

PENERAPAN *ICE BREAKING* DALAM MENINGKATKAN KONSENTRASI DAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA DI PANTI ASUHAN MUHAMADDIYAH ABEPURA JAYAPURA

**Sitti Rosnafi'an Sumardi¹, Muhammad Hisyam², Tamara
Louraine Jean Ette Kaminama³, Kristina Haryati⁴, Winda Ade
Fitriya B⁵, Feby Seru⁶, Deppa Ringgi⁷**

^{1,5,6}Universitas Cenderawasih (Prodi Matematika, Kota Jayapura, Indonesia)

^{2,3}Universitas Cenderawasih (Prodi Ilmu Kelautan, Kota Jayapura, Indonesia)

⁴Universitas Cenderawasih (Prodi Perikanan, Kota Jayapura, Indonesia)

⁷Universitas Cenderawasih (Prodi Ilmu Hukum, Kota Jayapura, Indonesia)

*Korespondensi: hisyamheisyam@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran matematika sering kali dianggap sulit dan membosankan, terutama bagi anak yang menghadapi berbagai tantangan dalam proses belajar. Kurangnya konsentrasi dan motivasi menjadi kendala utama dalam memahami konsep-konsep matematika. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan konsentrasi dan minat belajar siswa melalui penerapan *Ice Breaking* "Simon Berkata" sebelum pembelajaran matematika dimulai. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah eksperimen dengan pendekatan deskriptif kualitatif, di mana data dikumpulkan melalui *pre-test* dan *post-test* serta observasi langsung terhadap partisipan di Panti Asuhan Muhammadiyah Abepura Jayapura. Kegiatan ini dilaksanakan pada 12 Juli 2024, dengan peserta dari berbagai jenjang pendidikan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa *Ice Breaking* memberikan dampak positif terhadap kesiapan belajar, meningkatkan fokus, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Data dari *pre-test* dan *post-test* menunjukkan peningkatan signifikan dalam konsentrasi dan motivasi peserta setelah mengikuti *ice breaking*. Oleh karena itu, penerapan *Ice Breaking* seperti "Simon Berkata" dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan kesiapan belajar matematika di lingkungan pendidikan informal.

Kata Kunci: *Ice Breaking*, Simon Berkata, Konsentrasi, Motivasi Belajar, Pembelajaran Matematika.

Abstract

Mathematics learning is often considered difficult and boring, especially for children who face various challenges in the learning process. Lack of concentration and motivation becomes a major obstacle in understanding mathematical concepts. This community service activity aims to improve students' concentration and interest in learning through the implementation of the "Simon Says" ice-breaking game before starting mathematics lessons. The method used in this activity is an experimental approach with qualitative descriptive analysis, where data is collected through pre-tests and post-tests, as well as direct observation of participants at Panti Asuhan Muhammadiyah Abepura Jayapura. This activity was conducted on July 12, 2024, with participants from various educational levels. The evaluation results indicate that ice-breaking activities have a positive impact on learning readiness, increase focus, and create a more engaging learning atmosphere. Data from the pre-test and post-test show a significant improvement in participants' concentration and motivation after engaging in the ice-breaking activity. Therefore, implementing ice-breaking games like "Simon Says" can be an effective strategy to enhance mathematics learning readiness in informal educational settings.

Keywords: Ice Breaking, Simon Says, Concentration, Learning Motivation, Mathematics Learning.

1. PENDAHULUAN

Matematika sering kali dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan bagi banyak siswa, termasuk bagi anak-anak di panti asuhan yang

menghadapi berbagai tantangan dalam proses belajar sebagai efek dari anggapan negatif tersebut. Kurangnya motivasi dan konsentrasi dalam pembelajaran dapat menjadi hambatan utama dalam memahami konsep dasar matematika. Oleh karena itu, diperlukan strategi yang inovatif untuk meningkatkan minat dan konsentrasi belajar mereka.

Salah satu strategi yang dapat diterapkan adalah penggunaan *Ice Breaking* dalam kegiatan belajar. *Ice breaking* merupakan aktivitas ringan yang bertujuan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, menghilangkan kejenuhan, serta meningkatkan interaksi dan fokus peserta didik sebelum memulai sesi pembelajaran. Salah satu permainan *ice breaking* yang dapat diterapkan adalah "Simon Berkata". *Ice Breaking* "Simon Berkata" dilakukan tanpa menggunakan alat peraga. Hal tersebut sesuai pendapat Rahmawati dkk (2023) yang menyatakan bahwa *Ice Breaking* dapat dilakukan secara spontan atau tidak sadar maupun terencana, *Ice Breaking* dapat dilakukan tanpa alat peraga/media hanya dengan memperagakan bagian tubuh saja seperti tepuk tangan, tepuk tangan berirama, menyanyikan lagu semangat, senam jari dan senam otak, permainan hanya dengan menggunakan tubuh.

Permainan ini melibatkan instruksi yang harus diikuti oleh peserta, namun hanya jika diawali dengan kata "Simon Berkata". Jika instruksi diberikan tanpa kata tersebut, peserta tidak boleh melakukannya. Aktivitas ini menuntut konsentrasi tinggi, mendengarkan dengan seksama, dan berpikir cepat, sehingga sangat relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran matematika.

Panti Asuhan Muhammadiyah Abepura Jayapura merupakan salah satu panti asuhan yang memiliki jumlah anak cukup besar, yaitu 35 anak. Tingkat pendidikan anak-anak di panti asuhan ini beragam, terdiri dari TK (1 anak), SD (14 anak), SMP (3 anak), SMA (8 anak), dan Perguruan Tinggi (8 anak). Dengan beragamnya jenjang pendidikan, tentu terdapat perbedaan dalam cara belajar dan tingkat konsentrasi setiap anak, terutama dalam memahami pelajaran matematika.

Di lingkungan panti asuhan, anak-anak sering kali menghadapi berbagai tantangan dalam belajar, termasuk kurangnya perhatian dan motivasi terhadap pelajaran matematika. Dengan menerapkan permainan "Simon Berkata" sebagai *ice breaking* sebelum memulai pembelajaran matematika, diharapkan dapat meningkatkan konsentrasi dan minat belajar anak-anak. Selain itu, permainan ini juga dapat membantu melatih keterampilan kognitif dan daya ingat mereka, yang sangat berguna dalam memahami konsep-konsep matematika yang membutuhkan pemikiran logis dan analitis.

Salah satu cara menciptakan pembelajaran yang menyenangkan telah banyak dikaji oleh para peneliti-peneliti sebelumnya. Hasil penelitian Sumardi dkk (2024) Metode *games* Kartu Matematika efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran sehingga tercipta pembelajaran yang menyenangkan. Hasil penelitian Haryati dan Puspitaningrum (2023) bahwa *Ice Breaking* merupakan strategi yang efektif untuk memulai interaksi dalam kelompok atau pertemuan. Dengan demikian, teknik *Ice Breaking* dapat membantu mengurangi kecanggungan awal, mempercepat pembentukan ikatan sosial, dan meningkatkan keterlibatan peserta. Selain itu, agar peserta didik tidak bosan, guru atau pengajar dapat menerapkan berbagai *Ice Breaking* yang berbeda agar lebih bervariasi dan berwarna serta peserta didik tidak merasa bosan (Zuhaery dkk, 2024). Manfaat *Ice Breaking* sangat dirasakan oleh setiap individu yang menerapkannya yang membuat suasana pembelajaran yang menyenangkan, kondusif, serta dapat membangkitkan minat dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran (Harianja dan Sapri, 2022).

Pengimplemantasian *Ice Breaking* sebelum memulai kegiatan pembelajaran matematika diharapkan peserta didik mampu untuk belajar dengan konsentrasi, menyenangkan dan nyaman. Berdasarkan hal tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana efektivitas penerapan ice breaking melalui permainan "Simon Berkata" dalam meningkatkan konsentrasi dan minat belajar matematika bagi anak-anak di Panti Asuhan Muhammadiyah Abepura Jayapura.

2. METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan menggunakan metode eksperimen dan deskriptif kualitatif. Fokus kegiatan ini adalah mendeskripsikan fenomena yang terjadi saat dilaksanakannya Ice Breaking. Selain itu, data diambil dari *pre-test* dan *post-test* konsentrasi anak-anak panti Asuhan Muhammadiyah Abepura Jayapura melalui kuesioner dan observasi terstruktur. Observasi terstruktur meliputi wawancara secara acak dari beberapa peserta untuk tahap evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keterukuran rangkaian kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilaksanakan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada 12 Juli 2024 di Panti Asuhan Muhammadiyah Abepura, yang berlokasi di Kecamatan Abepura, Kota Jayapura. Secara geografis, lokasi panti asuhan ini tergolong strategis karena berdekatan dengan institusi pendidikan, seperti Sekolah dan Kampus Muhammadiyah Jayapura. Kedekatan ini memberikan beberapa keuntungan bagi anak-anak panti, terutama dalam aspek efisiensi waktu dan energi yang dapat dimanfaatkan secara optimal untuk kegiatan belajar. Akses yang mudah dan jarak panti asuhan dengan sekolah/ kampus yang relatif dekat dengan institusi pendidikan dapat mengurangi tingkat kelelahan dan stres akibat perjalanan yang panjang.

Dalam upaya meningkatkan konsentrasi dan kesiapan belajar anak sebelum memulai pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran matematika, kegiatan *Ice Breaking* "Simon Berkata" diterapkan sebagai strategi untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. "Simon Berkata" merupakan permainan instruksional yang menuntut peserta untuk fokus dan mengikuti perintah yang diberikan hanya ketika diawali dengan frasa "Simon berkata". Aktivitas ini bertujuan untuk melatih konsentrasi, ketangkasan berpikir, serta keterampilan mendengar dan memahami instruksi dengan baik. Dengan adanya *Ice Breaking* ini, siswa diharapkan dapat lebih siap secara mental dan emosional dalam menerima materi pembelajaran, meningkatkan fokus, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih positif dan efektif.

Anak-anak panti asuhan melakukan *Ice Breaking* yang dipandu oleh Team Pengabdian (Gambar 2) untuk membangun keakraban dan kerjasama antar peserta serta untuk menambah semangat anak-anak dalam mengikuti *Games* Matematika. Sebelum anak-anak mengikuti permainan Ice Breaking, anak-anak diminta untuk berbaris memanjang ke belakang (Gambar 1). *Ice Breaking* ini dilakukan dengan cukup mudah yang dapat melatih fokus dan pendengaran anak-anak dalam ruangan. Salah satu Team Pengabdian berperan sebagai "Simon" dan akan memberikan instruksi yang harus diikuti oleh peserta (anak-anak Panti Asuhan) (Gambar 2).



Gambar 1. Anak-Anak Panti Asuhan Bersiap Melakukan *Ice Breaking*



Gambar 2. Team Pengabdi Memberikan menginformasikan peraturan *Ice Breaking* Simon Berkata

Aturan permainan Ice Breaking “Simon Berkata” adalah sebagai berikut:

1. Instruksi yang Sah:
 - a. Pemain hanya boleh mengikuti perintah Team Pengabdi yang berperan yang diawali dengan "Simon berkata".
 - b. Contoh: "*Simon berkata angkat tangan kiri!*" → Pemain harus mengangkat tangan kiri.
2. Instruksi yang Tidak Sah:
 - a. Jika pemimpin memberikan perintah tanpa menyebutkan "Simon berkata", maka pemain tidak boleh mengikuti perintah tersebut.
 - b. Contoh: "*Tepuk tangan tiga kali!*" → Pemain yang mengikuti perintah ini dianggap kalah atau keluar dari permainan.

3. Eliminasi Pemain:
 - a. Pemain yang mengikuti perintah yang tidak diawali dengan "Simon berkata" akan keluar dari permainan.
 - b. Pemain yang salah mengikuti perintah yang diawali dengan "Simon berkata" juga dianggap kalah.
4. Variasi:

Untuk meningkatkan tantangan, pemimpin permainan (Team Pengabdian) memberikan instruksi dengan cepat atau menggunakan gerakan tubuh yang bertentangan dengan perintah (misalnya, mengatakan "Simon berkata pegang hidung" tetapi team pengabdian memegang telinga).
5. Pemenang:

Permainan berlangsung hingga tersisa satu pemain yang tidak melakukan kesalahan. Pemain tersebut menjadi pemenang.

Anak-anak Panti Asuhan Muhammadiyah Aberpura sangat senang dan antusias dalam mengikuti *Ice Breaking* ini. Hal tersebut terlihat pada Gambar 3. Pada pelaksanaan *Ice Breaking* ini, Team pengabdian juga melakukan pengawasan (Gambar 4) untuk mengawasi kesalahan Pemain. Pemain yang mengikuti perintah yang tidak diawali dengan "Simon berkata" dan Pemain yang tidak mengikuti perintah yang benar akan dieliminasi keluar dari permainan *Ice Breaking* ini.



Gambar 3. Anak-Anak Panti Asuhan Melakukan *Ice Breaking* "Simon Berkata".





Gambar 4. Team Pengabdi Melakukan Pengawasan

Sesuai dengan ketentuan permainan yang telah dijabarkan di atas, Satu Pemain yang tersisa yang tidak melakukan kesalahan adalah pemenang. Pemenang akan diberikan hadiah sebagai bentuk apresiasi berupa alat tulis dan buku gambar untuk meningkatkan motivasi dan semangat belajar.



Gambar 4. Pemenang *Ice Breaking* Simon Berkata

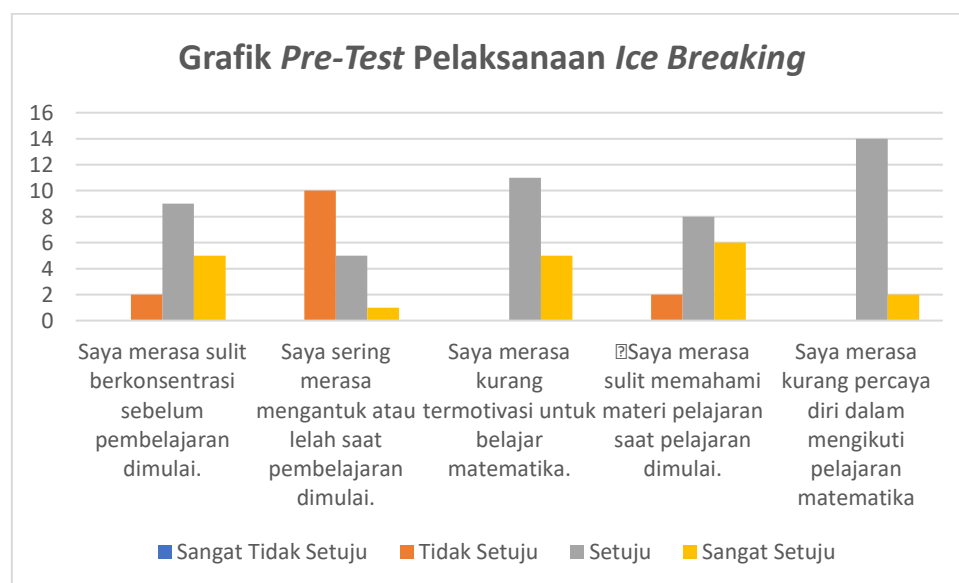
Penerapan permainan *Ice Breaking* "Simon Berkata" terbukti memberikan dampak positif terhadap kesiapan mental dan konsentrasi anak-anak sebelum memulai proses pembelajaran. Permainan ini tidak hanya menciptakan suasana yang menyenangkan, tetapi juga melatih kemampuan memahami instruksi, mengambil keputusan secara cepat, serta meningkatkan fokus dan ketangkasan berpikir. Hal ini selaras dengan temuan Wardani dan Rahayu (2021) yang menyatakan bahwa aktivitas *ice breaking* mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar anak usia dini melalui pendekatan yang menyenangkan dan partisipatif. Selain itu, Hidayat (2020) menegaskan bahwa kegiatan *ice breaking* efektif dalam mengurangi kejenuhan serta meningkatkan kesiapan belajar siswa, baik dalam konteks pembelajaran formal maupun nonformal.

Secara teori, *Ice Breaking* termasuk dalam pendekatan pembelajaran aktif (*active learning*), yang menekankan keterlibatan langsung siswa secara fisik dan mental dalam proses belajar (Fathurrohman, 2015). Melalui aktivitas seperti "Simon Berkata", anak-

anak dilibatkan secara langsung untuk menyimak, merespons, dan bergerak sesuai instruksi, yang mendorong keterlibatan kognitif maupun afektif secara bersamaan.

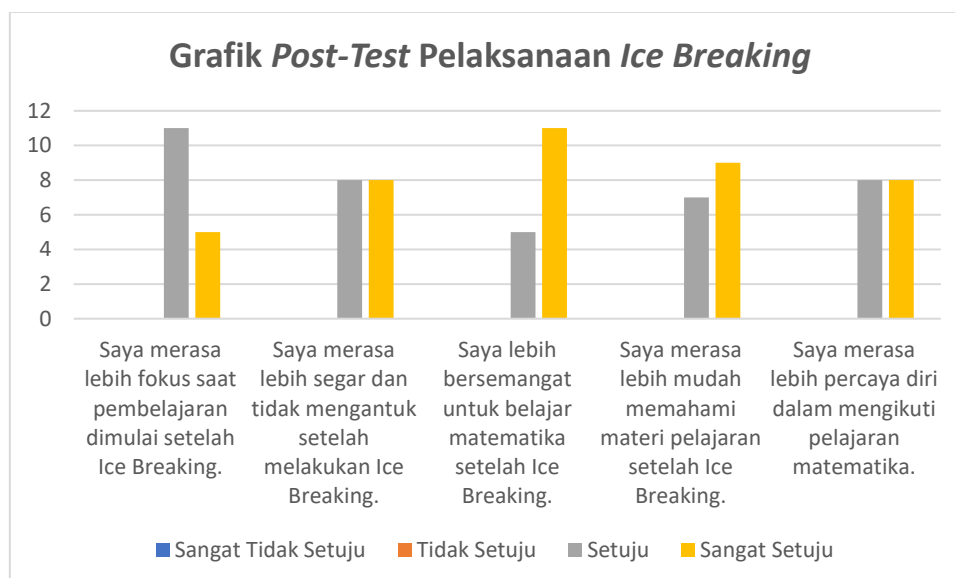
Berdasarkan antusiasme anak-anak dan hasil evaluasi yang diperoleh, kegiatan ini layak direkomendasikan sebagai salah satu pendekatan awal dalam pembelajaran matematika atau kegiatan literasi numerasi lainnya, terutama di lingkungan nonformal seperti panti asuhan. Kegiatan ini juga dapat diadaptasi untuk berbagai jenjang usia dengan variasi instruksi sesuai tingkat perkembangan peserta.

Meskipun kegiatan ini menunjukkan hasil yang positif, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu dicatat. Jumlah peserta yang relatif kecil dan penggunaan instrumen evaluasi berbasis angket sederhana belum sepenuhnya mencerminkan hasil secara objektif. Untuk pengabdian berikutnya, disarankan dilakukan pengukuran lebih lanjut dengan pendekatan kualitatif atau penggunaan instrumen validasi yang lebih terstandar untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif.



Gambar 5. Grafik Hasil *Pre-Test*

Metode evaluasi pada kegiatan ini dilakukan dengan pemberian kuesioner sebelum dan sesudah pelatihan. Peserta menjawab kuesioner tersebut “Sangat Tidak Setuju”, “Tidak Setuju”, “Setuju”, atau “Sangat Setuju” yang bertujuan untuk mengetahui ketertarikan siswa dan motivasi belajar siswa setelah mengikuti kegiatan *Ice Breaking*. Gambar 5 dan Gambar 6 memperlihatkan bahwa kegiatan ini memberikan dampak positif terhadap anak-anak Panti Asuhan Muhammadiyah Abepura Jayapura. Hal ini didukung selisih hasil evaluasi *pre-test* dan *post-test* yang cukup besar pada tiap butir kuesioner yang diberikan.



Gambar 6. Grafik Hasil *Post-Test*

6. KESIMPULAN DAN SARAN

KESIMPULAN

Hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa anak-anak panti asuhan sangat antusias dan senang mengikuti kegiatan ini. Tim pengabdian melakukan pengawasan selama permainan berlangsung untuk memastikan aturan diterapkan dengan baik. Pemenang permainan diberikan hadiah berupa alat tulis dan buku gambar sebagai bentuk apresiasi dan motivasi belajar.

Evaluasi dilakukan melalui kuesioner pre-test dan post-test, yang menunjukkan peningkatan signifikan dalam ketertarikan dan motivasi belajar siswa setelah mengikuti ice breaking. Perbedaan hasil pre-test dan post-test memperlihatkan bahwa kegiatan ini memberikan dampak positif terhadap kesiapan dan konsentrasi siswa sebelum memulai pembelajaran matematika.

Dengan demikian, ice breaking "Simon Berkata" terbukti efektif dalam meningkatkan fokus dan kesiapan belajar siswa di Panti Asuhan Muhammadiyah Abepura, serta dapat dijadikan metode yang berkelanjutan dalam mendukung proses pembelajaran.

SARAN

Saran yang dapat penulis ajukan untuk kegiatan selanjutnya adalah kegiatan edukasi serupa perlu dilakukan secara kontinu untuk menjaga semangat peserta didik dalam mempelajari matematika. Selain itu, agar Ice Breaking "Simon Berkata" divariasikan agar tetap menarik, dan dievaluasi lebih mendalam. Dukungan fasilitas serta kolaborasi dengan guru atau pengajar juga perlu ditingkatkan untuk memaksimalkan efektivitas kegiatan dalam meningkatkan konsentrasi anak-anak sebelum pembelajaran.

7. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada Pengurus dan Peserta Panti Asuhan Muhammadiyah Abepura Jayapura sebagai mitra dalam kegiatan pengabdian Masyarakat ini.

REFERENSI

- Fathurrohman, M. (2015). Model-model Pembelajaran Inovatif. Jakarta: Ar-Ruzz Media.
- Haryati, Fini Dwi., Puspitaningrum, Diah. (2023). Implementasi *Ice Breaking* Sebagai Pematik Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pai. AL-Ilmi Jurnal Kajian Islam & Pendidikan: Volume 4, Nomor 1. Halaman 99-106. ISSN (print) : 2775-1503. ISSN (online) : 2776-5059.
- Hidayat, D. (2020). Ice Breaking dalam Pembelajaran: Strategi Meningkatkan Konsentrasi Siswa di Kelas. Jurnal Ilmiah Pendidikan, 6(2), 145–153. <https://doi.org/10.12345/jip.v6i2.4567>.
- Sumardi S R., Papriani N P., Hisyam M., Musakar R D K., Fitriya W A. (2024). Penerapan Aplikasi Maple Pada Pembelajaran Matematika Materi Operasi Aritmatika dan Derivatif/ Turunan di Panti Asuhan Muhammadiyah Abepura Jayapura.Ebumukai: Volume 2, Nomor 2. Halaman 1-11.
- Zuhaery M., Hidayati D., Hidayat M. (2024). Penerapan *Ice Breaking* dalam proses Pembelajaran sebagai Pengalaman Belajar yang Menyenangkan. Academy of Education Journal. Academy of Education Journal : Volume 15, Nomor 2. Halaman 1412-1417. ISSN: 1907-2341 (Print), ISSN: 2685-4031 (Online).
- Harianja M M dan Sapri. (2022). Implementasi dan Manfaat Ice breaking untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu: Volume 6 Nomor 1. p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147.
- Wardani, L. K., & Rahayu, D. P. (2021). Pengaruh Ice Breaking Terhadap Motivasi Belajar Anak Usia Dini. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(1), 10–17. <https://doi.org/10.32509/jpaud.v5i1.3210>.