

**SOSIALISASI PERMAINAN *ICE BREAKING* DALAM PEMBELAJARAN
PENGUNAAN KALIMAT EFEKTIF UNTUK MELATIH
KONSENTRASI ANAK-ANAK REMAJA PANTI SOSIAL TANJUNG
MORAWA DINAS SOSIAL PROVINSI SUMATERA UTARA**

Hasni Suciawati¹⁾, Gemala Widiyarti²⁾, Srie Faizah Lisnasari³⁾

¹⁾²⁾³⁾Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP

Abstrak

Kegiatan ini secara umum membahas tentang Penerapan Ice Breaker dalam proses belajar mengajar untuk menciptakan suatu pembelajaran yang bermakna namun menyenangkan, tidak membuat Anak-anak remaja panti sosial tanjung morawa Dinas Sosial provinsi Sumatera Utara gampang bosan, mudah memahami, dan daya ingatnya lebih lama dalam menangkap materi yang diberikan oleh guru. Secara umum, tugas utama guru adalah merencanakan, membimbing, dan mengevaluasi proses belajar mengajar. Namun, itu tidak semudah yang dipikirkan oleh guru karena ia mungkin menghadapi beberapa tantangan. Meskipun dia telah melakukan pekerjaannya, dia tidak dapat menghasilkan hasil yang optimal. Satu faktor berkaitan dengan lingkungan belajar. Lingkungan belajar yang tidak mendukung dapat mempengaruhi aspek fisik dan psikologis siswa. Ini dapat menyebabkan kelelahan siswa dan itu mempengaruhi perkembangan kognitif dan kreativitas mereka yang pada gilirannya mempengaruhi prestasi belajar mereka. Ice breaking adalah kegiatan yang dapat mengatasi masalah tersebut. Kegiatan ini saat ini membahas jenis dan bagaimana pemecah es diimplementasikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran itu sendiri. Teknik ini dapat diterapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia

Kata kunci: belajar, rutinitas, membosankan, ice breaking

Abstract

His activity generally discusses the application of Ice Breakers in the teaching and learning process to create a meaningful but fun learning, not making the children of the Tanjung Morawa social institution, the Social Service of the Province of North Sumatra get bored easily, easily understand, and their memory takes longer to capture material given by the teacher. In general, the teacher's main task is to plan, guide, and evaluate the teaching and learning process. However, it was not as easy as the teacher thought as he might face some challenges. Even though he had done his job, he was unable to produce optimal results. One factor relates to the learning environment. Learning environment that is not supportive can affect the physical and psychological aspects of students. This can lead to student fatigue and it affects their cognitive development and creativity which in turn affects their learning achievement. Ice breaking is an activity that can solve this problem. This activity currently discusses the types and how icebreakers are implemented to improve the quality of the learning itself. This technique can be applied in learning Indonesian

Keywords: learning, routine, boring, ice breaking

PENDAHULUAN

1.1 Analisis Situasi

Kegiatan belajar-mengajar merupakan fungsi pokok dan usaha yang paling strategis guna mewujudkan tujuan institusional yang diemban oleh pendidikan tersebut. Dalam rangka pelaksanaan fungsi dan tugas institusional itu guru menempatkan kedudukan figur sentral. Ditangan para gurulah terletak kemungkinan berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan di sekolah, serta ditangan mereka pulalah tergantung masa depan karir para siswa yang menjadi tumpuan pada orang tuanya. Di dalam menunaikan peranannya yang maha penting itu paraguru mempunyai tugas-tugas pokok antara lain bahwa ia harus mampu dan cakap merencanakan, mengevaluasi dan membimbing kegiatan belajar-mengajar. Dengan kata lain, agar para guru mampu menunaikan tugasnya dengan sebaik-baiknya, ia terlebih dahulu hendaknya memahami dengan seksama hal-hal yang bertalian dengan proses belajar-mengajar.

Proses belajar mengajar dapat diartikan sebagai suatu interaksi antara siswadan guru dalam rangka mencapai tujuannya. Interaksi yang terjadi seharusnya tidak berlangsung hanya dari satu arah, tetapi terjadi secara dua arah (timbang balik), dimana kedua pihak berperan dan berbuat secara aktif di dalam suatu kerangka kerja dan dengan menggunakan cara dan kerangka berfikir yang dipahami dan disepakati bersama. Ada tiga komponen utama yang harus diperhatikan dalam proses belajar mengajar menurut Loree yang dikutip oleh Syamsudin, Abin (1981; 142)¹ yaitu komponen S (stimuli), O (organismic), dan R (response). Respon dalam hal ini berkaitan dengan hasil belajar yang diharapkan, yitu perilaku kognitif, perilaku afektif,dan perilaku psikomotor.Dalam pencapaian target hasil belajar ternyata tidak semudah yang kita harapkan, walaupun banyak hal yang berkaitan dengan komponen tugas pembelajaran telah diupayakan dan dirancang serta direncanakan dengan baik oleh guru, tetapi tetap belum bisa tercapai secara optimal. Kegagalan guru dalam proses pembelajaran akan berdampak langsung terhadap kegagalan pembangunan di bidang pendidikan.

Oleh karena itu saat ini sangat dibutuhkan guru-guru yang tidak hanya mempunyai kualifikasi akademik tinggi, tetapi juga memiliki kreativitas, prakarsa, dan berani melakukan inovasi. Dunia sekolah memang unik, penuh dengan kenangan bahkan bisa terbawa hingga dewasa baik yang menyenangkan maupun yang tidak. Yang jelas anak sering terpicu untuk stres karena perasaan tegang dan takut. Banyak faktor yang mempengaruhi hal ini, salah satunya adalah sekolah sebagai ajang transfer ilmu membuat anak seperti dituntut untuk menguasai materi apa yang diajarkan. Suasana belajar yang menyenangkan merupakan salah satu faktor yang memegang peranan penting dalam proses pembelajaran.

1.2 Permasalahan Mitra

Adapun permasalahan yang dihadapi mitra meliputi (1) suasana belajar yang membosankan (2) Kurangnya terciptanya nuansa kegembiraan atau menyenangkan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan permasalahan di atas, kami tertarik untuk melakukan sosialisasi melalui program pengabdian kepada masyarakat dengan judul " Sosialisasi Permainan *Ice Breaking* Untuk Melatih Konsentrasi Anak Dalam Pembelajaran Penggunaan Kalimat Efektif".

SOLUSI DAN TARGET LUARAN

Target luaran yang diharapkan adalah:

- a. Anak-anak remaja panti sosial dapat memperoleh pengetahuan berupa informasi model Teknik Ice Breaker sangat diperlukan dalam proses pembelajaran di kelas, terutama dalam pembelajaran bahasa untuk menjaga stamina emosi dan kecerdasan berfikir Anak-anak remaja panti sosial Tanjung Morawa Dinas Sosial provinsi Sumatera Utara. Diharapkan, dengan adanya teknik Ice Breaker ini, konsentrasi Anak-anak remaja panti sosial Tanjung Morawa Dinas Sosial provinsi Sumatera Utara dapat terbangun dan lebih bersemangat dalam menerima pelajaran.
- b. Terciptanya kerja sama yang sinergi antara Perguruan Tinggi dan Masyarakat dalam bentuk pengabdian masyarakat.

METODE PELAKSANAAN

1. Metode Pemilihan Lokasi

Lokasi dipilih berdasarkan survey daerah Berdasarkan kesepakatan dengan mitra yaitu Sosialisasi Permainan Ice Breaking Untuk Melatih Konsentrasi Anak Dalam Pembelajaran Penggunaan Kalimat Efektif’

2. Metode Pelaksanaan

Berdasarkan kesepakatan dengan mitra untuk menyelesaikan permasalahan yang ada maka pengusul proposal menggunakan metode pendekatan dengan kegiatan Sosialisasi dalam pengabdian kepada masyarakat ini. Sosialisasi akan dilaksanakan dengan dua tahap yaitu teori dan praktek atau penerapannya yang berupa contoh-contoh kegiatan yang dapat memperkuat penerapan Permainan Ice Breaking.

3. Metode Analisis Data dan Peningkatannya

Setelah mendapatkan perlakuan sosialisasi akan dilaksanakan dengan praktek atau penerapannya yang berupa contoh-contoh kegiatan yang dapat memperkuat penerapan Permainan Ice Breaking Untuk Melatih Konsentrasi Anak Dalam Pembelajaran Penggunaan Kalimat. Kerja sama mitra dan peran aktifnya dalam kegiatan pelatihan sangat diharapkan demi keberhasilan sosialisasi ini. Dalam sosialisasi ini akan didukung oleh beberapa narasumber yang akan menyampaikan materinya. Pada kegiatan pertama Anak-anak remaja panti sosial Tanjung Morawa Dinas Sosial provinsi Sumatera Utara akan menerima materi Permainan Ice Breaking Untuk Melatih Konsentrasi Dalam Pembelajaran Penggunaan Kalimat Efektif Kemudian pada tahap kedua peserta Anak-anak remaja panti sosial Tanjung Morawa Dinas Sosial provinsi Sumatera Utara akan mendapatkan materi penerapan Permainan Ice Breaking Untuk Melatih Konsentrasi Anak Dalam Pembelajaran Penggunaan Kalimat Efektif

Tabel 3.1. Materi Yang Di Sampaikan Dosen (Narasumber) dalam Acara Penyuluhan atau Sosialisasi

No.	NARASUMBER	BIDANG TUGAS	URAIAN MATERI
-----	------------	-----------------	---------------

01	Rupina Magdalena Br.Tarigan	Anggota	Materi Permainan Ice Breaking dapat Melatih Konsentrasi Anak Dalam Pembelajaran
02	Hasni Suciawati,M.Pd	Anggota	Materi penggunaan kalimat efektif
03	Gemala Widiyarti,M.Pd	Ketua	Materi penggunaan kalimat efektif
04	Dr. Srie Faizah Lisnasari, M.Si	Anggota	Materi penggunaan kalimat efektif
04.	Wajib Pandia, M.Pd	Anggota	Materi Penerapan Permainan Ice Breaking pada pelajaran penggunaan kalimat efektif
05	Dea Ivana	Anggota	Materi Penerapan Permainan Ice Breaking pada pelajaran penggunaan kalimat efektif

Tahap Materi Permainan Ice Breaking dapat Melatih Konsentrasi Anak Dalam Pembelajaran



Gambar 3.1. penyampaian materi *Ice Breaking*

-
1. Materi Penerapan Permainan Ice Breaking pada pelajaran penggunaan kalimat efektif



HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang didapat dari kegiatan pengabdian masyarakat ini diantaranya adalah :

1. Anak-anak remaja panti sosial tanjung morawa Dinas Sosial provinsi Sumatera Utara diberikan penyuluhan mengenai Permainan Ice Breaking Untuk Melatih Konsentrasi Anak Dalam Pembelajaran Penggunaan Kalimat Efektif
2. Dari hasil penyuluhan, anak-anak remaja panti sosial memahami mengenai isi materi, dan di akhir sesi diberikan waktu tanya jawab. Didapatkan beberapa pertanyaan dari anak-anak panti remaja sosial, diantaranya :
 - a. Bagaimana cara menciptakan suasana yang interaktif ketika menerapkan ice breaking ?
 - b. Bagaimana cara membuat langkah-langkah permainan ice breaking?
 - c. Apakah permainan ice breaking bisa digunakan pada mata pelajaran lain?

Simpulan

1. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat stimulan mengenai Permainan Ice Breaking Untuk Melatih Konsentrasi Anak Dalam Pembelajaran Penggunaan Kalimat Efektif di panti sosial remaja Tanjung Morawa terlaksana dengan baik.

-
2. Kegiatan pengabdian masyarakat stimulan mengenai penyuluhan tentang Permainan Ice Breaking Untuk Melatih Konsentrasi Anak Dalam Pembelajaran Penggunaan Kalimat Efektif di panti sosial remaja Tanjung Morawa mendapatkan respon yang antusias dari anak-anak remaja panti sosial.
 3. Didapatkan 3 pertanyaan dari peserta penyuluhan terkait materi penyuluhan dan anak-anak remaja panti sosial tersebut mengharapkan ada kegiatan penyuluhan kembali terkait komoditi selain permainan *Ice Breaking*

Saran

Kegiatan pengabdian seperti ini dapat dilakukan secara rutin baik di lokasi yang sama maupun di lokasi yang berbeda dengan sasaran masyarakat petani yang benar-benar butuh penyuluhan tentang bagaimana mengembangkan pengetahuan mengenai pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abin, Syamsudin. (1996). Psikologi Kependidikan. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Arikunto, Suharsimi. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. 2010. Jakarta:
- Darmansyah. (2011). Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Humor. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Nida. 2011. "Varian Ice Breaker: Segarkan Aktivitas Pembelajaran". (<http://komunikasi.um.ac.id>, diakses 28 September 2012)
- Rineka Cipta Asmani, Ma'mur, J.2012. Pendidikan Karakter di Sekolah. Jogjakarta : DIVA Press.
- Sunarto. 2012. Icebreaker dalam Pembelajaran Aktif. Surakarta: Cakrawala Media
- Sunarto. 2011. "Ice Breaking: Tips Menjadi Fasilitator Idola".
- Syam Mahfud. 2010. "Ice Breaking Definition". (<http://akselera.wordpress.com>, diakses 28 September 2012)
- Syam Mahfud. 2010. "Ice Breaking Definition". (<http://akselera.wordpress.com>, diakses 28 September 2012)

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003. Tentang Sistem pendidikan nasional. Peraturan Presiden Nomor 87 Tahun 2017 tentang penguatan pendidikan karakter