



Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini

e-ISSN: 2723-6390, hal. 805-814

Vol. 5, No. 2, Desember 2024

DOI: 10.37985/murhum.v5i2.980

Penerapan *Ice Breaking* dalam Meningkatkan Semangat Bermain Anak

Tsaniyah Nor Hidayah¹ dan Lilif Muallifatul Khorida Filasofa²

^{1,2} Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang

ABSTRAK. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui strategi dan pentingnya menerapkan *ice breaking* dalam meningkatkan semangat bermain anak di RA Imama Mijen Kota Semarang. *Ice breaking* merupakan salah satu kegiatan yang bertujuan untuk mencairkan suasana yang menegangkan, membosankan menjadi lebih baik, nyaman dan menyenangkan. Jika suasana pembelajaran yang membosankan dan kurang variasi terus terjadi akan menimbulkan dampak bosan dan jenuh yang mengakibatkan konsentrasi dan semangat anak menurun. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif, dengan menjadikan guru kelas sebagai informan penelitian dan murid kelas A usia 4-5 tahun RA Imama sebagai objek penelitian. Teknik pengumpulan data dengan wawancara, observasi, dokumentasi dan sumber dari penelitian terdahulu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknik *ice breaking* pada kegiatan bermain dilakukan secara terencana dan spontan. Beberapa jenis *ice breaking* yang diterapkan di RA Imama diantaranya; tepuk tangan, yel-yel, lagu gerak badan, cerita, audio visual dan permainan. Dengan menerapkan *ice breaking* pada setiap kegiatan awal, inti dan akhir kegiatan bermain memberikan dampak positif untuk anak-anak karena menumbuhkan rasa semangat, kefokuskan, kesegaran yang tidak hanya diawal melainkan hingga akhir kegiatan bermain yaitu anak berhasil menerima serta menyelesaikan kegiatan bermain dengan maksimal.

Kata Kunci : *Ice Breaking; Semangat Bermain; Anak Usia Dini*

ABSTRACT. This study aims to find out the strategy and importance of applying *ice-breaking* in increasing children enthusiasm for play at RA Imama Mijen, Semarang City. *Ice breaking* is one of the activities that aims to melt a tense, boring atmosphere into a better, comfortable, and fun atmosphere. If a boring learning atmosphere and lack of variety continue to occur, it will cause the impact of boredom and saturation which results in decreased concentration and enthusiasm of children. This type of research uses qualitative descriptive research, that teachers become research informants and class A students aged 4-5 years RA Imama become the object of research. Data collection techniques with interviews, observations, documentation, and sources from previous research. The results of the study show that the *ice-breaking* technique used in play activities are planned and spontaneous. Several types of *ice-breaking* applied at RA Imama include; Applause, yells, gesture songs, stories, audiovisuals, and games. Applying *ice breaking* in every activity at the beginning, core, and end of play activities, has a positive impact on children because it fosters a sense of enthusiasm, focus, and freshness that is not only at the beginning but until the end of the play activity, namely children successfully accept and complete the play activity to the maximum.

Keyword : *Ice Breaking; Spirit of Play; Early Childhood*

Copyright (c) 2024 Tsaniyah Nor Hidayah dkk.

✉ Corresponding author : Tsaniyah Nor Hidayah

Email Address : 2103106025@student.walisongo.ac.id

Received 28 Agustus 2024, Accepted 29 September 2024, Published 29 September 2024

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan anak yang memiliki usia antara 0 sampai 6 tahun, masa tersebut adalah masa yang emas (*golden age*) dimana masa tersebut hanya terjadi satu kali dalam tahap perkembangan kehidupannya. Pada usia anak tersebut perkembangannya sangat pesat, maknanya setiap anak memiliki potensi yang bisa dan mudah dikembangkan dengan cara menstimulasinya sejak dini [1]. NAEYC (*National Association for the Education of Young Children*) mengatakan bahwa anak usia dini merupakan sekelompok golongan orang yang memiliki usia antara 0-8 tahun dan memiliki fase pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Pada zaman sekarang, para ahli mengatakan masa emas (*golden age*) dalam perkembangan dan pertumbuhan anak usia dini hanya terjadi satu kali saja, karena bertujuan untuk menyeimbangkan semua aspek diantaranya yaitu; fisik-motorik, kognitif, sosial-emosional, bahasa, seni dan agama moral [2].

Pendidikan bagi anak usia dini merupakan masa yang tepat dan penting untuk anak dimasa keemasan dalam mengembangkan, menumbuhkan potensi anak sejak dini. Karena menurut para psikolog mengatakan, bahwa masa pada anak usia dini hanya datang satu kali dan sulit terulang kembali, maka hal ini sangat menentukan terhadap perkembangan dan pertumbuhan kualitas anak di masa yang akan datang. Benyamin S, Bloom dkk menyatakan, berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan intelektual pada anak bisa terjadi sangat cepat pada tahun-tahun awal anak. Sekitar 50% variasi kecerdasan orang dewasa terjadi pada seorang anak ketika berusia 4 tahun. Peningkatan 30% berikutnya terjadi pada usia 8 tahun dan 20% sisanya akan terjadi pada pertengahan atau akhir dekade kedua [3]. Masa anak-anak merupakan hal yang sangat penting untuk meningkatkan perkembangan dan pertumbuhan terutama dalam Pendidikan, karena dapat memberikan rangsangan dari lingkungan yang sangat sensitif terhadap anak usia dini. Maka, agar tercapai pada sebuah keberhasilan perkembangan dengan secara optimal dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini (PAUD), diperlukan kualitas pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan [4].

Dalam pendidikan, proses belajar mengajar terjadi antara guru dan anak didik. Tentu saja dalam proses belajar mengajar di kelas tidak lepas dari peran seorang guru, dimana peran seorang guru tersebut tidak bisa digantikan oleh sebuah alat elektronik canggih apapun. Menurut Tanjung mengatakan, bahwasannya pendidikan tidak hanya sekedar membagikan atau memberikan materi pembelajaran, namun seorang guru diharapkan berperan sebagai pembimbing, pendidik, mediator dan fasilitator. Terutama pada anak usia dini proses pembelajarannya yakni dengan bermain, karena bermain merupakan bagian utama dari dunia anak. Bermain merupakan salah satu cara anak mendapatkan pengalaman mengenai lingkungan dan merupakan kebutuhan terpenting yang sangat mendasar bagi anak, terutama pada anak usia dini. Serta bermain memiliki peran yang sangat penting bagi anak dan semua aspek perkembangan bagi anak dapat terwujud melalui dengan bermain [5]. Dalam kegiatan pembelajaran bagi anak usia dini yakni dengan belajar sambil bermain karena bermain bagi anak adalah dunia bagi mereka. Apapun yang dilakukan anak baik disekolah maupun dirumah tidak akan lepas

dari bermain [6]. Meskipun pembelajaran anak dengan cara bermain tapi tetap harus memberikan sebuah permainan yang menarik, nyaman, menyenangkan dan tidak membosankan.

Kegiatan bermain bagi anak bertujuan agar anak dapat meningkatkan perkembangan secara optimal, serta dengan teman sebaya dapat meningkatkan pada aspek sosial-emosional anak. Maka adanya kegiatan bermain untuk anak-anak dapat membuat potensi kreatifitas anak semakin meningkat [7]. Manfaat dari kegiatan bermain bagi anak diantaranya yaitu; 1) Dapat memberikan kesenangan atau hiburan yang bertujuan untuk kesehatan fisik dan mental anak, 2) Dapat mengembangkan kemampuan motorik halus yang berhubungan pada fisik dengan melibatkan otot-otot kecil serta koordinasi mata dan tangan. Seperti melipat, menggambar dan menggunting, 3) Dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar yang melibatkan otot-otot besar pada sebagian atau seluruh anggota tubuh. Seperti berjalan, melompat dan berlari, 4) Dapat meningkatkan kemampuan konsentrasi yang bertujuan untuk menyelesaikan setiap permainan yang diberikan, 5) Dapat meningkatkan kemampuan dalam memecahkan masalah yang bertujuan agar anak berpikir logis serta bertindak cepat didalam setiap permainan, 6) Dapat mengembangkan kemampuan sosial anak yaitu anak belajar berinteraksi dengan teman-teman dalam bermain mengenai sabar, jujur, mandiri, empati dan mengetahui aturan-aturan permainan [8].

Menurut irwansyah jika suasana pembelajaran terutama bagi anak usia dini yang kurang menyenangkan dan bervariasi akan menimbulkan dampak kebosanan dan kejenuhan bagi anak [9]. Jika hal tersebut terus terjadi dalam sebuah pembelajaran maka anak akan terus mengalami kebosanan dan kejenuhan yang mengakibatkan konsentrasi dan semangat anak akan menurun. Maka kunci utama agar kegiatan bermain bagi anak usia dini menyenangkan dan anak-anak semangat serta mudah untuk menerima setiap stimulasi yang diberikan oleh guru [10], yaitu seorang guru harus mampu melakukan sebuah inovasi, variasi yang baru dalam proses belajar mengajar tersebut dengan cara menerapkan *ice breaking* didalam setiap proses kegiatan bermain anak untuk menetralsir keadaan di kelas agar lebih nyaman dan menyenangkan. Menurut James *ice breaking* yang diberikan bagi anak adalah untuk menimbulkan rasa gembira, menyenangkan sehingga dapat mendorong sikap positif dan konsentrasi anak dalam kegiatan bermain [11]. Maka bisa disimpulkan bahwasannya *ice breaking* dapat memberikan kesegaran, kegembiraan, kesenangan, kenyamanan dan menghilangkan kebosanan suasana dikelas. Serta meningkatkan motivasi anak karena ketika anak menerima suatu tekanan yang berulang-ulang dengan jangka waktu yang lama maka kekuatan pada otak akan menurun.

Penelitian yang membahas terkait menerapkan *ice breaking* untuk anak usia dini telah banyak dilakukan yaitu diantaranya; 1) penelitian dari Nur Asrima Dkk yang menyimpulkan bahwasannya menerapkan *ice breaking* memberikan pengaruh terhadap perkembangan linguistik anak yang terbukti adanya perubahan pada perlakuan anak [12], 2) penelitian dari Putri Krismawati Dkk yang menyimpulkan untuk mengembalikan motivasi dan semangat belajar bagi anak terutama pada perkembangan emosional di setiap kegiatan dengan melakukan *ice breaking* [13], 3) penelitian dari Vivi

Angelina Dkk mengatakan bahwa dengan menerapkan *ice breaking* pada anak usia 5-6 tahun menunjukkan adanya peningkatan terhadap motivasi belajar anak [14]. Dari beberapa penelitian terdahulu yang telah dilakukan bahwa menerapkan *ice breaking* memberikan pengaruh besar terhadap proses kegiatan bermain anak. Maka peneliti akan membahas mengenai strategi menerapkan *ice breaking* dalam meningkatkan semangat bermain anak di RA Imama.

RA Imama merupakan salah satu lembaga pendidikan anak usia dini dibawah naungan yayasan Imama yang berdiri sejak tahun 1993. Lembaga ini memiliki ciri khas dengan keislamannya, namun dari ciri khas keislamannya RA Imama telah menerapkan suatu kegiatan yang dapat membuat anak-anak agar tidak mengalami kebosanan atau kejenuhan selama kegiatan bermain yaitu dengan menerapkan *ice breaking* disetiap proses kegiatan bermain. Penerapan *ice breaking* di RA Imama dapat menimbulkan rasa semangat, rasa senang, nyaman, fokus dan konsentrasi untuk menerima setiap kegiatan bermain yang diberikan oleh guru. *Ice breaking* yang telah diterapkan oleh lembaga memberikan dampak yang baik dan positif terhadap anak-anak, karena adanya *ice breaking* kegiatan bermain mejadi lebih kondusif, nyaman dan menyenangkan.

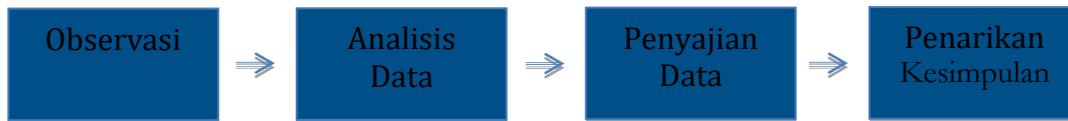
Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, bahwasanya menggunakan strategi kegiatan bermain di RA Imama dengan menerapkan *ice breaking* diawal kegiatan bermain, diinti kegiatan bermain dan diakhir kegiatan bermain sangat membantu anak untuk lebih semangat, menghilangkan kebosanan, kejenuhan dan fokus dalam proses kegiatan bermain berlangsung. Maka dari hal tersebut, peneliti tertarik untuk membahas mengenai penelitian yang berjudul “Penerapan *Ice Breaking* Dalam Meningkatkan Semangat Bermain Anak di Ra Imama Mijen Kota Semarang”.

METODE

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Deskriptif kualitatif adalah pendekatan dengan menjabarkan data yang diperoleh dari pengamatan lapangan bukan berupa angka melainkan deskripsi dari kegiatan tersebut. Pendekatan yang menggunakan strategi dengan melibatkan upaya signifikan dalam menggambarkan dan menafsirkan apa yang diketahui tentang sebuah situasi atau hubungan saat ini, sudut pandang yang berkembang, proses yang sedang berlangsung, efek atau tren yang berkembang [15]. Penelitian yang bersifat deskriptif dan sering menggunakan analisis dikenal sebagai penelitian kualitatif. Tujuan dari penelitian kualitatif adalah sebuah penemuan yang mengeklaim bahwa konstruktivisme, yang berpendapat bahwa realitas memiliki beberapa dimensi oleh setiap individu, adalah dasar dari penelitian kualitatif [16].

Pendekatan kualitatif tidak memerlukan adanya uji sampel melainkan menjabarkan seluruh proses yang ada di lapangan. Data yang diperoleh lalu dideskripsikan mengenai penerapan *ice breaking* dalam meningkatkan semangat bermain anak di RA Imama Mijen Kota Semarang. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dokumentasi dan menggunakan sumber dari penelitian terdahulu yang relevan. Waktu observasi dilakukan pada bulan Januari 2024. Objek dari

penelitian ini adalah murid kelas A usia 4-5 tahun RA Imama Mijen Kota Semarang. Informan dalam penelitian ini guru kelas A. Berikut adalah alur analisis data penelitian.



Gambar 1. Teknik Analisis Data

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut Rosliana *ice breaking* adalah perubahan dari suasana yang membosankan, melelahkan dan menegangkan menjadi lebih rileks, bersemangat, menyenangkan dan menyegarkan. *Ice breaking* merupakan suatu kegiatan permainan yang bertujuan untuk memecahkan suasana yang tegang dan kaku menjadi rileks, santai dan nyaman sehingga anak dapat menciptakan komunikasi serta interaksi menjadi santai dan nyaman dalam bermain. Dengan menerapkan *ice breaking* didalam proses kegiatan bermain di kelas, kemungkinan besar anak akan kembali pada keadaan yang lebih baik. [17]. Menurut Villa *ice breaking* adalah salah satu kegiatan yang mudah dan sederhana, ringan serta ringkas untuk mengubah suasana kebekuan, kekakuan, kebosanan dalam kegiatan bermain anak [18].

Ice breaking berasal dari dua kata asing yaitu "*ice*" yakni es yang memiliki sifat padat, dingin, dan keras, sedangkan "*breaking*" yakni memecahkan. Secara harfiah, *ice breaking* adalah memecahkan kebekuan [10]. Dengan demikian, *ice breaking* dapat diartikan sebagai upaya untuk memecahkan suasana yang kaku menjadi lebih nyaman dan santai sehingga stimulasi yang diberikan pada anak dapat diterima dengan mudah. *Ice breaking* merupakan salah satu kunci kegiatan untuk mengembalikan konsentrasi yang baik dalam mengarahkan otak masuk ke zona alfa yaitu memberikan suatu dorongan yang mengalirkan energi kreativitas, mempunyai perasaan yang segar, sehat sehingga bisa memberikan suasana menjadi lebih menyenangkan dan santai dalam suatu kegiatan bermain [19]. Berdasarkan penelitian menunjukkan bahwa rata-rata kekuatan manusia dalam berkonsentrasi dalam satu kegiatan yaitu hanya 15 menit saja selebihnya konsentrasi akan hilang dari kegiatan tersebut. Otak juga tidak bisa dipaksa untuk selalu fokus dengan waktu yang lama, contohnya pada faktor usia. Bagi anak yang berusia 5 tahun waktu optimal kefokusannya hanya 5 menit, untuk anak yang berusia 15 tahun fokus optimalnya hanya 15 menit, Jika usia telah menginjak 35 tahun atau 60 tahun fokus optimalnya hanya 30 menit, maka waktu 30 menit tersebut adalah rentang waktu yang sangat maksimal agar otak tidak mengalami kelelahan yang berlebihan [20].

Ice breaking merupakan kegiatan yang dapat memberikan manfaat pada awal kegiatan bermain, serta dapat membantu seorang guru memberikan semangat anak untuk mempersiapkan anak dalam proses menghadapi kegiatan bermain. Jika *ice breaking* diterapkan dalam proses kegiatan bermain anak di kelas, maka akan menimbulkan dampak besar bagi anak yaitu anak dapat kembali pada kondisi yang lebih baik. Membangun suatu mood anak adalah hal yang penting dalam kegiatan bermain,

peran emosi dalam bermain juga sangat menentukan keberhasilan dalam mencapai tujuan bermain. Maka suasana hati yang gembira dan santai sangat membantu anak untuk fokus [4]. Ada dua cara dalam menggunakan teknik *ice breaking* yaitu dengan cara spontan dan terencana. Teknik *ice breaking* secara spontan adalah yang harus dilakukan secara tiba-tiba tanpa adanya rencana atau aturan sebelumnya antara guru dan anak. Teknik terencana yaitu sudah teratur dalam sebuah rencana kegiatan bermain yang dilakukan diawal, diinti serta diakhir kegiatan bermain [21]. Dan teknik menerapkan sebuah *ice breaking* untuk meningkatkan semangat dalam proses kegiatan bermain anak pada umumnya adalah untuk menghilangkan ketegangan, membangun hubungan sosial yang baik serta menciptakan suasana yang menyenangkan dan dapat membuat kegiatan bermain tersebut menjadi lebih efektif serta kondusif [22].

Menurut Soenarno ada beberapa macam jenis *ice breaking* yang bisa digunakan dalam proses kegiatan bermain diantaranya adalah; yel-yel, tepuk tangan, lagu gerak badan, cerita, *audio visual* dan permainan. Namun *ice breaking* memiliki kelebihan kekurangan, kelebihan yang dimiliki yaitu bisa digunakan kapanpun dengan melihat kondisi yang terjadi [23]. Dan kelemahan yang dimiliki *ice breaking* adalah dapat mudah lupa waktu terhadap tujuan awal jika terlalu asyik [24]. *Ice breaking* memiliki beberapa manfaat diantaranya sebagai berikut; 1) Melatih berpikir anak secara kreatif dan luas, 2) Mengembangkan dan mengoptimalkan otak dan kreativitas anak, 3) Melatih anak berinteraksi dalam kelompok dan bekerja sama dalam satu tim, 4) Melatih berpikir anak menjadi sistematis dan kreatif untuk memecahkan sebuah masalah, 5) Meningkatkan rasa percaya diri anak, 6) Melatih kreativitas anak dengan bahan yang terbatas, 7) Melatih konsentrasi anak yaitu berani bertindak dan tidak takut salah, 8) Melatih anak untuk menghargai orang lain, 9) Melatih anak dalam mengambil tindakan dan keputusan [25]. Dampak menerapkan *ice breaking* disetiap proses kegiatan bermain bagi anak-anak yaitu dapat mempengaruhi serta menumbuhkan motivasi dan minat anak untuk menerima setiap kegiatan bermain yang diberikan dengan hasil kegiatan tersebut tercapai menjadi lebih maksimal untuk diterima [26].

Berdasarkan dari hasil penelitian yang dilakukan di RA Imama, guru kelas memiliki beberapa cara untuk meningkatkan semangat bermain anak dikelas agar anak tidak jenuh, tidak bosan, tidak mengantuk, tidak main sendiri, yaitu dengan menerapkan *ice breaking* pada anak-anak kelas A yang berusia 4-5 tahun. Cara tersebut telah memberikan dampak yang baik dan positif bagi anak-anak usia 4-5 tahun, karena usia anak-anak tersebut cepat mengalami kebosanan dan kejenuhan terhadap suatu kegiatan bermain yang dilakukan. Teknik yang digunakan oleh guru RA Imama untuk menerapkan *ice breaking* adalah dengan 2 teknik terencana dan spontan. Jika terencana yaitu guru telah merencanakan adanya *ice breaking* di awal kegiatan bermain, ditengah kegiatan bermain dan diakhir kegiatan bermain. Namun teknik spontan yang diterapkan oleh guru adalah waktu ditengah kegiatan bermain berlangsung ada beberapa anak terlihat tidak fokus dan jenuh maka harus dilakukannya dengan *ice breaking* pada anak-anak tersebut. *Ice breaking* yang sudah diterapkan oleh guru RA Imama untuk anak-anak tidak sulit dan tidak menggunakan durasi yang lama, hanya dengan waktu 3-5 menit. Penerapan *ice breaking* oleh guru RA Imama untuk anak-anak tidak hanya dengan

menggunakan satu jenis seperti tepuk tangan, melainkan dengan lagu gerak badan, cerita, *audio visual* dan permainan serta *ice breaking* yang diterapkan pada anak-anak mudah dihafal dan dicontohkan.

Penerapan *ice breaking* dengan teknik terencana dilakukan disetiap proses kegiatan awal, inti dan akhir kegiatan bermain. Jenis macam *ice breaking* yang diterapkan dalam teknik terencana diantaranya, 1) tepuk tangan seperti “tebuk semangat”, “tebuk angin”, “tebuk fokus”, “tebuk anak soleh” dan “tebuk hebat”, 2) lagu gerak badan seperti, “*watermelon watermelon, papaya, papaya, banana, banana, banana, tomato, tomato*” dan “satu jari kananku satu jari kiriku”, 3) *audio visual* seperti “menonton video pendek mengenai alam semesta”, 4) yel-yel seperti “buka mulut tertawa 3x ha ha ha” dan “mana semangatmu mana rapimu”, 5) permainan seperti “bermain kereta api dan ular melingkar”, 6) cerita seperti “kisah nabi. Dan *ice breaking* terencana tersebut adanya interaksi terlebih dahulu antara guru dan anak sebelum melakukannya, namun *ice breaking* yang diterapkan dengan terencana tetap menyesuaikan tema yang telah terjadwal pada setiap kegiatan bermain. Penerapan *ice breaking* dengan teknik secara spontan terjadi disetiap proses kegiatan bermain, karena secara spontan maka jenis *ice breaking* yang diterapkan adalah jenis *ice breaking* yang sudah pernah diterapkan dengan tanpa adanya interaksi antara guru dan anak. Jenis *ice breaking* secara spontan diantaranya, 1) permainan seperti “tebak-tebakan mengenai lingkungan sekitar”, 2) menyanyi seperti “lagu yang anak hafal dan suka”, 3) tepuk tangan seperti “tebuk fokus”, “tebuk semangat” dan “tebuk diam”, 4) yel-yel seperti “buka mulut tertawa 3x ha ha ha” dan “mana semangatmu mana rapimu”.

Cara guru menerapkan *ice breaking* bertahap diantaranya yaitu disetiap awal, inti dan akhir kegiatan bermain. Diawal kegiatan bermain menerapkan *ice breaking* adalah keharusan untuk memberikan semangat yang lebih pada anak, meskipun untuk diawal kegiatan anak-anak masih fokus, fresh, mood dan tidak mengantuk. Namun tidak semua itu terjadi bagi semua anak karena setiap anak memiliki sifat, karakter dan mood yang berbeda-beda. Untuk menerapkan *ice breaking* diinti kegiatan bermain anak adalah sebuah kegiatan yang terpenting pada anak. Dimana anak akan merangsang potensi serta menerima apa yang diberikan oleh guru dari semua aspek melalui kegiatan bermain tersebut. Maka kefokus, kenyamanan, kesegaran, serta semangat pada anak adalah kunci utama bagi mereka. Namun dimasa-masa inti dalam kegiatan bermain adalah termasuk masa yang sangat lesu, kaku karena anak-anak mulai merasa capek, tidak fokus, mengantuk, merasa jenuh dan ingin segera istirahat. Dan guru memberikan solusi yaitu menerapkan *ice breaking* dengan teknik spontan, karena dengan cara tersebut anak-anak akan menumbuhkan kembali rasa semangat, konsentrasi dan fokus untuk segera menyelesaikan kegiatan bermain tersebut. Tahap *ice breaking* terakhir dilakukan diakhir kegiatan bermain waktu dimana anak-anak ada yang sudah terlihat capek dan ada yang sudah terlihat kembali semangatnya. Cara guru mengembalikan kembali semangat, konsentrasi dan fokus anak-anak diwaktu akhir kegiatan bermain agar kelas tetap selalu terkondisi dengan nyaman dan terlihat hidup tanpa adanya kebosanan guru menerapkan kembali *ice breaking* diakhir kegiatan bermain tersebut.

Dari cara guru menerapkan *ice breaking* dengan teknik terencana dan spontan dan disetiap proses kegiatan awal, inti dan akhir kegiatan bermain sangat membantu guru, karena dengan cara tersebut dapat membuat suasana kelas menjadi lebih nyaman, segar, kondusif serta memberikan dampak yang sangat baik dan positif bagi anak-anak serta terus menumbuhkan rasa semangat dan berhasil untuk menyelesaikan kegiatan bermain secara maksimal. Bagi guru kelas A semangat, kefokuskan dan konsentrasi anak-anak didalam kelas terutama waktu kegiatan bermain berlangsung adalah salah satu kunci utama untuk mendapatkan rangsangan yang baik dan terutama untuk meningkatkan pada semua aspek perkembangan anak seperti kognitif, fisik-motorik, bahasa, seni, sosial-emosional dan agama moral serta meningkatkan kepercayaan diri pada anak. Maka dapat disimpulkan bahwasannya menerapkan *ice breaking* dalam meningkatkan semangat bermain anak merupakan hal yang penting dan sangat berdampak positif bagi anak-anak. Karena anak-anak menjadi lebih semangat, lebih fokus, lebih terlihat segar tidak hanya diawal kegiatan melainkan hingga diakhir kegiatan pun anak-anak masih terlihat fresh. Serta penting adanya penerapan *ice breaking* dalam suatu kegiatan bermain anak adalah salah satu cara yang efektif untuk membangun dan menumbuhkan semangat otak dalam berfikir, memunculkan ide-ide dan semangat anak, serta menciptakan suasana yang lebih nyaman, kondusif, dan membuat anak lebih konsentrasi dalam melakukan sebuah kreativitasnya [27].

KESIMPULAN

Ice breaking yang diterapkan di RA Imama menggunakan 2 teknik diantaranya terencana dan spontan, dengan menerapkannya pada setiap proses kegiatan bermain diawal, diinti dan diakhir kegiatan bermain. Dan semua macam jenis *ice breaking* sudah diterapkan oleh guru kelas A di RA Imama. Dengan adanya menerapkan *ice breaking* pada setiap kegiatan awal, inti dan akhir kegiatan bermain membuat anak terus menumbuhkan rasa semangat dan berhasil untuk menyelesaikan kegiatan bermain. Dan menerapkan *ice breaking* dalam meningkatkan semangat bermain anak adalah hal yang penting dan sangat memberikan dampak positif untuk anak-anak karena mempengaruhi dan menumbuhkan motivasi serta minat anak untuk menerima setiap kegiatan bermain yang diberikan dengan hasil kegiatan tersebut tercapai menjadi lebih maksimal. Dengan adanya *ice breaking* anak-anak menjadi lebih semangat, lebih fokus, lebih segar tidak hanya diawal kegiatan melainkan hingga diakhir kegiatan.

PENGHARGAAN

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Allah SWT karena tanpa ridho dan kemudahannya penulis tidak akan bisa menyelesaikan penelitian ini. Kedua, penulis mengucapkan terimakasih kepada ibu tercinta karena tanpa doa dan dukungannya penulis tidak akan mampu sampai di titik ini. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada Ibu Lilif Muallifatul Khorida Filasofa yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dalam penyusunan artikel ini dari awal sampai akhir. Tidak lupa penulis

juga mengucapkan terimakasih kepada para pendidik RA Imama yang telah membantu memberikan informasi untuk data dalam penelitian serta menerima penulis dengan baik untuk melakukan penelitian.

REFERENSI

- [1] M. Khaironi, "Pendidikan Karakter Anak Usia Dini," *J. Golden Age*, vol. 1, no. 02, p. 82, Dec. 2017, doi: 10.29408/goldenage.v1i02.546.
- [2] A. Priyanto, "Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Dini melalui Aktivitas Bermain," *J. Ilm. Guru Caraka Olah Pikir Edukatif*, no. 2, 2014, doi: 10.21831/jigcope.v0i2.2913.
- [3] M. Huliyah, "Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini," *J. Pendidik. Guru Raudlatu Athfal*, vol. 1, no. 1, pp. 60–71, 2016, [Online]. Available: <https://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/assibyan/article/view/193>
- [4] Y. P. Puspita, "Implementasi Ice Breaking untuk Menciptakan Kesiapan Belajar dan Pembelajaran yang Menyenangkan pada Anak Usia Dini," *J. Educ.*, vol. 5, no. 4, pp. 11846–11854, Mar. 2023, doi: 10.31004/joe.v5i4.1257.
- [5] R. Tanjung, Y. Supriani, A. Mayasari, and O. Arifudin, "Manajemen Mutu dalam Penyelenggaraan Pendidikan," *J. Pendidik. Glas.*, vol. 6, no. 1, p. 29, Feb. 2022, doi: 10.32529/glasser.v6i1.1481.
- [6] E. P. Remma, D. L. Wahyuningsih, and R. Wulandari, "Pengaruh Ice Breaking dan Teknik Mendongeng Terhadap Kreativitas Semangat Belajar Anak Usia Dini di TK Darmawanita Desa Pangkalan Balai Kecamatan Banyuasin Iii Kabupaten Banyuasin," *J. Multidisipliner Kapalamada*, vol. 1, no. 03, pp. 363–370, Jul. 2022, doi: 10.62668/kapalamada.v1i03.249.
- [7] Siti Nur Hayati and K. Z. Putro, "Bermain dan Permainan Anak Usia Dini," *Gener. Emas*, vol. 4, no. 1, pp. 52–64, Jul. 2021, doi: 10.25299/jge.2021.vol4(1).6985.
- [8] S. Andayani, "Bermain sebagai sarana pengembangan kreativitas anak usia dini," *J. AN-NUR Kaji. Ilmu-Ilmu Pendidik. Dan Keislam.*, vol. 7, no. 01, pp. 230–238, 2021, [Online]. Available: <https://journal.an-nur.ac.id/index.php/annur/article/view/87>
- [9] R. Irwansyah *et al.*, *Perkembangan Peserta Didik*. CV Widina Media Utama, 2021. [Online]. Available: <https://repository.penerbitwidina.com/pt/publications/339459/perkembangan-peserta-didik>
- [10] Y. Z. Iskandar, N. Suryani, N. Marlina, N. Narsidah, and N. Nurmaidah, "Penerapan Ice Breaking Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini," *Plamboyan Edu*, vol. 1, no. 1, pp. 66–74, 2023, [Online]. Available: <http://jurnal.rakeyansantang.ac.id/index.php/plamboyan/article/view/323>
- [11] J. Marudut, "Pengaruh Teknik Pembelajaran Ice Breker terhadap Kemampuan Menulis Pantun Lama oleh Siswa Kelas VII Smp Negeri 1 Lawe Sigala-Gala," *Linguist. J. Bhs. dan Sastra*, vol. 3, no. 2, p. 137, Dec. 2018, doi: 10.31604/linguistik.v3i2.137-151.
- [12] N. Asrima, R. Wulandari, N. Turrohmah, N. Alyannur, and N. Andini, "Meningkatkan Kecerdasan Linguistik Melalui Ice Breaking Anak Usia Dini 5-6 Tahun di Raudatul Athfal Ar-Rahmah," *Al-ATHFAL J. Pendidik. Anak*, vol. 4, no. 2, pp. 192–201, Dec. 2023, doi: 10.46773/alathfal.v4i2.847.
- [13] P. Putri krismawati salam and Chandra Apriyansyah, "Pengaruh Kegiatan Ice Breaking terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini," *PAUD Lect. J.*

- Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 03, pp. 74–83, Oct. 2022, doi: 10.31849/paud-lectura.v5i03.10678.
- [14] V. Angelina and L. I. Rocmah, “Meningkatkan Motivasi Belajar Melalui Kegiatan Ice Breaking: Penerapan Pada Anak Usia 5-6 Tahun,” *J. Ris. dan Inov. Pembelajaran*, vol. 4, no. 2, pp. 815–829, Jul. 2024, doi: 10.51574/jrip.v4i2.1675.
- [15] L. N. Fadhila, A. Adisel, and N. Nurlaili, “Aktualisasi Pemahaman Al-Qur’an Oleh Santri dengan Menggunakan Metode Wafa,” *J. Educ. Instr.*, vol. 5, no. 2, pp. 577–585, Dec. 2022, doi: 10.31539/joeai.v5i2.4374.
- [16] S. A. Mappasere and N. Suyuti, *Pengertian Penelitian Pendekatan Kualitatif*. 2019.
- [17] R. Rosliana, “Pengaruh Teknik Ice Breaking Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Mengurangi Kejenuhan Belajar Mahasiswa,” *JURKAM J. Konseling Andi Matappa*, vol. 4, no. 2, p. 170, Aug. 2020, doi: 10.31100/jurkam.v4i2.763.
- [18] V. C. Devi, “Pengaruh Ice Breaker Jenis Games Terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas V Sd Negeri 5 Metro Pusat Tahun Pelajaran 2018/2019,” Fakultas Ilmu Keguruan dan Ilmu Pendidikan, 2019. [Online]. Available: <http://digilib.unila.ac.id/59587/>
- [19] T. Pujiarti, “Pengaruh Penggunaan Teknik Ice Breaking terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar,” *Ainara J. (Jurnal Penelit. dan PKM Bid. Ilmu Pendidikan)*, vol. 3, no. 1, pp. 30–35, Feb. 2022, doi: 10.54371/ainj.v3i1.113.
- [20] T. Hariono, H. Ashoumi, A. S. Mujahadah, and A. Adransyah, “Pendampingan Pembelajaran dalam Pengkondisian Siswa melalui Ice Breaking,” *Jumat Inform. J. Pengabd. Masy.*, vol. 2, no. 3, pp. 125–129, Dec. 2021, doi: 10.32764/abdimas_if.v2i3.1727.
- [21] A. A. Fajarudin and A. Samsudi, “Teknik ice breaking sebagai penunjang semangat dan konsentrasi siswa kelas 1 MI Nurul Islam Jatirejo,” *Idarotuna J. Adm. Sci.*, vol. 2, no. 2, pp. 147–176, 2021, doi: 10.36835/idarotuna.21.
- [22] U. Kalsum and M. Y. M. El-Yunusi, “Efektifitas Ice Breaking Terhadap Minat Belajar Anak,” *J. Inov. Pendidik.*, vol. 6, no. 1, pp. 373–379, 2024, [Online]. Available: <https://journalpedia.com/1/index.php/jip/article/view/790>
- [23] A. Algivari and D. Mustika, “Teknik Ice Breaking pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar,” *J. Educ. Action Res.*, vol. 6, no. 4, pp. 433–439, Dec. 2022, doi: 10.23887/jear.v6i4.53917.
- [24] D. Thosin Waskita, C. Mochamad Surya, and R. Febriana, “Kemampuan Motorik Kasar melalui Teknik Permainan Lari Estafet pada Anak Usia 3-4 Tahun,” *J. Tahsinia*, vol. 3, no. 1, pp. 53–62, Apr. 2022, doi: 10.57171/jt.v3i1.312.
- [25] . N. A., . R. W., and . F., “Kegiatan Ice Breaking Dalam Meningkatkan Fokus Belajar Anak Usia Dini,” *J. Pendidikan, Sains Dan Teknol.*, vol. 2, no. 1, pp. 187–190, May 2023, doi: 10.47233/jpst.v2i2.695.
- [26] M. M. Harianja and S. Sapri, “Implementasi dan Manfaat Ice Breaking untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *J. Basicedu*, vol. 6, no. 1, pp. 1324–1330, Jan. 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i1.2298.
- [27] Y. Niarti, R. A. Miranti, D. Wulandari, and N. Neni Afriani, “Penerapan Metode Ice Breaking Pada Peningkatan Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini Studi Kasus Di Ra Alwasliyah Bangun 17,” *Al Itihadu J. Pendidik.*, vol. 2, no. 1, 2022, [Online]. Available: <https://jurnal.asrypersadaquality.com/index.php/alittihadu/article/view/40>