

**PENGUNAAN ICE BREAKING UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR PESERTA DIDIK DI SEKOLAH DASAR**

Taufiqulloh Dahlan¹, Acep Roni Hamdani², Aas Saraswati³,
Dadang Iskandar⁴, Cica Yulia Putri⁵

^{1,2,3,4,5}FKIP Universitas Pasundan

¹taufiqulloh@unpas.ac.id, ²acepronihamdani@unpas.ac.id, ³ceuaas@unpas.ac.id,
⁴dang_isk@unpas.ac.id, ⁵putri.185060024@mail.unpas.ac.id

ABSTRACT

The lack of motivation to learn leads to students showing less enthusiasm in their learning process. Therefore, the author is interested in implementing the Ice Breaking technique. The main objective of this study was to examine the impact of the applied Ice Breaking technique. The research adopted a quasi-experimental approach and was conducted at SD Negeri 255 Griya Bumi Antapani, Bandung City, targeting third-grade students with a total population of 105. The sampling method employed was purposive sampling, where 20 students each were selected from both Class III-B (control group) and Class III-C (experimental group), resulting in a total of 40 students in both control and experimental classes. The results of the homogeneity test indicated that there were homogeneous data variants and samples after the treatment. Data for the study were collected using a questionnaire. The findings of the research revealed the following: There is a significant influence of using the Ice Breaking technique on the learning motivation of third-grade students at SD Negeri 255 Griya Bumi Antapani, Bandung City, during the 2021/2022 academic year. This conclusion is supported by the outcomes of the Independent Sample T Test, which showed a Sig. (2-tailed) value of 0.000, indicating that it is less than 0.05. As a result, the null hypothesis (H_0) was rejected, and the alternative hypothesis (H_a) was accepted. The average motivation score of the experimental class was 81.60, which is higher than the control class's average score of 61.75.

Keywords: ice breaking, learning motivation.

ABSTRAK

Rendahnya semangat belajar menyebabkan siswa kurang bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk menggunakan teknik *Ice Breaking* dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menilai pengaruh dari penerapan teknik *Ice Breaking* tersebut. Penelitian ini menggunakan metode Kuasi Eksperimen dan dilakukan di SD Negeri 255 Griya Bumi Antapani Kota Bandung, pada kelas III dengan jumlah siswa sebanyak 105 orang. Teknik sampling yang digunakan adalah *purposive sampling*, yang artinya kelas III-B (sebagai kelompok kontrol) dan kelas III-C (sebagai kelompok eksperimen) dipilih masing-masing dengan jumlah sampel sebanyak 20 siswa, sehingga total keseluruhan sampel kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah 40 siswa. Setelah melakukan uji homogenitas, diperoleh hasil bahwa data dan sampel adalah homogen. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket. Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa: Penggunaan teknik *Ice Breaking* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap

motivasi belajar siswa kelas III di SD Negeri 255 Griya Bumi Antapani Kota Bandung tahun ajaran 2021/2022. Hal ini diperkuat oleh hasil uji *Independent Sample T Test* yang menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, yang berarti lebih kecil dari 0,05. Oleh karena itu, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Rata-rata motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen sebesar 81,60, yang lebih tinggi daripada kelas kontrol yang hanya mencapai 61,75.

Kata Kunci : *Ice Breaking*, Motivasi Belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan sekelompok individu beserta individu lainnya untuk mengikuti proses pembelajaran sebagai pintu gerbang agar dapat mengembangkan ilmu pengetahuan dan juga potensi yang dimiliki. Kehidupan manusia jika melibatkan dunia pendidikan dapat bertumbuh pesat menjadi lebih baik. Dijelaskan oleh Feni (Kosilah&Septian, 2020, hlm. 1139) bahwa "Pendidikan ialah suatu pengawasan dan pengarahan yang dilakukan kepada sekumpulan kelompok kecil maupun kelompok besar untuk mengembangkan tingkat kedewasaannya dengan tujuan agar kelompok tersebut dapat mengembangkan dan mengeratkan jalinan sosial juga dapat melatih daya pikir sehingga akan memiliki kemampuan *problem solving*".

Tujuan pendidikan yang belum tercapai menurut (Aji Jatmiko, 2011, hlm. 4) ialah "Proses pembelajaran yang lebih mengutamakan

mencerdaskan peserta didik dalam satu kategori saja misalnya hanya fokus dengan kecerdasan intelektual (IQ) saja, sedangkan kecerdasan spritual (SQ) dan kecerdasan rasa (EQ) itu juga penting untuk dikembangkan".

Guru terlihat kurang menyadari bahwa siswa yang mereka ajar adalah individu dengan karakteristik unik dan berbeda, serta memiliki suasana hati yang dapat berubah setiap saat. Selama proses pembelajaran yang berjalan rutin setiap harinya, kurang ada kreativitas atau inovasi yang dilakukan oleh guru di dalam kelas. Hal ini dapat menyebabkan masalah dalam interaksi antar pribadi, kelompok siswa, maupun antara siswa dan guru.

Jika situasi ini dibiarkan tanpa adanya perubahan, maka proses pembelajaran antara guru dan siswa dapat gagal. Guru hanya mengandalkan buku guru dan siswa, yang terkadang tidak sesuai dengan kondisi pembelajaran. Guru enggan

untuk mengamati, meniru, atau memodifikasi materi pembelajaran dari sumber lain selain dari buku. Siswa juga dapat kehilangan minat dalam belajar karena guru terlalu fokus pada aspek kecerdasan saja, yang membuat siswa merasa malas dan kurang percaya diri dalam mengembangkan potensi mereka. Materi yang disampaikan oleh guru juga tidak mendorong rasa ingin tahu siswa karena materi tersebut sulit dipahami dan gaya mengajar guru tidak menarik minat siswa. Akibatnya, motivasi belajar siswa menjadi rendah, yang mengakibatkan tidak maksimal hasil pembelajaran.

Namun, keinginan untuk belajar merupakan faktor kunci yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Motivasi belajar dapat tumbuh dari dalam diri siswa dan juga dipengaruhi oleh dorongan dari orang lain. Dengan adanya motivasi belajar, siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik.

Biasanya, saat guru mengajar di ruang kelas, sebagian besar waktu dihabiskan untuk menyampaikan materi pelajaran tanpa memperhatikan kondisi, kemampuan daya tangkap, atau memori siswa. Pengajaran terasa seperti rutinitas yang membatasi perkembangan

pengetahuan siswa. Sebagai seorang fasilitator, sebaiknya guru berinovasi dalam proses pembelajaran dan memfasilitasi siswa agar lebih mudah menyerap materi pelajaran dan mencapai tujuan belajar secara optimal.

Pada dasarnya siswa termotivasi untuk melakukan suatu aktivitas untuk dirinya sendiri karena ingin mendapatkan kesenangan dari pelajaran, atau merasa kebutuhannya terpenuhi. Motivasi rendah juga bisa memberikan dampak prestasi siswa yang buruk. Guru harus memiliki kreatifitas yang tinggi, dalam penyampaian materi pelajaran agar mudah dipahami oleh siswa. Demikian halnya dengan yang dijelaskan oleh (Purwanti, 2021, hlm. 64) bahwa "Motivasi belajar yang rendah bisa menimbulkan rendahnya keberhasilan dalam belajar sehingga akan merendahkan prestasi belajar siswa".

Adapun definisi motivasi belajar menurut Sardiman (Magdalena, 2021, hlm. 75) bahwa "Motivasi belajar ialah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai".

Salah satu solusi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah dengan menerapkan teknik Ice Breaking, yaitu aktivitas atau kegiatan pembelajaran yang dapat meredakan kebosanan di dalam kelas. Untuk menerapkan aktivitas ini, diperlukan guru yang kreatif dan inovatif. Jika siswa mengalami kejenuhan dalam jangka panjang, maka motivasi belajar mereka bisa menurun dan mereka akan kurang aktif dalam proses pembelajaran.

Dengan menggunakan teknik Ice Breaking, diharapkan suasana dalam pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Siswa yang sebelumnya mungkin tidak terlalu memperhatikan guru saat menyampaikan materi, akan menjadi lebih aktif dan antusias ketika guru melakukan permainan atau aktivitas Ice Breaking. Hal ini akan meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan membantu siswa untuk lebih memahami materi yang disampaikan oleh guru, sehingga memberikan pembelajaran maksimal.

Dengan menerapkan Ice Breaking, diharapkan siswa dapat lebih terlibat dalam pembelajaran dan semakin termotivasi untuk belajar. Aktivitas ini menjadi salah satu cara yang efektif untuk menciptakan

suasana pembelajaran yang lebih positif dan menyenangkan, serta membantu meningkatkan interaksi antara guru dan siswa dalam kelas.

Fanani (Villa, 2019, hlm. 3) menjelaskan bahwa "*Ice Breaking* ialah aktivitas yang dapat meleburkan suasana sehingga dapat membuat atau mengembalikan suasana kepada kondisi semula yaitu pada keadaan fokus peserta didik yang kondusif". Sedangkan menurut Soenarno (Deswanti, 2020, hlm. 22) bahwa "*Ice Breaking* ialah diartikan sebagai peralihan situasi yang membosankan, membuat mengantuk, menjenuhkan, dan tegang menjadi rileks, bersemangat, serta timbulnya perhatian dan rasa senang untuk mendengarkan atau melihat seseorang yang berada di depan kelas".

Pengaruh Ice Breaking sangat positif, sementara siswa yang belajar tanpa menggunakan Ice Breaking cenderung memiliki motivasi belajar yang lebih rendah dibandingkan dengan pembelajaran yang mengadopsi teknik Ice Breaking. Salah satu alternatif yang dapat dijadikan solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan mengintegrasikan permainan Ice Breaker dalam proses

pembelajaran. Melalui permainan Ice Breaker ini, diharapkan suasana dalam pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Siswa yang sebelumnya mungkin tidak terlalu memperhatikan guru saat menyampaikan materi, diharapkan akan menjadi lebih aktif dan antusias ketika guru melibatkan permainan Ice Breaker. Hal ini akan meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan membantu siswa untuk lebih memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Dengan menggunakan permainan Ice Breaker, diharapkan siswa akan lebih terlibat dalam pembelajaran dan semakin termotivasi untuk belajar. Integrasi permainan ini menjadi salah satu alternatif yang efektif untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, serta membantu meningkatkan interaksi antara guru dan siswa dalam kelas. Dengan demikian, diharapkan proses pembelajaran akan menjadi lebih baik dan siswa dapat lebih mudah memahami materi yang diajarkan oleh guru.

Peneliti lainnya yang mendukung penggunaan *Ice Breaking* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik telah dilakukan oleh peneliti Rahayu (2021, hlm. 96)

menyimpulkan bahwa “Motivasi belajar siswa dengan menggunakan teknik *Ice Breaking* lebih tinggi dibandingkan siswa belajar dengan menggunakan teknik pembelajaran tutorial atau bimbingan”. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Rahmat (2021, hlm. 35) menyimpulkan bahwa “Terdapat pengaruh dari penerapan teknik pembelajaran *Ice Breaking* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran penjaskes. Penerapan *Ice Breaking* juga berhasil untuk melatih daya konsentrasi”.

Berdasarkan uraian permasalahan, teori, dan jurnal penelitian yang sudah dikemukakan di atas dan memberikan dasar masalah yang jelas dari penelitian ini, maka penulis tertarik mengambil judul penelitian mengenai “Penggunaan *Ice Breaking* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik di Sekolah Dasar”.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kuantitatif dengan jenis penelitian kuasi eksperimen (*Quasi Experimental Design*) merupakan jenis desain penelitian yang memiliki kelompok kontrol dan kelompok eksperimen

yang tidak dipilih secara acak. Hal ini sejalan dengan pendapat Sunata (2016: 134) bahwa penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan metode kuasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif dan desain *pretest-posttest* kelompok tanpa acak. Penelitian kuasi eksperimen yaitu penelitian yang bertujuan untuk menentukan apakah ada efek atau konsekuensi dari sesuatu yang ditimbulkan oleh objek yaitu peserta didik. Data yang akan dikumpulkan dengan menyebarkan Angket berupa 20 pernyataan, angket ini akan diberikan sebelum dilaksanakan pembelajaran atau perlakuan dan diberikan setelah adanya perlakuan atau akan menyebarkan lembar angket respon siswa kelas III SDN 255 Griya Bumi Antapani, Data yang diperoleh dari angket dihitung persentasenya menggunakan rumus menurut Arikunto (2019, hlm. 2), sebagai berikut:

$$P = \frac{\eta}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase penilaian (%)

η = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimum

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Quasi experimental design* berupa

pre test dan *post test*. Penelitian ini melibatkan dua kelas yang diberikan perlakuan berbeda, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan pembelajaran dengan menggunakan *Ice Breaking* dan kelas kontrol tidak menggunakan *Ice Breaking* yang bertujuan untuk memaksimal motivasi.

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini ialah jenis *purposive sampling*. *Purposive sampling* menurut Margono (Mamik, 2015, hlm. 51) ialah pemilihan sekelompok subjek dalam *purposive sampling*, didasarkan atas ciri – ciri populasi yang dipandang memiliki kaitan erat dengan ciri – ciri populasi yang sudah diketahui sebelumnya. Kemudian menurut Budiarto (2015, hlm. 21) bahwa *purposive sampling* ialah pengambilan subjek berdasarkan pertimbangan sehingga keterwakilannya ditentukan oleh peneliti dengan pertimbangan orang – orang yang telah berpengalaman.

Sampel yang dipilih dalam penelitian ini ialah kelas III-B, dan III-C dengan jumlah masing-masing sampel 20, jika digabungkan maka sampel berjumlah 40 siswa. Siswa kelas III – B sebagai kelas kontrol dan kelas III – C sebagai kelas eksperimen.

Uji instrumen pada penelitian ini menggunakan:

Tabel 1.1 Uji Instrumen

Uji Validitas	<i>Pearson Product Moment</i>
Uji Realiabilitas	<i>Cronbach Alpha</i>
Uji Normalitas	Shapiro Wilk
Uji Homogenitas	Uji F
Uji Hipotesis	Independent Sampel T Test

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Pengaruh Penggunaan *Ice Breaking* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar

Hasil penelitian yang dilakukan 10 hari di SD Negeri 255 Griya Bumi Antapani Kota Bandung dengan menggunakan 20 sampel kelas eksperimen dan 20 sampel kelas kontrol. Pada hari pertama peneliti menyebarkan angket sebelum pembelajaran di mulai pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

Setelah dilakukan penyebaran angket, pembelajaran dimulai dengan tema 8 sub tema 1 pembelajaran 1 sampai 6 dengan masing-masing kelas dibagi menjadi 3 pembelajaran. Setelah kegiatan mengajar selesai pada masing-masing kelas, angket disebarkan kembali untuk melihat hasil selama pembelajaran. Pada

kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata sebesar 81,60 sedangkan kelas kontrol memiliki nilai rata-rata 61,75. Maka peneliti menyimpulkan bahwa adanya pengaruh penggunaan *Ice Breaking* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, hal ini berdasarkan nilai rata-rata dari kedua kelas yakni nilai rata-rata kelas eksperimen lebih unggul dibandingkan nilai rata-rata kelas kontrol. Hasil ini pun telah peneliti uji menggunakan *Independent Sample T Test* yang menghasilkan nilai Sig. (2-tailed) nya ialah 0,000 di mana $0,000 < 0,05$. Maka penjelasan di atas, telah menjawab rumusan masalah nomor 1 yakni “Apakah terdapat Pengaruh Penggunaan *Ice Breaking* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar?”.

2. Kendala Penerapan *Ice Breaking*

Saat menerapkan *Ice Breaking* ini juga mengalami beberapa kendala diantaranya yaitu di dalam kelas eksperimen terdapat 10% atau sebanyak 3 siswa yang tidak mau mengikuti saat penerapan *Ice Breaking* berlangsung. Hal ini juga berdasarkan nilai yang diperoleh saat *pre-test* dan *post-test*, 3 siswa ini lah yang memiliki nilai terendah yakni nilai 51, 55, 50 dari perolehan nilai lainnya. Untuk kendala selanjutnya dari segi sarana yang masih kurang memadai.

Dalam pelaksanaan *Ice Breaking* memerlukan *infocus* untuk lebih memperkuat dalam penerapannya di dalam kelas, tetapi di SDN 255 Griya Bumi Antapani belum memiliki sarana *infocus*. Berdasarkan penjelasan di atas, telah menjawab rumusan masalah nomor 2 yakni “Apakah terdapat kendala pada saat menerapkan teknik *Ice Breaking*?”

3. Solusi untuk Mengatasi Kendala

Terdapat solusi dari kendala tersebut, diantaranya peneliti sebagai guru kelas pada saat itu terus memberikan bimbingan terhadap 3 siswa yang memiliki nilai terendah. Selanjutnya solusi lainnya ialah peneliti tidak memaksa siswa-siswa tersebut untuk wajib mengikuti pembelajaran.

Karena pada dasarnya sesuatu yang dipaksa itu tidak akan baik dan akan membuat siswa-siswa tersebut tidak nyaman dan akan semakin memberontak. Peneliti sebagai guru kelas pada saat itu tetap membiarkan tetapi tetap menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan *teknik Ice Breaking* ini menyenangkan untuk diterapkan di dalam kelas.

Selanjutnya solusi tidak adanya sarana *infocus*, peneliti sebagai guru kelas pada saat itu tetap menerapkan *Ice Breaking* dengan cara laptop

disimpan di tengah kelas dan agar suaranya terdengar peneliti menggunakan *speaker* di dalam kelas. Selain itu juga peneliti tetap menerapkannya dengan cara memperbaiki gaya bicara (intonasi, artikulasi, dan tempo) saat sedang menjelaskan atau menginstruksikan di depan kelas. Berdasarkan penjelasan di masalah nomor 3 pada penelitian ini yakni “Bagaimana solusi yang dilakukan terhadap kendala yang terjadi saat diterapkannya *Ice Breaking*?”.

D. Kesimpulan

Hasil penelitian eksperimen menyatakan bahwa skala rata-rata motivasi belajar kelas eksperimen sebesar 81,60 sementara hasil kelas kontrol 61,75. Setelah diuji T hasilnya $0,000 < 0,05$ artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian hipotesis yang menyatakan Penggunaan *Ice Breaking* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik di Sekolah Dasar diterima

Berdasarkan kajian teori yang sudah dibahas diatas dan hasil dari penelitian yang sudah dipaparkan diatas, maka dari itu penulis akan memberikan saran diantaranya ialah:

1. Pendidik

Guru belum terbiasa menciptakan suatu ide untuk penentuan teknik, media, juga metode dalam pembelajaran. Teknik *Ice Breaking* ini adalah solusi agar pembelajaran di dalam kelas tidak monoton, dengan diterapkannya *Ice Breaking* secara konsisten di dalam kelas, siswa akan lebih semangat dalam belajar, menghindari rasa bosan di dalam kelas juga akan meningkatkan interaktif antara guru dengan siswa, kelompok dengan kelompok dan individu dengan individu.

2. Sekolah

Adanya pembelajaran yang telah terbukti lebih efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, maka diharapkan kepada kepala sekolah untuk merencanakan juga mengimplementasikan kebijakan-kebijakan yang dapat meningkatkan dan mengembangkan mutu pendidikan khususnya motivasi belajar agar dapat mencapai tujuan yang diharapkan.

3. Peserta Didik

Belum maksimalnya daya konsentrasi dan semangat dalam belajar peserta didik dalam pembelajaran berdampak pada rendahnya motivasi belajar, agar peserta didik lebih meningkatkan lagi

daya konsentrasi dan semangat dalam belajar untuk mencapai keberhasilan dan tujuan suatu pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Payadnya, Ade Andre (2019). *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik Dengan SPP*. 1st ed. ed. Ika Fatria. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Pertiwi Novalda. (2018). *Peningkatan Perhatian Peserta Didik Proses Belajar Melalui Ice Breaking Pada Kelas II E MI Pembangunan UIN Jakarta*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Pratama. (2021). JURNAL ILMIAH M-PROGRESS." 11(1): 38–47.
- Pratiwi, Dona Dinda, and Ardina Sinta Deni. (2022). *Dampak Awareness Training Berbantu Ice Breaking Dan Gaya Kognitif Pada Kemampuan Pemecahan Masalah*." 6(1): 30–42.
- Rahardjo Mudja. (2017). *Desain Penelitian Studi Kasus*. : 1–15.
- Rahayu, Wulan. (2021). *Analisis Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Di Masa Pandemi Covid - 19*. Jurnal Ilmiah Kependidikan 2: 96.
- Rahmat, Hery, and Miftahul Jannatin. (2018). *Hubungan Gaya Mengajar Guru Dengan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris*. Jurnal

Jurusan PGMI 10(2): 98–111.

Rahmat, Hijriannisa. (2021). *Pengaruh Penerapan Ice Breaking Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Penjas*. Univeritas Pendidikan Indonesia.

Rajab, Wahyudin. (2011). *Buku Ajar Epidemiologi Untuk Mahasiswa Kebidanan*.

Rakhmawati, Dewi. (2018). *Teams Games Tounamnets (TGT): Improve Motivation of Studiying Social Study Elementary School Students*. Dwijaya Cendekia: *Jurnal Riset Pedagogik* 2(2): 17.

Ramadhon, Raka, Riswan Jaenudin, and Siti Fatimah. (2017). *Pengaruh Beasiswa Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Sriwijaya*. *Jurnal Profit* 4(2): 203–12.