

PENERAPAN PERMAINAN PENYEGAR (*ICE BREAKING*) DALAM PEMBELAJARAN FISIKA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR

Riya Susanah

Dedy Hidayatullah Alarifin

Pendidikan Fisika FKIP Universitas Muhammadiyah Metro

E-mail: dedyarifin77@gmail.com

Abstrack: *The purpose of this research is for get up motivation learn and get the result of student learned of class X Muhammadiyah 1 Trimurjo high school in study of sains use ice breaking. The subjeck of research of class X Muhammadiyah 1 Trimurjo high school the student are 25 student's. This research use the plant CAR (Class room Action Research) have 2 siklus, other siklus have 3 face to face and tes too. The tes do it every last siklus, it's meet the 3rd. The learn student of motivation had observation use angket the content of student and page of chek list the content of observer for observation ice breaking done. To result of research to give diffrent value of good learn motivation and result of study too from I siklus and II siklus the get up. So we can get a point to apply that ice breaking can get up the learn of motivation and result student of study. The result of observation to learn motivation student in siklus I result persentation about 78,25% it's mean motivation learn of student is high. In siklus II make forward, result persentation the learn motivation of student about 87,5% it's mean the learn motivation student very high. For result of study also make forward in siklus I persentation like 72%. The siklus II change become 88%. From result observation give a diffrent good value of the learn motivation of result study in siklus I and siklus II to get up. Then i can get ice breaking can forward of learn motivation and result study of student.*

Keywords: *ice breaking, the learn of motivation and the result of study*

PENDAHULUAN

Pendidikan pada hakekatnya merupakan proses untuk membantu dalam pengembangan diri sehingga mampu menghadapi segala perubahan dan permasalahan dengan sikap terbuka serta pendekatan kreatif tanpa kehilangan identitas diri. Tuntutan

mendasar yang dialami dunia pendidikan saat ini adalah peningkatan mutu pembelajaran. Setiap lembaga pendidikan berusaha untuk dapat menghasilkan sumber daya manusia yang terampil dan cerdas sehingga menuntut orang-orang didalamnya bekerja secara optimal, penuh rasa

tanggungjawab dan berdedikasi tinggi.

Menurut Abduh (2011:7) mengungkapkan bahwa Menggunakan *ice breaking* dalam pelajaran terkadang kita melihat timbulnya suasana yang kurang mendukung hingga menyebabkan tidak tercapainya tujuan dari pembelajaran. Suasana yang dimaksud adalah kaku, dingin, atau beku sehingga pembelajaran saat itu menjadi kurang nyaman.

Menurut Soenarno (dalam Caswita 2005: 1) *Ice breaker* merupakan peralihan situasi dari yang membosankan, membuat mengantuk, menjenuhkan, dan tegang menjadi rileks, bersemangat, tidak membuat mengantuk, serta ada perhatian dan ada rasa senang untuk mendengarkan atau melihat orang lain yang berbicara di depan kelas atau ruangan pertemuan.

Berdasarkan uraian tersebut dapat dikemukakan bahwa permainan penyegar (*ice breaking*) adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk mencairkan suasana pembelajaran yang membosankan, kaku, dan pasif menjadi kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, menyegarkan, aktif dan membangkitkan motivasi untuk belajar lebih bergairah.

Menurut Sardiman (2011:75) motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual, peranan yang khas adalah hal perbuatan

gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar.

Slameto (2010:2) mengartikan belajar sebagai suatu proses yang dilakukan untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru, secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Abdurrahman (2003:37) menyatakan bahwa “hasil belajar adalah kemampuan yang yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar”. Anak yang berhasil dalam belajar ialah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan-tujuan intruksional.

Berdasarkan kutipan tersebut dapat dikemukakan bahwa kemampuan suatu interaksi belajar ataupun mengajar menghasilkan hasil belajar. Setiap anak memiliki kemampuan yang berbeda-beda, kemampuan tersebut akan diperoleh anak melalui kegiatan belajar. Usaha yang terarah akan menghasilkan prestasi hasil belajar.

Hasil belajar yang berupa puncak dari interaksi siswa dengan lingkungannya pada proses belajar yang berupa sejumlah pengetahuan dengan pemberian suatu nilai akhir atau skor. Dengan demikian dapat diketahui perkembangan dan kemajuan belajar yang dicapai murid selama pendidikan pada tingkat tertentu. Untuk mencapai keberhasilan

pembelajaran yang berkesinambungan maka guru mutlak perlu pengukuran dan evaluasi pengajaran.

Berdasarkan latar belakang, maka dapat dikemukakan penelitian dengan judul: Penerapan Permainan Penyegar (*Ice Breaking*) dalam Pembelajaran Fisika untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah 1 Trimurjo Tahun Pelajaran 2012/2013.

METODE PENELITIAN

Rancangan penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK), dimana peneliti mengalami secara langsung obyek dilapangan yang meliputi dua siklus pembelajaran, satu tahapan siklus meliputi: perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Sebagai obyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Muhammadiyah 1 Trimurjo sebanyak 25 siswa. Metode pengumpulan data hasil belajar menggunakan tes essay, sedangkan data motivasi belajar siswa menggunakan lembar angket. Tes hasil belajar

dilakukan pada akhir pertemuan di setiap siklus dengan pokok bahasan alat-alat optik sebanyak 10 soal. Data motivasi belajar diambil setelah tes hasil belajar dilaksanakan. Untuk memperoleh hasil pengukuran data yang valid dan reliabel maka dilakukan uji ahli terlebih dahulu untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitas soal tes dan angket motivasi belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Motivasi Belajar

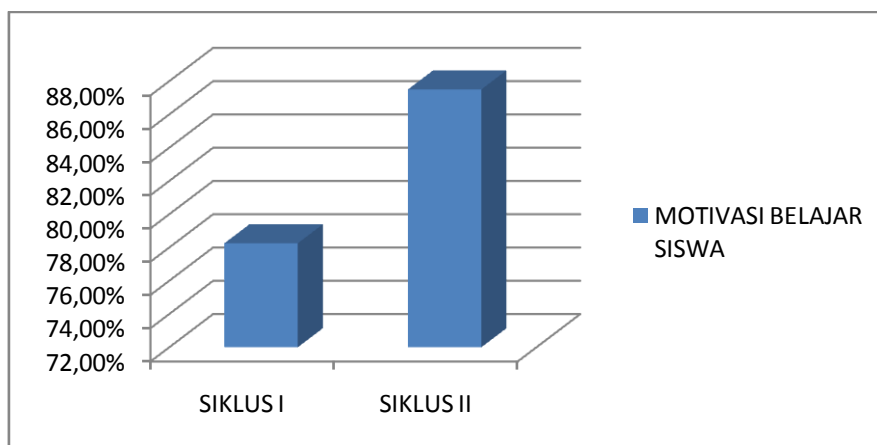
Berdasarkan hasil angket yang telah diberikan kepada siswa oleh guru, motivasi belajar siswa mengalami peningkatan pada siklus I sampai dengan siklus II. Peningkatan motivasi belajar tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar yang dimiliki siswa selama pembelajaran fisika berlangsung mengalami perubahan yang secara bertahap. Adapun data yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 1. Data motivasi belajar siswa pada siklus I ke siklus II

NO	Indikator motivasi belajar	Target persentase	Persentase Siklus I	Ket	Persentase Siklus II	Ket
1.	Kesadaran akan tujuan belajar	$\geq 80\%$	78,25%	Belum Tercapai	87,5%	Tercapai
2.	Ketekunan belajar					
3.	Tanggung jawab belajaran					
4	Rasa ingin tahu					
5.	Perasaan senang					
6.	Hasrat untuk belajar					
7.	Pujian					
8.	Persaingan					

Berdasarkan tabel 1, dapat diketahui bahwa motivasi belajar siswa pada penelitian dengan menerapkan *ice breaking* telah mencapai target yang telah ditentukan. Dari 16 aspek yang dinilai berdasarkan delapan indikator yang membentuk motivasi belajar siswa. Tingkat motivasi belajar siswa pada

siklus I termasuk dalam kriteria tinggi, sedangkan pada siklus II termasuk dalam kriteria sangat tinggi. Data yang diperoleh telah sesuai dengan target yang diinginkan yaitu motivasi belajar siswa persentasenya mencapai $\geq 80\%$. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 1. Peningkatan motivasi belajar siswa siklus I ke siklus II

Berdasarkan gambar 1, penilaian terhadap pencapaian motivasi belajar siswa berdasarkan pada akumulasi tiap indikator motivasi belajar dari siklus I sampai siklus II telah mencapai target yang diharapkan. Penerapan *ice breaking* yang bermula pada penyajian pembelajaran yang menyenangkan mengaitkannya dengan materi, membuat siswa belajar lebih baik. Dimana saat *ice breaking* diberikan siswa antusias dalam mengikutinya.

Ice breaking yang dikaitkan dengan materi memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkonsentrasi, mengasah daya ingat dan daya tangkap serta membangun kekompakan dalam kelompok. *Ice breaking* memotivasi siswa untuk

terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Suwarjo dan Imania (2010:127) *ice breaking* bertujuan untuk:

1. Menciptakan suasana santai pada diri peserta didik
2. Agar para peserta terhibur, senang dan bersantai
3. Membangkitkan suasana belajar yang bergairah dan bersemangat
4. Menumbuhkan motivasi belajar.

Sesuai dengan teori tersebut, fakta yang ditemukan dikelas saat guru memberikan *ice breaking* baik ketika diawal pembelajaran dan dipertengahan pembelajaran siswa mengikutinya dengan bersemangat. Hal ini menunjukkan adanya motivasi belajar siswa terhadap pelajaran fisika yang disampaikan oleh guru dengan

menerapkan *ice breaking*. Dengan *ice breaking* tersebut menimbulkan motivasi belajar, sehingga siswa sangat bersemangat, bergairah dan senang saat mengikuti proses pembelajaran.

2. Hasil Belajar

Dalam penelitian ini data hasil belajar dari proses pembelajaran digunakan

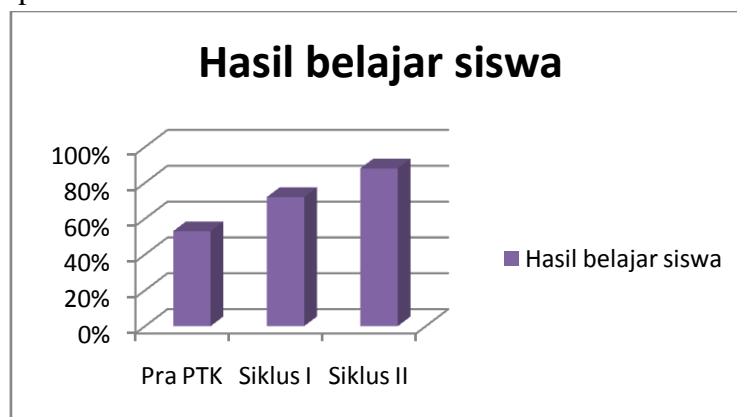
sebagai data utama setelah motivasi belajar siswa dalam siklus I maupun siklus II, hasil belajar siswa dengan sub pokok “Alat-alat optik” diukur dengan tes sehingga diperoleh data hasil belajar pada siklus I dan siklus II yang mengalami peningkatan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Peningkatan hasil belajar siklus I ke siklus II

NO	Nilai	Kategori	Siklus I	Siklus II	Target	Peningkatan
1	≥ 70	Tercapai	72%	88%	80%	16%
2	< 70	Belum tercapai	28%	12%	-	
Jumlah			100%	100%		

Berdasarkan kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan oleh sekolah yaitu sebesar 70 pada materi pokok alat-alat optik. Maka dari data yang telah diperoleh dapat dijelaskan bahwa terjadi peningkatan jumlah siswa yang mencapai KKM dari siklus I ke siklus II. Dengan diperoleh hasil pada siklus II telah

mencapai target yang ditetapkan, hal ini menunjukkan bahwa penerapan *ice breaking* mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar kognitif siswa. Dari tabel tersebut dapat dijelaskan secara rinci dengan diagram berikut:



Gambar 2. Ketercapaian hasil belajar siswa

Berdasarkan gambar 2, data hasil penelitian dapat ditunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang memenuhi kriteria tuntas dari Pra PTK, kemudian siklus I hingga siklus II selalu meningkat yaitu 53% pada Pra PTK, pada siklus I menjadi 72% dengan nilai terendah adalah 37, nilai tertinggi adalah 75, dan nilai rata-rata adalah 65 dan menjadi 88% dengan nilai terendah adalah 32, nilai tertinggi adalah 91, dan nilai rata-rata adalah 76 pada siklus II. Untuk nilai rata-rata hasil belajar siswa yang memenuhi kriteria tuntas telah mencapai dan melebihi target yang ditentukan yaitu $\geq 80\%$.

Sesuai dengan pendapat sardiman (2010:84) “belajar sangat memerlukan motivasi, motivasi is an essential condition of learning. Hasil belajar akan optimal jika ada motivasi”. Kemudian menurut Nasution (2010:77) motivasi dinyatakan dengan hasrat, keinginan, maksud, tekad, kemauan, dorongan, kebutuhan, kehendak, cita-cita, keharusan, kesediaan dan sebagainya. Setiap motivasi bertalian erat dengan suatu tujuan. Hasil belajar pun banyak ditentukan oleh motivasi.

Berdasarkan pendapat tersebut, sesuai dengan hasil yang diperoleh, dimana antara motivasi belajar dengan hasil belajar memiliki keterkaitan kuat. Dengan menumbuhkan motivasi belajar pada diri siswa, siswa akan terdorong dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Motivasi belajar siswa tidak hanya dilihat dari angket yang telah diisi oleh siswa akan tetapi saat pembelajaran berlangsung guru dapat melihat secara langsung dengan memperhatikan perilaku yang ditunjukkan oleh siswa tersebut. Untuk mengetahui apakah siswa memiliki motivasi yang tinggi atau rendah maka sesuai dengan yang diungkapkan oleh Sardiman (2011:81) yang mengatakan sebagai berikut:

Ciri-ciri seseorang yang memiliki motivasi yang tinggi adalah:

- a) Tekun menghadapi tugas
- b) Ulet dalam menghadapi kesulitan
- c) Menunjukkan minat terhadap macam-macam masalah
- d) Lebih senang bekerja sendiri
- e) Cepat bosan pada tugas yang rutin
- f) Dapat mempertahankan pendapatnya

g) Senang mencari dan memecahkan masalah.

Pendapat tersebut dijadikan penilaian secara tidak langsung oleh guru terhadap siswa. Dari ciri-ciri siswa yang memiliki motivasi tinggi yang ada dalam kelas, guru membandingkan dengan angket dan hasil belajar yang diperoleh siswa. Fakta yang ditemukan antara angket dan hasil belajar yang diperoleh siswa dengan ciri-ciri siswa yang memiliki motivasi tinggi, hasilnya sesuai. Hal ini membuktikan bahwa motivasi belajar sangat mempengaruhi hasil belajar yang diperoleh siswa.

ice breaking diawal pembelajaran memberikan semangat kepada siswa sebelum pembelajaran fisika dilaksanakan. Untuk membangkitkan motivasi belajar diawal pembelajaran, guru memberikan *ice breaking* diawal. Dengan guru memberikan *ice breaking* sebelum memulai kegiatan pembelajaran, guru memberikan kesan yang menarik, menyenangkan, dan menumbuhkan perasaan nyaman pada awal pembelajaran. *Ice breaking* dipertengahan pembelajaran tujuannya untuk mengembalikan lagi konsentrasi siswa yang sudah mulai menurun. Hal ini

dilakukan karena siswa pada pertengahan pembelajaran sudah terlihat malas, mengantuk dan bosan.

Siswa yang mengikuti *ice breaking* rata-rata menjawab pernyataan angket motivasi belajar pada indikator kesadaran akan tujuan belajar, tanggung jawab belajar, rasa ingin tahu, hasrat untuk belajar dan perasaan senang mendapat skor yang bagus atau tinggi. Sedangkan untuk persaingan antar siswa belum terlalu nampak pada proses pembelajaran, akan tetapi ada beberapa siswa yang berani mengajukan pendapatnya ketika proses pembelajaran berlangsung. Dari rata-rata hasil belajar yang disesuaikan dengan motivasi belajar yang diperoleh siswa yang motivasinya dalam kategori sedang ada yang mendapat hasil belajar tinggi, terlebih lagi yang motivasi belajar siswa tinggi hasil belajar yang diperoleh tinggi. Namun ada pula siswa yang motivasinya tinggi, hasil belajar yang diperolehnya rendah.

Berdasarkan hasil uraian dari penjelasan diatas dapat disimpulkan sementara bahwa permainan penyegar (*ice breaking*) dapat memotivasi siswa dalam proses pembelajaran. Suasana pembelajaran dikelas menjadi lebih menyenangkan, siswa

sangat termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Siswa yang awalnya menganggap pelajaran fisika menjenuhkan, membosankan dan sulit, sekarang berubah pikiran siswa menjadi senang belajar fisika dan tidak menganggap lagi bahwa pelajaran fisika sulit.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dengan menerapkan permainan penyegar (*ice breaking*) dan pembahasan yang telah dikemukakan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Kegiatan pembelajaran dengan menerapkan permainan penyegar (*ice breaking*) dapat meningkatkan motivasi belajar fisika siswa kelas X SMA Muhammadiyah 1 Trimurjo. Dari hasil penelitian motivasi belajar siswa pada siklus I ke siklus II mengalami peningkatan persentase sebesar 9,25%.
2. Kegiatan pembelajaran dengan menerapkan permainan penyegar (*ice breaking*) dapat meningkatkan hasil belajar fisika siswa kelas X SMA Muhammadiyah 1 Trimurjo. Hasil belajar siswa pada siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 16%.

DAFTAR PUSTAKA

- Abduh, Muhammad. 2010. *Menciptakan Pembelajaran Yang Menyenangkan*. Jakarta. <http://www.muhammadabduh.com>
- Abdurrahman, Mulyono. 2003. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta : Erlangga
- Caswita. (et all). 2012. *Pengaruh Pembelajaran Inkuiri Dengan Selingan (Ice Breaker) Terhadap Pemahaman Konsep Matematis*. Jurnal Pendidikan Matematika. Volume 1, Nomor 4, Nopember 2012. (Universitas Lampung diakses pada tanggal 22 februari 2013)
- Sardiman. 2010. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rajawali Persada
- Slameto. 2010. *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta
- Suwarjo dan Eva Imania E. 2010. *Permainan dalam Bimbingan dan Konseling*. Yogyakarta : Paramitra.