



## PENERAPAN *ICE BREAKER GAME* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA

Syahrani Sirait, Anim, Elfira Rahmadani, Ely Syafitri

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Asahan

email korespondensi : syahraniSirait88@gmail.com

Diterima: 24-11-2023, Revisi: 17-01-2024, Diterbitkan: 23-01-2024

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa setelah penerapan *ice breaker game* dalam pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah campuran. Responden penelitian adalah siswa kelas V SDN 010246 Banjar. Data dikumpulkan dengan metode kuisisioner. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *ice breaker game* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada kategori cukup, artinya ada kontribusi positif dari *ice breaker game* terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian ini dapat dikembangkan pada pembelajaran matematika lainnya

**Kata kunci:** *ice breaker game*, motivasi belajar, pembelajaran

### ABSTRACT

*This research aims to determine the increase in student learning motivation after implementing the ice breaker game in learning. The research method used is mixed. The research respondents were fifth grade students at SDN 010246 Banjar. Data was collected using the questionnaire method. The research results show that the application of the ice breaker game can increase student learning motivation in the sufficient category, meaning that there is a positive contribution from the ice breaker game to student learning motivation. This research can be developed in other mathematics learning.*

**Keywords:** *ice breaker game, learning motivation, learning*

## Pendahuluan

Pendidikan adalah perjalanan dengan faktor motivasi memainkan peran sentral dalam keberhasilan siswa. Motivasi belajar yang tinggi dapat membawa dampak positif pada partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, menghasilkan pemahaman yang lebih baik, dan membentuk fondasi yang kuat untuk pencapaian akademis (Kusumawati et al., 2023). Oleh karena itu, strategi kreatif dan inovatif menjadi semakin penting dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang merangsang dan menginspirasi.

Salah satu strategi yang menarik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah melalui penerapan *ice breaker game*. *Ice breaker game* merupakan kegiatan yang bertujuan untuk meredakan ketegangan awal dan menciptakan ikatan antar

siswa, dapat menjadi kunci untuk membuka pintu semangat belajar yang baru (Prihatiningtyas, 2023). Dalam konteks pembelajaran, *ice breaker game* bukan hanya menjadi hiburan di awal sesi, tetapi juga menjadi alat strategis untuk menciptakan fondasi yang kuat bagi motivasi belajar yang berkelanjutan.

Motivasi belajar memiliki peran krusial dalam menentukan sejauh mana siswa terlibat dalam pembelajaran dan seberapa baik mereka dapat mencapai hasil belajar yang diinginkan (Suardi, 2018). Tanpa motivasi yang memadai, siswa mungkin kehilangan minat dalam materi pelajaran, dan suasana kelas dapat menjadi kurang kondusif. Motivasi belajar memengaruhi kebersediaan siswa menghadapi tantangan pembelajaran (Octavia, 2020). Siswa cenderung menunjukkan kurangnya minat dan keterlibatan dalam proses pembelajaran ketika tidak termotivasi. Hal ini dapat mempengaruhi kualitas interaksi siswa dengan guru dan siswa lain dalam kelas, serta mengurangi efektivitas penyampaian materi pelajaran. Motivasi belajar juga berdampak langsung pada hasil belajar siswa. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang rendah memiliki kemungkinan mengalami kesulitan untuk mencapai pemahaman yang mendalam terhadap materi pelajaran (Lince, 2022). Sebaliknya, siswa yang memiliki motivasi tinggi lebih mungkin mencurahkan usaha ekstra dalam belajar, menghadapi tantangan dengan positif, dan mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Penerapan *ice breaker game* memiliki peran yang sangat penting dalam membantu mengatasi suasana pembelajaran yang monoton dan membosankan, karena menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif (Mariyaningsih & Hidayati, 2018). *Ice breaker game* bertujuan untuk mencapai lingkungan pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan harapan (Kurniawan et al., 2023). Salah satu tujuan kunci dari penggunaan *ice breaker game* adalah menciptakan suasana yang santai dan ramah (Septina, 2022; Wibowo, 2023). Dengan melibatkan siswa dalam momen-momen humor, variasi tepuk tangan, atau kegiatan menyenangkan lainnya, suasana kelas dapat menjadi lebih positif. Hal ini membantu mengurangi ketegangan atau kekakuan yang mungkin muncul selama proses pembelajaran.

Melalui penggunaan metode *ice breaker game*, siswa lebih cenderung terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran (Deswanti et al., 2020). Aktivitas ini membantu memecah kebekuan awal dan membuka ruang untuk komunikasi yang lebih terbuka antara guru dan siswa, serta antar-siswa. Akibatnya, perhatian dan

konsentrasi siswa dapat lebih mudah diarahkan kembali ke materi pembelajaran utama. Keberagaman dalam pilihan metode *ice breaker game* memungkinkan guru untuk menyesuikannya dengan karakteristik siswa dan materi pelajaran yang sedang dipelajari. Pendekatan yang variatif, seperti penggunaan humor atau permainan sederhana, memberikan fleksibilitas dalam menciptakan suasana kelas yang dinamis dan menarik.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Harianja & Sapri (2022) menunjukkan bahwa *ice breaker game* bermanfaat untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Penelitian yang dilakukan Sugito (2021) menunjukkan bahwa *ice breaker game* dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar. Kedua hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa *ice breaker game* dapat digunakan sebagai bagian dari strategi pembelajaran di kelas.

Hasil observasi di SDN 010246 Banjar menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa masih rendah. Pada penelitian ini, *ice breaker game* diterapkan di tengah pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Penggunaan *ice breaker game* diharapkan dapat mencairkan suasana yang tegang dan kaku, sehingga dapat tercipta atmosfer positif di kelas dan melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Selain itu, penerapan *ice breaker game* juga diharapkan dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan mendukung, serta meningkatkan motivasi siswa. Dengan menciptakan atmosfer yang lebih santai dan ramah, siswa lebih cenderung terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran (Septina, 2022).

## **Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode campuran. Metode campuran merupakan pendekatan penelitian yang menggabungkan atau mengasosiasikan bentuk kualitatif dan kuantitatif (Riantoni, 2021). Penelitian dilakukan di SDN 010246 Banjar dengan responden siswa kelas V. Pengumpulan data dilakukan dengan metode kuisioner.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Pemberian angket dilakukan kepada siswa untuk mengetahui motivasi belajarnya. Angket yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 5 indikator. Sebelum digunakan, angket diuji validitas dan reliabilitasnya. Kisi-kisi angket disusun dengan

mendefinisikan secara operasional variabel-variabel yang akan diteliti, kemudian masing-masing variabel dijabarkan dalam indikator-indikator yang ditunjukkan dengan beberapa pernyataan dari setiap indikator. Proses klasifikasi angket motivasi belajar siswa mengacu pada sistem penilaian acuan kriteria (PAK). Adapun standar penilaian dilakukan dengan langkah-langkah yang dikemukakan Poerwanti (2015) berikut.

1. Menentukan jumlah kelas penilaian

Jumlah kelas ditetapkan sebanyak lima, yaitu: sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang. Kelas ini mencerminkan kategori atau tingkat motivasi belajar siswa.

2. Menentukan jarak interval kelas:

Jarak interval kelas ( $i$ ) dihitung menggunakan rumus berikut.

$$\text{Jarak interval } (i) = \frac{\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah}}{\text{jumlah kelas}} \quad (1)$$

3. Menyusun tabel standar penilaian

<b>Nilai</b>	<b>Kategori</b>
$1,00 < x \leq 1,60$	Sangat Kurang
$1,60 < x \leq 2,20$	Kurang
$2,20 < x \leq 2,80$	Cukup
$2,80 < x \leq 3,40$	Baik
$3,40 < x \leq 4,00$	Sangat Baik

Dengan menggunakan tabel di atas, skor motivasi belajar siswa dapat diidentifikasi dan diklasifikasikan ke dalam kategori yang sesuai berdasarkan interval standar penilaian. Hal ini membantu dalam memberikan gambaran yang jelas mengenai tingkat motivasi belajar siswa berdasarkan skornya. Data yang telah diperoleh, di-analisis secara kualitatif dan kuantitatif.

## Hasil dan Pembahasan

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa melalui penerapan *ice breaker game* dalam proses pembelajaran. Motivasi belajar memiliki peran penting dalam memengaruhi tingkat partisipasi, konsentrasi, dan hasil belajar siswa.

Angket diberikan pada siswa memuat empat pilihan jawaban, yaitu sangat se-

tuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Berikut merupakan hasil jawaban angket siswa.

**Tabel 2.** Hasil Pencapaian Motivasi Belajar Siswa

Indikator	Frekuensi						Total			
	SS	%	S	%	TS	%	STS	%	F	%
Partisipasi aktif	12	14,11	34	40	29	34,11	10	11,76	85	100
Keinginan untuk belajar	21	24,70	26	30,58	26	30,58	12	14,11	85	100
Sikap positif terhadap pembelajaran	18	21,17	36	42,35	21	24,70	10	11,76	85	100
Konsentrasi dan perhatian	13	15,29	48	56,47	18	21,17	6	7,05	85	100
Rasa percaya diri	19	27,94	30	44,11	19	27,94	0	0	68	100

Tabel 2 memberikan gambaran tentang pencapaian motivasi belajar siswa berdasarkan lima indikator. Setiap indikator memiliki frekuensi yang menggambarkan ketercapaian motivasi siswa. Berikut adalah analisis singkat dari tabel tersebut.

1. Partisipasi aktif

Frekuensi jawaban tertinggi terdapat pada kategori setuju (S). Hal ini menunjukkan bahwa 40% siswa memiliki tingkat partisipasi aktif yang baik selama pembelajaran.

2. Keinginan untuk belajar

Frekuensi jawaban tertinggi terdapat pada kategori setuju (S) dan tidak setuju (TS). Hal ini menunjukkan perbandingan motivasi yang seimbang (30,58%) antara siswa yang memiliki keinginan belajar dengan siswa yang kurang memiliki keinginan belajar.

3. Sikap positif terhadap pembelajaran

Frekuensi jawaban tertinggi terdapat pada kategori setuju (S). Hal ini menunjukkan bahwa 42,35% siswa memiliki sikap positif terhadap pembelajaran.

4. Konsentrasi dan perhatian

Frekuensi jawaban tertinggi terdapat pada kategori setuju (S). Hal ini menunjukkan bahwa 56,47% siswa memiliki tingkat konsentrasi dan perhatian yang baik selama pembelajaran.

5. Rasa percaya diri

Frekuensi jawaban tertinggi terdapat pada setuju (S). Hal ini menunjukkan bahwa 44,11% siswa memiliki rasa percaya diri yang baik terkait dalam pembelajaran.

Hasil skor angket motivasi belajar siswa kelas V SDN 010246 Banjar, selanjutnya diklasifikasikan ke dalam lima kategori, yaitu sangat kurang, kurang, cukup, baik, dan sangat baik. Hasil tersebut mencerminkan bahwa sebagian besar siswa menunjukkan antusiasme dan semangat belajar yang positif. Beberapa indikator motivasi belajar, seperti ketertarikan terhadap pelajaran, inisiatif untuk belajar mandiri, dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran, tampaknya mendukung peningkatan motivasi belajar siswa.

Analisis data menunjukkan bahwa tingkat motivasi belajar siswa termasuk kategori cukup, artinya metode *ice breaker game* cukup memberikan kontribusi positif terhadap motivasi belajar siswa. *Ice breaker game* dapat membantu siswa untuk kembali fokus pada guru dan materi pembelajaran. Hal ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa kegiatan belajar tanpa penerapan *ice breaker game* cenderung membosankan dan menyebabkan kejenuhan siswa (Zakiyyah et al., 2022). Siswa kurang semangat dalam proses belajar terlihat dari partisipasi yang rendah, konsentrasi yang kurang, dan kurang antusiasme terhadap materi pembelajaran. Hasil penelitian Ambini (2016) menunjukkan bahwa pemberian *ice breaker game* efektif meningkatkan aktivitas siswa dan motivasi belajar. Tingkat motivasi belajar meningkat dari 18,75% (3 siswa) pada pra-siklus menjadi 62,50% (10 siswa) pada siklus I, dan mencapai 100% (16 siswa) pada akhir siklus II. Penelitian Dahlan et al. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan teknik *ice breaker game* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas III. Hal ini diketahui dari peningkatan motivasi belajar siswa antara sebelum penerapan teknik *ice breaker game* dan sesudahnya.

## Kesimpulan

Penerapan *ice breaker game*, dapat memberikan dampak positif pada motivasi belajar siswa. Permainan tersebut diketahui mampu merangsang ketertarikan, keterlibatan, dan semangat belajar siswa. Hasil analisis data menunjukkan bahwa tingkat motivasi belajar siswa berada pada kategori cukup, sehingga penerapan *ice breaker game* memberikan kontribusi yang cukup positif terhadap motivasi belajar siswa

## Ucapan Terimakasih

Kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Asahan, atas dukungan dan pemberian dana penelitian internal kepada proyek penelitian ini.

## Daftar Pustaka

- Ambini, R. (2016). Meningkatkan Motivasi Belajar IPS melalui Pemberian Ice Breaker pada Siswa Kelas V SDN Monggang. *Basic Education*, 5(29), 2–765. <https://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/pgsd/article/view/4860>
- Dahlan, T., Hamdani, A. R., Saraswati, A., Iskandar, D., & Putri, C. Y. (2023). Penggunaan Ice Breaking untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 112–121. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1518>
- Deswanti, I. A. P., Santosa, A. B., & William, N. (2020). Pengaruh Ice Breaking Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran Tematik. *Tanggap: Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(1), 20–28. <https://jurnal.stkipggritrenngalek.ac.id/index.php/tanggap/article/view/39>
- Hamdi, A. S., & Bahrudin, E. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi dalam Pendidikan*. Deepublish.
- Harianja, M. M., & Sapri, S. (2022). Implementasi dan Manfaat Ice Breaking untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1324–1330. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2298>
- Kurniawan, A., Syafitri, E., Sastraatmadja, A. H. M., Rahmadani, E., & Sirait, S. (2023). *Model Pembelajaran Inovatif II*. Global Eksekutif Teknologi.
- Kusumawati, I., Lestari, N. C., Sihombing, C., Purnawanti, F., Soemarsono, D. W. P., Kamadi, L., Latuheru, R. V., & Hanafi, S. (2023). *Pengantar Pendidikan*. CV Rey Media Grafika.
- Lince, L. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Sekolah Menengah Kejuruan Pusat Keunggulan. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIM Sinjai*, 1, 38–49.
- Mariyaningsih, N., & Hidayati, M. (2018). *Bukan Kelas Biasa: Teori dan Praktik Berbagai Model dan Metode Pembelajaran Menerapkan Inovasi Pembelajaran di Kelas-kelas Inspiratif*. CV Kekata Group.
- Octavia, S. A. (2020). *Motivasi Belajar dalam Perkembangan Remaja*. Deepublish.
- Poerwanti, E. (2015). Konsep Dasar Asesmen Pembelajaran. *PT. Remaja Rosdakarya*.
- Prihatiningtyas, C. (2023). Efektivitas Ice Breaking dalam Meningkatkan Kemampuan Matematis Siswa. *PenaEmas*, 1(2), 12–25.

- <https://jurnal.man1pasuruan.sch.id/index.php/PenaEmas/article/view/17>
- Riantoni, C. (2021). *Metode Penelitian Campuran: Konsep, Prosedur dan Contoh Penerapan*. Penerbit Nem.
- Septina, A. Z. (2022). Pengaruh Kreativitas Guru dalam Menerapkan Ice Breaking Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Academia Edu*.
- Suardi, M. (2018). *Belajar & Pembelajaran*. Deepublish.
- Sugito, S. (2021). Pengenalan Ice Breaking dalam Meningkatkan Semangat Belajar Siswa. *Jurnal Bahasa Indonesia Prima (JBIP)*, 3(2), 145–150. <https://doi.org/10.34012/bip.v3i2.1717>
- Wibowo, H. S. (2023). *Ice Breaker dan Pembelajaran*. Tiram Media.
- Winarni, E. W. (2021). *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R & D*. Bumi Aksara.
- Zakiyyah, D., Suswandari, M., & Khayati, N. (2022). Penerapan Ice Breaking pada Proses Belajar guna Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Sugihan 03. *Journal of Educational Learning and Innovation (ELIa)*, 2(1), 73–85. <https://doi.org/10.46229/elia.v2i1.333>