



PENERAPAN *ICE BREAKING* PADA PROSES BELAJAR GUNA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV SD NEGERI SUGIHAN 03

Dwi Zakiyyah¹, Meidawati Suswandari², Nur Khayati³

¹ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo,
Sukoharjo-Indonesia

Email: dwizakiyyah95@gmail.com

² Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo,
Sukoharjo-Indonesia

Email: moetis_meida@yahoo.co.id

³ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Terbuka Sukoharjo, Sukoharjo-Indonesia

Email: s2514943@gmail.com

(**Received:** 10 Desember 2021; **Reviewed:** 27 Februari 2022; **Accepted:** 02 Maret 2022;
Available online: Maret-2022; **Published:** Maret-2022)



This is an open access article distributed under the Creative Commons
Attribution License

Attribution 4.0 International (CC BY 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

ARTIKEL INFO

Kata Kunci:

Ice Breaking; Proses
Belajar; Motivasi
Belajar; Sekolah
Dasar

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan ice breaking pada proses belajar guna meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri Sugihan 03. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif-kualitatif. Narasumber dari penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IV. Teknik dalam pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan teknik reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan kegiatan belajar yang sebelumnya tidak menerapkan ice breaking membuat pembelajaran sangat membosankan dan jenuh sehingga siswa tidak bersemangat dalam belajar. Namun, ketika sudah menerapkan ice breaking pada kegiatan pembelajaran siswa merasa senang dan termotivasi untuk belajar serta suasana belajar menjadi menyenangkan. Sehingga ice breaking dianggap sangat efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Abstract. This study aims to describe the application of ice breaking in the learning process in order to increase the learning motivation of fourth grade students at SD Negeri Sugihan 03. This study uses a descriptive-qualitative approach. The resource persons of this study were teachers and fourth grade students. Techniques in data collection in this study using interviews, observation, and documentation. Data analysis uses data reduction techniques, data presentation, and drawing conclusions. The results of this study indicate learning activities that do not apply boring and boring learning so that students are not enthusiastic in learning. Therefore, applying ice breaking is expected to have a positive impact that can be felt

by students, namely helping them to focus on learning. In learning activities students feel happy and happy to learn and the learning atmosphere becomes fun. So that ice breaking is considered very effective to increase students' learning motivation.

PENDAHULUAN

Zaman modern saat ini menuntut kita untuk selalu melakukan pengembangan baik dari segi sumber daya manusia maupun sumber daya alam, sehingga diperlukannya sebuah pendidikan yang baik. Pendidikan adalah usaha dasar kemajuan dari suatu bangsa, karena dengan adanya pendidikan di suatu bangsa akan membantu tercapainya sebuah kemajuan yang baik. Pendidikan adalah sistem yang mempunyai beberapa komponen. Komponen pertama yaitu meliputi siswa dan guru sebagai pendidik. Komponen kedua yaitu proses pembelajaran dipengerahui oleh lingkungan dan instrument pengajaran. Sedangkan untuk komponen terakhir atau yang ketiga yaitu hasil interaksi antara guru dan siswa (Nuryana, 2020; Suryadin, 2020).

Pendidikan adalah bagian *inheren* dengan kehidupan. Walaupun pemahaman ini kedengarannya seperti terpaksa, namun bila dilihat dari alur atau proses kehidupan dari manusia maka tidak bisa dihindari jika pendidikan sudah membumbui jalan kehidupan manusia dari awal hingga akhir. Pendidikan juga

menjadi pelindung dan pokok kebutuhan asasi setiap manusia. Menurut V. R. Taneja, yang mengutip pernyataan Proopert Lodge, bahwa *life is education and education is life* (V. R. Taneja, 2005).

Dengan adanya pendidikan maka akan menjadi sebuah metode dari perubahan sikap maupun perilaku seseorang atau kelompok pada usaha untuk mendewasakan individu dengan cara pengajaran dan upaya mendidiknya agar suatu bangsa berhasil mencapai kemajuan.

Menurut Undang-Undang RI No. 20 Pasal 40, Ayat (2) tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berbunyi: "Pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban: (1) Menciptakan suasana pendidikan yang bermakna menyenangkan, kreatif, dinamis, dialogis. (2) Mempunyai komitmen secara profesional untuk meningkatkan mutu pendidikan. (3) Memberi teladan dan menjaga nama baik lembaga, profesi dan kedudukan sesuai dengan kepercayaan yang diberikan kepadanya".

Dalam hal ini, pada suatu proses pembelajaran yang sedang berlangsung tenaga pendidik seharusnya dapat

mewujudkan kondisi pembelajaran yang menyenangkan dan kreatif saat sudah berada di kelas (Sadewo & Purnasari, 2019). Pembelajaran yang menyenangkan dapat menciptakan suasana yang santai, siswa tidak merasa tertekan, pembelajaran menjadi menarik, adanya keterlibatan penuh siswa, mendapat perhatian penuh dari siswa, siswa semangat pada proses belajar, dan siswa menjadi termotivasi untuk belajar.

Selaras dengan pendapat menurut (Mona Ekawati, 2019) peran guru atau tenaga pendidik adalah sebagai pengendalian, meliputi: (1) meningkatkan kemandirian siswa dalam mempersiapkan kesempatan dalam memahami suatu keputusan dan bertindak; (2) menimbulkan kecakapan siswa memahami keputusan dan bertindak, serta meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa; dan (3) mempersiapkan metode dalam mendukung untuk memperoleh keringanan belajar supaya siswa memiliki kesempatan penuh dalam berlatih.

Pembelajaran yang berjalan dengan sangat baik dan lancar akan membuat siswa tertarik pada suatu pelajaran yang sedang dipelajarinya (Purnasari & Sadewo, 2020). Ketertarikan siswa inilah yang akan menimbulkan minat atau motivasi belajar siswa dalam mempelajari suatu materi yang sedang diajarkan.

Motivasi adalah proses usaha yang dilakukan oleh individu yang mendapatkan perubahan perilaku baru secara keseluruhan sebagai akibat dari pengalamannya pada waktu berinteraksi pada lingkungannya (Daryanto, 2010). Oleh karena itu, motivasi belajar dapat diartikan sebagai semangat siswa dalam kegiatan proses belajar.

Salah satu bentuk agar siswa mempunyai motivasi dalam proses belajar yaitu dengan cara memberikan kegiatan yang menyenangkan dengan memberikan *ice breaking*. Menurut Luthfi (2014) *ice breaking* digunakan mencairkan suasana dikelas agar siswa dapat berkonsentrasi saat belajar, selain itu dapat membina hubungan yang baik antara guru dan siswa, serta dapat meningkatkan ingatan siswa dalam pelajaran. *Ice breaking* ini tentunya dapat memberikan penyegaran dan pendingin otak yang terus bekerja saat proses belajar berlangsung. *Ice breaking* yaitu merubah kondisi dari yang membosankan, menjadi mengantuk, dan tegang akhirnya berubah rileks, bersemangat, dan menjadikan siswa untuk siap melakukan pembelajaran kembali dan memotivasi siswa untuk belajar.

Menurut pendapat (Heni, 2019), (Mohamad, 2019), keunggulan dari *ice breaking* itu sendiri yaitu pelaksanaannya tidak memerlukan durasi yang lama sehingga tidak terlalu mengorbankan

waktu pada proses pembelajaran berlangsung. Maka dari itu, supaya terciptanya proses belajar yang menyenangkan serta meningkatkan motivasi belajar pada siswa. Pelaksanaan *ice breaking* ini penting karena bertujuan mencairkan kondisi kelas lebih kondusif, mempererat hubungan guru antara siswa, dan menjadi apersepsi sebelum memulai pembelajaran.

Namun, pada kenyataannya guru ketika berada didalam kelas hanya memberikan materi saja tanpa memperhatikan situasi siswa dan pembelajaran. Oleh sebab itu, siswa akan mudah merasa bosan, mengantuk, dan hal ini bisa mengakibatkan siswa tidak akan fokus dalam pembelajaran yang sedang berlangsung. Maka dari itu, pendidik seharusnya mampu menjadi motivator supaya siswa tertarik dan semangat dalam belajar.

Demikian pula, pembelajaran yang dilaksanakan di SD Negeri Sugihan 03. Pada saat observasi melalui subyek kelas yang diperoleh adalah kelas IV SD Negeri Sugihan 03. Hasil pengamatan di kelas VI SD Negeri Sugihan 03 saat pelaksanaan pembelajaran dilakukan hanya dengan menggunakan metode ceramah, diskusi, dan tanya-jawab, serta penerapan *ice breaking* yang jarang sekali sekarang digunakan pada proses belajar. Pada proses kegiatan belajar berlangsung pun

siswa banyak mengobrol dan menyebabkan kurangnya konsentrasi siswa terhadap mata pelajaran tersebut. Jika siswa sudah asyik dengan dunianya sendiri guru biasanya hanya membentak dan memarahi siswa tersebut. Kurang variatifnya guru dalam suatu kegiatan pembelajaran sehingga membuat siswa sulit untuk dikondisikan. Berdasarkan persoalan yang dijelaskan sebelumnya. Maka peneliti terdorong untuk menerapkan *ice breaking* pada kegiatan pembelajaran guna meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV di SD Negeri Sugihan 03.

METODE

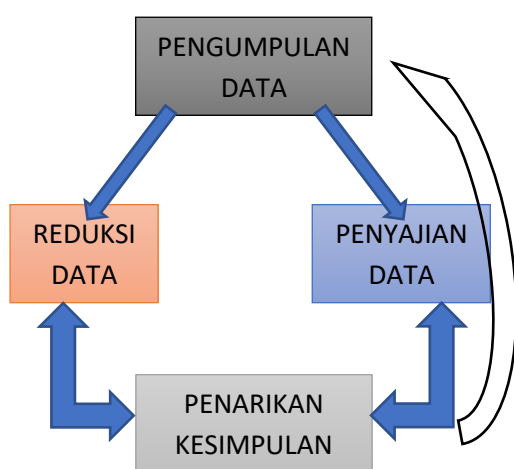
Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif-kualitatif. Penelitian dengan pendekatan kualitatif bertujuan untuk menggambarkan suatu kegiatan proses belajar yang belum menerapkan *ice breaking* dan dan sesudah menerapkan *ice breaking* pada siswa kelas IV SD Negeri Sugihan 03.

Metode kualitatif yaitu metode penelitian yang berasaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan dalam meneliti situasi obyek yang alamiah, dimana peneliti sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna pada

generalisasi (Sugiyono, 2016).

Penggunaan pendekatan kualitatif-deskriptif dianggap lebih efektif karena digunakan peneliti dalam memperoleh data secara menyeluruh. Subyek pada penelitian ini yaitu guru kelas IV dan siswa kelas IV SD Negeri Sugihan 03. Guru dan siswa kelas IV yaitu narasumber dalam penelitian ini.

Sumber data dari penelitian ini menggunakan sumber data primer yaitu langsung dari narasumber melalui wawancara dan observasi mengenai kegiatan pelaksanaan pembelajaran di kelas. Kemudian, menggunakan sumber data sekunder yaitu yang didapat dari dokumentasi dan catatan-catatan peneliti selama di lokasi. Setelah itu, dari wawancara, observasi, dan dokumentasi yang telah diperoleh peneliti kemudian baru diolah dengan menggunakan analisis data interaktif.



Gambar 1. Analisis Data Interaktif

Analisis data menggunakan model Milles & Huberman, 2005 (Ilyas, 2016) meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahapan reduksi data diambil dari wawancara, observasi, dan dokumentasi. Tahap pengumpulan data melalui dari mengolah data dengan cara memilih data yang diperoleh dari penelitian. Kemudian pada tahapan penarikan kesimpulan melalui penafsiran data penelitian selanjutnya ditarik kesimpulan berdasarkan pengalaman yang diperoleh peneliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menerapkan ice breaking yang disisipkan pada proses kegiatan belajar mengajar.

Menurut pernyataan Slameto (Asfuri, 2020), belajar merupakan usaha yang dilakukan oleh individu secara sadar dalam menghasilkan sebuah perubahan watak yang baru secara menyeluruh, sebagai hasil dari pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

Oleh sebab itu, penerapan ice breaking pada kegiatan proses belajar membuat siswa lebih termotivasi dalam belajar sehingga siswa mampu menyerap materi yang diberikan oleh guru dengan baik dan dapat membuat perubahan suatu karakter. Begitu banyak solusi yang dapat

diterapkan untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, salah satunya pendidik atau guru dapat berkreativitas dalam menggunakan *ice breaking* dalam proses belajar.

Ice breaking yaitu kegiatan dalam mengalihkan situasi dari menegangkan, membosankan, menjadi menyenangkan, bersemangat, rileks dan tidak membuat membosankan sehingga suasana belajar bisa mencair dan menjadi lebih kondusif memiliki pengaruh yang signifikan (Suryati, 2015). Kemudian menurut M. Said (2010) menyebutkan *ice breaking* yaitu kegiatan atau permainan yang berfungsi untuk mengubah kondisi kebekuan dalam kelompok.

Ada beberapa jenis *ice breaking* yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran berlangsung. Seperti berikut, jenis yel-yel; jenis tepuk tangan; jenis lagu; jenis gerak badan; jenis humor; jenis games; jenis cerita; jenis sulap; dan jenis audio visual (Rudiana Rahmi, 2018).

Jenis *ice breaking* yel-yel yaitu *ice breaking* ungkapan semangat. Yel-yel ini biasanya digunakan secara berkelompok dengan menampilkan gaya karakteristik yang lucu, unik, dan energik. Yel-yel ini tidak membutuhkan waktu yang lama, rata-rata hanya 3-5 menit (Acep Yonny, 2012). Yel-yel ini dibagi menjadi dua yaitu model mono yel dan model interaktif yel. Model mono yel merupakan yel-yel

yang pengucapannya dilakukan oleh siswa baik secara individual maupun kelompok secara satu arah mulai awal hingga selesai yel-yel. (Sunarto, 2012). Sedangkan model interaktif yel yaitu yel-yel yang pengucapannya secara bersahutan antara guru dan siswa dengan siswa yang lainnya. Misalnya,

Guru	Siswa
Halo	Hai
Hai	Halo
Apakabar	Luar biasa
Kita kembali ke...	Laptop
Are you ready?	Ready

Kemudian jenis *ice breaking* yang biasa digunakan ada juga berupa jenis *ice breaking* tepuk. Jenis tepuk ini dibagi menjadi 3 yaitu kata balas tepuk tangan, tepuk balas tepuk, tepuk tangan balas gerak tubuh. Kata balas tepuk tangan dilakukan dengan cara setiap perkataan yang diucapkan oleh guru dan direspon siswa dengan melakukan tepuk tangan dengan jumlah yang telah ditentukan dan telah disepakati oleh guru dan siswa. Tepuk balas tepuk yaitu jenis tepuk *ice breaking* yang paling mudah, tepuk ini hanya membutuhkan kesepakatan dengan siswa tentang model dan jumlah tepuk tangan atau variasi yang lain yang memudahkan siswa lebih senang dan bersemangat. Yang terakhir ada tepuk tangan balas gerak tubuh. Tepuk ini dibalas oleh gerak dari tubuh dengan

adanya tepuk tangan dapat menuntut siswa untuk lebih berkonsentrasi.

Jenis *ice breaking* yang paling menarik dan paling seru adalah jenis *ice breaking game* atau permainan. *Ice breaking* jenis ini akan lebih membuat siswa heboh, senang, dan tentunya lebih membuat bersemangat. Adanya jenis permainan ini akan meningkatkan konsentrasi siswa dalam berfikir dan bertindak lebih efektif dan baik. Sejatinnya permainan adalah kegiatan yang paling disukai oleh setiap individu. Sebelum menerapkan *ice breaking* jenis permainan atau *game* tentunya guru harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut (Sunarto, 2012):

1. Faktor keselamatan, ini harus dijadikan prioritas utama pada waktu menentukan *game*. Guru harus menentukan jenis *ice breaking game* yang aman untuk siswa.
2. Faktor waktu, banyak sekali jenis *game* yang memerlukan banyak waktu. Maka dari itu, sebaiknya guru harus dapat memilih dengan tepat *game* yang tidak memakan banyak durasi
3. Faktor peralatan, *game* yang dipilih seharusnya menggunakan peralatan yang sederhana dan kalau perlu yang ada disekitar ruangan kelas seperti, pensil, kertas, buku, dan sebagainya.

4. Faktor edukasi, apa yang dilakukan oleh guru kepada siswa harus dalam rangka pendidikan dan pembelajaran. Nilai edukatif yang dapat diperoleh dari *ice breaking* jenis *game* ini yaitu menciptakan kekompakan, kerja sama, konsentrasi, kreativitas, dan sebagainya.

Berdasarkan analisis pada kegiatan mengajar di beberapa pertemuan pada kelas IV di SD Negeri Sugihan 03. *Ice breaking* yang biasanya digunakan yaitu menggunakan variasi tepuk, tanya kabar, variasi *game* atau permainan.

Penggunaan dari beberapa jenis *ice breaking* juga harus memperhatikan berbagai prinsip penerapan, sebagai berikut (Witkwoski dalam Farmawati, 2019) :

1. Tujuan pembelajaran (Penggunaan *ice breaking* harus tepat dengan tujuan pembelajaran.)
2. Pembelajar (*Ice breaking* harus disesuaikan dengan usia serta kemampuan siswa.)
3. Manajemen waktu (Pelaksanaan *ice breaking* umumnya memakan durasi yang singkat, yaitu sekitar 20 menit.)
4. Pengendalian (Pemakaian *ice breaking* seharusnya dikendalikan dengan baik sebab *ice breaking* umumnya kegiatan yang singkat serta menyenangkan dan membuat situasi kelas yang tidak menegangkan.)

Berdasarkan penjelasan diatas menerangkan bahwa, terdapat hal-hal yang harus diperhatikan dalam penerapan *ice breaking*. Dalam penggunaan *ice breaking* haruslah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, usia serta kemampuan siswa, manajemen waktu yang tepat dan sesuai, serta *ice breaking* harus dapat mnghidupkan dan membuat suasana kelas menyenangkan sehingga nanti akan meningkatkan motivasi belajar bagi siswa.

Motivasi belajar diperoleh dari kata motif yang berarti sebagai usaha untuk mendorong individu dalam melaksanakan kegiatan (Sardiman, 2007). Berawal dari kata motif, maka motivasi bisa bermakna sebagai daya penggerak yang dapat menjadi aktif. Dalam kegiatan proses belajar jika ada siswa yang bertingkah laku sesuatu yang tidak harus dikerjakan maka harus diselediki sebab-sebabnya (Nasution, 2010).

Menurut buku yang dikutip (Syaiful Bahri, 2011) yang berjudul psikologi belajar, Mc. Donald mengatakan bahwa motivasi adalah suatu perubahan energi didalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Sehingga kebutuhan dan kemauan akan mempengaruhi tindakan atau motivasi.

Mengenai pembahasan pengertian tentang belajar yaitu merupakan suatu tingkah laku dengan serangkaian kegiatan

misalnya membaca, menulis, meghitung, mengamati, mendengarkan, dan sebagainya. Menurut Hintzman (Muhhibin syah, 2004) belajar yaitu suatu perubahan yang terjadi dalam diri organisme, manusia atau hewan, disebabkan oleh pengalaman yang dapat mempengaruhi tingkah laku organisme tersebut.

Demikian motivasi belajar sangat berperan penting dan mendukung pada proses kegiatan belajar berlangsung. Menurut Hamzah (2012) hakikat motivasi belajar adalah dorongandari internal dan eksternal siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku. Dengan adanya beberapa indikator dan unsur yang mendukung hal ini mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seseorang dalam belajar. Jadi, motivasi belajar adalah segala sesuatu yang dapat mendorong dan menjadian acuan seseorang untuk melakukan kegiatan proses belajar guna untuk mencapai tujuan pembelajaran dan pendidikan yang maksimal.

Faktor pendukung atau faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar antara lain (Mudjiono dan Dimyati, 2009):

1. Cita-cita atau aspirasi siswa
2. Kemampuan siswa
3. Kondisi siswa
4. Kondisi lingkungan siswa
5. Unsur-unsur dinamis dalam belajar dan pembelajaran

6. Upaya guru dalam membelajarkan siswa

Dalam aktivitas proses kegiatan belajar siswa harus membutuhkan sesuatu dorongan atau motivasi sehingga sesuatu yang diinginkan dapat tercapai.

Kegiatan proses belajar berkaitan sangat penting dengan motivasi belajar. maka dari itu motivasi memiliki fungsi yang sangat penting sebagai berikut:

1. Motivasi bersifat mengarahkan dan mengatur sebuah tingkah laku. Motivasi bisa digambarkan sebagai pembimbing, pengarah, dan pengorientasi suatu tujuan tertentu dari individu.
2. Motivasi sebagai penyeleksi tingkah laku, dengan ini motivasi membuat seseorang individu dapat menghindari dari perilaku yang tidak terarah atau buyar dalam bertindak laku guna mencapai tujuan tertentu yang sudah direncanakan.

Sesuai dengan pengertian motivasi belajar yang sudah dijelaskan tadi tidak perlu dipungkiri betapa pentingnya motivasi belajar pada proses kegiatan proses belajar berlangsung. Motivasi belajar pada kenyataannya tidak selalu muncul pada diri siswa. Namun, ada sebagian siswa yang mempunyai motivasi belajar yang tinggi dan ada juga beberapa siswa yang mempunyai motivasi belajar yang rendah. Bahkan tidak mempunyai

sama sekali. Maka dari itu, motivasi belajar sangatlah penting bagi siswa maupun guru. Pentingnya motivasi belajar bagi siswa sebagai berikut: (1) Menyadarkan kedudukan pada awal belajar, proses, dan hasil akhir; (2) Meninformasikan tentang adanya kekuatan usaha belajar; (3) Mengarahkan kegiatan belajar; (4) Menumbuhkan semangat belajar. Sedangkan pentingnya motivasi belajar bagi guru sebagai berikut: (1) Membangkitkan, meningkatkan, dan memelihara semangat siswa; (2) Memahami dan mengetahui motivasi belajar siswa; (3) Meningkatkan guru untuk memilih salah satu peran diantaranya sebagai penasihat, fasilitator, instruktur, teman diskusi, dan penyemangat.

Maka dari itu, meningkatkan motivasi belajar dengan menerapkan *ice breaking* pada siswa kelas IV SD Negeri Sugihan 03 membuat siswa menjadi konsentrasi pada saat belajar dan memahami *ice breaking* yang digunakan untuk mencairkan suasana yang tegang dalam proses meningkatkan motivasi belajar siswa.

Penerapan *ice breaking* dalam meningkatkan motivasi belajar ada dua macam yaitu secara spontan dilaksanakan dalam pembelajaran dan direncanakan (Sunarto, 2012). Penerapan *ice breaking* yang dilakukan secara spontan dalam

proses belajar yang sedang berlangsung. Hal ini tentu tanpa adanya rencana atau persiapan yang dilakukan oleh guru. Seorang guru yang tanggap dengan kondisi siswanya yang kurang kondusif tentu akan segera mengambil tindakan.

Adanya *ice breaking* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada saat proses pembelajaran terlihat dari dilakukannya observasi dan wawancara terhadap Guru dan Siswa Kelas IV SD Negeri Sugihan 03. Hal ini dinyatakan langsung oleh guru kelas IV ketika di wawancarai.

“Pada proses kegiatan belajar berlangsung pernah saya terapkan atau sisipkan *ice breaking* karena pada saat menguasai materi atau saat pembelajaran pasti ada kejenuhan pada anak maka dari itu saya sesekali menyisipkan *ice breaking* waktu belajar mengajar. *Ice breaking* yang saya pernah gunakan dikelas atas itu contohnya seperti variasi *game* sambung kata. Menurut saya *ice breaking* juga memiliki dampak yang begitu positif dalam pembelajaran apalagi ketika anak sudah mulai jenuh dan menaruh kepala dimeja mulai dari situ guru menerapkan *ice breaking*. Serta *ice breaking* ini sangat membuat anak termotivasi untuk belajar yang awalnya kondisi anak lemas, males, mengantuk, dan kadang ada juga anak yang melamun. Namun, setelah adanya *ice breaking* anak akan kembali *refresh* dan semangat untuk belajar dari hal ini saat guru menyampaikan pelajaran anak akan kembali berkonsentrasi”

(Wawancara guru kelas IV SD Negeri Sugihan 03 Bendosari).

Bukan hanya guru yang merasakan dampak yang sangat positif dari penerapan *ice breaking*. Siswapun ketika diwawancarai pun juga merasakan dampak yang positif dari penerapan *ice breaking* pada proses kegiatan belajar.

“Dulu waktu pembelajaran berlangsung kami pernah diberikan *ice breaking* oleh Bapak/Ibu guru. Biasanya kami diberikan *ice breaking* permainan sambung kata dan tepuk. Pembelajaran yang tidak disisipkan *ice breaking* kadang membuat kami kurang semangat untuk belajar. Tetapi setelah diterapkan *ice breaking* lagi ketika waktu belajar kami menjadi semangat untuk belajar dan senang. Karena adanya *ice breaking* diwaktu pembelajaran kami jadi tidak malas-malasan lagi berangkat sekolah untuk belajar dan memotivasi kami untuk belajar lebih giat” (Wawancara beberapa siswa kelas IV SD Negeri Sugihan 03 Bendosari).

Selain itu dari pendapat Zoga Maullan et al., (2019) penerapan *ice breaking* ketika pembelajaran berlangsung akan membuat terlihatnya motivasi belajar pada siswa dan siswa akan berkonsentrasi kembali dalam belajar. *Ice breaking* ini adalah salah satu kegiatan yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa serta keaktifan siswa. Siswapun juga merasa senang karena pada kegiatan pembelajaran berlangsung ada sebuah

gerakan atau permainan yang dimainkan secara bersama-sama serta menyenangkan. *Ice breaking* yang diterapkan pada sela-sela proses belajar membuat siswa tidak mudah bosan untuk mengikuti pelajaran yang diberikan oleh guru. Hasil observasi di kelas IV SD Negeri Sugihan 03 yang menerapkan *ice breaking* saat kegiatan belajar berlangsung menunjukkan siswa terlihat senang, tertawa bersama-sama, dan kondisi kelas sangat menyenangkan. Menurut Leta *et al.*, (2021) dengan menerapkan *ice breaking* disela pembelajaran dapat membantu siswa dalam berkonsentrasi serta membangkitkan semangat belajar sehingga siswa tidak akan bosan saat belajar.



Gambar 2. Memperlihatkan Penerapan Ice Breaking pada kegiatan PBM

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, maka kesimpulan terkait dengan *ice breaking* guna meningkatkan motivasi belajar siswa pada proses belajar di SD Negeri Sugihan 03. Secara umum dapat disimpulkan: (1) sebelum adanya *ice*

breaking diterapkan pada proses belajar siswa merasa tidak semangat dalam belajar dan malas-malasan berangkat kesekolah. (2) sesudah adanya *ice breaking* pada proses belajar siswa menjadi semangat kembali untuk belajar dan merasa termotivasi. Penerapan *ice breaking* sebagai salah satu cara untuk mengalihkan suasana yang semula membosankan dan pelajaran yang tidak menarik berubah menjadi suasana yang menyenangkan untuk belajar, siswa menjadi lebih rileks, bersemangat dalam belajar. Siswapun akan merasa senang serta memperhatikan atau mendengarkan ketika orang sedang berbicara didepan kelas atau guru yang sedang menjelaskan sebuah materi pelajaran.

Oleh karena itu, motivasi siswa kelas IV SD Negeri Sugihan 03 dalam kegiatan belajar meningkat sehingga membuat siswa menjadi berkonsentrasi saat proses pembelajaran, tidak mengobrol sendiri, dan gurupun bisa menjadikan *ice breaking* menjadi salah satu alat alternatif media untuk meningkatkan motivasi belajar. Guru hendaknya selalu memberikan motivasi kepada siswanya. Penerapan *ice breaking* untuk siswa kelas IV SD Negeri Sugihan 03 sangatlah efektif. Adanyanya *ice breaking* siswa menjadi memperhatikan dan fokus kepada proses kegiatan belajar yang berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Asfuri, A. 2020. Implementasi Pembelajaran Door to Door Pada Perkembangan Psikologi Belajar Anak di TKIT Raudlotul Mu'minin. *IJIP: Indonesian Journal of Islamic Pscychology*. Vol. 02, No. 01.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Farwati, D. Z., Rahmah, M., & Sutisna, E. 2018. The application of Ice Breaking activities in teaching english to junior high school students. *JETLi| Journal of English Language Teaching and Linguistics Studies*. Vol. 01, No. 01.
- Hamzah, B.U. 2012. *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Heni, P.P., & Mohammad, A.R. 2019. Keefektifan Ice Breaking Dan Problem Based Learning Dalam Pembelajaran Dikelas. *UTILITY: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Ekonomi*. Vol. 06, No. 02.
- Ilyas, I. 2016. Pendidikan Karakter Melalui Homeschooling. *Journal Of Nonformal Education*. Vol. 02, No. 01.
- Luthfi, M. F. (2014). Pembelajaran Menggairahkan Dengan Ice Breaking. *Madinah: Jurnal Studi Islam*, 1(1), 27-29.
- Miles, Matthew B., & Michael, Huberman. 2005. *Qualitative Data Analysis (terjemahan)*. Jakarta: UI Press.
- Ekawati, M. (2019). Teori belajar menurut aliran psikologi kognitif serta implikasinya dalam proses belajar dan pembelajaran. *E-TECH: jurnal ilmiah teknologi pendidikan*, 7(2).
- Mudjiono, & Damyati. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Muhibbin, Syah. 2004. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Nasution. 2010. *Didaktik Asas- Asas Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara Jakarta.
- Nuryana, N., & Sunardin, S. (2020). Pengaruh Strategi Ice Breaking Giving Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 3(2), 80-86.
- Purnasari, P. D., & Sadewo, Y. D. (2020). Perbaikan Kualitas Pembelajaran Melalui Pelatihan Pemilihan Model Pembelajaran Dan Pemanfaatan Media Ajar Di Sekolah Dasar Wilayah Perbatasan. *Publikasi Pendidikan*, 10(2), 125-132.

- Republik Indonesia. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 40 (2) tentang Sistem Pendidikan Nasional. [https://pusdiklat.perpusnas.go.id/regulasi/download/6#:~:text=\(1\)%20Pendidikan%20diselenggarakan%20sistem%20demokratis,dengan%20sistem%20terbuka%20dan%20multimakan](https://pusdiklat.perpusnas.go.id/regulasi/download/6#:~:text=(1)%20Pendidikan%20diselenggarakan%20sistem%20demokratis,dengan%20sistem%20terbuka%20dan%20multimakan).
- Rahmi, R. (2018). Korelasi Kegiatan Ice Breaking dengan Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran Tematik. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 151-160.
- Sadewo, Y. D., & Purnasari, P. D. (2019). Peningkatan Hasil Belajar dan Self Efficacy Siswa Melalui Model Pembelajaran Carousel Feedback dan Showdown Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan (Studi Kasus Pada SMA Negeri 1 Bengkayang). *Sebatik*, 23(2), 522-527.
- Said M. 2010. *80+ Ice Breaker Games: Kumpulan Permainan Penggugah Semangat*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Sardiman, A.M. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Sunarto. 2012. *Ice Breaker dalam Pembelajaran Aktif*. Surakarta: Cakrawala Media.
- Suryati. 2015. *Pengaruh Ice Breaking Terhadap Motivasi Belajar Kimia Siswa Kelas X Semester 2 di SMA Negeri 10 Yogyakarta Tahun Ajaran 2013/2014*. Yogyakarta: Skripsi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Taneja V. R. (2005). *Socio-Philosophical Approach to Education*. New Delhi: Atlantic Publisher.
- Yonny, Acep. 2012. *Cara Cerdas Membangkitkan Semangat Belajar Siswa*, Yogyakarta: PT. Citra Aji Parama.
- Zoga, M. D., Ferry, A., & Ayatullah, M.A.F. 2019. Motivasi Belajar Siswa Kelas V Melalui Penerapan Ice Breaking Di SDN 1 Pringkuku. *Repository STKIP PGRI Pacitan*.