

EFEKTIVITAS *ICE BREAKING* BERBASIS APLIKASI *TEACHY* UNTUK MENGEMBANGKAN LITERASI DIGITAL DAN AKTIVITAS BELAJAR MAHASISWA

Fitri Wulansari¹, Muhammad Zikri Wiguna²

¹²Universitas PGRI Pontianak

Correspondence email: fiwusa84@gmail.com

Received: October 2025, Accepted: November 2025, Published: December 2025

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas ice breaking berbasis aplikasi Teachy dalam meningkatkan literasi digital dan aktivitas belajar mahasiswa. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan sumber data 21 mahasiswa semester 3 Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia UPGRI Pontianak. Data dikumpulkan melalui angket daring dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis isi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Teachy dinilai efektif, interaktif, dan mampu meningkatkan motivasi, konsentrasi, serta partisipasi mahasiswa. Selain itu, Teachy berkontribusi pada pengembangan literasi digital melalui fitur-fitur yang mudah diakses dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran modern.

Kata kunci: *Ice breaking*, *teachy*, literasi digital, aktivitas belajar, pembelajaran digital.

Abstract

This study aims to examine the effectiveness of Teachy-based ice breaking activities in enhancing students' digital literacy and learning engagement. The research employed a descriptive qualitative method involving 21 third-semester students of the Indonesian Language and Literature Education Program at UPGRI Pontianak. Data were collected through online questionnaires and documentation, then analyzed using content analysis techniques. The findings indicate that Teachy is effective, interactive, and capable of increasing students' motivation, concentration, and participation. Moreover, Teachy contributes to the development of digital literacy through accessible features that support modern learning needs and encourage active student involvement.

Keywords: *Ice breaking*, *Teachy*, digital literacy, learning engagement, digital learning.

Copyright © 2025 Fitri Wulansari, Muhammad Zikri Wiguna.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Transformasi digital

menuntut lembaga pendidikan untuk beradaptasi dengan pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran agar mampu memenuhi kebutuhan generasi yang hidup di era digital. Sistem pembelajaran yang dahulu bersifat konvensional kini harus beralih menjadi lebih interaktif, fleksibel, dan berbasis teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih relevan dan bermakna bagi mahasiswa. Perguruan tinggi ditantang untuk mengintegrasikan teknologi digital ke dalam kurikulum, metode, dan media pembelajaran yang sejalan dengan perkembangan zaman.

Literasi digital menjadi salah satu kompetensi penting yang harus dimiliki mahasiswa dalam menghadapi arus informasi yang begitu cepat dan kompleks. Secara tradisional, literasi digital dipahami sebagai keterampilan memanfaatkan bahasa untuk membaca dan menulis pada tingkat yang cukup sehingga seseorang mampu berkomunikasi dengan baik dalam lingkungan sekolah yang menjunjung literasi (Husamah, 2025). Keterampilan literasi membaca dan menulis adalah kemampuan fundamental dalam pendidikan dasar yang menjadi landasan bagi proses belajar pada jenjang pendidikan berikutnya (Haifaturrahmah, 2024). Dalam dunia pendidikan, kemampuan literasi digital merupakan faktor penting untuk mewujudkan proses belajar yang efektif, sesuai perkembangan zaman, dan dapat terus berkelanjutan di era teknologi saat ini (Grahani, 2024). Kompetensi literasi digital kini menjadi kemampuan dasar yang harus dimiliki mahasiswa agar dapat mencapai keberhasilan, baik dalam kegiatan akademik maupun dalam aktivitas sehari-hari (Jaelani, 2021). Kesenjangan digital tidak hanya berkaitan dengan perbedaan akses terhadap perangkat dan infrastruktur, tetapi juga mencakup kemampuan memanfaatkan teknologi secara tepat, yang disebut sebagai literasi digital (Dijk, 2020).

Selanjutnya Literasi digital merupakan keterampilan penting di era digital yang berperan dalam mendukung tercapainya inklusi sosial, ekonomi, dan Pendidikan (Iqbal Sultan & Aziz, t.t.). Literasi digital memiliki hubungan kuat dengan teori media baru (*new media theory*), yang menggambarkan peralihan dari media tradisional menuju media digital yang bersifat interaktif (L. Lievrouw, 2025). Kemampuan ini tidak hanya berkaitan dengan keterampilan mengoperasikan perangkat digital, tetapi juga kemampuan memahami, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi secara bertanggung jawab. Dalam konteks pendidikan tinggi, literasi

digital menjadi fondasi penting untuk mendukung keberhasilan akademik sekaligus persiapan menghadapi dunia kerja yang semakin mengandalkan teknologi.

Namun, berbagai penelitian menunjukkan bahwa kemampuan literasi digital mahasiswa masih bervariasi dan cenderung belum optimal. Literasi digital bukan sekadar keterampilan mengoperasikan teknologi, tetapi juga meliputi pemahaman yang lebih luas tentang cara menggunakan teknologi secara efektif, kritis, serta dengan penuh tanggung jawab (Masrurroh, 2024). Perkembangan revolusi digital di bidang pendidikan menuntut para guru untuk mengintegrasikan teknologi demi meningkatkan efektivitas proses pembelajaran (Hadiyanti, 2025). Beberapa mahasiswa masih mengalami kesulitan dalam mengelola informasi digital, seperti membedakan informasi valid dan hoaks, memahami etika digital, atau memanfaatkan aplikasi pembelajaran secara efektif. Ketimpangan kemampuan ini menunjukkan perlunya strategi pembelajaran yang secara langsung dapat menstimulasi dan meningkatkan literasi digital melalui kegiatan yang terstruktur dan menarik.

Untuk mengatasi kesenjangan tersebut, diperlukan inovasi pembelajaran yang mengintegrasikan pendekatan yang lebih kreatif dan memanfaatkan media digital secara maksimal. Karakteristik inovasi pembelajaran (sebagai metode baru) juga dikaitkan dengan atribut difusi: keunggulan (*relative advantage*), trialabilitas (bisa diuji coba), observabilitas (dapat diamati) dan kompatibilitas (Fauzy Harahap dkk., 2023). Teori lain menyatakan Inovasi pembelajaran merupakan bagian dari inovasi pendidikan, yaitu upaya melakukan berbagai perubahan guna mencapai kondisi yang lebih baik dalam dunia Pendidikan (Udin Saefudin Sa'ud, 2008). Penggunaan media pembelajaran yang bersifat interaktif dapat membantu mahasiswa terlibat aktif dalam proses belajar sambil melatih kemampuan digital mereka. Salah satu cara yang dapat digunakan adalah dengan menghadirkan aktivitas yang memadukan teknologi dengan pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga literasi digital berkembang secara alami dan tidak dirasakan sebagai beban tambahan.

Aktivitas belajar mahasiswa merupakan indikator penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Belajar adalah proses terjadinya perubahan dalam diri seseorang yang tampak melalui perubahan perilaku dan kualitas dirinya, mencakup pengetahuan, keterampilan, sikap, kemampuan berpikir, pemahaman, serta berbagai kompetensi lainnya (Sholihah, 2023). Teori

pembelajaran pengalaman (*experiential learning*) menjelaskan bagaimana proses belajar dikaitkan dengan pengalaman langsung, kemudian diikuti oleh refleksi, pembentukan konsep, dan penerapan melalui eksperimen aktif (Rahmi, 2024). Aktivitas belajar yang tinggi mencerminkan keterlibatan mahasiswa dalam memahami materi, berinteraksi dengan lingkungan belajar, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Kreativitas dan inovasi dituntut kepada guru agar mengurangi persepsi siswa bahwa pelajaran bahasa itu sulit dan membosankan (Rahmawati, 2023). Namun dalam praktiknya, masih ditemukan permasalahan berupa rendahnya partisipasi mahasiswa, kurangnya semangat dalam mengikuti perkuliahan, serta kecenderungan pasif dalam diskusi kelas.

Rendahnya aktivitas belajar mahasiswa sering kali dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang terlalu monoton dan minim variasi. Ketika mahasiswa merasa bosan atau jenuh, motivasi belajar menurun sehingga aktivitas mereka ikut melemah. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan mahasiswa, salah satunya melalui aktivitas yang bersifat pemecah kebekuan (*ice breaking*) yang mampu menghidupkan suasana kelas dan meningkatkan partisipasi secara signifikan.

Ice breaking merupakan strategi pembelajaran yang berfungsi menghilangkan kejenuhan, meningkatkan suasana positif, serta menumbuhkan motivasi mahasiswa untuk lebih terlibat dalam pembelajaran. *Icebreaker* berasal dari gabungan dua kata dalam bahasa Inggris yang berarti “memecah es”. *ice breaking* dapat berupa permainan sederhana atau aktivitas ringan yang merangsang siswa secara emosional atau fisik untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih “segar” (Sunarto, 2012). Menurut Said menggambarkan *ice breaker* sebagai kegiatan untuk mengubah suasana yang “beku” atau tegang menjadi lebih rileks dan segar sehingga “materi secara keseluruhan dapat diterima lebih baik (Sunarno, 2005). *Ice breaking* merupakan aktivitas yang mengubah suasana kelas dari kondisi membosankan, jenuh, atau tegang menjadi lebih santai, bersemangat, serta mampu menarik perhatian dan menumbuhkan perasaan senang untuk mendengarkan atau memperhatikan pembicara di depan kelas maupun ruang pertemuan (Sholeh, 2018). Dari itu, (Liang, 2024) menyatakan *the positive effect of using both personal-related and course content-related icebreaker questions at the beginning*. *Ice Breaking* merupakan metode yang efektif untuk membangun suasana belajar

yang lebih kondusif (Siregar, 2024). *the e-icebreaking learning model increased students' learning motivation* (ŞAT dkk., 2022). Untuk menilai sejauh mana *ice breaking* mampu mengurangi kejenuhan yang dialami mahasiswa (Faijin, 2021). Dalam kegiatan pembelajaran, terutama pembelajaran kelompok dapat merasa lebih rileks dan mudah berinteraksi. Aktivitas ini dapat menjadi jembatan untuk menciptakan interaksi yang lebih hangat antara dosen dan mahasiswa, maupun antar sesama mahasiswa. Ketika suasana kelas menjadi lebih cair dan menyenangkan, kemampuan mahasiswa untuk menerima materi pembelajaran cenderung meningkat.

Dalam konteks pembelajaran modern berbasis teknologi, *ice breaking* dapat dirancang secara digital untuk menghadirkan pengalaman yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik mahasiswa zaman sekarang. *Ice breaking* merupakan aktivitas ringan yang bertujuan mengubah suasana yang kaku, membosankan, menimbulkan rasa kantuk, atau menjenuhkan menjadi lebih santai dan segar (Mukhamad Abdissalam, 2025). *Ice breaking* digital memungkinkan penyampaian aktivitas pemecah kebekuan melalui media interaktif yang dapat diakses secara cepat dan fleksibel. *Ice breaking* dalam proses pembelajaran dapat diberikan secara terintegrasi maupun secara khusus pada sela atau jeda selama kegiatan belajar berlangsung (Rangkuti, 2023). *Ice breaking* adalah rangkaian kegiatan yang disusun untuk menciptakan suasana hangat dan menyenangkan bagi para peserta, terutama dalam kelompok yang baru terbentuk atau dalam kondisi yang dapat menimbulkan kecanggungan (Atira, 2025). Dengan demikian, kegiatan *ice breaking* tidak hanya berfungsi sebagai penyegar suasana, tetapi juga sebagai sarana pelatihan kemampuan digital mahasiswa.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penerapan *ice breaking* yang tepat dapat meningkatkan fokus, konsentrasi, motivasi, dan aktivitas belajar mahasiswa. Keefektifan *ice breaking* terletak pada kemampuannya menciptakan kondisi psikologis yang lebih siap menerima materi, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif. Oleh karena itu, mengembangkan *ice breaking* berbasis aplikasi digital merupakan langkah penting untuk menjawab tantangan pembelajaran modern sekaligus meningkatkan kompetensi mahasiswa, termasuk literasi digital mereka.

Teachy merupakan salah satu aplikasi pembelajaran interaktif yang menyediakan berbagai fitur untuk mendukung kegiatan edukatif, termasuk aktivitas *ice breaking* digital. Aplikasi ini dirancang untuk mempermudah dosen dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik melalui permainan edukatif, kuis interaktif, dan aktivitas berbasis gamifikasi. Fleksibilitas dan kemudahan penggunaan *Teachy* membuatnya relevan untuk diterapkan di lingkungan pendidikan tinggi.

Penggunaan *Teachy* berpotensi memberikan dampak positif bagi pengembangan literasi digital dan aktivitas belajar mahasiswa karena mahasiswa secara langsung berinteraksi dengan antarmuka digital yang komunikatif dan responsif. Melalui fitur-fitur yang tersedia, mahasiswa tidak hanya mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga terlatih dalam menggunakan teknologi sebagai bagian dari proses pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan *ice breaking* berbasis aplikasi *Teachy* menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan menjawab kebutuhan mahasiswa di era digital.

Urgensi penelitian ini terletak pada pentingnya mencari strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan literasi digital sekaligus aktivitas belajar mahasiswa secara bersamaan. Di tengah meningkatnya kebutuhan kompetensi digital, masih banyak mahasiswa yang belum memiliki kemampuan literasi digital yang memadai, sementara aktivitas belajar mereka juga cenderung menurun akibat metode pembelajaran yang monoton. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan pendidikan di era digital dan praktik pembelajaran yang berlangsung di kelas. Oleh karena itu, diperlukan intervensi pembelajaran yang inovatif, menarik, dan relevan dengan perkembangan teknologi untuk membantu mahasiswa mencapai kompetensi yang dibutuhkan.

Penelitian mengenai efektivitas *ice breaking* berbasis aplikasi *Teachy* menjadi penting karena strategi ini bukan hanya berfungsi sebagai pemecah kebakuan, tetapi juga sebagai media digital yang dapat menstimulasi keterlibatan mahasiswa secara aktif. *Teachy* menawarkan fitur interaktif yang memungkinkan mahasiswa terlibat dalam kegiatan pembelajaran secara lebih menyenangkan dan berbasis teknologi. Dengan demikian, penelitian ini menjadi relevan untuk menjawab permasalahan rendahnya literasi digital dan aktivitas belajar mahasiswa, sekaligus memberikan kontribusi dalam pengembangan inovasi pembelajaran yang adaptif di era digital.

Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi rujukan bagi dosen dan institusi pendidikan dalam memilih strategi pembelajaran yang efektif dan berbasis teknologi.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Menurut Sudaryono Menyatakan bahwa metode deskriptif digunakan untuk menggambarkan suatu keadaan atau fenomena sebagaimana adanya. Metode ini digunakan untuk memaparkan serta menggambarkan kondisi atau hubungan yang ada, pendapat yang sedang berlangsung, dan proses yang terjadi selama pembelajaran. Bentuk penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif, yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata atau gambaran, bukan hanya angka-angka. Sumber data dalam penelitian ini adalah 21 mahasiswa dari semester 3 kelas A Sore, Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia UPGRI Pontianak.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik komunikasi tidak langsung, yaitu berupa angket atau kuesioner. Selain itu, digunakan pula teknik studi dokumenter untuk mengumpulkan dokumen terkait proses belajar mengajar. Alat pengumpulan data utama adalah angket daring yang disusun menggunakan *Microsoft Form* serta alat dokumentasi. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis isi (*content analysis*). Teknik ini digunakan untuk menelaah seluruh data yang terkumpul dari angket untuk mendapatkan gambaran mengenai penerapan Aplikasi *Teachy* dalam proses belajar mengajar ditinjau dari aktivitas mahasiswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pada bab ini, dijabarkan terkait temuan-temuan penelitian Penggunaan media belajar *Teachy* ditinjau dari aktivitas mahasiswa di kelas. Dari hasil penyebaran angket kepada 21 responden yaitu Mahasiswa semester 3 kelas A sore Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia UPGRI Pontianak, maka hasil yang dirangkum dari 7 Bagian yaitu 1. Data Demografis., 2. Penerapan *Ice Breaking* berbasis *Teachy*., 3. Pengembangan Literasi Digital., dan 4. Aktifitas Belajar., 5. Persepsi Efektivitas dan Kepuasan., 6. Item Terbalik., 7. Pertanyaan Terbuka.

Hasil rekapitulasi angket penggunaan ice breaking berbasis *Platform Teachy* pada Aktifitas mahasiswa Prodi Pend. Bahasa dan Sastra Indonesia sebagai berikut: Angket bagian pertama mahasiswa memberikan jawaban data diri masing-masing, sedangkan untuk pertanyaan pernah menggunakan aplikasi *Teachy* sebelumnya mendapat jawaban sebagai berikut:

Pernah menggunakan aplikasi *Teachy* sebelumnya? (Ya/Tidak). Sebanyak 16 mahasiswa (76,2%) menjawab sudah pernah menggunakan aplikasi *Teachy* sebelumnya, dan 5 mahasiswa (23,8%) belum pernah.

Tabel 1. Penggunaan aplikasi *Teachy* oleh mahasiswa sebelumnya

Responden	Jawaban	
	Iya	Tidak
21	16 (76,2%)	5 (23,8%)

Bagian kedua terkait penerapan *ice breaking* berbasis *Teachy* jawabannya: Materi *ice-breaking* yang disajikan melalui *Teachy* mudah dipahami. Sebanyak 12 mahasiswa (57,1%) menjawab materi *ice breaking* melalui *Teachy* mudah dipahami (skala 4).

Tabel 2. Persepsi mahasiswa tentang penggunaan *ice breaking* dengan *Teachy*

Responden	Skala				
	1:01	2:01	3:04	4:12	5:03
21	4,8%	4,8%	19%	57,1%	14,3%

Bagian Ketiga terkait Pengembangan Literasi Digital Jawabannya: Kegiatan *ice-breaking* di *Teachy* membantu saya menemukan dan menilai informasi secara kritis. 21 jawaban.

Tabel 3. *Ice breaking* dengan *Teachy* terhadap pengembangan literasi digital

Responden	Skala				
	1:1	2:0	3:2	4:14	5:4
21	4,8%	0%	9,5%	66,7%	19%

Sebanyak 14 (66,7%) mahasiswa merasa terbantu dalam menemukan dan menilai informasi secara kritis (skala 4). Bagian keempat terkait Aktivitas belajar mahasiswa mendapat jawaban: Pertanyaan pertama: Kegiatan *ice-breaking* di Teachy meningkatkan motivasi saya untuk belajar.

Tabel 4. *Ice breaking* dengan Teachy terhadap motivasi belajar

Responden	Skala				
	1:0	2:2	3:2	4:12	5:5
21	0%	9,5%	9,5%	57,1%	23,8%

Pertanyaan kedua: Saya lebih aktif berdiskusi setelah mengikuti *ice-breaking* di Teachy.

Tabel 5. *Ice breaking* dengan Teachy terhadap aktivitas belajar

Responden	Skala				
	1:1	2:1	3:4	4:11	5:4
21	4,8%	4,8%	19%	52,4%	19%

Pertanyaan ketiga: Kehadiran dan konsentrasi saya meningkat setelah kegiatan *ice-breaking* di Teachy.

Tabel 6. *Ice breaking* dengan Teachy terhadap kehadiran dan konsentrasi

Responden	Skala				
	1:0	2:1	3:3	4:14	5:3
21	0%	4,8%	14,3%	66,7%	14,3%

Pertanyaan keempat: Kegiatan di Teachy mendorong kerja sama antar-mahasiswa dalam tugas perkuliahan.

Tabel 7. *Ice breaking* dengan Teachy terhadap kerjasama tim

Responden	Skala				
	1:0	2:1	3:2	4:13	5:5
21	0%	4,8%	9,5%	61,9%	23,8%

Pertanyaan kelima: Teachy membantu saya menghubungkan materi kuliah dengan konteks digital praktis.

Tabel 8. Ice breaking dengan Teachy terhadap praktik digital literasi

Responden	Skala				
	1:0	2:1	3:2	4:12	5:6
21	0%	4,8%	9,5%	57,1%	28,6%

Pertanyaan keenam: Setelah kegiatan *ice-breaking*, saya lebih siap mengikuti sesi pembelajaran inti.

Tabel 9. Ice breaking dengan Teachy terhadap pembelajaran

Responden	Skala				
	1:0	2:01	3:5	4:12	5:03
21	0%	4,8%	23,8%	52,4%	19%

Bagian kelima terkait Persepsi Efektivitas dan Kepuasan mendapat jawaban: Secara keseluruhan, penggunaan Teachy sebagai media ice-breaking efektif untuk pembelajaran.

Tabel 9. Ice breaking dengan Teachy terhadap efektivitas pembelajaran

Responden	Skala				
	1:0	2:1	3:5	4:12	5:3
21	0%	4,8%	23,8%	57,1%	14,3%

Sebanyak 3 (14,3%) mahasiswa merasa sangat efektif dan puas dengan teachy, 12 (57,1%) merasa efektif dan puas, dan 5 (23,8%) mahasiswa merasa cukup puas dengan Teachy.

Pembahasan

Berdasarkan hasil pengolahan data, diperoleh bahwa mahasiswa memiliki persepsi positif terhadap penggunaan *Teachy*. Sebagian besar responden (lebih dari 80%) memberikan nilai 4 (Setuju) atau 5 (Sangat Setuju) pada setiap pernyataan positif. Aspek kejelasan materi dan kemudahan akses memiliki skor tertinggi, yang menunjukkan bahwa *Teachy* mudah digunakan dan dipahami. Mahasiswa juga menilai bahwa fitur interaktif dalam *Teachy*, seperti kuis dan *polling*, mampu meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar.

Dari aspek literasi digital, mahasiswa merasa kegiatan di *Teachy* membantu mereka mengasah kemampuan komunikasi, pemecahan masalah teknis, serta kesadaran terhadap keamanan digital. Butir-butir negatif (item terbalik) memperoleh skor rendah, yang menunjukkan bahwa mahasiswa tidak merasa terganggu atau bingung dengan penggunaan *Teachy*. Komentar terbuka dari responden menunjukkan bahwa *Teachy* dinilai sebagai aplikasi yang menyenangkan, bermanfaat, dan mendukung pembelajaran, meskipun terdapat saran untuk peningkatan stabilitas sistem dan panduan penggunaan.

Hasil survei melibatkan 21 responden dari kelas 'A Sore', dengan mayoritas berjenis kelamin Perempuan (95.2%). Usia responden berkisar antara 18 hingga 23 tahun, dengan rata-rata 19.5 tahun, mengindikasikan kelompok yang homogen pada tahap awal perkuliahan. Sebagian besar responden (76.2%) sudah pernah menggunakan *Teachy* sebelumnya, yang kemungkinan mempengaruhi skor positif pada aspek kemudahan penggunaan.

Pembahasan Hasil: Efektivitas Teachy sebagai Media *Ice-Breaking*

Kualitas Pelaksanaan dan Antarmuka Pengguna (Skor Tinggi Mean ≥ 4.00)

Aspek-aspek dengan rata-rata tertinggi berfokus pada kemudahan penggunaan dan manajemen aplikasi.

- a. Fitur Interaktif (Mean = 4.14): Responden sangat setuju bahwa fitur interaktif (*polling*, kuis) memudahkan partisipasi. Hal ini mengindikasikan aplikasi ini bekerja baik memenuhi fungsi utamanya untuk memecah kebekuan.
- b. Frekuensi Penggunaan (Mean = 4.14) & Aksesibilitas (Mean = 4.05): Skor tinggi ini menunjukkan frekuensi penggunaan dianggap sesuai dan aplikasi mudah diakses (koneksi, antarmuka).
- c. Koneksi Materi dan Digital (Mean = 4.10): Ini adalah temuan penting, di mana responden merasa *Teachy* membantu menghubungkan materi kuliah (Jurnalistik) dengan konteks digital praktis.

Dampak pada Keterampilan Abad ke-21 (Digital Literacy) (Skor Menengah: Mean 3.90)

Sebagian besar item yang mengukur digital literacy menunjukkan skor tinggi, mendekati 'Setuju'.

- a. Menilai Informasi Kritis (Mean = 3.95)

- b. Kreativitas Digital (*Mean* = 3.95)
- c. Mencari Sumber Terpercaya (*Mean* = 3.86) & Etika Penggunaan Teknologi (*Mean* = 3.86)
- d. Keamanan Digital (*Mean* = 3.76): Aspek ini memiliki salah satu skor terendah. Hal ini mungkin karena fokus *ice-breaking* adalah interaksi cepat, bukan edukasi keamanan mendalam.

Dampak pada Suasana Belajar dan Keterlibatan (Skor Menengah-Atas: Mean 3.90)

Dampak penggunaan *Teachy* terhadap motivasi, konsentrasi, dan interaksi sosial cukup kuat.

- a. Peningkatan Motivasi (*Mean* = 3.95) & Kenyamanan Partisipasi (*Mean* = 3.95): Mahasiswa merasa nyaman berpartisipasi dan motivasinya meningkat.
- b. Dorongan Kerja Sama (*Mean* = 4.05): Skor tinggi ini menyoroti peran *Teachy* dalam memfasilitasi interaksi sosial.
- c. Peningkatan Konsentrasi (*Mean* = 3.86) & Kesiapan Belajar Inti (*Mean* = 3.86): Meskipun positif, skor ini lebih rendah dibanding motivasi, menunjukkan dampaknya pada kesiapan mental mungkin bervariasi.

Evaluasi Keseluruhan (Skor Terendah: Mean < 3.80)

Item-item evaluasi dan reverse item cenderung memiliki skor rata-rata lebih rendah.

- a. Item *Reverse* (Tantangan): "Tidak Bingung (R)" (*Mean* = 3.48) dan "Tidak Buang Waktu (R)" (*Mean* = 3.33).
- b. Kedua item ini memiliki rata-rata terendah dan Standar Deviasi (SD) yang tinggi (sekitar 1.24 - 1.25), menandakan adanya ketidaksepakatan yang signifikan.
- c. Rata-rata 3.33 pada 'Tidak Buang Waktu' mengindikasikan bahwa sekelompok responden cukup setuju bahwa kegiatan *Teachy* membuang waktu yang berharga untuk pembelajaran inti.
- d. Keinginan Penggunaan Rutin (*Mean* = 3.67): Responden menunjukkan tingkat persetujuan yang relatif rendah untuk penggunaan rutin, konsisten dengan temuan bahwa sebagian merasa kegiatan tersebut "membuang waktu".

Analisis Kualitatif (Saran dan Komentar)

Komentar terbuka memberikan konteks terhadap skor SD yang tinggi pada item reverse. Kategori komentar meliputi:

- a. Dampak Positif & Kelebihan: "Baik dan Jelas," "memudahkan dalam pembuatan tugas," sangat berguna, dan seru".
- b. Isu Teknis dan Keterbatasan: "aplikasinya jika di hp saya sedikit lag".
- c. Saran Integrasi: "*Teachy* memudahkan untuk membuat soal, dan aktivitas interaktif dengan cepat".

Komentar mengonfirmasi bahwa *Teachy* dilihat sebagai alat yang menarik, namun pengalaman penggunaan yang tidak seragam (masalah teknis) dan pertanyaan tentang nilai tambahnya berkontribusi pada keraguan tentang penggunaan rutin.

Pembahasan dan Implikasi Temuan

Secara umum, *Teachy* efektif sebagai media *ice-breaking*. *Teachy* juga menunjukkan potensi kuat untuk mendukung Digital Literacy dalam Pembelajaran Jurnalistik, seperti untuk pelatihan *fact-checking* cepat atau pengembangan kreativitas konten. Dua tantangan utama yang muncul adalah:

1. Persepsi Pemborosan Waktu: Skor terendah pada 'Tidak Buang Waktu' (R) menyiratkan bahwa *ice-breaking* harus memiliki relevansi yang jelas dengan tujuan pembelajaran inti Jurnalistik, bukan sekadar hiburan.
2. Isu Aksesibilitas dan Keamanan: Adanya komentar teknis dan skor terendah pada 'Keamanan Digital' menunjukkan pengalaman belajar yang tidak seragam.

Temuan ini mendukung teori *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK), di mana *Teachy* berhasil diintegrasikan secara Pedagogis (motivasi) dan Teknologis (fitur). Namun, integrasi yang lebih kuat diperlukan pada aspek *Content* (Isi/Materi), di mana *ice-breaking* harus secara eksplisit memperkuat kompetensi inti Jurnalistik (seperti etika dan keamanan digital).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan ice breaking berbasis platform *Teachy* dalam pembelajaran Jurnalistik berlangsung secara efektif dan menarik. Aplikasi *Teachy* mampu memadukan unsur hiburan dan edukasi secara seimbang. Mahasiswa memberikan penilaian positif terhadap aspek kemudahan penggunaan dan tampilan antarmuka yang menarik.

Aktivitas belajar mahasiswa menunjukkan peningkatan yang signifikan selama penerapan *ice breaking* ini. Mahasiswa menunjukkan keterlibatan dan antusiasme yang lebih tinggi, di mana aktivitas belajar berubah dari pasif menjadi lebih aktif, kolaboratif, dan komunikatif. Penggunaan *Teachy* juga terbukti memperkuat literasi digital mahasiswa dan kemampuan adaptasi terhadap teknologi. Secara keseluruhan, *Teachy* berkontribusi positif dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan berpusat pada peserta didik.

REFERENSI

- Atira, Nur. Dkk. (2025). Efektivitas Ice Breaking Dalam Pembelajaran Matematika: Studi Literatur. *Phytagoras: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(3), 196–202.
- Dijk, J. van. (2020). *The digital divide*. Polity Press.
- Faijin, F. , N. A. , & M. M. (2021). Efektivitas Penerapan Ice Breaking Untuk Mengatasi Kejenuhan Mahasiswa Dalam Pembelajaran Bk Kelompok. *Guiding World (Bimbingan dan Konseling)*, 4(1), 1–10.
- Fauzy Harahap, F., Lubis, F., Fitria, M., & Khairani, N. (2023). *Jenis dan Karakteristik Inovasi Pembelajaran* (Vol. 1, Nomor 2). <http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/ami>
- Grahani, F. O. , & P. S. (2024). Model pembelajaran hybrid menggunakan aplikasi virtual class guna meningkatkan literasi digital mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains*, 13(2), 154–164.
- Hadiyanti, P. O. , J. S. , O. R. , F. S. , & N. M. (2025).). Transformasi Pembelajaran Interaktif: Pelatihan Modul Digital Dengan Pena Ajaib Canva Dan Ice Breaking Kahoot Di Sdn 141 Pekanbaru. *Hawa: Jurnal Pemberdayaan Dan Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 27–33.
- Haifaturrahmah, H. , M. S. , & B. A. I. (2024). Dampak Integrasi Technological Pedagogical Content Knowledge dan Ice breaking dalam Pengajaran Literasi Baca dan Tulis di Sekolah Dasar. *Bima Journal of Elementary Education*, 2(2), 63–68.

- Husamah, Dkk. (2025). *Teknologi Pendidikan: Strategi Pembelajaran Inovatif di Era Digital*. Eureka Media Aksara.
- Iqbal Sultan, H. M., & Aziz, S. (t.t.). Analisis Bibliometrik: Teori Media Baru, Literasi Digital, Dan Netiket Dalam Mengurangi Kesenjangan Digital. *Jurnal I*, 15(2), 112-121.
- Jaelani, M. A. (2021). *Efektivitas Penggunaan Metode Distance Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Kelas Ix Mts Al Wathoniyah 43*. Skripsi. UNUSILA.
- L. Lievrouw, L. A. S. (2025). *The Handbook of New Media: Social Shaping and Social Consequences of ICTs*. SAGE Publications. <http://eprints.lse.ac.uk>
- Liang, X. (2024). Using icebreaker questions to improve Chinese students' engagement in transnational education – An action research. *European Journal of Education*, 59(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.1111/ejed.12621>
- Masruroh, W. , A. Z. , & R. N. (2024).). Literasi Digital Efektifitas Literasi Digital dalam Membentuk Minat Baca Mahasiswa. *Tarètan: Journal of Library Information System*, 1(2), 123–141.
- Mukhamad Abdissalam. (2025). Konsep Ice Breaking dalam Meningkatkan Daya Konsentrasi Belajar Siswa Perspektif Sunarto. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 3(5), 235–240.
- Rahmawati, L. N. A. , & W. W. (2023). Efektivitas Model Teams Games Tournament dengan Media Puzzel Kata dalam Menyusun Kalimat Tunggal. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 12(1), 236–247.
- Rahmi, W. (2024). Analytical Study of Experiential Learning: Experiential Learning Theory in Learning Activities. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 115–126. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v5i2.1113>
- Rangkuti, D. A. , S. S. P. , S. M. , & N. I. S. (2023). Pengaruh Penerapan Ice Breaking Terhadap Pembelajaran Dalam Menarik Minat Dan Efektivitas Siswa Di Sanggar Bimbingan Belajar Muhammadiyah Kampung Bharu Malaysia. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(6), 6253–6261.

- Şat, M., İlhan, F., & Yukselturk, E. (2022). Web tools as e-icebreakers in online education. *Journal of Educational Technology and Online Learning*, 5(3), 721–737. <https://doi.org/10.31681/jetol.1084512>
- Sholeh, A. F. , & N. K. (2018).). Efektifitas Ice Breaking Menggunakan Kuis Matematika Terhadap Minat Belajar Siswa Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Matematika*, 5(3), 258–266.
- Sholihah, A. , W. W. , & A. H. D. (2023). Meningkatkan keaktifan siswa melalui pembelajaran interaktif berbasis blended learning pada materi teks artikel. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 12(1), 95–105.
- Siregar, P. , S. N. , & S. P. (2024).). Efektivitas Penerapan Ice Breaking Dalam Pembelajaran Benda Disekitarku Pada Siswa Kelas III MIS Al-Hasanah Kota Padangsidempuan. *Nizhamiyah*, 14(1), 99–109.
- Sunarno, Adi. (2005). *Ice Breaker: Permainan Atraktif Edukatif untuk Pelatihan Manajemen*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Sunarto. (2012). *Ice Breaker dalam Pembelajaran Aktif*. Surakarta: Cakrawala Media.
- Udin Saefudin Sa'ud. (2008). *Inovasi Pendidikan*. Bandung. Alfabeta.