



Penerapan *Ice Breaking* “*Draw My Mind*” untuk Mengatasi Rasa Bosan Siswa dalam Pembelajaran Sekolah Dasar di Kabupaten Jombang: Sebuah Studi Kasus

Salsabila Indah Kurniawati¹, Ahmad Sudi Pratikno²

^{1,2}Pendidikan guru sekolah dasar, Universitas Trunojoyo Madura, Indonesia

¹salsabilaindahk@gmail.com, ²ahmad.pratikno@trunojoyo.ac.id

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 18-05-2024

Disetujui: 11-06-2024

Kata Kunci:

Ice breaking;

Draw my mind;

Rasa bosan.

Keywords:

Ice breaking;

Draw my mind;

Bored.

ABSTRAK

Abstrak: Hambatan dalam pembelajaran dalam diri siswa ada berbagai jenis, salah satunya adalah rasa bosan. Hambatan ini dapat diatasi dengan adanya inovasi pembelajaran. Salah satu cara untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan adalah dengan penggunaan *ice breaking*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan *ice breaking* “*draw my mind*” dalam mengatasi rasa bosan siswa dalam pembelajaran. Teknik sampling yang digunakan yakni *purposive sampling* dengan melibatkan 24 siswa kelas IV SDN Kedunglumpung 1 Jombang. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kasus. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *ice breaking* “*draw my mind*” berguna untuk mengatasi rasa bosan siswa dalam pembelajaran. Siswa merasa antusias untuk mengikuti *ice breaking* tersebut dibuktikan dengan reaksi siswa saat melaksanakan *ice breaking* dan ketika mengikuti pembelajaran. Selain itu, penggunaan *ice breaking* ini dapat memberikan preferensi bagi guru untuk menghilangkan rasa jenuh siswa ketika pembelajaran berlangsung di jam-jam siang.

Abstract: *There are different types of barriers to learning that students may face, one of which is boredom. This obstacle can be overcome through learning innovation. One way to make learning more engaging is to use icebreakers. This study aims to assess the effectiveness of the “draw my mind” icebreaker in addressing students’ boredom with learning. The study employed purposive sampling and involved 24 fourth-grade students from Kedunglumpung 1 Elementary School in Jombang. It utilized a descriptive qualitative method with a case study approach, and data was collected through interviews and observation. The results showed that the “draw my mind” icebreaker was effective in combating students’ boredom with learning. Students displayed enthusiasm during the icebreaker activity and throughout the lesson. Additionally, the use of icebreakers can offer teachers options to alleviate students’ boredom during daytime learning sessions, as evidenced by the students’ reactions when carrying out the ice breaking and when taking part in the lesson. Apart from that, the use of icebreakers can provide preferences for teachers to relieve students’ boredom when learning takes place during the daytime hours.*

A. LATAR BELAKANG

Pembelajaran adalah proses seseorang untuk belajar dan mengerti suatu hal. Pembelajaran berasal dari kata dasar belajar yang artinya proses perubahan kepribadian seseorang dalam bentuk peningkatan kualitas manusia dengan contoh peningkatan pengetahuan, keterampilan, cara berpikir, sikap, dan berbagai elemen lainnya. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Djamaluddin and Wardana 2019). Pembelajaran dikatakan berhasil apabila dapat memenuhi tujuan pembelajaran yang dirancang sejak awal. Dalam proses pembelajaran, biasanya siswa maupun guru akan mengalami hambatan dalam belajar. Contoh hambatan dalam belajar yang berkenaan dengan internal siswa adalah permasalahan yang menyangkut konsentrasi seperti tidak fokus, bosan, jenuh, lapar, dan

lain sebagainya (Devi, Widana, and Sumandya 2022). Rasa bosan adalah perasaan yang muncul ketika manusia menghadapi situasi atau suasana yang sama terus-menerus dalam jangka waktu yang relatif lama. (KBBI 2018) mendefinisikan bosan sebagai sudah tidak suka lagi karena terlalu sering atau banyak. Rasa bosan dapat muncul karena situasi yang dihadapi peserta didik sama dan lama.

Rasa bosan ini diperparah juga dengan tidak adanya inovasi dalam pembelajaran seperti inovasi model, metode, strategi, atau penggunaan media pembelajaran (Rangkuti et al. 2023). Jika rasa bosan siswa tidak diatasi dengan tepat, maka proses pembelajaran tidak akan berlangsung dengan baik dan maksimal. Rasa bosan muncul ketika model pembelajaran yang digunakan cenderung monoton dan kondisi lingkungan kelas sudah tidak kondusif (Rangkuti et al. 2023). Terkadang siswa

mendekati jam Pelajaran siang, maka yang terjadi adalah siswa ramai dan bosan mengikuti pembelajaran. Salah satu solusinya adalah dengan memecah kebosanan itu dengan *ice breaking*.

Penelitian terdahulu dari (Rahmawati 2023) menyebutkan bahwa inovasi pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Artinya, inovasi pembelajaran akan berguna untuk mengatasi hambatan dalam belajar berupa rasa bosan. Inovasi dalam pembelajaran tak hanya dalam hal alat yang digunakan dalam pembelajaran tetapi juga dapat berupa strategi atau model pembelajaran yang ditemukan sendiri oleh guru, dengan ini proses pembelajaran juga dapat diubah agar sesuai dengan keadaan kelas tersebut.

Ice breaking adalah salah satu inovasi pembelajaran sebagai cara guru untuk meminimalisir rasa bosan dalam pembelajaran. *Ice breaking* memiliki definisi harfiah pemecahan es. Apabila dimaknai secara istilah, maka *ice breaking* menurut (Khoerunisa and Amirudin 2020) merupakan permainan atau kegiatan sederhana, ringan dan ringkas yang berfungsi untuk mengubah susunan kebekuan, kekakuan, rasa bosan atau mengantuk dalam pembelajaran. Sehingga bisa membangun suasana belajar yang penuh semangat dan menyenangkan. (Lena et al. 2023) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa kelompok siswa yang mengikuti sesi *ice breaking* menunjukkan peningkatan dalam minat dan semangat belajar dibandingkan dengan kelompok yang tidak melaksanakan *ice breaking*. *Ice breaking* akan membuat siswa lebih nyaman dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran selanjutnya.

Ice breaking memiliki banyak jenis seperti yel-yel, tepuk tangan, lagu, gerak badan, humor, *games* atau permainan, cerita, sulap, audio visual, atau bahkan permainan yang menggabungkan jenis *ice breaking* di atas (Aulia 2021). *Ice breaking* yang sering dipakai cenderung bernyanyi dan tepuk tangan tidak memerlukan tambahan alat dan bahan. Namun *ice breaking* dengan basis menggambar yang memberikan manfaat bagi siswa yaitu sebagai sarana untuk bercerita, melatih kreativitas, merilekskan pikiran, melatih cara berpikir komprehensif, mengembalikan konsentrasi, dan melatih kekuatan ingatan (Husnu 2020).

Ice breaking draw my mind adalah *ice breaking* dengan gabungan antara menggambar dan bercerita. *Ice breaking* dengan basis gambar memang jarang digunakan di dalam pembelajaran karena membutuhkan lebih banyak waktu dan sumber daya, namun kedua hal tersebut dikeluarkan dengan manfaat yang sepadan (Algivari & Mustika, 2022). *Ice breaking draw my mind* dapat dilakukan dengan skema berupa penjelasan, dilanjutkan dengan perjanjian waktu menggambar, pembagian kertas gambar, proses menggambar,

kemudian pengumpulan gambar. Guru juga dapat menambahkan proses bercerita atau mengulik beberapa gambar yang telah dibuat apabila waktu mencukupi. Skema ini dapat membantu guru mengorganisasikan kelas dengan baik, karena setiap siswa memulainya bersama-sama dan menyelesaikannya bersama-sama, sehingga tidak ada yang tertinggal maupun selesai lebih dulu.

Ice breaking draw my mind dikatakan mampu menjadi alat untuk bercerita (Husnu 2020), karena secara tidak langsung guru mendengarkan cerita siswa-siswinya melalui gambar. Dengan ini, kegiatan mendengarkan cerita dapat dilakukan menyeluruh kepada setiap siswa. *Ice breaking draw my mind* akan berjalan lebih lancar apabila hampir keseluruhan siswa dalam kelas memiliki hobi atau minat terhadap menggambar. *Ice breaking* ini akan kesulitan dilakukan apabila keseluruhan siswa tidak memiliki hobi menggambar atau malah tidak suka menggambar, karena tugas menggambar akan menjadi beban untuk mereka lakukan alih-alih sebagai sarana mereka bermain. Maka dari itu, guru perlu memilah dan memilih *ice breaking* yang tepat diberikan kepada siswanya.

Ice breaking draw my mind akan mewadahi apapun kreativitas siswa dan mendorong siswa berpikir secara menyeluruh sebab menuangkan pikiran ke dalam sebuah gambar tidak semudah yang dipikirkan. Oleh sebab itu, apapun yang digambarkan oleh peserta didik harus diberikan apresiasi oleh guru dan teman sebaya sebab memang hal itulah yang sedang mereka pikirkan.

Ice breaking draw my mind dengan basis menggambar memberikan peluang siswa untuk mencurahkan pemikiran siswa saat pembelajaran sehingga otak akan kembali bersih dan siap melanjutkan pelajaran. Kebanyakan siswa hanya akan aktif dan semangat di awal pembelajaran hingga 30 menit setelahnya. Namun setelah 30 menit tersebut akan sulit mengembalikan fokus karena sudah lelah menghadapi situasi yang sama berulang-ulang. Pemilihan penggunaan *ice breaking* berbasis gambar untuk mengatasi rasa bosan siswa menggunakan survei singkat kepada siswa kelas IV yang sebagian besar dari mereka memiliki hobi menggambar yang tak tersalurkan sehingga sering menggambar meja, belakang buku, atau tangan. Penelitian ini terbatas untuk mengetahui penggunaan *ice breaking draw my mind* untuk mengatasi rasa bosan siswa dalam pembelajaran. Maka dari itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas dari penggunaan *ice breaking* dalam mengatasi rasa bosan siswa dalam pembelajaran. *Ice breaking draw my mind* masih belum cukup umum digunakan oleh guru dalam pembelajaran, sehingga efektivitas dari penggunaan *ice breaking* ini akan diuji dan dikulik mendalam pada penelitian ini.

B. METODE PENELITIAN

Metode dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kasus. Pendekatan ini dipilih karena studi kasus adalah pendekatan yang tepat untuk mengulik secara mendalam mengenai suatu fenomena, yaitu mengulik pengalaman siswa dalam pelaksanaan *ice breaking draw my mind*. Hasil dari penelitian mendalam tersebut dengan metode kualitatif deskriptif yang menggambarkan hasil penelitian menggunakan narasi.

Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Kedunglumpung 1 yang berjumlah 36 orang dengan 23 perempuan dan 13 laki-laki yang hampir keseluruhan dari jumlah total siswa memiliki kegemaran menggambar. Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan wawancara terstruktur kepada guru wali kelas dan siswa serta observasi atau pengamatan ketika pembelajaran di kelas sebelum diberi tindakan dan saat diberikan tindakan. Instrumen penelitian menggunakan laporan hasil wawancara dan laporan hasil observasi yang memuat catatan lapangan. Tahapan penelitian ini adalah (1) observasi dan wawancara sebelum tindakan, (2) perencanaan tindakan, (3) pengimplementasian tindakan, (4) pengamatan saat tindakan diberikan, (5) wawancara terhadap guru dan siswa, (6) pengolahan data.

Waktu yang digunakan untuk implementasi kegiatan *ice breaking draw my mind* sebanyak 15 menit. Dengan ketentuan setiap siswa hanya diperbolehkan menggambar selama 10 menit, selesai maupun tidak, gambar harus tetap dikumpulkan. Kegiatan *ice breaking draw my mind* dilakukan dengan skema yaitu: (1) penjelasan *ice breaking* dilakukan dan kesepakatan waktunya; (2) pembagian kertas gambar; (3) proses menggambar; dan (4) pengumpulan hasil gambar. Guru akan berperan sebagai pengawas dan pengarah dalam kegiatan *ice breaking* ini. Pengawas bertugas untuk mengawasi proses menggambar dan pengarah yang bertugas mengarahkan, menjawab pertanyaan, dan memberikan penjelasan.

Untuk menguji keabsahan data peneliti menggunakan metode triangulasi waktu, triangulasi metode, dan triangulasi sumber. Triangulasi waktu dilakukan dengan observasi pada saat siswa diberikan tindakan, observasi dilakukan di jam pembelajaran pertama dan jam pembelajaran terakhir yang mana akan memperlihatkan situasi yang sebenarnya. Triangulasi metode, yaitu peneliti menggunakan dua metode berbeda dalam mendapatkan informasi yaitu dengan observasi, wawancara terhadap guru, dan wawancara terhadap siswa kemudian membandingkan informasi yang didapatkan. Triangulasi sumber dilakukan dengan pengecekan informasi antara satu informan dengan informan lainnya terhadap fakta lapangan dan dibandingkan teori yang ditemukan. Selanjutnya pada aspek mengolah data digunakan beberapa tahapan

berupa pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan pengambilan kesimpulan dan verifikasi.

Data yang telah terkumpul dari observasi dan wawancara kemudian dibandingkan agar terlihat keabsahannya menggunakan metode triangulasi metode dan triangulasi sumber yang telah dipaparkan di atas. Di proses selanjutnya akan dilakukan reduksi data yang berarti memilah informasi yang didapat dari informan dalam observasi dan wawancara agar sesuai dengan fokus utama kajian berupa penggunaan *ice breaking draw my mind* dalam mengatasi rasa bosan siswa dalam pembelajaran. Tahap penyajian data akan digunakan bentuk tabel dan narasi penjelas. Di tahap kesimpulan dan verifikasi, peneliti akan membuat kesimpulan berdasarkan bukti yang didapat dari tahap pengumpulan data dengan logis sehingga mendapatkan kesimpulan yang sesuai.

Peneliti hadir dalam kelas sebagai observan, informan utama dari wawancara akan melibatkan wali kelas IV dan 5 anak yang menjadi anggota kelas IV. Penelitian bertempat di SDN Kedunglumpung 1. Lokasi sekolah ini jauh dari pusat kota dan ada di pinggiran hutan, namun masih berada di sekitar pemukiman penduduk. Siswa seluruhnya berasal dari daerah sekitar sekolah dengan jarak rumah menuju sekolah maksimal 2 km. penelitian dilakukan selama tiga kali pertemuan dengan rincian satu pertemuan wawancara dan observasi singkat lalu dua kali observasi keadaan kelas sebelum dan sesudah diberi tindakan berupa *ice breaking draw my mind*. Ruang lingkup penelitian berada di garis penggunaan *ice breaking draw my mind* dalam mengatasi rasa bosan siswa, untuk selanjutnya digunakan sebagai analisis data di lapangan mengingat penelitian kualitatif perlu dibatasi untuk menemukan hasil akhir yang tepat.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Fokus penelitian ini adalah meneliti mengenai penerapan *ice breaking draw my mind* dalam mengatasi rasa bosan siswa. Untuk itu akan dijelaskan dalam sub-bab agar tiap temuan di tahapan penelitian terurai dengan jelas sebagai berikut.

1. Pra Penerapan *Ice Breaking Draw My Mind*

Data mengenai keadaan kelas sebelum diberikan penerapan *ice breaking draw my mind* diperoleh dari wawancara dan observasi sebelum diberikan tindakan. Ditemukan beberapa temuan sebagai berikut.

- a. Guru terbiasa melakukan *ice breaking* di awal pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dalam satu hari pembelajaran, guru melakukan *ice breaking* di pagi hari ketika awal pembelajaran. Berdasarkan wawancara yang dilakukan, guru mengungkapkan bahwa alasan melakukan *ice breaking* di pagi hari karena siswa masih semangat dan segar, *ice breaking* cocok

digunakan untuk membuka pelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa, mereka juga terbiasa hanya melakukan *ice breaking* satu kali dalam satu hari yaitu di pagi hari sebelum memulai pembelajaran. Siswa cukup asing dengan *ice breaking* di tengah pembelajaran atau di akhir pembelajaran. Guru juga mengungkapkan bahwa *ice breaking* yang dilakukan di tengah pembelajaran hanya untuk meminta fokus anak-anak kembali, seperti tepuk satu, sapaan hai dan halo, atau sejenisnya. Dapat disimpulkan dari kumpulan temuan dan jawaban di atas bahwa di kelas IV SDN Kedunglumpung 1 *ice breaking* hanya dilakukan di awal pembelajaran dan siswa tidak terbiasa melakukan *ice breaking* di tengah pembelajaran.

- b. Siswa kelas IV memiliki hobi menggambar
 Berdasarkan wawancara mengenai hobi siswa di kelas dengan 5 siswa secara acak di kelas IV, ditemukan jawaban sebagai berikut. Dari kelima siswa diperoleh jawaban bahwa kelimanya memiliki hobi menggambar. Mereka juga mengungkapkan bahwa di kelasnya memiliki rata-rata hobi menggambar, atau setidaknya menggambar adalah salah satu dari beberapa hobi mereka. Sifa, salah satu siswa yang diwawancarai mengungkapkan bahwa kelas mereka yaitu kelas 4 sering menjuarai lomba mewarnai antar kelas. Hal ini dikonfirmasi oleh wali kelas bahwa siswa-siswinya paling suka dengan pelajaran menggambar. Bahkan untuk anak spesial di kelas sekalipun juga menyukai

pelajaran seni rupa dengan bab menggambar. Berdasarkan tuturan informan di atas, dapat disimpulkan bahwa keseluruhan siswa kelas IV memiliki hobi menggambar.

- c. Cara siswa kelas IV mengatasi rasa bosan dalam pembelajaran
 Hasil observasi di kelas IV selama dua jam pelajaran memetakan cara siswa dalam mengatasi rasa bosan dalam pembelajaran menjadi beberapa cara. Sebagian besar siswa akan sibuk dengan dunianya sendiri. Adapun kegiatan mereka adalah mencoret-coret buku bagian belakang, meja, maupun tangan mereka, memainkan sesuatu yang mereka temukan di luar kelas saat istirahat. Sebagian lainnya bercengkrama dengan teman sebangku yang akhirnya menimbulkan kegaduhan. Wali kelas sendiri mengkonfirmasi hal ini, saat siswa-siswinya terlihat tak bersemangat mereka kebanyakan akan sibuk dengan dunianya masing-masing. Dari sikap siswa dapat disimpulkan bahwa *ice breaking* tidak bisa dilakukan saat awal atau akhir pembelajaran saja. *Ice breaking* di tengah pembelajaran tak kalah pentingnya (Khoerunisa and Amirudin 2020). Dengan ini dapat disimpulkan bahwa siswa kelas IV mengatasi rasa bosan dalam pembelajarannya dengan cara yang berbeda-beda, sebagian besar akan sibuk dengan dunianya sendiri, sebagian kecil lainnya akan bercengkrama dengan teman sebangkunya.

Tabel 1. Pra Penerapan *Ice Breaking Draw My Mind*

No	Pra penerapan <i>ice breaking draw my mind</i>	Temuan
1	<i>Ice breaking</i> oleh guru	Guru melakukan <i>ice breaking</i> di awal pembelajaran
2	Hobi/kegemaran siswa kelas IV	Hampir keseluruhan siswa memiliki hobi menggambar
3	Cara siswa mengatasi rasa bosan dalam pembelajaran	Sebagian siswa sibuk dengan dunianya sendiri, sebagian yang lain mengobrol dengan teman

2. Penerapan *ice breaking draw my mind*

Data mengenai penerapan *ice breaking draw my mind* diperoleh dari observasi langsung di kelas. Dalam penerapan *ice breaking draw my mind* peneliti dibantu oleh guru kelas dalam penjelasan aturan hingga pengawasan proses menggambar.

- a. Penjelasan aturan
 Pada aspek penjelasan aturan, peneliti hadir sebagai observan dalam kelas namun ikut memberikan contoh gambar bebas agar peserta didik dapat meyakini bahwa memang diperbolehkan untuk menggambar dengan

bebas sesuai dengan apa yang dipikirkan seperti konsep awal *draw my mind*. Sebelum menerapkan *ice breaking draw my mind*, peneliti berkoordinasi terlebih dahulu dengan guru kelas mengenai aturan *ice breaking* ini, sehingga dalam penyampaian aturan tidak terjadi miskonsepsi pada peserta didik maupun antara peneliti dan guru kelas.

Aturan dari *ice breaking draw my mind* sendiri yaitu menggambar bebas sesuai dengan apa yang saat itu mereka pikirkan, artinya peserta didik satu dengan yang lainnya tidak boleh

menyontek gambar yang dibuat. Apabila tidak terpikirkan apapun, maka peserta didik boleh menggambar apapun yang dilihatnya. Peserta didik boleh mengkreasi gambar dengan memberi warna, tetapi boleh juga menggambar hitam putih dengan pensil atau bolpoin. Waktu untuk menggambar adalah 10 menit. Berikut pemberian contoh Gambar *Ice Breaking Draw My Mind* kepada siswa, seperti terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Pemberian Contoh *Gambar Ice Breaking Draw My Mind*

b. Proses Pelaksanaan *Ice breaking Draw My Mind*

Proses menggambar dilakukan selama 10 menit sejak kertas gambar dibagikan. Hasil observasi menunjukkan bahwa kebanyakan peserta didik tidak terima terhadap waktu yang diberikan. Hal ini disebabkan karena peserta didik kurang percaya diri atas kemampuannya untuk menggambar yang ditunjukkan kepada orang lain. Peneliti turut meyakinkan peserta didik dengan memberikan contoh gambar yang peneliti buat saat itu juga dan cukup meyakinkan peserta didik untuk menggambar sesuai dengan waktu dan sumber daya yang ada. Guru kelas menjelaskan bahwa hal ini sering terjadi di kelas. Peserta didik akan lebih menikmati menggambar sendiri tanpa ditunjukkan kepada orang lain, dalam hal ini guru maupun peneliti karena takut terhadap ekspektasi orang lain. *Ice breaking draw my mind* akan sangat mewadahi pembentukan kepercayaan diri siswa karena akan menerima dan mengapresiasi karya siswa, seperti terlihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Proses Siswa Melaksanakan *Ice Breaking Draw My Mind*

c. Respon Siswa terhadap Pelaksanaan *Ice Breaking Draw My Mind*

Menurut hasil observasi yang dilakukan saat penerapan *ice breaking draw my mind*, ditemukan hasil berupa suasana kelas yang semulanya tegang dan sunyi karena penjelasan materi, berubah menjadi lebih cair ketika *ice breaking draw my mind* dilaksanakan. Hal ini dilihat dari reaksi dan ekspresi wajah siswa yang semulanya kaku menjadi lebih luwes setelah mendengar penjelasan bagaimana *ice breaking draw my mind* dapat dilakukan beserta aturan-aturannya. Hal ini ditunjang dengan jawaban siswa pada wawancara yang mengungkapkan bahwa ia senang dengan pelaksanaan *ice breaking draw my mind* yang menurutnya benar-benar terasa seperti memberikan jeda waktu dari pembelajaran karena pelaksanaannya membutuhkan waktu lebih lama. Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa siswa menyambut dengan baik pelaksanaan *ice breaking draw my mind*.

3. Persepsi Siswa terhadap *Ice Breaking Draw My Mind*

Persepsi siswa terhadap *ice breaking draw my mind* diperoleh dari observasi dan wawancara terstruktur kepada 5 siswa secara acak. Dalam penelitian ini ditemukan hal-hal sebagai berikut

a. Sebagai tempat untuk bercerita

Dari kelima siswa, seluruhnya mengungkapkan bahwa mereka mendapatkan tempat untuk membagi cerita mengenai apa yang mereka pikirkan di tengah pembelajaran tanpa perlu melanggar aturan kelas yang disepakati oleh guru, yaitu tidak mengobrol di tengah pembelajaran. Seperti yang diungkapkan oleh Naura, salah satu informan yang diwawancarai, ia mengungkapkan bahwa biasanya mereka cenderung mengobrol banyak hal dengan teman mereka di tengah pembelajaran apabila merasa bosan. Namun kali ini ia dapat bercerita melalui gambarnya. Adapun yang disampaikan oleh Rico, anak lain yang menjadi informan yang diwawancarai, ia mengungkapkan bahwa ia dan kembarannya memiliki pikiran yang sama sehingga sering tidak tahan untuk membaginya, *ice breaking draw my mind* memberikan wadah baginya untuk bercerita mengenai apa yang mereka pikirkan karena ia boleh menggambar sesuka hatinya.

Berdasarkan kedua jawaban di atas, dapat disimpulkan bahwa *ice breaking draw my mind* membantu mereka untuk mendapatkan tempat bercerita. Hal ini juga dikuatkan oleh jawaban guru kelas yang mengungkapkan bahwa siswa-

siswinya memang sering terpergok bercerita dengan teman di tengah pembelajaran. *Ice breaking* ini membantu guru mengatasi rasa bosan dengan wadah menggambar Bersama.

b. Meningkatkan kepercayaan diri

Tidak dipungkiri bahwa menggambar dan memamerkan gambar dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa. Yelse, salah satu informan wawancara mengungkapkan bahwa biasanya ia tidak terlalu suka menggambar, namun dengan adanya *ice breaking draw m mind* yang mengedepankan prinsip menggambar bebas membuatnya tidak memikirkan ekspektasi orang lain dan menggambar sesuai dengan apa yang benar-benar ia pikirkan. Selain itu ada pula jawaban dari Haringga, ia mengungkapkan bahwa dari penjelasan oleh peneliti dan guru kelas, ia menjadi lebih bebas dalam mewujudkan gambar yang sekalipun biasanya dinilai tak masuk akal. Sebagai orang yang suka menggambar, ia mengaku bahwa ini adalah salah satu wadah ia tampil dengan isi pikirannya yang imajinatif.

Dari dua jawaban wawancara di atas dapat dipahami bahwa *ice breaking draw my mind* mampu meningkatkan kepercayaan diri dalam diri siswa. Wali kelas IV mengungkapkan bahwa murid-muridnya memang terkadang diberikan batasan dalam menggambar di pelajaran seni rupa sebab murid-muridnya terlalu bebas dalam menggambar, dengan *ice breaking draw my mind*, muridnya mendapatkan izin untuk berkarya sesuai dengan apa yang diinginkannya sehingga kepercayaan diri pada tiap siswa akan muncul.



Gambar 3. Siswa Menunjukkan Hasil Gambarnya

c. Menghabiskan lebih banyak waktu

Dari kelima siswa yang menjadi informan, seluruhnya mengungkapkan bahwa waktu dalam *ice breaking* ini lebih lama daripada *ice breaking* lainnya yang pernah dilakukan oleh guru. Menjelaskan aturan, memikirkan ide, menggambar, mengumpulkan hasil gambar jelas memakan lebih banyak waktu ketimbang *ice breaking* yang simpel seperti yel-yel, menari, menyanyi dan sejenisnya. Safa, salah satu informan yang diwawancarai mengungkapkan bahwa sebenarnya ia senang dengan banyaknya waktu yang dihabiskan untuknya dan teman-teman menggambar, sebab akan mengurangi jatah waktu untuk belajar. Tak hanya Safa, anak lain juga mengaku bahwa waktu belajar akan terlalu lama tanpa selingan apapun yang menyebabkan rasa bosan mereka meronta-ronta untuk dialihkan kepada hal lain yang cenderung merugikan. Wali kelas IV sendiri mengungkapkan bahwa jarang melakukan *ice breaking* dengan basis menggambar karena masalah waktu. Bahkan ketika sudah dibatasi dengan tema untuk menggambar, kebanyakan anak-anak menghabiskan waktu lebih dari yang ditentukan sebelumnya, seperti terlihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Persepsi Siswa tentang *Ice Breaking Draw My Mind*

No	Persepsi siswa	Temuan
1	Mendapatkan tempat bercerita	Siswa bisa bercerita melalui gambarnya
2	Meningkatkan kepercayaan diri	Siswa bebas dalam menggambar sehingga menambah kepercayaan dirinya
3	Menghabiskan lebih banyak waktu	Waktu yang digunakan untuk menggambar dan memikirkan ide gambar cukup banyak, berbeda dengan <i>ice breaking</i> lainnya

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pemaparan hasil dan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa *ice breaking draw my mind* terbukti dapat mengatasi rasa bosan siswa dalam pembelajaran. Hal ini ditunjang dengan adanya hobi pribadi siswa di kelas tersebut yang keseluruhannya adalah menggambar. Siswa sebelumnya jarang diberikan *ice breaking* di tengah pembelajaran, hal ini juga berpengaruh terhadap rasa bosan siswa di tengah

pembelajaran yang tak terkontrol sehingga mereka menyibukkan dirinya dengan hal lain di tengah pembelajaran. Respon siswa mengenai *ice breaking draw my mind* adalah senang, dibuktikan dengan suasana keadaan kelas yang menjadi hidup setelah dilakukan *ice breaking*. Siswa mengaku bahwa jeda yang cukup lama untuk pembelajaran membantu mereka istirahat sejenak yang kemudian berdampak pada fokusnya dalam pembelajaran.

Ice breaking draw my mind mampu memberikan tempat bagi siswa untuk bercerita sebab *ice breaking draw my mind* memiliki konsep untuk menggambar apapun yang sedang mereka pikirkan. *Ice breaking draw my mind* juga meningkatkan kepercayaan diri siswa dengan menunjukkan hasil gambarnya pada teman-teman sebayanya. Namun, *ice breaking* ini memiliki kekurangan, yaitu membutuhkan lebih banyak waktu untuk pengaplikasiannya. *Ice breaking draw my mind* tepat untuk digunakan pada kelompok siswa yang memiliki kegemaran menggambar tetapi tidak menutup kemungkinan untuk diterapkan pada kelompok yang lebih luas dengan menggunakan arahan yang dapat berupa pertanyaan atau clue yang berhubungan dengan apa yang akan digambar, dan contoh dari pemimpin ice breaking berupa sketsa yang telah dibuat sebelumnya dengan simpel sehingga peserta ice breaing tak berpikir bahwa *ice breaking* ini hanya diperuntukkan untuk orang-orang yang pandai menggambar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi melalui Program Kampus Mengajar 7, karena telah memberikan wadah dalam melaksanakan program pengabdian sehingga dapat menerapkan penelitian ini di sekolah. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada Universitas Trunojoyo Madura yang telah memberikan arahan dan panduan terhadap program MBKM Kampus Mengajar 7 di sekolah penempatan.

DAFTAR RUJUKAN

- Algivari, A., & Mustika, D. (2022). Teknik Ice Breaking pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 6(4), 433-439. <https://doi.org/10.23887/jear.v6i4.53917>
- Aulia, P. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Arias (Assurance, Relevance, Interest, Assessment, Satisfaction) Berbantuan Ice Breaking Games terhadap Kemampuan Penalaran Matematis Ditinjau dari Gaya Belajar Peserta Didik. Undergraduate thesis, UIN Raden Intan Lampung. <http://repository.radenintan.ac.id/14678/>
- Devi, D. A. P. S., Widana, I. W., & Sumandya, I. W. (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), 240-247. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7032283>
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Pare-prae: CV. Kaaffah Learning Center.
- Hapsari, I. I., & Fatimah, M. (2021). Inovasi Pembelajaran Sebagai Strategi Peningkatan Kualitas Guru di SDN 2 Setu Kulon. *Prosiding dan Web Seminar (Webinar)*, 187-194. <https://e-journal.umc.ac.id/index.php/pro/article/view/2236>
- Harianja, M. M., & Sapri. (2022). Implementasi dan Manfaat Ice Breaking untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1324-1330. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2298>
- Hoerudin, C. W. (2023). Penerapan Media Flash Card pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa. *Jurnal Primary Edu (JPE)*, 1(2), 235-245. <https://jurnal.rakeyansantang.ac.id/index.php/primary/article/view/403>
- Husnu, U. (2020). Analisis Kreativitas Kegiatan Menggambar pada Anak Usia Dini. *JM2PI: Jurnal Mediakarya Mahasiswa Pendidik*, 01(2), 384-401. <https://doi.org/10.33853/jm2pi.v1i2>
- KBBI. (2018). *Kamus Besar Bahasa Indonesia V*. Online. <https://kbbi.kemdikbud.go.id>
- Khoerunisa, T., & Amirudin. (2020). Pengaruh Ice Breaking Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Kelas III Sekolah Dasar Islam Terpadu Nuurusshiddiiq Kedawung Cirebon. *EduBase: Journal of Basic Education*, 1(1), 64-70. <https://doi.org/10.47453/edubase.v1i1.47>
- Khoiruman, M. A. (2021). Analisis Hambatan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Kajian Linguistik*, 9(2011), 51-62. <https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/kaling/article/download/38949/35384/83134>
- Krisanti, R. Y., Suprihatien, & Suryarini, D. Y. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Tangan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Menyimak Dongeng pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 24-35. DOI/URL?
- Mahmudah, U., & Fikroh, F. H. (2021). Analisis Kesulitan Guru dalam Pembelajaran Matematika secara Daring. *SANTIKA: Seminar Nasional Tadris Matematika*, 1(2021), 281-296. Retrieved from <https://proceeding.uingsudur.ac.id/index.php/santika/article/view/371>
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 03(2), 333-352. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Puspita, Y. (2023). Implementasi Ice Breaking untuk Menciptakan Kesiapan Belajar dan Pembelajaran yang Menyenangkan pada Anak Usia Dini. *Journal on Education*, 05(04), 11758-11766. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/2133>
- Rangkuti, D. A., Sari, S. P., Saragih, M., & Nasution, 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. <https://doi.org/10.31004/innovative.v3i6.6845>
- Subakti, H., & Prasetya, K. H. (2022). Permasalahan dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Masa Pandemi Covid-19 Siswa Sekolah Dasar di Kota Samarinda. *JURNAL BASICEDU*, 6(6), 10073-10078. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3029>
- Syahfitri, R. A., Azmil, S., & Lubis, S. P. (2022). Kejenuhan Belajar: Dampak dan Pencegahan. *Jurnal Generasi Tarbiyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 163-170. <https://jurnal.islahiyah.ac.id/index.php/jgt/article/view/95>