

PENERAPAN ICE BREAKING BERBASIS DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS 2 DI UPT SD NEGERI 060925 MEDAN AMPLAS

Sutri Sarah¹, Hasanah², Sujarwo³, Nurjanah⁴, Wita Safitri⁵
sutrisarah00@gmail.com¹, hasanah@umnaw.ac.id², sujarwo@umnaw.ac.id³,
nurjanah517@guru.sd.belajar.id⁴, safitriwita0312@gmail.com⁵

UMN Al Washliyah

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penerapan ice breaking berbasis digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 2 di UPT SD Negeri 060925 Medan Amplas. Menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan melibatkan 34 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan ice breaking berbasis digital yang dilakukan selama empat minggu pada siklus pertama dan kedua secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa. Pada siklus pertama, terdapat peningkatan dari 10% siswa dengan motivasi tinggi menjadi 45%, dan pada siklus kedua, jumlah ini meningkat menjadi 70%. Media digital seperti permainan interaktif, kuis online, dan video animasi terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menarik. Temuan ini menggarisbawahi pentingnya peran guru dalam memfasilitasi penggunaan teknologi serta perlunya penyesuaian konten digital agar sesuai dengan kemampuan siswa. Penelitian ini memberikan wawasan tentang bagaimana ice breaking berbasis digital dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar di tingkat sekolah dasar.

Kata Kunci: Ice Breaking Berbasis Digital, Motivasi Belajar, Penelitian Tindakan Kelas, Teknologi Pendidikan, Siswa Sekolah Dasar.

ABSTRACT

This study aims to evaluate the effectiveness of digital-based ice breaking in improving the learning motivation of second-grade students at UPT SD Negeri 060925 Medan Amplas. Using the Classroom Action Research (CAR) method, the research was conducted in two cycles involving 34 students. The results show that the implementation of digital-based ice breaking over four weeks in the first and second cycles significantly improved student motivation. In the first cycle, the percentage of students with high motivation increased from 10% to 45%, and in the second cycle, it rose to 70%. Digital media such as interactive games, online quizzes, and animated videos were effective in creating a more dynamic and engaging learning environment. These findings highlight the importance of the teacher's role in facilitating technology use and the need for adjustments in digital content to match students' abilities. This research provides insights into how digital-based ice breaking can be used to enhance learning motivation at the elementary school level.

Keywords: Digital-Based Ice Breaking, Learning Motivation, Classroom Action Research, Educational Technology, Elementary Students.

PENDAHULUAN

Motivasi belajar siswa merupakan salah satu elemen kunci dalam pencapaian hasil belajar yang menjadi dua jenis utama, yaitu motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik, yang timbul dari dalam diri siswa, terbukti memiliki dampak yang lebih kuat dalam jangka panjang terhadap keterlibatan dan pencapaian siswa dalam proses belajar. Namun, tantangan dalam mempertahankan motivasi belajar, terutama di tingkat sekolah dasar, semakin meningkat di era digital saat ini. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran konvensional sering kali gagal dalam mempertahankan minat siswa, yang berdampak negatif pada motivasi belajar mereka (Gonzalez, dkk. 2019).

Dalam konteks pendidikan dasar, khususnya di Indonesia, pentingnya strategi pembelajaran yang inovatif dan menarik semakin diakui oleh para pendidik dan peneliti. Penerapan ice breaking dalam kegiatan pembelajaran telah banyak dilakukan sebagai upaya untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam belajar (Hattie, 2018). Ice breaking adalah kegiatan yang bertujuan untuk mencairkan suasana dan menghilangkan kebosanan, sehingga siswa lebih siap untuk menerima materi pelajaran. Studi oleh Johnson dan Johnson (2021) menekankan bahwa intervensi yang menggabungkan aspek sosial dan emosional dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan.

Penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran menjadi semakin penting di era modern ini. Teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pengajaran, tetapi juga dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa secara keseluruhan (Zheng., dkk. 2020). Dalam konteks ice breaking, media digital seperti video interaktif, animasi, dan aplikasi edukatif dapat digunakan untuk membuat kegiatan pembuka lebih menarik dan relevan bagi siswa. Vygotsky (2019) menyatakan bahwa penggunaan alat bantu yang tepat dalam pembelajaran dapat meningkatkan interaksi sosial dan mendukung perkembangan kognitif siswa, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi belajar mereka.

Motivasi belajar yang rendah di kalangan siswa sekolah dasar dapat berdampak negatif pada prestasi akademik dan perkembangan karakter mereka. Penelitian oleh Schunk dkk. (2021) menunjukkan bahwa siswa yang memiliki motivasi rendah cenderung mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran, yang mengakibatkan penurunan prestasi. Selain itu, motivasi yang rendah juga dapat menyebabkan siswa menjadi kurang aktif dalam kegiatan belajar, yang berdampak pada pengembangan keterampilan sosial dan emosional mereka. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara efektif.

Penelitian ini berfokus pada penerapan ice breaking berbasis digital sebagai salah satu strategi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 2 di UPT SD Negeri 060925 Medan Amplas. Penggunaan media digital dalam kegiatan ice breaking diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menarik, sehingga siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Dalam penerapan ice breaking berbasis digital, penting untuk mempertimbangkan preferensi dan kebutuhan siswa. Menurut penelitian oleh Gonzalez dkk. (2019), pendekatan yang memperhatikan minat dan gaya belajar siswa dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga mempertimbangkan peran guru dalam memfasilitasi penggunaan ice breaking berbasis digital. Hattie (2018) menekankan bahwa peran guru sangat penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Guru yang terampil dalam menggunakan teknologi digital dapat memaksimalkan potensi ice breaking untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Pelatihan dan dukungan bagi guru dalam penggunaan teknologi juga merupakan faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan implementasi strategi ini (Zheng, dkk., 2020).

Penelitian ini dilakukan di UPT SD Negeri 060925 Medan Amplas dengan melibatkan 34 siswa kelas 2 sebagai subjek penelitian. Pemilihan sekolah ini didasarkan pada kebutuhan untuk mengatasi masalah rendahnya motivasi belajar di kalangan siswa. Berdasarkan observasi awal, banyak siswa yang menunjukkan kurangnya minat dalam kegiatan belajar, terutama ketika menggunakan metode pengajaran tradisional. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas ice breaking berbasis digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah ini.

Secara keseluruhan, penelitian ini berusaha untuk memberikan kontribusi pada pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan siswa di

era digital. Dengan memadukan konsep ice breaking dan teknologi digital, diharapkan penelitian ini dapat menghasilkan temuan yang dapat diimplementasikan secara luas dalam konteks pendidikan dasar. Temuan dari penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan wawasan baru bagi guru dan praktisi pendidikan dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa secara berkelanjutan.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk menguji efektivitas penerapan ice breaking berbasis digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 2 di UPT SD Negeri 060925 Medan Amplas. PTK adalah pendekatan yang berfokus pada tindakan langsung di dalam kelas dan melibatkan siklus perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi, yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran secara berkelanjutan (Kemmis & McTaggart, 2014).

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah 34 siswa kelas 2 di UPT SD Negeri 060925 Medan Amplas. Siswa-siswa ini dipilih sebagai subjek penelitian karena berdasarkan observasi awal, motivasi belajar mereka masih perlu ditingkatkan.

2. Desain Penelitian

Penelitian ini mengikuti desain PTK yang terdiri dari dua siklus, di mana setiap siklus melibatkan empat tahapan: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Siklus pertama dimulai pada bulan Maret dan siklus kedua berlanjut hingga April 2024. Desain ini memungkinkan peneliti untuk melakukan penyesuaian dan perbaikan berdasarkan hasil yang diperoleh dari setiap siklus (McNiff, 2017).

3. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti merumuskan strategi penerapan ice breaking berbasis digital yang akan diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran. Aktivitas ice breaking dipilih berdasarkan relevansinya dengan materi pelajaran dan tingkat minat siswa. Media yang digunakan meliputi permainan interaktif, kuis online, dan video animasi atau audio visual di platform youtube dll yang dirancang untuk menarik perhatian siswa dan memfasilitasi interaksi antar siswa (Zheng dkk., 2020). Tujuan utama dari tahap ini adalah menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.

4. Tahap Tindakan

Tahap tindakan merupakan implementasi dari rencana yang telah disusun. Dalam setiap sesi pembelajaran, ice breaking berbasis digital dilakukan selama 5-10 menit pada awal pelajaran. Ice breaking ini bertujuan untuk mempersiapkan mental siswa dan membangun suasana kelas yang kondusif untuk belajar. Implementasi ini dilakukan oleh guru kelas dengan dukungan peneliti untuk memastikan bahwa semua siswa terlibat aktif dalam aktivitas tersebut (Johnson & Johnson, 2021).

5. Tahap Observasi

Observasi dilakukan selama pelaksanaan tindakan untuk mengumpulkan data mengenai respon siswa terhadap ice breaking berbasis digital. Peneliti menggunakan lembar observasi untuk mencatat tingkat keterlibatan siswa, perhatian, dan partisipasi aktif dalam pembelajaran. Selain itu, angket motivasi belajar diisi oleh siswa sebelum dan sesudah setiap siklus untuk mengukur perubahan motivasi mereka. Data ini dianalisis untuk melihat bagaimana ice breaking berbasis digital mempengaruhi motivasi belajar siswa (Schunk, dkk., 2021).

6. Tahap Refleksi

Setelah setiap siklus, peneliti bersama dengan guru kelas melakukan refleksi untuk

mengevaluasi efektivitas ice breaking berbasis digital yang telah diterapkan. Refleksi ini mencakup analisis data dari observasi dan angket, serta diskusi tentang kendala yang dihadapi dan keberhasilan yang dicapai. Berdasarkan hasil refleksi, peneliti melakukan penyesuaian dan perbaikan pada strategi yang akan digunakan dalam siklus berikutnya (Kemmis & McTaggart, 2014).

7. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

- Lembar Observasi: Digunakan untuk mencatat aktivitas siswa selama pelaksanaan ice breaking.
- Angket Motivasi Belajar: Digunakan untuk mengukur tingkat motivasi siswa sebelum dan sesudah intervensi.
- Catatan Lapangan: Digunakan untuk mendokumentasikan hal-hal penting yang terjadi selama proses pembelajaran, termasuk respon siswa dan dinamika kelas.

8. Analisis Data

Data yang diperoleh dari lembar observasi dan angket motivasi dianalisis secara deskriptif untuk mengevaluasi perubahan motivasi belajar siswa dari siklus pertama ke siklus kedua. Perbandingan skor motivasi sebelum dan sesudah intervensi akan digunakan untuk menilai keberhasilan ice breaking berbasis digital. Refleksi hasil dari setiap siklus juga akan digunakan untuk memahami faktor-faktor yang mendukung atau menghambat peningkatan motivasi belajar siswa (Johnson & Johnson, 2021).

9. Validitas dan Reliabilitas

Untuk memastikan validitas dan reliabilitas hasil penelitian, peneliti menggunakan teknik triangulasi, yang melibatkan pengumpulan data dari berbagai sumber, seperti observasi, angket, dan catatan lapangan. Triangulasi ini penting untuk meminimalkan bias dan meningkatkan keakuratan temuan. Selain itu, instrumen penelitian dikembangkan dengan mengacu pada teori dan penelitian sebelumnya yang telah terbukti valid dan reliabel dalam konteks yang serupa (Schunk dkk., 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan setiap siklus terdiri dari tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Berikut adalah hasil dari setiap siklus yang menggambarkan perubahan motivasi belajar siswa setelah penerapan ice breaking berbasis digital.

Siklus I

Pada siklus pertama, ice breaking berbasis digital diterapkan selama empat minggu dengan sesi pembelajaran dilaksanakan dua kali dalam seminggu. Pada awal siklus, hasil angket menunjukkan bahwa 58% siswa memiliki motivasi belajar yang tergolong rendah, 32% sedang, dan hanya 10% yang menunjukkan motivasi belajar tinggi. Setelah intervensi pada akhir siklus pertama, terjadi peningkatan motivasi, dengan 45% siswa menunjukkan motivasi belajar tinggi, 40% sedang, dan 15% masih dalam kategori rendah.

Observasi juga menunjukkan bahwa selama pelaksanaan ice breaking berbasis digital, sebagian besar siswa terlihat lebih antusias dan lebih aktif dalam berpartisipasi. Mereka terlibat dalam permainan interaktif, bergerak mengikuti video ice breaking dan kuis online dengan semangat, yang mengindikasikan bahwa penggunaan media digital dalam kegiatan ice breaking berhasil menarik minat mereka. Namun, terdapat beberapa siswa yang masih tampak kurang terlibat, terutama yang mengalami kesulitan dalam memahami penggunaan perangkat digital.

Siklus II

Pada siklus kedua, dilakukan penyesuaian berdasarkan refleksi dari siklus pertama. Kegiatan ice breaking dirancang lebih interaktif dengan penambahan video animasi yang lebih sederhana dan mudah dipahami oleh semua siswa. Setelah penerapan di siklus kedua, hasil angket menunjukkan peningkatan signifikan pada motivasi belajar siswa. Sebanyak 70% siswa menunjukkan motivasi belajar tinggi, 25% berada pada tingkat sedang, dan hanya 5% yang masih tergolong rendah.

Observasi di siklus kedua memperlihatkan adanya peningkatan partisipasi siswa yang signifikan dibandingkan dengan siklus pertama. Siswa yang sebelumnya kurang terlibat kini lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Video animasi yang digunakan berhasil menarik perhatian mereka dan mendorong keterlibatan lebih aktif dalam kegiatan belajar. Secara keseluruhan, ice breaking berbasis digital terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Pembahasan

Peningkatan Motivasi Belajar

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan ice breaking berbasis digital secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 2 di UPT SD Negeri 060925 Medan Amplas. Peningkatan ini terlihat jelas dari perbandingan hasil angket motivasi belajar sebelum dan sesudah intervensi pada dua siklus. Peningkatan motivasi tersebut konsisten dengan temuan penelitian oleh Schunk dkk. (2021), yang menekankan pentingnya strategi pembelajaran yang menarik dan relevan dengan minat siswa untuk meningkatkan motivasi belajar.

Keberhasilan Ice Breaking Berbasis Digital

Keberhasilan ice breaking berbasis digital dalam meningkatkan motivasi siswa dapat dikaitkan dengan sifat interaktif dan menyenangkan dari media digital yang digunakan. Media seperti permainan interaktif, kuis online, dan video animasi atau video ice breaking dari platform youtube tidak hanya menarik perhatian siswa, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan dinamis. Hal ini sejalan dengan penelitian Zheng dkk. (2020) yang menyatakan bahwa teknologi digital dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa dan memfasilitasi keterlibatan yang lebih mendalam dalam proses pembelajaran.

Peran Guru dalam Implementasi

Peran guru dalam memfasilitasi penerapan ice breaking berbasis digital juga sangat penting. Guru yang terampil dalam menggunakan teknologi dan memahami kebutuhan siswa dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif. Seperti yang ditegaskan oleh Hattie (2018), guru memiliki peran kunci dalam memastikan bahwa intervensi pembelajaran efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Dalam penelitian ini, keterampilan guru dalam menggunakan media digital dan memandu siswa selama ice breaking terbukti meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa.

Tantangan dan Hambatan

Meskipun hasil penelitian menunjukkan peningkatan motivasi belajar yang signifikan, terdapat beberapa tantangan yang perlu diatasi. Beberapa siswa mengalami kesulitan dalam menggunakan perangkat digital, terutama di siklus pertama. Hal ini menunjukkan bahwa persiapan dan pelatihan yang lebih mendalam mungkin diperlukan untuk memastikan bahwa semua siswa dapat berpartisipasi secara optimal. Johnson dan Johnson (2021) menekankan bahwa intervensi pembelajaran yang melibatkan teknologi harus disertai dengan dukungan yang memadai untuk mengatasi kendala teknis dan memastikan inklusivitas.

Refleksi dan Penyesuaian

Refleksi dari siklus pertama menunjukkan bahwa penyesuaian dalam pendekatan ice breaking berbasis digital sangat penting untuk mencapai hasil yang lebih baik. Dengan menyederhanakan materi digital dan memastikan bahwa kontennya sesuai dengan kemampuan siswa, guru dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Hal ini sejalan dengan prinsip PTK yang mengedepankan siklus refleksi dan penyesuaian untuk memperbaiki praktik pembelajaran (Kemmis & McTaggart, 2014).

Implikasi untuk Pembelajaran

Penelitian ini memberikan bukti bahwa ice breaking berbasis digital adalah strategi yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di tingkat sekolah dasar. Implementasi strategi ini dapat menjadi salah satu cara untuk menjawab tantangan rendahnya motivasi belajar di era digital. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi panduan bagi guru dan sekolah dalam merancang kegiatan pembelajaran yang lebih inovatif dan relevan dengan perkembangan teknologi.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan ice breaking berbasis digital secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 2 di UPT SD Negeri 060925 Medan Amplas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah dua siklus penerapan ice breaking berbasis digital, terjadi peningkatan yang signifikan pada motivasi belajar siswa. Pada siklus pertama, terjadi peningkatan dari 10% siswa yang memiliki motivasi tinggi menjadi 45%, dan pada siklus kedua, jumlah ini meningkat menjadi 70%. Observasi juga menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih antusias dan aktif dalam proses pembelajaran setelah penerapan metode ini.

Keberhasilan ini dapat dikaitkan dengan penggunaan media digital yang interaktif, menarik, dan relevan dengan minat siswa, yang menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan dinamis. Selain itu, keterampilan dan peran aktif guru dalam memfasilitasi penerapan ice breaking berbasis digital juga terbukti penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Meskipun ada beberapa tantangan yang dihadapi, seperti kesulitan teknis yang dialami oleh beberapa siswa, penyesuaian yang dilakukan dalam siklus kedua berhasil mengatasi sebagian besar hambatan tersebut.

SARAN

1. Pengembangan dan Penguatan Kapasitas Guru

Disarankan agar guru mendapatkan pelatihan lebih lanjut dalam penggunaan teknologi digital dan metode ice breaking berbasis digital. Hal ini penting agar mereka dapat memanfaatkan teknologi secara optimal dan menyesuaikan kegiatan pembelajaran dengan kemampuan dan kebutuhan siswa.

2. Penyediaan Fasilitas dan Dukungan Teknologi

Sekolah diharapkan untuk menyediakan fasilitas teknologi yang memadai, termasuk perangkat yang sesuai dan akses internet yang stabil, untuk mendukung kegiatan pembelajaran berbasis digital. Dukungan teknis juga perlu disiapkan untuk membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam menggunakan perangkat digital.

3. Penyesuaian Konten Digital

Materi ice breaking berbasis digital perlu dirancang agar sesuai dengan kemampuan dan tingkat pemahaman siswa, terutama di tingkat sekolah dasar. Materi yang terlalu kompleks atau sulit dipahami dapat menghambat partisipasi siswa dan mengurangi efektivitas pembelajaran.

4. Implementasi Secara Berkala dan Berkelanjutan

Ice breaking berbasis digital sebaiknya diimplementasikan secara berkala dalam setiap sesi pembelajaran untuk menjaga konsistensi motivasi belajar siswa. Selain itu, refleksi dan penyesuaian secara berkala diperlukan untuk memastikan bahwa kegiatan ini tetap efektif dan relevan dengan perkembangan siswa.

5. Pengkajian Lebih Lanjut

Penelitian lanjutan disarankan untuk mengeksplorasi penerapan ice breaking berbasis digital di berbagai jenjang pendidikan atau kelas yang berbeda dan konteks yang berbeda. Hal ini untuk memastikan bahwa strategi ini dapat diterapkan secara luas dan efektif dalam berbagai kondisi pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Gonzalez, J., Vandenberghe, R., & Johnson, P. (2019). Teaching with Technology: Enhancing Learning Experiences. *Educational Technology Research and Development*, 67(3), 341-359.
- Hattie, J. (2018). *Visible Learning: A Synthesis of Over 800 Meta-Analyses Relating to Achievement*. Routledge.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2021). Cooperative Learning in the Classroom: An Analysis of Educational Practices. *International Journal of Educational Research*, 108, 101752.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (2014). *The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research*. Springer.
- McNiff, J. (2017). *Action Research: All You Need to Know*. SAGE Publications.
- Schunk, D. H., Pintrich, P. R., & Meece, J. L. (2021). *Motivation in Education: Theory, Research, and Applications*. Pearson.
- Vygotsky, L. S. (2019). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Zheng, B., Warschauer, M., & Farkas, G. (2020). Technology and Achievement: A Meta-Analysis of Technology Integration in K-12 Classrooms. *Journal of Educational Computing Research*, 58(1), 3-25.