

# **METODE *JOYFULL LEARNING* BERBASIS *ICE BREAKING* UNTUK MENUMBUHKAN SEMANGAT SISWA SD DALAM PEMBELAJARAN IPA**

**Tri Heryawan<sup>1)</sup> & Aida Maulidina<sup>2)</sup>**  
Universitas Muhammadiyah Purworejo  
triheryawan0@gmail.com

## **Abstrak**

Pembelajaran *Joyfull Learning* merupakan suatu metode pembelajaran yang menciptakan pembelajaran menyenangkan sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih bermakna dan tidak membosankan. Metode *Joyfull Learning* merupakan metode pembelajaran yang dapat digunakan dengan melibatkan siswa dalam mempelajari materi. *Ice breaking* merupakan permainan atau kegiatan yang sederhana, ringan, dan ringkas. *Ice breaking* berfungsi untuk mengubah susunan kebekuan, kekakuan, rasa bosan atau mengantuk dalam pembelajaran. Kegiatan *Ice breaking* bertujuan untuk membangun suasana belajar yang dinamis penuh semangat dan antusias serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serius tapi santai. Pembelajaran sains atau IPA merupakan sebuah kegiatan pembelajaran yang berorientasi pada lingkungan alam. Untuk mewujudkan pembelajaran sains yang baik dalam mencapai tujuan pembelajaran tersebut maka dapat menerapkan kegiatan *Ice Breaking* dalam proses pembelajaran IPA SD. Hal ini dengan memanfaatkan semangat siswa yang berasal dari dalam maupun dari luar individu untuk mempelajari materi-materi dalam pelajaran IPA. Berdasarkan hal di atas maka diharapkan bahwa dengan metode *Joyfull Learning* berbasis *Ice Breaking* dapat menumbuhkan semangat siswa SD dalam pembelajaran IPA.

**Kata Kunci:** *metode joyfull learning, ice breaking, dan semangat siswa SD*

## **Abstract**

*Joyfull learning* is carried out by creating a happy or fun learning, so learning process will be more meaningful and is not boring. *Joyfull learning* method is a learning method which can be used by involving students in learning a material. *Ice breaking* is a game or activity which is simple, easy, and brief. The function of ice breaking is to relieve tension, boredom, and drowsiness both for students and teacher. The purpose of ice breaking is to construct a dynamic learning situation that full of passion and enthusiasm, and to create a both fun, serious, and leisure learning situation. Natural science learning is a learning activity which is oriented on natural phenomena. Ice breaking activity can be applied in natural science learning process in elementary school to achieve the learning purpose and a good natural science learning by taking advantages on students' internal and external passion in studying materials in natural science.

Therefore, *joyfull learning* method based on *ice breaking* is expected to be able to grow elementary school students' passion for learning in natural science.

**Keywords:** *joyfull learning method, ice breaking, and passion for learning of elementary school students*

## **PENDAHULUAN**

Metode pembelajaran adalah cara guru dalam proses belajar mengajar untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Pembelajaran *Joyful Learning* adalah suatu metode pembelajaran yang menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga kegiatan pembelajaran itu lebih bermakna dan tidak monoton. Metode *joyful learning* juga merupakan metode pembelajaran yang sangat baik di gunakan untuk melibatkan peserta didik dalam mempelajari materi yang telah di sampaikan. *Ice breaking* merupakan permainan atau kegiatan yang sederhana, ringan dan ringkas yang berfungsi untuk mengubah susunan kebekuan, kekakuan, rasa bosan atau mengantuk dalam pembelajaran. Harapannya bisa membangun suasana belajar yang dinamis penuh semangat dan antusias yang dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serius tapi santai. Mewujudkan pembelajaran sains yang baik dalam mencapai tujuan pembelajaran di atas maka diperlukan *Ice Breaking* dalam proses pembelajaran IPA SD. Semangat siswa merupakan dorongan baik yang berasal dari dalam maupun dari luar individu untuk mempelajari materi-materi yang ada dalam pelajaran IPA. Disinilah peran *ice breaking* sangat diperlukan untuk menghilangkan kebosanan bagi pengajar dan siswa, serta kembali segar dan menyenangkan. Berdasarkan uraian di atas, maka akan dibahas tentang metode *Joyfull Learning* berbasis *Ice Breaking* dan kaitannya dengan semangat siswa SD dalam pembelajaran IPA.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **1. Metode *Joyfull Learning***

*Joyfull learning* berasal dari kata *joyfull* yang berarti bahwa menyenangkan sedangkan learning adalah pembelajaran. Pembelajaran yang menyenangkan (*joyfull learning*) bukan semata-mata pembelajaran yang mengharuskan anak-anak untuk tertawa terbahak-bahak, melainkan sebuah pembelajaran yang di dalamnya terdapat kohesi yang kuat antara guru dan murid

dalam suasana yang sama sekali tidak ada tekanan. Jalinan komunikasi yang saling mendukung. Mereka memperhatikan adalah indikasi dari rasa senangnya. Setiap pembelajaran yang menyenangkan menambah kompleksitas perkembangan diri anak tersebut. Tujuan dari pembelajaran yang menyenangkan (*joyfull learning*) sendiri adalah menggugah sepenuhnya kemampuan belajar dari pelajar, membuat belajar menyenangkan dan memuaskan bagi mereka, dan memberikan sumbangan sepenuhnya pada kebahagiaan, kecerdasan, kompetensi, dan keberhasilan mereka sebagai manusia. Oleh karena itu, guru dapat mengembalikan fungsi mengajar ke fitrah awalnya, yakni membangkitkan potensi anak didik melalui transfer pengetahuan yang tidak bersifat indoktriner ataupun pendiktean dengan guru sebagai instrumen dan fasilitatornya. Di sisi lain, pembelajaran yang menyenangkan dapat membuat siswa berani mencoba/berbuat, berani bertanya, berani mengemukakan pendapat/ gagasan, dan berani mempertanyakan gagasan orang lain.

Prinsip pembelajaran yang menyenangkan (*Joyfull Learning*) adalah apabila siswa senang dan belajar tahu untuk apa dia belajar. *Joyfull Learning* merupakan metode belajar mengajar yang menyenangkan. Belajar adalah kegiatan seumur hidup yang dapat dilakukan dengan cara menyenangkan dan berhasil. Guna mendukung proses *Joyfull Learning* maka perlu menyiapkan lingkungan sehingga semua siswa merasa penting, aman, dan nyaman. Ini dimulai dengan lingkungan fisik yang kondusif yang diperindah dengan tanaman, seni dan musik.

Tahapan pembelajaran *joyfull learning* yaitu :

a. Tahap Persiapan

Tahap persiapan berkaitan dengan persiapan siswa untuk belajar. Tanpa itu siswa akan lambat dan bahkan bisa berhenti begitu saja. Tujuan dari persiapan pembelajaran adalah untuk mengajak siswa keluar dari keadaan mental yang pasif, menyingkirkan rintangan belajar, merangsang minat dan rasa ingin tahu siswa, memberi siswa perasaan positif mengenai, dan hubungan yang bermakna dengan topik pelajaran, menjadikan siswa aktif yang tergugah untuk berpikir, belajar, menciptakan, dan tumbuh, serta mengajak orang keluar dari keterasingan dan masuk kedalam komunitas belajar. Dengan hal tersebut akan

berdampak secara psikis kepercayaan diri untuk bisa memperoleh yang menjadi tujuan yang ia inginkan.

b. Tahap Penyampaian,

Tahap penyampaian dalam siklus pembelajaran dimaksudkan untuk mempertemukan pembelajaran dengan materi belajar yang mengawali proses belajar secara positif dan menarik. Pada tahap ini guru menyampaikan materi belajar yang dikaitkan dengan hal-hal nyata yang dapat ditemui siswa dalam kehidupan sehari-hari dan diasosiasikan dengan apa yang sudah diketahui dan diingat siswa sebelumnya.

c. Tahap Pelatihan,

Pada tahap inilah pembelajaran yang berlangsung sebenarnya. Apa yang dipikirkan, dan dikatakan serta dilakukan siswa yang menciptakan pembelajaran, dan bukan apa yang dipikirkan, dikatakan, dan dilakukan oleh guru. Pada tahap ini dapat dilakukan dengan meminta siswa berulang-ulang mempraktikkan suatu ketrampilan (andaipun tidak berhasil pada mulanya), mendapatkan umpan balik segera, dan mempraktikkan keterampilan itu lagi.

Mintalah siswa membicarakan apa yang mereka alami, perasaan mereka mengenainya, dan apa lagi yang mereka butuhkan untuk meningkatkan prestasinya. Pembelajaran dibuat seolah-olah siswa sedang bermain dalam hal ini dengan menggunakan metode kuis atau dapat juga dengan metode yang lain serta dalam penyampaian diberi gambar-gambar atau animasi yang dapat membuat siswa menjadi tertarik dan senang dengan pembelajaran. Khususnya metode kuis, saat pembelajaran siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang akan bersaing dalam kuis untuk menjadi juara. Agar lebih menarik dan memancing keaktifan siswa diberikan hadiah-hadiah dan pujian bagi siswa yang aktif dalam kuis. Serta saat pembelajaran berlangsung bisa diselingi dengan humor yang dapat membuat siswa lebih menikmati pembelajaran yang sedang berlangsung.

d. Teknik Penutup.

Banyak kasus dalam menyampaikan pelajaran dalam akhir semester atau dalam akhir jam guru menjelaskan agar materinya selesai. Namun dengan

ini, malah akan tidak efektif yang seharusnya dilakukan adalah pada pemahaman guru dalam *joyfull learning* hendaknya memberi penguatan kepada materi yang telah diterima oleh siswa dengan memusatkan perhatian, hal itu peluang ada cara mengingat yang kuat akan apa yang terjadi. Pada tahap ini guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran yang didapatkan.

Menutup pembelajaran dengan kata-kata dan nyanyian/ lagu yang menyenangkan bagi siswa. Apabila fasilitas dan waktu memungkinkan dapat juga guru memutar lagu atau film di akhir pembelajaran sebagai sarana refreasing bagi siswa. Materi pelajaran yang sulit dibuat menjadi mudah, sederhana dan tidak bertele-tele sehingga tidak terjadi kejenuhan dalam belajar. Keberhasilan belajar tidak ditentukan atau diukur lamanya kita duduk dibelakang meja belajar, tetapi ditentukan oleh kualitas cara belajar kita.

## 2. *Ice Breaking*

Istilah *ice breaking* berasal dari dua kata asing, yaitu *ice* yang berarti es yang memiliki sifat kaku, sedangkan *breaker* berarti memecahkan. Arti harfiah *ice breaker* adalah “pemecah masalah”. Jadi, *ice breaker* bisa diartikan sebagai usaha untuk memecahkan atau mencairkan suasana yang kaku agar menjadi lebih nyaman dan santai. Hal ini bertujuan agar materi-materi yang disampaikan dapat diterimadengan baik oleh siswa. Siswa akan lebih dapat menerima materi pelajaran jika suasana tidak tegang, santai, nyaman, dan lebih bersahabat. Membuat siswa tidak cenderung belajar dengan cara menghafal saja yang membuat siswa merasa bosan dan karena kebosanan ataupun kejenuhan itu siswa menjadi tidak fokus belajar melainkan melakukan hal yang lain seperti gaduh dalam kelas ataupun tertidur saat pelajaran berlangsung. Permainan penyegar (*ice breaking*) adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk mencairkan suasana pembelajaran yang membosankan, kaku, dan pasif menjadi kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, menyegarkan, aktif dan membangkitkan motivasi untuk belajar lebih bergairah. Kegiatan ini biasanya berupa suatu humor, kadang berupa kegiatan yang cenderung memalukan, kegiatan berupa informasi, pencerahan, atau dapat juga dalam bentuk permainan sederhana. Selanjutnya *ice breaking* bisa diartikan sebagai usaha untuk memecahkan

ataumencairkan suasana yang kaku seperti es agar menjadi lebih nyaman mengalir dan santai. Berdasarkan uraian tersebut dapat dikemukakan bahwa permainan penyegar (*ice breaking*) adalah salah satu cara menarik yang dapat dilakukan untuk mengembalikan konsentrasi belajar peserta didik dan meningkatkan daya serap materi yang diberikan pada saat berlangsungnya proses pembelajaran.

### 3. Semangat Siswa SD

Semangat siswa merupakan dorongan baik yang berasal dari dalam maupun dari luar individu untuk mempelajari materi-materi yang ada dalam pelajaran IPA. Mekanisme siswa dalam proses belajar mengalami tiga tahap, yaitu tahap penerimaan input informasi (informasi yang diberikan guru), tahap pengolahan informasi, dan tahap ekspresi hasil pengolahan informasi. Keberhasilan setiap tahap mempengaruhi keberhasilan tahap berikutnya. Kadar motivasi, perhatian, dan usaha siswa dalam belajar dipengaruhi banyak hal, salah satu yang cukup mendasar adalah suasana belajar. Suasana belajar yang kurang kondusif akan memberikan pengaruh psikis maupun fisik siswa. Suasana belajar yang tegang akan menimbulkan rasa sakit kepala dan kecemasan yang hebat (mudah tegang dan takut dan sikapnya pasif, seakan-akan takut berbuat salah). Siswa akan takut untuk mengemukakan jawaban yang akan ia sampaikan kepada guru karena takut jawabannya salah. Suasana belajar yang membosankan karena kurang adanya variasi akan menimbulkan kejenuhan atau membosankan pada siswa dan akan mudah menimbulkan keletihan. Jika kondisi ini terjadi, maka siswa akan mengalami kejenuhan belajar, sering mengantuk, dan tidak memerhatikan informasi yang sedang diberikan oleh guru. Pada saat seperti ini siswa mengalami penurunan daya ingat dan tidak mampu lagi mengakomodasikan informasi atau pengalaman baru. Berdasarkan hal di atas jika kita menggambarkan kemajuan hasil belajar siswa akan tampak sebagai garis mendatar, bahkan bisa menurun jika hal ini dibiarkan secara terus menerus.

### 4. Metode Joyfull Learning Berbasis Ice Breaking Kaitannya dengan siswa dalam pembelajaran IPA SD

Pembelajaran yang menyenangkan (*joyfull learning*) bukan semata-mata pembelajaran yang mengharuskan anak-anak untuk tertawa terbahak-bahak,

melainkan sebuah pembelajaran yang di dalamnya terdapat kohesi yang kuat antara guru dan murid dalam suasana yang sama sekali tidak ada tekanan. Jalanan komunikasi yang saling mendukung. Mereka memperhatikan adalah indikasi dari rasa senangnya. Setiap pembelajaran yang menyenangkan menambah kompleksitas perkembangan diri anak tersebut. *Ice Breaking* sangat diperlukan oleh dalam proses pembelajaran karena *ice breaking* berperan sebagai pemberi energi tambahan. Memanfaatkan *ice breaking* sebagai selingan akan meningkatkan fokus pelajaran dari para siswa. Siswa yang jenuh memikirkan pelajaran akan merasa diberi sebuah ruang untuk sejenak berpikir ringan (melupakan sebentar pelajaran yang sedang diajarkan). Siswa akan dibawa kedalam sebuah pemikiran yang tidak mereka terka-terka sebelumnya. Pemberian *ice breaking* akan menjadi sebuah hal yang baru dan segar bagi seorang siswa, namun jika *ice breaking* yang diberikan merupakan produk lama maka akan menjadikan hal yang membosankan. Karena pemirsanya sudah tentu bisa menerka hal yang akan terjadi selama *ice breaking* atau alur *ice breaking* tersebut sudah dibaca di awal sehingga menjadi tidak menarik.

Penggunaan *ice breaking* dalam optimalisasi pencapaian konsentrasi siswa dalam pelajaran IPA dapat digunakan dengan menyajikan kata-kata yang berkaitan dengan persamaan yang ada dalam pembelajaran IPA. *Ice breaking* diawal pembelajaran memberikan semangat kepada siswa sebelum pembelajaran IPA dilaksanakan. Untuk membangkitkan motivasi belajar diawal pembelajaran, guru memberikan *ice breaking* diawal. Dengan guru memberikan *ice breaking* sebelum memulai kegiatan pembelajaran, guru memberikan kesan yang menarik, menyenangkan, dan menumbuhkan perasaan nyaman pada awal pembelajaran. *Ice breaking* dipertengahan pembelajaran tujuannya untuk mengembalikan lagi konsentrasi siswa yang sudah mulai menurun. Hal ini dilakukan karena siswa pada pertengahan pembelajaran sudah terlihat malas, mengantuk dan bosan.

*Ice breaking* dapat dilakukan dalam berbagai bentuk aktivitas, misalnya dalam bentuk cerita lucu dan bermakna dari guru, tebakan berhadiah, ataupun *game-game*. Aktivitas bisa dilakukan dalam waktu antara 5 – 15 menit tergantung pada kebutuhan. *Ice breaking* bisa dilakukan pada saat kapan saja tergantung pada

kondisi dan keperluan, serta bisa dilakukan oleh guru siapa saja. Pelaksanaannya memang membutuhkan keterampilan dan kreativitas guru, terutama dalam memilih aktivitas yang tepat sesuai dengan kebutuhan. Ada beberapa manfaat melakukan aktivitas ice breaking, diantaranya adalah menghilangkan kebosanan, kejemuhan, kecemasan, dan keletihan karena bisa keluar sementara dari rutinitas pelajaran dengan melakukan aktivitas gerak bebas dan ceria. Manfaat *Ice breaking* meliputi melatih berpikir secara kreatif dan luas siswa, mengembangkan dan mengoptimalkan otak dan kreativitas siswa, melatih siswa berinteraksi dalam kelompok dan bekerja sama dalam satu tim, melatih berpikir sistematis dan kreatif untuk memecahkan masalah, meningkatkan rasa percaya diri, melatih menentukan strategi secara matang, melatih kreativitas dengan bahan yang terbatas, melatih konsentrasi, berani bertindak dan tidak takut salah, merekatkan hubungan interpersonal yang renggang, melatih untuk menghargai orang lain, memantapkan konsep diri, melatih jiwa kepemimpinan, melatih bersikap ilmiah, dan melatih mengambil keputusan dan tindakan. Dari uraian tersebut, maka *ice breaking* dapat dijadikan sebagai solusi untuk memecahkan masalah yang disebabkan faktor nonakademik, serta untuk meningkatkan pencapaian tujuan pengiring, serta optimalisasi pencapaian tujuan pembelajaran.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil pengkajian pustaka tentang pengaruh metode *joyfull learning* berbasis *ice breaking* dalam pembelajaran IPA terhadap semangat belajar peserta didik dapat disimpulkan bahwa implementasi *ice breaking* dalam pembelajaran IPA baik dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. *Ice breaking* dalam meningkatkan konsentrasi siswa (peserta didik). Oleh karena itu, sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar IPA bagi peserta didik, guru memiliki opsi menggunakan permainan dalam pembelajaran. permainan penyegar (*ice breaking*) dapat memotivasi siswa dalam proses pembelajaran. Suasana pembelajaran dikelas menjadi lebih menyenangkan, siswa sangat termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Siswa yang awalnya menganggap pelajaran IPA menjenuhkan, membosankan dan sulit, sekarang berubah pikiran siswa

menjadi senang belajar IPA dan tidak menganggap lagi bahwa pelajaran IPA sulit.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Aryati, N. (2016). Breaking Terhadap Motivasi Diri Siswa dalam Mengikuti Pelajaran Matematika Kelas VII SMPN 17 Surakarta Tahun Pelajaran 2015/2016.
- Aththibby, A. R., dkk. (2015). Pengaruh Permainan dalam Pembelajaran Fisika Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik.
- Haryati, N. (2016). Pengaruh Ice Breaking Terhadap Motivasi Diri Siswa dalam Mengikuti Pelajaran Matematika Kelas VII SMPN 17 Surakarta Tahun Pelajaran 2015/2016.
- Luthfi, M. F. (2014). Pembelajaran Menggairahkan Dengan Ice Breaking.
- Susanah, R., dkk. Penerapan Permainan Penyegar (Ice Breaking) dalam Pembelajaran Fisika Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar.
- Susanah, R., dkk. (2015). Penerapan Permainan Penyegar (Ice Breaking) dalam Pembelajaran Fisika Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar.
- Widyayanti, I. (2016). Penerapan Variasi Metode Pembelajaran Berbasis Joyfull Learning Untuk Meningkatkan Kualitas Proses dan Hasil Belajar Biologi (PTK di Kelas VIIIH SMP Muhammadiyah 1 Surakarta). *Skripsi*. Surakarta: UMS.