

Pengaruh Implementasi *Fun Ice Breaking* untuk Meningkatkan Konsentrasi Siswa dalam Pembelajaran IPA

M. Lutfi Asfat, Nurmi, Romi Adiansyah*

Program Studi Pendidikan Biologi, FKIP, Universitas Muhammadiyah Bone, Sulawesi Selatan, Indonesia

*Corresponding Author: nurmi@unimbone.ac.id

Dikirim: 22-11-2024; Direvisi: 18-12-2024; Diterima: 20-12-2024

Abstrak: Pembelajaran IPA memiliki cakupan yang sangat luas dan kompleks sehingga membutuhkan tingkat konsentrasi yang baik untuk memahaminya. Guru hendaknya lebih inovatif dalam memilih dan menentukan strategi yang tepat untuk mencegah terjadinya kebosanan siswa dalam proses pembelajaran. *Fun ice breaking* hadir sebagai inovasi untuk mengatasi kebosanan dalam pembelajaran. *Fun ice breaking* adalah strategi dalam mengalihkan suasana yang membosankan menjadi menyenangkan. Strategi ini berguna dalam mencapai keefektifan dalam pembelajaran. Prosedur penerapan ini meliputi tahap observasi, pengumpulan, dan analisis data. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode *Quasy Experimental Design*. Desain penelitian yang digunakan ialah *One Grup Pretest-Posttest*. Instrumen yang digunakan ialah kuesioner *pretest* dan *posttest* mendapatkan hasil yang membuktikan bahwa *fun ice breaking* berpengaruh signifikan dalam meningkatkan konsentrasi siswa dalam pembelajaran. Nilai N-Gain dalam penelitian ini adalah 7,56 dengan nilai rerata *pretest* berjumlah 78,69 dan pada *posttest* 86,25. Hal ini, membuktikan bahwa *fun ice breaking* berpengaruh terhadap peningkatan konsentrasi siswa dalam pembelajaran.

Kata Kunci: *Fun Ice Breaking*; Konsentrasi; Pembelajaran IPA

Abstract: Science learning has a very broad and complex scope so it requires a good level of concentration to understand it. Teachers should be more innovative in choosing and determining appropriate strategies to prevent student boredom in the learning process. *Fun ice breaking* is here as an innovation to overcome boredom in learning. *Fun ice breaking* is a strategy to change a boring atmosphere to a fun one. This strategy is useful in achieving effectiveness in learning. This implementation procedure includes the observation, collection and data analysis stages. This research was conducted using the *Quasy Experimental Design* method. The research design used was *One Group Pretest-Posttest*. The instruments used were *pretest* and *posttest* questionnaires which obtained results that proved that *fun ice breaking* had a significant effect in increasing students' concentration in learning. The N-Gain value in this study was 7.56 with an average *pretest* score of 78.69 and a *posttest* of 86.25. This proves that *fun ice breaking* has an effect on increasing students' concentration in learning.

Keywords: *Fun Ice Breaking*; Concentration; IPA Learning

PENDAHULUAN

Saat ini proses pembelajaran menghadapi tantangannya tersendiri. Kebanyakan siswa sulit konsentrasi, karena proses belajar mengajar yang monoton, terlebih pada siswa Sekolah Dasar. Hal ini dapat dipahami sebab, usia mereka dalam masa bermain (Marzatifa et al., 2021). Suasana pembelajaran monoton dan pasif akan menjadikan siswa menjadi bosan sehingga sulit menyimak materi yang berdampak

dalam prestasi hasil belajar (Yanti & Putri, 2020). Maka dari itu guru harus bisa membawa suasana belajar seperti bermain, menyiapkan media pembelajaran yang menarik, dan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Permainan asah otak dan *ice breaking* merupakan kegiatan yang membuat anak bergerak sehingga merupakan salah satu bentuk hiburan yang dapat menciptakan suasana menyenangkan. Permainan asah otak dapat dilakukan sebelum pembelajaran, dan *ice breaking* dapat digunakan untuk mencairkan suasana ketika siswa merasa bosan dan kehilangan konsentrasi (Purwantini et al., 2023). Pembelajaran idealnya ialah sebuah bentuk interaksi antara guru dengan siswa yang masing-masing terlibat aktif. Keterlibatan siswa dalam aktivitas pembelajaran berpengaruh atas perkembangan kemampuan otak memahami materi (Pujiarti, 2022).

Konsentrasi memiliki peranan sangat penting agar siswa fokus pada penjelasan guru (Cecep et al., 2022). Konsentrasi yang dimaksud ialah pemusatan kerja pikir terhadap suatu persoalan dengan menyampingkan hal lain yang tidak relevan (Riinawati, 2021). Konsentrasi sulit dipertahankan oleh siswa karena banyaknya faktor internal atau eksternal yang memengaruhi, terutama kondisi kelas. Oleh karena itu, kontribusi guru sangat diperlukan dalam membentuk suasana kelas menyenangkan sehingga siswa memiliki konsentrasi yang baik (Margiathi et al., 2023).

Guru memiliki peran sentral dalam proses pembelajaran. Di tangan guru lah keefektifan pembelajaran ditentukan. Guru hendaknya inovatif dalam melakukan pembelajaran. Hal ini yang menjadikan ketidakrelevanan penggunaan metode konvensional (Harianja & Sapri, 2022). Guru memiliki posisi sebagai pendidik sehingga perlu peka dan memahami cara siswanya belajar. Selain itu, guru mesti mengorganisasikan proses pembelajaran efektif dengan baik (Alwis et al., 2024). Guru memerlukan keterampilan dalam meningkatkan antusias belajar siswa. Selain keterampilan, teknik manajemen kelas sangat diperlukan untuk menciptakan kondisi yang kondusif sehingga siswa tidak mudah bosan dan kehilangan minat dalam belajar (Rahmadani et al., 2023).

Proses pembelajaran yang efektif itu harus berfokus dalam pembelajaran siswa. Saat belajar, siswa terkadang kehilangan konsentrasi. Konsentrasi belajar sangat diperlukan dalam proses pembelajaran, hal tersebut relevan dengan aspek yang mendukung siswa yaitu antusias belajar (Supriatna et al., 2021). Ketika siswa tidak konsentrasi dalam belajar, maka mereka tidak akan memahami materi dalam pembelajaran. Salah satu cara untuk meningkatkan konsentrasi siswa ialah dengan menerapkan *fun ice breaking* ke dalam proses pembelajaran. Tujuan dari penerapan *ice breaking* yaitu mengarahkan otak agar berada pada kondisi gelombang alfa sehingga siswa tetap antusias dan asik dalam menjalani proses pembelajaran sampai selesai (Sinaga et al., 2023)

Fun ice breaking merupakan peralihan suasana kelas yang membosankan dan tegang menjadi rileks, bersemangat, serta ada perhatian untuk mendengarkan atau melihat orang yang berbicara di depan kelas. *Ice breaking* bisa dilakukan dengan menyajikan permainan berupa candaan lucu, variasi gerakan, bernyanyi, dan bermain. Strategi *ice breaking* merupakan cara yang digunakan untuk mencairkan suasana yang kurang kondusif. Dengan demikian, perhatian siswa kembali menjadi terkonsentrasi dalam pembelajaran (Pratama et al., 2021). *Ice breaking* ialah sentuhan kegiatan yang digunakan dalam memecahkan kejenuhan suasana sehingga kembali pada kondisi yang lebih kondusif (Adetya et al., 2021). Terkhusus pada



pembelajaran IPA yang memerlukan tingkat konsentrasi yang baik untuk memahami materi. Selain itu, IPA termasuk pelajaran penting di tingkat sekolah dasar sebab dapat memberikan landasan pengetahuan berbasis sains bagi siswa untuk dibawa ke tingkat berikutnya (Maisarah et al., 2023).

Materi IPA dalam penelitian ialah pada sistem pernafasan dan sirkulasi darah. Kedua materi ini memiliki skema tersendiri yang perlu dipahami oleh siswa. Siswa kesulitan dalam memahami istilah-istilah organ beserta fungsinya Penggunaan *fun ice breaking* membantu siswa dalam memahami materi tersebut. Salah satu contohnya menggunakan *fun ice breaking* lagu sistem pernafasan. Siswa akan lebih mudah menghafal dan memahami alur sistem pernafasan ketika dijadikan lirik lagu.

Penerapan *fun ice breaking* sangat membantu guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Selain meningkatkan konsentrasi penerapan *fun ice breaking* juga dapat membantu memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang sulit. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini ialah untuk menerapkan *fun ice breaking* sebagai solusi dalam meningkatkan konsentrasi dan pemahaman siswa dalam mata pelajaran IPA.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *Quasy Experimental Design* dengan desain *One Grup Pretest-Posttest*. Desain ini mengukur variabel dependen yang sama untuk satu kelompok peserta dengan tes sebelum dan sesudah perlakuan. Tes yang dilakukan yaitu *pretest* dan *posttest*. Tes yang dilakukan sebelum (O_1) perlakuan disebut *pretest* dan setelah (O_2) perlakuan disebut *posttest*. Desain ini digunakan sebagai cara untuk meminimalkan masalah yang berhubungan dengan ketidakterseediaannya perbandingan atau kelompok kontrol. Hal ini terjadi karena kondisi sekolah yang tidak memungkinkan adanya kelompok kontrol. Keuntungan dari desain ini ialah dapat membandingkan perolehan skor tes setelah perlakuan dengan skor pada ukuran dan peserta yang sama sebelum perlakuan. Sehingga hasil yang diperoleh memiliki kredibilitas yang tinggi. Untuk lebih jelasnya desain dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 1. *One Group Pretest – Posttest Design*

<i>Pretest</i>	<i>Perlakuan</i>	<i>Posttest</i>
O_1	X	O_2

Penelitian ini dilakukan pada satu kelompok eksperimen yaitu kelas IV di SDN 65 Tampo Kecamatan Anggeraja Kabupaten Enrekang yang mendapatkan pengajaran dengan implementasi *Fun Ice Breaking*. Waktu penelitian dilakukan pada pekan keempat bulan oktober selama lima hari. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 16 orang dengan tujuh laki-laki dan sembilan orang perempuan. Dalam melakukan penelitian tentunya perlu menggunakan desain metode yang tepat untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari soal *pretest-posttest* berupa kuesioner. Kuesioner ini digunakan untuk mengukur tingkat konsentrasi siswa dalam jangka waktu tertentu. Indikator yang



diukur ialah tingkat fokus siswa dalam pembelajaran. Adapun tes yang diberikan yaitu *pretest* yang diberikan pada pertemuan pertama sebelum pembelajaran berlangsung dan *posttest* yang diberikan setelah diberikan perlakuan pada pertemuan terakhir

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran dilakukan dengan beberapa kali pertemuan untuk melihat secara mendalam respon siswa. Dalam penelitian ini dilakukan lima kali pertemuan untuk menguji dampak *fun ice breaking*. Langkah pertama mulanya menciptakan kesiapan kelas dengan mempersiapkan bahan dan media ajar. Setelah itu, mengintruksikan kepada siswa agar duduk tenang di kursi mereka masing-masing. Kegiatan dibuka dengan salam, absensi dan apersepsi. Selanjutnya, menguji konsentrasi awal siswa dengan mengajak mereka melakukan tepuk fokus. Hal ini, dilakukan untuk memusatkan fokus mereka kepada kegiatan pembelajaran. Pemberian *fun ice breaking* sangat disarankan di awal pembelajaran. Bilamana siswa diminta untuk melakukan kegiatan *fun ice breaking*, mereka terlihat bersemangat melakukannya seperti yel-yel, bernyanyi atau variasi tepukan yang dapat mengubah suasana kelas menjadi begitu ceria sehingga akan menumbuhkan ketertarikan siswa untuk mengikuti pembelajaran (Harianja & Sapri, 2022).

Siswa duduk tenang dan menanti intruksi selanjutnya setelah melakukan tepuk fokus. Kondisi inilah yang menandakan pemberian materi dapat dimulai. Peneliti kemudian menerangkan materi pembelajaran. Topik materi yang peneliti berikan berkisar pada sistem pernafasan dan sirkulasi darah pada manusia. Pembelajaran akan menjadi lebih menarik ketika dikombinasikan dengan media ajar yang atraktif. Siswa yang melihat media ajar atraktif akan penasaran dan semakin memerhatikan penjelasan seseorang di depannya.

Ada waktu ketika proses pembelajaran menjadi kurang efektif karena tingkat konsentrasi siswa mulai menurun. Hal ini, ditandai dengan beberapa siswa yang tidak memerhatikan penyampaian materi. *Fun ice breaking* dapat diberikan untuk mengembalikan konsentrasi mereka. Dalam hal ini, peneliti memberikan *fun ice breaking* berupa yel-yel variasi tepukan untuk mengembalikan perhatian. Peneliti kemudian memberikan permainan fokus untuk meningkatkan tingkat konsentrasi siswa. Terlihat siswa sangat antusias dalam mengikuti *fun ice breaking* dan bersemangat kembali mengikuti pembelajaran.



Gambar 1. Fun Ice Breaking

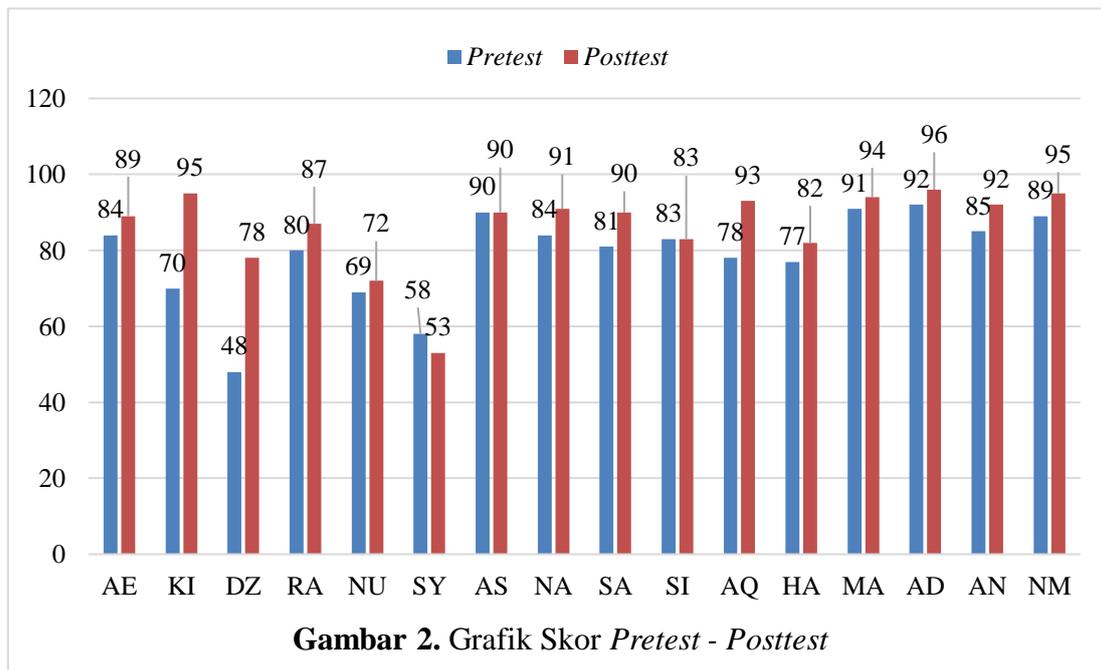
Terdapat berbagai macam bentuk *fun ice breaking*, namun yang terbaik ialah memiliki nilai edukasi di dalamnya. Nilai edukasi itu mesti relevan dengan materi pembelajaran yang diberikan. Contohnya, memberikan permainan pundak lutut kaki

untuk materi sistem gerak pada manusia, permainan rantai makanan dalam materi ekosistem dan sebagainya. Kelebihannya agar siswa dapat dengan mudah menangkap dan mengingat materi yang diberikan.

Fun ice breaking dengan tipe gerakan sama halnya dengan olahraga. Kegiatan gerak ini membuat kinerja otak meningkat karena dapat memperlancar peredaran darah ke otak. Selain itu, siswa SD yang masih dalam taraf usia bermain cenderung menyukai kegiatan yang menggerakkan tubuhnya. Bermain ialah hal yang menyenangkan bagi mereka. Ketika guru melabeli pembelajarannya dengan hal yang menyenangkan, tentunya siswa menjadi senang ketika guru tersebut mengajar.

Fun ice breaking yang sangat disukai siswa adalah ketika menyanyi sistem pernafasan. *Fun ice breaking* ini tidak hanya menyegarkan suasana tapi juga memiliki nilai edukasi dan mengaktifkan seluruh kelas. Semakin aktifnya siswa dalam pembelajaran maka kemampuan otak mereka dalam menangkap materi juga akan semakin berkembang (Pujiarti, 2022). Siswa akan lebih mudah memahami materi jika dijadikan lirik lagu. Ketika lagu tersebut dinyanyikan berulang kali, siswa secara bawah sadar akan mengingat liriknya. Hal ini dibuktikan ketika peneliti masuk di pertemuan selanjutnya, masih banyak siswa yang meminta untuk menyanyikan yel-yel itu kembali.

Setelah memberikan perlakuan yang cukup, langkah selanjutnya memberikan kuesioner *posttest* di akhir pertemuan untuk mendapatkan data perbandingan. Kuesioner itu kemudian dibagikan kepada siswa yang sama saat diberikan *pretest*. Adapun skor perolehan dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2. Grafik Skor *Pretest* - *Posttest*

Terdapat 13 orang siswa yang mengalami peningkatan nilai *Posttest*. Dua orang skornya seimbang dan satu orang mengalami penurunan nilai. Data-data tersebut kemudian disajikan dalam bentuk tabel untuk memudahkan mengamati perbedaan yang terjadi.

Tabel 1. Statistik Deskriptif

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest tingkat konsentrasi siswa	78.69	16	12.186	3.046
	Posttest tingkat konsentrasi siswa	86.25	16	11.109	2.777

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, diperoleh nilai rerata *pretest* siswa = 78,69 dan pada *posttest* = 86,25. Hal ini mengindikasikan terjadi peningkatan konsentrasi siswa yang dipengaruhi setelah diberi perlakuan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengimplementasian *fun ice breaking* berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Penerapan strategi *fun ice breaking* dalam pembelajaran sangat efektif dalam meningkatkan tingkat konsentrasi siswa. Terkhusus pada siswa Sekolah Dasar yang sebelumnya dijelaskan masih dalam taraf usia bermain. Implementasi strategi ini dapat menjadi jawaban terkait permasalahan yang dialami guru, yaitu bagaimana agar siswa dapat terus konsentrasi memperhatikan penjelasan guru sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada kedua orang tua dan keluarga yang telah mendukung saya. Kepada pihak kampus Universitas Muhammadiyah Bone terkhusus Tim ISS-MBKM, Dosen Pembimbing dan Ketua Program Studi. Tak lupa para sahabat saya, rekan seperjuangan dalam KKN yang saling bahu membahu dan memberikan semangat.

DAFTAR PUSTAKA

- Adetya, Sakman, & Saefulloh, A. (2021). Bentuk Pelaksanaan Ice Breaking Jenis Storytelling yang Dilakukan Oleh Guru Dalam Pembelajaran PPKn Siswa Kelas VIII Di SMP Kristen Palangka Raya. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(2), 577. <https://doi.org/10.37905/aksara.7.2.577-588.2021>
- Alwis, D. A. Y., Turrohma, Mi., & Fadriati. (2024). Hakikat Belajar Dan Pembelajaran dalam Konteks Pendidikan. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(3), 3707–3715. <http://doi.org/10.54373/imej.v5i3.1403%0A>
- Cecep, Thosin Waskita, D., & Sabilah, N. (2022). Upaya Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini Melalui Metode Demonstrasi. *Jurnal Tahsinia*, 3(1), 63–70. <https://doi.org/10.57171/jt.v3i1.313>
- Harianja, M. M., & Sapri. (2022). Implementasi dan Manfaat Ice breaking untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1324–1330. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2298> Copyright
- Maisarah, Ayudia, I., Prasetya, C., & Mulyani. (2023). Analisis Kebutuhan Media Digital Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 2(1), 48–59. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v2i1.314>



- Margiathi, S. A., Lirian, O., Wulandari, R., Putri, N. D., & Musyadad, V. F. (2023). Dampak Konsentrasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Primary Edu (JPE)*, 1(1), 63. <https://jurnal.rakeyansantang.ac.id/index.php/primary/article/view/285>
- Marzatifa, L., Inayatillah, & Agustina, M. (2021). Ice Breaking: Implementasi, Manfaat dan Kendalanya untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa. *Al - Azkiya : Jurnal Ilmiah Pendidikan MI/SD*, 6(2), 132–143. <https://doi.org/10.32505/3013>
- Pratama, H., Maduretno, T. W., & Yusro, A. C. (2021). Online Learning Solution: Ice Breaking Application to Increase Student Motivation. *Journal of Educational Science and Technology (EST)*, 7(1), 117–125. <https://doi.org/10.26858/est.v7i1.19289>
- Pujiarti, T. (2022). Pengaruh Penggunaan Teknik Ice Breaking terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 3(1), 30–35. <https://doi.org/10.54371/ainj.v3i1.113>
- Purwantini, R., Natunnada, S., Nurul Hasya, & Anisa. (2023). Inovasi Media Berbasis Gambar, Ice Breaking, dan Senam Otak untuk Meningkatkan Konsentrasi Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 2(2), 145–156. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v2i2.870>
- Rahmadani, S., Andam Dewi, P., & Yani Mukminah, P. (2023). Penerapan Ice Breaking Sebagai Stimulus Minat Belajar Peserta Didik di SDN 04 Kubang Putih. *Madani : Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(12), 218–224. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10432536>
- Riinawati. (2021). Hubungan Konsentrasi Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik pada Masa Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2305–2312. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.886>
- Sinaga, J. S., Suryati, & Syaflita, D. (2023). Implementasi dan Manfaat ICE-Breaking pada Proses Pembelajaran di SMP Negeri 11 Pekanbaru. *Jurnal Armada Pendidikan*, 1(1), 1–5. <https://doi.org/10.60041/jap/v1i1.6>
- Supriatna, A., Nasem, & Aenul Quthbi, A. (2021). Penerapan Metode Pembelajaran Cooperative Script Dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Pada Materi Keragaman Kenampakan Dan Pembagian Wilayah Waktu Di Indonesia. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 158–172. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.302>
- Yanti, R., & Putri, D. N. (2020). Penerapan Ice Breaker dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Tematik pada Tema 8 Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 15 Salolo Kota Palopo. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 3(2), 128–132. <https://doi.org/10.30605/cjpe.322020.627>

