

MENINGKATKAN MOTIVASI DAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS XI MELALUI PENERAPAN ICE BREAKING BERBASIS GAMES DALAM MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SMKN 8 PALU

Agnes Gabril¹, Ulinsa²

^{1,2}Universitas Tadulako

Email: agneskosse@gmail.com¹, ulinsa.bahasaindonesia@gmail.com²

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik kelas XI TAB (Teknik Alat Berat) pada mata pelajaran bahasa Indonesia di SMKN 8 Palu melalui penggunaan *ice breaking* berbasis *games*. Pada proses pembelajaran sering kali peserta didik kehilangan motivasi belajar karena penggunaan metode ceramah, aktivitas peserta didik, mininya variasi media ajar dan tidak adanya elemen interaktif seperti *games* dalam proses pembelajaran. Sebagai langkah strategis dalam menangani permasalahan tersebut, digunakan variasi *ice breaking* berbasis permainan, antara lain *Team Games Tournament* (TGT) dan *Tebak Materi* (TEMA), yang dirancang untuk merangsang motivasi dan menumbuhkan minat belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilakukan dengan dua siklus yang mencakup perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi guna mengidentifikasi peningkatan motivasi dan minat belajar peserta didik. Hasilnya menunjukkan perubahan signifikan pada fokus, partisipasi, semangat, dan antusiasme siswa dalam pembelajaran. Penggunaan *ice breaking* berbasis *games* dalam proses pembelajaran terbukti meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan lebih baik.

Kata Kunci: Motivasi, Minat, *Ice Breaking*, *Games*, Peserta Didik.

Abstract: This study aims to improve the motivation and learning interest of 11th-grade students in the Indonesian language subject at SMKN 8 Palu through the use of game-based icebreakers. During the learning process, students often lose motivation due to the use of lecture methods, minimal variety of teaching media, and the absence of interactive elements such as games. As a strategic step to address these issues, a variety of game-based icebreakers were used, including *Team Games Tournament* (TGT) and *Guess the Material* (TEMA), designed to stimulate motivation and foster student interest in learning. This study used the Classroom Action Research (CAR) method and was conducted in two cycles, encompassing planning, implementation, observation, and reflection to identify improvements in student motivation and interest in learning. The results showed significant changes in student focus, participation, enthusiasm, and enthusiasm in learning. The use of game-based icebreakers in the learning process has been proven to increase student motivation and interest in learning, thereby better achieving learning objectives.

Keywords: Motivation, Interest, Icebreakers, Games, Students.

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah proses terjadinya interaksi antara guru, siswa, dan berbagai sumber belajar dalam suatu lingkungan yang dirancang untuk membantu siswa menguasai pengetahuan,

keterampilan, sikap, dan nilai. Akan tetapi, ada begitu banyak hal yang dapat membuat interaksi tersebut tidak berjalan dengan baik. Salah satu contohnya adalah kurangnya minat dan motivasi belajar dari peserta didik. Guru perlu mengetahui strategi belajar yang dapat menumbuhkan motivasi, minat, dan antusias belajar peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa guru yang mampu menghadirkan suasana menyenangkan adalah harta berharga bagi peserta didiknya (Widiyati, 2025). Guru perlu mengetahui minat, motivasi, dan kesiapan belajar peserta didik sebelum memulai pembelajaran sehingga dapat menyusun strategi yang akan digunakan dalam proses pembelajaran karena keberhasilan suatu proses belajar sangat dipengaruhi oleh sejauh mana guru memahami strategi pembelajaran dengan baik (Hariono, T., dkk. 2021: 126).

Pentingnya mengetahui bentuk pembelajaran bermakna bagi peserta didik tidak hanya pada proses belajar seperti menerapkan studi kasus, penugasan kelompok, penggunaan teknologi, dan berbagai macam metode atau model pembelajaran lainnya. Ada begitu banyak bentuk proses pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, memotivasi, membangkitkan minat dan khususnya dapat membuat peserta didik menjadi aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Salah satunya adalah dengan menggunakan *ice breaking* berbasis *games*.

Kegiatan belajar mengajar di kelas tidak selalu berlangsung mulus tanpa kendala. Peserta didik seringkali merasa bosan, sulit berkonsentrasi, bahkan kehilangan motivasi belajar ketika suasana pembelajaran terasa monoton. Tidak hanya itu, dalam praktiknya, banyak guru kurang mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa kurang fokus. Persiapan yang baik pun tidak selalu menjamin keberhasilan, karena keterbatasan konsentrasi siswa membuat mereka mudah melamun dan sulit memahami materi (Zuhariah & Ilham, 2022:28). Oleh karena itu, guru dituntut untuk menghadirkan strategi yang dapat menyegarkan suasana sekaligus memulihkan semangat belajar peserta didik. Salah satu cara yang dinilai efektif adalah penerapan metode *ice breaking* melalui permainan (*games*).

Permainan (*games*) adalah salah satu metode yang digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, bersemangat, dan penuh antusias. Penggunaan metode permainan dirancang agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan cara yang efektif dan efisien, sekaligus menghadirkan suasana menyenangkan meskipun materi yang dipelajari tergolong sulit dan berat (Ayunda Sabrina S., dkk. 2025). Motivasi dan perhatian belajar siswa sangat dipengaruhi oleh

suasana kelas; kondisi yang tegang dapat menimbulkan kecemasan, gangguan fisik, dan membuat siswa pasif karena takut salah (Achmad, F. 68, 2010). *Ice breaking* sendiri dapat diwujudkan melalui berbagai kegiatan, seperti cerita lucu dan bermakna dari guru, tebakan berhadiah, maupun permainan sederhana. Apabila *ice breaking* ini diterapkan dalam proses pembelajaran, besar kemungkinan siswa dapat kembali bersemangat, termotivasi, dan terhindar dari kejenuhan.

Penurunan dan bahkan hilangnya motivasi serta minat belajar sering terjadi karena beberapa aktivitas peserta didik, baik yang terjadi di sekolah maupun aktivitas yang terjadi di rumah. Motivasi belajar sangat penting dalam menunjang keberhasilan dan tercapainya tujuan pembelajaran dalam proses belajar. Dalam hal ini, motivasi merupakan landasan bagi peserta didik untuk meraih hasil belajar yang optimal, yang kemudian menjadi acuan dalam menentukan pencapaian kompetensi. Nilai dari hasil belajar juga berperan penting dalam menentukan ketuntasan belajar serta kenaikan siswa ke jenjang pendidikan berikutnya (Sunarti Rahman, 2021). Dengan demikian, motivasi pada proses pembelajaran harus dapat ditingkatkan sehingga peserta didik mendapatkan pembelajaran yang bermakna.

Penurunan motivasi belajar bahkan hilangnya minat belajar juga terjadi pada peserta didik kelas XI TAB (teknik alat berat) di SMKN 8 Palu. Setelah melakukan pembelajaran pertama dan melakukan observasi pada pertemuan tersebut, ditemukan bahwa turunnya motivasi belajar ini terjadi karena pada mata pelajaran sebelumnya peserta didik melakukan praktik pertambangan dan mengikuti mata pelajaran lainnya. Oleh karena itu, pada kasus ini guru dituntut untuk dapat menggunakan strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan dan menumbuhkan minat belajar peserta didik dengan menggunakan *ice breaking* berbasis *games*. Metode ini bukan sekadar permainan yang mengembalikan semangat atau sekadar keceriaan, tetapi juga mengajak peserta didik untuk berkerjasama, saling mendukung, fokus, aktif, dan berpikir kritis.

Relevansi penelitian ini dengan kebutuhan peningkatan motivasi dan minat belajar pada proses pembelajaran, utamanya meningkatkan kualitas pembelajaran, mengidentifikasi hambatan belajar, dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. *ice breaking* berbasis *games* dapat menjadi salah satu solusi dalam meningkatkan motivasi belajar dan minat belajar peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam bidang pendidikan khususnya dalam penerapan metode *ice breaking* berbasis *games* dalam pembelajaran di kelas. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan,

peneliti tertarik untuk mengkaji dan membuktikan penelitian tindakan kelas dengan judul “Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar Peserta Didik Kelas XI Melalui Penerapan *Ice Breaking* Berbasis *Games* dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMKN 8 Palu” Adapun penelitian lain yang relevan dengan penelitian ini adalah “*Meningkatkan Motivasi Belajar dengan Menerapkan Ice Breaking dengan Teknik Stop*” Nyoman L Diba Arsa, dkk.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan motivasi dan minat belajar peserta didik dari penerapan *ice breaking* berbasis *games* pada siswa kelas XI. Fokus penelitian ini menganalisis tingkat keberhasilan *games Team Games Tournament (TGT)* dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik. Selain itu, penelitian ini akan mengeksplorasi dampak penggunaan *ice breaking* di dalam proses pembelajaran di kelas. Penelitian ini menelaah bagaimana media interaktif dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa, serta menjadi acuan bagi guru dan sekolah. Penelitian ini juga menganalisis faktor yang memengaruhi efektivitas penggunaannya, termasuk respons siswa dan kendala saat diterapkan. Secara sistematis, penelitian memaparkan metode, hasil implementasi di kelas XI (TAB) SMKN 8 Palu, serta menyimpulkan temuan utama dan rekomendasi untuk penerapan selanjutnya.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Pada penelitian ini digunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penggunaan metode ini sangat menunjang keberhasilan penelitian yang akan dilakukan karena dalam prosesnya dilakukan secara bertahap. Selain itu, PTK ini dapat membantu memecahkan masalah pembelajaran melalui tindakan terstruktur dan analisis pengaruhnya, dengan tujuan meningkatkan kualitas pembelajaran (Aprillani, 2022). Tujuan penelitian tindakan kelas yaitu memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran di kelas. Sumber data pada penelitian ini adalah peserta didik kelas XI berjumlah 25 orang dari SMKN 8 Palu.

Model penelitian ini berkiblat pada model Kemmis dan McTanggart. Dalam model Kemmis dan McTaggart, komponen *acting* dan *observing* dipadukan menjadi satu kesatuan karena keduanya merupakan aktivitas yang saling terkait dan berlangsung secara simultan. Model ini menggunakan sistem spiral refleksi diri yang diawali dengan tahap *planning* (perencanaan), *acting*

(tindakan), *observing* (pengamatan), *reflecting* (refleksi), serta perencanaan ulang sebagai dasar dalam merumuskan strategi pemecahan masalah (Aprillani, 2022).

Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus untuk mengetahui perkembangan dan perubahan yang terjadi. Diperolehnya data dalam penelitian (PTK) ini melalui teknik observasi, catatan, dan dokumentasi. Instrumen penelitian yaitu buku catatan, lembar kerja penelitian, dan lembar penilaian. Selain itu teknik pengumpulan datanya dilakukan dengan menggunakan angket minat belajar dan motivasi belajar.

Teknik Analisis Data

Selanjutnya, data dianalisis dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif sederhana untuk menghitung persentase keberhasilan pada dua siklus sehingga peneliti mengetahui perkembangan yang dicapai dari masing-masing siklus. Hasil angket dianalisis dengan menggunakan hitungan persentase dengan rumus $P = \frac{f}{n} \times 100\%$. P= persentase, f jumlah peserta didik dengan kriteria tertentu, sedangkan n=jumlah seluruh peserta didik. Dilakukan analisis terhadap observasi yang dilakukan melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Adapun prosedur penelitian dilakukan dengan melakukan (1) refleksi awal, (2) perencanaan, (3) pelaksanaan, (4) observasi, (5) refleksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Permainan ini dilakukan dengan membentuk peserta didik ke dalam beberapa kelompok. guru terlebih dahulu menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari, serta menjelaskan mekanisme permainan TGT dan TeMa. Pada permainan TeMa, peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok. Permainan dimulai ketika setiap kelompok berbaris dan satu anggota kelompoknya maju berdiri di depan menghadap rekan lainnya sejauh 3 meter. Guru akan membisikkan satu kata kunci pada rekan yang telah maju ke depan. Setelah itu, peserta didik tersebut akan menyampaikan kepada rekan-rekannya secara verbal tetapi tidak mengeluarkan suara. Jika peserta didik yang ada di barisan paling depan tidak mengetahui apa yang disampaikan maka dapat bertukar tempat dengan rekan di belakangnya.

Pada permainan TGT, setelah dibentuk kelompok peserta didik akan diberikan kuis yang dirancang untuk menguji pemahaman terhadap materi yang telah dipelajari. Setiap kelompok akan berkumpul membentuk pola lingkaran, mereka akan bertanding dalam turnamen akademik. Guru membacakan kuis kepada peserta didik, setelah itu peserta didik akan mendiskusikan dengan cepat terkait pertanyaan yang telah diberikan oleh guru. Setiap tim akan mengutus satu rekannya untuk menjawab pertanyaan tersebut. Perhitungan skor akan dilakukan untuk menentukan kelompok yang terbaik dan tercepat dalam menjawab kuis yang diberikan. Selanjutnya, guru akan memberikan penghargaan kepada kelompok yang memiliki nilai tertinggi. Penghargaan ini berfungsi untuk memotivasi dan menumbuhkan minat belajar peserta didik. Pada siklus I digunakan *games* TeMa dan pada siklus II digunakan *games* TGT.

Peserta didik kelas XI pada penampakan awal sebelum dimulainya pembelajaran tampak lesu dan tidak memiliki semangat belajar. Bahkan ada beberapa peserta didik yang terlambat sampai 15 menit setelah guru telah berada di dalam kelas. Berdasarkan hasil pengamatan dan observasi peserta didik tersebut lesu karena sebelumnya mengikuti pembelajaran yang berada di ruangan praktik. Hal ini menyebabkan mereka kelelahan sehingga setelah sampai dikelas mereka lesu tidak banyak berinteraksi, dan bahkan ada yang tampak tidak memiliki semangat belajar.

Hasil

Siklus I

Hasil penelitian dari pengisian refleksi diri melalui *Google Form* dan kuesioner yang dilakukan pada siklus I ditemukan bahwa ada 72% peserta didik yang merefleksikan pembelajaran sangat menarik dan membuat mereka termotivasi dalam pembelajaran. 72% peserta didik ini menunjukkan ketertarikan yang sangat tinggi pada proses pembelajaran dan merasa bersemangat serta termotivasi dalam menyelesaikan tantangan di dalam permainan. Selain itu, berdasarkan observasi langsung, 20% peserta didik ini tampak antusias dan aktif berpartisipasi di dalam proses pembelajaran yang dipadukan dengan *games* TeMa. Akan tetapi, terdapat pula 20% peserta didik yang merasa kurang tertarik dan kurang bersemangat dengan pembelajaran yang telah dilakukan. Hal ini terjadi karena 20% peserta didik tersebut merasa kurang tertarik dan kurang bersemangat karena sedikit mendapatkan kesempatan untuk menjawab karena rekan yang memberikan instruksi secara verbal kurang aktif dan terlihat canggung. Selain itu, terdapat pula 8% peserta didik yang merasa tertarik tetapi kurang bersemangat di dalam proses pembelajaran. Hasil ini menunjukkan

bahwa proses pembelajaran dengan metode ini cukup membantu peserta didik aktif di dalam pembelajaran jika dibandingkan dengan pertemuan sebelumnya. Akan tetapi, masih belum mencapai kategori keberhasilan yang maksimal sehingga memerlukan intervensi dari strategi pembelajaran untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar pada peserta didik lainnya.

Siklus II

Pada siklus II setelah dilakukan intervensi pada proses pembelajaran, hasil menunjukkan perbedaan yang signifikan jika dibandingkan dengan siklus I. Siklus II ini dilakukan dengan jumlah peserta didik 25 orang dan *ice breaking* berbasis *games* yang digunakan adalah TGT. Dari hasil analisis ditemukan bahwa sebagian besar peserta didik sangat tertarik dan bersemangat dalam proses pembelajaran. Ditemukan bahwa 88% peserta didik merasa sangat tertarik dan 96% bersemangat dalam mengikuti pembelajaran yang dilakukan. Hasil analisis pada pertanyaan terbuka dalam kuesioner menunjukkan ketertarikan karena permainan yang dilakukan mengajak peserta didik saling bekerja sama dengan rekannya, saling membutuhkan dan mendukung. Selain itu, peserta didik lebih termotivasi untuk berpikir kritis dan lebih mudah untuk mengingat pelajaran yang telah mereka pelajari dari permainan yang dilakukan. Dengan demikian hasil ini menunjukkan bahwa adanya *ice breaking* yang berbasis *games* dalam proses pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi dan minat belajar peserta didik sehingga terciptanya proses belajar yang bermakna bagi peserta didik.

Pembahasan

Berdasarkan hasil yang telah ditemukan dapat diketahui bahwa dengan menggunakan *ice breaking* berbasis *games* pada proses pembelajaran dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Metode *ice breaking* sangat membantu guru untuk mencairkan suasana canggung dan melibatkan peserta didik untuk secara aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Dengan adanya proses ini peserta didik terlatih untuk berpikir secara kritis, membangun hubungan positif dengan rekan lainnya, dan bergotong royong. Hal ini terjadi karena *ice breaking* yang dipadukan dengan *games* tidak hanya bertujuan untuk mencairkan suasana tetapi dapat membantu dalam menyukseskan proses pembelajaran.

Games TeMa melatih peserta didik untuk bekerja sama untuk menebak materi yang telah diajarkan. Hal ini melatih peserta didik untuk mengingat materi yang telah dipelajari dan guru

dapat mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari. Selain itu, proses ini menuntun peserta didik untuk bertanggung jawab dengan kewajibannya, terlatih untuk berpikir kritis, dan menumbuhkan rasa kepercayaan antar teman. Hal ini tidak jauh berbeda dengan *games* TGT, hanya saja permainan TGT cukup menuntut proses berpikir yang lebih kritis, kerja sama antar tim, dan kecepatan dalam menjawab. Meskipun demikian, TGT ini sangat mudah untuk dilakukan dan membuat peserta didik menjadi lebih bersemangat dan termotivasi dalam proses pembelajaran.

Menurut Sadirman (2001) ada beberapa indikator minat belajar yang mencakup perhatian yang diberikan peserta didik terhadap pembelajaran, ketekunan dalam proses pembelajaran, perasaan senang terhadap materi yang dipelajari, serta partisipasi aktif dalam berbagai aktivitas pelajaran. Kategori ini sudah terlihat dalam proses belajar pada siklus I dan siklus II. Dengan demikian, strategi pembelajaran yang menggunakan *ice breaking* berbasis *games* ke dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik sehingga pembelajaran yang dilakukan bermakna bagi peserta didik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil yang ditemukan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang bermakna tidak hanya berbicara mengenai penyajian materi yang sempurna, tetapi juga meliputi strategi belajar yang menyenangkan dan nyaman bagi peserta didik. Dengan menguasai strategi belajar terhadap permasalahan seperti kurangnya minat dan motivasi, guru dapat menyelaraskan kebutuhan belajar peserta didik, menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan mendorong minat serta motivasi belajar peserta didik. Salah satu strategi yang dapat digunakan adalah dengan memadukan *ice breaking* dengan permainan. Dapat diketahui dari hasil analisis yang dilakukan peserta didik di kelas XI TAB di SMKN 8 Palu menunjukkan perubahan pada proses belajarnya dari yang tidak memiliki motivasi dan minat belajar menjadi aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Selain itu, metode ini dapat membuat suasana kelas terasa nyaman, ceria, dan menyenangkan, serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik. Melalui *games* ini peserta didik terlatih untuk bersikap saling percaya, mendukung, mendorong, bekerja sama dalam tim, dan berpikir kritis. Terkhususnya tujuan pembelajaran yang telah dirancang dapat tercapai dengan maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsa, Nyoman L.D., Dkk. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Menerapkan *Ice Breaking* dengan Teknik Stop. Saneskara: Journal Of Social Studies.
- Fanani, Achmad. (2010). *Ice Breaking* dalam Proses Belajar Mengajar. Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, 67-68.
- Hariono, T., Ashoumi, H., Mujahadah, A. S., & Adransyah, A. (2021). Pendampingan Pembelajaran dalam Pengkondisian Siswa melalui Ice Breaking. Jumat Informatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 2(3), 125-129.
- Sari, Aprilliani M. (2024). Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Pengertian, Tujuan, Manfaat, dan Metode. Artikel: UNESA.
- Sormin, Ayunda S, Abdul Hasan Saragih, Harun Sitompul. (2025). Buku Ajar Strategi Pembelajaran. Umsu Press.
- Rahman, Sunarti. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar, 289-290.
- Widiyanti, E. (2025). Strstegi Belajar Mengajar Pendekatan Teori dan Praktik di Era aianovasi Pendidikan. Widina Media Utama.
- Zuhariyah, Z., & Fahmi, I. (2022). Pengaruh Ice Breaking Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Ii Di Sd Negeri Pusakajaya Utara I Kabupaten Karawang. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 7(1), 25-38