



# **PENERAPAN *ICE BREAKING* UNTUK MENGATASI KEJENUHAN BELAJAR SISWA KELAS X DPIB SMK NEGERI 11 MALANG PADA MATA PELAJARAN MEKANIKA TEKNIK**

**Lindiani Santika<sup>1</sup>, Antelas Eka Winahyo<sup>2</sup> dan Eko Suwarno<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Universitas Negeri Malang, email: [lindiani.santika.1905216@students.um.ac.id](mailto:lindiani.santika.1905216@students.um.ac.id)

<sup>2</sup>Universitas Negeri Malang, email: [antelas.eka.ft@um.ac.id](mailto:antelas.eka.ft@um.ac.id)

<sup>3</sup>Universitas Negeri Malang, email: [eko.suwarno.ft@um.ac.id](mailto:eko.suwarno.ft@um.ac.id)

## **Abstrak**

Kejenuhan belajar karena kegiatan belajar yang monoton, kelelahan, dan ketidakmampuan dalam memahami materi yang mengakibatkan usaha belajar siswa menjadi sia-sia. Hal tersebut menjadi salah satu permasalahan dasar yang sering terjadi dan perlu diatasi. Penerapan Ice Breaking merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan sebagai solusi dalam mengatasi hal ini. Tujuan pada pelaksanaan penelitian ini yakni untuk mengetahui bagaimana penerapan *Ice Breaking* sebagai upaya mengatasikejenuhan belajar, mengetahui jenis *Ice Breaking* yang tepat untuk diterapkan sebagai upaya mengatasi kejenuhan belajar, dan untuk mengetahui bagaimana hasil penerapan *Ice Breaking* dalam memotivasi siswaKelas X DPIB SMK Negeri 11 Malang pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini yakni dengan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan prosedur penelitian PTK yang digunakan yakni model Kemmis dan McTaggart yang memiliki empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Selain itu untuk memperoleh data yang valid dan akurat, peneliti menggunakan tiga metode pengumpulan data yaitu, observasi, kuisisioner, dan dokumentasi. Observasi pada penelitian ini menggunakan instrumen lembar observasi yang dilaksanakan oleh dua orang pengamat yaitu guru pengampu mata pelajaran Mekanika Teknik dan teman sejawat. Adapun kuisisioner dalam penelitian ini menggunakan instrumen berupa angket yang terdiri dari 20 butir soal. Dari penerapan kedua jenis *Ice Breaking* tersebut diperoleh hasil bahwa pada Siklus I dengan *Ice Breaking* Jenis Gerak Badan telah mampu mengatasi kejenuhan belajar siswa yang semula terdapat 22 siswa (71%), setelah penerapan Ice Breaking jumlah siswa yang mengalami kejenuhan belajar berkurang menjadi 10 Siswa (32%). Namun hasil tersebut masih belum mencapai target penelitian, sehingga penelitian dilanjutkan dengan Siklus II. Hasil pelaksanaan Siklus II dengan Ice Breaking Jenis Permainan telah mampu mengurangi jumlah siswa yang mengalami kejenuhan belajar yang semula terdapat 21 siswa (64%), dan setelah penerapan Ice Breaking berkurang menjadi 4 siswa (12%). Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan Ice Breaking jenis permainan pada Siklus II berhasil mencapai target penelitian yang ditetapkan.

**Kata Kunci:** kejenuhan belajar, ice breaking, mekanika teknik

## **1. PENDAHULUAN**

Proses belajar yang dilakukan dengan waktu relatif lama secara berulang setiap hari pada lingkungan belajar yang sama, guru yang sama, metode belajar yang sama, dan lain sebagainya, dapat menyebabkan siswa mudah timbul rasa kejenuhan dalam aktivitas belajar (Astaman et al., 2018). Kejenuhan belajar merupakan suatu kondisi mental seseorang saat mengalami rasa bosan dan lelah yang amat sangat sehingga mengakibatkan timbulnya rasa enggan, lesu, dan rasa tidak bersemangat untuk melakukan aktivitas belajar menurut Thursan Hakim (dalam

Khusumawati & Christiana, 2014). Artinya kejenuhan belajar akibat aktivitas yang monoton sehingga timbul rasa lelah, bosan, dan tidak bisa untuk memahami materi dapat menyebabkan usaha belajar menjadisa-sia karena siswa tidak dapat bekerja secara optimal dalam menerima informasi yang seharusnya diperoleh. Oleh karena itu guru sebagai pendidik memiliki tanggung jawab untuk dapat mengatasi situasi tersebut dengan mengelola situasi di dalam kelas. (Tanjung & Namora, 2022). Mengelola suasana belajar dilakukan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang sebelumnya membosankan menjadi lebih bersemangat yang mana dalam upaya tersebut salah satunya dapat dilakukan dengan menyelengi pembelajaran dengan menerapkan *Ice breaking*.

*Ice breaking* adalah permainan atau kegiatan yang berfungsi untuk mengubah suasana kebekuan dalam kelompok. *Ice breaking* dalam pembelajaran dapat diartikan sebagai pemecah situasi kebekuan pikiran atau fisik siswa yang digunakan untuk menciptakan suasana belajar dari pasif menjadi aktif, dari kaku menjadi gerak, dan jenuhmenjadi riang (Sari & Mulyatiningsih, 2016). Pemberian *ice breaking* dalam pembelajaran berfungsi untuk mencegah kebekuan suasana kelas agar proses pembelajaran menjadi efektif dan konsentrasi belajar siswa menjadi terfokus kembali (Ambini, 2016). Dari pernyataan tersebut dapat kita ketahui *Ice Breaking* adalah salah satu langkah yang dapat digunakan untuk mengalihkan suasana dari yang membosankandan menjenuhkan dapat kembali menjadi lebih menyenangkan, menenangkan, bersemangat, mengembalikan perhatian dan fokus siswa pada proses pembelajaran.

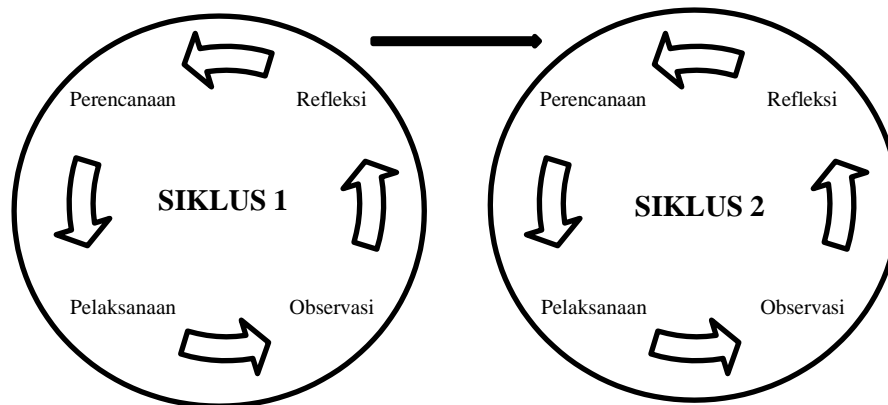
Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti melalui pengamatan dan wawancara bersama guru program keahlian DPIB Ibu Devie Mei Linda, S.Pd., M.T., beliau menyatakan siswa sering mengalami bosan dan jenuh belajar apabila tidak ada kegiatan yang mampu membangkitkan semangat belajar siswa. Kondisi siswa yang sudahmerasa jenuh dan bosan pada kegiatan pembelajaran, menyebabkan situasi di dalam kelasmenjadi tidak kondusif dan guru menjadi kesulitan dalam mengajar. Untuk mengatasi situasi tersebut beliau memberikan kegiatan *Ice Breaking* sebagai upaya menjadikan situasi belajar menjadi menyenangkan dan mampu membangkitkan semangat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Jenis *Ice Breaking* yang beliau gunakan yakni *Ice Breaking* jenis gerakan badan berupa gerakan senam ringan di dalam kelas, namun kejenuhan pada siswa terus terjadi. Berangkat dari permasalahan tersebut peneliti ingin menerapkan jenis *Ice Breaking* jenis lain yang sebelumnya belum digunakan pada Siswakelas X SMK Negeri 11 Malang di mata pelajaran Mekanika Teknik.

Dengan penerapan jenis *Ice Breaking* lain tersebut peneliti ingin menganalisis untuk mengetahui bagaimana perspektif siswa terhadap penerapan *Ice Breaking* tersebut. Selainitu dalam penelitian ini peneliti juga ingin mengetahui jenis *Ice Breaking* yang tepat untukdigunakan sebagai upaya mengatasi kejenuhan belajar pada siswa kelas X DPIB SMK Negeri 11 Malang pada mata pelajaran Mekanika Teknik dari perspektif siswa. Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka peneliti akan melaksanakan penelitian yang berjudul "Penerapan *Ice Breaking* untuk Mengatasi Kejenuhan Belajar Siswa kelasX DPIB SMK Negeri 11 Malang Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik"

## **2. METODE**

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis Penelitian TindakanKelas (*Class Room Action Research*). Sedangkan metode penelitian yang digunakan padapenelitian ini yakni metode penelitian deskriptif. Prosedur penelitian PTK yang digunakan yakni model Kemmis dan McTaggart dari Deakin University, Australia yang terdiri dari empat tahap prosedur, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Jumlah siklus yang akan dilakukan bergantung pada keberhasilan pelaksanaan, apablia pelaksanaan pada suatu siklus

sudah mencapai target yang ditetapkan maka siklus akan berhenti. Gambaran siklus tersebut diilustrasikan pada gambar berikut ini.



**Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan kelas (PTK)**

Subjek penelitian adalah individu yang dijadikan sebagai pemberi informasi yang dibutuhkan dalam penelitian sebagai data penelitian. Subjek pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X DPIB SMK Negeri 11 Malang tahun pelajaran 2023/2024. Objek penelitian merupakan suatu hal yang menjadi perhatian dalam penelitian atau sasaran yang hendak dicapai untuk mendapat jawaban atau solusi dari permasalahan. Objek pada penelitian ini adalah penerapan *Ice Breaking* sebagai upaya mengatasi kejenuhan belajar pada siswa kelas X DPIB SMK Negeri 11 Malang tahun pelajaran 2023/2024. Untuk memperoleh data yang valid dan akurat, peneliti menggunakan tiga metode pengumpulan data yaitu, observasi, kuisioner, dan dokumentasi. Observasi pada penelitian ini menggunakan instrumen lembar observasi. Observasi dilaksanakan oleh dua orang pengamat yaitu guru pengampu mata pelajaran Mekanika Teknik dan teman sejawat. Selain kuisioner dalam penelitian ini menggunakan instrumen berupa angket yang terdiri dari 20 butir soal.

### 3. HASIL

#### 3.1. Pelaksanaan dan Hasil Penerapan *Ice Breaking* Siklus I

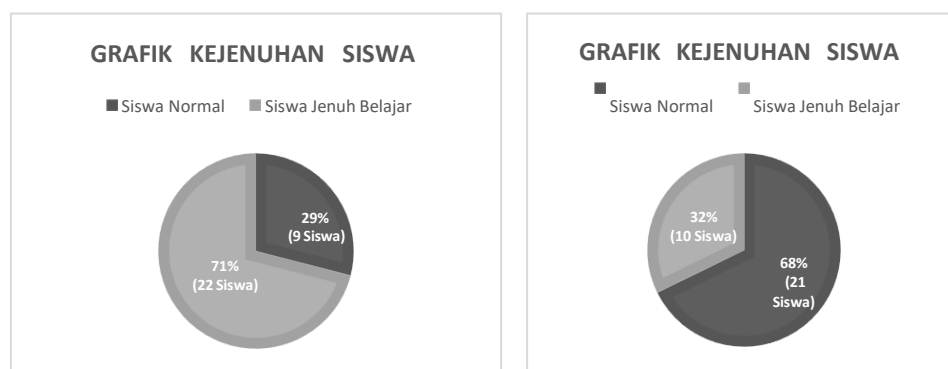
Pada Siklus I *Ice Breaking* yang digunakan yaitu gabungan dari jenis *Ice Breaking* game dengan gerak badan. Dalam penelitian ini pada Siklus I yang digunakan sebagai *Ice Breaking* yaitu Game “Marina-Menari-Menara-Merana”. Berdasarkan hasil observasi penilaian penerapan *Ice Breaking* pada peserta didik di siklus I masing-masing memperoleh skor 58 dan 56 dengan nilai rata-rata 57 poin yang artinya perilaku siswa pada penerapan *Ice Breaking* terdapat pada kategori Dilakukan dengan Cukup baik. Adapun hasil yang telah disajikan pada tabel seperti berikut.

**Tabel 1. Hasil Observasi Peserta Didik Pada Siklus I**

No	Sintak	Aspek yang Diamati	Observer	
			Guru Pengampu	Teman Sejawat
1.	Tahap 1 Siswa memperhatikan arahan pendidik untuk berdiri di tempat duduk masing-masing.	Siswa mendengarkan pendidik dengan baik.	5	4
		Siswa mengikuti perintah pendidik untuk berdiri.	5	4
2.	Tahap 2	Siswa memperhatikan pendidik dengan baik	3	4

	Siswa mendengarkan arahan dan peraturan dalam <i>Ice Breaking</i> yang disampaikan pendidik.	Siswa memahami apa yang disampaikan oleh pendidik	3	3
3	Tahap 3 Siswa menerapkan <i>Ice Breaking</i> di dalam kelas.	Siswa mengikuti <i>Ice Breaking</i> dengan baik.	2	2
		Siswa fokus dalam mendengarkan arahan pendidik	4	3
		Siswa antusias dalam mengikuti <i>Ice Breaking</i> .	4	2
4	Tahap 4 Siswa kembali mengikuti proses pembelajaran.	Siswa kembali mengikuti pelajaran dengan baik.	4	4
		Siswa kembali memperhatikan pendidik saat menjelaskan materi.	4	3
5	Tahap 5 Pengamatan siswa setelah penerapan <i>Ice Breaking</i>	Siswa kembali fokus dalam mengikuti pelajaran di kelas.	3	3
		Siswa dapat mendengarkan penjelasan guru dengan baik.	3	3
		Siswa dapat lebih aktif dalam pembelajaran.	3	2
		Siswa dapat mengerjakan tugas dengan baik.	3	3
		Siswa lebih bersemangat belajar di dalam kelas.	3	4
		Siswa dapat mengikuti semua arahan guru dengan baik.	3	3
		Siswa tampak lebih percaya diri.	3	5
		Siswa dapat menjawab pertanyaan guru dengan baik.	3	4
Total Skor			58	56
Rata-rata			57	
Kategori		Dilakukan dengan cukup baik		

Adapun hasil perubahan peserta didik yang mengalami kejenuhan sebelum dan sesudah *Ice Breaking* yang telah disajikan dalam bentuk grafik lingkaran sebagai berikut.



**Gambar 2. Grafik Kejenuhan Belajar Sebelum dan Sesudah Penerapan Ice Breaking Siklus I**

Selain itu berdasarkan hasil observasi pada kegiatan mengajar pendidik di siklus I masing-masing memperoleh skor 43 dan 41 dengan nilai rata-rata 42 poin yang mana pada angka tersebut terdapat pada kategori Dilakukan dengan baik. Sehingga pada aktivitas guru secara keseluruhan proses pembelajaran di Siklus I, sudah dilakukan dengan baik yang mana hal tersebut menunjang perubahan pada kejenuhan siswa.

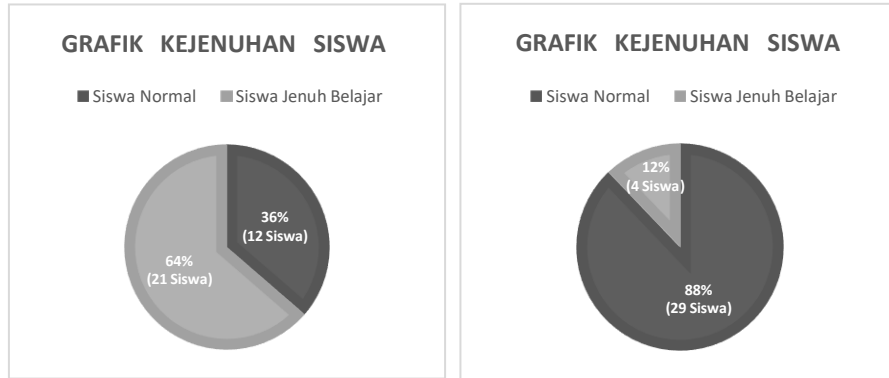
**3.2. Pelaksanaan dan Hasil Penerapan *Ice Breaking* Siklus II**

Jenis *Ice Breaking* yang digunakan pada Siklus II yaitu jenis Game Fokus yang disebut dengan game “Ambil Pena”. Pada *Ice Breaking* ini menggunakan permainan untuk mengembalikan fokus siswa di dalam kelas. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan untuk mengamati penerapan *Ice Breaking* peserta didik pada Siklus II masing-masing observer memberikan skor total 80 dan 78 dengan nilai rata-rata 79 poin yang artinya aktifitas peserta didik pada pelaksanaan penerapan *Ice Breaking* terdapat pada kategori Dilakukan dengan sangat baik. Adapun hasil yang telah disajikan pada tabel seperti berikut.

**Tabel 2. Hasil Observasi Peserta Didik Pada Siklus II**

No	Sintak	Aspek yang Diamati	Observer	
			Guru Pengampu	Temannya Sejawat
1.	Tahap 1 Siswa memperhatikan arahan pendidik untuk berdiri di tempat duduk masing-masing.	Siswa mendengarkan pendidik dengan baik.	5	5
		Siswa mengikuti perintah pendidik untuk berdiri.	5	5
2.	Tahap 2 Siswa mendengarkan arahan dan peraturan dalam <i>Ice Breaking</i> yang disampaikan pendidik.	Siswa memperhatikan pendidik dengan baik	5	4
		Siswa memahami apa yang disampaikan oleh pendidik	4	5
3	Tahap 3 Siswa menerapkan <i>Ice Breaking</i> di dalam kelas.	Siswa mengikuti <i>Ice Breaking</i> dengan baik.	4	4
		Siswa fokus dalam mendengarkan arahan pendidik	4	4
		Siswa antusias dalam mengikuti <i>Ice Breaking</i> .	5	5
4	Tahap 4 Siswa kembali mengikuti proses pembelajaran.	Siswa kembali mengikuti pelajaran dengan baik.	5	4
		Siswa kembali memperhatikan pendidik saat menjelaskan materi.	5	5
5	Tahap 5 Pengamatan siswa setelah penerapan <i>Ice Breaking</i>	Siswa kembali fokus dalam mengikuti pelajaran di kelas.	5	4
		Siswa dapat mendengarkan penjelasan guru dengan baik.	4	5
		Siswa dapat lebih aktif dalam pembelajaran.	5	5
		Siswa dapat mengerjakan tugas dengan baik.	4	4
		Siswa lebih bersemangat belajar di dalam kelas.	5	5
		Siswa dapat mengikuti semua arahan guru dengan baik.	5	5
		Siswa tampak lebih percaya diri.	5	5
		Siswa dapat menjawab pertanyaan guru dengan baik.	5	4
		Total Skor	80	78
		Rata-rata	79	
		Kategori	Dilakukan dengan sangat baik	

Adapun hasil perubahan peserta didik yang mengalami kejenuhan sebelum dan sesudah penerapan *Ice Breaking* yang telah disajikan dalam bentuk grafik lingkaran sebagai berikut.

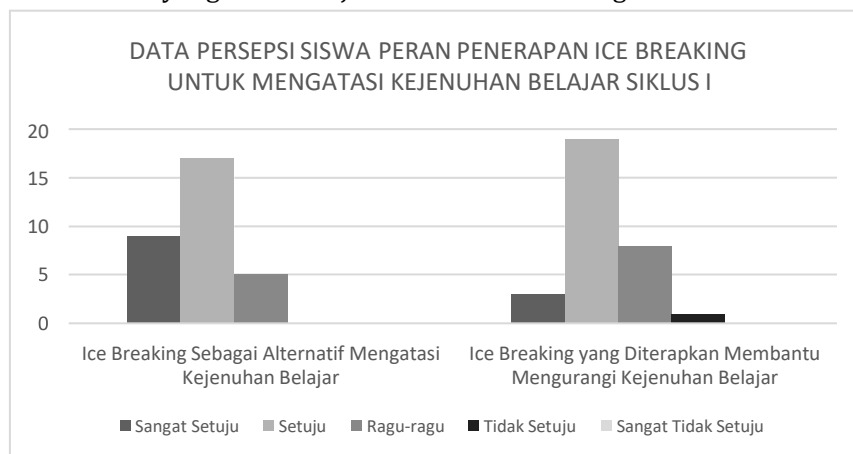


Gambar 3. Grafik Kejenuhan Belajar Sebelum dan Sesudah Penerapan Ice Breaking Siklus II

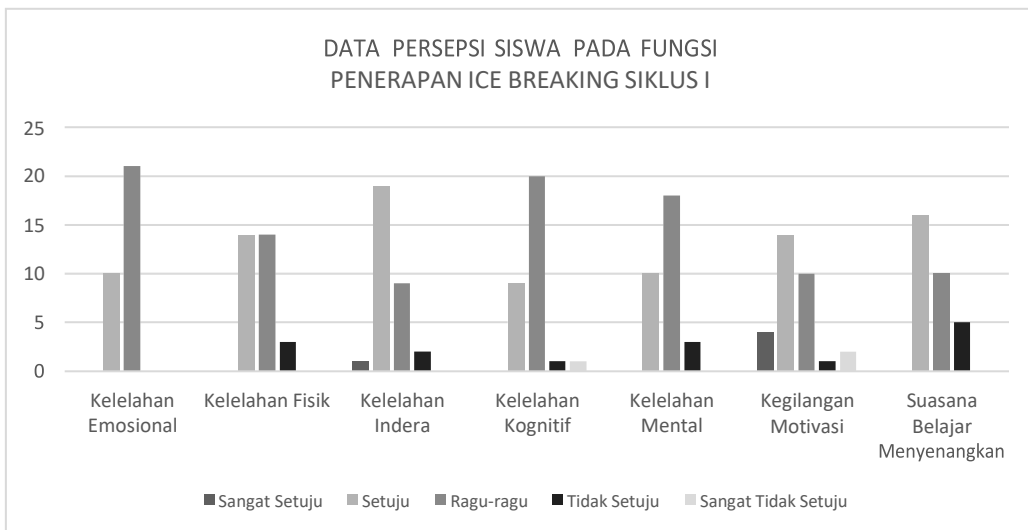
Selain itu berdasarkan hasil observasi yang dilakukan untuk mengamati aktifitas pendidik pada Siklus II masing-masing observer memberikan skor total 49 dan 47 dengan nilai rata-rata 48 poin yang artinya aktifitas guru yang dilaksanakan pada penerapan *Ice Breaking* terdapat pada kategori Dilakukan dengan sangat baik. Hal tersebut juga berarti bahwa aktifitas pendidik sudah menunjang penerapan *Ice Breaking* sebagai upaya mengatasi kejenuhan belajar pada siswa, sehingga dapat membantu pencapaian dalam mengatasi kejenuhan belajar pada siswa.

### 3.3. Data Persepsi Siswa Pada Penerapan *Ice Breaking*

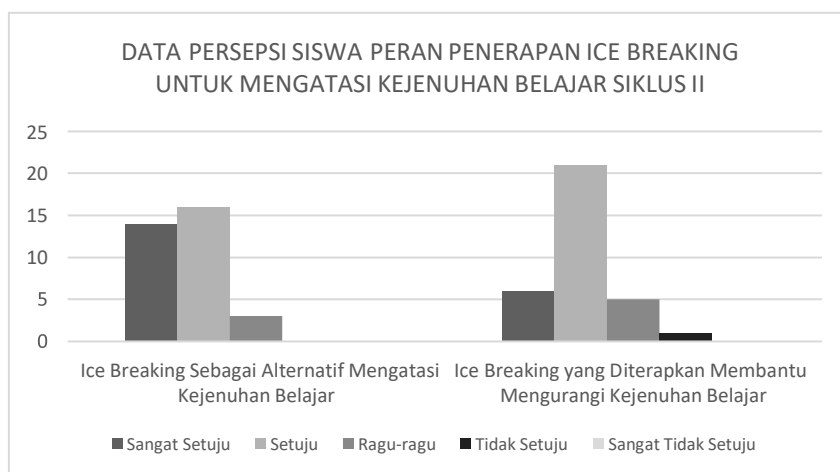
Pada data persepsi siswa digunakan untuk mengetahui bagaimana persepsi peserta didik pada penerapan *Ice Breaking* apabila dilihat dari beberapa aspek, seperti perspektif peserta didik pada mata pelajaran Mekanika Teknik, persepsi peserta didik pada *Ice Breaking*, apakah *Ice Breaking* yang diterapkan dapat mengatasi kelelahan emosional, kelelahan fisik, kelelahan indera, kelelahan mental, kelelahan kognitif dan kehilangan motivasi pada peserta didik, serta pendapat peserta didik pada pernyataan bahwa *Ice Breaking* dapat merubah suasana belajar menjadi menyenangkan. Sehingga dari data yang terkumpul akan diperoleh informasi bagaimana kekurangan atau kelebihan dari *Ice Breaking* yang diterapkan pada masing masing aspek menurut para peserta didik. Berikut merupakan hasil data yang telah disajikan dalam bentuk diagram.



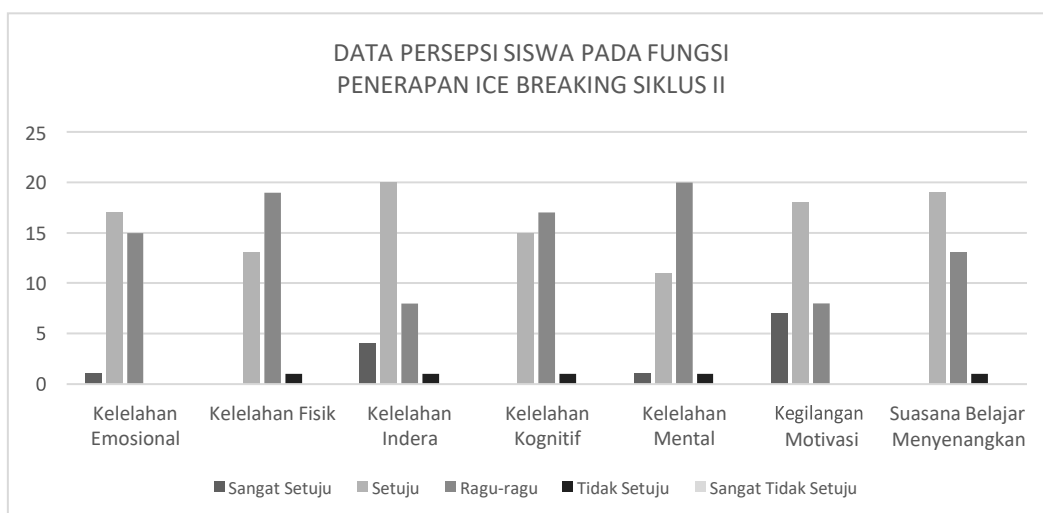
Gambar 4. Persepsi Siswa Peran Penerapan *Ice Breaking* Untuk Mengatasi Kejenuhan Belajar Siklus I



Gambar 5. Persepsi Siswa Pada Fungsi Penerapan *Ice Breaking* Siklus I



Gambar 6. Persepsi Siswa Peran Penerapan *Ice Breaking* Untuk Mengatasi Kelelahan Belajar Siklus II



Gambar 7. Persepsi Siswa Pada Fungsi Penerapan *Ice Breaking* Siklus II

#### **4. PEMBAHASAN**

##### **4.1. Siklus I Penerapan *Ice Breaking* Jenis Gerak Badan**

Pada pelaksanaan Siklus I *Ice Breaking* ini diberikan pada saat jumlah siswa yang mengalami kejenuhan belajar meningkat. Pada Siklus I penerapan *Ice Breaking* dilaksanakan pada pertengahan pendidik menerangkan mengenai materi momen inersia penampang persegi. *Ice Breaking* yang diterapkan pada Siklus I ini yakni *Ice Breaking* dengan desain yang menggabungkan *Ice Breaking* jenis permainan dan gerak badan yang dapat disebut dengan *Ice Breaking* "Marina-Menari-Menara-Merana". Berdasarkan hasil lembar observasi peserta didik di Siklus I, diperoleh data sebelum penerapan *Ice Breaking* terdapat 22 siswa atau sekitar 71% dari total 31 siswa yang nampak mengalami kejenuhan belajar sehingga perlu dilaksanakan penerapan *Ice Breaking*. Pada proses penerapan *Ice Breaking* diketahui bahwa dari beberapa aspek yang diamati didapatkan nilai rata-rata dari kegiatan siswa saat penerapan *Ice Breaking* yaitu 57 dan termasuk pada kategori "Dilakukan Dengan Cukup Baik", yang artinya pada pelaksanaan Siklus I secara keseluruhan siswa telah melaksanakan dengan cukup baik tetapi masih terdapat kekurangan. Hal tersebut juga didukung dengan hasil catatan yang diberikan oleh observer yaitu pada saat tahap penerapan *Ice Breaking* siswa mengikuti perintah pendidik dengan baik namun masih terdapat beberapa yang kurang mengikuti dengan baik seperti malu-malu untuk memperagakan *Ice Breaking* saat pendidik mengarahkan.

Setelah penerapan *Ice Breaking* proses pembelajaran kembali dilanjutkan, dan telah nampak siswa sudah dapat fokus kembali. Adapun hasil data kejenuhan belajar siswa yang diperoleh setelah diterapkan *Ice Breaking* yaitu masih terdapat 10 siswa atau sekitar 32% yang kurang memperhatikan pembelajaran. Hal tersebut telah menunjukkan bahwa *Ice Breaking* yang diterapkan mampu mengurangi jumlah siswa yang mengalami kejenuhan belajar yang semula sejumlah 22 siswa mengalami kejenuhan belajar sebelum diterapkan *Ice Breaking*, setelah itu berkurang menjadi 10 siswa yang belum mengalami perubahan positif. Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa *Ice Breaking* yang diterapkan pada siklus I, mampu mengatasi kejenuhan belajar pada 12 siswa dan sejumlah 21 siswa pada kondisi normal atau tidak sedang mengalami kejenuhan belajar dan 10 siswa lainnya merupakan siswa belum mengalami perubahan positif setelah penerapan *Ice Breaking* dan masih terindikasi mengalami kejenuhan belajar. Sehingga apabila dipersentasekan terdapat 68% dari jumlah siswa di kelas sudah dalam kondisi normal atau mengalami perubahan positif setelah penerapan *Ice Breaking* dan 32% sisanya masih belum teratasi. Namun hasil 68% siswa yang dalam kondisi normal tersebut masih belum memenuhi target penelitian yang ditetapkan sehingga perlu dilaksanakan Siklus II.

##### **4.2. Siklus II Penerapan *Ice Breaking* Jenis Permainan**

Pada pelaksanaan Siklus II peneliti menetapkan untuk menggunakan *Ice Breaking* Jenis Permainan. Jenis *Ice Breaking* yang digunakan pada Siklus II yaitu jenis Game Fokus yang disebut dengan permainan "Ambil Pena". Berdasarkan hasil lembar observasi peserta didik, diperoleh data bahwa sebelum penerapan *Ice Breaking* terdapat 21 siswa atau sekitar 64% dari 33 siswa di kelas yang menunjukkan indikasi kejenuhan belajar. Selain itu pada proses penerapan *Ice Breaking* dari hasil observasi pada penilaian aktivitas peserta didik Siklus II diketahui bahwa nilai rata-rata penilaian observer yaitu 79 poin yang artinya aktivitas peserta didik pada pelaksanaan penerapan *Ice Breaking* terdapat pada kategori "Dilakukan dengan sangat baik". Hal tersebut menunjukkan pelaksanaan penerapan *Ice Breaking* secara keseluruhan siswa telah memperhatikan dan menerapkan dengan sangat baik. Hal tersebut juga didukung oleh catatan observer yang menyatakan bahwa secara keseluruhan siswa melakukan *Ice Breaking* dengan sangat baik.

Selain itu, adapun hasil data yang didapatkan dari pengamatan observer yaitu sampai pada akhir pelaksanaan Siklus II terdapat 4 siswa yang masih menunjukkan indikasi kejenuhan belajar setelah penerapan *Ice Breaking*. Sehingga dapat kita ketahui sampai di akhir kegiatan pembelajaran didapatkan fakta bahwa masih terdapat 4 siswa atau sekitar 12% dari jumlah siswa di kelas yang masih belum mengalami perubahan positif dan masih menunjukkan indikasi kejenuhan belajar. Namun hasil tersebut juga menunjukkan bahwa *Ice Breaking* yang diterapkan telah berkerja dengan sangat baik dan mampu mengurangi jumlah siswa yang mengalami kejenuhan belajar. Dari data awal sebelum *Ice Breaking* yang terdapat 21 siswa (64%) kejenuhan belajar, telah berkurang menjadi 4 Siswa (12%). Sehingga sebanyak 17 siswa yang mengalami kejenuhan belajar telah teratasi dengan penerapan *Ice Breaking* di Siklus II. Selain itu dari hasil akhir tersebut juga menunjukkan bahwa target yang ditetapkan peneliti minimal 70% siswa di kelas harus kembali atau tetap pada kondisi normal dan sudah tidak mengalami kejenuhan belajar, dan telah tercapai pada Siklus II berhasil karena hasil akhir pada siklus ini, sejumlah 29 siswa atau sekitar 88% siswa telah kembali atau tetap pada kondisi normal. Sehingga penelitian ini berhenti pada Siklus II.

#### **4.3. Persepsi Siswa Pada Penerapan *Ice Breaking***

Pada penelitian ini selain data observasi peneliti juga menggunakan angket sebagai media untuk mengumpulkan data informasi tambahan yang diambil dari persepsi siswa sebagai penguat atau penunjang data hasil observasi. Dalam data persepsi siswa digunakan untuk mengetahui bagaimana persepsi peserta didik pada penggunaan *Ice Breaking* di setiap Siklus apabila dilihat dari masing-masing aspek. Beberapa aspek yang terdapat pada angket yaitu mulai dari perspektif peserta didik pada mata pelajaran Mekanika Teknik, persepsi peserta didik pada *Ice Breaking*, apakah *Ice Breaking* yang diterapkan dapat mengatasi kelelahan emosional, kelelahan fisik, kelelahan indera, kelelahan mental, kelelahan kognitif dan kehilangan motivasi pada peserta didik, serta pendapat peserta didik pada pernyataan bahwa *Ice Breaking* dapat merubah suasana belajar menjadi menyenangkan. Sehingga dari data yang terkumpul akan diperoleh informasi bagaimana kekurangan atau kelebihan dari *Ice Breaking* yang diterapkan pada masing masing aspek menurut para peserta didik. Berikut merupakan hasil analisis data yang didapat dari penelitian Siklus I dan Siklus II.

Dari penerapan kedua jenis *Ice Breaking* tersebut hasil data persepsi siswa pada fungsi *Ice Breaking* yang diterapkan pada setiap aspek memiliki hasil yang berbeda-beda seperti yang telah dijelaskan diatas. Namun secara keseluruhan, pada tindakan Siklus I dengan penerapan *Ice Breaking* jenis gerak badan menurut hasil angket persepsi siswa diperoleh data yang menyatakan bahwa *Ice breaking* gerak badan yang diterapkan memiliki kekurangan dalam mengatasi kelelahan emosional, kelelahan fisi, kelelahan kognitif, serta kelelahan mental. Dari keempat aspek tersebut mayoritas siswa memberikan pendapat ragu-ragu mengenai fungsi *Ice Breaking* gerak badan yang diterapkan dapat mengatasi aspek-aspek tersebut. Namun selain itu dalam tindakan Siklus I dengan penerapan *Ice Breaking* jenis gerak badan ini juga memiliki keunggulan dalam fungsi mengatasi kelelahan indera, kehilangan motivasi serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Hal tersebut ditunjukkan oleh hasil data persepsi siswa pada aspek tersebut yang mayoritas siswa menyatakan setuju.

Apabila dibandingkan dengan tindakan Siklus II dengan penerapan Ice Breaking jenis permainan, menurut hasil data angket persepsi siswa menunjukkan bahwa Ice Breaking jenis permainan lebih unggul dalam mengatasi beberapa aspek kejenuhan belajar tersebut. Seperti hasil yang telah dijelaskan pada tindakan Siklus II dengan penerapan Ice Breaking jenis permainan ini mampu berfungsi dalam mengatasi beberapa aspek kejenuhan belajar diantaranya yakni kelelahan emosional, kelelahan indera, kehilangan motivasi, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Namun pada penerapan Ice Breaking jenis permainan ini juga masih memiliki kekurangan dalam mengatasi beberapa aspek yaitu kelelahan fisik, kelelahan kognitif, dan kelelahan mental. Meskipun dalam hasil datanya pada aspek tersebut mayoritas siswa menyatakan ragu-ragu, akan tetapi apabila dibandingkan dengan Ice Breaking jenis gerak badan jumlah siswa yang menyatakan setuju pada Ice Breaking ini meningkat. Begitu pula pada aspek yang dinilai berhasil, nilai keberhasilan pada pelaksanaan Siklus II lebih tinggi dibandingkan dengan pelaksanaan Siklus I. Sebab jumlah siswa yang menyatakan setuju dari tindakan Siklus I ke Siklus II selalu meningkat pada semua aspek kecuali pada aspek kelelahan fisik.

### 5. SIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini yaitu penerapan kedua Ice Breaking telah dilaksanakan dengan baik. Seluruh pelaksanaan telah berjalan dengan lancar siswa atau pendidik telah melaksanakan dengan baik. Selain itu hasil dari penerapan Ice Breaking mampu mengurangi jumlah siswa yang mengalami kejenuhan belajar dengan angka yang cukup signifikan, dan siswa juga telah menunjukkan perubahan positif setelah penerapan Ice Breaking. Jenis Ice Breaking yang dapat dinilai lebih tepat untuk digunakan dalam mengatasi kejenuhan belajar pada Siswa Kelas X SMK Negeri 11 Malang pada mata pelajaran Mekanika Tekni dalam penelitian ini yaitu Ice Breaking Jenis Permainan. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti penerapan Ice Breaking Jenis Permainan, siswa lebih antusias mengikuti permainan, selain itu siswa juga mengikuti permainan dengan sangat baik. Sedangkan pada penerapan Ice Breaking Gerak Badan siswa cenderung malu-malu untuk mengikuti Ice Breaking. Berdasarkan hasil data angket persepsi siswa pada fungsi Ice Breaking dalam mengatasi beberapa aspek kejenuhan belajar, Ice Breaking Jenis Permainan juga dinilai lebih unggul dibandingkan dengan Ice Breaking Jenis Gerak Badan. Ice breaking Jenis Permainan baik dalam fungsi mengatasi kelelahan emosional, kelelahan indera, kehilangan motivasi, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Sedangkan pada Ice Breaking Jenis Gerak Badan hanya mampu mengatasi tiga aspek.

### DAFTAR RUJUKAN

- Ambini, R. (2016). Meningkatkan Motivasi Belajar Ips Melalui Pemberian Ice Breaker Pada Siswa Kelas V SDN Monggang. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(29), 2.765.
- Hendro Purwoko, D., & Priambodo, A. (2018). Pengaruh Penerapan Ice Breaking Pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 6, 483-487.
- Khusumawati, Z. E., & Christiana, E. (2014). Penerapan Kombinasi Antara Teknik Relaksasi dan Self-Instruction untuk Mengurangi Kejenuhan Belajar Siswa Kelas XI IPA 2 SMAN 22 Surabaya. *Bk Unesa*, 5(1), 8.
- Oktavia Rahma, R., Rahmawati, V., & Setyawan, A. (2022). Pengaruh Kejenuhan Terhadap Konsentrasi Belajar dan Cara Mengatasinya pada Peserta Didik di SDN 1 Pandan. *JURNAL PANCAR: Pendidik Anak Cerdas Dan Pintar*, 6(2), 242-250.
- Oktiani, I. (2017). Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan*, 5(2), 216-232.
- Pastika, I. M. (2022). Library Research Kajian Pengelolaan Kelas Bernuansa Humor untuk Mengatasi Kejenuhan Anak Didik dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Undiksha*, 12(1), 99. <https://doi.org/10.23887/jjpbs.v12i1.44362>
- Pawicara, R., & Conilie, M. (2020). Analisis Pembelajaran Daring Terhadap Kejenuhan Belajar Mahasiswa Tadris Biologi IAIN Jember di Tengah Pandemi Covid-19. *ALVEOLI: Jurnal Pendidikan Biologi*, 1, 29-38.
- Puspitorini, R., Prodjosantoso, A. K., Subali, B., & Jumadi, J. (2014). Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Dan Afektif. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*,

3(3), 413–420. <https://doi.org/10.21831/cp.v3i3.2385>

Syah, M. (2012). *Psikologi Belajar* (Edisi Revi). PT. Raja Grafindo Persada.

Tanjung, W. U., & Namora, D. (2022). Kreativitas Guru dalam Mengelola Kelas untuk Mengatasi Kejenuhan Belajar Siswa di Madrasah Aliyah Negeri. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 7(1), 199–217. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7\(1\).9796](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7(1).9796)