

PENGEMBANGAN METODE ICE BREAKING DALAM PEMBELAJARAN

Nina Sultonurohmah
ninasultonur@gmail.com

ABSTRAK

Pengembangan dalam pembelajaran merupakan hal yang terpenting bagi dunia pendidikan. Untuk memajukan pendidikan perlu adanya seseorang yang benar-benar memahami dalam profesinya. Seorang pendidik harus mengemban tanggung jawab sebagai pengajar di kelas. Banyak permasalahan yang dijumpai pendidik di dalam kelas, permasalahan tersebut muncul tidak hanya dari pendidik dan peserta didik maupun lingkungan pembelajaran. kurangnya persiapan pendidik untuk mengajar dikelas menjadikan pembelajaran berjalan kurang optimal. Dari kondisi peserta didik dilihat dari daya konsentrasi juga merupakan permasalahan yang sering kita jumpai di kelas. Tugas utama pendidik sebagai pengajar dikelas harus mempunyai bekal untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Berbagai pengembangan metode, media dan juga permainan yang dirancang pendidik dalam perencanaan pembelajaran sangat membantu untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Selain itu metode *ice breaking* dalam pembelajaran sangat perlu dilakukan oleh pendidik. Dengan *ice breaking* dapat menjadikan siswa segar kembali, semangat kembali mengikuti pembelajaran di kelas. Berbagai *ice breaking* dalam pembelajaran hendaknya guru dapat memilih sesuai dengan kebutuhan peserta didik di kelas, agar peserta didik tidak bosan terhadap pembelajaran.

Kata kunci: Pengembangan, *Ice Breaking*, Pembelajaran

PENDAHULUAN

Menjadi profesi sebagai pendidik bukan hal yang mudah. Tanggung jawabnya sebagai pengajar di kelas menyampaikan ilmu kepada peserta didik. Pendidik yang kreatif dapat menciptakan ide-ide baru dalam merancang pembelajaran, sehingga pembelajaran peserta didik di kelas dapat berjalan sesuai dengan tujuan pendidikan yang diharapkan. Dalam merancang pembelajaran di kelas guru tidak hanya menyajikan berbagai metode pembelajaran, akan tetapi metode *ice breaking* dalam pembelajaran juga sangat diperlukan dalam proses pembelajaran di kelas, agar peserta didik tidak merasa jenuh dalam pembelajaran di kelas.

M. Said mengungkapkan, yang dimaksud *ice breaking* adalah permainan kegiatan yang berfungsi untuk mengubah suasana kebekuan dalam kelompok.¹ Bagi anak, permainan merupakan wahana yang sangat penting sebagai proses pendewasaan diri, membantu stabilitas emosi, mendorong perilaku prososial, sekaligus memperkenalkan terhadap dunia yang lebih luas. Sedangkan bagi orang dewasa, permainan membutuhkan sasaran, konsep, dan teknik yang berbeda. Permainan merupakan sarana yang efektif dan efisien serta penting untuk menghibur, mendidik, memberikan dampak positif, dan membesarkan setiap pribadi.²

Banyak berbagai permasalahan yang timbul pada proses pembelajaran, permasalahan tersebut tidak hanya dari pendidik, peserta didik dan juga lingkungan pembelajaran. misalnya dari pendidik, kurangnya persiapan dari pendidik sehingga pembelajaran belum berjalan optimal. Dari peserta didik adanya keterbatasan konsentrasi peserta didik terhadap informasi yang telah diberikan oleh peserta didik dalam pembelajaran di kelas.

Dilihat dari waktu pembelajaran, kadang peserta didik yang melakukan proses belajar setelah jam istirahatpun sulit untuk dikondisikan kembali, maka dari itu pendidik harus memberikan pembelajaran yang menarik perhatian kepada pesera didik. Pendidik yang kreatif dapat

¹ M. Said, *80+ Ice Breaker Games-Kumpulan Permainan Peggugah Semangat*, Yogyakarta: Andi Offset, 2010. 1.

² Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Bahasa Arab*, Jogjakarta: DIVA Press, 2011. 25.

mengembangkan metode sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Pembentukan kemampuan siswa di sekolah dipengaruhi oleh proses belajar yang ditempuhnya. Proses belajar akan terbentuk berdasarkan pandangan dan pemahaman guru tentang karakteristik siswa dan hakikat pembelajaran. Untuk menciptakan proses belajar yang efektif, hal yang harus dipahami guru adalah fungsi dan perannya dalam kegiatan belajar mengajar, yaitu sebagai pembimbing, fasilitator, narasumber dan pemberi informasi. Proses belajar yang terjadi tergantung pada pandangan guru terhadap makna belajar yang akan memengaruhi aktivitas siswa-siswanya. Dengan demikian, proses belajar perlu disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa. Untuk mendukung hal tersebut, diperlukan pemahaman para guru mengenai karakteristik siswa dan proses pembelajarannya.³

Informasi yang diterima peserta didik berdasarkan model belajar siswa juga sangat mempengaruhi pembelajaran peserta didik dikelas. Terdapat siswa yang menerima informasi dari pendidik cenderung melalui pendengaran, terdapat juga melalui penglihatan, ada juga peserta didik yang menerima informasi dari pendidik melalui model kinestetik (cenderung siswa yang aktif bergerak), dengan demikian pendidik harus secara tepat dalam merancang metode dalam pembelajaran.

Sebagai pendidik yang hebat, seorang pendidik tidak hanya menguasai berbagai metode pembelajaran, akan tetapi seorang pendidik harus menguasai keempat kompetensi dalam pembelajaran:⁴

1. Kompetensi pedagogik, seorang guru harus bisa mengembangkan ilmunya. Tahu bagaimana cara mengajar yang baik dan mengetahui apa yang harus dilakukan sebagai seorang pengajar.
2. Kompetensi profesional, seorang guru harus bisa menetapkan diri, dimana dia sedang mengajar, belajar dan berinteraksi.
3. Kompetensi kepribadian, seorang guru yang baik, harus berkepribadian yang baik juga, karena guru yang baik akan ditiru kebajikannya, melalui ucapan, perilaku, bahkan penerapan sehari-hari dalam beraktifitas.

³ Novan Andy Wiyani, *Membumikan Pendidikan Karakter Di SD*, Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013. 145.

⁴ Bukhori Umar, *Ilmu Pendidikan Islam*, Jakarta: AMZAH, 2010. 93-94.

4. Kompetensi sosial, seorang guru, untuk mengetahui lebih dalam bagaimana seorang murid, orang tua, bahkan lingkungan setempat.

PENGERTIAN *ICE BREAKING*

Istilah *ice breaker* bersal dari dua kata asing, yaitu *ice* yang berarti es yang memiliki sifat kaku, dingin, dan keras, sedangkan *breaker* berarti memecahkan. Arti harfiah *ice breaker* adalah “pemecah es”. Jadi, *ice breaker* bisa diartikan sebagai usaha untuk memecahan atau mencairkan suasana yang kaku seperti es agar menjadi lebih nyaman mengalir dan santai. Hal ini bertujuan agar materi-materi yang disampaikan dapat diterima. Siswa akan lebih dapat menerima materi pelajaran jika suasana tidak tegang, santai, nyaman, dan lebih bersahabat.⁵

Melalui metode *ice breaking* pendidik lebih banyak melakukan variasi dalam pembelajaran di kelas, pendidik tidak hanya memberikan penjelasan kepada peserta didik melalui metode dan juga permainan dalam pembelajaran. di sela-sela pembelajaran pendidik dapat melakukan *ice breaking* sehingga peserta didik lebih semangat terhadap pembelajaran, dan siswa juga merasa senang dalam menerima materi pelajaran dari pendidik.

MANFAAT *ICE BREAKING*

Ada beberapa manfaat *ice breaking* yang diterapkan pada pembelajaran, yaitu:⁶

1. Melatih berfikir secara kreatif bagi siswa.
2. Mengembangkan dan mengoptimalkan otak dan kreatifitas siswa.
3. Melatih siswa berinteraksi dalam kelompok dan bekerja sama dalam satu tim.
4. Melatih berfikir sistematis dan kreatif untuk memecahkan masalah.
5. Meningkatkan rasa percaya diri.
6. Melatih menentukan strategi secara matang.
7. Melatih kreatifitas dengan bahan yang terbatas.
8. Melatih konsentrasi, berani bertindak dan tidak takut salah.

⁵ Sunarto, *Ice Breaker dalam Pembelajaran Aktif*, Surakarta: Yuman Pressindo, 2012. 1

⁶ Achmad Fanani, *Jurnal Pendidikan*. 2010. 69

9. Merekatkan hubungan internasional yang renggang.
10. Melatih untuk menghargai orang lain.
11. Memantapkan konsep diri.
12. Melatih jiwa kepemimpinan.
13. Melatih bersikap ilmiah.
14. Melatih mengambil keputusan dan tindakan.

Begitu banyaknya manfaat *ice breaking* dalam pembelajaran, maka *ice breaking* sangat perlu dilakukan pendidik dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga peserta didik merasa tetap semangat saat mengikuti pembelajaran di kelas.

PRINSIP-PRINSIP *ICE BREAKING*

Penggunaan *ice breaking* dalam pembelajaran perlu mempertimbangkan prinsip-prinsip sebagai berikut: ⁷

1. Efektifitas

Jenis *ice breaking* apapun yang digunakan dalam proses pembelajaran haruslah dalam rangka menguatkan strategi pembelajaran yang telah dilaksanakan. Dengan dilakukannya *ice breaking* mestinya tujuan pembelajaran semakin efektif dicapai. *Ice breaking* yang sekiranya akan membuat pembelajaran tidak kondusif dalam situasi tertentu hendaknya dihindari. Misalnya jenis *ice breaking* “Kepala pundak” tidak cocok digunakan dalam situasi dengan siswa banyak atau ruangan sempit, karena dapat membahayakan keselamatan siswa.

2. *Motivate*

Tujuan *ice breaking* adalah meningkatkan motivasi siswa dalam meningkatkan poses pembelajaran. Dengan *ice breaking* diharapkan siswa yang belum termotivasi untuk mengikuti pembelajaran menjadi termotivasi, atau siswa yang sudah mengikuti proses pembelajaran dapat kembali kepada performa awal sebagaimana saat awal pembelajaran yang penuh motivasi.

3. *Singkronized*.

Ice breaking dalam pembelajaran adalah bagian yang tidak terpisahkan dari seluruh proses pembelajaran yang sedang dilakukan.

⁷ Sunarto, *Ice Breaker Pembelajaran Aktif*, 105-107

Akan sangat baik jika *ice breaking* yang dipilih adalah yang sesuai atau sinkron dengan materi yang dibahas pada saat itu. Dengan demikian *ice breaking* akan mempunyai daya penguat ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

4. Tidak Berlebihan

Ice breaking adalah kegiatan yang sangat menyenangkan bagi siswa, sehingga mereka akan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung. Namun demikian penggunaan *ice breaking* yang berlebihan justru akan mengaburkan tujuan pembelajaran itu sendiri. Selain itu juga perlu memperhatikan ketersediaan waktu jam pelajaran yang sedang diampu.

5. Tepat Situasi

Ice breaking hendaknya dilaksanakan tepat situasi. *Ice breaking* yang dilaksanakan serampangan dikhawatirkan justru akan merusak situasi yang sudah kondusif. Misalnya pada saat siswa sedang asyik menjalankan tugas yang diberikan oleh guru tiba-tiba guru memberikan *ice breaking*. Tentu situasi membingungkan dan menjadi proses tugas tidak terfokus lagi.

6. Tidak Mengandung Unsur SARA

Ice breaking yang diberikan kepada siswa hendaknya dipilih *ice breaking* yang mempunyai nilai positif terhadap persatuan dan kesatuan. Hal-hal yang mengandung unsur membedakan atau menghina suku, agama, ras, dan antar golongan harus dihindari. Sekalipun hal tersebut sebagai lelucon saja.

7. Tidak Mengandung Unsur Pornografi

Banyak sekali *ice breaking* yang sangat menarik bagi para guru. Baik yang diperoleh pada saat pelatihan guru maupun dari teman-teman satu profesi atau dari internet. Namun sebagai pendidik harus memilih jenis *ice breaking* yang edukatif, sopan dan tidak mengandung unsur pornografi.

Melalui prinsip-prinsip penggunaan *ice breaking* di atas, pendidik dapat merencanakan *ice breaking* dalam rencana pembelajaran sehingga dalam proses mengajar di kelas *ice breaking* tersebut benar-benar dapat menjadikan proses pembelajaran yang menyenangkan serta pembelajaran yang tidak

membosankan bagi peserta didik, sehingga materi yang disampaikan oleh pendidik dapat mudah dipahami oleh pendidik.

Macam-macam *Ice Breaking*

Ice breaking atau kegiatan hiburan memiliki jenis yang bermacam-macam dan dapat dilakukan dengan kondisi yang berbeda-beda. Secara umum kegiatan *ice breking* dapat dilakukan dengan berbagai macam cara, antara lain: permianan, yel-yel, bernyanyi, senam, bercerita, tepuk tangan, dan tebak-tebakan.⁸

1. Yel-yel

Yel-yel walaupun sederhana, tetapi mempunyai tingkat “pemulih” yang paling menarik dibanding jenis lain. Dengan melakukan ye-yel, selain konsentrasi menjadi pulih kembali, juga dapat menumbuhkan semangat yang tinggi pada peserta didik. Selain itu yel-yel terbukti efektif untuk menanamkan kekompakan peserta didik.

Jenis yel-yel dibedakan menjadi dua model, yaitu:⁹

- a. Model mono-Yel artinya yel-yel yang diucapkan sendiri tanpa ada jawaban atau balasan, yel-yel ini dibuat oleh masing-masing kelompok untuk memotivasi kelompoknya sendiri disaat akan menyampaikan hasil diskusi.

Contoh mono-Yel untuk memulai pelajaran

Yo ayo.... ayo belajar.

Siapkan buku, dan alat tulis,

Are you ready??

Go!!!(4x)

Nahnu muslimun (2x)

Qur'an kitabii...

Al'Arabiy Lughati...

Mumtaz (2x) yes!

⁸ <http://www.candrajunie.com>, di akses 22 Mei 2020

⁹ [http://www.mugimanfaati.blogspot.com/ice breaking_6html/m=1](http://www.mugimanfaati.blogspot.com/ice%20breaking_6html/m=1), di akses 22

- b. Model interaktif–Yel yaitu model yel-yel yang diucapkan secara bersahutan antara guru dengan siswa, biasanya diucapkan ketika awal pembelajaran.

Contoh Yel salam sapa:

Guru: apa kabar pagi hari ini???

Siswa: alhamdulillah, luar biasa, tetap semangat, Allohu Akbar....

Guru: halloo....

Siswa: Hai....

Guru: hai hallo...

Siswa: hallo Hai....

2. Bernyanyi

Ice breaking jenis ini adalah yang paling banyak disukai oleh peserta didik. Untuk kepentingan *ice breaking*, lagu yang dinyanyikan tidak harus orisinil ciptaan sendiri, tetapi bisa juga kita hanya menyanyikan lagu-lagu yang sesuai dengan tema pembelajaran.¹⁰

Contoh *ice breaking* bernyanyi:

SEDANG APA

Sedang apa, sedang apa sedang apa sekarang

Sekarang sedang apa sedang apa sekarang

Sedang belajar, sedang belajar sedang belajar sekarang

Sekarang sedang belajar sedang belajar sekarang

Nb: Bisa diganti dengan yang lain atau di buat bergantian

SUWE ORA JAMU

Suwe ora jamu jamu godhong turi

Suywe ora ketemu

Ketemu pisan ning Biologi

Suwe ora jamu jamu godhong pala

Suwe ora ketemu ketemu pisan matematika

¹⁰ <http://www.candrajunie.com>, di akses 22 Mei 2020

3. Tepuk tangan

Tepuk tangan merupakan ekspresi kegembiraan, apresiasi, penghargaan, salute, simpati, empati dsb. *Ice breaking* jenis tepuk dapat dilakukan oleh siapa saja. Peserta didik yang kurang suka menyanyi atau kurang percaya diri biasanya memilih model ini.¹¹

Contoh *ice breaking* tepuk tangan:

Tepuk anggota badan

Jika guru pegang hidung, siswa tepuk 1x

Jika guru pegang bibir, siswa tepuk 2x

Jika guru pegang telinga, siswa tepuk 3x

Jika guru bersedekap, siswa tepuk 4x

Tepuk balas tepuk

Jika guru tepuk 1x, siswa tepuk 4x

Jika guru tepuk 2x, siswa tepuk 3x

Jika guru tepuk 3x, siswa tepuk 2x

Jika guru tepuk 4x, siswa tepuk 1x

4. Jenis gerak badan

Jenis *ice breaking* ini bertujuan untuk menggerakkan tubuh setelah beberapa jam berdiam diri dalam aktivitas belajar. Dengan Bergeraknya badan, maka aliran darah akan menjadi lancar kembali dengan demikian proses berfikir akan menjadi segar dan kreatif. Banyak cara untuk membuat siswa bergerak sebagai selingan dalam proses belajar. Jenis-jenis *ice breaking* yang berupa gerak badan sebagai berikut:

- a. Mulai cara yang paling mudah yaitu dengan memberikan instruksi langsung agar siswa tidak melakukan sesuatu, seperti merentangkan tangan, membungkukkan badan, memutar pinggang, dsb.
- b. Agar *ice breaking* lebih menarik, guru bisa melakukan dengan semacam game.
- c. Instruksi gerak badan juga bisa digabung dengan sebuah cerita.¹²

¹¹ <http://www.candrajunie.com>, di akses 22 Mei 2020

¹² Sunarto, *Ice Breaking Pembelajaran Aktif*. 36-37

5. Jenis humor

Hal-hal yang harus diperhatikan guru dalam memilih games yang akan digunakan sebagai *ice breaking* sebagai berikut:

a. Faktor keselamatan

Faktor keselamatan harus menjadi utama saat akan menentukan jenis games yang akan dipilih. Guru harus memilih jenis games yang aman terhadap keselamatan peserta didik.

b. Faktor waktu

Banyak sekali jenis games yang dapat dilakukan bersama guru dan siswa. Namun demikian pilihlah games yang tidak membutuhkan terlalu banyak waktu.

c. Faktor peralatan

Games yang dipilih hendaknya membutuhkan peralatan sederhana yang selalu tersedia di dalam kelas, misalnya pensil, buku, kursi, kertas, dsb.

d. Faktor edukasi

Apapun yang dilakukan guru terhadap siswa adalah dalam rangka pendidikan dan pembelajaran. Nilai-nilai edukatif yang bisa diperoleh dari pelaksanaan games, yaitu terciptanya kekompakan, kerja sama, kemandirian, konsentrasi, kreativitas, dsb.¹³

6. Jenis Cerita /Dongeng

Menurut isinya, dongeng dibedakan menjadi beberapa jenis sebagai berikut:

- a. Dongeng motivasi, yaitu dongeng yang bertujuan untuk membangun semangat yang tinggi dalam perjuangan hidup maupun dalam belajar.
- b. Dongeng nasehat, yaitu dongeng yang berisi tentang petuah kebijakan yang diharapkan dapat ditiru oleh anak didik. banyak sekali contoh-contoh dongeng nasehat, baik berupa fabel (cerita hewan) maupun yang berupa legenda.
- c. Dongeng lelucon, yaitu dongeng yang bersifat jenaka (lucu) yang dapat menghibur dan menciptakan situasi yang menyegarkan, sehingga suasana kelas lebih akrab dan kondusif dalam pembelajaran.¹⁴

¹³ Sunarto, *Ice Breaking*. 36-37.

¹⁴ Sunarto, *Ice Breaking*. 40.

Anak sangat suka dengan cerita atau dongeng, dari macam-macam jenis cerita atau dongeng di atas banyak sekali manfaat bagi anak. Melalui cerita atau dongeng pendidik dapat memodifikasi materi pelajaran menjadi sebuah cerita atau dongeng dalam penjelasan di dalam kelas. Dengan begitu pembelajaran siswa akan lebih kondusif dan menyenangkan.

Dari berbagai macam *ice breaking* di atas merupakan kegiatan yang menarik yang dekat dengan peserta didik dalam kesehariannya. Sehingga ketika peserta didik memberikan *ice breaking* pada sela-sela pembelajaran maka peserta didik dapat mudah mengikuti instruksi dari pendidik. Melalui *ice breaking* peserta didik yang belum siap untuk mengikuti pelajaran akan lebih termotivasi dan semangat dalam mengikuti pelajaran di kelas.

KELEBIHAN DAN KELEMAHAN *ICE BREAKING* DALAM PEMBELAJARAN

Dalam pengembangan *ice breaking* terhadap pembelajaran pasti ada kelebihan dan kekurangannya, adapun kelebihan *ice breaking*, yaitu:¹⁵

1. Membuat waktu panjang terasa cepat.
2. Membawa dampak menyenangkan dalam pembelajaran.
3. Dapat digunakan secara spontan dan terkonsep.
4. Membuat suasana kompak dan menyatu.

Sedangkan kelemahan *ice breaking* yaitu, penerapan disesuaikan dengan kondisi ditempat masing-masing.

Sebagai seorang pendidik tentunya sudah banyak mengetahui berbagai karakteristik peserta didiknya, begitu juga pendidik mengetahui kondisi lingkungan tempat peserta didik melaksanakan belajar mengajar, dengan demikian peserta didik tidak ada kesulitan ketika melakukan *ice breaking* di kelas.

PENGEMBANGAN *ICE BREAKING* DALAM PEMBELAJARAN

Teknik penerapan *ice breaking* dalam pembelajaran terdapat dua cara:¹⁶

1. Teknik spontan dalam situasi pembelajaran

¹⁵ Sunarto, *Ice Breaking*. 106.

¹⁶ Sunarto, *Ice Breaking*. 107.

Ice breaking digunakan secara spontan dalam proses pembelajaran biasanya digunakan karena situasi pembelajaran biasanya digunakan tanpa rencana tetapi lebih banyak digunakan karena situasi pembelajaran yang pada saat ini butuh penyemangat agar pembelajaran dapat fokus kembali. *Ice breaking* yang demikian bisa digunakan kapan saja melihat situasi dan kondisi yang terjadi pada saat pembelajaran berlangsung.

Ice breaking yang diberikan secara spontan adalah dengan tujuan antara lain untuk:

- a. Memusatkan perhatian siswa kembali.
 - b. Memberikan semangat baru pada saat siswa mencapai titik jenuh.
 - c. Mengalihkan perhatian terhadap fokus materi pelajaran yang berbeda.
2. Teknik direncanakan dalam pembelajaran

Ice breaking yang baik dan efektif membantu proses pembelajaran adalah *ice breaking* yang direncanakan dan dimasukkan dalam rencana pembelajaran *ice breaking* yang direncanakan dan dimasukkan dalam rencana pembelajaran dapat mengoptimalkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan”.

Seorang pendidik yang kreatif dapat menciptakan kondisi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dalam kelas. banyak sekali cara yang pilih oleh pendidik untuk menjadikan kondisi kelas yang menarik dan menyenangkan. Meskipun tugas pendidik sebagai fasilitator dalam pembelajaran di kelas, maka pendidik harus merancang pembelajaran yang mendorong peserta didik aktif dalam pembelajaran di kelas.

Peran pendidik sebagai fasilitator bagi peserta didik, maka peserta didik akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh pendidik, karena peserta didik benar-benar belajar dari pengalaman mereka sendiri.

Metode *ice breaking* dalam pembelajaran harus dilaksanakan dalam pembelajaran di kelas. pembelajaran yang disampaikan pendidik di kelas tidak hanya menggunakan berbagai metode dan permainan di kelas, akan tetapi akan lebih menarik dan menyenangkan juga pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik akan lebih bermakna dengan di iringi macam-macam *ice breaking*.

Metode *ice breaking* dapat menjadikan siswa lebih semangat dalam belajar di kelas. Ketika peserta didik sudah mulai bosan dengan pembelajaran, pendidik perlu melakukan metode *ice breaking* secara bersama-sama. Berbagai macam metode *ice breaking* dalam pembelajaran dapat memudahkan pendidik dalam melakukan dan memilih *ice breaking* sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Ketika peserta didik menerima pembelajaran di kelas maka otak yang dijadikan pusat berfikir peserta didik untuk memahami pembelajaran akan merasa capek dan bosan maka *ice breaking* dalam pembelajaran dapat menjadikan suasana pembelajaran akan kembali seperti kondisi semula, pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

SIMPULAN

Ice breaking merupakan permainan kegiatan yang berfungsi untuk mengubah suasana kebekuan dalam kelompok. Ada berbagai macam *ice* dalam pembelajaran, yaitu: yel-yel, bernyanyi, tepuk tangan, jenis gerak badan, jenis humor jenis cerita atau dongeng. Dalam penerapan *ice breaking* terhadap pembelajaran adanya prinsip-prinsip yang harus diperhatikan dalam penerapan, antara lain: efektifitas, motivate, sinkronized, tidak berlebihan, tepat situasi, tidak mengandung sara dan tidak mengandung unsur pornografi. *Ice breaking* tidak hanya dilaksanakan pada inti pembelajaran, akan tetapi *ice breaking* dapat dilaksanakan pada kegiatan awal, inti dan penutup proses pembelajaran. Karena sangat bermanfaat bagi pesera didik, yaitu: Melatih berfikir secara kreatif bagi siswa, Mengembangkan dan mengoptimalkan otak dan kreatifitas siswa, Melatih siswa berinteraksi dalam kelompok dan bekerja sama dalam satu tim.

DAFTAR RUJUKAN

- Achmad Fanani, *Jurnal Pendidikan*: 2010.
- Andy, Novan Wiyani, *Membumikan Pendidikan Karakter Di SD*, Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2013.
- <http://www.candrajunie.com>, di akses 22 Mei 2020
- http://www.mugimanfaati.blogspot.com/ice_breaking_6html./m=1, di akses 22 Mei 2020
- M. Said, *80+ Ice Breaker Games-Kumpulan Permainan penggugah Semangat*, Yogyakarta: Andi Offset, 2010.
- Mujib, Fathul dan Nailur Rahmawati. *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab*, Jogjakarta: DIVA Press, 2013.
- Sunarto, *Ice breaker Pembelajaran Aktif*, Surakarta: Yuman Pressindo, 2012.
- Umar, Bukhori. *Ilmu Pendidikan Islam*, Jakarta: AMZAH, 2010,