

PELATIHAN ICE BREAKING BAGI GURU SD SEBAGAI UPAYA OPTIMALISASI KEGIATAN AWAL PEMBELAJARAN DI KELAS

Haifaturrahmah^{1*}, Sukron Fujiaturrahman², Sintayana Muhardini³, Nurmiwati⁴

^{1,2,3}Prodi PGSD, Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia, haifaturrahmah@yahoo.com¹,
sukronfu27@gmail.com², muhardsinta@yahoo.com³

⁴Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia,
nurmiwati1986@gmail.com

ABSTRAK

Abstrak: Kegiatan pengabdian ini bertujuan agar guru dapat berinovasi dalam mendesain rencana kegiatan pembelajaran, terutama kegiatan awal pembelajaran melalui pemberian *Ice Breaking*. Serta menerapkannya untuk memotivasi siswa sebelum pembelajaran di mulai, yang pada akhirnya akan memfokuskan siswa pada materi pelajaran yang akan dipelajari. Metode kegiatan ini terdiri dari tiga tahap, yakni (1) praperencanaan, dimana pada tahap ini dilakukan identifikasi masalah, analisis, dan alternatif pemecahan masalah, (2) perencanaan, yakni mendesain kegiatan yang akan dilaksanakan berdasarkan hasil praperencanaan, dan (3) pelatihan, yaitu aplikasi semua perencanaan yang telah dibuat. Adapun pemecahan masalah yang dilaksanakan dalam kegiatan ini adalah transfer IPTEK berupa pemaparan materi yang berkaitan dengan masalah mitra, dan pelatihan *Ice Breaking* yang merupakan solusi dari permasalahan mitra. Simpulan yang didapat dari kegiatan pengabdian ini, yaitu terealisasinya semua agenda dan rencana yang telah ditetapkan. Hal ini dapat terwujud karena kerjasama mitra dalam menghadiri kegiatan serta antusiasme mitra dalam mengikuti kegiatan dari awal hingga akhir. Adapun saran yang dapat diberikan adalah agar adanya program serupa yang berkaitan dengan cara mengoptimalkan kegiatan awal pembelajaran.

Kata Kunci: *Ice Breaking*, Kegiatan Awal Pembelajaran.

Abstract: *This submission activity purpose can be to innovated in the design of planning activities the first studied through received Ice Breaking. And including for motivation student before the first teaching, in the end will be student focus of subject matter that also in the learned. This activity of method three steps is (1) preplanning, this step in do identification of problem, (2) planning is design activity will be doing result pre planning, and (3) training is application all of the planning after that make. Almost problem solving that do in this activity is Science transferred as explain in to with the partner problem and exercise ice breaking that is solution from problem partner. Conclusion from this activity the submission is realization all agenda and predetermined plan. This can be realized because of the cooperation of partners in attending activities and the enthusiasm of partners in the participating in activity from beginning to the end. As for suggestions that can be given is that something similar programs related to how to optimize the Pre instructional activities.*

Keywords: *Ice Breaking, Pre- Instructional Activities.*

RiwayatArtikel: Diterima: 28-Nopember-2019, Disetujui: 06-Januari-2020



<https://doi.org/10.31764/jces.v3i1.1443>



This is an open access article under the
CC-BY-SA license

A. PENDAHULUAN

Keberhasilan pembelajaran dan ketercapaian tujuan kompetensi yang ditetapkan akan sangat dipengaruhi oleh banyak faktor, salah satunya adalah kegiatan awal pembelajaran. Fungsi dari kegiatan awal pembelajaran adalah untuk menciptakan awal pembelajaran yang efektif sehingga siswa siap secara penuh untuk mengikuti kegiatan inti pembelajaran. “Kegiatan awal pembelajaran adalah kegiatan yang dilaksanakan untuk menyiapkan siswa yang langsung berkaitan dengan materi yang akan dibahas. Sebagaimana pendapat (Kadir & Asrohah, 2015) bahwa kegiatan awal dilaksanakan untuk membangkitkan motivasi dan perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran, menjelaskan kegiatan yang akan dilalui siswa, dan menunjukkan hubungan antara pengalaman anak dengan materi yang akan dipelajari.

Banyak orang percaya bahwa tiga menit pertama di dalam kelas adalah waktu yang paling penting (Partin, 2009). Pembukaan yang efektif akan memfasilitasi tujuan “tujuan pengajaran berharga dan akan membantu siswa memusatkan perhatiannya pada hal-hal apa yang akan mereka pelajari”. Selain itu ia juga menambahkan bahwa “pembukaan yang efektif akan membangkitkan ketertarikan dan rasa penasaran siswa terhadap pelajaran, dan memotivasi mereka agar lebih terlibat dalam pembelajaran”. Dengan demikian “kegiatan awal” pembelajaran sangat perlu dilakukan untuk memusatkan perhatian mereka terhadap materi yang akan mereka pelajari. Beberapa contoh kegiatan awal yang dapat dilakukan oleh siswa antara lain adalah menyanyi maupun kegiatan fisik/jasmani (Widyaningrum, 2012).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di Sekolah Dasar Negeri pada Kelurahan Pagutan Barat, Kecamatan Mataram, Kota Mataram, yaitu SDN 20 dan SDN 26 Ampenan menunjukkan bahwa guru belum sepenuhnya mengoptimalkan “Kegiatan Awal” Pembelajaran. Hal ini terlihat dari tidak diberikannya motivasi dan apersepsi kepada siswa sebelum pembelajaran dimulai, guru hanya mengecek kehadiran siswa, berdoa, dan menyampaikan tujuan pembelajaran.

Efek dari kurang optimalnya “Kegiatan Awal” tersebut berimbas kepada rendahnya motivasi anak. Motivasi yang rendah tersebut ditunjukkan dengan (1) ketika proses pembelajaran sedang berlangsung, beberapa siswa terlihat menguap, dan lesu; (2) ketika guru selesai menjelaskan satu indikator, siswa yang duduk di depan, apabila ditanya tentang apa yang yang diterangkan tidak dapat menjawab karena melamun. Masalah motivasi ini tentu saja tidak dapat dipandang sebelah mata oleh guru, dan diperlukan upaya yang sungguh-sungguh untuk meningkatkannya. Hal ini senada dengan pendapat (Suprihatin, 2015) “Untuk memperoleh hasil belajar yang optimal, guru dituntut kreatif

membangkitkan motivasi belajar siswa”. Salah satunya, melalui kegiatan *Ice Breaking*. Karena berdasarkan hasil penelitian (Febriandari, 2018) maupun (Solihati, 2018) bahwa kegiatan *Ice Breaking* dapat mengembalikan konsentrasi dan motivasi belajar siswa yang mempengaruhi hasil belajarnya. Selain itu, ternyata *ice breaking* juga mampu meningkatkan minat belajar (Sormin, 2017).

Berdasarkan paparan di atas, tim PKM merasa perlu adanya pelatihan pengelolaan kegiatan awal pembelajaran dengan pelatihan teknik-teknik motivasi dan apersepsi menggunakan *Ice Breaking. Output* dari pelatihan ini diharapkan agar guru dapat menggunakan teknik-teknik *Ice Breaking* untuk menstimulasi siswa agar fokus terhadap apa yang akan mereka pelajari.

B. METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan program pengabdian ini terbagi menjadi tiga tahapan, yaitu pra perencanaan, perencanaan, dan pelatihan. Berikut dipaparkan ketiga tahapan tersebut.

1. Pra Perencanaan

Pada tahap ini dilakukan identifikasi permasalahan yang dialami mitra, yaitu SDN 20 dan SDN 26 Ampenan. Permasalahan-permasalahan yang ditemukan terdiri dari dua hal utama yaitu:

- 1) kegiatan pembelajaran yang berpusat pada buku teks pegangan guru, sehingga kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan sama persis seperti langkah-langkah yang tertuang dalam buku pegangan. Padahal dalam buku teks pegangan tersebut tidak mencantumkan aktivitas sebelum pembelajaran dimulai.
- 2) pemahaman guru terhadap aktivitas kegiatan awal pembelajaran dinilai belum baik. Aktivitas yang dilakukan pada kegiatan awal pembelajaran, yaitu salam, berdoa, absensi, dan penyampaian tujuan pembelajaran, tidak terlihat kegiatan memotivasi siswa serta apersepsi untuk mengaitkan pemahaman awal siswa dengan materi pelajaran yang akan dipelajari.

2. Perencanaan

Tahap kedua dari pelaksanaan Program Pengabdian ini adalah proses persiapan yang akan dirancang antara tim pelaksana PKM beserta mitra. Adapun tahap persiapan meliputi.

1) Penentuan Tema Kegiatan

Tema kegiatan ditentukan atas dasar hasil identifikasi masalah yang ditemukan pada mitra, yaitu berkaitan dengan teknik pemberian motivasi dan apesepsi sebelum pembelajaran dimulai. Hasil diskusi anatara tim PKM dengan mitra didapatkan tema kegiatan yang dilakukan berupa pelatihan *Ice Breaking*.

2) Pemetaan Referensi

Mengumpulkan referensi dari berbagai jenis sumber keilmuan yang menunjang tema kegiatan.

3) Merancang Kerangka Teori Materi Pelatihan

Kerangka teori materi pelatihan ini berkaitan dengan teori-teori motivasi dan *Ice breaking*.

4) Menyusun *Handout* Panduan Pelatihan

Panduan yang disusun berupa teknik-teknik *Ice Breaking* yang dapat diterapkan di dalam kelas maupun di luar kelas.

3. Pelatihan

Pelatihan diberikan dengan praktek langsung sesuai dengan *Handout*. Pada pelatihan ini tidak semua teknik *Ice Breaking* yang dipraktikkan. Pelatihan yang diberikan berupa teknik-teknik yang dapat diterapkan di dalam kelas.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Program PKM ini dilaksanakan pada hari sabtu tanggal 28 September 2019 mulai pukul 08.00 Wita hingga pukul 13.00 di SDN 26 Ampenan. Peserta pelatihan program PKM ini merupakan seluruh dewan guru yang bertugas di SDN 20 Ampenan dan SDN 26 Ampenan yang berjumlah 26 orang guru. Kegiatan pelatihan dimulai dengan memaparkan materi pelatihan oleh tim PKM, dan diakhiri dengan pelatihan *Ice Braeking*.

Ice Breaking merupakan kegiatan awal yang memberikan pemanasan kepada siswa. Melalui *Ice Breaking* siswa melepaskan kebekuan, kebosanan, kejenuhan dan kejemuhan sehingga suasana didalam kelas menjadi mencair, bersemangat dan termotivasi selama proses pembelajaran (Fanani, 2010).

1. Pemaparan Materi Pelatihan

Ice Breaking dalam pembelajaran dapat diartikan sebagai pemecah situasi kebekuan fikiran atau fisik siswa. *Ice breaking* juga dimaksudkan untuk membangun suasana belajar yang dinamis, penuh semangat dan antusiasme (Sunarto, 2012). *Ice Breaking* adalah permainan atau kegiatan yang berfungsi untuk mengubah suasana kebekuan dalam kelompok. Memang sebelum suatu acara berlangsung, untuk memecahkan kebekuan diawal acara diperlukan satu atau lebih *Ice Breaking* yang dipilih, yang mungkin bersifat spontan atau tanpa persiapan khusus (Said, 2010).

Korelasi antara motivasi dengan *Ice Breaking* terlihat dari tujuan utama *Ice Breaking*, yaitu meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan *Ice Breaking* diharapkan siswa yang belum termotivasi untuk mengikuti pembelajaran menjadi termotivasi, atau siswa yang sudah jenuh mengikuti proses pembelajaran dapat kembali kepada performa awal sebagaimana saat awal pembelajaran yang penuh motivasi (Sunarto., 2012).

2. Pelatihan *Ice Breaking*

Setelah pemaparan materi oleh tim PKM, sesi selanjutnya adalah pelatihan *Ice Breaking*. Teknik-teknik yang dilatihkan sebanyak lima teknik, yaitu (1) teknik bersermin, (2) tebak apa yang saya katakan, (3) menyamakan vokal syair lagu, (4) lempar spidol, dan (5) pagi, siang, dan malam. Semua materi teknik-teknik *Ice Breaking* yang dilatihkan disadur melalui <https://thegorbalsla.com/contoh-ice-breaking/>. Berikut uraian kegiatan pelatihan yang telah dilaksanakan. Pada gambar 1. Menunjukkan peserta memperhatikan peragaan oleh pemateri tentang teknik-teknik *Ice Breaking*.



Gambar 1. Guru memperhatikan Teknik-teknik *Ice Breaking*

Lebih lanjut, setelah peserta memperhatikan dan menyimak penyampaian dan peragaan dari pemateri tentang teknik-teknik *Ice Breaking*. Peserta diarahkan untuk mempraktikkan teknik-teknik tersebut, pada gambar 2. Guru atau peserta melakukan peragaan penerapan teknik-Teknik *Ice Breaking*.



Gambar 2. Guru Memperagakan Teknik-Teknik *Ice Breaking*.

Adapun pelatihan teknik-teknik *Ice Breaking* dilakukan dalam lima teknik yaitu sebagai berikut.

a. Bercermin

Teknik pertama *Ice Breaking* yang diperagakan adalah teknik bercermin. Inti dari permainan ini adalah salah seorang peserta berperan sebagai objek, dan yang lainnya berperan sebagai bayangan. Langkah-langkah permainan ini, yaitu: (a) minta setiap peserta untuk berpasangan, salah seorang menjadi bayangan di cermin dan satu lainnya menjadi seseorang yang sedang berdandan di depan cermin, (b) bayangan harus mengikuti gerak – gerak orang yang berdandan, (c) keduanya harus bekerja sama agar bisa bergerak secara kompak dengan kecepatan yang sama, dan (d) minta peserta untuk mendiskusikan apa pesan dalam permainan ini. Temuan yang didapat ketika peserta melakukan permainan ini adalah ketidaksesuaian gerakan antara peserta yang berperan sebagai bayangan dengan peserta yang berperan sebagai orang berdandan pada awal permainan, misalnya, peserta yang berdandan memegang lipstick menggunakan tangan kanan, harusnya bayangan memegang menggunakan tangan kiri. Namun demikian, keseruan permainan ini terletak pada ketidaksesuaian tersebut. Hal ini menandakan bahwa konsentrasi dan kesadaran peserta sedang penuh.

b. Tebak Apa yang Saya Katakan

Teknik kedua yang diperagakan adalah teknik “tebak apa yang saya katakan”. Berikut langkah-langkah permainan ini: (a) ketika instruktur mengucapkan “ini” sambil menunjukkan jempol, peserta harus mengucapkan “herbivora”, (b) apabila mengucapkan “yang ini” sambil menunjukkan telunjuk, peserta mengucapkan “omnivora”, dan (c) apabila mengucapkan “kalau yang ini” sambil menunjukkan kelingking, peserta mengucapkan “karnivora”. Adapun temuan yang didapat pada saat kegiatan ini adalah protes dan kebingungan peserta ketika instruktur mengatakan “kalau yang ini” namun menunjukkan jempol ataupun kombinasi jebakan yang lainnya. Jebakan tersebut sengaja dilakukan untuk mengetahui konsentrasi dan fokus peserta.

c. Menyamakan Vokal Syair Lagu

Langkah-langkah kegiatan ini adalah: (a) menetapkan sebuah lagu yang akan dinyanyikan, misalnya lagu “Balonku” atau “Pelangi”, (b) Peserta menyanyikan lagu setelah diinstruksikan tetapi dengan merubah semua huruf vocal dengan “o”, dan (c) merubah huruf vocal menggunakan “ai”. Temuan menunjukkan bahwa peserta sangat fasih ketika menyanyikan lagu “balonku” yang huruf vocal lagu tersebut diganti dengan “o”, namun tidak demikian apabila diganti menggunakan “ai”.

d. Lempar Spidol

Makna tersirat yang dapat diambil dari permainan ini adalah perlunya sikap hati –hati dan cepat tanggap. Langkah-langkah permainan: (a) meminta semua peserta berdiri bebas di depan tempat duduk masing-masing, (b) meminta peserta bertepuk tangan ketika instruktur melemparkan spidol ke udara, dan pada saat spidol ditangkap kembali, semua peserta diminta untuk berhenti bertepuk tangan. Temuan lapangan menunjukkan keseruan permainan ini terlihat ketika instruktur melakukan gerakan tipu dengan hanya melambungkan tangan namun tidak melemparkan spidol ke udara, karena ditemukan beberapa peserta yang bertepuk tangan.

e. Pagi, Siang dan Malam

Aturan permainan ini adalah (a) apabila instruktur menyebutkan kata “pagi”, peserta harus bertepuk tangan tiga kali, (b) apabila menyebutkan kata “siang”, tepuk tangan dua kali, dan (c) apabila mengucapkan “malam”, tepuk tangan satu kali. Temuan lapangan menunjukkan peserta yang mengikuti kegiatan ini sudah fasih. Hal ini terlihat dari jumlah tepuk tangan peserta sesuai dengan kata yang diucapkan instruktur, walaupun instruksi yang diberikan acak tidak berurutan dari pagi, siang, dan malam. Bahkan ketika instruktur mengucapkan kata “sore” semua peserta diam, karena kata “sore” tidak ada dalam aturan.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan yang didapatkan dari kegiatan ini adalah program pengabdian dapat dilaksanakan sesuai dengan rencana, yang terlihat dari kehadiran mitra yang sesuai dengan jadwal yang ditetapkan serta antusiasme mitra dalam mengikuti seluruh rangkaian kegiatan. Bekal yang diberikan merupakan transfer IPTEK serta pelatihan *Ice Breaking* yang dapat diaplikasikan oleh mitra dalam pembelajaran di kelasnya. Sedangkan saran yang dapat diberikan adalah agar adanya program serupa yang berkaitan dengan cara mengoptimalkan kegiatan awal pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah berkontribusi dalam kegiatan ini, antara lain. 1) Lembaga Pengabdian Pada Masyarakat (LPPM) Universitas Muhammadiyah Mataram yang telah mendanai kegiatan pengabdian ini sehingga terlaksana dengan baik. 2) Kepala Sekolah SDN 20 Ampenan beserta dewan guru yang telah bersedia meluangkan waktu untuk berdiskusi mengenai berbagai permasalahan yang dihadapi di sekolah, khususnya yang berkaitan dengan kegiatan awal pembelajaran serta kesediaan seluruh civitas akademika

dalam mendukung kegiatan ini. 3) Kepala Sekolah SDN 26 Ampenan beserta dewan guru yang telah menyediakan sarana dan prasarana penunjang kegiatan ini, seperti ruang kelas, LCD, dan *Sound System*.

DAFTAR RUJUKAN

- Fanani, A. (2010). Ice breaking dalam proses belajar mengajar. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 6(11), 25–28.
- Febriandari, E. I. (2018). Pengaruh Kreativitas Guru Dalam Menerapkan Ice Breaking dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 3(4), 485–494.
- Kadir, A., & Asrohah, H. (2015). *Pembelajaran tematik*. Raja Grafindo Persada.
- Partin, R. L. (2009). Kiat Nyaman Mengajar di Dalam Kelas. *Strategi Praktis, Teknik Manajemen, Dan Bahan Pengajaran Yang Pat Diproduksi Ulang Badi Para Guru Baru Maupun Yang Telah Berpengalaman. Jilid, 2*.
- Said, M. (2010). *80+ Ice Breaker Games-Kumpulan Permainan Penggugah Semangat*. Penerbit Andi.
- Solihati, D. (2018). Hubungan Ice Breaker dan Motivasi Belajar Siswa dengan Hasil Belajar IPS. *Joyful Learning Journal*, 7(2), 27–37.
- Sormin, A. S. (2017). Hubungan Ice Breaking dengan Minat Belajar Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris. *Jurnal Paidagogo*, 2(5), 117–121.
- Sunarto. (2012). *Ice Breaker dalam Pembelajaran Aktif*. Surakarta: Cakrawala Media.
- Suprihatin, S. (2015). Upaya guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 3(1), 73–82.
- Widyaningrum, R. (2012). Model pembelajaran tematik di MI/SD. *Cendekia: Jurnal Kependidikan Dan Kemasyarakatan*, 10(1), 107–120.