

Received : 20-12-2020

Revised : 25-01-2021

Published : 15-03-2021

***ICE BREAKING* SEBAGAI *STIMULUS* DAN *REINFORCEMENT* DALAM BELAJAR BAHASA *INGGRIS* DI PROGRAM SKS (SISTEM KREDIT SEMESTER) DI SMA NEGERI 5 SURABAYA**

Sri Rahayu Prihatini

SMA Negeri 5 Surabaya, Indonesia

sriahayup10@gmail.com

Abstrak

Pada dasarnya situasi pembelajaran yang beku dan membosankan pernah dialami guru dan juga dirasakan oleh para peserta didik. Hal ini terjadi biasanya pada jam pelajaran akhir atau bisa juga bahkan diawal jam pelajaran karena situasi yang menjenuhkan. Kejenuhan belajar bisa terjadi ketika kondisi emosional dan fisik seseorang tidak dapat memproses informasi, pengetahuan dan pengalaman sehingga tidak bersemangat untuk melakukan aktivitas belajar. Dalam kondisi seperti ini peserta didik tidak bisa konsentrasi dan kurang fokus akhirnya menimbulkan rasa lelah dan bosan. Dengan ice breaking diharapkan bisa dijadikan stimulus di dalam kelas di 15 menit pertama sebelum pembelajaran atau 15 menit di akhir pembelajaran sebagai kegiatan reinforcement (penguatan). Dengan harapan peserta didik mendapatkan motivasi untuk belajar mandiri di dalam kelompok. Sehingga masing masing peserta didik bisa menciptakan suasana yang kondusif dalam belajar kelompok. Dalam suasana yang kondusif peserta didik bisa merasa nyaman berdiskusi dalam belajar kelompok di program SKS (Sistem Kredit Semester). Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji kegiatan belajar mengajar di program SKS (Sistem Kredit Semester) pada siswa kelas X SMA Negeri 5 Surabaya. Dalam penulisan artikel ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Subyek penelitian ini sebanyak 6 kelas pada kelas X SMA Negeri 5 Surabaya dengan jumlah populasi sebanyak 210 orang. Ice breaker adalah solusi yang sangat tepat guna menciptakan situasi yang kondusif. Dimana pola pikir dan pola tindak ke satu titik perhatian menjadi selaras untuk mengkondisikan suasana menjadi dinamis, focus dan menyenangkan. Maka sangat tepat dan jelas bahwa ice breaking memang diperlukan dalam proses pembelajaran terutama di program SKS (Sistem Kredit Semester) karena ice breaking bisa bermanfaat sebagai pembangkit energi pada saat kondisi lelah dan jenuh. Dengan harapan bisa meningkatkan focus peserta didik. Sehingga peserta didik merasa relax di kejenuhan memikirkan pelajaran, akan merasa diberi sebuah ruang untuk sejenak berfikir ringan untuk mendapatkan motivasi di awal dan di akhir pembelajaran.

Kata Kunci: *ice breaking; stimulus; reinforcement; penguatan*

PENDAHULUAN

Pada kondisi titik jenuh belajar, emosional dan fisik peserta didik tidak dapat memproses informasi, pengetahuan dan pengalaman sehingga tidak mendukung untuk melakukan aktivitas belajar secara optimal. Dalam kondisi seperti ini peserta didik tidak bisa konsentrasi dan kurang focus, hal seperti ini yang memicu rasa lelah dan bosan.

Dengan menggunakan ice breaking diharapkan bisa dijadikan stimulus di dalam kelas di 15 menit pertama sebelum pembelajaran atau 15 menit di akhir pembelajaran sebagai kegiatan reinforcement (penguatan). Dengan harapan peserta didik mendapatkan motivasi untuk belajar mandiri di dalam kelompok. Sehingga masing masing peserta didik bisa menciptakan suasana yang kondusif dalam belajar kelompok. Dalam suasana yang kondusif peserta didik bisa merasa nyaman berdiskusi dalam belajar kelompok di program SKS (Sistem Kredit Semester). Hal ini yang membedakan peserta didik saat belajar secara regular dimana mereka selalu mendapatkan pengarahan, penjelasan dan pendampingan secara rutin dan terus menerus dari guru di setiap proses pembelajaran secara klasikal.

Karena di program SKS (Sistem Kredit Semester) pencapaian target belajar peserta didik tidak sama, mereka belajar sesuai dengan kelompok ketercapaian target yang berbeda beda yaitu kelompok sangat cepat, cepat dan kurang cepat. Sehingga guru pun dalam menjalankan tugasnya sebagai fasilitator di kelas menyesuaikan pencapaian belajar peserta didik tiap individu dalam kelompok. Kondisi seperti inilah yang memicu kejenuhan dan rasa bosan sehingga ice breaking sangat dibutuhkan.

Bagaimana meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Inggris jika kondisi di kelas peserta didik cenderung pasif dalam belajar kelompok, sehingga peserta didik tidak dapat mengembangkan pola pikir dan berinteraktif dengan guru dan teman sekitarnya, pada faktanya mata pelajaran Bahasa Inggris menuntut peserta didik aktif dan kreatif.

Ada banyak faktor yang menyebabkan fenomena di atas terjadi. Diantaranya adalah faktor internal, rendahnya rasa percaya diri dan metode pembelajaran yang membosankan. Faktor internal merujuk pada diri peserta didik itu sendiri. Mayoritas peserta didik berasumsi bahwa belajar Bahasa Inggris itu sulit, rumit dan ribet. Rendahnya rasa percaya diri yang senantiasa melekat pada diri peserta didik juga menjadi kendala dalam keberhasilan belajar Bahasa Inggris. Sementara metode pembelajaran yang membosankan menyebabkan peserta didik semakin enggan untuk belajar Bahasa Inggris.

Untuk mengatasi hal tersebut di atas, maka para guru Bahasa Inggris dituntut untuk lebih kreatif dan Ice breaking adalah salah satu hal yang dapat dilakukan oleh guru untuk memecah kebekuan dalam pembelajaran. Pengembangan ide-ide pengajaran Bahasa Inggris dapat dikembangkan ke dalam strategi pembelajaran di kelas melalui ice breaking. Materi yang digunakan dalam ice breaking bisa dari materi yang sudah diberikan berfungsi untuk mereview materi pelajaran yang sudah diberikan atau materi yang baru sebagai introductory materi pelajaran di pre-activity.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa di program SKS (Sistem Kredit Semester) sangatlah perlu menitikberatkan pembelajaran aktif, karena sistem belajar peserta didik dikelompokkan sesuai dengan percepatan belajar mereka dengan panduan UKBM (Unit Kerja Belajar Mandiri).

Guru sebagai fasilitator untuk membantu memecahkan masalah secara individu dalam kelompok. Setiap peserta didik harus mempunyai keberanian dalam menyampaikan masalah yang mereka miliki. Percaya diri untuk mengutarakan pendapat serta berwawasan luas sebagai modal belajar berdiskusi dalam kelompok. Dalam kondisi belajar seperti ini ice breaking

mempunyai peran penting untuk melatih keberanian dalam keterampilan berbicara sehingga dapat berkomunikasi dan mengembangkan pola pikir untuk belajar aktif serta menumbuhkan rasa percaya diri.

Dengan demikian diharapkan para peserta didik mampu kerjasama, saling menghargai pendapat dalam kelompok belajar, melatih berfikir inovatif dan kreatif secara berkolaboratif.

Adapun tujuan lain dari ice breaking adalah memberikan kegiatan hiburan dalam proses kegiatan peralihan situasi dari kondisi yang menjenuhkan, membosankan serta menegangkan menjadi kondisi yang menyenangkan dengan tujuan agar perhatian kembali tertuju pada materi yang diajarkan. Ice breaking yang digunakan pada penelitian ini bedakan menjadi 2, yaitu yang dilakukan di dalam kelas identik dengan menggunakan media proyektor dan yang dilakukan di luar kelas tanpa menggunakan media proyektor.

Kegiatan ice breaking yang dipergunakan diantaranya Articulated Singing Song Game (A Three S), Clapping Hands Game, Spelling Bee Game, Concentration Game, The Hang Man Game, Whispher Game, Story Family Game, English Quiz, English Snake Game, Scrabble, QR Code. Pada umumnya kegiatan ice breaking yang kami berikan diawali dengan gerakan tubuh sederhana (simple body movement) sebelum game dimulai untuk memperlancar peredaran darah ke otak, hal ini sangat membantu proses oksigen yang ditransfer otak.

Dengan melakukan ice breaking melatih peserta didik membangun kerjasama, konsentrasi, kepekaan, kreativitas dan imajinasi. Pemilihan Ice Breaker yang dilakukan oleh guru sebagai fasilitator untuk menyegarkan suasana kelas atau menciptakan suasana kelas menjadi akrab dan menyenangkan.

Adapun jenis permainan pada ice breaking hendaknya ada keterkaitannya dengan materi pelajaran sehingga penyampaian materi bisa dilakukan secara optimal tanpa mengurangi alokasi waktu pada PBM (Proses Belajar Mengajar). Melalui ice breaking penyampaian materi bisa tersampaikan dan mudah diterima oleh peserta didik.

Untuk memberikan motivasi dan semangat dalam pelaksanaan ice breaking kami menyediakan hadiah (reward) dengan demikian peserta didik lebih bersemangat untuk mengikuti pelajaran dan ada nuansa berkompetisi untuk mendapat progress (capaian belajar) yang lebih baik, selain memperoleh banyak manfaat juga dapat mencairkan suasana sehingga diharapkan akan memberikan pengalaman berharga dalam menambah wawasan peserta didik.

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Sedangkan metode yang dipergunakan adalah metode deskriptif yang berfungsi untuk mengukur tingkat kejenuhan belajar peserta didik di SMA Negeri 5 Surabaya. Pada metode deskriptif, data yang diperoleh akan diolah kemudian dideskripsikan ciri ciri atau hal hal yang berkaitan dengan masalah yang hendak diteliti. Adapun dalam penelitian ini hanya mengambil satu variabel, dengan maksud untuk mengungkap gambaran profil kejenuhan belajar yang dialami oleh peserta didik di sekolah.

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik sampling jenuh. Distribusi ukuran populasi dan sampel dapat diamati pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Jumlah anggota populasi dan sampel peserta didik kelas X SMA Negeri 5 Surabaya Tahun Ajaran 2018/2019

NO	KELAS	LAKI-LAKI	PEREMPUAN	TOTAL
1	X IPA 5	17	19	36
2	X IPA 6	17	19	36
3	X IPA 7	18	18	36
4	X IPA 8	17	17	34
S	X IPA 9	17	17	34
G	X IPS	14	20	34
JUMLAH POPULASI		100	110	210
JUMLAH SAMPEL		100	110	210

HASIL PENELITIAN

Setelah diadakan kegiatan penelitian maka hasil yang dapat diperoleh sebagai berikut:

Dari analisis data seluruh responden berhasil terkumpul, dimana data tersebut dikelompokkan berdasarkan jenis kelamin responden, mentabulasi data dari seluruh responden, diperoleh gambaran profil kejenuhan belajar peserta didik kelas X IPA 5, X IPA 6, X IPA 7, X IPA 8, X IPA 9 dan X IPS SMA Negeri 5 Surabaya. Instrumen penelitian tentang kejenuhan belajar ini berbentuk skala Likert, sehingga data yang diperoleh dari kuesioner berupa data interval.

Tingkat kejenuhan belajar peserta didik kelas X IPA 5, X IPA 6, X IPA 7, X IPA 8, X IPA 9 dan X IPS SMA Negeri 5 Surabaya dikelompokkan menjadi tiga kategori berdasarkan hasil skor yang diperoleh, yaitu tinggi, sedang dan rendah. Perhitungan skor tingkat kejenuhan belajar ini didapatkan dengan langkah-langkah berikut.

1. Menghitung skor total dari keseluruhan data yang diperoleh
2. Menentukan median, skor minimal dan skor maksimal dari skor total
3. Mengelompokkan data menjadi tiga kategori dengan berdasarkan distribusi frekuensi. Setelah diperoleh nilai minimal, dan nilai maksimal berdasarkan masing masing indikator dihasilkan nilai sebagai berikut.

Tabel 2. Nilai median, minimal dan maksimal skor data kejenuhan belajar peserta didik
Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
Total	210	2.600	24.00	50.00	1.46E2	34.67815	5.86244
Valid N	210						
(listwise)							

Bahwa proses pembelajaran yang serius, kaku, tanpa sedikitpun ada nuansa kegembiraan menjenuhkan. Sehingga dapat dibandingkan peserta didik setelah menggunakan ice breaking kelas sebagai berikut:

- a. Mudah konsentrasi di dalam kelas
- b. Menumbuhkan jiwa kreativitas
- c. Mudah kerjasama
- d. Kemampuan komunikasi yang baik
- e. Mempunyai rasa percaya diri
- f. Tidak mudah garau atau risau

Ice breaker sangat diperlukan dalam proses pembelajaran di kelas untuk menjaga stamina emosi dan kecerdasan berpikir siswa. Ice breaker diberikan untuk memberikan rasa gembira yang bisa menumbuhkan sikap positif dalam proses pembelajaran.

PEMBAHASAN

Mengapa ice breaking di sekolah sangat penting karena untuk menghilangkan kejenuhan atau kebosanan dalam pembelajaran di kelas baik di dalam atau di luar kelas. Dalam pengamatan kami di kelas, kami harus mengenal karakteristik peserta didik yang berbeda-beda, sehingga dalam melaksanakan pembelajaran di kelas SKS (Sistem Kredit Semester) harus menyesuaikan materi dan kemampuan mereka, karena peserta didik selalu belajar melalui diskusi di dalam kelompok dengan tingkat pencapaian yang berbeda beda.

Oleh karena itu kegiatan ice breaking sangat tepat dalam mengaktifkan dan menumbuhkan karakter peserta didik menjadi aktif. Bagaimana individu dalam kelompok bisa bersosialisasi satu sama lain. Sehingga dalam proses belajar mengajar Bahasa Inggris guru mengarahkan peserta didik untuk aktif berpikir cepat dan spontanitas. Kegiatan ice breaking dalam materi Bahasa Inggris sangat bermanfaat bagi peserta didik, tidak kalah pentingnya bagi kelas SKS (Sistem Kredit Semester) agar peserta didik mempunyai rasa percaya diri untuk belajar kelompok terutama bagi kelompok yang kurang cepat. Dengan harapan mereka bisa merasa nyaman belajar di kelas SKS (Sistem Kredit Semester), melalui kegiatan ice breaking membantu untuk menghilangkan kejenuhan bagi peserta didik sehingga mereka menyukai mata pelajaran Bahasa Inggris. Kegiatan ice breaking dalam pembelajaran Bahasa Inggris dapat dilakukan sebelum pembelajaran atau sesudah pembelajaran dalam waktu 15 menit. Ada dua macam ice breaking yang kami lakukan, yaitu ice breaking tanpa menggunakan media yang dilakukan di luar kelas dan ice breaking dengan menggunakan media yang dilakukan di dalam kelas. Berikut ini adalah contoh ice breaking yang sudah kami ciptakan dan kami terapkan dalam pembelajaran. Contoh ice breaking tanpa menggunakan media adalah: *Articulated Singing Song Game (A Three S)*.



Gambar 1. Guru membagikan yellow card

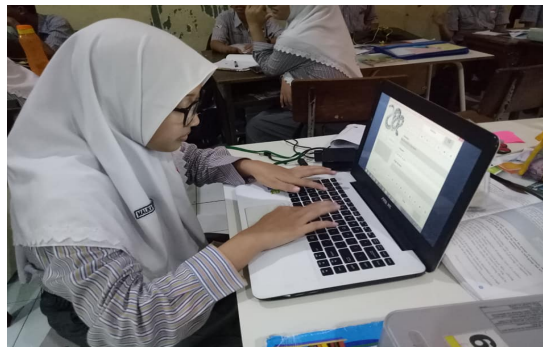
Kegiatan ice breaking ini bisa dilakukan di kegiatan awal saat mengajarkan narrative text. Guru mengenalkan narrative text melalui lagu dengan tujuan mendapatkan stimulus dan motivasi sebelum belajar reading text selain itu untuk mengaplikasikan belajar type text melalui sebuah lagu (song), dari kegiatan ini peserta didik merasa relax dan enjoy. Setelah kegiatan mengecek kehadiran, guru beserta peserta didik melakukan yel yel yang menjadi rutinitas sebelum pelajaran dimulai, kemudian guru memberikan guessing game tentang penyanyi yang menyanyikan lagu yang akan pelajari.

Setelah itu guru menyanyi sambil menuju kearah peserta didik, bagi peserta didik yang ditunjuk harus melanjutkan lyrics lagu yang dinyanyikan, kemudian secara berkelompok peserta didik harus menyusun teks lagu yang sudah dibagikan secara acak. Lalu meminta salah satu peserta didik untuk menyanyikan lagu yang sudah dengan benar.

Sebelum kegiatan retelling story of song, guru membagikan yellow card, di kegiatan ini peserta didik diminta menjawab soal yang tertulis pada yellow card, soal bervariasi dengan harapan peserta didik mendapatkan banyak wawasan untuk menceritakan kembali makna lagu menjadi narrative text. Kemudian menunjuk salah satu peserta didik untuk menceritakan kembali makna lagu ke dalam narrative text dengan bermain clapping hands game, peserta didik yang kalah diminta untuk retelling song kedalam narrative text.

Sebelumnya guru akan memberi aba aba untuk memulai game dengan menyerukan: concentrate, concentration will be started. Kegiatan ice breaking ini sesuai untuk reinforcement, karena untuk mengetahui bahwa peserta betul betul sudah memahami materi yang sudah diajarkan.

Sedangkan contoh ice breaking yang menggunakan media adalah: *English Snake Game*.



Gambar 2. Peserta didik mewakili kelompoknya untuk memainkan English Snake Game

Kegiatan ice breaking pada English Snake Game ini diawali dengan guessing game. Maka guru membuat tebakan bahasa Inggris, bagi kelompok yang bisa menebak diberi kesempatan untuk bermain Snake Game lebih dahulu, setiap kelompok diwakili 1 orang. Untuk putaran ke 2 dilakukan hal sama.

Jadi untuk bermain English Snake Game dibutuhkan 2 pemain dari kelompok yang berbeda. Masingmasing pemain diberikan waktu 7 menit untuk menjawab pertanyaan. Kemudian dibandingkan hasil pencapaian scorenya, yang mendapatkan poin tertinggi dinyatakan sebagai pemenang. Jadi peserta didik merasa tertantang berkompetisi secara positif dan melatih rasa percaya diri mereka untuk menjawab pertanyaan pertanyaan yang terdapat pada English Snake Game. Kegiatan ini sangat sesuai untuk reinforcement, karena peserta didik memerlukan background of knowledge for learning passive voice.

SIMPULAN

Dari penelitian ini disimpulkan bahwa ice breaker merupakan cara tepat untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif di program SKS (Sistem Kredit Semester) agar dinamis, menyenangkan dan tidak membosankan untuk bisa focus pada proses belajar. Fungsi ice breaker dalam proses belajar adalah sebagai energizer sebelum pemberian materi pertama, memecahkan kebekuan, memberikan pencerahan di saat mengalami kejenuhan dan mampu membangkitkan semangat belajar.

Oleh karena itu guru harus kreatif dan berani melakukan inovasi pembelajaran dengan melakukan ice breaking dalam proses pembelajaran sesuai dengan kondisi dan kebutuhan peserta didik, untuk mencairkan kebekuan suasana belajar di kelas maupun di luar kelas, sehingga proses interaksi interpersonal, antar personal dan kelompok antara guru dan peserta didik bisa lebih baik agar proses pembelajaran dapat berlangsung lebih baik.

Adapun beberapa manfaat dalam melakukan ice breaking yang dapat kami simpulkan adalah:

1. Game pada ice breaking dapat meningkatkan daya konsentrasi siswa sebelum atau sesudah materi inti diberikan pada sekitar 15 - 30 menit.
2. Melatih siswa berpikir secara aktif dan kreatif.
3. Melatih siswa berinteraksi dalam kelompok serta bekerjasama.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. 2006. Metode Penelitian Kualitatif. Jakarta: Bumi Aksara.
- Brown, H-Douglas. 2000. Principles of Language Learning and Teaching. London: Longman.
- Depdiknas .2003. Undang-undang RI No.20 tahun 2003. Tentang sistem pendidikan nasional.
- Hisyam Zaini. 2007. Strategi Pembelajaran Aktif. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Kemendikbud.2001. Tujuan Pembelajaran Bahasa Inggris. Jakarta: Kemendikbud.
- Permendiknas No. 21 Tahun 2007. Tentang Standar Proses Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Permendikbud No. 158 Th 2014.Sistem Kredit Semester Pada Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah.
- Rusman. 2010. Pendekatan, Strategi, dan Model Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers PT Raja Grafindo Persada.
- Richards, Jack and Schmidt, Richard. 2002. Longman Dictionary of Language Teaching and Applied Linguistics: Third edition. UK: Pearson Education Ltd.
- Sugiyono, 2013. Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D. Bandung: ALFABETA.
- Syah, Muhibbin.2013. Psikologi Belajar (Edisi Revisi). Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.