

***IMPLEMENTATION OF TECHNIQUE ICEBREAKER GAMES AND
BODYBUILDING TO IMPROVE STUDENT'S LEARNING
MOTIVATION ON ELECTROCHEMICAL SUBJECT IN THE CLASS
OF X TSM 1 SMK N 5 PEKANBARU***

Annisa Fitri*, Susilawati**, Elva Yasmi Amran***
Email: *annisa195fitri@gmail.com No.Hp: 085365060595;
** wati.susila@ymail.com, ***elvayasmi@ac.id

Department of Chemistry Education
Faculty of Teacher and Education
University of Riau

Abstract: This research is a classroom action research. This classroom action research is an effort to improve the learning process of chemistry of class X students of TSM 1 SMK N 5 Pekanbaru by applying the Icebreaker type of learning technique of games and bodybuilding. This study aims to improve students' learning motivation. This study was conducted in two cycles, each cycle consisting of two meetings covering four stages of implementation, namely: planning, implementation, observation and reflection. Data collection techniques used questionnaires, observations, and tests. The technique of data analysis is done descriptively using percentage technique. Based on the results obtained, it can be concluded that the use of Icebreaker learning techniques can improve students' learning motivation. This can be seen from the increase of learners motivation from 70% in cycle I to 77,67% in cycle II.

Key Words : The Icebreaker technique type of Games and Bodybuilding, Learning motivation

**PENERAPAN TEKNIK ICEBREAKER JENIS GAMES DAN
GERAK BADAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR PESERTA DIDIK PADA POKOK BAHASAN
ELEKTROKIMIA DI KELAS X TSM 1
SMK NEGERI 5 PEKANBARU**

Annisa Fitri*, Susilawati**, Elva Yasmi Amran***
Email: *annisa195fitri@gmail.com No.Hp: 085365060595;
** wati.susila@ymail.com, ***elvayasmi@ac.id

Program Studi Pendidikan Kimia
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstrak: Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas ini adalah usaha memperbaiki proses pembelajaran kimia peserta didik kelas X TSM 1 SMK N 5 Pekanbaru dengan menerapkan teknik pembelajaran *Icebreaker* jenis *Games* dan Gerak Badan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, setiap siklus terdiri dari dua pertemuan yang meliputi empat tahapan pelaksanaan, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, observasi, dan tes. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif dengan menggunakan teknik persentase. Berdasarkan hasil yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknik pembelajaran *Icebreaker* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal ini terlihat dari peningkatan motivasi belajar peserta didik dari 70% pada siklus I menjadi 77,67% pada siklus II.

Kata Kunci: Teknik Icebreaker jenis *Games* dan Gerak Badan, motivasi belajar

PENDAHULUAN

Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2003). Perubahan tersebut merupakan bukti dari hasil belajar yang bersifat relatif konstan dan berbekas. Apabila terjadi perubahan pada diri seseorang akibat adanya latihan dan pengalaman melalui interaksinya dengan lingkungan, maka seseorang tersebut dapat dikatakan telah belajar atau melaksanakan proses pembelajaran.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006) pembelajaran dapat diartikan sebagai aktivitas mengajar dan aktivitas belajar. Proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas sangat dipengaruhi oleh peserta didik dan guru yang terlibat di dalamnya. Proses pembelajaran akan berhasil bila peserta didik memiliki motivasi dalam belajar (Sanjaya, 2006). Hamzah (2007) mengatakan bahwa motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Guru berperan penting dalam membantu menumbuhkan motivasi belajar dari peserta didik dan berperan meningkatkan proses pembelajaran agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai.

Asnawir dan M. Basyiruddin Usman (2004) menyatakan bahwa guru yang kompeten akan lebih mampu menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan mengelola kelas, sehingga berdampak pada prestasi belajar peserta didik yang maksimal. Tercapainya prestasi belajar yang maksimal tentunya sangat diinginkan terjadi pada setiap mata pelajaran yang ada di sekolah, termasuk di antaranya adalah mata pelajaran kimia.

Elektrokimia merupakan salah satu materi kimia yang diajarkan di kelas X SMK berdasarkan silabus kimia 2013 dasar bidang keahlian teknologi dan rekayasa. Materi ini tersusun dari beberapa konsep terkait, antara lain reaksi redoks, sel volta, dan sel elektrolisis. Materi ini juga dianggap salah satu materi kimia yang sulit untuk dipahami. Sehingga diperlukan strategi pengajaran, metode ataupun teknik pengajaran yang tepat untuk menyampaikan materi ini kepada peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan salah satu guru kimia SMK Negeri 5 Pekanbaru menyatakan bahwa guru merasakan adanya masalah di kelas X TSM 1. Masalah yang diidentifikasi guru adalah rendahnya motivasi belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran kimia. Pelajaran kimia di kelas X TSM 1 terletak pada jam-jam terakhir yaitu jam ke 9 dan 10 sehingga memicu turunnya daya konsentrasi dan semangat peserta didik untuk mengikuti aktivitas belajar. Ketika guru menjelaskan, peserta didik kurang memperhatikan apa yang disampaikan akan tetapi banyak di antara mereka melakukan aktivitas lain selain belajar. Peserta didik cenderung tampak lesu, lelah, dan mengantuk dimulai dari awal belajar hingga akhir pembelajaran. Peserta didik banyak yang meminta izin keluar untuk mencuci muka atau membeli minum selama proses pembelajaran kimia berlangsung.

Berdasarkan masalah dapat dianalisis bahwa rendahnya motivasi belajar peserta didik dipicu dari kondisi belajar yang kurang baik di kelas X TSM 1. Kondisi belajar kimia di kelas X TSM 1 dipengaruhi oleh kondisi waktu dan kondisi fisik dan psikis dari peserta didik. Kondisi belajar perlu disiasati agar dapat memberikan pengaruh positif pada peserta didik dengan cara menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Guru sebagai fasilitator diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan supaya peserta didik dalam keadaan senang atau gembira.

Belajar akan lebih efektif jika peserta didik dalam keadaan gembira (Sardiman, 2012). Kegembiraan yang dirasakan peserta didik terbukti memberikan efek baik terhadap pencapaian hasil belajar. Untuk memberikan suasana yang dapat meningkatkan kegembiraan dari peserta didik diperlukan strategi, metode, ataupun teknik yang tepat.

Lutfi (dalam Sunarto, 2012) mengungkapkan bahwa teknik *Icebreaker* atau pemecah kebekuan adalah kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh fasilitator guna menyegarkan suasana kelas menjadi akrab dan menyenangkan. *Icebreaker* dalam pembelajaran dapat diartikan sebagai pemecah situasi kebekuan pikiran peserta didik atau fisik peserta didik dan dimaksudkan untuk membangun suasana belajar yang dinamis, penuh semangat, dan antusiasme.

Sunarto (2012) mengatakan bahwa *Icebreaker* bukan menjadi tujuan utama dalam pembelajaran, namun merupakan pendukung utama dalam menciptakan suasana pembelajaran yang efektif. Jadi, teknik *Icebreaker* dapat dijadikan alternatif yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran kimia di kelas.

METODE PENELITIAN

Penelitian penerapan teknik *Icebreaker* dilaksanakan pada peserta didik kelas X TSM 1 SMK N 5 Pekanbaru semester genap, tahun ajaran 2016/2017. Jumlah peserta didik di kelas X TSM 1 SMK N 5 Pekanbaru adalah 24 orang, semuanya berjenis kelamin laki-laki. Waktu pengambilan data dilakukan pada bulan April-Mei 2017. Bentuk penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif, dimana peneliti dan guru bekerja sama selama proses pembelajaran. Pelaksanaan tindakan dilakukan oleh guru, sedangkan peneliti sebagai observer. Proses penelitian data dimulai dengan menelaah data yang dikumpulkan yaitu lembar angket dan hasil belajar pada akhir siklus. Data yang dikumpulkan dianalisis dengan menggunakan teknik persentase.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus I

Peningkatan motivasi belajar kimia peserta didik dianalisis secara indikator dan individu. Hasil angket motivasi belajar kimia peserta didik siklus I dapat dilihat secara individu pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Angket Motivasi Belajar Kimia Peserta Didik secara Individu pada Siklus I

No.	Kategori	Persentase (%)	Jumlah Peserta Didik	Persentase Perolehan (%)
1	Sangat Tinggi	86-100	1	4,17
2	Tinggi	71-85	21	87,5
3	Sedang	56-70	2	8,33
4	Rendah	41-55		
5	Sangat Rendah	25-40		
Jumlah			24	100

Tabel 4.1 menunjukkan bahwa tidak adanya peserta didik yang memiliki kategori motivasi belajar kimia rendah dan ada terdapat 1 orang peserta didik yang memiliki motivasi belajar sangat tinggi. Namun, masih ada 2 dari 24 peserta didik masih memiliki kategori sedang yang mengartikan bahwa tindakan di siklus I belum berhasil..

Hasil angket motivasi belajar kimia peserta didik yang dibagikan pada akhir siklus menunjukkan bahwa belum seluruh indikator mencapai kategori tinggi. Hasil angket motivasi belajar peserta didik secara individu, secara keseluruhan juga belum mencapai kategori tinggi. Persentase rata-rata motivasi belajar peserta didik secara indikator pada siklus I adalah 70%. Indikator kegiatan menarik dalam belajar mendapatkan skor yang tinggi dari masing-masing peserta didik, pada indikator tersebut berisi pernyataan yang menunjukkan ketertarikan terhadap *Icebreaker*. Motivasi belajar yang dianalisis secara individu dan indikator menunjukkan pengaruh penerapan teknik *Icebreaker* dalam pembelajaran, peserta didik menunjukkan ketertarikannya terhadap *Icebreaker* yang dilaksanakan di kelas

Setelah siklus I selesai dilaksanakan, observer dan guru melakukan refleksi. Refleksi merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan. Berdasarkan hasil refleksi terhadap tindakan dari siklus I, adapun yang menjadi kendala atau kelemahan pada siklus I adalah:

- 1) Ketika ada peserta didik yang bertanya guru sering menjawab secara langsung daripada memberi kesempatan kepada peserta didik yang lain untuk menjawab.
- 2) Masih sedikit peserta didik yang berani menjawab pertanyaan atau menyampaikan pendapat.
- 3) Saat diskusi peserta didik masih banyak yang terdapat mengerjakan LKPD saja tanpa ada melakukan diskusi agar dapat mengumpulkan LKPD yang dibagikan, sehingga diskusi masing-masing kelompok kurang lancar.
- 4) Ketika pelaksanaan *Icebreaker* jenis permainan, saat pembagian kertas Tanya-Jawab banyak yang langsung membuka lipatan kertas tanpa mendengar aba-aba dari guru untuk membuka lipatan secara bersama.
- 5) Pada tahapan mencari pasangan Tanya-Jawab dibutuhkan waktu yang lebih lama dari diperkirakan.
- 6) Saat tahap mengkonfirmasi pasangan Tanya-Jawab pada *Icebreaker* jenis permainan, banyak peserta didik yang berkerumun di meja guru untuk mengkonfirmasi.

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, observer dan guru sepakat untuk melakukan rencana tindakan perbaikan. Tindakan perbaikan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik yang lain terlebih dahulu sekitar beberapa orang untuk menjawab pertanyaan dari teman-temannya.
- 2) Guru menunjuk peserta didik secara acak yang belum aktif untuk menjawab pertanyaan dan dari 1 pertanyaan diberikan kesempatan beberapa orang peserta didik untuk menjawab.
- 3) Memberikan aba-aba bahwa LKPD yang dikumpulkan hanya 1 dari masing-masing kelompok dan menghimbau lebih giat lagi kepada peserta didik untuk berdiskusi mengerjakan soal dan kegiatan yang terdapat dalam LKPD.
- 4) Kertas Tanya-Jawab dirubah bentuknya menjadi gulungan seperti undian kemudian dimasukkan ke dalam pipet dan sebelum pembagian guru harus memberikan informasi terlebih dahulu mengenai peraturan permainan.

- 5) Pada saat kegiatan diskusi guru mengingatkan kembali bahwa pada permainan Tanya-Jawab akan dikeluarkan soal-soal yang berkaitan dengan materi yang dipelajari hari ini dan tidak keluar dari itu. Kemudian guru menegaskan kembali waktu yang diberikan untuk mencari pasangan Tanya-Jawab dan memberi aba-aba dengan lebih lantang ketika waktu telah habis. Setelah mendapatkan pasangan Tanya-Jawabnya, peserta didik harus kembali ke tempat duduk terlebih dahulu dan akan dipanggil berdasarkan absen. Bagi yang dipanggil langsung membawa pasangan Tanya-Jawabnya, jadi nama keduanya akan *dicheklist* sehingga tidak akan terpanggil kembali pasangan yang sama.

Siklus II

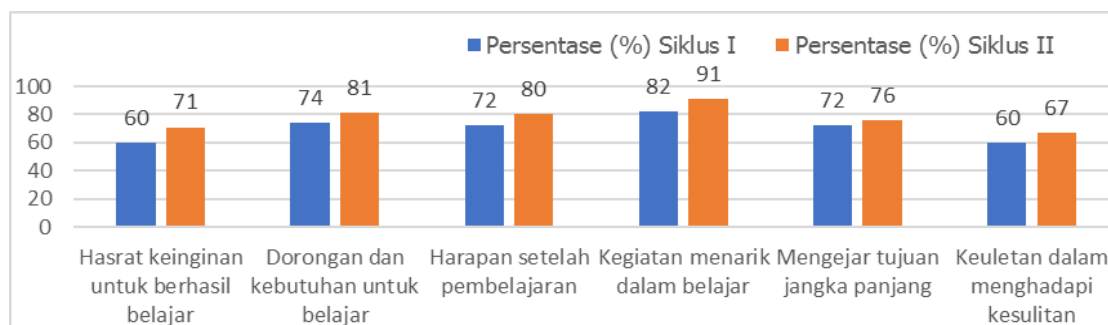
Hasil angket motivasi belajar kimia peserta didik dapat dilihat secara individu dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Angket Motivasi Belajar Kimia Peserta Didik secara Individu pada Siklus II

No.	Kategori	Persentase (%)	Jumlah Peserta Didik	Persentase Perolehan (%)
1	Sangat Tinggi	86-100	9	37,5
2	Tinggi	71-85	15	62,5
3	Sedang	56-70		
4	Rendah	41-55		
5	Sangat Rendah	25-40		
Jumlah			24	100

Tabel 2. menunjukkan bahwa tidak adanya peserta didik yang memiliki kategori motivasi belajar kimia rendah dan terjadi peningkatan jumlah peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi dari 1 orang pada siklus I menjadi 9 orang pada siklus II. Hasil persentase angket motivasi belajar kimia peserta didik pada siklus II tidak ada lagi peserta didik yang memiliki motivasi sedang seperti pada siklus I.

Persentase rata-rata motivasi belajar peserta didik secara indikator pada siklus II adalah 77,67%. Hasil angket motivasi pada siklus II menunjukkan semua indikator telah tercapai dan terdapat indikator yang memperoleh kategori sangat tinggi. Indikator tersebut adalah kegiatan yang menarik dalam pembelajaran yaitu dari 82 % menjadi 91%. Persentase motivasi belajar dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Persentase Motivasi Belajar Kimia Peserta Didik Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan Gambar 1. terlihat bahwa usaha tindakan perbaikan yang direncanakan pada siklus I untuk siklus II dapat dikatakan berhasil. Secara individu, seluruh peserta didik untuk hasil motivasi belajar telah mencapai kategori tinggi. Sembilan dari 24 peserta didik telah mencapai kategori sangat tinggi. Secara indikator hasil angket motivasi belajar peserta didik menunjukkan hasil yang baik.

Indikator hasrat keinginan untuk berhasil belajar mengandung pernyataan siap untuk mengikuti pembelajaran kimia, hal ini ditandai dengan kesiapan peserta didik yang terlihat dari tidak adanya aktivitas lain selain fokus terhadap guru yang telah berada di depan kelas. Pada siklus II sudah berkurang bahkan tidak ada lagi peserta didik yang menunjukkan kejenuhan, bosan, dan rasa kantuknya di kelas. Selain itu tidak terdapat lagi di meja peserta didik hal yang tidak berhubungan dengan pembelajaran kimia seperti buku dari pelajaran lain.

Indikator dorongan dan kebutuhan belajar juga menunjukkan hasil yang meningkat dari siklus I ke siklus II. Dari hasil observasi dan pantauan observer, terlihat bahwa peserta didik sudah aktif berdiskusi dan mengikuti pembelajaran dengan baik, karena adanya kegiatan *Icebreaker* jenis *games* yang dilakukan setiap akhir diskusi membuat peserta didik bersiaga. Bersiaga yang dimaksudkan adalah mempersiapkan diri dengan memahami materi pembelajaran yang disampaikan, karena mereka tidak tahu apa-apa saja soal yang akan keluar saat kegiatan *Icebreaker games* dilaksanakan nanti. Jika tidak, maka peserta didik merasa rugi jika nantinya akan gagal menyelesaikan permainan tersebut sehingga tidak mendapatkan tambahan *point* dari guru.

Indikator selanjutnya adalah harapan setelah pembelajaran yang juga mengalami peningkatan. Berdasarkan hasil observasi, peserta didik terlihat lebih serius dalam menyimak saat guru menjelaskan dan fokus saat diskusi karena telah meningkatnya motivasi mereka setelah adanya pelaksanaan *Icebreaker*. Dampak dari kegiatan tersebut, terjadinya peningkatan jumlah peserta didik yang tuntas pada evaluasi setiap pertemuan dan ulangan setiap akhir siklus.

Indikator kegiatan yang menarik dalam belajar selalu mendapatkan hasil angket yang lebih tinggi dari indikator lain. Indikator ini mendapatkan *point* yang lebih dari indikator lain karena berisi pernyataan yang berkaitan dengan pelaksanaan *Icebreaker* di kelas. Hasil angket yang tinggi pada indikator membuktikan bahwa *Icebreaker* yang dilaksanakan di kelas mampu membantu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Berdasarkan observasi peneliti, peserta didik selalu terlihat ceria, bersemangat dan aktif mengikuti kegiatan *Icebreaker* di kelas.

Indikator mengejar tujuan jangka panjang mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Karena kondisi belajar peserta didik yang semakin kondusif dan menyenangkan akibat adanya pelaksanaan *Icebreaker* di kelas, peserta didik menjadi semakin fokus pada pembelajaran dan semakin menyadari bahwa pentingnya ilmu kimia sebagai dasar pengetahuan untuk kejuruannya (Teknik Sepeda Motor). Berdasarkan observasi peneliti, selain pelaksanaan *icebreaker* di kelas yang selalu menjadi hal yang ditunggu peserta didik ternyata kemampuan guru menghubungkan elektrokimia dengan kehidupan nyata yang lebih ke jurusan mereka membuat peserta didik menjadi semakin bersemangat mengikuti pembelajaran kimia. Semangatnya peserta didik tersebut berdampak pada pelaksanaan *Icebreaker*, dari hasil observasi peneliti bahwa pada pertemuan selanjutnya hingga akhir waktu yang dibutuhkan peserta

didik menyelesaikan permainan lebih cepat dan terlihat semangat dan jiwa kompetitif dari masing-masing peserta didik.

Indikator keuletan dalam menghadapi kesulitan juga menjadi salah satu indikator yang mengalami peningkatan, akan tetapi jika dibandingkan dengan indikator lain indikator ini hasilnya lebih sedikit rendah meski sudah mencapai kriteria keberhasilan. Rendahnya hasil yang diperoleh jika dibandingkan dengan yang lain karena berisi pernyataan yang berhubungan dengan kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan soal yang terdapat pada tugas atau latihan. Hasil observasi menunjukkan pada pertemuan pertama di siklus I, peserta didik saat mengerjakan evaluasi masih banyak yang sering bertanya kepada guru disebabkan ragu dan tidak tahu mau menjawab apa. Tapi pada pertemuan selanjutnya peserta didik terlihat lebih berani dan mantap dalam mengerjakan evaluasi berlanjut pada ulangan akhir siklus akibat telah meningkatkannya motivasi belajar kimia pada peserta didik. Peserta didik terlihat lebih percaya diri dalam mengerjakan soal, karena mereka telah mengikuti pembelajaran dengan baik.

Peningkatan dari masing-masing indikator motivasi belajar peserta didik dari siklus I ke siklus II menunjukkan keberhasilan dan minatnya peserta didik terhadap pelaksanaan *Icebreaker* di kelas. Akibat adanya pelaksanaan *Icebreaker* di kelas, tumbuhnya motivasi belajar peserta didik mengikuti pembelajaran kimia. Hasil observasi peneliti, terlihat setiap akan memulai *Icebreaker* peserta didik selalu tampak bersiap-siap dan semangat. Selama pelaksanaan kegiatan *Icebreaker*, semua peserta didik mengikuti dengan baik hingga akhir. Dari raut wajah peserta didik pada saat observasi, mereka terlihat lebih ceria dan gembira. Peserta didik menjadi lebih siap mengikuti pembelajaran, lebih fokus atau berkonsentrasi, berkurangnya frekuensi peserta didik yang meminta izin keluar, sudah tidak terlihat peserta didik yang lesu dan mengantuk. Kegembiraan yang diperoleh memberikan pengaruh pada motivasi belajar peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif. Sesuai dengan teori yang disampaikan oleh Sunarto (2012), bahwa tujuan pelaksanaan *Icebreaker* untuk memecahkan kebekuan suasana agar proses pembelajaran yang berlangsung menjadi lebih efektif.

Kegiatan *Icebreaker* pertama yang dilaksanakan sebelum diskusi yaitu *Icebreaker* jenis gerak badan. Peserta didik yang awalnya dalam kondisi lelah dan tidak bersemangat mengikuti pelajaran dituntut untuk berdiri dari tempat duduknya kemudian berbaris 2 banjar dan melakukan gerak badan yaitu memijat teman yang ada didepannya selama 1 menit dan bergantian memijat teman yang ada di belakangnya selama 1 menit. Tuntutan terhadap peserta didik untuk bergerak membuat rasa kantuk dari peserta didik perlahan berkurang dan menghilang. Selain itu, peserta didik terlihat lebih ceria di kelas saat kegiatan memijat karena mereka memiliki kesempatan untuk bercengkrama dengan teman dan mendapatkan pijatan yang membantu menghilangkan rasa lelah mereka. Sesuai dengan teori yang disampaikan oleh Redjeki Agoestyowati (2015) bahwa tujuan dari *Icebreaker* yaitu, agar tidak ada jarak antara peserta didik dan peserta didik sehingga tercipta kondisi yang bersahabat dan dinamis.

Pelaksanaan *Icebreaker* kedua yaitu *games* yang dilaksanakan setelah selesai diskusi. Karena jenis *Icebreaker* yang dipilih adalah *games*, membuat tumbuhnya daya saing atau kompetisi dari peserta didik untuk menyelesaikan tantangan yang diberikan agar berhasil dengan cepat. *Games* yang dilaksanakan adalah Tanya-Jawab yang memberikan tuntutan terhadap peserta didik untuk mengingat kembali apa yang telah dipelajari atau dibahas sebelumnya untuk dapat menyelesaikan permainan dengan baik dan memperoleh skor tambahan (*reward*). Kertas “Tanya” dan kertas “Jawab” yang

dibagikan pada peserta didik setiap *games* dilaksanakan berisi hal-hal yang telah dibahas saat diskusi sehingga memberikan tuntutan kepada peserta didik untuk mengikuti setiap kegiatan pembelajaran pada tiap pertemuan dengan baik. Hal inilah yang memicu tumbuhnya motivasi belajar peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran kimia di kelas. Sesuai dengan yang disampaikan oleh Redjeki Agoestyowati (2015) bahwa salah satu tujuan dari *Icebreaker* yaitu memunculkan semangat dan motivasi tinggi dalam mengikuti pelatihan dan menjalankan berbagai aktivitas dari awal hingga akhir.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penerapan teknik *Icebreaker* jenis *Games* dan Gerak Badan dapat meningkatkan motivasi belajar kimia peserta didik kelas X TSM 1 SMK Negeri 5 Pekanbaru dengan persentase siklus I sebesar 70% dan siklus II sebesar 77,67%.

Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, maka penulis merekomendasikan penerapan teknik *Icebreaker* jenis *Games* dan Gerak Badan sebagai salah satu alternatif perbaikan pembelajaran di kelas untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Asnawir dan M. Basyiruddin Usman. 2004. *Media Pembelajaran*. Ciputat Press. Jakarta.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. PT.Rineka Cipta. Jakarta.
- Hamzah B Uno. 2007. *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. Bumi Aksara. Jakarta
- Redjeki Agoestyowati. 2015. *Icebreakers For All*. PT Gramedia Pustaka Utama. Jakarta
- Sardiman. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Press. Jakarta
- Sanjaya. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana. Jakarta
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Sunarto. 2012. *Icebreaker dalam Pembelajaran Aktif*. Cakrawala Media. Surakarta