

## BAB II

### KONSEP PEMBELAJARAN ICE BREAKING

Pada bab ini memuat kajian masalah 1 yaitu tentang konsep pembelajaran *Ice Breaking*. *Ice Breaking* adalah sebuah permainan yang digunakan agar mencairkan suasana pembelajaran yang awalnya membosankan, membuat mengantuk sehingga bisa membangkitkan suasana pembelajaran menjadi semangat serta menyenangkan serta suasana belajar menjadi kondusif. Sebelum membahas konsep *Ice Breaking* terlebih dahulu akan dibahas pengertian belajar dan pembelajaran, pengertian *Ice Breaking*, manfaat *Ice Breaking*, tujuan *Ice Breaking*, macam-macam *Ice Breaking*, fungsi *Ice Breaking*, teknik penggunaan *Ice Breaking*, kelebihan dan kelemahan *Ice Breaking* dan kesimpulan konsep *Ice Breaking*.

#### A. Belajar

Belajar adalah sebuah kegiatan yang dilakukan setiap individu agar mendapatkan perubahan tingkah laku, pengetahuan, pengalaman serta pemahaman. Belajar tersebut dapat dilakukan antara interaksi guru dan siswa. Menurut Siti Ma'rifah (2018, hlm. 32) menyatakan belajar adalah mencari data atau informasi baru dari sesuatu yang sudah ada di alam. Belajar akan membawa perubahan bagi orang yang belajar. Selain itu, menurut Trianto (2010, hlm. 9) "belajar adalah interaksi yang dipisahkan oleh penyesuaian individu. Perubahan karena sistem belajar dapat ditunjukkan dalam struktur yang berbeda seperti perubahan informasi, mendapatkan, mentalitas dan perilaku, kemampuan, kemampuan dan kapasitas, seperti halnya perubahan perspektif yang berbeda yang ada pada orang yang belajar. Satu lagi penilaian yang dikomunikasikan oleh Hermawan (2017, hlm. 41) menyatakan "belajar adalah interaksi yang terjadi pada setiap orang untuk mendapatkan penyesuaian tingkah laku, informasi, dan kemampuan yang menggabungkan ruang intelektual, layak, dan psikomotor yang terjadi terus-menerus".

Sesuai Ngalim Purwanto (2010, hlm. .85) menyatakan bahwa "belajar adalah penyesuaian tingkah laku dimana perubahan dapat mendorong tingkah

laku yang lebih baik, namun ada juga kemungkinan mendorong tingkah laku yang lebih buruk”. Selain itu, seperti yang dikemukakan oleh Sardiman (1996, hlm. 22) menjelaskan bahwa "Belajar secara konsisten merupakan penyesuaian perilaku atau penampilan, dengan kemajuan latihan seperti membaca, memperhatikan, menyetel, meniru, dll". Sedangkan menurut Retmono (2014, hlm. 3) menyatakan bahwa “belajar adalah suatu siklus gerak yang dilakukan dengan sengaja dan dengan tujuan tertentu. Belajar mencapai perubahan baik fisik maupun perspektif yang mendalam seperti halnya perubahan tingkah laku dan mentalitas dari akibat persiapan dan pengalaman.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan belajar merupakan suatu tindakan yang dilakukan oleh seseorang, antara guru dan siswa untuk mendapatkan perubahan informasi, pengalaman, kemampuan dan perilaku untuk memperbaiki keadaan.

### **1. Prinsip-prinsip Belajar**

Pada proses belajar seseorang perlu memperhatikan prinsip belajar, karena hakikatnya belajar adalah perubahan perilaku Menurut Makmur Khairani (2014, hlm. 11) menyatakan prinsip-prinsip belajar yaitu sebagai berikut:

#### **a. Informasi faktual**

Data tentang materi pembelajaran yang nantinya akan dilaksanakan dapat melalui surat menyurat yang dilakukan kepada pengajar yang berbeda, atau dalam skema dasar siswa yang terkait dengan pembelajaran tambahan agar lebih mendalam.

#### **b. Kemahiran intelektual**

Guru harus dapat menguraikan atau mendapatkan gambar, bahasa, dan lain-lain.

#### **c. Strategi guru harus memiliki pilihan untuk mendominasi strategi yang digunakan dalam menemukan yang akan diterapkan dalam sistem pembelajaran.**

Selain itu, prinsip belajar menurut Euis Karwati dan Juni Priansa (2015, hlm. 192) adalah sebagai berikut:

- a. Apapun yang akan dipelajari dan diteruskan kepada siswa, maka siswa tersebut harus mempelajarinya.
- b. Setiap siswa memiliki kecepatan belajar yang berbeda, sehingga kecepatan belajar dapat dilihat dari usia dan kemampuan formatif setiap siswa.
- c. Siswa dapat mengetahui lebih lanjut jika setiap perkembangan yang diberikan dapat diberikan dukungan sehingga siswa terdorong.
- d. Dominasi guru dalam passing pada setiap jenjang akan memberikan kesan yang lebih signifikan bagi siswa.
- e. Dalam hal siswa diberikan kewajiban untuk berkonsentrasi pada materi yang sesuai dengan kemampuannya, siswa akan lebih terangsang dan kemampuan mengingatnya akan lebih baik.

Sementara itu, sebagaimana dikemukakan oleh Ngalim Purwanto (2002, hlm. 85) menyatakan bahwa prinsip belajar adalah sebagai berikut:

- a. Dalam belajar setiap siswa harus mencoba dukungan dinamis, kenaikan premi dan manual untuk mencapai tujuan informatif.
- b. Pembelajaran secara umum dan materi harus memiliki konstruksi, tampilan dasar, sehingga siswa secara efektif menangani pentingnya.
- c. Pembelajaran harus mampu menciptakan inspirasi yang kuat pada siswa untuk mencapai tujuan informatif.
- d. Belajar adalah siklus yang konsisten, jadi itu harus sedikit demi sedikit dengan pergantian peristiwa.
- e. Belajar membutuhkan tempat yang memadai, sehingga anak-anak dapat merenung dengan harmonis.
- f. Adaptasi perlu menyertakan asosiasi anak-anak dengan keadaan mereka saat ini.

Berdasarkan menurut para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam latihan pembelajaran tidak hanya selesai tanpa alasan atau hanya dilakukan secara subyektif. Dalam latihan pembelajaran diperlukan aturan-aturan yang dapat dijadikan acuan. Standar-standar ini dapat digunakan sebagai semacam perspektif bagi guru dengan tujuan agar terjadi langkah

pembelajaran yang layak dan siswa dapat berperan aktif dalam latihan pembelajaran..

## **2. Tujuan Belajar**

Tujuan belajar sangat vital baik dalam penyusunan, pelaksanaan, maupun penilaian. Tujuan pembelajaran adalah gambaran tentang perilaku yang dilakukan siswa setelah sistem pembelajaran selesai. Menurut Oemar Hamalik (2008, hlm. 73-75) tujuan belajar terdiri dari tiga bagian, secara spesifik sebagai berikut:

- a. Perilaku terminal. Perilaku terminal merupakan bagian dari tujuan pembelajaran yang menentukan perilaku siswa setelah pembelajaran.
- b. Kondisi pengujian. Bagian kondisi dari tes target pembelajaran menentukan keadaan di mana siswa diperlukan untuk menunjukkan perilaku terminal.
- c. Langkah-langkah sosial. Bagian ini merupakan pernyataan tentang tindakan yang digunakan untuk membuat keputusan tentang perilaku siswa.

Selain itu seperti yang dikemukakan oleh Sardiman (2015, hlm. 28) menyatakan bahwa tujuan belajar adalah sebagai berikut:

- a. Untuk memperoleh informasi digambarkan dengan kemampuan berpikir. Kepemilikan informasi dan kapasitas untuk berpikir tidak dapat dibedakan. Pada akhirnya, Anda tidak dapat mengembangkan kemampuan berpikir tanpa informasi material, pada kenyataannya, kemampuan berhitung akan memajukan informasi. Tujuan adalah orang-orang yang memiliki kecenderungan lebih penting untuk berkreasi dalam latihan-latihan pembelajaran. Untuk situasi ini, tugas pendidik sebagai instruktur lebih jelas.
- b. Membangun ide dan kemampuan, membangun ide atau mendefinisikan ide, juga membutuhkan keahlian. Kemampuan pasti dapat dilatih, terutama dengan melatih banyak kemampuan.
- c. Pengembangan perspektif, dalam mengembangkan psikologis, perilaku dan mentalitas individu siswa, pendidik harus lebih cerdas dan lebih

berhati-hati dalam metodologi mereka. Untuk itu diperlukan kemampuan mengkoordinasikan inspirasi dan pemikiran dengan tidak mengabaikan pemanfaatan karakter instruktur misalnya

Pendapat lain dikemukakan oleh Sa'ud (2008, hlm. 171) menyatakan tujuan belajar yaitu:

- a. Belajar mengharapkan untuk membuat perubahan pada diri sendiri, termasuk perilaku. Misalnya, seorang anak kecil yang belum masuk sekolah bertingkah laku rusak, berpikiran sempit, cengeng, dll. Kemudian, pada saat itu setelah beberapa lama memasuki sekolah dasar, tingkah lakunya berubah menjadi seperti yang sudah tidak muda lagi. cengeng, lebih bebas, dan siap hidup berdampingan dengan baik dengan teman-temannya. Ini menunjukkan bahwa anak muda telah memperoleh dari iklim baru.
- b. Belajar mengharapkan untuk mengubah kecenderungan, dari mengerikan menjadi hebat. Misalnya, mengubah kebiasaan merokok menjadi tidak merokok, menghilangkan ketergantungan pada minuman keras, atau mengubah kecenderungan anak-anak yang sering berliku-liku, harus dimungkinkan dengan interaksi belajar.
- c. Mengambil harapan untuk mengubah mentalitas dari negatif menjadi positif, kurang ajar menjadi menghargai, benci menjadi memuja, dll. Misalnya, seorang anak muda yang selalu menentang orang tuanya dapat diubah menjadi lebih hormat dan setia kepada orang tuanya.
- d. Memperoleh bermaksud untuk lebih mengembangkan kemampuan atau kapasitas. Misalnya dalam olahraga, ekspresi, administrasi, prosedur, pertanian, perikanan, pengiriman, dll. Seseorang yang berbakat dalam bermain bulu tangkis, bola, tinju, dan berbagai permainan umumnya dikendalikan oleh ketekunan dalam memeriksa dan mempersiapkan diri dengan sungguh-sungguh. Demikian pula, kemampuan bermain gitar, piano, bergerak, melukis, pertukangan, membuat pekerjaan yang melelahkan, semuanya membutuhkan tinjauan yang tulus, tekun, dan ulet.
- e. Rencana pembelajaran untuk membangun informasi di berbagai bidang ilmu pengetahuan. Misalnya, seorang anak yang pada awalnya tidak dapat

membaca dengan teliti, mengarang, dan berhitung, menjadi siap untuk belajar.

Berdasarkan beberapa tujuan menurut para ahli di atas, cenderung diperjelas bahwa tujuan pembelajaran sangat penting untuk mengubah perilaku, kemampuan, informasi dan mental siswa menjadi lebih baik.

## **B. Pembelajaran**

pembelajaran adalah suatu rangkaian latihan yang dilakukan antara pengajar dan siswa dan antara siswa dan siswa. Sebagaimana ditunjukkan oleh Pribadi (2009, hlm. 10) menyatakan “Belajar adalah interaksi yang sengaja dimaksudkan untuk membuat latihan belajar pada manusia. Pendapat yang sama dikemukakan oleh Gagne (dalam Pribadi 2009, hlm. 9) menyatakan “pembelajaran merupakan gerak maju latihan yang sengaja dibuat sepenuhnya dengan maksud bekerja dengan sistem pembelajaran.” Sementara itu, sebagaimana dikemukakan oleh Dimiyati dan Mudjiono (dalam Syaiful Sagala 2011, hlm. 62) pembelajaran merupakan suatu gerakan pendidik yang disesuaikan dengan rencana yang informatif, agar pembelajaran menjadi dinamis, yang menggarisbawahi penataan aset pembelajaran.

Seperti yang dikemukakan oleh Nazarudin (2007, hlm. 163) menyatakan bahwa “pembelajaran adalah suatu keadaan atau keadaan yang sengaja direncanakan untuk membantu dan bekerja dengan sistem pembelajaran dengan harapan dapat membangun imajinasi siswa”. Selanjutnya Usman (2012, hlm. 12) menyatakan “pembelajaran merupakan pusat dari siklus pembelajaran secara umum dengan pengajar sebagai pemegang tugas utama. Pembelajaran adalah siklus yang berisi rangkaian kegiatan pengajar dan siswa berdasarkan koneksi setara yang terjadi dalam keadaan instruktif untuk mencapai tujuan tertentu.

Dari beberapa pengertian menurut penilaian para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dilakukan di antara pendidik dan siswa. Pembelajaran adalah interaksi yang sengaja dilakukan untuk membantu, bekerja dengan sistem pembelajaran dan untuk merangkai imajinasi siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

## 1. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran adalah terjadinya perubahan perilaku siswa setelah mengambil bagian dalam sistem pembelajaran. Sebagaimana ditunjukkan oleh H. Daryanto (2005, hlm. 58) “tujuan pembelajaran merupakan tujuan yang menggambarkan informasi, kapasitas, kemampuan, dan mentalitas yang seharusnya dimiliki siswa karena hasil belajar dikomunikasikan sebagai perilaku yang dapat dilihat dan diukur”. Pendapat lain dikemukakan oleh B. Suryosubroto (1990, hlm. 23) menyatakan “tujuan pembelajaran adalah definisi yang rumit tentang apa yang harus dikuasai oleh siswa setelah mereka menyelesaikan latihan pembelajaran yang berlaku secara efektif. Target pembelajaran yang dilakukan harus direncanakan dengan jelas, Mengingat penjabaran tujuan yang jelas dapat dijadikan sebagai tolak ukur pencapaian sistem pembelajaran itu sendiri. Selanjutnya Robert F. Meager (dalam Sumiati dan Asra 2009, hlm. 10) memberikan pengertian yang lebih jelas tentang “tujuan pembelajaran, khususnya harapan yang disampaikan melalui penjelasan yang menggambarkan kemajuan yang diharapkan dari siswa”.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, maka disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran adalah definisi yang rumit tentang apa yang harus dikuasai oleh siswa sehingga perubahan normal dari siswa seperti informasi, kapasitas, kemampuan, dan mentalitas yang mahasiswa seharusnya.

### C. *Ice Breaking*

#### 1. Pengertian *Ice Breaking*

*Ice Breaking* sering diartikan sebagai pemecahan kebekuan, *Ice Breaking* digunakan untuk mencairkan suasana ketika pembelajaran agar kegiatan bisa menjadi lebih rileks dan tidak tegang. Menurut Riya Susanah (2014, hlm. 43) “*Ice Breaking* merupakan tindakan yang dilakukan untuk melunakkan iklim belajar yang melelahkan, tidak fleksibel, dan tidak melibatkan diri menjadi tindakan belajar yang menyenangkan, menghidupkan kembali, dinamis dan menciptakan inspirasi untuk belajar dengan lebih bersemangat. Hal yang sama dikemukakan oleh Soenarno (dalam Caswita 2005, hlm. 1) “*Ice Breaking* adalah suatu kemajuan dari suatu keadaan yang

melelahkan, membuat lesu, melelahkan, dan tegang menjadi kendor, berenergi, tidak membuat lesu, dan ada adalah pertimbangan dan ada perasaan senang untuk mendengarkan. atau kemudian melihat orang lain berbicara di depan kelas atau ruang rapat". Selanjutnya menurut Tiyara dan Amirudin (2020, hlm. 88) "*Ice Breaking* adalah permainan atau aksi dasar, ringan dan ringkas yang berfungsi untuk mengubah susunan kebekuan, kepaduan, keletihan atau kantuk dalam belajar. Sehingga dapat membangun suasana belajar yang penuh dengan kegembiraan dan kesenangan."

Adapun pendapat lain dikemukakan oleh Ambini (2016, p. 2) menyatakan bahwa "*Ice Breaking* merupakan gerakan memadukan suatu tindakan dengan melakukan latihan seperti permainan, menyanyi, latihan pikiran dan berspekulasi". Selanjutnya pendapat Haifaturrahman, dkk (2020, hlm. 75) "*Ice Breaking* adalah teknik pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan latihan pembelajaran di ruang belajar, dan salah satu jenis *Ice Breaking* yang dapat dimanfaatkan untuk memajukan pembelajaran di kelas. kelas adalah pemecah kebekuan kata-kata berspekulasi".

Sementara itu, seperti yang ditunjukkan oleh Arimbawa, Suarjana, dan Arini (2017, hlm. 4) *Ice Breaking* adalah tindakan yang dapat membuat belajar lebih signifikan. Penting untuk situasi ini adalah adanya iklim belajar yang bermanfaat dan menyenangkan dengan tujuan dapat membuat rasa nyaman bagi siswa dalam belajar. Sama halnya menurut Wulandari.R.A (2012, hlm. 3) menyatakan "Prosedur pembelajaran *Ice Breaking* menitikberatkan pada lingkungan belajar mengajar yang hidup, bersemangat, dan tidak melelahkan yang diselesaikan secara eksklusif dan dalam kelompok". Selanjutnya menurut Fanani. A (2010, hlm. 69) menyatakan: "*Ice Breaking* adalah sedikit gerakan yang dapat dimanfaatkan untuk mengubah udara pembekuan dan pencelupan sehingga mencair dan dapat kembali ke keadaan yang lebih bermanfaat". Hal ini sependapat dengan Dunlap (2013, hlm. 3) yang menyatakan bahwa *Ice Breaking* sebagai permainan adalah metode pembelajaran yang layak. Permainan dapat membantu siswa untuk mengenali diri mereka sendiri, memberdayakan siswa untuk membentuk ikatan yang erat dengan rekan-rekan mereka, membuat iklim di mana siswa merasa terbuka untuk

mengkomunikasikan pemikiran dalam iklim belajar yang aman, dan mendorong siswa untuk menjadi anggota yang lebih dinamis dalam belajar.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas, dapat diduga bahwa *Ice Breaking* adalah permainan yang dilakukan pada saat pembelajaran dan pembelajaran, hal ini dilakukan sedemikian rupa sehingga dapat menumbuhkan energi belajar siswa yang berada di pertama melelahkan, tegang, lesu, lelah, menjadi dinamis, membantu dan menyenangkan sepanjang waktu. sedang belajar.

## **2. Manfaat *Ice Breaking***

Terdapat beberapa manfaat dari *Ice Breaking* dalam kegiatan pembelajaran, salah satunya yaitu menghilangkan kejenuhan, rasa bosan serta rasa malas dalam kegiatan pembelajaran. Semua itu akan menjadi efektif ketika melakukan aktivitas gerak dan ceria dalam belajar.

Menurut Achmad Fanani (2010, hlm. 69) mengungkapkan dari *Ice Breaking*, yaitu sebagai berikut:

- a. Melatih siswa untuk berpikir inovatif dan ekstensif.
- b. Membuat dan mengefektifkan pikiran dan imajinasi siswa.
- c. Latih siswa untuk terhubung dalam pertemuan dan bekerja sama dalam kelompok.
- d. Melatih untuk berpikir metodis dan imajinatif untuk mengurus masalah.
- e. Meningkatkan keberanian.
- f. Latih untuk memutuskan prosedur dengan hati-hati.
- g. Latih inovasi dengan materi terbatas.
- h. Latih fokus, bersiaplah untuk bertindak dan tidak ragu-ragu untuk melenceng.
- i. Memegang hubungan dunia yang meragukan.
- j. Melatih untuk menghargai orang lain.
- k. Amankan ide diri.
- l. Melatih jiwa otoritas.
- m. Bekerja untuk menjadi logis.
- n. Bekerja pada memutuskan dan kegiatan.

Selanjutnya menurut Moh. Fatih (2014, hlm. 27) berpendapat bahwa keuntungan memanfaatkan *Ice Breaking* dalam pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- a. Metode yang terlibat dalam menyampaikan dan menarik data secara ideal dan maksimal.
- b. Pengembangan inspirasi instruktur dan siswa dalam sistem pembelajaran.
- c. Memperkuat hubungan antara instruktur dan siswa.

Sejalan dengan Ulfi Andrian, dkk (2020, hlm. 615) menyatakan bahwa manfaat melakukan latihan "*Ice Breaking*" adalah mengurangi keletihan, kegugupan, dan keletihan, sedangkan latihan membebaskan dari gerak dan cerah. *Ice Breaking* juga dapat mempersiapkan siswa untuk berpikir secara imajinatif dan komprehensif, menciptakan dan memajukan otak dan kreativitas siswa, berpikir secara metodis dan kreatif, mengatasi masalah, dan mengembangkan teknik yang benar-benar siap.

Sama halnya menurut Moaddi M (2009, hlm. 6) menyatakan bahwa tujuan dan manfaat dari kegiatan *Ice Breaking* yaitu:

- a. Untuk mendorong semua peserta dalam mendobrak dan membuang formalitas yang kaku, status, prestise, otoritas, sikap dan perilaku terstruktur yang biasa digunakan dalam kegiatan sehari-hari.
- b. Mendorong semua peserta untuk bersantai dan menikmati diri masing-masing serta dengan yang lain sebagai pribadi, tidak terbatas pada peran atau pemegang status, dalam persiapan untuk menjadi lebih terbuka dan berpikiran terbuka terhadap pelatihan substantif yang akan diikuti
- c. Untuk mendorong peserta untuk berinteraksi dengan yang lain serta memperdekat sesama yang lain dalam konteks non-ortodoks dan tidak tradisional.
- d. Melembutkan peserta sebelum dihadapkan pada materi inti pelatihan; dan,
- e. Untuk meningkatkan proses pelatihan dari lokakarya pelatihan secara keseluruhan dengan mempersiapkan peserta seperti di atas.

Menurut I Gusti Ayu (2020, hlm. 369) berpendapat bahwa *Ice Breaking* dapat memberikan sejumlah manfaat diantaranya yaitu sebagai berikut:

Singkirkan keletihan, keletihan, kegelisahan, dan kelemahan karena mereka dapat secara singkat melepaskan diri dari rutinitas contoh

dengan melakukan latihan pengembangan yang bebas dan menyenangkan. Dalam penggunaan Ice Breaking yang tepat, juga dapat mempersiapkan siswa untuk berpikir kreatif dan komprehensif, membuat dan merampingkan otak dan kreativitas siswa. Ice Breaking juga siap mempersiapkan siswa untuk berinteraksi. Latih spekulasi yang efisien dan imajinatif untuk mengatasi masalah. Tingkatkan kepercayaan diri, latih untuk memutuskan sistem dengan hati-hati, latih daya cipta dengan materi terbatas, latih fokus, cobalah bertindak dan tidak takut menjadi off-base, dan perkuat ide diri.

Selanjutnya menurut Hendirik dkk (2020, hlm. 122) “*ice breaking* dapat memberikan manfaat antara lain dapat menghilangkan kejenuhan, kebosanan, kecemasan, dan kelelahan karena proses belajar menjadi lebih menyenangkan”. Sedangkan menurut (Chlup & Collins, 2010, hlm. 34-39) menyatakan bahwa manfaat *ice breaking* juga mampu (1) membantu siswa untuk saling berdiskusi serta bekerja sama sebagai sebuah kelompok, (2) mengembangkan serta mengoptimalkan otak dan kreativitas, (3) meningkatkan rasa percaya diri, (4) melatih untuk mengambil keputusan dan tindakan, (5) melatih untuk menentukan strategi dengan cermat. Pendapat lain dikemukakan oleh Devi Wurjani, dkk (2019, hlm. 72) manfaat *ice breaking* yaitu sebagai berikut:

Mengubah kondisi kelas yang menyenangkan dan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta semangat mengikuti latihan saat menerapkan metode pembelajaran *ice breaking*. Dalam prosedur pembelajaran ini, siswa dituntut memiliki pilihan untuk mengambil bagian yang berfungsi dengan memasukkan sudut pandang yang berbeda untuk bereaksi, intelektual, fisik (psikomotor) dan emosional (mental).

Dari beberapa manfaat menurut para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa *Ice Breaking* dapat dijadikan solusi untuk digunakan oleh guru dilakukan ketika berinteraksi dengan siswa dalam proses pembelajaran, serta dapat menjadikan pembelajaran menjadi aktif dan membuat siswa semangat dalam pembelajaran. Sehingga pembelajaran tidak membosankan dan monoton bagi siswa.

### 3. Tujuan *Ice Breaking*

Dalam sistem pembelajaran di ruang belajar, *Ice Breaking* sangat dibutuhkan oleh para pendidik dan siswa. Menurut Moh. Fatih (2014, hlm. 27) tujuan dari penggunaan *Ice Breaking* yaitu sebagai berikut:

- a. Memandu otak besar berada dalam kondisi gelombang alfa
- b. Mengubah lingkungan belajar menjadi signifikan, longgar, dan menyenangkan,
- c. Ikuti perkembangan kondisi fisik dan mental siswa/siswa sehingga mereka selalu baru dan cocok dalam data yang menarik.

Selanjutnya dengan Nilda (dalam Algha Sanjaya 2017, hlm. 6) menyatakan bahwa tujuan *Ice Breaking* yaitu:

- a. Produksi kondisi yang setara antara siswa individu dalam suatu gerakan.
- b. Buang batasan antara siswa yang berbeda.
- c. Terbentuknya kondisi dinamis antar mahasiswa.
- d. Membangkitkan semangat (inspirasi) pada siswa untuk mengikuti pelatihan secara terus menerus dan menasihati. Jadi siswa bisa membidik lagi untuk mendapatkan materi yang diperkenalkan.

Sejalan dengan Rudi dkk (2020, hlm. 130) menyatakan bahwa tujuan dilaksanakan *Ice Breaking* adalah sebagai berikut:

- a. Membuat kondisi yang setara atau setara dengan individu siswa.
- b. Buang lubang atau lubang, batas antar anggota, sehingga tidak ada perbedaan, sehingga muncul persamaan dan bukaan

Pendapat lain dikemukakan oleh Suwarjo dan Imania (dalam Riya Susanah 2014, hlm. 46) tujuan *ice breaking* yaitu:

- a. Membuat suasana santai untuk mahasiswa
- b. Dengan tujuan agar para anggota terlibat, senang dan lepas
- c. Menghasilkan suasana belajar yang energik dan bersemangat
- d. Kembangkan inspirasi belajar

Dari beberapa tujuan pendapat para ahli di atas maka jelas dengan adanya *Ice Breaking* diharapkan untuk menjadikan kegiatan pembelajaran berjalan dengan baik, yaitu diharapkannya kegiatan belajar mengajar dapat

membuat perubahan positif dari sebelumnya, yang awalnya siswa cepat merasa bosan, tidak semangat menjadi semangat dan antusias dalam kegiatan pembelajaran.

#### 4. **Macam-macam *Ice Breaking***

Ada beberapa macam *Ice Breaking* yang dapat diterapkan dalam sistem pembelajaran maupun dalam pelatihan. Menurut Haryosujono (1990, hlm. 106) mengatakan ada beberapa macam *Ice Breaking*, antara lain yang menyertainya:

- a. Game atau permainan berisi latihan peragaan yang mencakup siswa. Dimana rentang waktu yang dibutuhkan mencapai 1-5 menit.
- b. Bernyanyi, karena *Ice Breaking* adalah gerakan yang paling sederhana dan paling terkenal, namun jarang digunakan oleh para pendidik selain instruktur seni suara. Bernyanyi harus dapat dilakukan oleh anak-anak, remaja, dan orang dewasa meskipun melodi yang dinyanyikan mungkin tidak sesuai dengan usia mereka. Namun, bila dikemas dengan baik, menyanyi dapat memenuhi suasana kelas.
- c. Akrobatis. Akrobatik untuk *Ice Breaking* sendiri merupakan pengembangan dasar yang tidak sulit dilakukan, tidak terlalu melemahkan atau basah kuyup, juga tidak berbahaya dan masih ada unsur fun.
- d. Kalimat Inspiratif. Kalimat di sini harus memiliki pilihan untuk memacu latihan instruksi dan pembelajaran dan jelas menjadi positif.
- e. Kalimat Indah Penuh Makna. Untuk *Ice Breaking*, Kalimat Indah Penuh Makna ini dimaksudkan untuk menginspirasi langkah pengajaran dan pembelajaran dan bersifat positif yang mencerminkan daerah setempat atau contoh baik yang akan diperoleh.
- f. Narasi. Narasi untuk *Ice Breaking* adalah menceritakan sebuah cerita asli tergantung pada dunia nyata atau fiksi yang keduanya mengandung wawasan terpuji. Biasanya bercerita adalah teknik yang sangat disukai oleh siswa.
- g. Tepuk tangan. Strategi tepuk tangan untuk *Ice Breaking* sangat berhasil dalam mengkonsentrasikan siswa sebelum memulai ilustrasi, membentuk siswa menjadi baru dan fokus mengambil bagian dalam contoh, serta

memberikan sensasi kegembiraan saat menyelesaikan contoh. Prosedur ini juga sangat sederhana dan dapat diterapkan dengan cepat tanpa memerlukan pengaturan yang lama.

- h. Gimnasium Otak. Strategi ini sangat berhasil untuk mempersiapkan otak untuk bekerja, karena dimulai dengan perkembangan. Jika kita melatih otak besar, kita akan mempengaruhi tubuh secara pasti. Jika kita melatih tubuh, kita akan mempengaruhi otak besar secara pasti.
- i. Humor. Humor sebagai Ice Breaking adalah gerakan untuk membantu siswa melacak diri mereka yang sebenarnya. Jika siswa harus serius dan bertindak tanpa cela, itu dapat menyebabkan perasaan tertekan. Lagi pula, setiap kali disampaikan dengan tulang yang lucu, itu bisa membuat siswa melacak keberanian mereka dan berkembang dengan tegas.
- j. Teka-teki. Berspekulasi sebagai Ice Breaking adalah gerakan untuk menghidupkan minat siswa dan membangun imajinasi siswa dalam membuat dan mencatat masalah menurut sudut pandang khusus.

Selanjutnya macam-macam *Ice Breaking* menurut M. Said (2010, hlm. 80) yaitu: 1) Jenis Tepuk Tangan 2) Jenis Lagu 3) Audio Visual Pemecah Es

Adapun pendapat lain dikemukakan oleh Sunarto (dalam Tamamala 2020, hlm. 57) menyebutkan bahwa ada beberapa macam Ice Breaking, khusus sebagai berikut:

- a. Jenis teriakan/yel-yel
- b. Tepuk tangan
- c. Jenis lagu
- d. Gerakan tubuh
- e. Humor
- f. Jenis permainan
- g. Jenis Cerita
- h. Sihir
- i. Jenis Audio Visual

Berdasarkan beberapa macam-macam *Ice Breaking* seperti yang dikemukakan oleh para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *Ice Breaking* sangat bermanfaat dalam pembelajaran dan latihan serta dapat

dimanfaatkan menjadi salah satu teknik pembelajaran yang digunakan instruktur dalam mendidik dan latihan pembelajaran, dengan mengubah materi yang diberikan kepada siswa. pemain pengganti. Apabila prosedur yang digunakan pendidik sudah benar, maka interaksi belajar mengajar akan berjalan dengan baik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

### **5. Fungsi *Ice Breaking***

Dalam *Ice Breaking* terdapat beberapa fungsi *Ice Breaking*. Menurut Munif Chatib (2012, hlm. 99-100) Kebutuhan *Ice Breaking* di ruang belajar yang mampu membawa siswa sekali lagi ke zona alfa adalah sebagai berikut:

- a. *Ice Breaking* dilakukan dalam jangka waktu yang singkat, semakin terbatas semakin baik. Motivasi di balik *Ice Breaking* adalah untuk memecah udara tegang dan mengeras di wali kelas sehingga tidak butuh waktu terlalu lama untuk berpikir untuk melakukannya. Jauhkan dari agar waktu belajar benar-benar digunakan untuk melakukan *Ice Breaking* daripada sistem pembelajaran itu sendiri.
- b. *Ice Breaking* diikuti oleh semua siswa. Jauhi *Ice Breaking* yang melibatkan hanya satu atau beberapa siswa. Semua siswa harus terlibat dengan latihan *Ice Breaking* agar manfaatnya dapat dirasakan oleh semua siswa juga.
- c. Pendidik dapat sejenak mengklarifikasi poin instruksi atau pentingnya *Ice Breaking* dalam waktu tidak terlalu lama. Setiap *Ice Breaking* yang dilakukan pasti memiliki alasan tertentu. Pendidik harus dapat mengungkapkan alasannya kepada siswa sehingga siswa dapat mengetahui apa keuntungan dari melakukan latihan ini.
- d. Jika tujuannya telah tercapai, khususnya siswa senang sekali lagi, segera kembali ke topik. Jauhi pemberhentian panjang antara *Ice Breaking* dan kembali ke sistem pembelajaran. Waktu belajar di sekolah dibatasi sehingga pendidik harus pandai memanfaatkannya.

Selanjutnya menurut Ambini (2016, hlm. 2) pemberian *Ice Breaking* “berfungsi untuk mencegah membekunya udara ruang belajar sehingga sistem pembelajaran menjadi sukses dan pengelompokan siswa belajar menjadi nol lagi”. Sedangkan menurut Alarifin dan Astuti (2017:74) mengungkapkan

bahwa “fungsi *ice breaking* adalah untuk mencairkan udara belajar sehingga siswa dapat fokus. Semakin banyak siswa yang berkemas dalam belajar maka hasil belajar yang didapat juga semakin maksimal.

Berdasarkan beberapa syarat di atas, maka cenderung beralasan bahwa kegiatan belajar mengajar di ruang belajar dengan memanfaatkan *Ice Breaking* harus dapat berjalan dengan sukses dan efektif. Alasan kuatnya adalah agar tujuan belajar dapat diselesaikan dengan baik, salah satunya dapat membangun energi siswa dalam belajar. Selain itu, alasan untuk produktif adalah waktu yang digunakan dalam latihan pembelajaran cukup dan tidak terlalu lama, namun tujuan yang tidak terlalu ditentukan dalam pembelajaran dapat tercapai.

## **6. Teknik Penggunaan *Ice Breaking* dalam Pembelajaran**

Dalam menerapkan *Ice Breaking* perlu menentukannya teknik penggunaan *Ice Breaking* dalam pembelajaran. Menurut Sunarto (2012, hlm. 24) berpendapat bahwa teknik penggunaan *Ice Breaking* terdapat dua cara yaitu:

### **a. Teknik tanpa batasan dalam situasi pembelajaran**

Bahwa metode *Ice Breaking* digunakan secara tiba-tiba dalam sistem pembelajaran biasanya digunakan dengan alasan bahwa situasi pembelajaran biasanya digunakan tanpa pengaturan tetapi lebih banyak digunakan mengingat situasi pembelajaran saat ini membutuhkan penghiburan agar pembelajaran dapat berkonsentrasi. sekali lagi. *Ice Breaking* tersebut dapat dimanfaatkan kapanpun untuk melihat keadaan dan kondisi yang terjadi selama sistem pembelajaran.

### **b. Teknik disusun dalam situasi belajar**

Bahwa metode *Ice Breaking* yang layak dan layak membantu sistem pembelajaran adalah *Ice Breaking* yang disusun dan diingat untuk contoh rencana. “*Ice breaking*” yang disusun dan diingat untuk ilustrasi rencana dapat meningkatkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Menurut Ni Putu, dkk (2021, hlm. 80) “teknik *ice breaking* merupakan strategi pembelajaran yang memanfaatkan permainan yang

berfungsi untuk mengubah suasana kebekuan dalam suatu pertemuan. Metode pembelajaran *ice breaking* dapat mendorong kegairahan siswa, merangsang energi untuk pembelajaran dan dapat membangun suasana belajar yang ceria. Selanjutnya menurut Devi Wurjani, dkk (2019, hlm. 72) Penggunaan metode pembelajaran *ice breaking* dapat membuat siswa tertarik setelah sistem pembelajaran berlangsung. Mahasiswa menjadi lebih dinamis dalam mengambil minat untuk belajar terus menerus. Terlebih lagi, prosedur pembelajaran *ice breaking* dapat dilakukan dengan cepat atau tangkas sehingga rentang waktu yang signifikan terasa cepat, membuat kompak dan menyatu".

Berdasarkan penjelasan teknik *Ice Breaking* di atas bahwa dalam menggunakan strategi penerapan *Ice Breaking* tidak hanya dilakukan begitu saja, perlu adanya materi bagi pendidik mengenai *Ice Breaking*. Agar kegiatan pembelajaran ketika sedang berlangsung dapat menyelingi *Ice Breaking* secara langsung ataupun sudah direncanakan dari sebelumnya.

## **7. Kelebihan dan Kelemahan *Ice Breaking***

Terdapat beberapa kelebihan dan kelemahan *Ice Breaking*. Menurut sunarto (2012, hlm. 24) mengatakan kelebihan dari *Ice Breaking* yaitu sebagai berikut:

- a. Menyebabkan panjang kesempatan yang ideal untuk merasa cepat.
- b. Mendapatkan pembelajaran efek yang menyenangkan.
- c. Dapat digunakan segera atau dipikirkan.
- d. Membuat iklim yang tahan lama dan menyatu.

Menurut Sunarto (2012, hlm, 24) mengatakan kelemahan *Ice Breaking* yaitu: aplikasi disesuaikan dengan kondisi di setiap tempat.

Selanjutnya menurut Hari Silawati (dalam Siti Tamamala 2020, hlm. 57-58) menyatakan bahwa kelebihan dari *Ice Breaking* adalah sebagai berikut:

- a. Menyebabkan periode yang lama terasa cepat.
- b. Memberikan efek luar biasa pada pembelajaran.
- c. Dapat digunakan segera atau dipikirkan.
- d. Membuat iklim yang tahan lama dan menyatu.

Sedangkan kelemahan *Ice Breaking*: Susunannya diubah sesuai dengan kondisi di masing-masing spot.

Menurut Ni Putu, dkk (2021, hlm. 80) Kelebihan menggunakan strategi *ice breaking* adalah (1) Membuat waktu yang lama terasa cepat; (2) Membawa efek menyenangkan dalam pembelajaran; (3) Dapat dimanfaatkan secara tiba-tiba atau gesit; (4) Menciptakan lingkungan yang lebih kecil dan terikat bersama.

Dari penjelasan di atas mengenai kelemahan dan kelebihan *Ice Breaking* jelas bahwa dalam strategi pembelajarn selalu ada kelebihan serta kelemahannya, sama halnya seperti pemberian *Ice Breaking* ini. Dalam hal ini guru dituntut untuk dapat menyesuaikan dengan kegiatan pada proses pembelajaran.

#### **D. Kesimpulan Konsep Ice Breaking**

*Ice Breaking* merupakan permainan yang dilakukan pada saat kegiatan belajar, hal ini dilakukan sedemikian rupa sehingga dapat menumbuhkan semangat belajar siswa yang awalnya membosankan, tegang, mengantuk, jenuh menjadi aktif, bermanfaat dan menyenangkan dalam proses pembelajaran. Manfaat *Ice Breaking* dapat dimanfaatkan sebagai jawaban untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran latihan di ruang belajar, serta dapat membuat pembelajaran menjadi dinamis dan membuat siswa bersemangat dalam belajar. Agar pembelajaran tidak melelahkan dan berulang-ulang bagi siswa. Tujuan *Ice Breaking* adalah, 1) membimbing otak besar berada dalam kondisi gelombang alfa, 2) merekonstruksi suasana belajar agar bermakna, longgar, dan menyenangkan, 3) menghilangkan penghalang antar siswa yang berbeda, 4) menciptakan semangat (inspirasi) dalam belajar. siswa untuk mengambil bagian dalam pelatihan bimbingan dan konseling terus-menerus, sehingga siswa dapat kembali fokus pada materi yang diperkenalkan. Ada beberapa macam *ice breaking*, salah satunya adalah games atau permainan, bernyanyi, akrobatik, berspekulasi, bertepuk tangan, media umum, cerita. Dalam pembelajaran dan pembelajaran latihan di dalam kelas memanfaatkan *Ice Breaking* harus memiliki pilihan untuk berjalan

dengan baik dan mahir. Artinya, tujuan pembelajaran dapat diselesaikan dengan baik dan waktu yang digunakan dalam latihan pembelajaran cukup dan tidak terlalu lama, namun tujuan yang masih mengudara dalam pembelajaran dapat tercapai.