

ANALISIS PENGGUNAAN ICE BREAKER GAMER TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA

¹Syahriani Sirait, ²Anim, ³Neni Agustina, ⁴Nurul Syahrani, ⁵Sri Etinur

^{1,2,3,4,5} Pendidikan Matematika, Universitas Asahan

¹syahrianisirait88@gmail.com, ²animfaqot30031991@gmail.com, ³agusneni@gmail.com

⁴nurulsyah@gmail.com, ⁵srinur@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan metode ice breaker gamer terhadap motivasi belajar siswa di Sekolah Dasar Negeri 010246 Banjar yang beralamat Jl.Syech Silau Banjar Kec.Air Joman. Penelitian ini dilatar belakangi bahwa penggunaan *Ice-Breaker Gamer* ini dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. Karena dengan menerapkan metode *Ice-Breaker Gamer* ini mampu membuat guru menciptakan kelas yang aktif, menyenangkan, tidak membosankan, mampu melatih kefokuskan siswa, serta membuat siswa lebih fresh dalam belajar. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Subjek pada penelitian ini adalah 3 orang guru, siswa kelas 4, serta kepala sekolah sebagai informan. Teknik pengumpulan data yang di gunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah dengan cara mengumpulkan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Kesimpulan pada penelitian ini adalah bahwa penerapan *Ice-Breaker Gamer* di Sekolah Dasar Negeri 010246 Banjar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: Metode Ice Breaker Gamer, Motivasi Belajar Siswa

ABSTRACT

This research aims to describe the use of the ice breaker gamer method on student learning motivation at State Elementary School 010246 Banjar which is located at Jl. Syech Silau Banjar Kec. Air Joman. This research is motivated by the fact that the use of the gamer ice breaker can increase students' learning motivation. Because by applying the gamer ice breaker method, teachers can create classes that are active, fun, not boring, able to train students' focus, and make students fresher in learning. This research is qualitative research with descriptive methods. The subjects in this research were 3 teachers, 4th grade students, and the school principal as informants. The data collection techniques used are observation, interviews and documentation. The data analysis technique used is by collecting data, reducing data, presenting data, and drawing conclusions. The conclusion of this research is that the application of ice breaker gamers at State Elementary School 010246 Banjar can increase student learning motivation.

Keywords: Gamer Ice Breaker Method, Student Learning Motivation

I. PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam menjamin kelangsungan hidup manusia dalam berbangsa dan bernegara. Dalam penyelenggaraan pendidikan, di era Revolusi Industri 4.0 diharapkan dunia pendidikan mampu

beradaptasi dengan perkembangan dan pemanfaatan teknologi untuk mendorong penyelenggaraan pendidikan sesuai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Salah satu pendorong proses pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat untuk menyampaikan pesan dan informasi (Maisyarah et al. 2022).

Sekolah merupakan tempat dimana guru menyalurkan ilmu kepada siswanya. Oleh karena itu sekolah sangat erat kaitannya dengan proses pembelajaran, dimana guru dan siswa saling berinteraksi untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar (Widianti Dan Suryaman 2020).

Rendahnya motivasi belajar siswa memurunkan minat belajar siswa, hal ini mungkin disebabkan oleh kurangnya minat yang terlihat pada saat siswa mengikuti pembelajaran. Untuk merangsang minat siswa, guru dapat menggunakan *Ice-Breaker Gamer* di awal pembelajaran, di sela-sela sesi pembelajaran, atau di akhir proses pembelajaran untuk membantu siswa kembali fokus dan menyerap pelajaran dengan baik (Nanda et al. 2022).

Untuk mencapai tujuan pembelajaran perlu adanya upaya meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga minat belajar siswa itu mampu meningkatkan hasil belajar, menciptakan siswa yang aktif serta tidak merasa cepat bosan saat pembelajaran berlangsung terutama pembelajaran tentang mata pelajaran menghitung. Sehingga guru perlu membuat metode pembelajaran yang menyenangkan serta melatih kefokuskan dan membuat pembelajaran tidak membosankan salah satunya dengan cara menggunakan metode *Ice-Breaker Gamer*.

Menurut (Reni, 2018), istilah "ice-breaking" berasal dari kata serapan "Eis" yang berarti "es" artinya mempunyai sifat membeku dan "breaker" yang berarti "memecahkan". Arti harfiah dari "ice breaker" adalah "pemecahan masalah". "Ice Breaker" bukan sekedar lagu untuk menghilangkan kebosanan siswa atau kebosanan di dalam kelas, tetapi juga dapat mencakup variasi seperti menyanyikan lagu anak-anak yang familiar, tepuk tangan, lelucon tapi tidak saling menjatuhkan, game (game yang bersangkutan dengan mata pelajaran) dan permainan. liriknya berubah tergantung tema pembelajaran. Pembelajaran yang menyertakan *ice-breaking* dengan menggunakan media poster meningkatkan motivasi siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran. Selain itu, juga meningkatkan konsentrasi siswa (Indriany et al. 2023).

Seperti disebutkan di atas, peneliti merefleksikan pengalaman belajar peneliti. Ternyata peneliti menemukan:

- a. Siswa terlihat kurang tertarik mempelajari matematika.
- b. Hal ini ditandai dengan berulang kali siswa meminta istirahat dan menyelesaikan pelajarannya.
- c. Tugas tersebut tidak diselesaikan dengan baik.
- d. Kurangnya motivasi belajar siswa.
- e. Metode pembelajaran tidak banyak variasinya.

Peneliti menemukan kelemahan pembelajaran yang mereka lakukan adalah kurang bervariasinya metode pembelajaran yang dilaksanakan (Buldani dan Ningsih 2023).

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti ingin mengetahui bagaimana metode ice breaking dalam meningkatkan motivasi belajar. Maka peneliti tertarik mengkaji lebih lanjut dengan melakukan penelitian berjudul "Analisis Penggunaan *Ice Breaker Gamer* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas 4 SDN 010246 Banjar"

II. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 010246 Banjar Jl.Syech Silau Banjar Kec. Air Joman, Kab.Asahan, Prov. Sumatera Utara. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data yang dilakukan secara interatif dan berkelanjutan pada setiap tahap penelitian.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Pendekatan kualitatif adalah metode penelitian yang menggunakan berbagai metode alami untuk menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis dan lisan tentang topik penelitian seperti perilaku, motivasi, dan persepsi Rukajat, 2018 dalam tulisan (Sari, Sulistiono, dan Ertanti 2023). Jenis penelitian yang digunakan adalah studi kasus, yaitu penelitian yang berfokus pada suatu kasus tertentu. Peneliti menggunakan tipe ini karena ingin menggali informasi dari kasus tertentu: penggunaan ice-breaker gamer untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan menggunakan metode pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan responden. Dalam penelitian ini *Ice-Breaker gamer* menggunakan alat berupa proyektor, dan bahan seadanya.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Objek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan Sekolah Dasar Negeri 010246 Banjar, fokus penelitian ini adalah guru yang menerapkan metode *Ice-Breaker Gamer* dan siswa kelas 4 yang berjumlah 30 siswa. Sekolah Dasar Negeri 010246 Banjar yang beralamat Jl.Syech Silau Banjar Kec.Air Joman, Kab.Asahan, Prov. Sumatera Utara. Memiliki 6 kelas, 1 ruang kepala sekolah, 1 ruang guru, UKS, perpustakaan, toilet guru dan toilet siswa.

Jumlah siswa untuk tahun ajaran 2022/2023 adalah 117 siswa. Penelitian ini dilakukan pada guru kelas yang menerapkan kegiatan *Ice-Breaker Gamer*. Sehingga mampu mendapatkan hasil dari data yang di dibutuhkan. Siswa-siswi yang ada di Sekolah Dasar Negeri 010246 Banjar rata-rata memiliki kemampuan yang luar biasa. Akan tetapi mereka terkadang bosan dengan belajar. Maka dari itu dalam pembelajaran selalu menggunakan metode ice-breaker gamer. Ice-breaker gamer membuat siswa menjadi senang, apalagi ice-breaker gamer dilakukan disaat ingin pulang sekolah. Siswa sangat menyukai dan menumbuhkan semangat belajar.

B. Deskripsi hasil penelitian di Sekolah Dasar Negeri 010246 Banjar

Fokus penelitian ini adalah pemanfaatan kegiatan *Ice-Breaker Gamer* untuk meningkatkan motivasi belajar. Pengumpulan data pada penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan responded. Hasil observasi yang dilakukan pada proses belajar mengajar di Sekolah Dasar Negeri 010246 Banjar adalah penerapan ice breaker dalam kegiatan pembelajaran untuk mengetahui apakah penggunaan *Ice-Breaker Gamerdapat* meningkatkan motivasi belajar, yang telah dilakukan penelitian terhadap guru yang menggunakan ice breaker. Penelitian ini juga harus melakukan wawancara kepada siswa apakah siswa tersebut dapat menerima metode *Ice-Breaker Gamer*.

Tabel 1. Wawancara guru

No	Materi wawancara	Hasil wawancara
1	Ada berapa guru yang mengajar di Sekolah Dasar Negeri 010246 Banjar?	Jumlah guru yang mengajar di sekolah ini ada 12 pengajar.
2	Menurut bapak apakah guru di Sekolah Dasar Negeri 010246 Banjar sudah memenuhi 4 kompetensi guru?	Di sekolah ini guru sudah memnuhi 4 kompetensi guru yang dimana guru dalam sekolah ini memiliki kepribadian yang bagus, memiliki akhlak yang baik, untuk kompetensi pedagogiknya guru dapat memahami karakteristik siswa, keprofesional guru di sekolah ini sangat di jaga akan tetapi tidak menjadikan jauh dari siswanya. Guru di sekolah ini dianggap seperti sahabat sama siswanya yang tidak ditakuti siswa tapi selalu dirindukan.
3	Kurikulum yang digunakan di sekolah Sekolah Dasar Negeri 010246 Banjar kurikulum merdeka atau masih kurikulum k13?	Untuk kurikulum yang digunakan di sekolah ini ada kurikulum merdeka dan kurikulum K13. Untuk siswa kelas 1,3, dan 5 menggunakan kurikulum merdeka sedangkan kelas 2,4, dan 5 menggunakan kurikulum K13 hal ini disesuaikan dengan proses pembelajarannya.
4	Dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri 010246 Banjar metode pendekatan atau model pembelajaran apa yang di gunakan dalam proses pembelajaran.	Di sekolah ini berbagai macam pendekatan atau model yang digunakan hal ini agar tidak terlalu mengekang guru, dan membuat guru nyaman akan model atau metode yang digunakan. Ada yang menggunakan metode pendekatan demonstrasi, diskusi, dan lainnya.
5	Dalam pembelajaran apakah bapak pernah menggunakan metode ice breaker gamer?	Dalam pembelajaran saya pernah menggunakan ice-breaker game. Mulai dari games benar-salah, permainan dengan klu ikuti apa yang saya lakukan dan masih banyak lagi ice-breaker gamer lainnya.
6	Sejauh mana efektivitas metode ice breaker gamer dalam meningkatkan motivasi belajar siswa?	Sejauh yang saya terapkan dengan metode ice-breaker gamer siswa lebih senang dalam belajar, siswa tidak merasa jenuh dan ketika saya tidak memberikan ice-breaker siswa merasa tidak ada semangat belajar. Maka sejauh ini saya merasa termotivasi melakukan pembelajaran dengan metode ice-breaker.
7	Bagaimana keadaan kelas pada saat pembelajaran	Keadaan kelas lebih menyenangkan, lebih bahagia tidak ada wajah yang cemberut di

	berlangsung pak?	dalam kelas bahkan mereka tambah semangat dalam belajar.
8	Hal apa saja yang sebenarnya menjadi faktor rendahnya motivasi belajar siswa itu sendiri pak?	Menurut saya hal yang sebenarnya menjadi factor rendahnya motivasi belajar itu salah satunya adalah model pembelajaran atau strategi dalam pembelajaran. Tidak hanya itu factor keluarga, lingkungan, factor guru juga menjadi dsar motivasi belajar siswa. Kalau orang tua dari rumah tidak memberikan dorongan semangat kepada anaknya maka sesampai disekolah anak menjadi tidak bersemangat dalam belajar. Oleh karena itu peran oraang tua dan guru serta lingkungan kelas harus penting memberikan otivasi siswa. Jika lingkungan kelas tidak ada suanasa yang menyenangkan maka proses belajar siswa itu pun tidak menyenangkan.

Hal ini sesuai dengan hasil wawancara dengan guru kelas Bapak Syhri Dia berkata: "Guru di Sekolah Dasar Negeri 010246 Banjar dalam proses pembelajaran menggunakan metode, pendekatan, atau model yang berbeda-beda." Kalau monoton seperti ceramah, tidak menarik, dan cepat bosan. Maka ada terobosan untuk menggunakan ice breaker , Hal ini juga termasuk memecahkan kebekuan, memberikan contoh dan lebih tepatnya strategi pembelajaranyang menyenangkan di kelas, namun meskipun itu merupakan pengalih perhatian, *Ice-Breaker Gamer*.tersebut dapat memotivasi anak untuk belajar, serta mengembalikan semangat untuk belajar. "Guru di Sekolah Dasar Negeri 010246 Banjar juga berlaku. Berbagai jenis pemecah kebekuan dalam kegiatan belajar mengajar, seperti nyanyian, senam peregangan, permainan, dan lain-lain. Selain menerapkan berbagai jenis ice-breaking, guru di Sekolah Dasar Negeri 010246 Banjar juga memenuhi indikator mengenai penggunaan *Ice-Breaker Gamer*.

Tabel 2. Wawancara Siswa

No	Materi wawancara	Hasil wawancara
1	Bagaimana perasaan adik terhadap games yang diberikan oleh guru?	Sangat senang, dan belajar menjadi tidak bosan serta rasanya tidak ingin pulang karena ada games.
2	Lebih semangat mana belajar dengan adanya <i>Ice-Breaker Gamer</i> .dibandingkan tidak ada ice-breaker gamer	Lebih semangat dengan adanya <i>Ice-Breaker Gamer</i> . ini daripada tidak ada games karena rasanya kelas menjadi seru dan menggembirakan.
3	<i>Ice-Breaker Gamer</i> .apa saja dik yang sudah diberikan guru?	Banyak, ada <i>Ice-Breaker Gamer</i> .berupa nyanyi-nyanyi, berupa iyel-iyel tepuk semangat, games kepala pundak apalagi games cepat tanggap dengan ibu guru memberikan pertanyaan seputar pelajaran matematika

4	Apakah semua teman-teman di dalam kelas menyukai <i>Ice-Breaker Gamer</i> ?	Tidak semua teman-teman menyukai <i>Ice-Breaker Gamer</i> ., tapi banyak juga yang menyukai.
5	Apakah bapak/ibu selalu memberikan <i>Ice-Breaker Gamer</i> .dalam pembelajaran dik?	Iya kk, bapak/ibu guru selalu memberikan <i>Ice-Breaker Gamer</i> .

Hal ini senada dengan yang disampaikan oleh siswa di Sekolah Dasar Negeri 010246 Banjar: "Pembelajaran dengan *Ice-Breaker Gamer*.meningkatkan motivasi belajar". Belajar dengan icebreaker tidaklah membosankan, namun menyenangkan untuk dipelajari. Proses belajar menjadi lebih nyaman dan menyenangkan sehingga membangun semangat belajar siswa. "Hal ini konsisten dengan temuan wawancara dengan orang tua, yang menemukan bahwa pemecah kebekuan membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Di sekolah, siswa selalu mengatakan hal-hal yang menarik. Kegiatan *Ice-Breaker Gamer* tidak hanya dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, namun juga meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini menunjukkan peran orang tua dalam memotivasi siswa.

Tabel 3. Hasil Analisis Responden Siswa Terhadap Pembelajaran Dengan Metode *Ice-Breaker Gamer*

No.	Responded	Yang Menyukai Metode <i>Ice-Breaker Gamer</i>	Yang Tidak Menyukai Metode <i>Ice-Breaker Gamer</i>
1.	Kelas A	95%	5%
2.	Kelas B	90%	10%

Berdasarkan hasil penelitian di atas, bahwa responded siswa terhadap pembelajaran menggunakan metode *Ice-Breaker Gamer* untuk dua kelas yaitu kelas 4A dan Kelas 4B. Responded untuk kelas 4A 95% siswa menyukai ice-breaker gamer dan 5% nya siswa tidak. Untuk siswa 4B yang tidak menyukai *Ice-Breaker Gamer* dikarenakan faktor capek, siswa merasa beranggapan kalau *Ice-Breaker Gamer*.itu membuat capek, akan tetapi 95% nya lagi siswa beranggapan *Ice-Breaker Gamer*.sangat menyenangkan membuat hati gembira. Berdasarkan respoden siswa kelas 4B sebanyak 90% yang menyukai dan 10% tidak menyukai dikarenakan argument mereka beranggapan lebih asik bermain menggunakan handphone daripada *Ice-Breaker Gamer*.yang membuat capek, letih. Akan tetapi hal ini tidak menghambat proses mengajar. Tinggal bagaimana lagi mencari cara agar siswa semua menyukai *Ice-Breaker Gamer*.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti untuk menganalisis penggunaan icebreaker untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di Sekolah Dasar

Negeri 010246 Banjar, peneliti menemukan bahwa penggunaan icebreaker di Sekolah Dasar Negeri 010246 Banjar dapat menimbulkan suasana yang menyenangkan, hangat,, maka dapat disimpulkan bahwa suasana segar suasana dapat tercipta. Proses belajar mengajar dengan menggunakan icebreaker memberikan pembelajaran yang bermakna bagi siswa. *Ice-Breaker Gamer* digunakan untuk menghilangkan kekakuan pada saat pembelajaran. Oleh karena itu, guru sangat kreatif dalam menggunakan *Ice-Breaker Gamer* dalam pembelajaran. Ice-breaking memegang peranan yang sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar.

Selain menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, ice breaker juga dapat membantu siswa mengembalikan semangat belajar ketika sedang lelah, bosan, atau jenuh. Semangat belajar, praktik *Ice-Breaker Gamer* dapat dimasukkan ke dalam pembelajaran, baik dimasukkan ke dalam metode dan model pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran atau tidak. Hal tersebut mengalihkan perhatian dan memunculkan spontanitas dalam pembelajaran, namun mempunyai efek yang dapat berdampak besar ketika siswa sedang lelah.

DAFTAR PUSTAKA

- Buldani, Dani, dan Nurfajrin Ningsih. 2023. "Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas IV dalam Pembelajaran Matematika Materi FPB dan KPK dengan Metode Ice Breaking" 4 (10): 1028–37.
- Indriany, Leny, Syamsul Alam, Satriawati, dan Cayati. 2023. "Pengaruh Ice Breaking Berbasis Media Poster Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III." *Jurnal Elementaria Edukasia* 6 (3): 1092–1102. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i3.6478>.
- Maisyarah, Athika, Nillofa Ende, Ilmiyati Rahmy Jasril, dan Putra Jaya. 2022. "Perancangan dan Pembuatan E-Modul Interaktif Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika" 8 (2): 193–99.
- Nanda, Violyta Putri, Nur Anisa Rahman, Syahrial Syahrial, dan Silvina Noviyanti. 2022. "Implementasi Ice Breaking dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SDN 64/I Teratai." *As-Sabiqun* 4 (2): 296–310. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v4i2.1766>.
- Sari, Alfina Honestyas Retyka, Muhammad Sulistiono, dan Devi Wahyu Ertanti. 2023. "Analisa Penerapan Ice Breaking Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Madrasah Ibtidaiyah." *JPMI: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 5: 169–80.
- WIDIANTI, INEU, dan OMAN SURYAMAN. 2020. "Analisis Penerapan Ice Breakig Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sdn I Luragunglandeu." *Jurnal Lensa Pendas* 5 (1): 27–34. <https://doi.org/10.33222/jlp.v5i1.1698>.