

IMPLEMENTASI YEL-YEL DAN *GAMES* DALAM MENUMBUHKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS VI DI MI IHYAUDDIN NGAYUNG MADURAN LAMONGAN

Dwi Rosyidatul Kholidah

Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Fattah, Komplek PP. Al-Fattah Siman-Sekaran Lamongan 62261

Pos-el : choida89@gmail.com

Abstrak	Info Artikel
<p>Tujuan penelitian ini untuk menganalisis penggunaan yel-yel dan game dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran tematik di MI Ihyauddin Ngayung. Adapun pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif deskriptif. Alasan penggunaan jenis penelitian kualitatif deskriptif ini karena peneliti ingin mengulas secara nyata dan apa adanya tentang implementasi yel-yel dan <i>games</i> dalam meningkatkan minat belajar peserta didik kelas VI di MI Ihyauddin Ngayung Maduran Lamongan. Hasil penelitian ini, adalah 1) implementasi yel-yel terbukti sangat efektif dalam menyiapkan aspek psikologi siswa dalam mengikuti pembelajaran dan kembali pada zona alfa agar bisa merasakan pembelajaran yang lebih menyenangkan. Yel-yel juga sangat efektif membangun kekompakan dan kerja sama dalam kelompok ataupun secara individu. 2) Hal ini juga berlaku dalam penggunaan <i>games</i> dalam pembelajaran yang sangat menarik bagi siswa, karena <i>games</i> atau permainan adalah salah satu jenis teknik pembelajaran yang bisa membuat siswa kembali bersemangat. Rasa mengantuk dan bosan akan kembali hilang saat mereka melakukan permainan. Melalui permainan suasana yang tadinya membosankan akan menjadi cair sehingga pembelajaran akan kembali kondusif dan semangat belajar siswa pun akan kembali seperti pada awal pembelajaran. Siswa akan kembali fokus pada pembelajaran dan tentu saja materi akan lebih mudah dicerna.</p>	<p>Diajukan: 24-12-2022 Diterima: 11-2-2023 Diterbitkan: 28-2-2023</p> <p>Kata kunci: yel-yel; <i>games</i>; minat belajar</p> <p>Keywords: <i>yell</i>; <i>games</i>; <i>learning</i> <i>interest</i></p>
<p>Abstract</p> <p><i>The purpose of this study was to analyze the use of yells and games in increasing student learning interest in thematic learning at MI Ihyauddin Ngayung. The approach used in this study is a descriptive qualitative approach. The reason for using this type of descriptive qualitative research is because the researcher wants to review in real terms and what it is about the implementation of yells and games in increasing the learning interest of class VI students at MI Ihyauddin Ngayung Maduran Lamongan. The results of this study are 1) implementation of yells proved to be very effective in preparing the psychological aspects of students in participating in learning and returning to the alpha zone so they can experience more enjoyable learning. Yells are also very effective in building cohesiveness and cooperation in groups or individually. 2) This also applies to the use of games in learning which is very interesting for students, because games or games are a type of learning technique that can make students excited again. The feeling of drowsiness and boredom will disappear again when they play the game. Through games, the atmosphere that was previously boring will become fluid so that learning will return to conduciveness and students' enthusiasm for learning will return to the way it was at the beginning of learning. Students will refocus on learning and of course the material will be easier to digest.</i></p>	
<p>Cara mensitasi artikel:</p> <p>Kholidah, D.R. (2023). Implementasi Yel-Yel dan Games dalam Menumbuhkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Kelas VI di MI Ihyauddin Ngayung Maduran Lamongan. <i>IJEB: Indonesian Journal Education Basic</i>, 1(1), 33-38. https://jurnal.academiacenter.org/index.php/IJEB</p>	

PENDAHULUAN

Berdasarkan studi pendahuluan, MI Ihyauddin Ngayung merupakan salah satu lembaga pendidikan yang menerapkan berbagai metode pembelajaran yang menyenangkan bagi siswanya. Salah satu metode tersebut adalah dengan menerapkan yel—yel dan *games* dalam setiap pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Hal tersebut dilakukan untuk meminimalisir pembelajaran klasikal yang terkesan membosankan dan menumbuhkan rasa kantuk, mengobrol dengan teman sebangku, atau sikap kurang perhatian lainnya. Kondisi dimana peserta didik mampu menyerap pembelajaran dengan rileks dikatakan terjadi pada *Zona Alfa*. *Zona alfa (alpha zone)* adalah salah satu gelombang otak.

Zona alfa adalah kondisi belajar dimana siswa merasa nyaman dan senang dengan kondisi pembelajaran yang dihadirkan oleh guru. Kondisi tersebut dinilai sebagai kondisi terbaik siswa untuk memperoleh pembelajaran karena siswa merasa dia sedang tidak tertekan dalam belajar, namun lebih kepada belajar sambil bermain. Lalu bagaimana cara untuk menghadirkan zona alfa tersebut? Guru harus mencai berbagai metode yang bisa menghadirkan zona alfa kepada siswa sebagai stimulus.

Stimulus awal yang bisa diberikan guru adalah dengan memberikan apersepsi, bisa berupa menyanyi atau sekedar relaksasi singkat sebelum memulai pembelajaran. Perlu diketahui bahwa zona alfa tidak hanya dibutuhkan di awal pembelajaran, namun diusahakan hingga akhir pelajaran siswa tetap berada pada zona alfa. Dalam proses pembelajaranpun guru harus senantiasa mengontrol agar siswa tetap berada pada zona tersebut. Salah satu cara yang dapat membawa peserta didik ke kondisi zona gelombang alfa yaitu yel-yel dan *games*. (Munif, 2011: 94)

Hal yang dilakukan oleh sebagian guru di MI Ihyauddin Ngayung adalah dengan mengimplementasikan yel-yel dan *games* dalam pembelajaran. Bahkan setiap tahunnya kepala sekolah rutin mengikut sertakan guru-guru MI Ihyauddin Ngayung untuk mengikuti pelatihan dan setelah pulang guru yang ikut pelatihan. Membagi ilmu yang telah diperoleh pada saat pelatihan, salah satunya bagaimana pengelolaan kelas yang baik dan bagaimana yel-yel dan *games* yang cocok untuk pembelajaran.

Hasil dari penelitian terdahulu menyatakan adanya pengaruh dari yel-yel dan *games* secara signifikan. Dari hasil penelitian terdahulu ini patut dipertanyakan, bagaimana implementasi yel-yel dan *games* bisa menghadirkan suasana yang lebih menyenangkan bagi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut juga yang ingin diteliti oleh peneliti, mengenai bagaimana strategi MI Ihyauddin Ngayung dalam mengimplementasikan yel-yel dan *games* dalam pembelajaran sehingga siswanya mampu merasa lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran.

Dalam studi pendahuluan peneliti mengamati aktifitas di MI Ihyauddin Ngayung ini setiap pembelajaran guru sering menggunakan yel-yel dan *games* untuk meningkatkan semangat dan minat belajar siswa. Guru yang mengajar di MI Ihyauddin Ngayung terlihat sudah mampu menerapkan yel-yel dan *games* dalam pembelajaran yang dilaksanakan. Siswa juga terlihat berada pada zona alfa saat kegiatan pembelajaran. Pada saat siswa mulai keluar dari zona alfa maka guru tidak lupa untuk kembali menggunakan yel-yel dan *games* untuk membangkitkan semangat siswa kembali dalam belajar.

Pembelajaran tematik itu sendiri merupakan mata pelajaran yang membutuhkan perhatian khusus dalam mempelajarinya karena terdapat berbagai mata pelajaran yang

terkandung di dalamnya yang saling berhubungan satu sama lain. Durasi pembelajaran tematik yang lumayan panjang (dari pagi hingga siang hari) ditambah dengan kerumitan konten yang terkandung di dalamnya tentu membutuhkan strategi khusus agar siswa tidak merasa jenuh sepanjang pembelajaran. Salah satu teknik yang bisa digunakan adalah penggunaan yel-yel dan *games* yang proses pembelajaran seperti halnya yang dilaksanakan di MI Ihyauddin Ngayung kecamatan Maduran kabupaten Lamongan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, hal ini karena data disajikan dalam bentuk kata-kata (deskripsi). Dalam hal ini Brogden dan Taylor mengartikan metode kualitatif deskriptif sebagai salah satu penelitian yang mendeskripsikan data-data berupa tulisan atau lisan dari sumber berupa manusia atau juga bisa berupa perilaku-perilakunya yang bisa diamati. (Harun, 2007: 15). Alasan penggunaan jenis penelitian kualitatif deskriptif ini karena peneliti ingin mengulas secara nyata dan apa adanya tentang implementasi yel-yel dan *games* dalam meningkatkan minat belajar peserta didik kelas VI di MI Ihyauddin Ngayung Maduran Lamongan.

Data dalam penelitian ini berupa informasi dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang dilakukan terhadap beberapa informan atau narasumber serta sumber-sumber data pendukung lainnya. Data tersebut bisa berupa catatan hasil observasi, catatan hasil wawancara dan dokumentasi-dokumentasi pendukung tentang implementasi yel-yel dan *ames* dalam menumbuhkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran tematik kelas VI di MI Ihyauddin Ngayung. Data hasil observasi dan wawancara tersebut terbentuk deskripsi atau narasi, sedangkan data dokumentasi bisa berupa foto-foto kegiatan atau berupa RPP dari guru pembelajaran tematik di kelas VI Adapun informan dari penelitian ini atau data primer dalam penelitian ini adalah kepala sekolah MI Ihyauddin Ngayung, guru tematik MI Ihyauddin Ngayung, dan peserta didik kelas VI MI Ihyauddin Ngayung, pelengkap dari data primer atau dalam hal ini data sekunder yaitu berupa tulisan-tulisan, rekaman-rekaman, gambar-gambar, atau foto-foto yang berhubungan dengan implementasi yel-yel dan *games* dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yakni analisis data yang dilakukan sejak sebelum peneliti memasuki lapangan, selama berada dilapangan dan setelah selesai dari lapangan. Uji keabsahan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik uji kredibilitas, metode triangulasi dan pengujian *confirmability*. Dalam uji kredibilitas akan dilakukan dengan perpanjangan pengamatan dan meningkatkan kekuatan dalam penelitian, sedangkan metode triangulasi dilakukan dengan triangulasi metode dan triangulasi isi. Dalam pengujian *konfirmability* dilakukan dengan menguji hasil penelitian dan mengaitkannya dengan proses yang dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi Yel-Yel dalam Menumbuhkan Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Kelas VI MI Ihyauddin Ngayung

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara serta dokuemntasi yang telah didapat oleh peneliti di MI Ihyauddin Ngayung Maduran Lamongan, implementasi yel-yel terlihat efektif dalam menghadirkan kembali zona alfa dalam diri siswa dan siswa terlihat lebih

menikmati proses pembelajaran. Yel-yel juga sangat efektif membangun kekompakan dan kerja sama dalam kelompok. Hal ini sejalan dengan teori dari Sunarto dalam bukunya “*Ice Breaker* dalam Pembelajaran Aktif” yang menyatakan bahwa dengan adanya yel-yel aspek psikologi siswa dalam belajar dianggap lebih siap. (Sunarto, 2012: 33).

Dalam pemilihan atau pembuatan yel-yel guru dapat menyesuaikan dengan materi yang sedang dibahas dalam pembelajaran, guru bisa menciptakan yel-yel misalnya dengan menggunakan lagu-lagu yang liriknya disesuaikan dengan materi, hal ini tentu mampu memudahkan siswa dalam memahami materi karena disampaikan dengan cara yang menyenangkan. Tentu saja guru dituntut untuk senantiasa kreatif dalam menciptakan yel-yel agar dapat membuat siswa merasa lebih mudah memahami materi dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan.

Dalam pelaksanaannya yel-yel itu sendiri tidak memerlukan waktu yang lama rata-rata hanya membutuhkan durasi 3-5 menit saja. Hal ini sejalan dengan teori Cecep yang menyatakan bahwa dalam bukunya “Cara Cerdas Membangkitkan Semangat Belajar Siswa” yang menyatakan bahwa tidak butuh waktu lama untuk menumbuhkan semangat siswa mengingat yel-yel hanya selingan saja untuk menumbuhkan semangat dan minat peserta didik. Pada saat siswa mulai merasa kurang nyaman akibat bosan dengan durasi pembelajaran tematik yang lumayan panjang, maka penggunaan yel-yel dirasa akan mengembalikan mereka pada zona alfa. Sejalan dengan teori Sunarto lagi untuk menciptakan situasi pembelajaran yang menyenangkan selain menggunakan metode dan media pembelajaran yang sesuai kebutuhan siswa, tentu akan sangat menyenangkan bagi siswa jika guru menggunakan yel-yel sebagai salah satu teknik pembelajaran untuk menciptakan suasana gembira baik antara siswa dengan sesama siswa ataupun antara guru dengan siswanya. (Sunarto, 2012: 8-9)

Implementasi *Games* dalam Menumbuhkan Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Kelas VI MI Ihyauddin Ngayung

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti di MI Ihyauddin Ngayung menyatakan bahwa penggunaan *games* dalam pembelajaran sangat menarik bagi siswa, karena *games* atau permainan adalah salah satu jenis teknik pembelajaran yang bisa membuat siswa kembali bersemangat. Rasa mengantuk dan bosan akan kembali hilang saat mereka melakukan permainan. Melalui permainan suasana yang tadinya membosankan akan menjadi cair sehingga pembelajaran akan kembali kondusif dan semangat belajar siswa pun akan kembali seperti pada awal pembelajaran. Siswa akan kembali fokus pada pembelajaran dan tentu saja materi akan lebih mudah dicerna. Namun guru harus bisa memilih jenis permainan yang tepat agar proses pembelajaran tidak kemudian berubah menjadi proses pembelajaran yang gaduh dan justru tidak mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Menurut Sunarto terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan guru dalam memilih *games* yang akan di gunakan saat mengajar antara lain 1) Faktor keselamatan siswa. Faktor keselamatan tentu merupakan factor prioritas dalam memilih *games* dalam kegiatan pembelajaran. Benda-benda yang digunakan dalam permainan harus diperhatikan agar tidak menimbulkan cedera pada siswa. Begitupun dengan pergerakan dalam permainan haruslah gerakan yang aman untuk dilakukan dan tidak berbahaya. 2) Faktor waktu yang digunakan. Ada berbagai jenis permainan yang dapat digunakan guru

selama proses pembelajaran, namun karena tujuan dari permainan itu sendiri adalah untuk mengembalikan kembali minat belajar siswa, maka guru harus mampu mengatur waktu permainan agar tidak mendominasi kegiatan pembelajaran. Tujuan pembelajaran harus tetap menjadi fokus agar kegiatan pembelajaran tidak berubah menjadi sekedar kegiatan bermain yang tidak berarti. 3) Faktor peralatan yang digunakan. Sebagaimana fungsi *ice breaking* dalam pembelajaran, maka *games* yang akan dilakukan oleh guru seharusnya menggunakan peralatan sederhana yang mudah ditemukan di dalam kelas misalnya papan tulis, meja, kursi, bolpoin dan sebagainya. Sehingga guru tidak perlu menyiapkan peralatan yang sulit ditemukan yang tentu saja nantinya akan memakan banyak waktu dan membuat fokus guru teralihkan untuk menyiapkan peralatan permainan. 4) Faktor edukasi. Permainan yang diimplementasikan haruslah permainan yang mengandung nilai edukasi yang bisa ditanamkan kepada peserta didik. Tentu tidak etis jika guru menggunakan permainan yang tidak ada nilai edukasinya sama sekali. Adapun nilai edukatif yang dapat ditemukan dalam permainan antara lain kerjasama, kekompakan, konsentrasi, kreativitas, kemandirian, dan lain sebagainya. (Sunarto, 2012: 59-60)

Secara umum *games* dapat di bagi dalam dua bagian, yaitu permainan secara mandiri atau individu dan permainan secara kelompok. Permainan individu adalah salah satu permainan yang meskipun dilaksanakan secara bersama-sama di kelas namun siswa dituntut untuk berkonsentrasi secara individual. Sementara *games* kelompok adalah permainan yang membutuhkan konsentrasi, kekompakan, dan kerjasama antar kelompok. *Games* juga bisa berupa pemberian pertanyaan seperti pengulangan terhadap materi yang baru dibahas melalui teknik yang menyenangkan, bisa juga menggunakan teknik seperti permainan cerdas cermat agar siswa berkompetisi dengan teman-temannya. *Games* yang diimplementasikan juga bisa berupa pertanyaan berantai, mencocokkan pertanyaan dan jawaban, atau berbaur (*mingling/mingle*). (Munif, 2009: 111).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang telah dilakukan oleh peneliti di MI Ihyauddin Ngayung Maduran Lamongan, implementasi yel-yel terlihat efektif dalam menghadirkan kembali zona alfa dalam diri siswa dan siswa terlihat lebih menikmati proses pembelajaran yang lebih menyenangkan. Yel-yel juga dinilai efektif dalam menghadirkan jiwa kerjasama dalam kelompok maupun jiwa bersaing secara individu. Hal ini juga berlaku dalam penggunaan *games* dalam pembelajaran yang sangat menarik bagi siswa, karena *games* atau permainan adalah salah satu jenis teknik pembelajaran yang bisa membuat siswa kembali bersemangat. Rasa mengantuk dan bosan akan kembali hilang saat mereka melakukan permainan. Melalui permainan suasana yang tadinya membosankan akan menjadi cair sehingga pembelajaran akan kembali kondusif dan semangat belajar siswa pun akan kembali seperti pada awal pembelajaran. Siswa akan kembali fokus pada pembelajaran dan tentu saja materi akan lebih mudah dicerna.

DAFTAR PUSTAKA

- Chatib, Munif. (2011). *Gurunya manusia: Menjadikan Semua Anak Istimewa dan Semua Anak Juara*. Kaifa.
- Devi, Dewa Ayu Putu Putri Sri. (2022). Pengaruh Penerapan Ice Breaking Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI Di SMK Wira Harapan. *Indonesian Journal of Educational Development*. 3 (2). 230-247. <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/ijed/article/view/2086>
- Harianja, May Muna. (2022). Implementasi dan Manfaat Ice breaking untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basic Edu*. 6 (1). 1324 - 1330. <http://repository.uinsu.ac.id/15969/1/jurnal%20Basicedu%20May%20Muna%20Harianja.pdf>
- Harianja. (2022). Implementasi dan Manfaat Ice Breaking untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Basicedu*. 6 (1). 1324-1330. <Http://Repository.Uinsu.Ac.Id/15969/>
- Sinaga, Joel Setiawan. (2023). Implementasi Dan Manfaat Ice-Breaking Pada Proses Pembelajaran Di Smp Negeri 11 Pekanbaru. *Jurnal Armada Pendidikan*. 1 (1). 1-5. <Https://Kilaupublishing.Com/Index.Php/Iap/Article/View/6>
- Sunarto. (2012). *Ice Breaker Dalam Pembelajaran Aktif*. Yuman Pressindo.