
Pemanfaatan Ice Breaking untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Pelatihan Kelompok Kerja Guru dan Musyawarah Guru Mata Pelajaran di Kabupaten Banggai Sulawesi Tengah

Supriadi Torro¹ Darman Manda² Rasyid Ridha³ Patahuddin⁴ Dyan Paramitha Darmayanti^{5*}

Keywords : *Teacher, Ice Breaker, Learners*

Correspondence Author

Pendidikan Antropologi,
Universitas Negeri Makassar,
FIS-H UNM
Jl. A.P. Pettarani, Makassar
Email: dyanparamitha@unm.ac.id

History Artikel

Received: 12 Agustus 2023
Reviewed: 23 September 2023
Revised: 10 November 2023
Accepted: 19 November 2023
Published: 03 Desember 2023

Abstrak. Permasalahan dasar yang dialami dalam pembelajaran oleh guru terhadap peserta didik adalah kurang menyenangkannya proses pembelajaran. Guru yang hanya mengejar untuk menyelesaikan materi pelajaran tanpa menyisipkan permainan dalam proses pembelajaran membuat proses pembelajaran menjadi kurang menyenangkan bagi peserta didik. Salah satu cara yang dianggap mampu dilakukan oleh guru adalah membuat permainan. Namun permainan yang dimiliki oleh seorang guru sangat terbatas, sehingga diperlukan adanya tehnik atau cara membuat permainan atau ice breaker. melalui kegiatan pelatihan ini maka diharapkan guru dapat memiliki tingkat pemahaman yang tinggi tentang peran dan fungsi ice breaker agar peserta didik tidak merasa bosan dalam mengikuti pelajaran. Hasil evaluasi tahap pertama menunjukkan rendahnya pemahaman peran dan fungsi ice breaker atau permainan dalam pembelajaran. Rendahnya pemahaman tersebut disebabkan karena kurangnya pengetahuan tentang peran dan fungsi permainan dan jenis-jenis permainan yang dilakukan dalam pembelajaran. Setelah guru mendapatkan materi pelatihan dan dilakukan evaluasi nampak bahwa para guru sudah bisa memahami peran dan fungsi ice breaker atau permainan dalam pembelajaran.

Abstract. *The basic problem experienced in learning by teachers towards students is the lack of fun in the learning process. Teachers who only pursue to complete the subject matter without inserting games in the learning process make the learning process less fun for students. One of the ways that teachers are considered capable of doing is making games. However, the games owned by a teacher are very limited, so there is a need for techniques or ways to make games or ice breakers.*

Therefore, through this training activity, it is hoped that teachers can have a high level of understanding of the role and function of ice breakers so that students do not feel bored in attending lessons. The results of the first stage evaluation showed a low understanding of the role and function of ice breakers or games in learning. The low understanding is due to the lack of knowledge about the role and function of games and the types of games used in learning. After the teachers received training materials and evaluations, it appeared that the teachers were able to understand the role and function of ice breakers or games in learning.



PENDAHULUAN

Banyak orang tua yang mengeluhkan tentang pembelajaran guru saat ini. Pasalnya Pada umumnya, system pengajaran guru di ruang kelas waktunya dihabiskan untuk menyampaikan materi pelajaran tanpa memperhatikan bagaimana kondisi dan kemampuan daya tangkap atau memori para siswanya. Guru menganggap hal itu sebagai salah satu bentuk pemanfaatan waktu yang tepat. Hal ini bisa kita pahami karena guru mempunyai target kurikulum yang harus selesai disampaikan kepada siswa dalam kurun waktu yang relatif singkat. Jarang sekali para guru yang memberikan *ice breakers* atau jeda ditengah materi pelajaran yang sedang disampaikan. Padahal melakukan *ice breakers* ditengah penyampaian materi pelajaran amatlah penting. *Ice breakers* atau pemecah kebekuan adalah sebuah cara atau metode untuk membuat peserta menjadi terkonsentrasi. Memang sepanjang yang dialami penulis, metode ini hanya lebih sering dipakai pada saat penataran, atau diklat (pendidikan dan latihan) saja, yang memang pesertanya adalah orang-orang dewasa yang cepat mengalami kelelahan dan kejenuhan serta lemah dalam proses penyimpanan memori. Sehingga *ice breakers* di sini dimanfaatkan untuk menyegarkan suasana belajar, menghilangkan kejenuhan, rasa kantuk yang memang sangat mudah menyerang orang-orang dewasa. Sampai dengan saat sebagian guru yang masih enggan menyisipkan *ice breakers* di dalam kegiatan belajarnya. Hal ini disebabkan karena para guru kebingungan mencari bahan yang dapat dijadikan sebagai *ice breakers*. Bagi guru yang pandai melucu tentu bukanlah suatu masalah untuk melakukan *ice breakers* dalam kegiatan belajarnya. Karena membuat cerita lucu dapat juga dikatakan sebagai salah satu bentuk *ice breakers*. Sementara sebagian lagi guru dikarenakan belum memahami fungsi dari *ice breakers* itu sendiri. Oleh karenanya dari sekian banyak materi yang telah dijelaskan guru, seringkali tidak dapat diserap semua dengan baik oleh para siswa. Hal ini membuktikan adanya penurunan kemampuan daya tangkap otak dalam menyimpan memori setelah beberapa saat lamanya. Kalau kita cermati pada awalnya grafik tingkat daya serap

siswa terhadap apa yang disampaikan guru cukup tinggi. Namun seiring dengan berjalannya waktu, beberapa menit kemudian terjadilah penurunan memori atau tingkat daya serap siswa terhadap materi pelajaran. Pada saat inilah merupakan saat yang paling tepat untuk melakukan *ice breakers*. Karena pada saat itu siswa telah mengalami kejenuhan sehingga sangat membutuhkan penyegaran untuk mengembalikan potensi atau kemampuan dalam menangkap pelajaran secara maksimal.

Menurut Soenarno (2005;1) dalam melatih orang dewasa pun akan ditemui orang malas, jenuh dan tidak tertarik. Terdapat beberapa factor yang menjadi penyebabnya, yakni; peserta lelah, mengantuk, nada pembicara monoton, suara lembut, tidak bervariasi. Masalah ini akan teratasi dengan strategi *ice bereker*. *Ice breakers* dapat dilakukan dengan berbagai macam cara atau permainan, seperti teka-teki, cerita-cerita lucu matau humor ringan yang memancing senyum, lagu-lagu atau nyanyian yang disertai gerakan tubuh (action song), sampai permainan-permainan berkelompok yang cukup menguras tenaga atau bahkan pikiran. Selain itu dapat juga dilakukan dengan melakukan *brain gym* (senam otak).

Menurut Hamid (2014-62-3) ada beberapa factor yang mempengaruhi dalam proses mengingat, yakni (1) Faktor umum, kondisi yang mengiringi terjadinya proses mengingat; (2) karakter materi yang hendak diingat; (3) factor yang menstimulus apa yang akan diingat. Dari uraian ini dapat disimpulkan bahwa factor guru dan metode atau cara guru dalam proses pembelajaran sangat menentukan kemampuan mengingat siswa terhadap materi yang diberikan. Ada beberapa teori yang berkaitan dengan konsep memori (Soenarno;2007;140) yakni, **Pertama**, teori interferensi yang menyatakan bahwa manusia lupa bukan karena kehilangan memori tetapi karena informasi lainnya menghalangi hal yang ingin diingat. **Kedua**, teori kemerosotan (*decay theory*), yang menjelaskan sebab-sebab mengapa manusia dapat melupakan sesuatu. Menurut teori Decay sebab-sebab itu terdiri atas dua jenis "pengganggu (interference), yakni interferensi proaktif dan interferensi retroaktif. Interferensi

proaktif terjadi ketika informasi yang dipelajari sebelumnya mengganggu penguatan kembali. Ini dapat menjadi bermasalah ketika informasi yang baru tidak dapat digunakan dengan benar akibat diganggu informasi lama. Interferensi retroaktif adalah kebalikan dari interferensi proaktif, di mana informasi baru mengganggu informasi lama. Akhirnya dengan mempertimbangkan beberapa teori yang terkait dengan konsep memori atau penurunan daya tangkap otak dan pentingnya manfaat ice breakers. Maka perlu sekiranya para guru dalam setiap kegiatan belajarnya dapat menyisipkan sedikit waktunya untuk memberikan ice breakers. Ice breakers yang dilakukan tidak perlu lama-lama. Dengan menyisipkan ice breakers dalam setiap pembelajaran diharapkan daya tangkap siswa dapat lebih maksimal dan suasana belajar di kelas pun menjadi selalu segar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk memecah kebekuan dan kebosanan dalam proses pembelajaran, guru sesekali perlu melakukan penyegaran kepada siswa-siswinya dengan kegiatan/suasana yang menyenangkan (*joyfull learning*). Menurut Dryden & Vos (Soenarno, 2005) belajar akan efektif bila proses pembelajaran dilaksanakan dengan suasana yang menyenangkan (*joyfull learning*). Ada beberapa hal yang mendukung efektivitas hasil belajar siswa diantaranya siswa belajar dalam kondisi senang, guru menggunakan berbagai variasi metode dan teknik, menggunakan media belajar menarik dan menantang, penyesuaian dengan konteks, pola induktif, dan siswa sebagai subjek dalam pembelajaran. Ice breaking dalam pembelajaran sangat membantu dalam membuat suasana belajar yang menyenangkan. Caranya dapat secara integratif atau secara khusus diberikan dalam sela atau jeda dalam proses pembelajaran.

Namun hal ini tidak mudah bagi guru dan menjadi masalah bagi mereka,

1. Waktu yang sudah dipatenkan dalam kurikulum, untuk mengejar

menyelesaikan materi, tetapi guru dituntut mengajar yang menyenangkan. Salah satu cara yang dianggap mampu dilakukan oleh guru adalah membuat permainan. Namun permainan yang dimiliki oleh seorang guru sangat terbatas, sehingga diperlukan adanya tehnik atau cara membuat permainan atau ice breaker.

2. Selain ketrampilan ice breaker yang kurang dimiliki seorang guru, guna bahan dan materi yang tersedia sangat terbatas.

Evaluasi dilaksanakan pada awal dan akhir kegiatan pelatihan atau dalam arti sebelum materi diberikan kepada peserta. Kegiatan ini dimaksudkan untuk mengetahui pemahaman peserta pelatihan akan pentingnya permainan dalam pembelajaran. Adapun bentuk tes yang dilakukan yaitu tes formatif dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut:

- a. Seberapa penting menurut Bapak/Ibu ice breaker atau permainan dalam pembelajaran ?
- b. Menurut Bapak/Ibu jenis-jenis permainan apa saja yang mudah dipraktikkan dalam mengajar ?
- c. Berdasarkan pengalaman Bapak/Ibu, apakah peserta didik pada saat dilakukan permainan tidak menimbulkan kegaduhan ?
- d. Apakah Bapak/ibu memahami bahwa ice breaker itu sangat kondusif dan menyenangkan peserta didik ?

Bobot nilai untuk tiap soal adalah 25%. Kegiatan evaluasi dilaksanakan melalui dua tahap yaitu saat sebelum kegiatan pelatihan dan saat setelah kegiatan pelatihan berakhir. Adapun kriteria yang digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan kegiatan evaluasi yang dilaksanakan dapat disimak pada tabel berikut:

Tabel 2. Penafsiran Tingkat Keberhasilan Kegiatan Evaluasi

No.	Kriteria	Kualitas
1.	≤ 81	Sangat Baik
2.	65 – 80	Baik
3.	51 -64	Cukup
4.	≥ 50	Kurang

1. Hasil Evaluasi

Berdasarkan evaluasi tes awal yang dilakukan diperoleh hasil bahwa dari 36 orang peserta pelatihan, terdapat 21 orang peserta yang mendapat nilai ≥ 50 (kurang), 10 orang mendapat nilai 51 -64 (cukup), dan hanya 5 orang mendapat nilai 70 (baik). Berdasarkan hasil tes tersebut, maka dapat dipahami bahwa pada umumnya peserta pelatihan belum memahami peran dan fungsi ice breaker atau permainan dalam pembelajaran. Hasil tes yang dilakukan pada akhir kegiatan diperoleh hasil bahwa terdapat 25 orang peserta pelatihan mendapatkan nilai ≤ 81 (sangat baik), 10 orang peserta mendapat nilai 65 – 80 (baik), dan hanya 1 orang peserta pelatihan mendapat nilai 54 (cukup). Berdasarkan evaluasi pada tahap kedua tersebut, maka dapat dipahami bahwa pada umumnya peserta (36 orang mendapat nilai sangat baik dan 1 orang mendapat nilai baik) peran dan fungsi permainan dan jenis-jenis permainan yang dilkauan dalam pembelajaran. Jadi guru perlu mengetahui satu atau dua jenis permainan agar peserta didik tidak merasa bosan dalam mengikuti pelajaran.

2. Pembahasan Kegiatan

Tim pelatih menjelaskan bahwa setiap guru harus melakukan pembelajaran yang menyenangkan. Saat ini peserta didik, harus diberi pengetahuan tidak berada dalam keadaan yang tegang, namun harus sanpat. Kata yang sering digunakan adalah santai tapi serius. Guru yang sangat kakuh akan ditakuti peserta didik, tetapi pembelajaran yang dibawakan tidak mempunyai arti apa-apa. Padahal capaian dalam kurikulum sudah ada target yang perlu dimiliki oleh siswa.

Sebaliknya guru yang melakukan permainan di tengah-tengah pembelajarannya akan membawa pengaruh kemudahan peserta didik untuk memahami materi yang diberikan. Model, metode yang juga sudah ditetapkan oleh guru masih terkadang tidak relevan dengan keadaan dan situasi yang dialami peserta didik. Sehingga

permainan yang waktunya juga tidak terlalu lama sangat penting artinya dalam menggairakna siswa belajar.

Tim pelatih menjelaskan bahwa selain berdampak kepada peserta didik, permainan yang dilakukan guru juga berdampak kepada guru itu sendiri, karena rasa humurnya sehingga terlihat bersabat. Dalam permainan pertama misalnya banyak orang tidak melihat sesuatu tidak realistis, bagaimana mungkin dasi bisa berdiri tegak. Kata berdiri tegak menggambarkan sebuah visualisasi semacam tiang yang berdiri tegak, pohon atau pohon bambu. Sebagai orang yang modern dan cerdas, kita perlu berpikiran lebih konperhensif, berpikiran secara luas. Di dalam dunia bisnis banyak kata, kalimat dan bahasa yang menghendaki pemahaman luas. Jika tidak cerdas dan tidak cermat, seorang pelaku bisnis akan “terperosok” ke dalam “jebakan” bisnis yang bisa merugikan. Misalnya, ada bahasa iklan yang mengatakan “harga mulai Rp 2 juta”. Pernyataan itu akan menggoda banyak pembaca karena harga untuk barang yang ditawarkan (misalnya motor bekas) terlihat lebih murah. Ternyata setelah didatangi, memang ada harga motor bekas yang Rp 2 juta, tetapi hanya satu dan tidak ada surat-suratnya, dalam kondisi tidak lengkap serta tahun pembuatannya cukup tua, sementara motor yang lain berharga Rp 6 juta ke atas.

Interaksi adalah hal yang paling penting dalam proses komunikasi. Sama seperti permainan ini, jika saja ada peserta yang kritis dengan menanyakan bagaimana cara tegaknya dasi maka ketika pertanyaan itu dijawab oleh instruktur workshop, semua peserta pasti akan tahu ke mana arah “trick” yang akan disampaikan oleh instruktur. Satu hal yang perlu dicatat yaitu peserta akan merasakan suasana yang lain, suasana yang lebih segar dan menyenangkan. Kondisi mereka rata-rata akan terasa bersemangat dan badan tidak lemas. Itulah inti tujuan suatu ice breaker.

Begitu pula dengan permainan lainnya seperti Tiup Balon. Suatu upaya yang dilakukan seseorang jika dilakukan dengan

sungguh-sungguh pastilah akan menghasilkan sesuatu yang berarti. Jadi, kata kuncinya adalah melakukan sesuatu dengan bersungguh-sungguh. Permainan ini mengajarkan bagaimana seseorang mampu menjalankan tugasnya karena mempunyai suatu kemampuan. Ada dua pelajaran berharga dalam permainan ini. Pertama, upaya sungguh-sungguh bisa menimbulkan keuletan. Hal kedua adalah ketenangan dalam menghadapi berbagai hal. Jika terjadi kebakaran, jangan panik.

Unsur komunikasi dalam permainan ini setidaknya ada tiga. Berkomunikasi dengan objek balon yang dihadapi, berkomunikasi dengan kejadian sekitar (environment), komunikasi pemain dengan tim pendukungnya. Satu hal yang mendasar yang diperlukan dalam komunikasi adalah empati. Artinya, ada hubungan sehati sejiwa dengan orang, benda atau lingkungan sekitarnya.

Ice breaker lainnya seperti Read Me, Tim memberikan arahan kepada semua peserta untuk mengambil masing-masing satu kertas flipchart. Tahap kedua, setiap peserta menempelkan kertas tersebut di punggung peserta lain. Tahap selanjutnya adalah berinteraksi dan berkenalan dengan orang lain. Setiap orang yang menempelkan kertas harus menuliskan identitas orang tersebut. Orang yang bersangkutan harus berbicara sedangkan pasangannya menulis dipunggungnya. Hal yang ditulis meliputi nama, asal perusahaan, motto, dalam hidup (disampaikan secara verbal), dan motivasi apa yang mendorongnya mengikuti workshop tersebut. Waktu yang diberikan untuk semua interaksi tersebut adalah 15 menit. Namun jika masih banyak peserta yang masih berinteraksi pimpinan workshop bisa menambah waktu. Setelah semua peserta selesai, masing-masing peserta diperkenalkan oleh orang yang menuliskan data di di punggungnya. Hal menarik dari permainan ini adalah adanya komunikasi yang kurang lancar sehingga terjadi koreksi dari yang mempunyai data.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil evaluasi dan pelaksanaan kegiatan pelatihan yang dilaksanakan, maka dapat disimpulkan bahwa:

Hasil evaluasi tahap pertama menunjukkan rendahnya pemahaman peran dan fungsi ice breaker atau permainan dalam pembelajaran. Rendahnya pemahaman tersebut disebabkan karena kurangnya pengetahuan tentang peran dan fungsi permainan dan jenis-jenis permainan yang dilakukan dalam pembelajaran.

Setelah guru mendapatkan materi pelatihan dan dilakukan evaluasi nampak bahwa para guru sudah bisa memahami peran dan fungsi ice breaker atau permainan dalam pembelajaran. Antusiasme mereka dalam mengikuti pelatihan membuat mereka memiliki tingkat pemahaman yang tinggi tentang peran dan fungsi ice breaker agar peserta didik tidak merasa bosan dalam mengikuti pelajaran .

UCAPAN TERIMA KASIH

Pelaksanaan sosialisasi, dimulai dari tahap perencanaan hingga pelaksanaan tidak akan terlepas dari rahmat dan hidayah Allah SWT, selain itu kami juga mengucapkan banyak terima kasih kepada berbagai pihak. Untuk itu, kami menyampaikan terima kasih kepada: 1) Rektor Universitas Negeri Makassar (UNM); 2) Para Kelompok Kerja Guru dan Musyawarah Guru Mata Pelajaran di Kabupaten Banggai Sulawesi Tengah yang telah menerima kami dengan baik untuk melakukan

DAFTAR RUJUKAN

- Argovianoe, 2007. Kumpulan Teka Teki Luu.....tuuuuu. Jakarta. PT Transmedia.
- Ayu, Shinta, 2014. Segudang Game Educatif Mengajar. Macam-macam Game untuk Mengajar. Yogyakarta, Diva Press.
- Doebes, Heru, 2005. Homor Otomatis (Otomotif dan Selebritis. Jakarta, Diadit Media.
- Hamid, Moh. Sholeh, 2014. Mendesain

- Kegiatan Belajar Mengajar Begitu Menghibur, Metode Edutainment. Yogyakarta, Diva Press
- Machika, Tanpa tahun. Tebak Tebakan Anak Idola. Jakarta bintang Indonesia.
- Rifa, Iva, 2012. Koleksi Games Educatif di Dalam dan Luar Sekolah. Yogyakarta, Flasbook.
- Soenarno, Adi, 2005. Ice Breaker, Permainan atraktif-edukatif untuk pelatihan manajemen. Yogyakarta, Andi Penerbit.
- 2007. Ice Breaker 2, Don't Be Tegang untuk Pelatihan Manajemen. Yogyakarta, Andi Penerbit.
- Subini, Nini, 2012. Awas, Jangan Jadi guru Karbitan, Kesalahan-Kesalahan Guru dalam Pendidikan dan Pembelajaran, Jakarta, Javalitera.
- Yudha, Andi, 2010. Kenapa Guru Harus Kreatif, Bandung, Mizan