

**Penerapan Teknik *Icebreaker* dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe
Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa
Kelas V SD An-Namiroh Pusat Pekanbaru**

Khairun Nisa^a, Alzaber^b, Sindi Amelia^c

^aAlumni Program Studi Pendidikan Matematika FKIP UIR

^aemail: nkhairun908@gmail.com

^{bc}Dosen Program Studi Pendidikan Matematika FKIP UIR

^bemail: alzaber@edu.uir.ac.id

^cemail: sindiamelia88@edu.uir.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran serta meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas V SD An-Namiroh Pusat Pekanbaru dengan menerapkan teknik *icebreaker* dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi pokok pecahan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VB SD An-Namiroh Pusat Pekanbaru tahun ajaran 2018/2019, dengan jumlah siswa 33 orang yang terdiri dari 14 orang siswa perempuan dan 19 orang siswa laki-laki. Penelitian ini terdiri dari dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pada setiap akhir siklus dilaksanakan ulangan harian. Instrumen pengumpulan data adalah lembar pengamatan aktivitas guru dan siswa dan lembar angket motivasi belajar matematika siswa. Tindakan pengamatan dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung, sedangkan angket motivasi belajar disebar sebanyak tiga kali yakni sebelum tindakan, setelah siklus I, dan setelah siklus II. Berdasarkan data yang diperoleh dari angket motivasi secara keseluruhan didapat motivasi siswa sebelum tindakan adalah 51,09% sedangkan setelah motivasi setelah siklus I adalah 71,81% dan setelah siklus II adalah 81,26%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan teknik *icebreaker* dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat memperbaiki proses dan meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas VC SD An-Namiroh Pusat Pekanbaru.

Kata kunci : Pembelajaran Kooperatif, *Icebreaker*, *Teams Games Tournament*, Motivasi Belajar Matematika

Pendahuluan

Matematika adalah salah satu ilmu dasar yang mempunyai peranan penting dalam berbagai disiplin ilmu perkembangan teknologi maupun sains, karena pelajaran matematika merupakan sarana yang digunakan untuk dapat membentuk siswa berpikir secara alamiah. Dengan belajar matematika, secara tidak langsung akan meningkatkan pola pikir manusia. Melihat besarnya peran ilmu matematika, maka sangat penting untuk menguasai matematika itu sendiri.

BSNP (2006: 2) menyatakan bahwa :

Mata pelajaran matematika bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antarkonsep dan mengaplikasikan konsep atau logaritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah.
2. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
3. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
4. Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
5. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Dalam proses pembelajaran di sekolah, peningkatan hasil belajar sangat diharapkan, agar diperoleh ketuntasan belajar siswa. Keberhasilan siswa dalam belajar dapat dipengaruhi oleh faktor dari dalam diri individu maupun dari luar diri individu. Faktor dari dalam diri individu, meliputi faktor fisik dan psikis, diantaranya adalah motivasi. Berhasilnya suatu pembelajaran salah satunya ditentukan oleh motivasi belajar terhadap pembelajaran tersebut.

Siswa yang memiliki motivasi yang kuat, akan mempunyai kemauan untuk melakukan kegiatan belajar. Koeswara, 1989; Siagian, 1989; Schein, 1991; Biggs & Telfer, 1987 (dalam Dimiyati dan Mudjiono: 2009) menyatakan bahwa “kekuatan mental yang mendorong terjadinya belajar tersebut sebagai motivasi belajar. Motivasi dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar. Dalam motivasi terkandung adanya keinginan yang mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan, dan mengarahkan sikap dan perilaku individu belajar”. Oleh karena itu, guru diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Dimiyati dan Mudjiono (2009: 80) mengatakan bahwa “ada tiga komponen utama dalam motivasi yaitu (1) kebutuhan, (2) dorongan, dan (3) tujuan.

Berdasarkan dari hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan guru matematika kelas V_C SD An-Namiroh Pusat Pekanbaru pada tanggal 11 Maret 2018, peneliti menemukan kelemahan-kelemahan tersebut sebagai berikut: (1) Kurangnya keinginan / hasrat siswa untuk belajar matematika; (2) Kurangnya ketertarikan siswa dalam belajar matematika, (3) Kompetisi dalam belajar yang masih sangat rendah; (4) Kurangnya perhatian siswa ketika

guru menjelaskan materi. Dari beberapa kelemahan yang telah di paparkan, maka peneliti menyimpulkan bahwasanya siswa-siswa tersebut memiliki motivasi dalam belajar matematika yang rendah. Karena belum menunjukkan tanda-tanda adanya motivasi belajar dalam diri mereka.

Selanjutnya, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan 8 Maret 2018 di kelas V_C SD An-Namiroh Pusat Pekanbaru, peneliti memperhatikan proses pembelajaran yang sedang berlangsung, sesuai dengan hasil wawancara sebelumnya peneliti menemukan masalah sesuai dengan apa yang disampaikan guru tersebut. Ketika belajar, siswa banyak yang kurang memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru, acuh tak acuh ketika belajar dan suasana belajarnya pun kurang kondusif di akibatkan banyak siswa yang bermain dengan teman disamping mereka, proses belajar mengajarnya semakin rendah hanya sebagian anak saja yang memperhatikan ataupun mengerjakan soal yang telah diberikan guru, yang lainnya menunggu jawaban dari siswa yang mengerjakannya.

Dalam proses pembelajaran salah satu poin penting yang harus dilakukan oleh seorang guru adalah menerapkan teknik pembelajaran. Seorang guru yang mampu mengolah teknik pembelajaran akan dapat membuat suasana dalam proses pembelajaran menjadi tidak membosankan dan monoton. Agar pembelajaran tidak menjadi monoton, seorang guru harus mampu mengkombinasikan teknik-teknik pembelajaran, sehingga peserta didik menjadi lebih antusias dalam proses pembelajaran (Novauli, 2015: 46). Oleh karena itu, guru harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik perhatian siswa, meningkatkan semangat belajar siswa sehingga akan meningkatkan motivasi belajarnya, salah satunya dengan teknik *icebreaker*. Teknik *icebreaker* ini mengutamakan suasana belajar mengajar yang ceria, semangat, dan tidak membosankan.

Teknik *icebreaker* ini dapat melatih kerjasama antar siswa, menjadikan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran dan dapat belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana menyenangkan. Sunarto (2012: 2) menyatakan, “*icebreaker* adalah permainan atau kegiatan yang berfungsi untuk mengubah suasana kebekuan dalam kelompok.” Karakteristik teknik *icebreaker* adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta serius tapi santai. Salah satu caranya dengan *icebreaker* yang disisipkan dalam proses pembelajaran, yang dapat dilakukan dengan menyajikan lelucon, variasi tepuk tangan, yel-yel, bernyanyi,

permainan dan sebagainya pada saat membuka pelajaran, jeda pada saat pertengahan penyampaian materi pembelajaran dan pada kegiatan menutup pembelajaran.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan Teknik *Icebreaker* dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD An-Namiroh Pusat Pekanbaru.

Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V_C SD An-Namiroh Pusat Pekanbaru Tahun Ajaran 2018/2019 semester ganjil. Dalam penelitian ini, subjek penelitian ini adalah siswa kelas V_C di SD An-Namiroh Pusat Pekanbaru tahun ajaran 2018/2019, dengan jumlah siswa 33 orang dengan karakteristik dan kemampuan siswa yang heterogen. Bentuk penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terjadi peningkatan terhadap motivasi belajar siswa pada teknik *icebreaker* dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Analisis data yang dipakai untuk mengetahui sejauh mana peningkatan motivasi belajar siswa setelah diterapkan teknik *icebreaker* dapat dilihat dari hasil pengisian angket yang dilakukan pada setiap ulangan harian. Analisis angket motivasi dilakukan secara kuantitatif yang didasarkan pada perhitungan jumlah skor yang diperoleh oleh setiap siswa. Selanjutnya akan dicari persentase motivasi belajar matematika siswa berpandu pada Anas Sudijono (2012: 43).

$$\text{Persentase motivasi} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Setelah persentase motivasi individu diperoleh, kemudian dicari rata-rata persentase motivasi siswa secara keseluruhan dengan cara menjumlahkan seluruh persentase individu di bagi dengan banyaknya siswa. Selanjutnya berdasarkan persentase tersebut akan dilihat gambaran dari peningkatan motivasi belajar siswa yang mengadaptasi dari kriteria Riduwan dan Sunarto (2012: 23).

Tabel 1. Kriteria Persentase Motivasi Belajar Matematika Siswa

| No | Persentase Aktivitas | Kriteria |
|----|----------------------|--------------|
| 1 | 0% - 20% | Sangat Lemah |
| 2 | 21% - 40% | Lemah |
| 3 | 41% - 60% | Cukup |
| 4 | 61% - 80% | Kuat |
| 5 | 81% - 100% | Sangat Kuat |

Penggolongan di atas, dimodifikasi sesuai dengan skor angket yang peneliti gunakan, dimana dari 23 butir pernyataan angket diperoleh:

1. Skor terendah, jika semua item mendapat skor 1 = $1 \times 23 = 23$
2. Skor tertinggi, jika semua item mendapat skor 4 = $4 \times 23 = 92$
3. Skor terendah dalam bentuk persen menjadi $\frac{23}{92} \times 100\% = 25\%$
4. Skor tertinggi dalam bentuk persen menjadi $\frac{92}{92} \times 100\% = 100\%$
5. Rentang = $100\% - 25\% = 75\%$
6. Panjang interval = $\frac{\text{rentang}}{\text{banyak kelas}} = \frac{75\%}{5} = 15\%$

Dari rumus di atas, penulis menentukan meningkatnya motivasi sebagai berikut :

Tabel 2. Modifikasi Kriteria Persentase Motivasi Belajar Siswa

| Rentang | Kriteria Aktivitas |
|---|--------------------|
| $25\% \leq \text{Persentase Motivasi} < 44\%$ | Kurang Baik |
| $44\% \leq \text{Persentase Motivasi} < 63\%$ | Cukup Baik |
| $63\% \leq \text{Persentase Motivasi} < 82\%$ | Baik |
| $82\% \leq \text{Persentase Motivasi} \leq 100\%$ | Sangat Baik |

Peningkatan motivasi belajar matematika siswa dilihat apabila terjadi peningkatan sebelum tindakan dan sesudah tindakan. Apabila motivasi belajar matematika siswa meningkat, berarti penerapan teknik *Icebreaker* dapat memperbaiki proses pembelajaran.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Berdasarkan analisis data tentang aktivitas guru dan siswa selama penelitian, penerapan teknik *icebreaker* dalam model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* pada umumnya telah berjalan sesuai perencanaan (RPP). Walaupun pada siklus pertama yaitu pada pertemuan 1, pertemuan 2, pertemuan 3, masih terdapat kekurangan

selama proses pembelajaran. Ketika siklus kedua yaitu pada pertemuan 4 dan pertemuan 5, siswa sudah terlihat aktif dalam menyelesaikan kegiatan yang diberikan guru. Siswa sudah bekerja sama dengan anggota kelompoknya masing-masing. Selain itu siswa sudah mulai percaya diri dalam menyampaikan gagasan dan hasil jawaban yang telah mereka kerjakan di depan kelas ketika penerapan *teams games tournament*. Penerapan teknik *icebreaker* dalam model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dapat memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Terlihat dari lembar aktivitas siswa dan guru bahwa penerapan teknik *icebreaker* dalam model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* mengalami peningkatan dari siklus I dan siklus II ke arah yang lebih baik.

Tabel 3. Analisis Skor Motivasi secara Keseluruhan

| Data | Jumlah Skor Angket | Jumlah Item | Skor Maksimum | Persentase (%) | Kriteria |
|-------------------|--------------------|-------------|---------------|----------------|----------------------|
| Sebelum penerapan | 1551 | 23 | 3036 | 51,09 | Motivasi Cukup |
| Siklus I | 2180 | 23 | 3036 | 71,81 | Motivasi Kuat |
| Siklus II | 2467 | 23 | 3036 | 81,26 | Motivasi Sangat Kuat |

Berdasarkan tabel 3, terlihat bahwa adanya peningkatan terhadap jumlah skor tingkat motivasi belajar siswa dengan persentase pada sebelum penerapan yaitu 51,09%, pada siklus I yaitu 71,81%, dan siklus II 81,26%. Dengan kategori sebelum penerapan motivasi cukup, kategori siklus I motivasi kuat, dan kategori siklus II motivasi sangat kuat. Berdasarkan data tersebut, maka dapat dikatakan adanya peningkatan motivasi belajar siswa dengan diterapkannya teknik *icebreaker* dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Pembahasan

Selama proses penelitian terdapat beberapa kendala, diantaranya adalah pengolahan kelas dan waktu yang belum efisien. Siswa belum terbiasa menggunakan LKS dalam proses pembelajaran sehingga siswa masih bingung mengerjakan LKS. Guru juga kurang komunikatif dalam memberikan semangat dan motivasi kepada siswa. Kekurangan-kekurangan ini menjadi bahan perbaikan bagi guru untuk pertemuan berikutnya. Pertemuan selanjutnya siswa lebih aktif dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Temuan penelitian selama pelaksanaan penelitian di lapangan, peneliti telah mengumpulkan data-data penelitian yang diperoleh berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan lembar

pengamatan. Pada saat penelitian ada beberapa pokok-pokok temuan penelitian antara lain: (1) Teknik *icebreaker* dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SD An-Namiroh Pusat Pekanbaru; (2) Pemberian penghargaan berupa pujian dan tepuk tangan dalam kegiatan pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar matematika siswa; (3) Penggunaan LKS yang dikerjakan secara individu ataupun kelompok, membantu siswa dalam memahami materi; (4) Penerapan teknik *icebreaker* dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mendorong siswa untuk dapat bekerjasama dalam memahami dan menyimpulkan sendiri materi pelajaran.

Dengan demikian berdasarkan hasil yang telah ditentukan di atas telah dapat menjawab rumusan masalah yang dikemukakan pada bab satu, yaitu penerapan teknik *icebreaker* dalam model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dapat memperbaiki proses belajar dan meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas V_C SD An-Namiroh Pusat Pekanbaru.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data pada penelitian ini diperoleh kesimpulan bahwa teknik *Icebreaker* dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VC SD An-Namiroh Pusat Pekanbaru Tahun Pelajaran 2018/2019 pada materi pecahan.

Daftar Pustaka

- BSNP. 2006. *Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: BSNP
- Dimiyati & Mudjiono. 2009. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Novauli, F. 2015. Kompetensi Guru Dalam Peningkatan Prestasi Belajar Pada SMP Negeri dalam Kota Banda Aceh. *Jurnal Administrasi Pendidikan* (Volume 3 Nomor 1). Hlm. 46-67
- Riduwan & Sunarto. 2008. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta
- Sunarto. 2012. *Icebreaker dalam Pembelajaran Aktif*. Surakarta: Cakrawala Media
- Sudijono, A. 2009. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press