PELAKSANAAN ICE BREAKER "TEBAK SIAPAKAH AKU "DALAM MENINGKATKAN ATENSI BELAJAR PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS IV SD NEGERI 040446 KABANJAHE

Sari Jusnita Br Ginting [1], Christine Idamona Lombu [2]
[1] Program Studi PGSD Program Sarjana Universitas Audi Indonesia
[2] Mahasiswa Prodi PGSD Program Sarjana
sarijusnita93@gmail.com

ABSTRAK

Pada semester genap tahun ajaran 2021/2022 ini, kegiatan pembelajaran dilakukan dengan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (PTMT). Berdasarkan panduan dan anjuran pemerintah pembelajaran tatap muka terbatas ini hanya boleh digelar dengan kapasitas sebagian dari jumlah seluruh siswa di kelas pada sekali tatap muka. Maka dari itu, guru harus berupaya agar dapat memberikan pembelajaran yang menyenangkan baik offline maupun online. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan (1) bagaimana pelaksanaan kegiatan ice breaker yang dilakukan guru saat diberlakukannya PTMT dalam rangka meningkatkan atensi belajar siswa (2) faktor yang menghambat pelaksanaan ice breaker (3) upaya dalam mengatasi hambatan tersebut dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Metode penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif berjenis studi kasus, yaitu data fakta dari lapangan diutarakan dalam bentuk deskriptif. Hasil dari penelitian ini adalah bentuk pelaksanaan ice breaker "Tebak siapakah aku" hambatan dari faktor guru, siswa, dan kondisi kelas yang dapat mempengaruhi pelaksanaan pemberian ice breaker, dan upaya dalam mengatasi hambatan tersebut yaitu melalui perencanaan yang matang dan kemampuan publik speaking yang memadai. Penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai alternatif pembelajaran Bahasa Indonesia yang menyenangkan di sekolah dasar.

Kata Kunci*: Ice breaker*, Pembelajaran Tatap Muka Terbatas, Tebak siapakah aku.

IMPLEMENTATION OF THE ICE BREAKER "GUESS WHO I AM" IN INCREASING LEARNING ATTENTION IN INDONESIAN LANGUAGE LEARNING FOR FOURTH GRADE STUDENTS AT SD NEGERI 040446 KABANJAHE

ABSTRACT

In the even semester of the 2021/2022 academic year, learning activities are carried out with Limited Face-to-face Learning (PTMT). Based on government guidelines and recommendations, this limited face-to-face learning may only be held with a capacity of a portion of the total number of students in the class at one time. Therefore, teachers must strive to be able to provide fun learning both offline and online. This study aims to describe (1) how the implementation of ice breaker activities carried out by teachers during the implementation of PTMT in order to increase student learning attention (2) factors that hindered the implementation of ice breaker (3) efforts to overcome these obstacles using a descriptive qualitative approach. This research method is a descriptive qualitative research with the type of case study, namely the fact data from the field is expressed in descriptive form. The results of this study are the form of ice breaker implementation "Guess who I am" obstacles from teacher factors, students, and class conditions that can affect the implementation of giving ice breakers, and efforts to overcome these obstacles are through careful planning and adequate

public speaking skills. It is hoped that this research can be used as an alternative to fun Indonesian learning in elementary schools.

***Keywords**: Ice breaker,PTMT,Guess Who I Am.*

PENDAHULUAN

Pada semester genap tahun ajaran 2021/2022 ini, kegiatan pembelajaran dilakukan dengan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (PTMT). Berdasarkan panduan dan anjuran pemerintah pembelajaran tatap muka terbatas ini hanya boleh digelar dengan kapasitas sebagian dari jumlah seluruh siswa di kelas pada sekali tatap muka. Banyak dari sekolah yang membagi kegiatan pembelajaran dengan sistem shift, di terbagi menjadi shift pagi dan siang. Ada juga sekolah yang menggunakan sistem Pembelajaran Campuran (*Blended Learning*), kegiatan pembelajaran dilakukan dengan mengharuskan 50% dari jumlah keseluruhan siswa di kelas masuk secara luar jaringan, dan sisanya mengikuti kegiatan pembelajaran secara online baik melalui video *conference* atau pembelajaran daring lain yang dilakukan tanpa membutuhkan kehadiran guru pada waktu bersamaan. Sedangkan pada semester lalu pembelajaran yang dilakukan secara daring dinilai tidak cukup efektif dalam memberikan materi pembelajaran pada siswa, sehingga pada saat PTMT ini guru dianggap perlu untuk mengulang kembali materi sebelumnya. Maka dari itu, guru harus berupaya agar dapat memberikan pembelajaran yang menyenangkan baik luar jaringan maupun dalam jaringan dengan tetap memperhatikan kemampuan masing-masing siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Sudah seharusnya guru berupaya untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, nyaman, efektif dan kondusif bagi siswanya namun tetap dalam kondisi prima dan fokus pada proses pembelajaran. (Susanto, 2019).

Dalam upaya peningkatan fokus siswa, perlu juga adanya penarik atensi siswa dimana atensi sendiri merupakan proses aktif membatasi munculnya informasi dan hanya berfokus pada suatu informasi yang dianggap penting, sedang informasi yang dianggap tidak penting diabaikan (Vania, 2017). Dalam hal ini atensi belajar siswa yang dimaksud adalah atensi atau perhatian siswa yang hanya tertuju pada proses pembelajaran yang sedang berlangsung, sedangkan kepentingan lain di luar pembelajaran dihiraukannya. Hal yang dapat menarik atensi terbagi menjadi sudut pandang subjek dan sudut pandang objek. Dari sudut pandang subjek hal yang menarik atensi adalah sedikit banyak bersangkut-paut dengan pribadi subjek, dalam hal ini artinya keterlibatan masing-masing, sebagian, atau beberapa siswa dapat memusatkan perhatian mereka pada pembelajaran. Sedangkan dari sudut pandang objek, hal yang menarik atensi adalah hal yang berada di luar konteks artinya siswa akan memberi atensinya ketika pembelajaran yang dilakukan berbeda dengan pembelajaran sebelumnya, misalnya pemberian ice breaker dalam proses pembelajaran. Pemberian ice breaker yang didukung dengan pembawaan dan lingkungan belajar yang menyenangkan, membuat siswa secara naluriah akan tertarik mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia yang berlangsung. Menurut (Syam Mahfud, 2010) Ice Breaking adalah suatu aktivitas kecil dalam suatu acara yang bertujuan agar peserta mengenal peserta lain dan merasa nyaman dengan lingkungan barunya. Kegiatan ini biasanya berupa suatu humor, kadang berupa kegiatan yang cenderung memalukan, kegiatan berupa informasi, pencerahan, atau dapat juga dalam bentuk permainan sederhana. Selanjutnya Ice Breaking 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 (Nida, 2011).

Ada banyak macam ice breaking yang dapat digunakan, beberapa diantaranya sebagai berikut:

1. Yel-yel

Yel-yel merupakan salah satu ice breaking yang mempunyai tingkat pemulih paling baik, dikarenakan selain dapat meningkatkan konsentrasi, yel-yel juga berguna untuk menumbuhkan semangat peserta didik.

2. Tepuk Tangan

Tepuk tangan merupakan suatu ekspresi kegembiraan atau suatu apresiasi yang ditujukan kepada seseorang ketika mengalami suatu keberhasilan tertentu. Oleh karena itu, dengan melakukan tepuk tangan diharapkan perasaan peserta didik akan gembira dan semangat.

3. Menyanyi

Menyanyi juga merupakan salah satu ekspresi kegembiraan, selain untuk memberikan semangat, menyanyi juga merilekskan otot-otot peserta didik yang tegang bila dikombinasikan dengan gerakangerakan sederhana.

4. Gerak Anggota Badan

Menggerakan anggota badan atau energizer biasanya digunakan ketika peserta didik terlihat letih karena bertahan dalam posisi yang sama dalam waktu yang cukup lama (duduk). Selama ice breaking jenis ini peserta didik diminta menggerakan beberapa anggota tubuh agar kondisi psikologisnya kembali segar.

5. Humor

Humor merupakan sesuatu yang menimbulkan pendengarnya merasa tergelitik, perasaan lucu, sehingga terdorong untuk tertawa. Humor dalam pembelajaran yang diperlukan tidaklah mengharuskan peserta didik bisa tertawa terpingkal-pingkal, namun lebih kepada bagaimana membuat suasana menjadi cair tanpa ada ketegangan setelah beberapa jam serius memperhatikan materi pada saat pembelajaran.

6. Permainan (Games)

Permainan (games) adalah jenis ice breaking yang paling membuat peserta didik heboh. Peserta didik muncul semnagat baru yang lebih saat melakukan permainan. Dengan permainan akan mampu membangun konsentrasi untuk dapat berpikir dan bertindak lebih baik dan efektif.

Pemberian ice breaker tepat guna dimaksudkan dapat membangun suasana belajar yang menyenangkan melalui yel-yel, tepuk tangan, nyanyian lagu, gerakan tubuh, humor, permainan/games, cerita/ storytelling, manipulasi, dan audiovisual. Ice Breaking merupakan cara tepat untuk mencipatakan suasana kondusif. "Penyatuan" pola pikir dan pola tindak ke satu titik perhatian adalah yang bisa membuat suasana menjadi terkondisi untuk dinamis dan fokus. (Rudiana, 2018)

Pemberian ice breaker sendiri memberikan beberapa kelebihan untuk siswa, antara lain yaitu (1) membuat waktu terasa lebih cepat, (2) dapat memberikan efek menyenangkan dalam pembelajaran, (3) dapat digunakan secara spontan maupun terkonsep dengan matang (4) membuat suasana kelas semakin kompak dan bersatu. Sedangkan kelemahan ice breaker hanya pada penerapan yang harus disesuaikan dengan kondisi kelas dan karakteristik siswa maka dari itu, saat memilih jenis ice breaker yang akan digunakan diperlukan beberapa pertimbangan terkait durasi waktu, situasi dan kondisi kelas, usia siswa, serta karakteristik dari siswa itu sendiri.

Ice breaker "Tebak siapakah aku" dapat untuk memusatkan perhatian siswa dan juga melatih konsentrasi siswa. Dengan begitu meskipun pembelajaran Bahasa Indonesia sering dikenal sebagai momok yang menakutkan karena susah dipahami dan membosankan, namun mereka akan tertarik untuk mempelajarinya.

"Tebak siapakah aku" dapat dilakukan dengan berbagai cara. Hal itu tentunya disesuaikan dengan konsep pembelajaran apa yang akan diajarkan pada kegiatan belajar mengajar. (Arimbawa, 2017) menjelaskan hasil penelitian lain juga menunjukkan bahwa kelas yang menggunakan ice breaker memiliki pengaruh sangat baik terkait motivasi belajar siswa. Begitu pula dengan penelitian serupa yang menjelaskan tentang bentuk pelaksanaan pemberian ice breaking jenis *storytelling* dalam pembelajaran di tingkat menengah pertama. (Adetya, 2021). Sudah banyak penelitian terkait kegiatan ice breaker yang dilakukan dalam proses pembelajaran pada berbagai mata pelajaran di usia sekolah dasar yang mempengaruhi motivasi, minat, perhatian, konsentrasi maupun hasil belajar siswa, namun hanya sampai pada kegiatan ice breaker yang umum digunakan seperti pemberian yel-yel, tepuk tangan, peregangan tubuh, berbagai jenis permainan, dan lain sebagainya. Belum pernah dilakukan penelitian dengan objek utama pemberian ice breaker "tebak siapakah aku".

Hal inilah yang membedakan penelitian ini dengan penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya. Peneliti merumuskan rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut: (1) Bagaimana pelaksanaan pemberian ice breaker "Tebak siapakah aku" dalam upaya meningkatkan atensi belajar siswa? (2) Apa sajakah faktor yang menghambat pelaksanaan ice breaker "Tebak siapakah aku" ? (3) Apa upaya yang dapat dilakukan guru dalam mengatasi hambatan tersebut?.

Penelitian berbasis studi kasus ini bertujuan untuk mendeskripsikan langkah-langkah pelaksanaan ice breaker "Tebak siapakah aku" yang dinilai efektif untuk meningkatkan perhatian/atensi siswa dan beberapa prestasi yang telah diraih narasumber melalui pemberian ice breaker "tebak siapakah aku" tersebut. Di samping itu juga akan dijelaskan tentang beberapa hambatan yang dapat mempengaruhi keberhasilan pemberian ice breaker tebak siapakah aku dan upaya yang dilakukan guru

dalam mengatasi hambatan tersebut. Penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai metode alternatif pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar dan juga diharapkan dapat mendukung penelitian-penelitian selanjutnya terkait penggunaan ice breaker model tebak siapakah aku pada siswa usia sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kualitatif yaitu penelitian yang dilakukan untuk mempelajari fenomena yang dialami objek dengan menggunakan data yang bersifat kualitatif dan menekankan pentingnya makna daripada generalisasi dengan proses pengambilan makna data, penalaran, dan penjabaran definisi suatu situasi tertentu. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif berjenis studi kasus, yaitu data fakta dari lapangan diutarakan dalam bentuk deskriptif atau kata-kata dan gambar yang meneliti suatu kasus baru dan menjelaskan bagaimana kasus tersebut berkembang.

Penelitian ini melibatkan 10 orang informan yaitu 1 wali kelas (Keriahen Br Tarigan) yang dipilih secara purposive sampling karena sebagai yang menerapakan ice breaker "Tebak siapakah aku" dan 9 siswa kelas IV dari SD Negeri 040446 Kabanjahe yang dipilih secara acak yaitu (Abil Wiraguna, Grace Naomi S, Nadia Ardeli, Marcelino Aryanta,Arifin, Naira Br. Munthe, Rafa Aditya, Zacky Al hafizi dan Jean Boido Samosir) Siswa dipilih secara acak karena setiap siswa di kelas mendapat perlakuan yang sama sehingga memungkinkan peneliti untuk hanya mengambil 3 siswa dari masing-masing sesi untuk dimintai keterangan terkait keterlibatannya pada pelaksanaan ice breaker.

Pengumpulan dokumen pendukung seperti profil sekolah, data diri siswa yang bersangkutan, dan hasil belajar mata pelajaran. Bahasa Indonesia siswa kelas VI-B dibantu oleh staf tata usaha sekolah. Penelitian dilakukan di SD Negeri 040446 Kabanjahe yang beralamat di JL.Veteran NO.33 Kabanjahe KEC : Kabanjahe, KAB : Karo. Penelitian ini mulai dilakukan pada Senin, 7 Maret 2022 dan dilakukan selama periode semester genap tahun ajaran 2021/2022 Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara, observasi, dan studi dokumentasi yaitu sebagai berikut:

a. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data dengan melakukan tanya jawab kepada narasumber untuk bertukar informasi, sehingga akan didapatkan data dan maknanya dalam topik tertentu. Peneliti akan menggunakan wawancara jenis semi terstruktur, dimana dalam pelaksanaannya, wawancara semi terstruktur pihak yang diwawancarai lebih bebas dan terbuka dalam memberikan pendapat dan ide-idenya (Sugiyono, 2016).

Pertanyaan-pertanyaan yang akan ditanyakan dapat berkembang sesuai kondisi di lapangan. Observasi Observasi adalah teknik mengumpulkan data melalui pengamatan secara langsung pada objek yang akan diteliti. Peneliti menggunakan teknik observasi partisipan dimana nantinya peneliti ikut melakukan apa yang dikerjakan oleh subyek penelitian, sehingga data yang diperoleh lebih lengkap dan detail (Sugiyono, 2016)

b. Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi adalah teknik pengumpulan data pendukung dengan menganalisis dokumen-dokumen dari sumber data, sehingga hasil penelitian dari wawancara dan observasi akan lebih kredibel. Dokumen tersebut dapat berupa tulisan (catatan harian dan data diri), gambar (foto, sketsa dan video), dan karya (karya seni, pencapaian) (Sugiyono, 2016). Dalam penelitian ini, beberapa dokumen pendukung yang membantu peneliti mencapai tujuan penelitian adalah dokumen terkait profil sekolah, dokumen data diri guru, data diri siswa, dan dokumentasi dalam bentuk apa pun saat melakukan ice breaker dalam pembelajaran.

Analisis data dilakukan secara sistematis dengan menyusun data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikannya ke dalam teori, menguraikannya dalam satuan-satuan, menyintesiskannya, menggabungkannya ke dalam pola, memilih apa yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan yang mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain (Sugiyono, 2016).

Data berupa hasil wawancara dan hasil pengamatan langsung selanjutnya diolah dalam bentuk deskripsi naratif. Peneliti menggunakan teknik analisis data yang mengacu pada konsep Miles & Huberman (dalam Sugiyono, 2016) yang membagi aktivitasnya dalam menganalisis data menjadi tiga bagian yaitu:

1. Data Reduction (Reduksi Data) Reduksi data adalah kegiatan merangkum, memilih hal pokok, dan memfokuskannya pada hal penting. Data yang diperoleh secara mentah dipilah dan kemudian disederhanakan supaya lebih mudah dalam mengolah data.

2. Data Display (Penyajian Data) Dalam penelitian kualitatif, penyajian data disajikan dalam bentuk penjelasan singkat, diagram alur dan lain sebagainya. Penyajian data dalam penelitian kualitatif sering menggunakan teks bersifat naratif. Dalam hal ini data yang disajikan dilengkapi dengan dokumentasi berupa foto saat kegiatan ice breaker berlangsung.

3. Verification/ Conclusion Drawing (Penarikan Kesimpulan) Kesimpulan dalam penelitian kualitatif adalah penemuan baru yang mungkin belum pernah ada sebelumnya, dapat berupa deskripsi atau gambaran objek yang sebelumnya masih remang dan kemudian menjadi terang setelah diteliti. Namun, masih belum dapat dipastikan apakah kesimpulan yang diperoleh menjawab rumusan masalah atau tidak. Hal ini karena rumusan masalah penelitian kualitatif masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah dilakukannya penelitian di lapangan. Untuk mengecek keabsahan data, peneliti akan melakukan member check dimana data yang telah terkumpul akan dicek kembali oleh informan. Setelah mencapai kesepakatan maka peneliti akan meminta tanda tangan informan sebagai bukti telah melakukan member check. Selain itu peneliti juga akan menguji kredibilitas data dengan melakukan triangulasi teknik, triangulasi sumber, dan triangulasi waktu, dimana data yang diperoleh dari pengamatan langsung dan data dari wawancara narasumber akan dibandingkan. Triangulasi sumber dilakukan dengan memperoleh data dari beberapa sumber untuk dibuktikan kebenarannya. Sedangkan triangulasi waktu artinya data yang didapat dari beberapa kurun waktu tertentu dibandingkan kebenarannya. Jika terdapat data yang salah atau terlewat maka akan didiskusikan kembali dengan informan untuk mendapatkan data yang valid dan kredibel.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berikut akan dipaparkan hasil temuan dari penelitian yang sudah dilakukan peneliti. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan daring pada semester lalu sangat berdampak bagi sistem pembelajaran di Indonesia. Banyak dari guru yang mengeluhkan kesulitannya dalam mengajar jika dilakukan secara daring. Hal ini juga berdampak pada kemampuan siswa memahami materi pembelajaran. Ketidaksetaraan kemampuan siswa tersebut yang mendorong guru untuk mengulang kembali konsep dan unsur dasar (dalam hal ini Bahasa Indonesia), karena tidak menutup kemungkinan, semua kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada semester lalu tidak benar-benar memberi siswa ilmu pengetahuan seperti yang telah dicanangkan pada tujuan pembelajaran sebelumnya. Kegiatan pembelajaran dilakukan secara tatap muka terbatas, maka guru terpaksa menggunakan metode pembelajaran yang konvensional dan sederhana namun tetap diselingi dengan pemberian ice breaker, kegiatan tanya jawab dan pemberian motivasi dalam proses pembelajaran yang berlangsung.

Pemberian ice breaker sebelum pembelajaran dapat menarik anak masuk ke zona alfa pada gelombang otak, sehingga nantinya siswa dapat fokus dengan materi yang akan diajarkan, seperti yang telah dikatakan oleh narasumber. Menurut beliau penting untuk memperhatikan kesiapan siswanya sebelum menerima materi yang akan diberikan. Sejalan dengan itu Chatib (2011) dalam bukunya mengatakan hal serupa dimana zona alfa merupakan kondisi yang paling tepat untuk belajar. Ia menambahkan bahwa sebaik-baiknya strategi belajar yang disusun guru, jika siswa tidak berada pada kondisi alfa maka pembelajaran tersebut tidak akan masuk ke dalam memori siswa.

Dalam hal ini, ice breaker dapat membantu guru mengarahkan otak siswa sehingga dapat masuk ke zona alfa. Sebelum membahas bagaimana ice breaker tebak siapakah aku dilakukan, alangkah baiknya untuk mengenal objek penelitian ini terlebih dahulu. Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, penelitian ini dilakukan SD Negeri 040446 Kabanjahe yang beralamat di JL.Veteran NO.33 Kabanjahe KEC : Kabanjahe, KAB : Karo. Sekolah ini sudah berdiri sejak 31 Desember 1951 dan saat ini dikepalai oleh bapak Juneidi Sembiring Hingga saat ini jumlah siswa di sekolah ini mencapai 324 siswa. Saat penelitian dilakukan, kegiatan pembelajaran di SD Negeri 040446 Kabanjahe dilaksanakan dengan tatap muka terbatas seperti yang dianjurkan pemerintah, membatasi kehadiran siswa sebanyak 50% dari jumlah keseluruhan siswa di kelas. Pada penelitian ini, narasumber yang menjadi fokus penelitian yaitu wali kelas dari kelas VI-B SD Negeri 040446 Kabanjahe, Bapak Keriahen Br Tarigan.

A. Pelaksanaan

Dalam penelitian ini, akan dijelaskan pelaksanaan ice breaker "Tebak siapakah aku" dimana "Tebak siapakah aku" tersebut dianggap sesuai dengan materi Bahasa Indonesia yang akan diberikan. "Tebak siapakah aku" yang dilakukan pun beragam, misalnya, menebak kata benda yang tepat dengan bantuan clue yang diberikan.

Berikut akan dipaparkan tahapan diberikannya salah satu ice breaker tebak siapakah aku yaitu:



1. Sebelum dimulai, klik tombol "Mulai" lalu guru akan menjabarkan satu per satu clue yang menggambarkan kata benda tersebut. Sembari mempresentasikan power point, guru menginstruksikan siswa untuk mengambil secarik kertas dan sebuah pulpen untuk membantunya mengingat.

Berikut ilustrasi dari clue yang diberikan



2. Setelah berhasil menebak guru akan meminta tepuk tangan dari siswa. Kegiatan ini dimaksudkan supaya guru dapat mengevaluasi kegiatan ice breaker yang sudah dilakukannya.



3. Ice breaker dimulai dengan siswa yang diminta untuk menebak kata benda berdasarkan clue yang diberikan.
4. Setelah berhasil menebak, siswa tersebut diminta untuk memilih siswa lainnya untuk menebak clue lainnya.

5. Setelah guru menebak melalui cerita pendek sederhana, siswa yang merasa memiliki jawaban yang benar diminta untuk berdiri dan bertepuk tangan. Hal ini dimaksudkan untuk mengapresiasi kegiatan ice breaker yang telah dilakukan.
6. Untuk menutup kegiatan ice breaker, guru mengetes fokus siswa dengan tepuk fokus 'CekBum'. Cek artinya tepuk tangan dan Bum artinya pukul meja. Setelah itu barulah guru mengaitkan kegiatan yang telah dilakukan dengan materi pembelajaran hari ini, yaitu terkait kata benda yang berada di lingkungan sekitar. Seperti yang sudah dikatakan sebelumnya, bahwa terdapat banyak ice breaker tebak siapakah aku yang dapat dilakukan. Berikut pula akan dipaparkan tahapan tebak siapakah aku lainnya.









Jika tebak siapakah aku berhasil dilakukan, guru dapat meminta tepuk tangan pada siswa sembari memberikan motivasi terkait konsep dasar Bahasa Indonesia dan prinsip "Belajar Bahasa Indonesia itu Mudah dan Menyenangkan" Tidak lupa guru juga harus mengatur kelas supaya tetap kondusif, karena jika berhasil pastinya siswa bertanya tanya tentang "tebak siapakah aku" lainnya.

B. Faktor yang Menghambat

Pemberian ice breaker terkadang juga tidak berjalan sesuai dengan apa yang telah direncanakan sebelumnya. Terdapat faktor yang dapat menghambat pelaksanaan suatu ice breaker. Faktor tersebut yaitu sebagai berikut.

a. Durasi pelaksanaan yang kurang diperhatikan. Ice breaker hanya akan berhasil jika diberikan pada waktu dan durasi yang tepat. Durasi pelaksanaan yang tepat berkisar selama 10-15 menit saja.
b. Siswa kurang dapat memahami arahan dari guru. Dikarenakan masing-masing siswa memiliki kemampuan dalam memahami yang berbeda-beda, maka tidak jarang siswa masih menanyakan kembali arahan/instruksi dari guru.
c. Kondisi kelas yang tidak mendukung pemberian ice breaker. Ada saatnya dimana siswa sudah sangat siap dalam menerima pembelajaran tanpa harus mendapat ice breaker. Namun ada juga saat dimana siswa sudah jenuh atau kehilangan motivasi untuk mengikuti ice breaker.
d. Penggunaan kata yang tidak baku dapat menjadi penghambat karena dapat menyulitkan siswa memahami arahan dari guru.

C. Upaya Mengatasi Hambatan

Dari hasil temuan penelitian menunjukkan bahwa meskipun beberapa hal di atas dapat mempengaruhi pelaksanaan ice breaker, namun hal tersebut dapat diatasi dengan upaya yang dapat dilakukan guru agar ice breaker berjalan dengan lancar sehingga siswa mampu mencapai fokusnya dan pembelajaran dapat dilaksanakan dengan optimal. Berikut upaya yang dapat dilakukan guru dalam mendukung keberhasilan pemberian ice breaker.

a. Estimasi durasi pelaksanaan ice breaker harus diperhatikan, yaitu sekitar 10-15 menit saja. Hal ini akan mempengaruhi atensi siswa. Kegiatan ice breaker dinilai tepat guna jika tidak kurang atau melebihi waktu ideal diberikannya ice breaker.
b. Guru dapat menggunakan kata baku dan disesuaikan dengan kemampuan siswa kelas IV dalam memahami kosakata. Maka dari itu diharapkan guru dapat menyederhanakan kata dan kalimat yang digunakan sehingga komunikasi lebih mudah dilakukan
c. Sebelum melakukan kegiatan ice breaker tebak siapakah aku, akan lebih tepat jika guru melakukan tanya jawab sederhana. Dengan begitu tebak siapakah aku akan lebih mudah dilakukan, seperti benda apa saja yang diketahui oleh siswa.

Dengan upaya tersebut, diharapkan guru secara aktif dapat memberikan ice breaker pada siswa mengingat pentingnya peran ice breaker dalam menarik minat belajar dan perhatian siswa baik sebagai pembuka pembelajaran, di sela-sela pembelajaran berlangsung, ataupun sebagai penutup pembelajaran. Namun berdasarkan pernyataan narasumber dalam penelitian ini, beliau menekankan pada pemberian

ice breaker yang sebaiknya dilakukan untuk mengawali pembelajaran karena dinilai lebih efektif jika dibandingkan dengan pemberian ice breaker di sela-sela ataupun untuk mengakhiri pembelajaran.

Sependapat dengan itu, (Kadir dan Asrohah, 2015 dalam Haifaturrahmah, dkk 2020) mengatakan bahwa kegiatan awal pembelajaran sangat penting untuk dilakukan dalam membangkitkan atensi siswa dan menciptakan kelas yang kondusif sebelum mengikuti pembelajaran. Namun meskipun demikian pemberian ice breaker juga dipertimbangkan dan dinilai keefektifannya berdasarkan pada kondisi siswa di kelas secara keseluruhan. Terlebih lagi terkait pemberian ice breaker, dimana semua aspek harus pada kondisi yang mendukung sehingga memungkinkan ice breaker tersebut mencapai keberhasilan maksimum. Respon siswa sangat penting untuk mengetahui keberhasilan dari dilakukannya ice breaker tebak siapakah aku ini.

Dapat dilihat dari beberapa wawancara yang dilakukan pada siswa yang dipilih secara acak, berbagai respon telah ditampilkan meskipun ada yang dikatakan berhasil, ada juga yang tidak berhasil. Namun semua siswa mengikuti arahan dari guru dengan baik. Semua siswa mengaku senang setelah diberikannya ice breaker, terlebih ice breaker "tebak siapakah aku" ini. Hal itu dapat dibuktikan dengan respon aktif yang diberikan siswa saat kegiatan berlangsung, meningkatnya fokus siswa yang ditunjukkan dengan minimnya kesalahan pada materi belajar Bahasa Indonesia setelah dilakukannya ice breaker "tebak siapakah aku" dan juga minat siswa untuk terus menerus belajar Bahasa Indonesia yang secara tidak langsung menunjukkan bahwa siswa menganggap Bahasa Indonesia itu menyenangkan. Dilihat dari observasi yang dilakukan, ice breaker yang dilakukan oleh narasumber tidak hanya sebatas "Tebak siapakah aku" tetapi juga ice breaker lain seperti yel-yel, mendengar/menyanyikan lagu, bertepuk tangan, pemberian motivasi dan lain sebagainya. Narasumber berpendapat bahwa apa pun model ice breaker yang diberikan pasti akan menarik perhatian siswa, asalkan sesuai dan relevan (tepat guna) dengan pembelajaran yang akan diajarkan. Misal, guru dapat memberi ice breaker "Tebak siapakah aku". Pemberian ice breaker model apa pun yang dikuasai guru dinilai dapat meningkatkan fokus siswa sehingga pembelajaran akan lebih optimal dan menyenangkan serta dapat memberikan pengalaman yang tidak terlupakan pada siswa.

Berdasarkan pada hasil temuan berupa pelaksanaan ice breaker, hambatan, peran, dan respon yang diberikan menunjukkan adanya kesesuaian dengan tujuan pembelajaran dilakukan. Kegiatan ice breaker sendiri semata-mata bertujuan untuk membuat siswa merasa nyaman dan senang dalam mengikuti pembelajaran. Dengan begitu siswa akan memberikan atensinya pada pembelajaran yang berlangsung. Kegiatan ice breaker tebak siapakah aku ini dinilai tepat guna karena selain dapat memberi rasa senang juga dapat mengatur tingkat konsentrasi mereka dalam pelajaran Bahasa Indonesia, jadi guru dapat dengan mudah melakukan kegiatan pembelajaran secara optimal.

Dapat disimpulkan bahwa ice breaker tebak siapakah aku ini memberikan dampak positif dalam meningkatkan atensi belajar pada pelaksanaan pembelajaran di sekolah, namun akan berbeda jika dilakukan saat pembelajaran daring. Akan lebih menyenangkan jika kegiatan pembelajaran diselingi ice breaker yang juga relevan dengan pembelajaran yang berlangsung. Dengan begitu siswa akan memberikan atensinya dan menjadi lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran di sekolah.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa: Kegiatan ice breaker Tebak siapakah aku yang dilakukan oleh siswa dengan cara memperhatikan clue yang diberikan atau yang dipaparkan di power point selanjutnya siswa menebak dengan tepat kata benda yang dimaksud.

Terdapat beberapa faktor yang menghambat pelaksanaan ice breaker, antara lain yaitu siswa kurang memahami arahan dari guru, durasi pelaksanaan yang kurang diperhatikan, penggunaan kata tidak baku, dan kondisi kelas yang tidak mendukung pemberian ice breaker. Upaya yang dilakukan dalam mengatasi hambatan saat memberikan ice breaker yaitu estimasi durasi waktu yang tepat (10-15 menit), kata yang dipakai lebih disederhanakan, dan guru mengkondisikan siswa dengan mengenal benda-benda yang berada disekitarnya sebelum diberikan ice breaker.

DAFTAR PUSTAKA

Adetya, S. A. (2021). Bentuk Pelaksanaan Ice Breaking Jenis Storytelling yang Dilakukan Oleh Guru Dalam Pembelajaran PPKN Siswa Kelas VIII di SMP Kristen Palangka Raya. Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal, 12.

Chatib, M. (2011). Gurunya Manusia: Menjadikan Semua Anak Istimewa dan Semua Anak Juara. Bandung: Penerbit Kaifa.

I Komang Arimbawa, I. M. (2017). Pengaruh Penggunaan Ice breaker Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Mimbar PGSD Vol. 5 No. 2, 1-8.

Indrawati, M. (2019). Efektivitas Teknik Ice Breaking dalam Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Tambang. Riau Pekanbaru: UIN Sultan Syarif Kasim.

Ismayanti. (2020). Pengaruh Penerapan Ice Breaking Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Al-Muna Samarinda. Samarinda: Institut Agama Islam Negeri Samarinda.

Leta Marzatifa, I. M. (2021). Ice Breaking: Implementasi, Manfaat dan Kendalanya untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa. Al-Azkiya: Jurnal Ilmiah Pendidikan MI/SD Vol.6 No.2, 10.

Rahmi, R. (2018). Korelasi Kegiatan Ice Breaking dengan Motivasi Belajar Siswa dalam Proses Pembelajaran Tematik. Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Vol. VII No. 02, 150-160.

Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Penerbit Alfabeta.

Sunarto. (2012). Ice breaker dalam Pembelajaran Aktif. Surakarta: Cakrawala Media.

Susanto, A. (2019). Teori Belajar dan Pembelajaran Sekolah Dasar. Jakarta: Prenadamedia.

Vania Oktaviani, S. d. (2017). Pengaruh Bermain Video Game Tipe Endless Running Terhadap Atensi. Jurnal Kedokteran Diponegoro Vol. 6 No. 2, 1333.

Widiasworo, E. (2017). 19 Kiat Sukses Membangkitkan Motivasi Belajar Siswa. Yogyakarta: Ar-ruz Media