

ICE BREAKER GAMES: MENCIPTAKAN MOTIVASI BELAJAR SENI BUDAYA DI SMA NEGERI 1 SUMBER JAYA LAMPUNG BARAT

Treny Hera^{1*}, Nurdin², Rully Rochayati³, Deria Sepdwiko⁴, Efita Elvandari⁵,
Rio Eka Putra⁶, Auzi Madona Adoma⁹, Nofroza Yelli¹⁰

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas PGRI Palembang¹
Program Studi Pendidikan Seni Pertunjukan, FKIP, Universitas PGRI Palembang^{2,3,4,5,6,7,8,9,10}

*Email: trenyhera19@gmail.com

Naskah diterima: 20-05-2023, disetujui: 26-05-2023, diterbitkan: 30-05-2023

DOI: <http://dx.doi.org/10.29303/jppm.v6i2.4819>

Abstrak - Ice Breaker Games: Menciptakan Motivasi Belajar Seni Budaya Di SMA Negeri 1 Sumber Jaya Lampung Barat” merupakan salah satu tridarma dosen untuk melaksanakan pengabdian kepada masyarakat, tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini merupakan melaksanakan Tri Dharma Perguruan Tinggi, merealisasikan program kerja Program Studi Pendidikan Seni Pertunjukan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pengetahuan Universitas PGRI Palembang, memberikan kumpulan permainan penggugah semangat belajar siswa melalui pemanfaatan ice breaking sebagai permainan edukasi dalam mengadakan keterampilan memberi penguatan, dan memberikan pengalaman kepada siswa sebagai Ice breaker gamer dalam system pembelajaran masa kini. Kegiatan ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Sumber Jaya Lampung Barat. Hasil kegiatan PKM menunjukkan bahwa pemateri terampil dalam memberi penguatan kepada peserta dan mampu mengubah suasana kebekuan dalam kelompok PkM melalui ice breaking games untuk pembelajaran seni budaya di sekolah menengah atas. Keberhasilan strategi pendahuluan pada pembelajaran ditunjukkan pada meningkatnya motivasi dan peserta kompak dapat mengikuti Ice Breaking Games dalam pola Bunga Rampai, Pengamatan, dan Kursi Goyang dengan sangat antusias sehingga suasana PkM berjalan dengan sangat kondusif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa melalui Ice Breaker Games Dapat Menciptakan Motivasi Belajar Seni Budaya Di SMA Negeri 1 Sumber Jaya Lampung Barat.

Kata kunci: ice breaking, motivasi, pembelajaran seni.

LATAR BELAKANG

Ice breaker merupakan kegiatan kreatif yang dilakukan guru untuk menghilangkan kebekuan-kebekuan di antara siswa dalam proses pembelajaran yang melibatkan ranah psikomotor, sehingga siswa termotivasi untuk belajar saling mengenal, mengerti dan bisa saling berinteraksi dengan baik antara satu dengan lainnya. Icebreaking dalam pembelajaran, dapat secara integratif atau secara khusus diberikan dalam sela atau jeda dalam proses pembelajaran. Penggunaan Icebreaking juga dapat diterapkan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Sosiologi sebagai selingan agar tidak membuat siswa mengantuk, bosan dan jenuh sehingga kegiatan pembelajaran menjadi yang menyenangkan dan siswa memiliki motivasi dalam belajar

(Sholikhah, 2019). Hal senada juga dikatakan oleh (Said, 2010) bahwa *Ice Breaker* adalah permainan atau kegiatan yang berfungsi untuk mengubah suasana kebekuan dalam kelompok.

Daryanto (2013) mengatakan tugas guru adalah membangkitkan motivasi anak sehingga ia mau melakukan belajar. Pemicu dari semangat yang berkobar-kobar pada praktik pembelajaran yang terstruktur disebut dengan *Ice Breaking*. *Ice Breaker* dibutuhkan dalam pembelajaran seni budaya khususnya di SMA Negeri 1 Sumber Jaya Lampung Barat sebagai pemecah situasi kebekuan fikiran atau fisik siswa. Seni Budaya sebagai salah satu materi pembelajaran di sekolah memiliki tujuan yaitu memberikan pengalaman estetika kepada siswa dengan harapan menjadi bekal yang berarti bagi siswa dalam menjawab tantangan bagi

hidupnya sebagai insan pribadi maupun kelompok masyarakat (Rochayati, 2018). Proses pembelajaran seni budaya di SMA Negeri 1 Sumber Jaya Lampung Barat berjalan dengan efektif dan siswa memiliki potensi seni yang tinggi, namun siswa belum terlibat pada *ice breaker games* dalam sistem pembelajaran masa kini, dengan kondisi seperti ini hendaknya guru memanfaatkan *Ice Breaker* untuk membangun suasana belajar yang dinamis, penuh semangat, dan antusiasme. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMA Negeri 1 Sumber Jaya Lampung Barat dilakukan atas dasar keterampilan guru memanfaatkan *Ice Breaker* dalam mengelola kelas dan memberikan penguatan kepada siswa belum maksimal. Tujuan dari kegiatan tersebut memberikan pengalaman kepada siswa dan guru mengenai strategi *Ice Breaker* sebagai upaya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (*fun*) serta serius tapi santai. Berdasarkan wawancara bersama Ibu Tri Maeta Sari, S.Pd yang merupakan Guru Tari di SMA Negeri 1 Sumber Jaya Lampung Barat didapatkan data bahwa motivasi belajar siswa dalam pembelajaran seni tari dalam kategori tinggi, sehingga peluang dari implementasi Ice Breaking Gamer ini akan menghasilkan potensi seni yang tinggi pula. Melihat kondisi seperti ini siswa berpotensi tinggi namun guru belum terampil dalam memberi penguatan menggunakan ice braking sebagai penggugah semangat belajar siswa, maka perlunya diadakan implementasi ice breaking.

Kehadiran metode ice breaking dengan muatan tari sangat dominan, selain memiliki visi untuk meningkatkan motivasi dan semangat juga mempunyai fungsi untuk mengenalkan nilai-nilai karakter berdasarkan identitas masyarakat local (Faizal, 2022). Pentingnya ice breaking dalam pembelajaran Seni Budaya di SMA Negeri 1 Sumber Jaya Lampung Barat dalam Proses pembelajaran

yang serius kaku tanpa sedikitpun ada nuansa kegembiraan tentulah akan sangat cepat membosankan. “Secara umum tujuan melatih fokus siswa adalah agar siswa dapat menerima materi dengan baik. Memulai pengajaran dengan mengajak siswa untuk melatih fokus dengan mengolah pikiran kepada satu tujuan (Andayani, 2018)”

Kondisi seperti ini, tentu guru harus pandai-pandai menggunakan seni mengajar dengan mengubah gaya mengajar, menggunakan media pembelajaran, atau mengubah pola interaksi dengan maksud menciptakan sesuatu pembelajaran yang menyenangkan. Dan salah satu cara dalam membantu menciptakan suasana yang menyenangkan adalah dengan cara menggunakan ice breaking yang merupakan bagian dari bentuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh dosen Program Studi Pendidikan Seni Pertunjukan melalui Ice Breaking “Bunga Rampai – Pengamatan - Kursi Goyang” sebagai gamer pada kegiatan pendahuluan, inti pembelajaran dan evaluasi.

METODE PELAKSANAAN

Metode kegiatan PkM menggunakan metode pelatihan sebagai upaya pembelajaran Ice Breaking yang diselenggarakan oleh team dosen FKIP Universitas PGRI Palembang dengan pendekatan secara langsung memberikan refleksi, mendemonstrasikan, melagukan, dan mempertunjukan sebagai bahan apreasi peserta agar komunikasi saat kegiatan PkM berlangsung berjalan dengan efektif antar pematik dan peserta. Adapun tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini merupakan:

- 1) Melaksanakn Tri Dharma Perguruan Tinggi
- 2) Merealisasikan program kerja Program Studi Pendidikan Seni Pertunjukan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pengetahuan Universitas PGRI Palembang

- 3) Memberikan kumpulan permainan penggugah semangat belajar siswa melalui pemanfaatan ice breaking sebagai permainan edukasi dalam mengadakan keterampilan memberi penguatan.
- 4) Memberikan pengalaman kepada siswa sebagai Ice breaker gamer dalam system pembelajaran masa kini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan PKM ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Sumber Jaya Lampung Barat, Banyuasin pada hari Senin, 15 Agustus 2022 dimulai dari pukul 07.30 – 12.30 berjalan dengan baik sesuai dengan tujuan kegiatan. Jika dihubungkan dengan kajian terdahulu terkait ice breaking berbasis tari pada pembelajaran seni budaya dan keterampilan sebagai daya semangat dan motivasi belajar peserta didik yang telah dilakukan oleh Romi Faisal, dkk bahwa Semangat belajar berhubungan erat dengan motivasi karena untuk melakukan sesuatu perbuatan atau tindakan seseorang memerlukan motivasi untuk mencapai tujuan tersebut. Meningkatkan semangat dan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan diperlukan sebuah teknik yang cukup menarik agar dapat membantu sekaligus meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik dengan baik. *Ice Breaking* digunakan sebagai metode untuk mengantisipasi hal tersebut sekaligus untuk menghilangkan kejenuhan, kebosanan, serta rasa mengantuk yang senantiasa hadir saat proses pembelajaran.

Ice breaking digunakan untuk meningkatkan ataupun mengembalikan semangat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga keinginan dan harapan yang ingin dicapai dari suatu materi yang disajikan dapat berjalan lancar dan tercipta suatu proses pembelajaran yang menyenangkan

(Faisal, 2022). Proses pemberian *Ice breaking* dapat disesuaikan dengan kondisi kelas artinya *Ice breaking* ini bersifat kondisional. *Ice breaking* yang diberikan guru dapat berperan penting untuk mendukung dalam peningkatan semangat dan motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. *Ice breaking* disisipkan langkah Jepin Pontianak sebagai bagian dari *Ice breaking*. Muatan dari jepin Pontianak tersebut menggunakan langkah Tahto atau langkah yang digunakan untuk menjembatani gerak tari ke bagian komplikasi atau transisi dari ragam pembuka ke ragam selanjutnya. Merujuk pada kajian terdahulu maka kegiatan tersebut mampu memotivasi siswa dalam memicu semangat belajar seni melalui ice breaking game sebagai upaya pembelajaran menarik dan masa kini.

Pembelajaran yang menyenangkan adalah suasana belajar mengajar yang menyenangkan sehingga siswa memusatkan perhatian secara penuh pada belajar sehingga waktu curah perhatiannya (*time on task*) tinggi (Hartono, 2013). Sebelum memulai kegiatan dilakukan acara pembukaan terlebih dahulu dengan sambutan acara disampaikan oleh ketua pelaksana dan kepala SMA Negeri 1 Sumber Jaya Lampung Barat. Kemudian, dilanjutkan dengan apresiasi pembelajaran seni budaya di provinsi Sumatera Selatan dan Provinsi Lampung dengan capaian kegiatan meliputi: 1) Siswa terlibat pada Ice Breaker Games dalam sistem pembelajaran masa kini, 2) Siswa memperoleh informasi pembelajaran seni budaya melalui Ice Breaking “Bunga Rampai – Pengamatan - Kursi Goyang” sebagai gamer pada kegiatan pendahuluan, inti pembelajaran dan evaluasi. 3) Guru seni teater khususnya yaitu Bapak Ahmad Jusman, S.Sn dan guru ekstrakurikler tari Ibu Tri Maeta Sari, S.Pd terampil dalam memberi penguatan menggunakan ice braking sebagai penggugah

semangat belajar siswa, 4) mendapatkan banyak referensi ice breaking sebagai media edukasi dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menarik.

Adapun peserta kegiatan PkM tersebut adalah siswa kelas IX-XI SMA Negeri 1 Sumber Jaya Lampung Barat berjumlah 30 siswa. Selama kegiatan berlangsung, peserta terlihat antusias dan memperhatikan materi yang disampaikan oleh pemateri, sehingga pada kegiatan latihan peserta mampu mencapai pengalaman belajar pada kegiatan belajar seni budaya melalui Ice breaker gamer dalam sistem pembelajaran masa kini. Kumpulan permainan penggugah semangat belajar siswa melalui pemanfaatan ice breaking sebagai permainan edukasi meningkatkan keterampilan memberi penguatan.



Gambar 1. Semua peserta PkM duduk di kursi tanpa meja dengan rapi dikondisikan dalam ice breaking games kursi goyang dengan tujuan mengembangkan rasa keserasian kelompok membangun semangat tim.

Pada tahap pengenalan, peserta terlebih dahulu diperkenalkan manfaat ice breaking games meliputi: 1) Membuat waktu panjang terasa cepat, 2) Membawa dampak menyenangkan dalam pembelajaran, 3) Dapat digunakan secara spontan atau terkonsep, 4) Membuat suasana kompak dan menyatu. Bentuk PkM dengan tema melalui Ice Breaker Games Dapat Menciptakan Motivasi Belajar Seni Budaya Di SMA Negeri 1 Sumber Jaya Lampung Barat merupakan kegiatan kecil

untuk mengalihkan situasi dari yang terkesan tegang, membosankan, membuat ngantuk dan menjenuhkan menjadi rileks, bersemangat, tidak membuat mengantuk, serta ada perhatian dan rasa senang untuk mendengarkan atau melihat orang yang berbicara di depan kelas atau ruangan tertentu.



Gambar 2. Pemateri terampil memberi penguatan melalui Ice Breaking Games "Bunga Rampai" dengan tujuan untuk mengenal posisi kelompok berdasarkan minat seni siswa masing-masing individu.

Konsep Ice Breaking Games "Bunga Rampai" dengan tujuan untuk mengenal posisi kelompok berdasarkan minat seni siswa masing-masing individu dengan menyiapkan sejumlah kertas kecil yang akan ditulus dalam rangkaian bunga rampai. Peserta menuliskan minat seni pada daun-daun untaian bunga rampai dengan aspek kehidupan yang peserta anggap sangat relevan bagi diri mereka, khususnya minat dan bakat siswa dalam belajar seni budaya. Hasil akhir dari latihan ini adalah sebuah potret minat bakat dari seluruh peserta sebagai sebuah kelompok. Potret minat bakat yang dimuat dalam "Ice Breaking Games Bunga Rampai" memperlihatkan sejumlah peredaan dan persamaan maupun berbagai minat individu dan kolektif dari peserta PkM.

KESIMPULAN DAN SARAN

Memberi penguatan kepada peserta dan mampu mengubah suasana kebekuan dalam kelompok PkM melalui ice breaking games untuk pembelajaran seni budaya di sekolah menengah atas. Keberhasilan strategi pendahuluan pada pembelajaran ditunjukkan pada meningkatnya motivasi dan peserta kompak dapat mengikuti Ice Breaking Games dalam pola Bunga Rampai, Pengamatan, dan Kursi Goyang dengan sangat antusias sehingga suasana PkM berjalan dengan sangat kondusif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa melalui Ice Breaker Games Dapat Menciptakan Motivasi Belajar Seni Budaya Di SMA Negeri 1 Sumber Jaya Lampung Barat.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih kepada Rektor Universitas PGRI Palembang, Kepala LPPKM UPGRIPalembang, Dekan FKIP, Ketua Program Studi Pendidikan Guru FKIP Universitas PGRI Palembang. Secara khusus, ucapan terima kasih disampaikan kepada Bapak Satarudin, M.Pd selaku Kepala SMA Negeri 1 Sumber Jaya Lampung Barat telah mengundang kami untuk melaksanakan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dan kepada Bapak Ahmad Jusmar, S.Sn yang mendukung penuh terlaksananya kegiatan hingga tujuan tercapai. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada siswa-siswa SMA Negeri 1 Sumber Jaya Lampung Barat yang telah memberikan kerja sama dan tetap semangat selama mengikuti kegiatan PkM. Mudah-mudahan kegiatan ini dapat bermanfaat bagi para peserta.

DAFTAR PUSTAKA

AndayaniRista dan AmbarKarolin. (2018). Pembelajaran Budaya dengan Basis Ice Breaking dan Fun Game. Jurnal

Abdikarya: Jurnal Karya Pengabdian Dosen dan Mahasiswa, 1(1), 34-36.

Daryanto, Drs. (2013). Inovasi Pembelajaran Efektif. Bandung: CV. Yrama Widya.

Faisal, dkk. (2022). Ice Breaking Berbasis Tari Pada Pembelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan Sebagai Daya Semangat Dan Motivasi Belajar Peserta Didik. Nuansa Journal of Arts and Design Volume 6 Nomor 2.63-68.

Hartono, Rudi. (2013). Ragam Model Mengajar yang Mudah di Terima Murid. Yogyakarta. Diva Press.

Isnaini Bizurah Sholikhah Binti. (2019). Penerapan Icebreaking dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Sosiologi Di X IIS 3 SMAN 1 Pundong. Jurnal Pendidikan Sosiologi, 1-15.

Rochayati, R., Heldani, S. H., Hera, T., Diah, N., Mainur, M., & Elvandari, E. (2018). Pelatihan dan Workshop Unsur-Unsur Pendukung Karya Seni Tari Tradisi Sumatera Selatan Pada Siswa-Siswi Se-Kota Palembang. *Wahana Dedikasi: Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 1(2).

SaidM. (2010). Ice Breaker Games (Kumpulan Permainan Penggugah Semangat). Yogyakarta: CV. ANDI OFFSET.