

## KEGIATAN *ICE BREAKING* SEBAGAI KONSENTRASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Annisa Qomariah<sup>1</sup>, Avrizal Abdillah<sup>2</sup>, Nurul Hikmah<sup>3</sup>

Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda

qomariahnisa@gmail.com

### Abstrak

Era modernisasi belajar bukan lagi menjadi kegiatan sehari-hari yang dinikmati oleh para siswa. Siswa malas atau bosan dalam belajar merasa ingin melepaskan kegiatan lain yang menyenangkan dibandingkan dengan kegiatan belajar lainnya, seperti bermain handphone, bermain game online, dan mengganggu teman. Kegiatan belajar membutuhkan konsentrasi yang intens. Pembelajaran yang diselingi *ice breaking* ini memberikan semangat peserta didik untuk mengikuti pembelajaran. Selain itu juga melatih konsentrasi peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan. Kegiatan *ice-breaking* dengan variasi dan ekspresi yang sesuai telah terbukti mengembalikan konsentrasi siswa. Pengabdian Masyarakat dilaksanakan di SDN 017 Samarinda Utara. Sasaran pengabdian yaitu siswa siswi kelas IV B dengan jumlah 28 peserta didik. Tahapan yang dilakukan pada proses pengabdian masyarakat yakni: 1. Kegiatan pembukaan 2. Isi Kegiatan 3. Penutup: Kegiatan PKM ini mendapatkan hasil yang dilakukan pada setiap kegiatan terlihat antusias siswa dalam mengikuti pengabdian. Kegiatan *ice breaking* ini dapat menjadikan ilmu untuk menambah konsentrasi belajar saat di dalam kelas maupun di luar kelas. Pembelajaran yang menggunakan *ice breaking* ini membutuhkan kesiapan guru kelas untuk proses belajar mengajar.

**Kata Kunci:** *Ice Breaking*, Konsentrasi Belajar

### Pendahuluan

Era modernisasi belajar bukan lagi menjadi kegiatan sehari-hari yang dinikmati oleh para siswa. Siswa malas atau bosan dalam belajar merasa ingin melepaskan kegiatan lain yang menyenangkan dibandingkan dengan kegiatan belajar lainnya, seperti bermain handphone, bermain game online, mengganggu teman yang sedang serius belajar. Kegiatan belajar membutuhkan konsentrasi yang intens. Siswa harus menjaga konsentrasi sampai akhir pelajaran. Pembelajaran yang diselingi *ice breaking* ini memberikan semangat peserta didik untuk mengikuti pembelajaran. Selain itu juga melatih konsentrasi peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan. Pembelajaran yang diselingi *ice breaking* ini memberikan semangat peserta didik untuk mengikuti pembelajaran. Selain itu juga melatih konsentrasi peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan. Kegiatan *ice-breaking* dengan variasi dan ekspresi yang sesuai telah terbukti mengembalikan konsentrasi siswa.

Guru harus mengetahui perkembangan siswa, bahkan ketika siswa cepat bosan, bermain sendiri tidak fokus sehingga menyebabkan hilangnya konsentrasi dalam belajar. Dalam proses pemusatan kegiatan belajar, ada yang namanya Metode Pomodoro. Metode Pomodoro dikembangkan untuk membantu orang mengatur waktu mereka. Penyesuaian waktu dilakukan dengan membagi fokus. Mencermati kondisi tersebut dengan menunjukkan bahwa belajar itu tidak menyenangkan. Oleh karena itu, perlu dilakukan pemecahan masalah dengan melakukan kegiatan yang menyenangkan, agar siswa dapat memusatkan perhatiannya secara penuh saat

belajar. Salah satu kegiatan pembelajaran yang dapat dilakukan adalah *ice breaking insertion* (Deswanti, 2020).

Metode Pomodoro yang didasarkan pada penetapan waktu dan beristirahat saat belajar dapat menjadi alternatif metode yang digunakan siswa untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik. Oleh karena itu, jika siswa mulai bosan, istirahat sejenak dapat diselingi untuk memfokuskan kembali. Melalui ini, pendidik dapat memberikan pilihan dalam bentuk membaca dan kegiatan yang seru agar tidak kehilangan waktu. Inovasi yang dapat dilakukan oleh pendidik mungkin dalam bentuk bernyanyi bersama, tetapi liriknya adalah materi pembelajaran atau bermain tebak-tebakan terkait materi pembelajaran, diselingi dengan humor dan lainnya (Wurjani, 2019). Teknik ini juga dikenal sebagai *ice breaking*. Guru sebagai fasilitator pembelajaran, sedapat mungkin menghadirkan kegiatan yang tetap bermakna, positif, dan nyambung dengan materi pembelajaran, bukan sekadar istirahat, melainkan istirahat yang bermanfaat.

Sangat mudah bagi siswa untuk memberikan informasi tentang lingkungan sekolah yang mereka terima dari lingkungan rumahnya, menariknya informasi tersebut berdampak pada guru, khususnya siswa yang dianggap kurang mampu menjaga konsentrasi dalam belajar. Permasalahan seperti ini sering terjadi dalam kegiatan belajar anak-anak dikelas.

Pembelajaran yang diselingi *ice breaking* ini memberikan semangat peserta didik untuk mengikuti pembelajaran. Selain itu juga melatih konsentrasi peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan. Menurut (Selvia, 2022) *ice breaking* adalah suatu permainan atau kegiatan yang berfungsi untuk mengubah suasana kebekuan dalam kelompok. *Ice breaking* dalam pembelajaran dapat diartikan sebagai pemecah situasi kebekuan atau fisik peserta didik. *Ice breaking* dimaksudkan untuk membangun suasana belajar yang dinamis, penuh semangat, dan antusiasme yang Memiliki karakteristik menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta serius namun santai.

Ada beberapa jenis *ice breaking* dalam proses pembelajaran yaitu berteriak, bertepuk tangan, lagu, latihan, humor, permainan, cerita, sulap dan audiovisual. Menurut penelitian oleh (Rista, 2018) Learning Culture berbasis *Ice Breaking* dan *Fun Games*. Kegiatan *ice-breaking* dengan variasi dan ekspresi yang sesuai telah terbukti mengembalikan konsentrasi siswa. Setiap siswa memiliki konsentrasi dan ketahanan konsentrasi yang berbeda-beda, jika guru dapat memahami apa yang dibutuhkan siswanya maka proses pembelajaran akan sangat menyenangkan dan materi pembelajaran akan terserap dengan sempurna. Ide permainan dalam *Ice Breaking* juga bisa ditentukan oleh kehendak siswa sendiri agar kegiatan ini benar-benar menyenangkan karena tidak lagi diawasi sepenuhnya oleh pendidik.

Proses pembelajaran di SDN 017 dilakukan dengan guru melayani siswa sejak pelajaran pertama sampai pulang. Tentunya hal ini akan mempengaruhi beberapa hal, antara lain: 1) kemampuan fokus; 2) kesehatan; 3) Integritas; 4) kejenuhan siswa. Tentunya Empat hal ini bisa dikendalikan dengan banyak cara, salah satunya adalah mengatasi suasana pembelajaran. Tujuan kegiatan *ice breaking* adalah mengatur frekuensi otak ke tingkat siap menerima pembelajaran, membangun suasana santai dan nyaman, serta meningkatkan motivasi belajar siswa (qomariah, 2022).

Berdasarkan fenomena tersebut, seorang guru dituntut untuk memiliki keterampilan sosial. Guru diharapkan mampu menjalin hubungan baik yang berkesinambungan dengan siswa. Dengan adanya keterampilan tersebut, guru diharapkan dapat menjaga konsentrasi dalam melakukan kegiatan pembelajaran.

## Metode

Pengabdian Masyarakat dilaksanakan di SDN 017 Samarinda Utara. Sasaran pengabdian yaitu siswa siswi kelas IV B dengan jumlah 28 peserta didik. Tahapan yang dilakukan pada proses pengabdian masyarakat yakni:

1. Kegiatan pembukaan antara lain membuka kegiatan dengan salam; menyapa seluruh partisipan/siswa; menjelaskan tujuan kegiatan; dan membangun suasana keakraban dengan siswa
2. Isi Kegiatan: Menjelaskan materi kegiatan tentang peningkatan konsentrasi belajar melalui kegiatan ice breaking; melakukan latihan ice breaking untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa; dan melakukan uji coba ice breaking oleh siswa
3. Penutup: Mengajak siswa untuk kreatif menciptakan ice breaking sederhana; mengucapkan terimakasih dan memberi semangat untuk dapat mengaplikasikan pelatihan yang diberikan; dan menutup kegiatan dengan salam

## Hasil Dan Pembahasan

Kegiatan PKM ini mendapatkan hasil yang dilakukan pada setiap kegiatan terlihat antusias siswa dalam mengikuti pengabdian. Kegiatan ice breaking ini dapat menjadikan ilmu untuk menambah konsentrasi belajar saat di dalam kelas maupun di dalam kelas.

Pembelajaran yang menggunakan *ice breaking* ini membutuhkan kesiapan guru kelas untuk proses belajar mengajar. Persiapan yang dilakukan oleh guru kelas IVB SDN 017 Samarinda Utara yaitu mempersiapkan *ice breaking*/permainan-permainan dalam proses belajar mengajar di kelas agar memudahkan siswa untuk fokus dan konsentrasi selama mengikuti pembelajaran di kelas. Ada pun *ice breaking*/permainan-permainan dalam pembelajaran di kelas yaitu:

### 1. Yel-yeL

Permainan yel-yel yang diajarkan di SDN 017 Samarinda Utara, guru Kelas IVB menggunakan yel-yel sapaan (Halo), misalnya: guru menyapa, siswa menanggapi Halo dan sebaliknya, setelah guru menyapa selamat pagi, siswa pun menjawab pagi-pagi semangat. Seringkali, yel-yel ini diterapkan sebelum kelas dimulai untuk meningkatkan kekompakan dan kerja sama di dalam kelas.

### 2. Tepuk karakter

Dalam permainan tepuk karakter siswa diperintahkan guru untuk bernyanyi dan sambil bertepuk tangan misalnya menyanyikan lagu profil pelajar pancasila, pelajar pancasila beriman dan bertakwa, pada tuhan yang esa, dan berakhlak mulia, berkebinekan global, gotong royong mandiri, kreatif, dan bernalar kritis. Biasanya ini dilakukan sebelum memulai pembelajaran dan kadang-kadang dilakukan di akhir pembelajaran.

### 3. Tepuk diam

Tepuk diam dilakukan pada saat siswa di kelas sudah mulai ribut dan tidak memperhatikan materi yang dijelaskan guru didepan. Misalnya guru memberikan isyarat tepuk diam dan anak-anak langsung spontan melakukan tepuk tangan sekali dengan serentak sehingga suasana kelas kembali tenang.

### 4. Bola-bola salju

Permainan bola-bola salju ini dikaitkan dengan materi pembelajaran yang bertujuan untuk menstimulus konsentrasi belajar siswa, Misalnya semua siswa diperintahkan untuk berdiri dan membuat lingkaran setelah itu guru kelas berdiri ditengah-tengah lingkaran lalu berputar sambil menutup mata dengan mengenggam kertas yang sudah dibentuk seperti bola lalu

dilemparkan kearah siswa dan siapa yang terkena bola tersebut akan maju ketengah lingkaran dan langsung diberikan pertanyaan dengan guru kelas sesuai mataeri pembelajaran pada saat hari itu. Apabila siswa dapat menjawab pertanyaan siswa tersebut yang akan berdiri ditengah-tengah lingkaran untuk melanjutkan permainan. Tetapi jika siswa tidak dapat menjawab pertanyaan siswa diberikan hukuman yang ditentukan oleh guru kelas.

#### 5. Lompat kekanan dan kekiri

Dalam permainan lompat kekanan dan kekiri ini dikaitkan dengan meteri pembelajaran yang bertujuan untuk menstimulus konsentrasi belajar siswa misalnya semua siswa diperintahkan guru untuk berdiri dan guru menyebutkan sebuah pernyataan-pernyataan yang benar dan salah. Apabila menurut siswa pernyataan yang disebut guru itu benar siswa lompat kekanan dan jika menurut siswa pernyataan yang sebutkan guru itu salah siswa lompat kekiri.

Hasil dari data yang didapatkan di lapangan melalui pengabdian masyarakat yaitu kegiatan *ice breaking* sebagai konsentrasi belajar, selama pembelajaran, hal ini di jelas kan oleh guru kelas IVB di SDN 017 Samarinda Utara: Bahwa untuk menstimulus konsentrasi belajar menggunakan *ice breaking* ini sudah cukup baik walaupun hanya menggunakan beberapa permainan saja seperti yel-yel, tepuk karakter, tepuk diam, bola-bola salju, dan lompat kekanan dan kekiri. Yang perlu di perhatikan bahwa kesehatan siswa sangatlah berpengaruh terhadap konsentarsi belajar siswa apabila ada siswa yang sakit mereka tidak dapat fokus dan konsentrasi saat mengikuti pembelajaran karena mereka hanya fokus dengan sakit mereka.

Berdasarkan hasil di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan *ice breaking* yang dilaksanakan di SDN 017 Samarinda Utara sudah cukup baik meskipun menggunakan beberapa permainan saja seperti yel-yel, tepuk karakter, tepuk diam ,bola-bola salju, dan lompat kekanan dan kekiri dimana permainan ini diterapkan oleh guru kelas dan siswa mengikuti arahan dari guru tersebut. Dan utnuk menstimulus konsentrasi belajar siswa kesehatan siswa sangatlah berpengaruh terhadap konsentrasi belajar.

Meskipun guru sudah menerapkan beberapa macam *ice breaking* selama pembelajaran terdapat juga beberapa kendala-kendala dalam melakukan ice breaking seperti mencari ide dalam membuat permainan-permainan agar siswa tidak bosan dengan permainan yang diulang itu-itu saja, dan mencari cara bagaimana menstimulus konsentrasi belajar dengan bermacam permainan.

Terdapat juga kendala-kendala yang dialami oleh siswa untuk selalu konsentrasi dimana kesehatan siswa sangatlah berpengaruh terhadap konsentrasi belajar mereka. Terdapat juga kendala-kendala yang peneliti hadapi dilapangan selama penelitian berlangsung, dimana guru kelas IVB sebagai subjek utama yang peneliti ingin wawancarai sulit ditemui, dan terdapat juga kendala yang dihadapi peneliti dalam mewawancarai siswa, beberapa siswa lambat merespon ketika ditanya.

Hasil pengabdian yang dilaksanakan bahwa kegiatan *ice breaking* sebagai konsentrasi belajar di dalam kelas diterapkan guru pada awal pembelajaran dan dipertengahan pembelajaran pada saat suasana kelas jenuh/bosan dan dapat dikatakan juga bahwa penggunaan *ice breaking* sangatlah efektif. Untuk merangsang konsentrasi belajar siswa. Apa lagi guru kelas kreatif dalam memodifikasi permainan-permainan.

## Kesimpulan

Kegiatan ice-breaking dengan variasi dan penargetan akan membantu mengembalikan fokus belajar siswa. Kekuatan konsentrasi setiap orang memiliki waktu ketahanan yang berbeda-beda. Ketika mengenali keunikan siswanya, guru dapat mengoptimalkan kegiatan pembelajaran sehingga pembelajaran dapat ditransfer dengan baik kepada siswa.

Pengabdian masyarakat ini masih memberi kesempatan yang sama dengan varian ice breaking lainnya baik dari segi pemilihan jenis kegiatan maupun tingkat pendidikan.

## Daftar Pustaka

- Deswanti, I. A. P., Santosa, A. B., & William, N. (2020a). Pengaruh Ice Breaking Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(1),20–28.
- Deswanti, I. A. P., Santosa, A. B., & William, N. (2020b). Pengaruh Ice Breaking Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(1),20–28.  
<https://jurnal.stkipgtritrenggalek.ac.id/index.php/Tanggap/Article/View/39/11>
- Rista, K., & Andayani, A. (2018). Pembelajaran Budaya Dengan Basis Ice Breaking Dan Fun Game. *Jurnal Abdikarya : Jurnal Karya Pengabdian Dosen Dan Mahasiswa*, 1(1), 34–36.
- Qomariah, Annisa. (2022) . Pengaruh Pembelajaran Guided Discovery Terhadap Motivasi Belajar Materi Keragaman Budaya di Sekolah Dasar. *Sistema: Jurnal Pendidikan*, 3 (2), 104-110. <https://jurnal.fkip-uwgm.ac.id/index.php/sjp/article/view/1169>
- Selvia, M.(2022). Pengaruh Ice Breaking Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tema 8 Sub Tema 2 Kelas Ii Sekolah Dasar. *Jurnal Ika Pgsd (Ikatan Alumni Pgsd) Unars*,10(2) 122
- Wurjani, D., Sukirno, & Ramadhani, D. (2019). Pengaruh Teknik Pembelajaran Ice Breaking Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 6 Indahnya Persahabatan Sd Negeri 1 Paya Bujok Tunong Langsa. *Journal Of Basic Education Studies*, 2(1), 71.