)	24
Nilai terendah	52
Nilai tertinggi	92
Mean	73
Median	74
Modus	66

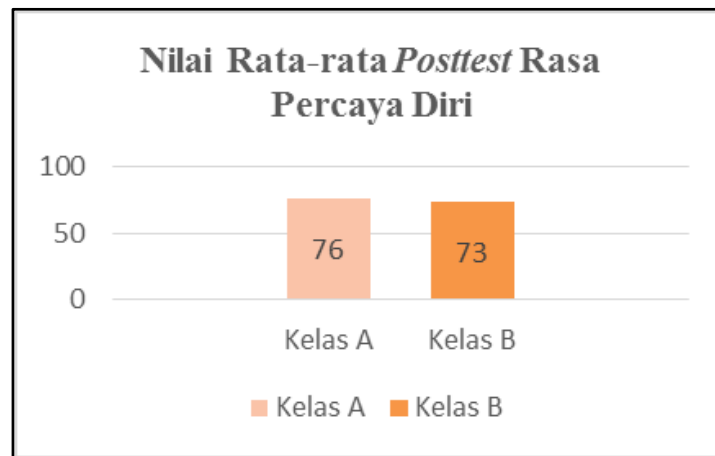
Berdasarkan tabel 4. menunjukkan perolehan hasil *posttest* rasa percaya diri di kelas B dengan jumlah 24 orang, kemudian tertera

nilai terendah 52 dan nilai tertinggi 92, sehingga didapatkan *mean* 73, *median* 74 dan modus 66.



Gambar 1. Nilai Rata-rata *Pretest* Rasa Percaya Diri

Berdasarkan diagram pada kelas A adalah 65 dan kelas B memiliki Gambar 1. terlihat nilai rata-rata dari nilai 68.



Gambar 2. Nilai Rata-rata Posttest Rasa Percaya Diri

Berdasarkan diagram pada Gambar 2., terlihat bahwa nilai rata-rata kelas A dan B memiliki nilai yang berbeda. Berikut nilai rata-rata kelas A yaitu 76 sedangkan rata-rata kelas B yaitu 73. Maka diambil kesimpulan kelas A dan B mengalami peningkatan dari sebelum dan sesudah perlakuan model pembelajaran *teams games tournament* dan *games based learning*.

2. Analisis Statistik Inferensial

a. Uji Prasyarat

1) Uji Normalitas

Apakah data hasil *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal atau tidak?, maka untuk memastikan itu peneliti melakukan uji normalitas dengan bantuan *excel*. Adapun kriteria nilai signifikansi yang digunakan yaitu uji Shapiro-Wilk dengan melihat tabel W yang nilai signifikansinya ($p > 0,05$) dinyatakan data berdistribusi normal, sedangkan jika nilai signifikansinya ($p \leq 0,05$) maka data dinyatakan tidak normal. Adapun berikut tabel hasil uji normalitas dari kelas A dan B.

Kelas	df	Nilai
<i>Pretest</i> Kelas A	26	0,962 > 0,920
<i>Posttest</i> Kelas A	26	0,974 > 0,920
<i>Pretest</i> Kelas B	24	0,984 > 0,916
<i>Posttest</i> Kelas B	24	0,975 > 0,916

Berdasarkan tabel 5. hasil uji normalitas Shapiro-Wilk menunjukkan *pretest* kelas A mempunyai nilai signifikansi 0,962 dinyatakan data normal, sedangkan *pretest* kelas B mempunyai nilai signifikansi 0,984 dan dinyatakan normal. Kemudian nilai signifikansi dari hasil *posttest* kelas A yaitu 0,974 dan kelas B 0,975. Maka dinyatakan data *posttest* kelas A dan B berdistribusi normal. Karena penelitian ini berfokus pada efektivitas maka nilai signifikansi dilihat pada hasil *posttest* kelas A dan B, dan berdasarkan hasil uji normalitas pada *posttest* kelas A dan B berdistribusi normal. Langkah selanjutnya yaitu melakukan uji homogenitas, jika data telah berdistribusi normal dan homogen

maka uji selanjutnya yaitu uji hipotesis jenis parametrik.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan oleh peneliti setelah data berdistribusi normal. Peneliti menggunakan bantuan *excel* dalam menghitung, supaya proses pengujian dan pengambilan keputusan varian dari kelas A dan B dapat ditentukan. Adapun kriteria nilai signifikansi yang digunakan yaitu jika nilai signifikansi ($p > 0,05$) dinyatakan varian antar kelas tidak homogen, sedangkan jika nilai signifikansinya ($p \leq 0,05$) maka varian antar kelas berdistribusi homogen. Adapun berikut tabel hasil uji homogenitas Levene Statistic dari kelas A dan B.

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas Levene Statistic

Kelas	Nilai
<i>Pretest</i> Kelas A dan B	$0,0196 \leq 4,0426$
<i>Posttest</i> Kelas A dan B	$1,1676 \leq 4,0426$

Berdasarkan tabel 6. menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada *pretest* antara kelas A dan B yaitu $0,0196 \leq 4,0426$, maka dinyatakan varian antar kelas dari sampel tersebut homogen. Sedangkan hasil

nilai signifikansi dari *posttest* antara kelas A dan B yaitu $1,1676 \leq 4,0426$, karena hasil dari F hitung lebih kecil dari F tabel, dapat dinyatakan data tersebut memiliki varian secara homogen.

b. Uji Hipotesis

Hipotesis pada penelitian ini adalah:

1. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) atau *Games Based Learning* (GBL) berbasis *Ice Breaking* lebih efektif terhadap rasa percaya diri peserta didik di sekolah dasar.
2. Terdapat perbedaan efektivitas antara model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Games Based Learning* (GBL) berbasis *Ice Breaking* terhadap rasa percaya diri peserta didik di sekolah dasar.

Untuk menjawab hipotesis penelitian di atas, peneliti akan melakukan uji hipotesis dengan jenis uji *independent samples t-test*. Kedua kelas sampel diambil dari sumber data yang berbeda adapun untuk kelas A diterapkan model *teams games tournament*, sedangkan untuk kelas B diterapkan model *games based learning*. Sebelum melakukan uji *independent samples t-test*, maka data harus dinyatakan normal dan homogen. Karena hasil data uji normalitas dan homogenitas sudah terpenuhi, maka berikut hasil uji parametrik yang dilakukan:

Tabel 7. Grup Statistics

Kelas	N	Mean	Varians
Kelas A	26	76,34	58,95
Kelas B	24	73,25	104,26

Berdasarkan tabel 7. menunjukkan rata-rata *posttest* kelas A yaitu 76,34 dan kelas B ialah 73,25. Dengan demikian untuk menjawab hipotesis nomor 1 terkait mana model yang lebih efektif terhadap rasa

percaya diri peserta didik, terlihat dari nilai rata-rata kelas bahwa model yang efektif untuk rasa percaya diri peserta didik adalah model *teams games tournament* yang diterapkan di kelas A dengan nilai rata-rata 76,34.

Tabel 8. Hasil Uji Independent Samples T-Test

Kelas	N	Mean	T hitung	T tabel
Kelas A	26	76,34	0,013	2,010
Kelas B	24	73,25		

Berdasarkan tabel 8. menunjukkan bahwa jika data berdistribusi normal dan homogen, maka untuk pengambilan data uji *independent samples t-test* berdasarkan *equal variance assumed* (varians yang sama diasumsikan). Adapun untuk menjawab hipotesis nomor 2 dengan kriteria jika nilai signifikansi $t > 0,05$ maka tidak ada perbedaan efektivitas antara model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Games Based Learning* (GBL) berbasis *Ice Breaking* terhadap rasa percaya diri peserta didik di sekolah dasar, sedangkan jika nilai signifikansi $t \leq 0,05$ maka ada perbedaan efektivitas antara model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Games Based Learning* (GBL) berbasis *Ice Breaking* terhadap rasa percaya diri peserta didik di sekolah dasar. Disimpulkan nilai signifikansi dari hasil uji *independent samples t-test* yaitu 0,013, sedangkan nilai t tabelnya yaitu 2,010, atau dapat dituliskan dengan $0,013 \leq 2,010$, disimpulkan ada perbedaan efektivitas antara model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Games Based Learning* (GBL) berbasis *Ice Breaking*

terhadap rasa percaya diri peserta didik di sekolah dasar.

Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian, kesimpulan yang dapat diambil yakni (1) berdasarkan nilai rata-rata kelas model yang efektif untuk rasa percaya diri peserta didik adalah model *teams games tournament* yang diterapkan di kelas A dengan nilai rata-rata 76,34; dan (2) terdapat perbedaan efektivitas antara model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Games Based Learning* (GBL) berbasis *Ice Breaking* terhadap rasa percaya diri peserta didik di sekolah dasar.

Daftar Pustaka

- Billfadawi, Alhanab & Safrizal. (2023). Identifikasi Faktor Penyebab Siswa Kurang Percaya Diri di SDN X Batusangkar. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 2.
- Fitria, R. (2020). Pengaruh Teknik Ice Breaking Terhadap Peningkatan Rasa Percaya Diri Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 55-65.
- Handayani, D. (2021). Analisis Rasa Percaya Diri Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 9(1), 40-50.

- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2022). *Laporan Survei Nasional Pendidikan Karakter*. Jakarta: Kemdikbud.
- Lestari, S. (2023). Implementasi Ice Breaking Dalam Pembelajaran Berbasis Permainan. *Jurnal Pendidikan*, 16(1), 20-30.
- Nugroho, A. (2022). Studi Komparatif Model TGT Dan GBL dalam Meningkatkan Rasa Percaya Diri Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 13(1), 40-52.
- Putra, H. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Inovatif Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(3), 65-75.
- Putri, N. P., & Ridwanudin, D. (2023). Hubungan Self Confidence dengan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia di Tingkat Sekolah Dasar. *Elementar: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 100.
- Riduwan. (2019). *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru, Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Santoso, T. (2020). Pengembangan Kepribadian Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 11(2), 50-60.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanti, A., & Prasetyo, Y. (2021). Pengaruh model Teams Games Tournament Terhadap Rasa Percaya Diri Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 15(2), 100-110.
- Wardani, I.K., Hafidah, R., & Dewi, N.K. (2021). Hubungan Antara Peran Guru dengan Rasa Percaya Diri Anak Usia Dini. *Jurnal Kumara Cendekia*, 9(4), 225-233.
- Wulandari, T. (2024). Perbandingan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Di SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 16(1), 28-38.