

STRATEGI GURU DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS III DI SDN GEBANG RAYA 2

Mulya Mulawarni¹, Erdhita Oktrifianty², Siti Nailatus Syifa³, Zelena Putri Dinata⁴

^{1,2,3,4}Universitas Muhammadiyah Tangerang

Email: mlylya1304@gmail.com¹, erdhitaoktrifianty@gmail.com², nailatusyifa9@gmail.com³, zelenaputridinata21@gmail.com⁴

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis strategi yang diterapkan oleh guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III di SDN Gebang Raya 2. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi lapangan dan wawancara. Berdasarkan hasil analisis, ditemukan bahwa guru menerapkan berbagai strategi pedagogis yang interaktif untuk menarik minat siswa. Pertama, penggunaan media pembelajaran visual dan alat peraga diaplikasikan untuk membantu siswa kelas rendah memahami materi yang bersifat abstrak. Kedua, penerapan sistem reward berupa pujian verbal dan pemberian poin atau stiker efektif dalam memicu semangat kompetisi positif di dalam kelas. Ketiga, guru mengintegrasikan metode permainan edukatif (ice breaking) untuk memulihkan fokus dan mengatasi kejenuhan siswa. Selain itu, guru juga melakukan pendekatan personal secara individual bagi siswa yang menunjukkan penurunan minat belajar. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa kombinasi strategi yang interaktif dan apresiatif ini secara signifikan dapat meningkatkan partisipasi aktif dan motivasi belajar siswa kelas III di SDN Gebang Raya 2.

Kata kunci: Strategi Guru, Motivasi Belajar, Siswa Kelas III.

Abstract: This study aims to describe and analyze the strategies implemented by teachers to improve the learning motivation of third-grade students at SDN Gebang Raya 2. This research employs a descriptive qualitative method, with data collection techniques including field observations and interviews. Based on the analysis, it was found that teachers implement various interactive pedagogical strategies to engage students. First, the use of visual learning media and props is applied to help lower-grade students understand abstract materials. Second, the implementation of a reward system, such as verbal praise and giving points or stickers, is effective in triggering positive competitive spirits within the classroom. Third, teachers integrate educational games (ice breaking) to restore focus and overcome student boredom. Additionally, teachers conduct individual personal approaches for students showing a decline in learning interest. The results of the study conclude that the combination of these interactive and appreciative strategies significantly enhances the active participation and learning motivation of third-grade students at SDN Gebang Raya 2.

Keywords: Teacher's Strategies, Learning Motivation, Third-Grade Students.

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan fondasi utama pembentukan karakter dan kemampuan kognitif anak, khususnya pada jenjang kelas III SD yang berada pada fase transisi usia 8-9 tahun. Pada tahap ini, siswa mulai mengalami perkembangan abstrak berpikir, namun sering kali menghadapi penurunan motivasi belajar akibat rutinitas pembelajaran yang monoton, beban tugas rumah tangga, pengaruh lingkungan, serta kurangnya stimulasi dari guru. Observasi awal di berbagai SD negeri menunjukkan bahwa siswa kelas III cenderung malas mengikuti pelajaran, terutama matematika dan tematik, dengan nilai di bawah KKM 75 karena motivasi rendah—mereka lebih memilih bermain atau mengobrol daripada fokus belajar.

peran guru sebagai motivator itu sendiri sangat penting dalam interaksi edukatif, karena menyangkut esensi pekerjaan mendidik yang membutuhkan kemahiran sosial, menyangkut performance dalam personalisasi dan sosialisasi diri.⁵ Dalam interaksi edukatif guru dapat menemukan di antara siswa yang malas belajar dan lain sebagainya. Dalam upaya pemberian motivasi seorang guru dapat menganalisis motif-motif yang melatar belakangi siswa malas belajar. Motivasi dapat efektif jika dilakukan dengan memperhatikan kebutuhan dari siswa itu sendiri.

Memberikan motivasi pada anak didik juga dapat dilakukan sebelum memulai pembelajaran agar siswa lebih bergairah dan bersemangat sebelum melaksanakan kegiatan belajarnya. Keanekaragaman cara belajar seperti memberikan penguatan dan sebagainya, juga dapat memberikan motivasi kepada siswa. otivasi siswa untuk belajar merupakan prasyarat untuk pembelajaran yang sukses. Guru harus inovatif untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang terbaik. Menurut Afifah & Mashuri (2019), untuk mencapai tujuan pendidikan diperlukan pendidik atau guru yang terampil, serta fasilitas yang memfasilitasi kegiatan belajar, materi terkait yang harus disediakan, dan teknik yang tepat untuk mengevaluasi kemampuan siswa. Menurut Syahrial dkk. (2019), strategi pembelajaran saat ini hanya berpusat pada guru, sehingga perlu dilakukan modifikasi fokus pendekatan dengan mengikutsertakan dan membuat pembelajaran berpusat pada siswa. Memodifikasi cara pembelajaran yang diterapkan saat ini yaitu melalui model dan desain baru, dan kemudian memaksa guru untuk kembali ke teknik mengajar yang lebih kontemporer. Penerapan strategi pembelajaran dipandu oleh beberapa prinsip, menurut Kadir (2013) konsep-konsep ini meliputi orientasi tujuan, aktivitas, individualitas, dan integritas. Untuk memastikan bahwa metode guru dalam mengajarkan

pelajaran kepada siswa efektif, guru harus menyesuaikan desain dan model pembelajaran dengan kebutuhan zaman.

Guru memainkan peran penting dalam meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Selain memberikan dan mentransfer pengetahuan kepada siswa, tugas seorang guru adalah motivator dalam pembelajaran. Karena setiap siswa memiliki semangat belajar yang unik, guru harus dapat membimbing siswa untuk mengembangkan dan menggunakan kemampuan mereka semaksimal mungkin. Ini berarti mereka harus mampu membangkitkan dan menstimulasi segala kemampuan yang terdapat pada diri mereka. Agar siswa bersemangat dalam belajar, guru harus memberikan motivasi belajar kepada mereka. Oleh karena itu, peran guru sangat penting dalam memotivasi siswa untuk memiliki semangat belajar. Oleh karena itu, tujuan dari tulisan ini adalah untuk melihat beberapa strategi yang dapat dilakukan oleh guru untuk memotivasi siswa untuk belajar di dalam kelas. Diharapkan bahwa dengan mengasah strategi perencanaan terbaik yang dapat meningkatkan motivasi siswa, guru dapat meningkatkan motivasi belajar mereka dan membangun lingkungan belajar yang menarik bagi siswa.

Motivasi belajar merupakan faktor penting yang memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran siswa sekolah dasar, khususnya siswa kelas III yang masih berada pada tahap perkembangan awal dan membutuhkan dorongan serta bimbingan yang berkelanjutan. Dalam kegiatan pembelajaran, masih dijumpai siswa yang kurang aktif, mudah bosan, dan kurang menunjukkan minat belajar, sehingga diperlukan strategi guru yang tepat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Guru memiliki peran yang sangat penting dalam menciptakan suasana belajar yang menarik, menyenangkan, dan bermakna melalui pemilihan metode pembelajaran, penggunaan media yang bervariasi, serta pemberian penguatan dan perhatian kepada siswa. SDN Gebang Raya 2 dipilih sebagai lokasi penelitian karena berdasarkan pengamatan awal, guru telah menerapkan berbagai strategi pembelajaran yang berorientasi pada keaktifan dan kebutuhan siswa, sehingga sekolah ini dinilai relevan untuk dikaji guna memperoleh gambaran nyata mengenai strategi guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus untuk menganalisis strategi guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III di SDN Gebang Raya 2. Penelitian dilakukan secara naturalistik di lingkungan sekolah dengan peneliti sebagai instrumen utama melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam dengan guru kelas, serta

analisis dokumentasi proses pembelajaran.

Data dikumpulkan melalui triangulasi teknik untuk memperoleh pemahaman komprehensif tentang bagaimana guru merancang dan menerapkan berbagai stimulus pembelajaran, mulai dari pemanfaatan media visual, pemberian reward dan apresiasi, hingga integrasi ice breaking. Analisis data dilakukan secara induktif melalui proses reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan untuk mengidentifikasi pola-pola strategi yang paling efektif dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif.

Penelitian ini berfokus pada proses pembelajaran alami di kelas tanpa intervensi khusus, dengan tujuan memberikan gambaran mendalam tentang peran aktif guru dalam meningkatkan keterlibatan siswa, menumbuhkan antusiasme belajar, dan mengatasi kejenuhan siswa pada tingkat sekolah dasar, khususnya di SDN Gebang Raya 2.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi dan analisis mendalam terhadap aktivitas pembelajaran di kelas III SDN Gebang Raya 2, ditemukan bahwa guru kelas menerapkan strategi yang komprehensif untuk menjaga dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil penelitian tersebut dijabarkan lebih lanjut sebagai berikut:

1. Pemanfaatan Media Pembelajaran Visual dan Alat Peraga

Guru kelas III SDN Gebang Raya 2 secara konsisten menggunakan media pembelajaran yang bersifat konkret untuk membantu siswa memahami materi yang abstrak. Strategi ini mencakup penggunaan gambar berwarna, kartu angka, hingga benda-benda nyata yang ada di sekitar lingkungan kelas. Mengingat karakteristik siswa kelas III yang masih berada pada fase operasional konkret menurut teori perkembangan kognitif, penggunaan alat peraga visual terbukti mampu menarik perhatian awal siswa (catching interest) secara instan saat pembelajaran dimulai. Guru tidak hanya memberikan tugas tetapi aktif memancing semangat siswa melalui janji apresiasi di awal dan di sela-sela instruksi.

Sarana pembelajaran memiliki kontribusi vital dalam menciptakan ekosistem belajar yang efektif. Kehadirannya tidak hanya sekadar alat bantu, tetapi juga mampu menumbuhkan motivasi, memicu ketertarikan, serta memberikan dampak psikologis positif bagi peserta didik (Sapriyah, 2019). Secara operasional, sarana ini berfungsi untuk mengonkritkan konsep-konsep yang bersifat abstrak, menyajikan pengalaman praktis, serta mempermudah pendidik dalam

mentransformasikan ilmu pengetahuan.

Menurut Zahwa & Syafi'i (2022), penggunaan media pembelajaran mencakup berbagai dimensi fungsi, mulai dari aspek personal dan motivasi hingga fungsi komunikasi, kognitif, serta pemaknaan materi. Optimalisasi Media Audio Visual dan Alat Peraga Pemanfaatan media, khususnya yang berbasis audio visual, menawarkan sejumlah keunggulan sistematis, antara lain: Standarisasi Materi: Memastikan penyampaian informasi tetap konsisten.

- a) Daya Tarik: Meningkatkan antusiasme siswa dalam mengikuti proses belajar.
- b) Fleksibilitas: Memungkinkan pembelajaran dilakukan tanpa sekat ruang dan waktu (Wafi et al., 2020).

Lebih lanjut, sarana audio visual dan alat peraga berfungsi sebagai instrumen komunikasi yang menjembatani gagasan melalui kata-kata, suara, dan visual. Hal ini membantu siswa dalam memahami kerangka berpikir yang rumit serta mengasah kemampuan pemecahan masalah (Irawati et al., 2020). Oleh karena itu, ketersediaan alat peraga menjadi kebutuhan mendasar bagi guru untuk menjamin efektivitas kegiatan belajar mengajar.

Selain sarana, dukungan prasarana yang memadai menjadi faktor penentu keberhasilan pendidikan karena fungsinya dalam menyalurkan pesan dan memotivasi siswa (Afidah & Wulandari, 2021). Namun, penggunaan alat pendukung ini harus dilakukan secara cermat dan relevan dengan topik yang dibahas.

Pada hakikatnya, proses pembelajaran adalah hubungan timbal balik yang dinamis antara guru dan siswa, di mana keduanya berperan aktif sebagai subjek dalam interaksi tersebut. Penggunaan alat peraga yang tepat terbukti mampu mempercepat pemahaman materi, sementara prasarana yang baik memastikan seluruh rangkaian pembelajaran dapat terlaksana secara sistematis dan terstruktur (Nomneli & Manu, 2018).

2. Penerapan Sistem Reward dan Apresiasi Langsung

Sarana pembelajaran memiliki kontribusi vital dalam menciptakan ekosistem belajar yang efektif. Kehadirannya tidak hanya sekadar alat bantu, tetapi juga mampu menumbuhkan motivasi, memicu ketertarikan, serta memberikan dampak psikologis positif bagi peserta didik (Sapriyah, 2019). Secara operasional, sarana ini berfungsi untuk mengonkritkan konsep-konsep yang bersifat abstrak, menyajikan pengalaman praktis, serta mempermudah pendidik dalam

mentransformasikan ilmu pengetahuan. Menurut Zahwa & Syafi'i (2022), penggunaan media pembelajaran mencakup berbagai dimensi fungsi, mulai dari aspek personal dan motivasi hingga fungsi komunikasi, kognitif, serta pemaknaan materi.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di kelas 3 SDN Gebang Raya 2, terlihat adanya korelasi positif antara penerapan sistem reward dengan peningkatan learning motivation (motivasi belajar) siswa. Guru kelas menerapkan strategi penghargaan ini sebagai instrumen untuk memicu keaktifan dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Bentuk reward yang diberikan sangat variatif, mencakup tangible rewards (penghargaan fisik) seperti stiker prestasi, serta intangible rewards (penghargaan non-fisik) berupa pujian verbal yang bermakna positif, seperti ucapan "Great job", "Excellent", atau "Luar biasa". Pemberian apresiasi ini tidak hanya didasarkan pada capaian akademik, tetapi juga mencakup positive behavior (perilaku positif) seperti kedisiplinan, kerapian, dan sikap saling menolong.

Selama kegiatan observasi, teridentifikasi bahwa pemberian reward secara konsisten mampu mengubah dinamika kelas secara signifikan. Siswa yang awalnya cenderung pasif dan kurang bersemangat mulai menunjukkan perubahan perilaku yang lebih proaktif. Sebagai contoh, partisipasi siswa dalam menjawab pertanyaan secara sukarela mengalami peningkatan yang nyata. Hal ini sejalan dengan teori Kasrina (2023) yang menyatakan bahwa pemberian reward yang konsisten dapat meningkatkan motivasi belajar hingga mencapai angka 70%. Selain itu, antusiasme siswa dalam menyelesaikan tugas-tugas harian meningkat pesat, yang ditandai dengan quick response (respons cepat) dan ketepatan dalam mengumpulkan tugas (time management).

Peningkatan student engagement (keterlibatan siswa) terlihat dari inisiatif mereka untuk memperoleh reward, seperti menjadi yang pertama mengangkat tangan atau aktif berkontribusi dalam diskusi kelompok. Fenomena ini mendukung perspektif behaviorism yang memandang bahwa reward berfungsi sebagai penguatan positif (positive reinforcement) yang memperkuat perilaku belajar yang diinginkan.

Secara keseluruhan, penerapan sistem penghargaan ini terbukti sangat efektif bagi siswa kelas 3 SD. Selain materi fisik, bentuk pengakuan publik (social recognition) seperti tepuk tangan bersama atau kesempatan memimpin doa, memberikan dampak besar pada self-confidence (kepercayaan diri) siswa. Hal ini konsisten dengan studi Yuliana dan Faizatul

Ummya (2023) yang menemukan bahwa penerapan reward yang tepat sangat efektif dalam mendongkrak semangat belajar di tingkat sekolah dasar. Meskipun memberikan dampak yang impresif, guru tetap memperhatikan manajemen pemberian reward agar motivasi intrinsik siswa tetap terjaga dalam jangka panjang.

Bentuk Apresiasi: Guru memberikan apresiasi berupa pujian verbal (seperti kata "Luar biasa", "Anak hebat", atau ajakan tepuk tangan bersama) serta apresiasi non-verbal yang nyata berupa pemberian poin di papan tulis atau stiker prestasi bagi siswa yang berani tampil di depan kelas.

Strategi ini menciptakan suasana kompetisi yang sehat. Siswa yang awalnya pasif menjadi lebih berani mencoba karena adanya harapan mendapatkan pengakuan positif, yang secara psikologis memenuhi kebutuhan mereka akan harga diri (self-esteem). Pemberian poin reward merupakan strategi edukatif yang diterapkan guru sebagai bentuk apresiasi atas pencapaian atau perilaku positif siswa. Menurut Sadiyah (2022), metode ini bertujuan untuk membangkitkan kembali antusiasme siswa dalam menyelesaikan tugas-tugas akademik. Secara praktis, penghargaan ini mencakup spektrum yang luas, mulai dari penghormatan hingga pemberian ganjaran. Penting untuk dipahami bahwa meskipun istilah "ganjaran" dapat merujuk pada hadiah maupun hukuman, hadiah diberikan secara khusus untuk mengapresiasi kebaikan, sementara hukuman berfungsi sebagai respons atas tindakan yang kurang tepat. Esensinya, poin reward adalah instrumen penguat agar siswa merasa lebih termotivasi untuk konsisten melakukan hal-hal yang benar.

Bentuk reward yang diberikan oleh guru bervariasi mulai dari bentuk reward pujian secara verbal maupun nonverbal, reward hadiah dan reward penambahan nilai. Ini sesuai dengan apa yang dikatakan oleh Suyuti dalam (Arifudin, 2024). Pemberian reward dapat berupa kata-kata pujian, senyuman, tepuk tangan, dan bahkan bentuk materi dan sesuatu yang menyenangkan bagi siswa. Dalam penelitian ini jenis reward yang diberikan adalah berupa poin dimana poin ini didapat melalui aktivitas menjawab pertanyaan, dan aktif bertanya yang dikumpulkan oleh siswa untuk ditukarkan dalam bentuk tambahan nilai penilaian harian, atau mendapatkan hadiah berupa barang atau materi.

Poin reward diharapkan menciptakan hubungan yang baik dan bersinergi antara guru dan siswa. Poin reward juga bisa mengarahkan cara berpikir siswa menjadi lebih baik, dapat dilihat dari tingkah laku siswa saat guru beri pertanyaan dan siapa yang bisa menjawab dengan benar

akan mendapat hadiah, dengan begitu siswa akan berpikir keras untuk menjawab soal yang telah guru berikan.

Di dalam penelitian ini, pemberian reward penting untuk meningkatkan semangat siswa memiliki motivasi belajar. Hasil ini sejalan dengan penelitian (Aflizah et al, 2024) yang berpendapat pemberian reward berperan penting dalam motivasi belajar siswa. Peran itu antara lain adalah sebagai berikut:

- 1) Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan membuat mereka lebih aktif dalam proses pembelajaran.
- 2) Pemberian reward dan hukuman di sekolah dapat membantu menciptakan minat belajar siswa dan membantu mereka bersaing secara aktif di dalam kelas.
- 3) Orangtua juga sangat berperan dalam memotivasi belajar anak melalui pemberian reward, baik berupa pujian maupun hadiah, yang dapat meningkatkan semangat belajar anak. Sehingga dapat disimpulkan pemberian reward oleh guru memiliki dampak penting dan positif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Pada hal lain yang dibahas dalam penelitian ini yaitu memberikan poin juga dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor dasar dalam memberikan poin reward kepada siswa dilihat dari kemampuan siswa dalam penguasaan materi, keaktifan, dan usaha. Hasil ini sejalan dengan penelitian Triyanti, dkk dikutip (Kartika, 2021) yang berpendapat faktor yang mendukung sistem ini diterapkan pertama guru harus lebih dulu dapat lebih mengenal tentang siswa yang akan diterapkan sistem ini untuk meminimalisir terjadinya penyimpangan dalam pelaksanaan poin reward.

Guru harus bisa mengenal siswa dari segala aspek yang dimiliki siswa sehingga pemberian poin reward akan menyesuaikan. Selanjutnya dalam penelitian ini mendapati jika respon siswa yang muncul saat diberikan sistem poin reward dari seluruh informan memiliki kesamaan yakni siswa senang dan antusias. Hal tersebut membuat siswa menjadi rajin untuk belajar sehingga mereka akan berlomba-lomba untuk bisa menjawab atau mengerjakan sebuah tantangan dari guru, rasa iri dan bersaing bisa muncul tapi kita bisa menjadikan itu hal positif. Hal ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan (Hima & Palayukan., 2022) yang menyebutkan bahwa respon dan reaksi siswa setelah menerima reward terlihat senang, termotivasi dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Siswa berantusias dalam mengerjakan

soal latihan yang diberikan oleh guru. Siswa menjadi berani untuk menuliskan jawaban ke depan kelas.

Reward dapat membangkitkan dan mempertahankan motivasi siswa karena untuk membangkitkan motivasi belajar memerlukan dorongan, dorongan yang dilakukan yaitu dengan reward, selain itu reward juga dapat mengontrol dan mengubah tingkah laku siswa ke arah belajar karena guru akan memberikan reward untuk siswa yang telah berbuat baik atau menyelesaikan sesuatu dengan baik, dengan begitu siswa akan sering melakukan hal baik tetapi reward dalam bentuk hadiah barang tidak boleh terlalu sering diberikan karena akan membuat siswa menjadi kebiasaan mengerjakan sesuatu harus dengan imbalan. Menurut (Aflizah et al, 2024) juga menyampaikan bahwa sistem poin reward ini memiliki tantangan yaitu:

- 1) Poin reward yang diberikan harus sesuai dengan karakter dan potensi yang dimiliki oleh siswa sehingga tidak menimbulkan kesenjangan, serta
- 2) Poin reward yang diberikan harus mendukung pengembangan kualitas pendidikan terutama menciptakan lingkungan belajar yang aman dan kreatif.

Sedangkan menurut Akmal & Susanti dikutip (Kartika, 2020) bahwa kurangnya komunikasi dan kerjasama dengan orang tua siswa adalah salah satu penghambat besar dalam implementasi reward, masih banyak dari orang tua siswa yang belum merespon dengan baik adanya reward sebagai upaya untuk peningkatan motivasi siswa untuk belajar, sehingga guru kesulitan untuk melakukan komunikasi dan kerjasama dengan orang tua siswa.

Berdasarkan pendapat diatas tantangan tersebut juga dialami oleh informan dalam penelitian ini. Di mana tantangan yang dihadapi yakni karakter siswa yang berbeda. Tidak semua siswa suka bersaing, walaupun ada yang tetap berusaha ikut berpartisipasi namun hasilnya tidak maksimal dan itu nantinya akan berdampak ke respon orangtua yang kurang mendukung. Untuk itulah informan kelima berpendapat bahwa yang menjadi tantangan sesungguhnya adalah guru harus mampu selalu punya ide baru dalam memberikan poin agar semua siswa memiliki kesempatan yang sama.

Berdasarkan temuan di atas para informan dalam penelitian ini menyatakan pendapat pengalaman yang sama dengan beberapa penelitian sebelumnya yang meneliti terkait penerapan sistem poin reward sehingga memang benar bahwa penerapan sistem poin reward ini dapat dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di SDN Gebang Raya 2. Siswa

berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, dan rasa percaya diri siswa meningkat. Siswa yang diberi poin reward menjadi pembelajar yang aktif. Namun penelitian ini masih memiliki banyak keterbatasan karena subjek yang peneliti mewawancarai kriterianya masih kurang bervariasi sehingga belum mampu menggambarkan keseluruhan faktor-faktor yang mempengaruhi terealisasinya penerapan sistem ini dengan baik dalam kegiatan pembelajaran

3. Implementasi Ice Breaking dalam Pengelolaan Kelas

Untuk mengatasi fenomena penurunan fokus (attention span) dan kejenuhan siswa pada jam-jam pelajaran tertentu seperti menjelang istirahat atau siang hari), guru mengintegrasikan permainan edukatif singkat atau ice breaking. Berdasarkan hasil wawancara, mengenai metode ice breaking ini. Terlihat dari pernyataan ibu Anis selaku wali kelas III “Ibu selalu ngajak mereka ice breaking dulu biar mereka tidak terlalu bosan belajarnya”. Strategi ini bukan sekadar bermain, melainkan cara guru melakukan reset pada kondisi psikologis siswa. Melalui gerakan fisik ringan dan tawa, hormon endorfin siswa meningkat sehingga mereka merasa lebih segar. Hal ini membuktikan teori bahwa suasana belajar yang menyenangkan (joyful learning) jauh lebih efektif dalam menjaga durasi konsentrasi siswa kelas rendah dibandingkan metode ceramah yang monoton.

Belajar merupakan aktivitas transformatif, baik secara langsung maupun tidak langsung, yang mengubah ketidaktahuan menjadi pemahaman. Proses ini bersifat lifelong learning (sepanjang hayat) yang secara sadar membentuk kepribadian serta memengaruhi tindakan individu secara fisik maupun psikologis. Hasil dari proses ini adalah perubahan nyata pada perilaku. Antara belajar sebagai tindakan dan hasil belajar sebagai dampak memiliki keterkaitan erat; hasil yang optimal hanya dapat dicapai melalui proses pembelajaran yang berkualitas.

Untuk mencapai hasil yang diharapkan, terdapat dua faktor utama yang saling berinteraksi:

- a) Physical Factors (Faktor Fisik): Kondisi jasmani yang sehat dan prima.
- b) Psychological Factors (Faktor Psikis): Sifat internal yang memengaruhi cara bersosialisasi dan pengambilan keputusan.

Salah satu aspek psikis yang krusial adalah learning interest (minat belajar). Semakin tinggi minat siswa, semakin baik konsentrasi mereka dalam memproses informasi. Siswa yang

memiliki motivasi tinggi cenderung lebih fokus, bersemangat, dan aktif berpartisipasi dalam diskusi kelas, yang pada akhirnya memperdalam pemahaman mereka terhadap materi.

Keinginan belajar yang fluktuatif sering kali menjadi tantangan dalam pengelolaan kelas. Penurunan minat dapat menyebabkan siswa kehilangan fokus atau merasa bosan. Untuk mengatasi hal ini, guru di SDN Gebang Raya 2 dapat mengintegrasikan ice breaking di awal, tengah, atau akhir pembelajaran.

Menurut Mi & Baten (2020), breaking the ice mampu mengubah suasana kelas dari kaku menjadi dinamis, dari pasif menjadi aktif, serta dari bosan menjadi gembira melalui permainan, nyanyian, atau gerakan tubuh. Teknik ini berfungsi untuk refreshing (menyegarkan) otak siswa agar mereka siap menyerap informasi kembali dengan perasaan rileks dan nyaman.

Pengelolaan kelas bukan sekadar tentang disiplin kaku atau pengaturan fasilitas, melainkan usaha guru untuk menarik perhatian siswa dari dalam diri mereka sendiri. Implementasi ice breaking memberikan beberapa manfaat strategis menurut penelitian Harianja (2022) dan Basyarudin (2019):

- a) Membangun Kedekatan (Rapport): Menciptakan keakraban dan kegembiraan antara guru dan siswa serta antar sesama siswa.
- b) Meningkatkan Konsentrasi: Memulihkan fokus siswa yang mulai jenuh atau mengantuk dengan mengalihkan sejenak kerja otak ke aktivitas yang menyenangkan.
- c) Menciptakan Suasana Kondusif: Suasana kelas yang aman dan menyenangkan memudahkan guru dalam mengatur dan mendisiplinkan siswa secara persuasif.

Temuan dari Indah Nurhidayati dkk. memperkuat argumen ini dengan menunjukkan adanya hubungan negatif yang signifikan antara teknik ice breaking dengan tingkat kejenuhan belajar. Artinya, semakin tinggi intensitas pemberian ice breaking yang kreatif, maka tingkat kejenuhan siswa akan semakin rendah. Di tingkat sekolah dasar, khususnya kelas 3, penggunaan teknik ini terbukti efektif memberikan positive reinforcement yang membantu siswa mengelola emosi dan kesiapan belajar mereka sendiri.

Dengan demikian, ice breaking bukan sekadar jeda hiburan, melainkan metode esensial bagi guru di SDN Gebang Raya 2 dalam mengefektifkan proses pembelajaran dan menciptakan tata kelola kelas yang harmonis dan inspiratif.

- a) Proses: Aktivitas ini dilakukan secara spontan saat guru melihat tanda-tanda kelelahan,

seperti siswa yang mulai bersandar di meja atau berbicara sendiri. Guru biasanya mengajak siswa melakukan senam jari, menyanyi lagu daerah dengan gerakan, atau teka-teki logika singkat.

- b) Dampak: Penggunaan ice breaking yang melibatkan gerakan fisik ringan mampu melepaskan ketegangan saraf dan menyegarkan kembali kondisi psikologis siswa. Hasilnya, konsentrasi siswa meningkat kembali secara signifikan untuk melanjutkan sesi materi berikutnya.

4. Pendekatan Persuasif dan Individual (Humanistik)

Selain strategi klasikal, guru menerapkan pendekatan personal yang sangat intensif kepada siswa yang menunjukkan gejala underachiever atau penurunan motivasi. Komunikasi persuasif dalam dunia pendidikan merupakan sebuah rancangan interaksi yang bertujuan untuk mempengaruhi keyakinan, nilai, dan sikap peserta didik agar selaras dengan tujuan pembelajaran. Menurut Bettinghaus (1973) dan Gary Cronkhite (1969), proses ini melibatkan manipulasi simbol yang mampu menghasilkan perubahan perilaku melalui pendekatan psikologis yang menyentuh aspek emosional atau afeksi. Di SDN Gebang Raya 2, komunikasi persuasif menjadi instrumen penting bagi guru untuk mengajak dan membujuk siswa secara halus agar mereka mengubah sikap dan pendapat secara sukarela sesuai dengan keinginan komunikator (Effendy, 1986). Hal ini menjadi krusial karena di lapangan sering ditemukan hambatan komunikasi antara guru dan siswa yang kurang optimal. Oleh karena itu, guru di SDN Gebang Raya 2 dituntut memahami elemen utama persuasi yang mencakup kredibilitas sumber, kualitas pesan yang logis, serta pemahaman terhadap keadaan emosional audiens sebagaimana ditegaskan oleh Hovland (1953).

Efektivitas komunikasi persuasif ini tidak dapat dipisahkan dari pendekatan individual yang bersifat humanistik. Mengingat anak-anak usia sekolah dasar di SDN Gebang Raya 2 memiliki kecenderungan alami untuk bermain dan bergerak aktif, guru harus mampu menyelaraskan pesan persuasif mereka dengan metode yang memungkinkan siswa terlibat langsung dalam pengalaman belajar. Pendekatan individual ini, menurut Djamarah (Bahri, 2005), mengharuskan guru untuk mendengarkan siswa dengan simpati, memberikan tanggapan positif, serta membantu tanpa mendominasi. Melalui strategi *Self-esteem approach* dan *Creativity approach*, guru di SDN Gebang Raya 2 berupaya membangun kepercayaan diri dan

potensi kreatif siswa, sehingga muncul dorongan belajar baik secara intrinsik maupun ekstrinsik (Leavitt, 1992). Pendekatan ini juga mencakup aspek preventif dan perkembangan (Nurihsan, 2006), di mana guru tidak hanya menangani krisis belajar, tetapi secara konsisten mengidentifikasi kelemahan dan mengembangkan kekuatan unik setiap siswa melalui *Multiple talent approach*.

Integrasi antara persuasi dan pendekatan humanistik di SDN Gebang Raya 2 semakin relevan di era Abad 21 yang menuntut literasi digital dan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Guru berperan memfasilitasi transisi kompetensi siswa dari tahap *Lower Order Thinking Skills* (LOTS) menuju *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) dengan cara yang sistematis dan persuasif. Dengan memberikan penguatan karakter dalam setiap proses literasi, siswa diarahkan untuk memiliki pola pikir kritis, kolaboratif, dan mampu berkomunikasi dengan baik. Pada akhirnya, sinergi antara komunikasi persuasif yang menyentuh sisi psikologis dan pendekatan individual yang menghargai keunikan siswa di SDN Gebang Raya 2 akan menghasilkan lulusan yang tidak hanya unggul secara akademis, tetapi juga memiliki karakter yang bertanggung jawab, jujur, dan siap menghadapi tantangan zaman.

- a) Proses: Guru melakukan strategi "jemput bola" dengan mendatangi meja siswa secara bergantian. Guru memberikan bimbingan khusus, memberikan kata-kata penyemangat secara privat, dan mendengarkan keluhan siswa mengenai kesulitan materi.
- b) Dampak: Pendekatan humanis ini membangun kedekatan emosional dan rasa aman (sense of security). Siswa merasa diperhatikan secara individu, sehingga rasa takut salah atau malu dalam belajar berkurang, yang pada gilirannya meningkatkan rasa percaya diri mereka untuk aktif kembali dalam kelompok.

5. Penggunaan Variasi Metode Mengajar dan media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi siswa

Keberhasilan proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh faktor pendorong, salah satunya adalah kreativitas guru dalam menerapkan pendekatan media yang beragam. Antusiasme siswa terhadap materi pelajaran merupakan kunci utama yang menentukan kualitas hasil belajar. Untuk membangkitkan minat tersebut, guru perlu melakukan penyesuaian teknik pengajaran serta mengolah isi dan sifat media pembelajaran agar lebih relevan dengan kebutuhan siswa.

Di SDN Gebang Jaya 2, tantangan muncul ketika pembelajaran hanya mengandalkan metode ceramah tradisional dengan sumber belajar yang terbatas pada buku teks dan papan tulis. Kondisi ini menyebabkan interaksi di dalam kelas menjadi pasif, siswa cenderung merasa bosan, mengantuk, dan kurang maksimal dalam menyerap materi. Menyadari hal tersebut, diperlukan analisis mendalam mengenai penerapan variasi metode dan media pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan bersemangat.

Strategi pembelajaran yang efektif menuntut guru untuk tidak terpaku pada satu metode saja dalam satu jam pelajaran. Dalam satu pertemuan di SDN Gebang Jaya 2, guru kini mampu mengombinasikan metode bercerita, demonstrasi, dan kerja kelompok kecil. Penggunaan metode yang variatif ini bertujuan untuk memusatkan perhatian siswa, meningkatkan motivasi, serta membangun sikap positif siswa terhadap proses pendidikan. Sebagai contoh, pembelajaran dapat diawali dengan ceramah singkat, diselingi tanya jawab, dan diakhiri dengan kuis atau proyek untuk mengukur pemahaman siswa.

Selain metode, penggunaan media pembelajaran (visual, audio, dan audio-visual) memegang peranan krusial sebagai alat komunikasi yang memperjelas materi abstrak menjadi lebih nyata. Di kelas III SDN Gebang Jaya 2, dampak dari variasi metode dan penggunaan media ini terbukti efektif mengakomodasi berbagai tipe gaya belajar siswa, mulai dari visual, auditori, hingga kinestetik. Dengan terpenuhinya kebutuhan gaya belajar masing-masing individu, tingkat kebosanan dapat ditekan serendah mungkin, sehingga motivasi belajar siswa tetap terjaga pada level yang optimal sepanjang waktu efektif belajar.

KESIMPULAN

Guru di SDN Gebang Raya 2 berhasil secara signifikan meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi aktif siswa kelas III melalui penerapan strategi pedagogis yang komprehensif, interaktif, dan apresiatif. Inti dari keberhasilan ini terletak pada kemampuan guru untuk tidak terpaku pada metode ceramah tradisional, melainkan mengombinasikan berbagai teknik seperti metode bercerita, demonstrasi, dan kerja kelompok yang didukung oleh penggunaan media visual serta alat peraga konkret untuk membantu siswa memahami materi abstrak. Selain itu, penerapan sistem *reward* berupa pujian verbal dan poin prestasi efektif dalam memicu semangat kompetisi positif, sementara integrasi *ice breaking* di sela-sela pelajaran terbukti mampu memulihkan fokus serta mengatasi kejenuhan siswa pada jam-jam rawan. Pendekatan ini

semakin diperkuat dengan komunikasi personal yang humanistik untuk membangkitkan kepercayaan diri siswa, sehingga seluruh rangkaian variasi metode dan media tersebut mampu mengakomodasi gaya belajar visual, auditori, maupun kinestetik secara optimal sepanjang waktu belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, S., Sitanggang, G. della, Siregar, R. M., Ginting, S. S. Br., & Siahaan, M. H. T. (2023). Hubungan Penggunaan Ice Breaking Terhadap Pengelolaan Kelas Dalam Pembelajaran Tematik. *Paedagogi: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (e-Journal)*, 9(1), 30. <https://doi.org/10.24114/paedagogi.v9i1.44580>
- Fitriya, E., Nurhayati, F., Rosulina, D., Santora, P., Taupik Kurahman, O., & Sunan Gunung Djati Bandung, U. (2025). Peran Motivasi Intrinsik dan Ekstrinsik dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam. In *Didaktika: Jurnal Kependidikan* (Vol. 14, Issue 1). <https://jurnaldidaktika.org>
- Maryati, E., Sholeh, M., Saputra, M. R., Viqri, D., Simarmata, D. E., Yunizha, T. D., & Syafitr, A. (n.d.). Analisis Strategi Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Kelas. In *Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)* (Vol. 4, Issue 2). <http://journal.ainarapress.org/index.php/jiepp>
- Ridha, M., & Suhaili, N. (n.d.). *Perkembangan Motivasi Peserta Didik di Sekolah Dasar*.
- RimahDani, D. E., Shaleh, S., & Nurlaeli, N. (2023a). Variasi Metode Dan Media Pembelajaran Dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 372. <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1829>
- RimahDani, D. E., Shaleh, S., & Nurlaeli, N. (2023b). Variasi Metode Dan Media Pembelajaran Dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 372. <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1829>
- Riza Gusti Rahayu. (2024). Strategi Komunikasi Persuasif Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *MUKASI: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 3(3), 249–258. <https://doi.org/10.54259/mukasi.v3i3.3047>
- Zagoto, M. M., Yarni, N., & Dakhi, O. (2019a). PERBEDAAN INDIVIDU DARI GAYA BELAJARNYA SERTA IMPLIKASINYA DALAM PEMBELAJARAN. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(2), 259–265. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v2i2.481>
https://sg.docworkspace.com/d/sbCaiaazRtYNnPI3_i7spaf4lqzkherg9az?lg=in-

[ID&sa=601.1074&ps=1&fn=Article%2BText%2B0303-249-258.pdf](#)