

## Implementasi Ice Breaker untuk Meningkatkan Motivasi Siswa dalam Belajar Bahasa Inggris

Herawati<sup>1</sup>, Mukarom<sup>2</sup>, Endang Setiyo Astuti<sup>3</sup>

Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, FPISH, IKIP Budi Utomo Malang

[herawati.hua@gmail.com](mailto:herawati.hua@gmail.com)

Informasi Artikel	ABSTRACT
Submit: 18 – 08 – 2021 Diterima: 10 – 10 – 2021 Dipublikasikan: 26 – 10 – 2021	<p>The background of this research is based on the fact that there are factors that can increase the students motivation in learning English. Those factors are class and curriculum structure, learning environment and teaching methods. One of those teaching methods is by using ice breakers. This research is intended to describe the implementation of ice breakers to increase the students' motivation in learning English for the seventh grade students of Taman Siswa Junior High School Batu. This research used qualitative research. The data were collected through observation, interview and questionnaires. then they were processed by using data collecting, data reduction and data display. The data analyses show that (a) ice breakers can make the students fun and like English but it cannot increase the students' motivation in learning English, (b) story is the kind of ice breakers that is commonly chosen, (c) ice breakers do not give high motivation to increase students' motivation in learning English. The conclusion is the implementation of ice breakers can motivate the seventh grade students of Taman Siswa Junior High School Batu to like English but the ice breakers only give low motivation for those students to learn English. They have already had their own motivation in learning English, those are to get good marks and to be able to speak English. They like ice breakers only as an interlude during the lesson.</p> <p><b>Keywords:</b> Ice breakers, Learning motivation</p>
Penerbit	ABSTRAK
IKIP Budi Utomo	<p>Penelitian ini dilatarbelakangi oleh fakta bahwa ada faktor-faktor yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar bahasa Inggris. Faktor-faktor tersebut adalah kelas dan struktur kurikulum, lingkungan belajar dan metode pengajaran. Salah satu metode pengajaran tersebut adalah dengan menggunakan ice breaker. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan ice breaker untuk meningkatkan motivasi belajar bahasa Inggris siswa kelas VII SMP Taman Siswa Batu. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara dan angket. kemudian diolah dengan menggunakan pengumpulan data, reduksi data dan display data. Analisis data menunjukkan bahwa (a) ice breaker dapat membuat siswa senang dan menyukai bahasa Inggris tetapi tidak dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar bahasa Inggris, (b) story merupakan jenis ice breaker yang umum dipilih, (c) ice breaker tidak memberikan motivasi yang tinggi untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar bahasa Inggris. Kesimpulannya adalah penerapan ice breaker dapat memotivasi siswa kelas VII SMP Taman Siswa Batu untuk menyukai bahasa Inggris tetapi ice breaker hanya memberikan motivasi yang rendah bagi siswa</p>

tersebut untuk belajar bahasa Inggris. Mereka sudah memiliki motivasi tersendiri dalam belajar bahasa Inggris, yaitu untuk mendapatkan nilai yang baik dan dapat berbicara bahasa Inggris. Mereka menyukai ice breaker hanya sebagai selingan saat pelajaran.

**Kata kunci:** Ice breaker, Motivasi belajar

## PENDAHULUAN

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh banyak faktor, misalnya: kelas dan struktur kurikulum, lingkungan belajar dan metode pengajaran. Artinya cara-cara yang digunakan guru untuk mengajar siswa, juga menjadi faktor penting. Guru harus menemukan teknik yang cocok untuk menarik minat siswa dan membuat pelajaran mereka menarik. Guru diharapkan mampu memotivasi siswanya untuk berpartisipasi aktif. Tidak jarang pula siswa kehilangan motivasi jika guru memberikan ujian yang terlalu sulit secara terus menerus atau hanya menjelaskan tanpa mempertimbangkan kondisi siswa. Cara-cara ini tidak memberikan hasil yang baik, di sisi lain mereka akan memberikan motivasi buruk dalam pendidikan dari waktu ke waktu. Jadi, guru atau pendidik perlu bereksperimen dengan metode mengajar yang menyenangkan atau menghibur. Hal ini dapat dilakukan dengan mencari atau menggunakan permainan yang dapat mendukung proses belajar mengajar mereka. Guru harus menyadari bahwa kemampuan siswa dalam menyerap pelajaran di kelasnya berbeda-beda. Beberapa siswa dapat menyesuaikan diri dengan cara mengajar tertentu tetapi beberapa siswa tidak bisa. Sehingga dalam keadaan seperti ini siswa tidak akan mendapatkan motivasi untuk belajar apapun dan akan mempengaruhi hasil belajarnya. Ketika situasi di kelas nyaman dan dapat diterima, siswa tidak akan merasa bosan dan cemas. Karena itu juga sering terjadi siswa merasa cemas selama proses belajar mengajar. Jadi, guru harus membuat cara yang baik dan menyenangkan untuk membuat mereka santai.

Guru adalah profesi yang penting. Banyak hal yang harus disiapkan oleh guru. Mereka membuat perencanaan pembelajaran dan manajemen pengajaran sebelum mengajar, kemudian menerapkannya di depan kelas dan setelah itu mereka harus mengevaluasi nilai siswanya. Untuk menjadi guru profesional, orang harus belajar sepanjang waktu. Guru tidak boleh berhenti belajar, mungkin profesi lain ada waktu istirahat tetapi tidak mungkin guru berhenti. Guru adalah pemimpin di dalam kelas. Ia harus memberikan contoh yang baik kepada siswa. Guru juga harus mampu memberikan motivasi kepada siswa di dalam kelas. Di era modern ini, siswa bisa mendapatkan banyak informasi atau pengetahuan dari banyak sumber, mereka menjadi lebih pintar dan lebih kritis; oleh karena itu guru harus meningkatkan kualitas dirinya dan selalu melakukan inovasi dalam cara mengajar dan alat yang digunakan untuk menyampaikan pengajarannya. Guru juga harus merancang berbagai kegiatan yang menyenangkan sehingga dapat menciptakan situasi yang menyenangkan baik bagi guru maupun siswa selama proses pembelajaran. Sering terjadi ketika pelajaran tidak menarik, siswa menjadi bosan, mengantuk atau lelah dan tidak lagi memperhatikan pelajaran. Sebenarnya proses belajar mengajar disebut menarik bila ada suasana menyenangkan yang dapat membuat siswa lebih fokus dalam belajar. Seringkali, ketika guru menjelaskan di dalam kelas, mereka biasanya menghabiskan banyak waktunya hanya untuk menyampaikan pelajaran tanpa memperhatikan kondisi siswanya.

Kegiatan belajar mengajar di kelas merupakan faktor penting dalam keseluruhan kegiatan pendidikan di sekolah. Keberhasilan prestasi dalam pendidikan tergantung pada bagaimana proses pembelajaran yang dilakukan di dalamnya. Proses pembelajaran tersebut tidak dapat terjadi dengan satu cara saja, melainkan harus melibatkan guru dan siswa. Hubungan keduanya harus terjalin dengan baik. Kunci terpenting dalam kegiatan belajar yang baik adalah ketika ada situasi belajar yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Siswa akan mendapatkan motivasi untuk melanjutkan pembelajaran, ketika mereka merasa senang dan siap untuk belajar karena umumnya orang memiliki keterbatasan dalam aspek fokus dan konsentrasi. Mereka tidak dapat melakukan hal yang sama dan secara monoton dalam waktu yang lama, terutama pada posisi sebagai penerima pengetahuan atau

informasi. Slameto dalam bukunya mengatakan bahwa kekuatan rata-rata untuk mendapatkan informasi adalah sekitar 15 sampai 20 menit, jika lebih dari waktu itu, pikiran orang akan fokus pada kegiatan lain yang lebih menarik bagi mereka. Ketika konsentrasi orang terganggu, perhatian mereka akan terpecah, sehingga mereka tidak dapat menyerap pengetahuan sebaik sebelumnya. Nanti hasilnya tidak seperti yang kita inginkan. Oleh karena itu, guru perlu menarik perhatian siswa atau membuat mereka memperhatikan mereka. Untuk membuat siswa senang dan antusias dalam belajar, guru harus berusaha menyediakan situasi belajar yang kondusif dengan menggunakan semua potensi kelas. Proses belajar mengajar merupakan kegiatan interaksi antara guru atau pendidik dengan siswa atau peserta didiknya yang terjadi dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Ada banyak kegiatan yang dapat digunakan untuk membuat siswa segar dan siap untuk belajar. Salah satunya dengan memberikan permainan ice breaker. Permainan ini dapat mengurangi kebosanan dan meningkatkan motivasi belajar serta dapat membuat proses belajar mengajar menjadi lebih baik. Siswa perlu diberikan aktivitas yang bersifat “pendingin” atau sebagai “es” bagi otaknya.

Ketika pikiran siswa tidak dapat berkonsentrasi atau fokus pada mata pelajaran yang sedang dipelajari, berarti guru harus berusaha menarik perhatian siswanya kembali. Upaya yang biasa dilakukan guru konvensional adalah dengan berteriak, mengancam, atau bahkan memukul meja. Cara ini sebenarnya tidak konstruktif. Bahkan membuat situasi belajar mengajar menjadi lebih buruk karena pikiran emosional siswa terpengaruh. Ketika siswa bosan atau merasa takut, mereka akan “melarikan diri” dari keterlibatannya dalam proses pembelajaran, walaupun secara fisik mereka masih berada di dalam kelas, sebaliknya siswa yang senang atau dalam kondisi yang baik ketika mengikuti pembelajaran. proses, mereka akan memiliki perhatian untuk memfokuskan diri pada subjek yang dipelajari dan akan terlibat secara aktif.

Ice breaker adalah suatu kegiatan, permainan atau acara yang digunakan untuk menyambut dan menghangatkan pembicaraan antar peserta dalam suatu pertemuan, kelas pelatihan, atau acara lainnya. Permainan ini tidak hanya menarik tetapi juga bermanfaat bagi peserta atau siswa untuk saling mengenal satu sama lain. Ice breaker juga dapat digunakan untuk memotivasi siswa untuk mengikuti kegiatan di dalam kelas karena terkadang siswa bosan jika harus belajar terus-menerus tanpa diberikan aktivitas yang menyegarkan. Ice Breaker dipilih ketika situasi macet ketika tidak ada komunikasi yang baik di antara orang-orang di dalam ruangan. Ice breaker dapat diatur untuk membuat siswa merasa lebih rileks, bersemangat untuk belajar dan kemudian bersiap untuk mendapatkan materi pembelajaran. Dalam melakukan ice breaker, orang atau siswa diminta atau didorong untuk kreatif, positif, bahagia dan dalam kondisi tanpa stres. Adalah umum bahwa orang tidak dapat berada dalam kondisi formal untuk waktu yang lama.

Sebenarnya ice breaker berasal dari kata ice yang artinya es atau dingin dan kata breaker yang artinya alat untuk memecahkan sesuatu. Dari permainan atau aktivitas tersebut, situasi “dingin” dapat diubah menjadi situasi yang lebih hangat atau lebih menyenangkan. Ice breaker dapat menyegarkan pikiran orang dan jika permainan atau kegiatan tersebut diterapkan dalam proses belajar mengajar di kelas, siswa akan termotivasi untuk belajar. Suasana kondusif ini akan lebih efektif untuk membantu siswa mencapai tujuan belajarnya daripada saat berada dalam situasi tegang atau stres. Ice breaker dapat dikatakan sebagai kegiatan yang dilakukan untuk menjernihkan proses pembelajaran yang pasif dan membosankan menjadi pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Hal ini dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dengan semangat yang lebih baik. Dengan kata lain ice breaking juga berfungsi untuk meningkatkan minat siswa. Ketika mereka tertarik untuk melakukan sesuatu, itu memiliki arti bahwa mereka termotivasi untuk melakukannya.

Menurut Suryoharjuno metode ice breaker adalah perubahan situasi dari membosankan, monoton atau tegang menjadi santai, penuh semangat dan senang mendengarkan atau melihat orang berbicara di depan kelas atau rapat. Dapat dikatakan bahwa ice breaker dapat membuat orang berubah pikiran dari tidak siap untuk melanjutkan aktivitas menjadi siap untuk itu. Ketika peserta atau siswa tidak

dapat berkonsentrasi dalam belajar, guru atau pendidik perlu mencari cara untuk menarik perhatian siswanya. Ketika siswa senang, mereka akan siap untuk mendapatkan apa pun yang diajarkan guru mereka. Siswa akan aktif dan bersemangat untuk memusatkan pikirannya untuk belajar atau mempelajari sesuatu. Oleh karena itu, guru perlu memahami tentang teknik-teknik bagaimana menarik perhatian siswanya. Menurut Sunarto ada 9 macam ice breaker yang bisa digunakan namun ice breaker yang dipraktekkan disini hanya ada empat yaitu : yel-yel, lagu, permainan dan cerita.

Fungsi Ice Breakers sangat banyak, misalnya menghilangkan batas antar siswa, mendorong siswa memiliki rasa percaya diri, melatih siswa tentang kepemimpinan, mempersiapkan siswa untuk pelajaran, membangun karakter siswa yang baik dll. Penerapan ice breaker itu sendiri dapat dipraktekkan pada awal proses pembelajaran karena dapat mempersiapkan perhatian siswa dan siap mengikuti pembelajaran. Ice breaker dapat dipraktekkan selama pembelajaran karena dapat menghindarkan rasa kebosanan siswa dan meningkatkan konsentrasi siswa. Ice breaker dapat digunakan di akhir pelajaran karena dapat memperkuat pemahaman tentang pelajaran yang baru saja dipelajari dan dapat mengakhiri proses belajar mengajar dengan cara yang menyenangkan.

Motivasi adalah suatu bentuk dorongan yang timbul dalam diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu. Motivasi sebagai “dorongan” yang membuat seseorang mengerahkan kemampuan, tenaga dan waktu untuk mencapai target tertentu yang telah ditentukan sebelumnya. Motivasi dapat dikatakan sebagai pengaruh yang kuat untuk mendapatkan sesuatu. Dorongan ini ada dalam benak seseorang dan memaksanya untuk melakukan sesuatu yang sesuai dengan pikirannya. Oleh karena itu perilaku seseorang dilakukan dengan motivasi tertentu yang sesuai dengan motivasi yang mendasarinya. Dapat diartikan bahwa motivasi ditentukan oleh derajat kemauan atau keinginan seseorang untuk melakukan sesuatu. Semakin tinggi kemauan mereka, semakin besar motivasi untuk mencapai tujuan tertentu. Semakin rendah kemauan mereka, semakin sedikit motivasi yang dia miliki. Menurut Djamarah belajar dapat dimaknai sebagai suatu kegiatan yang melibatkan dua unsur baik jiwa dan raga, yang bila dilakukan, gerak tubuh harus sejalan dengan proses jiwa untuk mendapatkan dan melihat adanya perubahan. Perubahan yang didapat tidak hanya pada fisik tetapi yang lebih penting adalah pada jiwa. Perubahan sebagai hasil proses belajar merupakan perubahan yang berpengaruh terhadap perilaku seseorang.

Motivasi belajar adalah suatu motivasi bagi siswa untuk mempelajari sesuatu, atau untuk memahami pelajaran. Secara alami, siswa di dalam kelas memiliki keinginan untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Biasanya motivasi belajar berkaitan dengan prestasi. Sebenarnya sejak awal kehidupan, bayi dan anak kecil tampak memiliki rasa ingin tahu dalam mempelajari apapun. Namun ketika anak tumbuh, minat atau keingintahuan mereka untuk belajar bisa menjadi berkurang atau meningkat. Beberapa dari anak-anak tersebut tidak memiliki motivasi untuk belajar. Alasannya karena mereka merasa dipaksa untuk belajar bukan karena ingin melakukannya. Anak-anak yang suka belajar untuk kesenangan yang dirasakannya sendiri dan untuk mendapatkan hasil yang baik pasti motivasi belajarnya akan meningkat.

Secara sederhana pengertian motivasi belajar adalah keseluruhan daya pengaruh dalam pikiran siswa yang dapat menciptakan kegiatan belajar, dapat melanjutkan kegiatan belajar dan mengarahkan kegiatan belajar tersebut untuk mencapai tujuan tertentu. Motivasi belajar memiliki peranan yang sangat penting karena dapat memberikan semangat atau keinginan untuk belajar. Motivasi tidak hanya dibutuhkan oleh siswa tetapi juga oleh guru atau pendidik. Siswa membutuhkan motivasi belajar karena dapat mengingatkan mereka tentang tugas mereka di awal, selama dalam proses dan di akhir studi. Hal ini dapat mengarahkan kegiatan belajar mereka, memberikan semangat dan membuat mereka memahami pentingnya belajar itu sendiri. Guru juga harus mempertimbangkan bahwa motivasi belajar diperlukan untuk mendorong, meningkatkan dan mendukung siswa. Dengan memahami motivasi belajar, guru dapat mewujudkan perannya di antara para siswa. Mereka dapat memilih peran mereka untuk menjadi penasihat, fasilitator, teman atau pendukung. Motivasi mempunyai pengaruh yang besar

terhadap minat belajar karena setiap orang akan melakukan segala sesuatu yang diinginkannya kapanpun bila ia tertarik atau mempunyai motivasi untuk melakukannya. Motivasi menumbuhkan kreativitas dan pemikiran kritis. Motivasi belajar memotivasi siswa untuk kreatif dan kritis. Siswa yang termotivasi tidak selalu lebih pintar dari siswa yang tidak termotivasi, tetapi mereka memiliki ambisi lebih untuk menemukan jawaban atas pertanyaan dan mereka memiliki konsep untuk mendorong diri mereka sendiri untuk mendapatkan hasil belajar yang lebih baik.

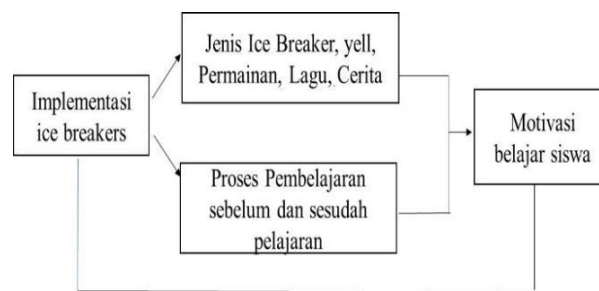
Peneliti hanya memilih dua teori yang relevan dengan penelitiannya, yaitu motivasi dari pandangan humanistik Maslow. Maslow dalam Slameto mengatakan bahwa perilaku manusia dibangkitkan dan diarahkan oleh kebutuhan-kebutuhan tertentu. Ia membagi kebutuhan menjadi tujuh tingkatan atau kategori seperti fisiologis, keamanan, cinta, penghargaan, aktualisasi diri, pemahaman dan estetika. Ketika teori Maslow diterapkan dalam situasi belajar, guru atau pendidik akan melihat motif yang berbeda pada siswanya. Beberapa siswa, terutama siswa muda berusaha untuk mendapatkan prestasi akademik yang baik di sekolah untuk mendapatkan perhatian orang tua atau guru mereka. Beberapa orang lain terutama siswa yang lebih tua melakukannya untuk mengesankan orang tua mereka atau untuk membuktikan bahwa mereka tidak hanya berhasil tetapi juga dapat mengalahkan teman-teman mereka atau bisa lebih unggul dari mereka. Di beberapa sekolah, kebutuhan yang paling penting adalah cinta dan harga diri. Jika siswa merasa bahwa mereka tidak dicintai, mereka tidak mungkin memiliki motivasi yang kuat untuk mencapai tujuan berprestasi yang lebih tinggi. Seorang guru yang dapat menempatkan siswa pada tempatnya, membuat mereka merasa diterima dan dihormati sebagai individu, lebih mungkin (dalam pandangan Maslow) mendorong mereka untuk menjadi kreatif dan terbuka terhadap ide-ide baru.

Teori lainnya adalah teori motivasi Gardner. Menurut Gardner dalam Kholid motivasi itu sendiri meliputi tiga unsur yaitu usaha (usaha belajar bahasa), keinginan (ingin mencapai suatu tujuan) dan pengaruh positif (menikmati tugas belajar bahasa). Ia melihat motivasi dari dua kategori, yaitu motivasi integratif dan motivasi instrumental. Motivasi integratif menunjukkan sikap positif siswa terhadap penutur asli bahasa sasaran. Sedangkan motivasi instrumental menunjukkan perasaan siswa bahwa mereka perlu mempelajari bahasa sasaran untuk mendapatkan sesuatu yang penting bagi kehidupan mereka, seperti pendidikan yang baik atau pekerjaan. Semakin tinggi motivasi integratif, semakin baik pemahaman bahasa mereka. Ia juga mengatakan bahwa siswa dengan motivasi integratif tinggi menunjukkan pemahaman bahasa asing yang lebih baik dibandingkan dengan motivasi instrumental. Karena siswa dengan motivasi integratif yang tinggi cenderung memiliki sikap yang positif dan kondusif. Mereka biasanya lebih aktif dan lebih antusias di dalam kelas, mereka juga tidak mudah menyerah, suka bekerja keras dan tidak akan berhenti berusaha untuk menguasai bahasa asing yang mereka pelajari. Sedangkan siswa dengan motivasi instrumental, menunjukkan karakteristik yang tidak terlalu mendukung proses pembelajaran bahasa. Mereka hanya menganggap bahasa asing sebagai sarana atau alat untuk memenuhi kebutuhan praktis mereka.

Tujuan dari penelitian ini adalah (1) untuk menganalisis motivasi siswa dalam belajar bahasa Inggris dengan menggunakan ice breaker, (2) untuk menunjukkan jenis ice breaker yang biasa dipilih dan (3) untuk mendeskripsikan penerapan ice breaker untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar bahasa Inggris.

Beberapa peneliti telah meneliti tentang implementasi atau penerapan ice breaker. Itu dilakukan oleh Duhria dan Devi. Dalam tesis Duhria "Mengeksplorasi Penggunaan Ice Breaker Di Kelas Bahasa Inggris", ditemukan bahwa aktivitas ice breaker yang diterapkan di MA Darul Ulum Banda Aceh dapat menarik perhatian siswa. Kegiatan tersebut dapat membangun interaksi yang baik antara guru dan siswa di dalam kelas. Dengan melihat respon kesembilan puluh siswa terhadap penggunaan ice breaker di kelas bahasa Inggris, sebagian besar dari mereka setuju bahwa aktivitas ice breaker di dalam kelas dapat meningkatkan perhatian, performa dan kemampuan bahasa mereka. Dari tesis Devi berjudul "Pengaruh Permainan Jenis Ice Breaker Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas V SD Negeri 5 Metro Pusat Tahun Pelajaran 2018/2019" berdasarkan analisis data dan pembahasan penelitian dapat disimpulkan

bahwa ada pengaruh jenis permainan ice breaker terhadap hasil belajar tematik pada siswa kelas V SDN Metro Pusat.



**Skema 1. Kerangka Konseptual**

Perasaan senang selama proses pembelajaran merupakan hal yang penting bagi pikiran siswa. Salah satu cara untuk menciptakan situasi itu adalah dengan menggunakan ice breaker. Kegiatan ice breaker diharapkan dapat menambah semangat belajar siswa, kemudian menciptakan dan meningkatkan motivasi belajar mereka. Ice breaker seperti yel-yel dan lagu digunakan sebelum proses pembelajaran, permainan dan cerita digunakan setelah selesainya proses pembelajaran di kelas. Tujuannya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Ketika siswa mendapatkan motivasi belajar bahasa Inggris karena penerapan ice breaker maka dapat dikatakan ice breaker bermanfaat dan memberikan motivasi yang tinggi untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar bahasa Inggris. Namun apabila siswa tidak meningkat motivasi belajarnya walaupun sudah melaksanakan kegiatan ice breaker, maka dapat dikatakan ice breaker tersebut belum memberikan motivasi yang tinggi bagi mereka untuk belajar bahasa Inggris.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan studi kualitatif. Menurut Husaini penelitian kualitatif adalah penelitian yang didasarkan pada filsafat fenomena yang mengutamakan penghayatan. Peneliti harus memahami dan menafsirkan makna interaksi antara perilaku manusia dalam situasi tertentu, menurut penilaian peneliti itu sendiri. Ada 3 teknik dalam pengumpulan data. Yaitu observasi, wawancara dan angket. Kemudian peneliti membagi metode analisis data menjadi 3 bagian, yaitu pengumpulan data, reduksi data dan penyajian data.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi data ini berdasarkan observasi di kelas dan aula sekolah, wawancara dengan guru dan siswa serta angket yang diberikan kepada siswa setelah mereka berlatih ice breaker. Umumnya siswa tersebut menyukai bahasa Inggris dan suka belajar bahasa Inggris bersama teman-temannya, namun kebanyakan dari mereka masih malu jika harus berbicara bahasa Inggris di depan teman sekelasnya. Setelah diperkenalkan dengan ice breaker, para siswa itu suka melakukannya. Mereka menyatakan ice breaker itu bermanfaat. Mereka senang melakukannya dengan teman-teman mereka. Sesuai dengan pemikiran yang dikemukakan Fanani bahwa ice breaker adalah suatu metode kegiatan yang dapat digunakan untuk memecah kebosanan, kekakuan dan kebingungan menjadi kondusif. Jadi dapat disimpulkan bahwa ice breaker dapat membuat siswa tersebut senang dan menyukai bahasa Inggris tetapi tidak dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar bahasa Inggris. Guru bahasa Inggris memperkenalkan 4 macam ice breaker yang menyenangkan, aman dan bermanfaat. Ia juga mempertimbangkan faktor-faktor yang disebutkan Sunarto yaitu faktor keamanan, waktu, alat dan pendidikan. Di antara 4 jenis ice breaker tersebut, rata-rata siswa memilih lagu, kemudian yel-yel dan

permainan. Mereka semua sangat menyukai cerita. Jadi mereka memilih cerita sebagai pilihan favorit mereka. Dengan menggunakan ice breaker, siswa akan memiliki kesempatan untuk merasa yakin menggunakan bahasa Inggris dan dapat belajar bersama. Seperti yang ditunjukkan oleh Maslow dalam Slameto dalam kategori keempat teori motivasinya, yaitu apresiasi. Sebagian besar siswa belajar bahasa Inggris karena mereka ingin dapat berbicara bahasa Inggris dan mendapatkan nilai bagus. Artinya siswa tersebut memiliki motivasi integratif dan instrumental, seperti yang dikemukakan oleh Gardner dalam teori motivasi belajarnya.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengolahan data dapat disimpulkan bahwa ice breaker tidak dapat meningkatkan motivasi siswa kelas VII SMP Taman Siswa Batu untuk belajar bahasa Inggris tetapi ice breaker dapat memotivasi siswa tersebut untuk menyukai bahasa Inggris. Mereka suka jika mereka sering mendapatkan kegiatan ini untuk bersenang-senang. Dari jawaban angket lebih dari separuh siswa tidak membutuhkan ice breaker untuk belajar bahasa Inggris. Secara umum, mereka semua memilih cerita. Cerita adalah pilihan favorit mereka. Ternyata penerapan ice breaker tidak memberikan motivasi yang tinggi untuk meningkatkan motivasi belajar bahasa Inggris siswa kelas VII SMP Taman Siswa Batu. Sebagian besar siswa menyukai bahasa Inggris dan mereka suka melakukan kegiatan ice breaker bersama teman-temannya dan banyak dari mereka mengatakan bahwa ice breaker berguna tetapi sebagian besar dari mereka menyatakan bahwa mereka tidak memerlukan ice breaker untuk belajar bahasa Inggris di sekolah. Mereka sudah memiliki motivasi tersendiri, yaitu untuk mendapat nilai bagus dan bisa berbahasa Inggris. Mereka menyukai ice breaker hanya sebagai selingan saat pelajaran.

Peneliti perlu memberikan saran. Kegiatan ice breaker ini harus ditingkatkan agar motivasi belajar bahasa Inggris siswa meningkat. Guru dapat mencoba jenis ice breaker lainnya seperti humor, tepuk tangan, trik, dll. Guru juga harus melakukan inovasi dengan menggabungkan ice breaker tersebut agar siswa lebih tertarik. Sedangkan siswa sendiri juga harus mempraktekkan kegiatan ice breaker dengan rasa senang dan mencoba memahami fungsi dari ice breaker. Mereka harus aktif dan bertanggung jawab saat mengikuti kegiatan tersebut. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya. Peneliti harus melakukan penelitian tentang aktivitas ice breaker ini berkali-kali untuk mendapatkan data yang lebih banyak dan lebih baik.

## RUJUKAN

- Devi, Villa Cynthia. 2019. *Pengaruh Jenis Permainan Ice Breaker Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas V SD Negeri 5 Metro Pusat. Tahun Pelajaran 2018/2019*. Universitas Lampung, Bandar Lampung (Diakses pada 7<sup>th</sup> April 2020. 11:40)
- Duhri, Ayu Rizka. 2021. *Menjelajahi Penggunaan Ice Breaker di Kelas Bahasa Inggris*. UIN Arraniry. <https://repository.ar-raniry.ac.id> (diakses pada 8<sup>th</sup> Juli 2021).
- Djamarah, Syaful Bahri. 2006:147. *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta :Rineka Cipta.
- Fanani, Ahmad. 2010 : 69. *Ice Breaking dalam Proses Belajar Mengajar*. Jurnal Buana Pendidikan Tahun VI : 67.70.
- Husaini, Usman dan Purnomo Setiady Akbar. 2003 : 81. *Metode Penelitian Sosial*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Kholid, Idham 2017. *Motivasi Dalam Pembelajaran Bahasa Asing*. Dalam Pendidikan Bahasa Inggris :Jurnal Tadris Bahasa Inggris. Jilid 10 (1). 2017 hlm 61-71 <https://lejournal.radenintan.ac.id/index.php/ENGEDU> (Diakses pada 6<sup>th</sup> Februari 2021).
- Slameto, 2015:171. *Belajar dan FaktorFaktoryangMempengaruhi*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sunarto. 2012:3. *Ice Breaker Dalam Pembelajaran Aktif*. Surakarta : PT Cakrawala Media.
- Suryoharjuno,Kusumo. 2018:2. *100+ Penyemangat Belajar Ice Breaker* . Ilman Nafia, Surabaya.