

## BAB V

### PEMBAHASAN

Bagian ini akan membahas hasil temuan peneliti sesuai dengan judul penelitian yaitu, implementasi ice breaking dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas V dan II. Pembahasan pada bagian ini akan di fokuskan pada 3 hal yang menjadi fokus penelitian yaitu: *Pertama* implementasi yel-yel dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas V dan II. *Kedua* implementasi games dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas V dan II. *Ketiga* implementasi gerak badan dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas V dan II.

#### **A. Implementasi Yel-yel Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V dan II di MI Riyadlotul Uqul Doroampel Sumbergempol Tulungagung**

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah di dapat oleh peneliti di MI Riyadlotul Uqul Doroampel Sumbergempol Tulungagung, 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.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Sunarto, *Ice Breaker dalam Pembelajaran Aktif*, (Surakarta: Yuman Pressindo, 2012), hal. 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.<sup>2</sup> 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.

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.

---

<sup>2</sup>Acep Yonny, *Cara Cerdas Membangkitkan Semangat Belajar Siswa*,(Yogyakarta: PT Citra Aji Pratama, 2012), hal.66

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 mebuat 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. Goleman menggambarkan sebagai berikut:

Orang dapat berkonsentrasi paling baik saat mereka sedikit lebih di tuntutan 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<sup>3</sup>. Salah satunya dengan menggunakan yel-yel yang menyenangkan.

#### **B. Implementasi Games Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V dan II di MI Riyadlotul Uqul Doroampel Sumbergempol Tulungagung**

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah didapat oleh peneliti di MI Riyadlotul Uqul Doroampel Sumbergempol Tulungagung implementasi games dalam meningkatkan minat belajar siswa yaitu penggunaan games dalam pembelajaran sangat menarik bagi peserta didik, karena anak dan permainan dua pengertian yang

---

<sup>3</sup> Sunarto, *Ice Breaker dalam Pembelajaran Aktif*, (Surakarta: Yuman Pressindo, 2012), hal. 7-9

hampir tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Berpikir mengenai anak selalu menimbulkan asosiasi mengenai bermain.<sup>4</sup>

*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

---

<sup>4</sup> F.J Monks, A.M.P Knoers, Siti Rahayu, *Psikologi Perkembangan Pengantar Dalam Berbagai Bagagiannya*,(Yogyakarta: Gadjah Mada University Press,2004), hal. 131

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 tersedia 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.<sup>5</sup>

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.<sup>6</sup> *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*).<sup>7</sup>

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 Syaiful Bahri Djamarah adalah suatu usaha dengan sengaja dilakukan guna mencapai tujuan pengajaran,

---

<sup>5</sup> Sunarto, *Ice Breaker dalam Pembelajaran Aktif*, (Surakarta: Yuman Pressindo, 2012), hal. 59-60

<sup>6</sup> *Ibid*, hal. 60

<sup>7</sup> Munif Chatib, *Gurunya Manusia: Menjadikan Semua Anak Istimewa dan Semua Anak Juara*, hal.111

kesimpulan sederhana bahwa pengelolaan kelas adalah ditinjau dari paham lama yaitu mempertahankan ketertiban kelas.<sup>8</sup>

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).<sup>9</sup>

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

---

<sup>8</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*,(Jakarta: Teras, 2009), hal. 175-176

<sup>9</sup><http://aniendriani.blogspot.com/2011/03/penataan-lingkungan-fisik-kelas.html>  
akses 26 februari 2019



menciptakan kelas penuh rasa dan memungkinkan setiap orang berinteraksi secara efektif serta merancang serta manajemen yang menjamin kesuksesan semua siswa".<sup>10</sup>

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.

### **C. Implementasi Gerak Badan Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V dan II di MI Riyadlotul Uqul Doroampel Sumbergempol Tulungagung**

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah didapat oleh peneliti di MI Riyadlotul Uqul Doroampel Sumbergempol Tulungagung 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

---

<sup>10</sup> Anita Moultrie Turner, *Resep Pengajaran Hebat*: 11 bahan utama, cet.2, (Indonesia: PT Macanan Jaya Cemerlang, 2008), hal.57

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.<sup>11</sup> 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 dari kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa. Kegiatan ini dilakukan secara sistematis dan sistemik melalui proses eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi.<sup>12</sup> 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

---

<sup>11</sup> Sunarto, *Ice Breaker dalam Pembelajaran Aktif*, (Surakarta: Yuman Pressindo, 2012), hal.49

<sup>12</sup> Ibid, hal.12

masyarakat akan keteladanan guru sebagai sebuah kepribadian unik karena bersifat khas di banding dengan jabatan lainnya.<sup>13</sup>

Usman dalam bukunya yang berjudul “menjadi guru yang professional” pada halaman 15, 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.

Profesi guru sebagai bidang pekerjaan khusus dituntut untuk memiliki komitmen untuk meningkatkan mutu pendidikan. Oleh karena itu, nilai keunggulan yang harus dimiliki guru adalah kreativitas. Kreativitas diidentifikasi dari 4 dimensi, yaitu:

---

<sup>13</sup> Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad, *Belajar Dengan Pendekatan Paikem: Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012). hal. 153

a. Person

- 1) Mampu melihat masalah dari segala arah
- 2) Hasrat ingin tahu besar
- 3) Terbuka terhadap pengalaman baru
- 4) Suka tugas menantang
- 5) Wawasan luas
- 6) Menghargai karya orang lain

b. Proses

Kreatifitas dalam proses dinyatakan sebagai *“creativity is a process that manifest it self in fluency, in flexibility as well as in originality of thinking”*. Dalam proses kreativitas ada 4 tahap yaitu:

- 1) Tahap pengenalan: merasakan ada masalah dalam kegiatan yang dilakukan
- 2) Tahap persiapan: mengumpulkan informasi penyebab masalah yang dirasakan dalam kegiatan itu
- 3) Tahap iluminasi: saat timbulnya inspirasi/gagasan pemecahan masalah
- 4) Tahap verifikasi: tahap pengujian secara klinis berdasarkan realitas

c. Product

Dimensi produk kreativitas digambarkan sebagai berikut  
 “*creativity to bring something new into existence*” yang di  
 tunjukkan dari sifat;

- 1) Baru, unik, berguna, benar, dan bernilai
- 2) Bersifat heuristik, menampilkan metode yang masih  
 belum pernah/jarang dilakukan sebelumnya.

d. Press atau dorongan

Ada beberapa faktor pendorong dan penghambat kreativitas,  
 yaitu:

1) Faktor pendorong

- Kepekaan dalam melihat lingkungan
- Kebebasan dalam melihat lingkungan/bertindak
- Komitmen kuat untuk maju dan berhasil
- Optimis dan berani mengambil resiko, termasuk  
 resiko yang paling buruk
- Ketekunan untuk berlatih
- Hadapi masalah sebagai tantangan
- Lingkungan yang kondusif, tidak kaku dan tidak  
 otoriter

2) Penghambat kreatifitas

- Malas berfikir, bertindak, berusaha, dan melakukan  
 sesuatu

- Implusif
- Anggap remeh karya orang lain
- Mudah putus asa, cepat bosan, tidak tahan uji
- Cepat puas
- Tidak percaya diri
- Tidak disiplin<sup>14</sup>

Internalisasi 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 dikenal dengan pembelajaran “*tematik-kontekstual teaching and learning*”.<sup>15</sup>

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.

---

<sup>14</sup> Ibid, hal 153-156

<sup>15</sup> Ibid, 157

Rata-rata guru merasa enggan untuk memasuki kelas dengan siswa yang memiliki daya serap rendah atau bodoh.

Proses belajar yang baik, menurut Gagne diawali dari fase motivasi ataupun 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.<sup>16</sup> Sehingga pembelajaran pun dapat terlaksana dengan baik dan tercapai tujuan yang telah di tentukan.

Berdasarkan persamaan dan perbedaan dengan penelitian terdahulu dalam penggunaan *ice breaking* ketika pembelajaran yaitu:

---

<sup>16</sup> Ibid, hal.304

1. Persamaan, dalam penggunaanya yaitu *ice breaking* yang di gunakan untuk memberikan semangat dan menciptakan suatu kondisi yang menyenangkan. Agar siswa didik tidak mengalami kebosana dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan juga lebih memperhatikan serta fokus, sehingga materi yang disampaikan oleh guru dapat di terima dengan lebih baik. Maka dengan begitu tujuan dalam pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan yang di tetapkan.
2. Adapun perbedaannya yaitu, setiap penggunaaanya dalam masing-masing penelitian itu mempunyai pengaruh yang berbeda terhadap siswa didik, tergantung dengan *ice breaking* yang di gunakan, serta penerapan ataupun penggunaannya ketika saat pembelajaran dan hasilnya pun berbeda. Ada yang memberi pengaruh yang sedang, dan signifikan. Dan untuk penggunaan *ice breaking* dalam suatu pembelajaran itu sangatlah signifikan karena mayoritas ketika pembelajaran membosankan dengan digunkannya *ice breaking* maka seketika suasana kelas akan lebih menyenangkan dan peserta didik pun lebih bersemangat dalam belajar, sehingga hasilnya pun maksimal.