

IMPLEMENTASI ICE BREAKING DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA DI SDN 64/I TERATAI

Violyta Putri Nanda¹, Nur Anisa Rahman², Syahrial³, Silvina Noviyanti⁴
Universitas Jambi
violytaputrinanda20@gmail.com, nr43489@gmail.com

Abstract

This study aims to identify and describe the implementation of chants in increasing student interest in learning at SDN 64/I Teratai, describing the implementation of games in increasing student interest in learning, and describing the implementation of exercise in increasing student interest in learning at SDN 64/I Teratai. The approach used is a qualitative approach. The subjects of this study were fifth grade students at SDN 64/I Lotus. Research data sources consist of informants, and documentation. Data collection techniques with observation, in-depth interviews, and documentation. Research data analysis includes, 1). Data collection, 2). Organizing or grouping the collected data according to the nature of the existing categories. Data analysis was carried out through four stages including, 1). Data reduction, 2). Data presentation, 3). Verification and conclusion. Meanwhile, checking the validity of the data is done by using the triangulation technique of data sources. The results of this study, are (1) the implementation of yells in increasing student interest in learning at SDN 64/I Teratai, namely using yells when learning in class, yelling is applied when class conditions start to be less conducive. The teacher invites students to sing yells as a distraction. Students can also make chants individually or in groups with a duration of about 3-5 minutes. (2) the implementation of games in increasing student interest in learning at SDN 64/I Teratai is to make learning more interesting and fun, so games can be used that can build children's concentration to be able to think, act, and refocus on the material so that children's interest in learning is more good and easy to digest lessons. (3) the implementation of exercise in increasing student interest in learning at SDN 64/I Teratai, namely in implementing exercise, it is carried out when students look sluggish after sitting for a long time just listening to the explanation of the material that the teacher conveys, then with exercise the blood flow will become smooth again so that the thinking process of students is fresher and more effective. Teachers can creatively use variations of body movements.

Keywords: *Implementation, Ice Breaking*

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan implementasi yel-yel dalam meningkatkan minat belajar siswa di SDN 64/I Teratai, mendeskripsikan implementasi games dalam meningkatkan minat belajar siswa, serta mendeskripsikan implementasi gerak badan dalam meningkatkan minat belajar siswa di SDN 64/I Teratai. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN 64/I Teratai. Sumber data penelitian terdiri dari informan, dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data dengan observasi, interview mendalam, dan dokumentasi. Analisis data penelitian meliputi, 1). Pengumpulan data, 2). Pengorganisasian atau pengelompokan data yang dikumpulkan sesuai dengan sifat kategori yang ada. Analisis data yang dilakukan melalui empat tahap meliputi, 1). Reduksi data, 2). Sajian data, 3). Verifikasi dan kesimpulan. Sedangkan pengecekan keabsahan data dilakukan dengan teknik triangulasi sumber data. Hasil penelitian ini, adalah (1) implementasi yel-yel dalam meningkatkan minat belajar siswa di SDN 64/I Teratai yaitu menggunakan yel-yel ketika pembelajaran dikelas, yel-yel di terapkan ketika kondisi kelas mulai kurang kondusif. Guru mengajak peserta didik menyanyikan yel-yel sebagai selingan. Peserta didik juga dapat membuat yel-yel secara individu atau berkelompok dengan durasi sekitar 3-5 menit saja. (2) implementasi games dalam meningkatkan minat belajar siswa di SDN 64/I Teratai adalah untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan maka dapat digunakan games yang dapat membangun konsentrasi anak untuk dapat berfikir, bertindak, dan kembali terfokus pada materi sehingga minat anak dalam pembelajaran lebih baik dan pelajaran mudah dicerna. (3) implementasi gerak badan dalam meningkatkan minat belajar siswa di SDN 64/I Teratai yaitu dalam mengimplementasikan gerak badan dilakukan ketika peserta didik terlihat mulai lesu setelah lama diam duduk hanya mendengarkan penjelasan materi yang guru sampaikan, maka dengan gerak badan maka aliran darah akan menjadi lancar kembali dengan demikian proses berfikir peserta didik lebih segar dan efektif. Guru dapat secara kreatif menggunakan variasi gerak badan.

Kata Kunci: Implementasi, Ice Breaking

PENDAHULUAN

Model pembelajaran menjadi salah satu faktor pendukung dalam proses mentransfer ilmu dari guru terhadap peserta didik. Seorang guru juga harus memiliki strategi belajar mengajar yang tepat (Prihatini, 2017). Metode konvensional sudah tidak relevan untuk digunakan (Itqan, 2018). Oleh sebab itu, guru dituntut agar mengasah kemampuan dalam memilih dan dapat menerapkan model pembelajaran dengan benar. Agar penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat mempengaruhi proses pembelajaran yang efektif dan efisien serta mampu mewujudkan tujuan dari pembelajaran.

Dalam pembelajaran minat belajar merupakan salah satu hal yang penting (Dasar, 2021). Karena ketika minat dari peserta didik telah muncul, maka proses pembelajaran akan lebih menyenangkan. Terkadang anak didik bisa kurang fokus

ketika pembelajaran berlangsung, hal ini dapat disebabkan oleh kurang adanya minat yang terlihat ketika peserta didik mengikuti pembelajaran. Untuk memenculkan minat siswa, maka guru dapat menerapkan ice breaking baik diawal pembelajaran, di sela-sela, maupun di akhir proses pembelajaran supaya peserta didik kembali fokus dan mampu menerima pelajaran dengan baik.

Ice breaking ini sendiri adalah kegiatan yang diterapkan oleh setiap orang untuk menarik fokus perhatian serta mencairkan suasana di dalam ruangan menjadi keadaan yang semula yaitu keadaan yang bersemangat (kembali kondusif) (Satriani et al., 2018). Dan semangat inilah yang menjadi modal setiap individu untuk melakukan suatu aktivitas (Kurniasari & Setiawan, 2021). Guru dapat menerapkan ice breaking diawal pembelajaran agar lebih optimal hasil yang didapatkan serta disela-sela proses pembelajaran agar dapat menghilangkan kebekuan atau kejenuhan siswa yang dapat menyebabkan rasa ngantuk pada siswa dalam proses pembelajaran. Ice breaking digunakan untuk menciptakan suasana belajar dari pasif menjadi aktif, dari kaku menjadi gerak, dan jenuh menjadi riang (Mi & Baten, 2020). Ada beberapa jenis kegiatan ice breaking yang dapat diterapkan diantaranya, yel-yel, games, menyanyi, tepuk tangan, humor, serta gerak anggota badan. Dengan berbantuan Ice breaking pembelajaran menjadi menyenangkan dan dapat mendorong minat belajar dari peserta didik (Prasiscka & Putra, 2021).

Minat adalah tendensi seseorang dalam menyukai sesuatu (Jalilah, 2021). Minat berasal dari diri seseorang yang berupa rasa suka atau ketertarikan terhadap sesuatu serta tidak dipengaruhi orang lain (Yunitasari & Hanifah, 2020). Menumbuhkan sejak awal minat belajar siswa dengan menjelaskan manfaat mempelajari materi yang akan diajarkan (Nurmaulidina & Bhakti, 2020). Pada dasarnya minat merupakan proses penerimaan hubungan antara diri kita terhadap sesuatu dari luar diri kita, semakin dirasakan kuatnya hubungan tersebut maka semakin kuat minat terhadapnya. Minat juga merupakan kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu (Prestasi & Fisika, 2019). Ekspresi minat sendiri dapat ditunjukkan dengan kesukaan seorang peserta didik terhadap sesuatu dibandingkan dengan yang lainnya. Minat itu tergantung pada bagaimana proses yang diberikan ketika belajar. Supaya bisa membangkitkan minat

anak didik maka guru dapat mengaitkan pelajaran yang akan diajarkan guru dengan kebutuhan di dalam keseharian anak didik, agar anak didik merasa bahwa pelajaran itu perlu ia pelajari untuk kehidupannya. Minat memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap proses dan pencapaian hasil belajar peserta didik (Tambunan, 2018), karena ketika minat tidak sesuai dengan pelajaran, maka siswa tidak akan pernah belajar dengan baik (Belajar, 2020).

Dalam penelitian sebelumnya (Marzatifa & Agustina, 2021), beliau juga membahas hal yang sama yaitu implementasi dan manfaat dari ice breaking ini, perbedaannya hanya terhadap apa yang mempengaruhinya. Dalam kajian lain juga dikatakan bahwa minat adalah keadaan ketika seseorang memiliki perhatian lebih terhadap sesuatu dengan rasa ingin mencari tahu serta mau untuk mempelajarinya lebih dalam (Nisa et al., 2015). Salah satu dari faktor yang dapat mempengaruhi usaha seseorang adalah minat.

METODE PENELITIAN

Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Sukmadinata (2010:60) menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah suatu penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktifitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individual maupun kelompok. Penelitian kualitatif bersifat induktif yang berarti peneliti membiarkan permasalahan-permasalahan muncul dari data atau dibiarkan terbuka untuk interpretasi. Dalam hal ini, peneliti telah berusaha memahami tentang implementasi *ice breaking* dalam meningkatkan minat belajar siswa melalui metode resitasi di SDN 64/I Teratai. Selain itu, peneliti juga telah melihat secara langsung proses kegiatan belajar yang ada di lokasi penelitian, karena peneliti ingin mengetahui bagaimana upaya guru Tematik saat melakukan pembelajaran di kelas, dan yang tak kalah pentingnya peneliti senantiasa berhati-hati dalam penggalan informasi di lapangan yang kemudian diambil dan dianalisis sesuai prosedur dan jenis penelitian ini untuk mengetahui gambaran keadaan yang sebenarnya.

Sumber Data dan Data

Pada penelitian ini jenis data yang digunakan ialah data kualitatif yang berupa deskriptif atau pernyataan penjabaran bukanlah data nominal atau yang berkaitan dengan angka. Data yang diambil juga lebih banyak berupa data primer yang diperoleh dari obserbvasi, wawancara partisipan dan dokumentasi. Selebih itu juga menggunakan data-data skunder yaitu data yang sudah tersedia oleh instansi. Data yang akan dikumpulkan ialah data mengenai implementasi *ice breaking* dalam meningkatkan minat belajar siswa melalui metode resitasi di SDN 64/I Teratai.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dapat dilakukan pada kondisi alamiah (*natural setting*), menggunakan sumber data primer dan sekunder, teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan teknik wawancara, observasi dan dokumentasi (Nazir, 2005:174). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Analisis Data

Analisis data merupakan tahap untuk mencari dan menyusun data yang telah dikumpulkan secara sistematis. Sebagaimana yang dikemukakan oleh (Aziza, 2017) bahwa “Analisis data ialah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.”

Adapun proses analisis data dilakukan yaitu sejak sebelum memasuki lapangan, selama di lapangan, dan setelah selesai di lapangan. Selain itu juga ada analisis data di lapangan, dalam penelitian ini analisis data lapangan menggunakan model yang dikembangkan oleh Creswell serta teori-teori maupun pendapat ilmiah yang menunjang terhadap yang di sampaikan informan. Analisis data dalam penelitian ini

bersifat eksploratif (menjelaskan) tanpa mengabaikan data yang bersifat kuantitatif. Penelitian ini disusun berdasarkan pada pernyataan dalam wawancara, observasi dan melalui dokumentasi yang ada.

Triangulasi Data

Keabsahan data adalah bahwa setiap keadaan harus memenuhi: (1) mendemonstrasikan nilai yang benar; (2) menyediakan dasar agar hal itu dapat diterapkan; dan (3) memperbolehkan keputusan luar yang dapat dibuat tentang konsistensi dari prosedurnya dan kenetralan dari temuan dan keputusan-keputusannya. Dalam penelitian ini, teknik pemeriksaan data menggunakan teknik pemeriksaan data triangulasi sumber.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 64/I Teratai dengan melakukan pengamatan secara langsung mengenai implementasi *ice breaking* dalam meningkatkan minat belajar siswa melalui metode resitasi di SDN 64/I Teratai. Selain melakukan observasi langsung, penulis juga melakukan wawancara terhadap guru kelas V. Adapun tujuan dilakukannya wawancara adalah untuk mendapatkan informasi mengenai implementasi *ice breaking* dalam meningkatkan minat belajar siswa melalui metode resitasi di SDN 64/I Teratai sebagai pendukung dari hasil observasi yang penulis lakukan. Kemudian penulis juga menggunakan teknik dokumentasi untuk mendapatkan bukti fisik pelaksanaan penelitian.

Implementasi Yel-yel Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V SDN 64/I Teratai

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah di dapat oleh peneliti di SDN 64/I Teratai, implementasi yel-yel bahwa jenis yel-yel sangat efektif dalam menyiapkan aspek psikologi siswa untuk lebih siap dalam mengikuti pembelajaran. Yel-yel juga sangat efektif membangun kekompakan dan kerja sama dalam kelompok

ataupun mereka membuatnya secara individu (Sunarto, 2012:33). Dalam pemilihan atau pembuatan yel-yel dapat disesuaikan dengan materi yang di bahas pada saat itu, agar siswa dapat menerima stimulus serta lebih paham dan mengerti apa yang akan guru sampaikan. Selain itu dengan menggunakan yel-yel proses pembelajaran lebih menyenangkan sehingga dapat meningkatkan semangat dan minat anak untuk belajar. Tidak hanya teorinya saja, dalam melakukan pembelajaran guru harus lebih kreatif dan dapat membuat suasana kelas lebih menyenangkan dengan berbagai macam cara yang menarik.

Dalam pelaksanaan yel-yel itu sendiri tidak membutuhkan waktu yang lama rata-rata hanya membutuhkan durasi 3-5 menit. Karena hanya selingan saja untuk menumbuhkan semangat dan minat siswa. Pada saat kondisi kelas mulai kurang nyaman dan kondusif maka penggunaan yel-yel sangat efektif. Ketika otak menerima rangsang yang tidak menyenangkan atau membosankan kemungkinan besar otak akan bereaksi untuk menentang atau menyempitkan memori ingatan untuk menerima informasi yang diterimanya (Acep Yonny, 2012:66).

Goleman dalam Bobbi Depoter mengatakan bahwa ketika otak menerima ancaman atau tekanan, kapasitas saraf untuk berfikir rasional mengecil. Otak “dibajak secara emosional”. Sementara itu Maclean memberikan pernyataan bahwa ketika otak berada pada situasi tertekan, maka otak akan berada pada mode “bertempur atau kabur” dan beroperasi pada tingkat bertahan untuk hidup. Ketersediaan hubungan dan kegiatan saraf benar-benar berkurang atau sangat mengecil dalam situasi ini, dan otak tidak dapat mengakses *Higher Order Thinking Skill* (HOTS) keterampilan berfikir tingkat tinggi. Fenomena ini di kenal sebagai down shifting, merupakan tanggapan psikologis, dan dapat menghentikan proses belajar saat itu dan setelah itu. Kemampuan peserta didik benar-benar berkurang.

Sebaliknya otak yang menerima rangsangan positif dan menggembirakan atau membuat senang akan menyediakan kapasitas maksimal untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran tekana positif atau suportif, dikenal sebagai eutress, otak dapat terlibat secara maksimal. Mihally Csikszentmihalyi menjelaskan bahwa dengan tekanan positif tersebut otak akan berada dalam keadaan flow, yaitu suatu keadaan

dimana seorang sangat terlibat dalam sebuah kegiatan sehingga hal lain seakan tak berarti lagi. Golemen menggambarkan sebagai berikut:

Orang dapat berkonsentrasi paling baik saat mereka sedikit lebih di tuntut dari biasanya, jika tuntutan terlalu besar untuk diatasi, mereka akan menjadi cemas. Flow terjadi di daerah genting antara kebosanan dan kecemasan. Begitu pentingnya membangun suasana hati siswa saat mengikuti proses pembelajaran, dalam proses pembelajaran peran emosi sangatlah menentukan keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Suasana hati yang gembira dan tidak tertekan diyakini akan sangat membantu siswa dalam berkonsentrasi belajar.

Dengan konsentrasi belajar yang baik dan lebih lama, maka di harapkan bisa meningkatkan minat belajar serta hasil belajar siswa dapat lebih baik. Nuansa belajar yang menyenangkan dan penuh semangat tentu tidak bisa terjadi begitu saja, tetapi harus di ciptakan dan di rencanakan dengan baik oleh guru.

Untuk menciptakan situasi pembelajaran yang menyenangkan selain membuat scenario pembelajaran yang dapat melibatkan seluruh siswa untuk aktif, tentu akan sangat membantu jika para guru menggunakan ice breaker sebagai alat untuk menciptakan nuansa kegembiraan dan keakraban antar siswa, maupun antar guru dan siswa. Salah satunya dengan menggunakan yel-yel yang menyenangkan (Sunarto, 2012:6-7).

Implementasi Games Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V SDN 64/I Teratai

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah didapat oleh peneliti di SDN 64/I Teratai implementasi games dalam meningkatkan minat belajar siswa yaitu penggunaan games dalam pembelajaran sangat menarik bagi peserta didik, karena anak dan permainan dua pengertian yang hampir tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Berpikir mengenai anak selalu menimbulkan asosiasi mengenai bermain (F.J Monks dan Rahayu, 2004:131).

Games atau permainan adalah jenis ice breaking yang paling membuat siswa heboh. Siswa didik akan muncul semangat dan minat belajar baru yang lebih saat

melakukan permainan. Rasa ngantuk menjadi hilang dan sikap apatis spontan berubah menjadi aktif. Melalui permainan suasana menjadi cair sehingga kondisi belajar menjadi kondusif. Dengan permainan juga dapat membangun konsentrasi anak untuk dapat berfikir, bertindak lebih baik dan lebih efektif akan kembali terfokus sehingga materi pelajaran akan lebih mudah di cerna.

Games ini merupakan kegiatan yang paling digemari oleh semua orang. Bukan saja bagi anak-anak, namun bagi juga para siswa didik dewasa. Namun demikian guru harus pandai memilih jenis games yang tepat, sehingga situasi belajar tidak berubah meenjadi kegaduhan yang tidak perlu. Dan hal-hal yang harus diperhatikan guru dalam memilih games yang akan di gunakan sebagai ice breaker antara lain:

1. Faktor keselamatan

Faktor keselamatan harus menjadi prioritas utama saat akan menentukan jenis games yang aman terhadap keselamatan peserta didik. Benda-benda di dalam kelas juga harus menjadi perhatian terhadap pergerakan siswa didik saat melakukan games, seperti meja, kursi, almari dan sebagainya.

2. Faktor waktu

Banyak sekali jenis games yang dapat dilakukan bersama antara guru dan peserta didik. Namun demikian karena tujuan utamanya adalah sebagai pemecah kebekuan selama proses pembelajaran, maka pilihlah games yang tidak membutuhkan terlalu banyak waktu. Dengan demikian tujuan pembelajaran tetap harus menjadi fokus dan tidak berubah menjadi pelajaran bermain atau outbond.

3. Faktor peralatan

Sebagaimana fungsi ice breaker dalam pembelajaran, maka games yang dipilih hendaknya yang membutuhkan peralatan yang sederhana yang selalu tetrseada di dalam kelas, misalnya pensil, buku, kertas, bolpoin, kursi dan sebagainya. Bahkan banyak juga games yang tidak membutuhkan peralatan, namun tetap mempunyai nilai edukasi yang baik.

4. Faktor edukasi

Apapun yang dilakukan guru terhadap siswa didik adalah dalam rangka pendidikan dan pembelajaran. Demikian juga halnya dengan games yang

dilaksanakan di kelas haruslah tetap memiliki nilai-nilai edukatif yang bisa di tanamkan kedalam jiwa siswa didik. Nilai-nilai edukatif yang bisa di peroleh dari pelaksanaan games adalah: kekompakan, kerjasama, kemandirian, konsentrasi kreativitas, dan sebagainya (Sunarto, 2012:59-60).

Secara umum games dapat di bagi dalam dua bagian, yaitu games secara mandiri atau individu dan permainan secara kelompok. Permainan individu dilakukan tetap bersama-sama dalam kelas, namun hanya menuntut konsentrasi individual. Sementara games kelompok di butuhkan kerjasama, kekompakan dan strategi kelompok. *Games* juga dapat berupa sebuah pertanyaan yaitu pengulangan kembali materi yang lalu dengan cara memberikan pertanyaan kepada siswa melalui permainan yang menyenangkan. Games pertanyaan ini harus berbeda dengan tes. *Games* pertanyaan dapat berupa pertanyaan berantai, mencocokkan pertanyaan dan jawaban, atau berbaur (*mingling/ mingle*).

Dalam melakukan games di kelas guru juga harus bisa mengelola kelas agar siswa tidak gaduh ketika mengikuti games, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lebih baik. Pengelolaan kelas menurut Djamarah (2009:175-176) adalah suatu usaha dengan sengaja dilakukan guna mencapai tujuan pengajaran, kesimpulan sederhana bahwa pengelolaan kelas adalah ditinjau dari paham lama yaitu mempertahankan ketertiban kelas.

Pengelolaan kelas adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru yang di tunjukkan dengan menciptakan kondisi kelas yang memungkinkan berlangsungnya proses pembelajaran yang kondusif dan maksimal. Pengelolaan kelas di tekankan pada aspek pengaturan (management) lingkungan pembelajaran yaitu berkaitan dengan pengaturan orang (siswa) dan barang atau fasilitas kegiatan guru tersebut dapat berupa pengaturan kondisi dan fasilitas yang berada di dalam kelas yang di perlukamn dalam proses pembelajaran diantaranya tempat duduk, perlentgkapan dan bahan ajar lingkungan kelas (cahaya, temperature udara, ventilasi).

Lingkungan belajar adalah sesuatu yang diupayakan atau di ciptakan oleh guru agar proses pembelajaran lebih kondusif dan dapat mencapai tujuan pembelajaran

yang semestinya. Sedangkan kondusif sendiri berarti kondisi yang benar-benar sesuai dan mendukung keberlangsungan proses belajar. Untuk mengadakan kelas yang efektif, guru berperan utama dalam mempertimbangkan setiap aspek dari kelasnya agar kegiatan belajar mengajar dapat berjalan optimal. Seperti yang dinyatakan Anita “dengan sengaja guru harus merancang prosedur yang akan menciptakan kelas penuh rasa dan memungkinkan setiap orang berinteraksi secara efektif serta merancang serta manajemen yang menjamin kesuksesan semua siswa” (Turner, 2008:57).

Dalam kegiatan pembelajaran guru menggunakan seperangkat strategi dalam menciptakan dan mempertahankan kelas agar kondisi lingkungan belajar siswa tetap kondusif dan menyenangkan, seperti menggunakan ice breaking jenis games yang dapat menarik siswa agar lebih semangat dan minat dalam proses pembelajaran. Hal ini merupakan suatu cara guru dalam meningkatkan minat belajar pada siswa sehingga hasil belajar siswa untuk kedepannya dapat lebih baik lagi dan akan memberikan efek langsung terhadap keberhasilan belajar siswa.

Implementasi Gerak Badan Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V SDN 64/I Teratai

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah didapat oleh peneliti di SDN 64/I Teratai implementasi games dalam meningkatkan minat belajar siswa yaitu penggunaan gerak badan dalam pembelajaran sangat menarik bagi peserta didik, gerak badan dilakukan ketika suasana kelas mulai kurang kondusif dan kondisi peserta didik mengalami kejenuhan ataupun lesu ketika pembelajaran, guru mengajak siswa untuk melakukan suatu gerakan yang menyenangkan dan suasana kelas menjadi lebih kondusif kembali siswa pun merasa siap untuk mengikuti pembelajaran pada saat itu.

Dengan bergeraknya badan, maka aliran darah akan menjadi lancar kembali dengan demikian proses berfikir akan menjadi lebih segar dan kreatif (Sunarto, 2012:49). Maka dengan begitu peserta didik lebih berminat untuk belajar dan mengikuti pembelajaran dengan baik. Guru juga harus lebih kreatif dalam mengelola kelas dan kreatif ketika proses pembelajaran, tidak hanya menjelaskan materi secara

terus menerus karena dalam pendidikan mengharuskan bahwa dalam kegiatan inti pembelajaran harus dilakukan secara interaktif, aspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa. Kegiatan ini dilakukan secara sistematis dan sistemik melalui proses eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi. Maka dari itu guru dalam penampilan yang sejati, dituntut menunjukkan perwujudan pribadi yang utuh, unik dan holistic. Posisi guru sebagai perwujudan individu yang “digugu dan di tiru”, menunjukkan harapan masyarakat akan keteladanan guru sebagai sebuah kepribadian unik karena bersifat khas di banding dengan jabatan lainnya (Uno dan Mohamad, 2012:153).

Usman dalam bukunya yang berjudul “menjadi guru yang professional”, menyatakan bahwa guru yang professional memiliki keahlian dan kemampuan khusus dalam bidang keguruan, sehingga ia mampu melakukan tugas dan fungsinya sebagai guru dengan kemampuan yang maksimal. Kreatifitas adalah salah satu kata kunci yang perlu dilakukan guru untuk memberi layanan pendidikan yang maksimal sesuai kemampuan dan keahlian khusus dalam bidang keguruan. Sebagaimana menjadi guru yang kreatif yaitu:

1. Kreatif sering di gambarkan dengan kemampuan berfikir kritis dan banyak ide, serta banyak ide dan gagasan.
2. Orang kreatif melihat hal yang sama, tetapi melalui cara berfikir yang beda.
3. Kemampuan menggabungkan sesuatu yang belum pernah tergabung sebelumnya.
4. Kemampuan untuk menemukan atau mendapatkan ide dan pemecahan baru.

Internalisi nilai-nilai keunikan berupa keunggulan sebagai perwujudan kreativitas dapat dilakukan melalui kegiatan berbagi gagasan dan ide serta pengalaman. Seperti kegiatan “*training dari workshop writing skill*”. Khususnya untuk guru SD/MI. kegiatan ini merupakan langkah positif untuk membangun kreativitas dalam pembelajaran dalam konteks dan kasus yang berbeda dan khas untuk setiap lingkungan dan peserta didik. Kaitan dengan ini ada salah satu pendekatan pembelajaran melalui tema-tema yang dikembangkan berdasarkan kondisi dan

keberagaman lingkungan tempat anak didik belajar atau lebih di kenal dengan pembelajaran “tematik-kontekstual *teaching and learning*”.

Dalam suatu proses pembelajaran sering terjadinya kebosanan. Kebosanan dalam PBM disebabkan oleh dua faktor, yaitu faktor yang berasal dari guru dan faktor yang berasal dari murid. Pengabaian kedua faktor ini akan menyebabkan masalah dalam PBM tidak teratasi, untuk memuluskan PBM maka kedua faktor ini harus di pahami dan diatasi. Rata-rata guru mertasa enggan untuk memasuki kelas dengan siswa yang memiliki daya serap rendah atau bodoh.

Proses belajar yang baik, menurut Gagne diawali dari fase motivasi atupun penyemangat. Jika motivasi tidak ada pada siswa sulit diharapkan akan terjadi proses belajar dalam diri mereka. Dari motivasi ini akan dilahirkan harapan-harapan terhadap apa yang di pelajarnya. Jika siswa memiliki harapan yang tinggi, menurut teori dan berbagai penelitian, ada kemungkinan untuk berhasil dalam belajarnya. Oleh sebab itu, tugas utama guru dalam melakukan inovasi pembelajaran untuk menjamin terjadinya hasil belajar yang optimal pada siswa ialah menghidupkan semangat atau motivasi belajar pada siswa.

Setiap individu memiliki kecenderungan atau dorongan mewujudkan potensinya, mewujudkan dirinya, dorongan berkembang menjadi matang, dorongan mengungkapkan, dan mengaktifkan semua kapasitasnya. Begitu motivasi dan minat data di bangkitkan dan kemudian tumbuh pengharapan-pengharapan yang terkait dengan pengetahuan yang di pelajari. Sehingga pembelajaran pun dapat terlaksana dengan baik dean tercapai tujuan yang telah di tentukan.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dari paparan data hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti yang dilakukan oleh peneliti di SDN 64/I Teratai, maka peneliti dapat memberikan kesimpulan bahwa implementasi *ice breaking* dalam meningkatkan minat belajar siswa melalui metode resitasi di SDN 64/I Teratai adalah dengan menggunakan yel-yel, *Games* dan gerak badan. Guru juga harus lebih kreatif dalam mengelola kelas dan kreatif ketika proses pembelajaran, tidak hanya menjelaskan

materi secara terus menerus karena dalam pendidikan mengharuskan bahwa dalam kegiatan inti pembelajaran harus dilakukan secara interaktif, aspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa kreativitas dari kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aziza, N. (2017). Metode Penelitian Metode Penelitian. Metode Penelitian Kualitatif, 17, 43.
- Bahri, Syaiful, Djamarah, dan Aswan Zain. 2009. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Teras.
- B. Uno, Hamzah, Mohamad, Nurdin. 2012. *Belajar dengan Pendekatan Paikem: Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Dasar, S. (2021). *Jurnal Basicedu*. 5 (1), 88–101
- F.J Monks, A.M.P Knoers, Siti Rahayu, *Psikologi Perkembangan Pengantar Dalam Berbagai Bagagiannya*, (Yogyakarta: Gajah Mada University Press,2004), hal. 131
- Itqan, M. S. (2018). *Pendekatan Game Android Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar*. 2(2), 161–170.
- Jalilah, S. R. (2021). *Jurnal Basicedu*. 5(6), 5946–5952
- Kurniasari, W., & Setiawan, D. (2021). *Meningkatkan Minat Belajar Siswa Menggunakan Model Blended Learning Berbasis Pada Google Classroom*. 7(1), 141–148. <https://doi.org/10.31949/Educatio.V7i1.891>
- Marzatifa, L., & Agustina, M. (2021). *Ice breaking: Implementasi, Manfaat Dan Kendalanya Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa*. 6(2), 162–171. <https://doi.org/10.32505/AlAzkiya.V6i2.3309>
- Mi, D. I., & Baten, A. S. (2020). *Perbandingan Antara Metode Ice breaking Dengan Comparasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Iii Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (Pgmi) Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah (Stit) Tahun Pelajaran 2019/2020 Perbandingan Antara Metode Ice breaking Dengan Comparasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas III Di Mi Al-Khairiyah Sinar Baten Talangpadang*. 1.
- Moh. Nazir. Ph.D. (2005). *Metode Penelitian*. Ghalia Indonesia. Bogor.
- Moultrie Turner, Anita. 2008. *Resep Pengajaran Hebat: 11 bahan utama*, cet.2. Indonesia: PT Macanan Jaya Cemerlang.
- Nisa, A., Studi, P., & Konseling, B. (2015). *Pengaruh Perhatian Orang Tua Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial*. II (1), 1–9.
- Nurmaulidina, S., & Bhakti, Y. B. (2020). *Pengaruh Media Pembelajaran Online Dalam Pemahaman Dan*. 6 (November), 248–251.

- Prihatini, E. (2017). *Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Minat*. 7(2), 171–179.
- Prasiscka, A., & Putra, F. G. (2021). *Pengaruh Model Pembelajaran Arias Berbantuan Ice breaking Games Terhadap Kemampuan Penalaran Matematis Ditinjau Dari Gaya Belajar Peserta Didik*. 8 (1), 325–335
- Prestasi, T., & Fisika, B. (2019). *Hubungan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Fisika*. 2.
- Satriani, N. P., Pudjawan, K., & Suarjana, I. (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Arias Dengan Selingan Ice Breaker Terhadap Hasil Belajar IPA*. 2 (3), 312–320
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2010). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Jakarta: Rosdakarya.
- Sunarto, 2012. *Ice Breaker dalam Pembelajaran Aktif*. Surakarta: Yuman Pressindo.
- Tambunan, M. I. H. (2018). *Pengaruh Minat Dan Kebiasaan Belajar Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Sma Se-Kota Stabat*. 2, 109–115
- Yunitasari, R., & Hanifah, U. (2020). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Masa Covid-19*. 2 (3), 232–243.
- Yonny, Acep. 2012. *Cara Cerdas Membangkitkan Semangat Belajar Siswa*. Yogyakarta: PT Citra Aji Pratama.