

PENGARUH PENGGUNAAN *ICE BREAKER* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR ANAK KELOMPOK B DI TK LABORATORIUM PG-PAUD FIP UNESA

Indy Ari Pratiwi

Program Studi PG-PAUD , Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Julianto S.Pd.,M.Pd

Program Studi PGSD , Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan *Ice Breaker* terhadap motivasi belajar anak kelompok B di TK Laboratorium PG-PAUD FIP Unesa. Penelitian ini merupakan penelitian pre-eksperimental desain. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 24 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi. Untuk pengujian instrumen validitas menggunakan uji validitas konstruksi sedangkan reliabilitasnya menggunakan uji reliabilitas pengamatan dengan rumus yang dikemukakan oleh H.J.X.Fernandes. Data yang diperoleh dilapangan dianalisis dengan Teknik analisis data uji *wilcoxon match pairs test*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Ice Breaker* berpengaruh terhadap motivasi belajar anak kelompok B di TK Laboratorium PG-PAUD FIP Unesa. Hal ini dibuktikan dengan hasil perhitungan analisis data yang menyatakan bahwa harga T hitung = 0 lebih kecil dari T tabel dengan taraf signifikan 5 % = 81, dengan demikian hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan *ice breaker* dapat membangkitkan motivasi belajar anak. Untuk perbaikan penelitian yang akan mendatang disarankan agar guru menguasai teknik-teknik, materi maupun gerakan dalam *Ice Breaker* tersebut sehingga tidak menimbulkan kerancuan atau kebingungan bagi anak-anak dan hendaknya guru menyesuaikan *Ice Breaker* yang akan dilakukan dengan tema pembelajaran yang akan diajarkan.

Kata kunci: *ice breaker*, motivasi

Abstract

This research aims to find out the effect of ice breaker for the B group children's motivation to learn at Laboratorium kindergarten PG-PAUD FIP Unesa. This research is a pre experimental research design. The subjects of this research are 24 children. The observation is used as the data collecting technique. The construction validity test is used to test the validity of the instrument. The formula from H.J.X Fernandes is used to find the reliability of the instrument. The data is analyzed by using wilcoxon match pairs test.

The result shows that the use of ice breaker affects the B group children's motivation to learn at Laboratorium kindergarten PG-PAUD FIP Unesa. It is proven by the result of the data analysis. $T_{count}=0$, it is smaller than T_{table} in the significant level of 5%=81. Therefore, the alternative hypothesis (H_a) is accepted and null hypothesis (H_0) is rejected. It can be concluded that the use of ice breaker can develop children's motivation to learn. For further research, it is suggested that the teacher master various techniques, learning materials, and movement of the ice breaker. Therefore, it will not create ambiguity for the children. The teacher is also expected to adapt the appropriate ice breaker with the lesson which is taught.

Keywords: *ice breaker*, motivation

PENDAHULUAN

Di Taman kanak-kanak, pembelajaran berpusat pada anak dimana pengajaran diadakan sesuai kebutuhan, minat dan gaya belajar anak. Dimana kebutuhan belajar pada anak disesuaikan dengan prinsip pembelajaran anak

usia dini yaitu bermain sambil belajar, belajar seraya bermain. Prinsip tersebut menunjukkan bahwa kegiatan bermain adalah inti dari kegiatan anak.

Pada saat melakukan observasi di TK Laboratorium PG-PAUD FIP Unesa, kondisi yang terlihat yaitu saat pembelajaran sebagian waktu dihabiskan untuk

menyampaikan materi pelajaran tanpa memperhatikan bagaimana kondisi dan kemampuan daya tangkap atau memori anak didiknya. Bagi anak-anak memperhatikan penjelasan guru dalam waktu yang terlalu lama adalah kegiatan yang membosankan. Keadaan yang demikian akan membuat memori otak anak terbelenggu dan menyempit, sehingga proses belajar tidak berjalan optimal. Jika kondisi tersebut terus berlangsung diyakini bahwa hasil belajar akan menjadi minimal.

Mengingat motivasi belajar anak kelompok B di TK Laboratorium PG-PAUD FIP Unesa saat ini yang masih rendah karena mudah bosan dan sulit untuk berkonsentrasi, padahal faktor kunci bagi kesuksesan pembelajaran adalah motivasi, sudah selayaknya sebagai seorang guru harus berinovasi untuk menghadirkan pembelajaran yang aktif, kreatif dan inovatif. Diantaranya hal yang diperlukan adalah pentingnya menghadirkan *Ice Breaker* sebagai awalan untuk pembelajaran yang menarik perhatian para anak didik.

Ice Breaker dapat digunakan untuk menumbuhkan motivasi belajar, menyegarkan suasana belajar, menghilangkan kejenuhan atau kebosanan. Hal ini sesuai dengan teori Gestalt yang dikutip Nasution (1982) yang menyatakan bahwa belajar tidak mungkin tanpa kemauan untuk belajar, maka kesukaan anak terhadap sikap yang dilahirkan guru jelas akan memberikan motivasi tersendiri dalam belajar.

Oleh karena itu dengan pemberian *Ice Breaker*, guru dapat menciptakan awalan pembelajaran yang menarik untuk membantu meningkatkan motivasi belajar anak.

Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan anak. Berdasarkan Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini pada pasal 28 ayat 1 angka 14, pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal.

Pendidikan anak usia dini mempunyai arah pendidikan untuk mengetahui titik berat dalam peletakan dasar pendidikan bagi anak yaitu meliputi pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta agama).

Dalam hal ini Taman Kanak-kanak yang dianggap sebagai dasar pertama anak untuk mengembangkan semua kemampuannya yaitu meliputi kemampuan fisik-motorik, kognisi, bahasa, sosial-emosional, nilai norma agama. Oleh karena itu menurut Yulianti (2010:3) dibutuhkan kondisi dan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal. Upaya pengembangannya dilakukan dengan bermain sambil belajar.

Dengan bermain anak mempunyai kesempatan untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan. Karena Taman Kanak-kanak merupakan awal pendidikan di sekolah, oleh karena itu Taman Kanak-kanak perlu menciptakan situasi pendidikan yang dapat memberikan rasa aman, nyaman dan menyenangkan.

Menurut Supriadi dalam Sunarto (2006:1) *Ice Breaker* adalah padanan dua kata bahasa Inggris yang mengandung makna “memecah es”. Sesuai dengan arti katanya *Ice Breaker* adalah suatu cara untuk memecahkan suasana yang dingin, beku, dan kaku menjadi hangat, mencair, dan rileks. Sebab, kebekuan akan menjadi faktor pencegah berlangsungnya proses belajar, sehingga anak tidak dapat termotivasi. Kehangatan suasana sangat kondusif menciptakan atmosfer belajar dan dengan tidak terasa proses belajar mengalir seperti air.

Sedangkan menurut Suryoharjuno (2011:1) *Ice Breaker* adalah peralihan situasi dari yang membosankan, membuat mengantuk, menjenuhkan dan tegang menjadi rileks, bersemangat, tidak membuat mengantuk, serta ada perhatian dan ada rasa senang untuk mendengarkan atau melihat orang yang berbicara didepan kelas atau ruangan pertemuan. Menurutny anak melakukan proses belajar melalui pengalaman hidupnya. Pengalaman yang baik dan menyenangkan berdampak positif bagi perkembangan anak.

Anak belajar dari semua yang ia lihat, ia dengar dan ia rasakan. Proses belajar ini akan efektif jika anak berada dalam kondisi senang dan bahagia. Begitu juga sebaliknya, anak akan merasa takut, cemas, merasa tidak nyaman dan hasil kurang optimal jika proses belajar anak terlalu dipaksakan.

Dari beberapa pandangan tentang *Ice Breaker* di atas, maka dapat dikemukakan inti dari pandangan tersebut yaitu *Ice Breaker* dapat diartikan sebuah kegiatan yang dimaksudkan untuk membangun motivasi dan suasana belajar yang dinamis, penuh semangat, dan antusiasme yang berfungsi untuk memecah kebekuan, memberikan pencerahan disaat mengalami kejenuhan dan untuk membangkitkan motivasi belajar sehingga terciptanya suatu kondisi pembelajaran yang menyenangkan.

Kegiatan *Ice Breaker* sangat dibutuhkan disela-sela pembelajaran salah satunya untuk menarik motivasi belajar anak, hal tersebut sesuai dengan fungsi *Ice Breaker* dalam pembelajaran menurut Pramudyo (2007) antara lain sebagai berikut:

- a. Membuat anak saling mengenal dan akan menghilangkan jarak mental sehingga suasana menjadi benar-benar rileks, cair dan mengalir.
- b. Mengarahkan atau memfokuskan peserta pada topik pembahasan atau pembicaraan.
- c. Dapat digunakan sebagai daya pembangkit (*energizer*).
- d. Menghidupkan anak. Hal ini terutama bila anak menunjukkan gejala bosan, jenuh, capai atau mengantuk.
- e. Memotivasi anak untuk melanjutkan pembelajaran berikutnya.
- f. Membantu memahami masalah.
- g. Mempercepat proses pembelajaran.
- h. Membantu memahami orang lain..

Di sinilah fungsinya *Ice Breaker* untuk sebuah proses belajar, yaitu sebagai *energizer* (daya pembangkit) sebelum pemberian materi utama, memecah kebekuan, memberikan pencerahan di saat mengalami kejenuhan dan mampu membangkitkan gairah belajar sehingga memberikan kesan yang menyenangkan ketika belajar. Ada 9 jenis *Ice Breaker* yang dapat digunakan dalam meningkatkan motivasi belajar anak menurut Sunarto (2012:33) yaitu: jenis yel-yel, tepuk tangan, lagu, gerak badan, permainan, humor, cerita/dongeng, sulap, audio visual.

Kata motivasi berasal dari bahasa latin yaitu *movere*, yang berarti bergerak (*move*). Dalam bahasa Inggris *to move* adalah kata kerja yang artinya menggerakkan. Motivasi itu sendiri dalam bahasa Inggris adalah *motivation* yaitu sebuah kata benda yang artinya motivasi. Oleh sebab itu ada juga yang menyatakan bahwa "*motives drive at me*" atau motif lah yang menggerakkan saya. Tidak jarang juga dikatakan bahwa seseorang anak gagal dalam mata pelajaran tertentu karena kurang motivasi.

Secara psikologi Mitchell (dalam Gintings, 2008:86) mendefinisikan bahwa motivasi mewakili proses-proses psikologikal yang menyebabkan timbulnya, diarahkannya, dan terjadinya persistensi kegiatan-kegiatan sukarela (*volunter*) yang diarahkan ke arah tujuan tertentu.

Konsep motivasi juga dapat dijelaskan oleh Sudjana (2002:61) bahwa konsep motivasi dapat dilihat dari beberapa hal antara lain: minat dan perhatian anak terhadap pelajaran, semangat anak untuk melakukan tugas-tugas belajarnya, tanggung jawab anak dalam mengerjakan tugas-tugas belajarnya, reaksi yang ditunjukkan anak terhadap stimulus yang diberikan guru, dan rasa senang dan puas dalam tugas yang diberikan.

Dari pandangan teori-teori di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah dorongan dasar yang menggerakkan seseorang untuk bertingkah laku atau berusaha dalam melaksanakan suatu kegiatan untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

Thorndike (dalam Uno, 2012:11) mengemukakan bahwa belajar adalah proses interaksi antara stimulus (yang berupa pikiran, perasaan, atau gerakan) dan respon (yang juga berupa pikiran, perasaan, atau gerakan) yang dapat berwujud perubahan tingkah laku yang dapat diamati atau yang tidak bisa diamati. Di dalam proses belajar misalnya, perubahan tingkah laku seseorang dapat dilihat secara konkret atau dapat diamati. Pengamatan ini dapat diwujudkan dalam bentuk gerakan yang dilakukan terhadap suatu objek yang dikerjakannya. Seorang guru memberikan perintah kepada anak untuk melakukan kegiatan yang merupakan stimulus, dan anak dengan menggunakan pemikirannya, melakukan kegiatan merupakan respon yang hasilnya langsung dapat diamati.

Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi, motivasi belajar timbul karena faktor intrinsik yaitu kebutuhan akan belajar. Sehingga Afifudin (dalam Ridwan, 2008) menyatakan motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri anak yang mampu menimbulkan kesemangatan atau kegairahan belajar.

Sejalan dengan pandangan Gray dan kawan-kawan (dalam Gintings, 2008) dalam pembelajaran dikenal dua jenis motivasi dilihat dari sumber datangnya motivasi tersebut yaitu:

a. Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motivasi untuk belajar yang berasal dari luar diri anak itu sendiri. Motivasi ekstrinsik ini diantaranya ditimbulkan oleh faktor-faktor yang muncul dari luar pribadi anak itu sendiri termasuk dari guru.

b. Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik adalah motivasi untuk belajar yang berasal dari dalam diri anak itu sendiri. Motivasi intrinsik ini diantaranya ditimbulkan oleh faktor-faktor yang muncul dari pribadi anak itu sendiri terutama kesadaran akan manfaat materi pelajaran bagi anak itu sendiri.

Motivasi intrinsik, timbulnya tidak memerlukan rangsangan dari luar karena memang telah ada dalam diri individu sendiri, yaitu sesuai atau sejalan dengan kebutuhannya. Sedangkan motivasi ekstrinsik timbul karena adanya rangsangan dari luar individu dapat berupa pujian, hadiah maupun kegiatan-kegiatan yang menyenangkan bagi anak salah satunya adalah *Ice Breaker*. Motivasi memiliki fungsi bagi seseorang, karena motivasi dapat menjadikan seseorang mengalami perubahan ke arah yang lebih baik. Motivasi juga

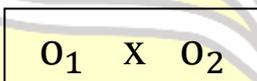
mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Sardiman (2007:84) menjelaskan motivasi akan mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu, karena motivasi dalam belajar memiliki fungsi sebagai berikut:

- a. Mendorong timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan. Tanpa motivasi maka tidak akan timbul sesuatu perbuatan seperti belajar.
- b. Motivasi berfungsi sebagai pengarah, artinya mengarahkan perbuatan ke pencapaian tujuan yang diinginkan.
- c. Motivasi berfungsi sebagai penggerak, kuat lemahnya motivasi menentukan upaya dan daya dalam belajar, semakin kuat motivasi tersebut semakin kuat pula upaya dan daya yang dikerahkan. Sebaliknya lemahnya motivasi akan melemahkan upaya dan dayanya untuk belajar.
- d. Motivasi dapat juga dikatakan sebagai pendorong usaha dalam pencapaian prestasi.

Disinilah fungsi motivasi dalam suatu pembelajaran, sehingga semua tujuan-tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan.

METODE

Desain penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *pre experimental design* dengan rancangan *one group pretest-posttest design*. Adapun penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



O_1 = Sebelum perlakuan (*pretest*) kelompok tersebut diobservasi motivasi belajarnya.

X= Perlakuan (*treatment*) yaitu dengan pemberian *Ice Breaker* disela-sela kegiatan pembelajaran.

O_2 = Sesudah perlakuan (*posttest*) nilai motivasi belajar anak yang telah dikenai perlakuan *Ice Breaker*.

Populasi, Sampel dan Lokasi Penelitian:

- a. Populasi
Yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak TK Laboratorium PG-PAUD FIP Unesa tahun ajaran 2012-2013 kelompok B dengan jumlah anak sebanyak 24 anak, jadi keseluruhan populasi dalam penelitian ini adalah 24 anak.
- b. Sampel
Dengan memperhatikan jumlah populasi tersebut maka sampel penelitian ini adalah sampel populasi, hal ini sesuai dengan pendapat Arikunto (1998:107) yang menyatakan bahwa apabila subjek kurang dari 100 lebih baik diambil semua. Teknik sampling menggunakan *population sampling*.

c. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Laboratorium PG-PAUD FIP Unesa Jalan Teratai No.4 Surabaya.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan *participant observation* sehingga peneliti dapat terlibat dalam kegiatan sehari-hari orang yang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian. Sambil melakukan pengamatan, peneliti ikut melakukan apa yang dikerjakan oleh sumber data, dan ikut merasakan suka dukanya. Melalui observasi partisipan ini, maka data yang diperoleh akan lebih lengkap, tajam, dan sampai mengetahui pada tingkat makna dari setiap perilaku yang nampak.

Sedangkan untuk observasi segi instrumentasi penelitian ini menggunakan observasi terstruktur dimana observasi ini telah dirancang secara sistematis, tentang apa yang akan diamati, kapan dan dimana tempatnya. Jadi peneliti telah tahu dengan pasti tentang variabel yang diamati serta menggunakan instrumen penelitian yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya.

Penelitian ini diuji validitasnya dengan *construct validity* (validitas konstruksi), dimana validitas konstruksi ini dapat digunakan pendapat dari ahli. Dalam hal ini setelah instrumen dikonstruksi tentang aspek-aspek yang akan diukur dengan berlandaskan teori tertentu, maka selanjutnya dikonsultasikan dengan ahli setelah itu dianalisis dengan menggunakan analisis item dengan korelasi *product moment pearson*. Adapun hasil data tabel pengujian validitas instrumen adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3 hasil analisis item instrumen motivasi belajar

No. Butir Instrumen	Koefisien Korelasi	Keterangan
1	0,698	valid
2	0,741	valid
3	0,663	valid
4	0,606	valid
5	0,723	valid
6	0,794	valid
7	0,602	valid
8	0,730	valid
9	0,840	valid
10	0,914	valid
11	0,760	valid
12	0,560	valid
13	0,665	valid
14	0,741	valid
15	0,490	valid
16	0,694	valid
17	0,552	valid
18	0,611	valid

Hasil uji data di atas menyatakan bahwa nilai koefisien korelasi (r) hitung setiap item lebih besar dari

koefisien korelasi (r) tabel dengan koefisien korelasi 0,404, sehingga dapat diperoleh kesimpulan bahwasannya instrumen motivasi belajar ini valid untuk digunakan dalam observasi motivasi belajar anak.

Reliabilitasnya menggunakan jenis *internal consistency* yang dilakukan dengan pengamatan (observasi). Adapun hasil data yang diperoleh dari pengujian reliabilitas adalah:

Tabel 3.4 Hasil Data Pengujian Reliabilitas

PENGAMAT 2	PENGAMAT 1			
	1	2	3	4
1				
2		14,15		
3			2,3,4,5,6,7,11,12,13,16,17	8
4			1	9,10,18

Dari data yang diperoleh di atas maka dapat disimpulkan instrumen yang digunakan merupakan instrumen yang reliabel atau ajeg terbukti dari hasil hitung koefisien korelasi diperoleh hasil 0,888 atau mendekati 1.

Dalam penelitian ini data yang dianalisis memiliki jumlah yang relatif kecil yaitu 24 dan berupa data ordinal serta tidak berdistribusi normal. Sesuai dengan pendapat Sugiyono (2010:150), statistik nonparametrik digunakan untuk menganalisis data yang tidak dilandasi persyaratan, data diuji dengan uji *wilcoxon match pairs test*, dalam pelaksanaan pengujian hipotesis dengan uji *wilcoxon match pairs test* akan digunakan tabel penolong.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini data diuji dengan uji *wilcoxon match pairs test*, dalam pelaksanaan pengujian hipotesis dengan uji *wilcoxon match pairs test* akan digunakan tabel penolong. Data hasil sebelum perlakuan (*pretest*) dan sesudah perlakuan (*posttest*) seluruh anak dimasukkan kedalam tabel penolong untuk mencari beda antara sebelum perlakuan (*pretest*) dan sesudah perlakuan (*posttest*). berikut adalah hasil *pretest-posttest* yang nantinya dimasukkan ke dalam tabel penolong

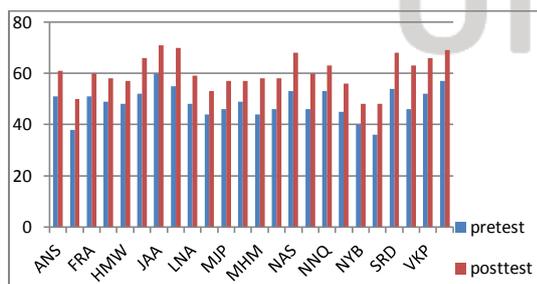


Diagram 4.1 Data hasil sebelum perlakuan (*pretest*) dan sesudah perlakuan (*posttest*)

Tabel 4.4 Tabel Penolong *Wilcoxon Match Pairs Test*

No	x_{A1}	x_{B1}	Beda	Tanda Jenjang		
			$x_{B1} - x_{A1}$	Jenjang	+	-
1	51	61	10	7,5	+7,5	-
2	38	50	12	14,5	+14,5	-
3	51	60	9	4,5	+4,5	-
4	49	58	9	4,5	+4,5	-
5	48	57	9	4,5	+4,5	-
6	52	66	14	19	+19	-
7	60	71	11	10,5	+10,5	-
8	55	70	15	22,5	+22,5	-
9	48	59	11	10,5	+10,5	-
10	44	53	9	4,5	+4,5	-
11	46	57	11	10,5	+10,5	-
12	49	57	8	1,5	+1,5	-
13	44	58	14	19	+19	-
14	46	58	12	14,5	+14,5	-
15	53	68	15	22,5	+22,5	-
16	46	60	14	19	+19	-
17	53	63	10	7,5	+7,5	-
18	45	56	11	10,5	+10,5	-
19	40	48	8	1,5	+1,5	-
20	36	48	12	14,5	+14,5	-
21	54	68	14	19	+19	-
22	46	63	17	24	+24	-
23	52	66	14	19	+19	-
24	57	69	12	14,5	+14,5	-
JUMLAH					+300	T=0

Dari hasil hitung tersebut, jika dikonsultasikan dengan harga T tabel dengan $N=24$ dengan taraf signifikansi 5%, maka T tabel = 81. Oleh karena jumlah jenjang lebih kecil dari T tabel yaitu $0 < 81$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak. H_a diterima berarti dapat disimpulkan ada pengaruh penggunaan *Ice Breaker* terhadap motivasi belajar anak kelompok B di TK Laboratorium PG-PAUD FIP Unesa.

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang menentukan berhasil tidaknya anak dalam proses belajarnya. Anak yang memiliki motivasi tinggi mempunyai kecenderungan untuk mencurahkan segala kemampuannya untuk mendapatkan prestasi belajar yang optimal. Sebagaimana pernyataan (Sardiman, 2006:75) dalam kegiatan belajar, motivasi merupakan daya penggerak dalam diri anak yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar. Motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non intelektual. Seorang anak yang mempunyai intelegensi yang cukup tinggi, bisa gagal karena kurang adanya motivasi dalam belajarnya.

Banyak permasalahan motivasi yang muncul dalam dunia pendidikan yang sampai saat ini belum dapat dituntaskan, menuntut adanya pendekatan-pendekatan maupun strategi yang dapat memberi solusi dalam meningkatkan motivasi belajar anak, sehingga anak dapat

belajar dengan semangat dan memperoleh hasil belajar optimal sesuai dengan yang diharapkan. Hampir di setiap lembaga pendidikan, motivasi belajar menjadi perhatian utama bagi para pendidik atau guru, tidak terkecuali di TK Laboratorium PG-PAUD FIP Unesa yang menurut hasil observasi ditemukan permasalahan-permasalahan berkaitan dengan motivasi belajar anak.

Pada proses observasi awal yang dilakukan pada anak kelompok B di TK Laboratorium PG-PAUD FIP Unesa yang berjumlah 24 anak, peneliti melihat adanya kondisi pembelajaran yang kurang menyenangkan bagi anak.. Pembelajaran yang kurang menyenangkan bagi anak tersebut dikarenakan karena guru enggan melakukan *Ice Breaker* disela-sela pembelajaran dan pada saat mengajar, guru menghabiskan waktu untuk menyampaikan materi pelajaran tanpa memperhatikan bagaimana kondisi dan kemampuan daya tangkap atau memori para anaknya.

Hal tersebut menyebabkan daya konsentrasi menjadi rendah, timbul rasa kebosanan dan kejenuhan pada anak. Kondisi ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh MacLean (dalam Sunarto, 2012:6) bahwa ketika otak berada pada situasi tertekan, maka otak akan berada pada mode “bertempur” atau “kabur” dan beroperasi pada tingkat bertahan untuk hidup.

Artinya anak dalam proses pembelajaran akan bersikap menentang dengan menunjukkan sikap kontra produktif seperti pukul-pukul meja, ngobrol, corat-coret atau bersikap apatis terhadap guru. Sehingga motivasi belajar anak dapat dikatakan memiliki motivasi belajar yang rendah, yaitu anak tidak mau mengerjakan tugasnya sampai selesai, mudah putus asa, tidak antusias ketika tugas diberikan dan lain sebagainya. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil sebelum perlakuan (*pretest*) pada anak kelompok B di TK Laboratorium PG-PAUD FIP Unesa.

Pada observasi atau pengamatan berikutnya yaitu setelah anak diberi perlakuan (*treatment*) berupa *Ice Breaker* yang berjenis yel-yel, tepuk tangan, lagu, gerak badan dan permainan, dapat terlihat peningkatan motivasi belajar anak. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil sesudah perlakuan (*posttest*) yang mengalami peningkatan pada skor yang diperoleh masing-masing anak. Dari hasil analisis data menunjukkan bahwa *Ice Breaker* dapat membantu menciptakan kondisi pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat dikatakan bahwa pemberian perlakuan (*treatment*) melalui *Ice Breaker* tergolong berjalan dengan baik. Setelah melihat hasil analisis data, melalui pengamatan sesudah perlakuan (*posttest*) menunjukkan pembelajaran dengan kondisi yang menyenangkan melalui *Ice Breaker* dapat meningkatkan motivasi belajar anak. Hal tersebut dibuktikan oleh harga T hitung = 0 lebih kecil dari T tabel dengan taraf signifikan 5 % = 81. Dengan demikian

hipotesis alternatif (Ha) diterima dan hipotesis nol (Ho) ditolak. Jadi ada pengaruh penggunaan *Ice Breaker* terhadap motivasi belajar anak kelompok B Di TK Laboratorium PG-PAUD FIP Unesa.

Meningkatnya motivasi belajar anak dapat dilihat ketika anak antusias dalam melaksanakan tugas yang diberikan guru, mengerjakan tugas sendiri sampai selesai, tidak mudah putus asa dan hasil kegiatan yang dilakukan anak juga sesuai yang diharapkan guru. Hasil penelitian ini mendukung teori Goleman (dalam Depoter, 2001:22) yaitu bahwa ketika otak yang menerima rangsangan positif dan menggembirakan atau membuat senang akan menyediakan kapasitas maksimal untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Sehingga dengan memberikan rangsangan positif melalui kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dapat membangkitkan motivasi anak, anak akan mampu menyerap pelajaran lebih banyak dan hasil dari kegiatan pembelajaran menjadi maksimal sesuai yang diharapkan guru.

Mengenai hal tersebut, dengan memberikan rangsangan positif melalui kegiatan pembelajaran yang menyenangkan juga didukung oleh konsep motivasi yang disampaikan oleh Sudjana (2002:61) yang menerangkan bahwa motivasi muncul ketika anak dalam kondisi yang menggembirakan dapat dilihat dari beberapa hal antara lain: minat dan perhatian anak terhadap pelajaran, semangat anak untuk melakukan tugas-tugas belajarnya, tanggung jawab anak dalam mengerjakan tugas-tugas belajarnya, reaksi yang ditunjukkan anak terhadap stimulus yang diberikan guru, dan rasa senang dan puas dalam tugas yang diberikan sehingga hasil yang dicapai maksimal. Maka disimpulkan secara sintesis bahwa hasil penelitian ini mendukung teori Goleman (dalam Depoter, 2001:22) dan Sudjana (2002:61) yang membuktikan bahwa kegiatan *Ice Breaker* dapat mempengaruhi motivasi belajar anak di TK Laboratorium PG-PAUD FIP Unesa.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa “Ada Pengaruh Penggunaan *Ice Breaker* Terhadap Motivasi Belajar Anak Kelompok B Di TK Laboratorium PG-PAUD FIP Unesa”. Hal tersebut terlihat dari hasil observasi dan hasil perhitungan analisis data yang menyatakan bahwa harga T hitung = 0 lebih kecil dari T tabel dengan taraf signifikan 5 % = 81. Dengan demikian hipotesis alternatif (Ha) diterima dan hipotesis nol (Ho) ditolak.

Saran

Setelah melakukan penelitian yang berjudul pengaruh penggunaan *Ice Breaker* terhadap motivasi belajar anak kelompok B Di TK Laboratorium PG-PAUD FIP Unesa,

maka peneliti dapat mengemukakan saran sebagai berikut:

- a. Adanya bukti bahwa penggunaan *Ice Breaker* dapat berpengaruh positif terhadap timbulnya motivasi belajar anak, diharapkan guru dapat menggunakan *Ice Breaker* sebagai strategi untuk mengatasi rendahnya motivasi pada anak.
- b. Guru diharapkan mampu mengkreasikan dan mengembangkan kegiatan *Ice Breaker* sesuai dengan tema pembelajaran yang akan diajarkan.
- c. Guru juga disarankan untuk menguasai teknik-teknik, materi maupun gerakan dalam *Ice Breaker* tersebut sehingga tidak menimbulkan kerancuan atau kebingungan bagi anak-anak.

DAFTAR PUSTAKA

- A.M, Sardiman. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Anwar, Zainul. 2011. *Motivasi dan Ice Breaker*. Kitab Psikologi (Online) ([http://www.Google.Com/Kitab Psikologi/ Blog Archive/ Motivasi & Ice Breaker.htm](http://www.Google.Com/Kitab_Psikologi/Blog_Archive/Motivasi_&_Ice_Breaker.htm), diakses 24 Desember 11).
- Arikunto, Suharsimi. 1998. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Auliyawati, Sari, Sunandar. 2008. *Pengaruh Motivasi Dan Metode Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Akutansi Anak Kelas XI Ilmu Sosial*.(online), ([http://www.slideshare.net/skripsi zainul hamid-motivasi-belajar](http://www.slideshare.net/skripsi_zainul_hamid-motivasi-belajar), diakses 20 Februari 2012)
- Brophy, Jere E. 2004. *Motivating Students to Learn*. Boston: McGraw-Hill.
- Csikszentmihalyi, M. 1990. *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York: Harper and Row.
- Darmansyah, 2010. *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain, Aswan. 2010. *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Eliyawati, Cucu. 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- George L, Gropper. 1983. *A Behavioral Approach to Instructional Prescription*. New Jersey. Lawrence Erlbaum Associates Publisher.
- Gintings, Abdorrhakman. 2008. *Esensi Praktis Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Humaniora.
- Hasan, Maimunah. 2011. *Paud (Pendidikan Anak Usia Dini)*. Jogjakarta: Diva Press.
- Lutfi. 2008. *Ice Breaker*. (Online), (<http://Paknewula.Wordpress.Com/Ice-Breaker/>, diakses 22 Desember 2011).
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 41 Tahun 2001 Tentang Standar Proses Untuk Satuan Dasar Dan Menengah. 2001. Surabaya: Usaha Nasional.
- Reynold, William M. 2003. *Handbook of Psychology, Educational Psychology*. New York: John Willey and Sons.
- Ridwan. 2008. *Guru dan Motivasi*. (online), (<http://Ridwan202.wordpress.com>, diakses 3 Februari 2013).
- Santrock, Jhon W. 2007. *Psikologi Pendidikan Edisi Kedua*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sudjana, Nana. 2002. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sujiono, Yuliani, Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Elexmedia Komputindo.
- Sunarto. 2012. *Ice Breaker dalam Pembelajaran Aktif*. Surakarta: Cakrawala Media.
- Supriadi. 2006. *Ice Breaker dan Orientasinya*. (Online), ([http://www.Ice Breaker dan Orientasinya/201.htm](http://www.Ice_Breaker_dan_Orientasinya/201.htm), diakses 22 Desember 2011).
- Suryoharjuno, Kusumo. 2011. *100+ Ice Breaker Penyemangat Belajar*. Surabaya: Ilman Nafia.
- Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Suyanto, S. 2005. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Uno, Hamzah, B. 2012. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Winarsunu, Tulus. 2009. *Statistik dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan*. Malang: Umm Press.