

Inovasi *Ice Breaking* Berbasis *Outbound* untuk Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fitta Nurisma Riswandi

Universitas Islam Tribakti Lirboyo Kediri

fiitanurisma@gmail.com

ABSTRACT

The outbound-based icebreaking innovation was motivated by boredom carried out by PAUD/TK/RA teachers because educating children of developmental age requires a lot of emotional patience in a closed classroom, so if it is done outside the outbound-based classroom, emotional relaxation will be felt. , making the participant's condition relaxed and comfortable. This research aims to create a book product about outbound-based icebreaking innovations for PAUD teachers, such as: guessing the name of the prophet, guessing short letters in the Koran, and guessing prayers in everyday life but done outside the classroom. The method for using ADDIE development includes analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research results show that the validator of one attraction received a score of 80 in the good category, effectiveness received a score of 75 in the good category, and practicality obtained a score of 80 in the good category. The second validator of attractiveness got a score of 85 in the good category, effectiveness got a score of 80 in the good category, and practicality got a score of 80 in the good category. Validators of three material understanding abilities obtained a score of 85 in the good category. Conclusion Outbound-based icebreaking innovation is suitable for use by PAUD/TK/RA teacher participants.

Keywords

ice breaking
innovation, outbound,
ECCE teachers

ABSTRAK

Inovasi *ice breaking* berbasis *outbound* dilatar belakangi kejenuhan oleh guru PAUD/TK/RA oleh karena mendidik anak di usia perkembangan sangat membutuhkan kesabaran emosi yang tinggi dan dalam ruangan kelas yang tertutup sehingga apabila dilakukan diluar kelas berbasis *outbound* akan merasakan relaksasi emosional membuat kondisi peserta rileks dan nyaman. Penelitian ini bertujuan tujuan membuat produk buku tentang inovasi *ice breaking* berbasis *outbound* untuk guru PAUD, seperti: tebak nama nabi, tebak surat-surat pendek dalam al-qur'an, tebak do'a-do'a dalam keseharian akan tetapi dilakukan di luar kelas. Metode ini menggunakan pengembangan ADDIE meliputi: analisa, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil menunjukkan oleh validator satu kemenarikan memperoleh skor 80 kategori baik, keefektifan memperoleh skor 75 kategori baik, kepraktisan memperoleh skor 80 kategori baik. Validator kedua kemenarikan memperoleh skor 85 kategori baik, keefektifan memperoleh skor 80 kategori baik, kepraktisan memperoleh skor 80 kategori baik. Validator tiga kemampuan memahami materi memperoleh skor 85 kategori baik. Kesimpulan inovasi *ice breaking* berbasis *outbound* layak untuk digunakan pada peserta guru PAUD/TK/RA.

Kata Kunci

inovasi ice breaking,
outbound, guru PAUD

Cara mengutip: Riswandi, F. N. (2023). Inovasi Ice Breaking Berbasis Outbound untuk Guru Pendidikan Anak Usia Dini . *Nusantara of Research : Jurnal Hasil-Hasil Penelitian Universitas Nusantara PGRI Kediri*, 10(4), 425-439. <https://doi.org/10.29407/nor.v10i4.21909>

PENDAHULUAN

Guru pendidikan anak usia dini/taman kanak-kanak/raudatul atfal merupakan sosok yang dapat membentuk jiwa dan watak peserta didik agar menjadi berguna bagi agama, nusa dan bangsa. Proses pembentukan karakter ini dimulai pada usia perkembangan 0-6 tahun. Guru PAUD/TK/RA adalah seorang tenaga pendidik profesional yang harus mempunyai ketrampilan, kemauan dan bertanggung jawab mendidik anak usia dini. Kualifikasi untuk menjadi seorang guru PAUD/TK/RA sudah ditentukan oleh pemerintah melalui peraturan menteri pendidikan nasional nomor 16 tahun 2007, dimana kualifikasi akademik guru PAUD/TK/RA harus memiliki pendidikan minimum diploma empat (D-IV) atau sarjana (S1) dalam bidang pendidikan anak usia dini atau psikologi yang diperoleh dari program studi terakreditasi (Sudibyo, 2007).

Guru harus mempunyai kompetensi diantaranya kompetensi inti dan kompetensi khusus pada jenjang guru PAUD/TK/RA. Kompetensi pedagogik diantaranya 1) menguasai karakteristik peserta didik pada aspek sosial-emosional, 2) berkomunikasi secara efektif empatik dan santun serta memahami psikologis peserta didik. Kompetensi kepribadian diantaranya 1) bertindak sesuai dengan norma, agama, hukum, sosial, dan kebudayaan nasional Indonesia, 2) berperilaku jujur, tegas, manusiawi, 3) memiliki etos kerja tinggi, tanggung jawab dan rasa bangga menjadi guru serta percaya diri. Kompetensi sosial diantaranya 1) berkomunikasi dengan orang tua peserta didik dan mengatasi kesulitan belajar peserta didik. Kompetensi profesional diantaranya 1) menguasai dan memahami standar kompetensi tingkat pendidikan PAUD/TK/RA, berbagai alat permainan yang diperbolehkan dan teknologi.

Urgensi dari inovasi *ice breaking* berbasis *outbound* ini dikarenakan guru PAUD/TK/RA memikul beban berat yang harus dikuasai oleh guru PAUD/TK/RA memungkinkan tingkat emosional meningkat dan bahkan terjadi perilaku yang menyimpang yang dilakukan, seperti kejadian kasus penganiayaan anak berusia empat tahun yang diduga oleh oknum guru PAUD di kota Banjarmasin (Sina, 2023). Di kota Bitung Sulawesi Utara, seorang guru taman kanak-kanak (TK) melakukan penganiayaan terhadap muridnya (Anung, 2023). Agar guru dapat mengelola emosional diri maka diperlukan kegiatan *ice breaking*.

Kegiatan *ice breaking* merupakan kegiatan untuk membantu menciptakan lingkungan kelas yang santai, mencairkan suasana menghilangkan kebekuan atau kekakuan yang terjadi diantara peserta. *Ice breaking* merupakan cara yang tepat untuk mengubah frekuensi gelombang otak peserta secara terstruktur dan sistemik dalam gelombang beta, yaitu gelombang otak manusia mengalami penuh seperti layaknya ketika dalam kondisi sadar melakukan kegiatan sehari-hari. Oleh karena nantinya akan diubah dalam kondisi gelombang otak peserta menjadi gelombang Alpha, yaitu kondisi manusia dalam keadaan rileks dan nyaman dengan *ice breaking* (Budi & Simanjuntak, 2021).

Ice breaking secara harfiah berarti pemecah es. Secara maknawi berarti permainan yang digunakan untuk memecahkan kebekuan dalam aktifitas, seperti pelatihan, workshop, ToT (*training of trainer*), pembelajaran di dalam kelas (*indoor class*) maupun di luar kelas (*outdoor class*) atau bahkan *outbond*. Kegiatan ini bertujuan untuk menciptakan suasana akrab, cair dan

menyenangkan sehingga terjadi proses keterlibatan (interaksi) multi arah dalam pelatihan, wrokshop, ToT (*training of trainer*), pembelajaran di dalam kelas (*indor class*), di luar kelas (*outdoor class*) dan *outbound*, yaitu interaksi antara fasilitator/pelatih dengan peserta, peserta dengan peserta.

Gelombang alpha ini dapat membuat seseorang menjadi rileks dan nyaman sehingga dapat menjadikan energi kreativitas dan perasaan segar, serta sehat bagi peserta *ice breaking*. Manfaat dari kegiatan *ice breaking*, yaitu 1) mengarahkan otak agar berada pada gelombang alpha, 2) membangunkan kembali suasana agar santai dan menyenangkan, 3) menjaga stabilitas kondisi fisik dan psikis peserta agar tetap segar dan nyaman dalam menyerap informasi selama kegiatan, 4) menggugah semangat dan motivasi peserta dalam mengikuti pelatihan atau workshop dan menjalankan aktivitas belajar dari awal hingga akhir, 5) meningkatkan motivasi belajar peserta agar tercapai tujuan pembelajaran, 6) menciptakan suasana nyaman bagi peserta dan pengajar agar semuanya menikmati kegiatan pelatihan dan pembelajaran, 7) mengarahkan peserta pelatihan agar tetap fokus terhadap materi pembelajaran, sehingga tujuan pelatihan dapat tercapai, 8) menciptakan rasa kedekatan antara pengajar dengan peserta dan antar peserta pelatihan, sehingga tidak ada jarak satu dan yang lain. Kegiatan selama pelatihan menjadi lebih dinamis, bersahabat dan semangat, 9) membantu peserta pelatihan menjadi lebih cepat dan mudah dalam menyerap materi yang disampaikan oleh pengajar, 10) memecahkan kebuntuan dan kekakuan kondisi pelatihan yang monoton dan kurang bergairah, 11) membantu relaksasi otot dan otak bagi semua yang terlibat dalam pembelajaran baik pengajar maupun peserta (Kusumo dalam Budi & Simanjuntak, 2021).

Outbound dan *oudoor learning* merupakan hal yang sama yaitu pelatihan yang sebagian besar waktu aktifitas dilakukan di luar ruangan atau di alam bebas, dalam bentuk simulasi yang menantang, untuk meningkatkan performa sumber daya manusia di dalam oraganisasi (Spot, 2023). *Outboun* adalah suatu bentuk dari pembelajaran segala ilmu terapan yang diimplementasikan dan dilakukan di alam terbuka atau tertutup dengan bentuk permainan yang efektif, yang menggabungkan antara intelegen, fisik, dan mental (Hant, 2023). Program pembelajaran *outbound* ini dapat memberikan pengalaman secara langsung bagi peserta nya, dan menstabilkan emosi serta mengatasi kebosanan maka diperlukan sebuah inovasi *ice breaking* berbasis *outbound* bagi guru PAUD/TK/RA. Setiap permainan dan kegiatan yang dapat meberikan perubahan karakter menjadi lebih baik misalnya peningkatan kompetensi guru PAUD/TK/RA harus dilakukan inovasi kegiatan, dalam hal ini inovasi *ice breaking* berbasis *outbound*.

Inovasi menurut beberapa ahli diantaranya; 1) sesuatu yang baru, dikenalkan dan dilakukan dengan praktik atau proses baru (baik barang maupun layanan) atau bisa juga sesuatu yang baru namun hasil adopsi dari organisasi lain (Nurdin, 2023). 2) pilihan kreatif, pengaturan, serta seperangkat manusia dengan sumber-sumber material baru, dan juga menggunakan cara-cara yang unik guna menghasilkan peningkatan atas capaian yang telah menjadi tujuan sebelumnya (Sa'ud, 2023), 3) suatu kegiatan *one time phenomenon*, melainkan sesuatu yang membutuhkan proses panjang serta kumulatif. Seperti dalam proses pengambilan keputusan penemuan gagasan atau ide samapi pada target pemasaran (Urabe,

2023), 4) pengembangan sekaligus implementasi atas gagasan baru yang dilakukan seseorang dalam jangka waktu tertentu dengan berbagai aktivitas transaksi tertentu (Andrew H & Van de ven, 2023). 5) sebuah ide atau gagasan baru yang mana diterapkan guna memprakarsai dan memperbaiki sebuah produk, proses ataupun jasa yang telah ada sebelumnya (Robbins, 2023), 6) ide, objek, gagasan, dan praktik yang dilandasi dan diterima sebagai sebuah dal baru, baik oleh seseorang atau kelompok untuk diaplikasikan atau diadopsi (Rogers, 2023). Maka Inovasi adalah suatu yang sudah ada kemudian dikembangkan atau mengadopsi dari yang sudah ada ditingkatkan untuk membuat gagasan baru.

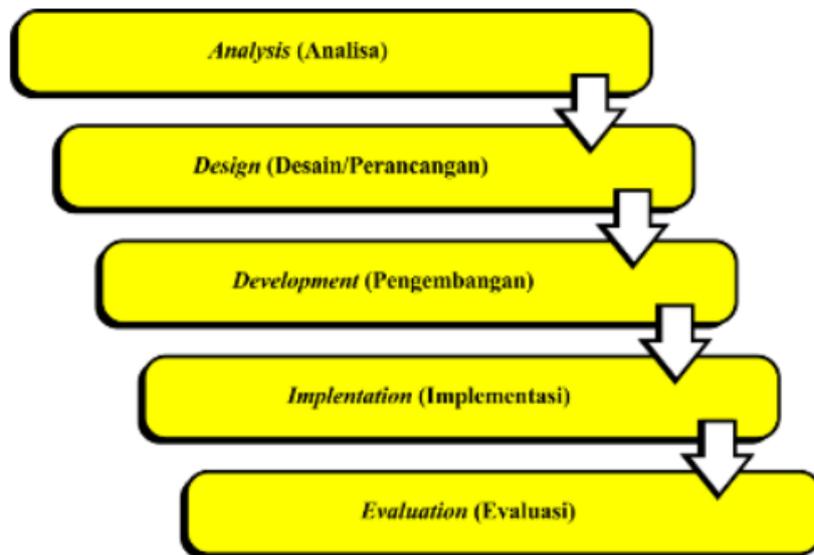
Tujuan dari penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti adalah menghasilkan buku yang berjudul petunjuk Inovasi *ice breaking* berbasis *outbound* berisi tentang (1) tebak nama-nama nabi, (2) tebak surat-surat pendek yang ada di al-qur'an, dan (3) tebak do'a-do'a dalam aktivitas keseharian. Produk berupa buku petunjuk inovasi *ice breaking* berbasis *outbound* untuk guru PAUD yang yang dimaksud adalah buku yang sudah divalidasi oleh beberapa ahli dari aspek kemenarikan, aspek keefektifan, aspek kepraktisan oleh dua validator dan validator ahli materi buku petunjuk.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Research and Development* (R&D) atau penelitian dan pengembangan. Produk yang dirancang dalam penelitian ini berupa buku petunjuk penggunaan *ice breaking* berbasis *outbound* dalam guru PAUD/TK/RA. Dengan menggunakan metode R&D dalam penelitian ini, produk dapat dianalisis untuk mendapatkan data tentang kebutuhan peneliti dan hasil produk berupa inovasi *ice breaking* berbasis *outbound* yang ditunagkn dalam bentuk buku berfungsi dengan baik serta kebermanfaatan bagi pengguna buku nantinya. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE yang terdapat lima tahap dalam model pengembangan ADDIE, yaitu: 1) analisis (*analysis*), 2) perancangan (*design*), 3) pengembangan (*development*), 4) implementasi (*implementation*), 5) evaluasi (*evaluation*) (Branch, 2009). Tahap pertama yang dilakukan adalah menganalisis kebutuhan meliputi analisis materi, analisis dapat dilakukan dengan meninjau masalah-masalah yang ada di lingkungan sekolah, perkembangan teknologi, dan karakteristik guru. Tahap kedua adalah perancangan desain produk dengan membuat story board yang bertujuan untuk perencanaan konsep pembuatan produk. Tahap ketiga adalah melakukan pengembangan dari permasalahan yang telah dianalisis sebelumnya untuk meningkatkan kualitas produk sesuai dengan permasalahan yang ada agar tercipta buku petunjuk penggunaan *ice breaking* berbasis *outbound* dan siap untuk diimplementasikan. Tahap keempat adalah mengimplementasikan produk hasil pengembangan kepada konsumen atau subjek penelitian dan selanjutnya diterapkan pada kondisi sesungguhnya. Tahap kelima adalah mengevaluasi produk hasil pengembangan untuk mengetahui kelayakan produk apakah layak dipakai atau tidak dalam proses pembelajaran.

Prosedur yang digunakan dalam pengembangan inovasi *ice breaking* berbasis *outbound* dalam meningkatkan literasi emosi guru PAUD ini di adaptasi dari model

pengembangan ADDIE. Prosedur pengembangan model ADDIE dapat dilihat pada Gambar 1. Tahap Penelitian Model ADDIE.



Gambar 1. Tahap Penelitian Model ADDIE

Analysis (Analisis)

Tahap pertama dalam model pengembangan ADDIE yaitu *analysis* atau analisis. Peneliti melakukan analisis kebutuhan melalui observasi pada saat proses pembelajaran guru PAUD/TK/RA di kelas. Analisis yang dilakukan yaitu analisis materi guna menentukan materi yang akan dimasukkan ke dalam inovasi *ice breaking* berbasis *outbound*.

Design (Desain)

Tahapan kedua dalam model ADDIE yaitu *design* atau perancangan. Perancangan yang dilakukan dalam pembuatan buku petunjuk penggunaan *ice breaking* berbasis *outbound*. Perancangan dilakukan dengan tujuan agar buku petunjuk yang dibuat sesuai dengan kebutuhan peneliti terhadap peserta dalam hal ini adalah guru PAUD/TK/RA.

Development (Pengembangan)

Tahap ketiga dalam model pengembangan ADDIE yaitu *development*. Pada tahap pengembangan, dilakukan pembuatan produk buku petunjuk inovasi *ice breaking* berbasis *outbound* berdasarkan rancangan produk yang sudah dilakukan pada tahap desain. Setelah buku petunjuk selesai dalam bentuk produk jadi, dilakukan validasi oleh ahli instrumen. Proses validasi dilakukan bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan buku petunjuk serta mendapat saran dan masukan dari para ahli untuk meningkatkan kualitas produk sebelum di uji coba kan kepada guru PAUD/TK/RA.

Implementation (Implementasi)

Tahap keempat dalam model pengembangan ADDIE yaitu *implementation*. Setelah buku petunjuk inovasi *ice breaking* berbasis *outbound* tersebut berbentuk produk yang telah

dinyatakan layak digunakan dalam penelitian oleh ahli instrumen kemudian dilakukan tahap uji coba kepada guru PAUD/TK/RA Kabupaten Kediri. Uji coba produk bertujuan untuk mengetahui respon guru setelah menggunakan produk buku petunjuk untuk menguji kelayakan berdasarkan penilaian oleh guru PAUD/TK/RA.

Evaluation (Evaluasi)

Pada tahap *evaluation* dilakukan tahap penilaian buku petunjuk oleh pengguna. Setelah dilakukan tahap penilaian oleh guru kemudian diperoleh data hasil penelitian, kemudian data tersebut dianalisis menggunakan data kualitatif dan kuantitatif sehingga dari data tersebut dapat diambil kesimpulan buku petunjuk layak atau tidak layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

HASIL

Program dimulai dengan membuat skenario *Inovasi Ice Breaking* kemudian peneliti mengadakan, 1) Uji Validasi Ahli Kegiatan oleh dua Psikolog, 2) Uji Validasi Ahli Materi (materi inovasi *ice breaking*). Jadwal penelitian ini dimulai pembuatan proposal pada bulan Juli 2023, Analisis dan desain permainan bulan Agustus 2023, Pengembangan permainan dan pembuatan buku petunjuk pada bulan September – Oktober 2023, tahap implementasi permainan dan pengumpulan data serta pembuatan laporan pada bulan Nopember – Desember 2023.

Uji validasi ahli instrumen oleh validator bernama Karisma Dewi Puspari M.Psi (Psikolog). Sebagai kelayakan *Inovasi Ice Breaking* dari segi Kemerarikan, Keefektifan, Kepraktisan. Hasil Uji Validasi Ahli terdiri dari Kriteria Penilaian 1 = tidak baik, 2 = kurang baik, 3 = cukup baik, 4 = baik, 5 = sangat baik

Tabel 1. Angket Kemerarikan

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian	Kategori
1	Ketertarikan pada <i>Ice Breaking</i>	4	Baik
2	Kemerarikan	4	Baik
3	Kejelasan petunjuk <i>Ice Breaking</i>	4	Baik
4	Sikap yang muncul pada saat <i>Ice Breaking</i>	4	Baik

Catatan yang diberikan oleh validator ahli dalam hal kemerarikan adalah perlu ditingkatkan lagi (pengemasan kegiatan diperlukan kebiasaan biar lebih menarik)

Tabel 2. Angket Keefektifan

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian	Kategori
1	Perhatian (<i>attention</i>) peserta terhadap kegiatan <i>Ice Breaking</i>	3	Cukup Baik
2	Relevansi (<i>relevance</i>) peserta dan pelatih <i>Ice Breaking</i>	5	Sangat Baik
3	Percaya diri (<i>confidence</i>) dalam kegiatan <i>ice breaking</i>	3	Cukup Baik
4	Kepuasan (<i>satisfaction</i>) setelah mengikuti kegiatan <i>Ice Breaking</i>	4	Baik

Catatan yang diberikan oleh validator ahli terkait dengan keefektifan, disarankan bahwa sebaiknya diperhatikan cara menjaga *attention* peserta

Tabel 3. Angket Kepraktisan

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian	Kategori
1	Kegiatan permainan <i>Ice Breaking</i> mudah dijalankan	5	Sangat Baik
2	Kegiatan <i>Ice Breaking</i> efisiensi waktu	5	Sangat Baik
3	Kegiatan <i>Ice Breaking</i> dapat menambah pengalaman dan pengetahuan baru serta memberikan pengalaman	3	Cukup Baik
4	Kegiatan <i>Ice Breaking</i> dapat menurunkan tingkat stres dan emosi	3	Cukup Baik

Catatan yang diberikan oleh validator ahli terkait dengan kepraktisan agar Kegiatan *Ice Breaking* sebaiknya dikaitkan dengan variabel yang diinginkan yaitu literasi emosi.

Uji validasi ahli instrumen oleh validator bernama Ika Novita Sari, M.Psi (Psikolog). Sebagai kelayakan Inovasi *Ice Breaking* dari segi Kemenarikan, Keefektifan, Kepraktisan.

Tabel 4. Angket Kemenarikan

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian	Kategori
1	Ketertarikan pada <i>Ice Breaking</i>	4	Baik
2	Kemenarikan	5	Sangat Baik
3	Kejelasan petunjuk <i>Ice Breaking</i>	4	Baik
4	Sikap yang muncul pada saat <i>Ice Breaking</i>	4	Baik

Catatan yang diberikan oleh validator ahli terkait kemenarikan produk perlu ditingkatkan lagi (pengemasan kegiatan diperluan kebiasaan biar lebih menarik)

Tabel 5. Angket Keefektifan

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian	Kategori
1	Perhatian (<i>attention</i>) peserta terhadap kegiatan <i>Ice Breaking</i>	4	Baik
2	Relevansi (<i>relevance</i>) peserta dan pelatih <i>Ice Breaking</i>	5	Sangat Baik
3	Percaya diri (<i>confidence</i>) dalam kegiatan <i>ice breaking</i>	3	Cukup Baik
4	Kepuasan (<i>satisfaction</i>) setelah mengikuti kegiatan <i>Ice Breaking</i>	4	Baik

Tabel 6. Angket Kepraktisan

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian	Kategori
1	Kegiatan permainan <i>Ice Breaking</i> mudah dijalankan	5	Sangat Baik
2	Kegiatan <i>Ice Breaking</i> efisiensi waktu	3	Cukup Baik
3	Kegiatan <i>Ice Breaking</i> dapat menambah pengalaman dan pengetahuan baru serta memberikan pengalaman	4	Baik
4	Kegiatan <i>Ice Breaking</i> dapat menurunkan tingkat stres dan emosi	4	Baik

Uji validasi ahli materi inovasi *ice breaking* oleh validator bernama Dr. Zainal Arifin, M.Pd (Kyai). Sebagai kelayakan materi Inovasi *Ice Breaking* dari segi Kesesuaian dengan materi yang berkaitan dengan sejarah tentang nabi-nabi, surat-surat pendek dalam ayat-ayat al-qur'an, do'a-doa dalam kehidupan sehari-hari

Tabel 7. Kemampuan Memahami Materi

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian	Kategori
1	Isi materi	4	Baik
2	Kebenaran materi	5	Sangat Baik
3	Perbedaan pengguna materi untuk anak atau orang dewasa	3	Cukup Baik
4	Sumber materi	5	Sangat Baik

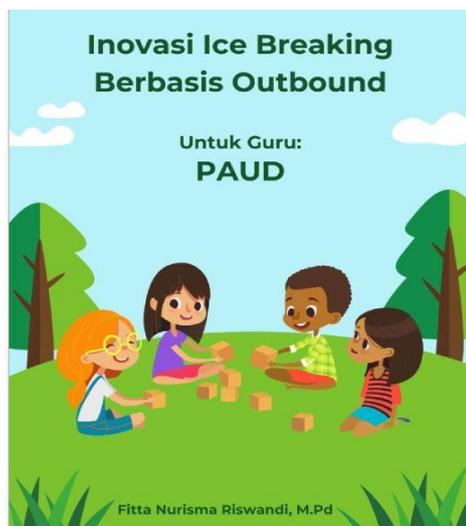


Gambar 2 .Dokumentasi Inovasi *Ice Breaking* sebagai Rancangan Kegiatan

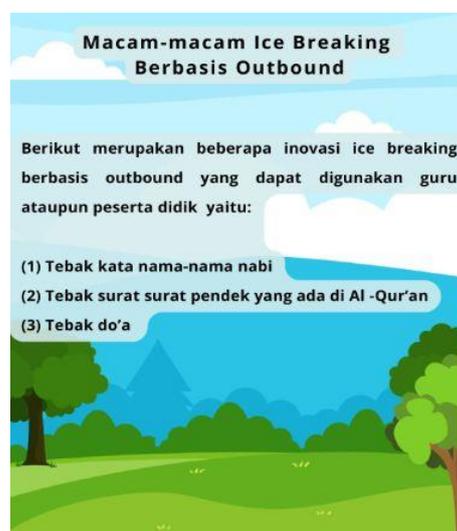


Gambar 3. Dokumentasi Diskusi Uji Validasi dengan para Ahli

Hasil validasi ahli oleh ketiga validator menghasilkan buku petunjuk sebagai berikut :



Gambar 4. Cover Buku



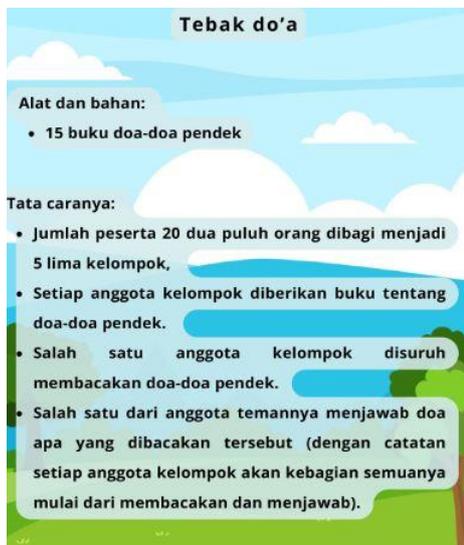
Gambar 5. Macam-macam *Ice Breaking*



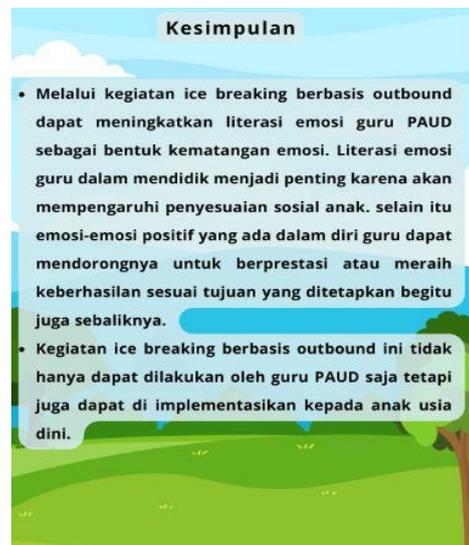
Gambar 6. Tebak kata nama-nama nabi



Gambar 7. Tebak Surat-surat Pendek



Gambar 8. Tebak Do'a



Gambar 9. Kesimpulan

PEMBAHASAN

Pembahasan penelitian ini dari perolehan hasil validasi para ahli berdasarkan hasil temuan penelitian dapat ditunjukkan bahwa validator satu kemenarikan memperoleh skor 80 kategori baik. Sedangkan validator kedua kemenarikan memperoleh skor 85 kategori baik. Dari penjabaran validator satu yang terdiri dari aspek ketertarikan pada *ice breaking* mendapat skor penilaian 4 dalam kategori baik. Sedangkan validator kedua yang terdiri dari aspek ketertarikan pada *ice breaking* mendapatkan skor penilaian 4 dalam kategori baik. Hal ini sejalan dengan *ice breaking* dapat digunakan untuk meningkatkan antusiasme dan kemampuan komunikasi, serta menghilangkan kebosanan, kejenuhan, dan kelesuan (Putri, 2024).

Pada aspek kemenarikan yang diperoleh dari validator kesatu mendapat skor penilaian 4 dalam kategori baik sedangkan validator kedua mendapatkan skor penilaian 5 dalam kategori sangat baik. Pada awal kegiatan baik pembelajaran maupun apapun

kegiatannya tujuan dari *ice breaking* ini nantinya digunakan untuk menarik perhatian di awal kegiatan begitu juga dengan kegiatan *ice breaking* berbasis *outbound* sejalan dengan penelitian tentang pelatihan *ice breaking* bagi guru SD sebagai upaya optimalisasi kegiatan awal (Fujiaturrahman & Muhandini, 2020). Dari kejelasan petunjuk *ice breaking* perlu diperhatikan karena kejelasan dan keruntutan mempengaruhi kemenarikan dari kegiatan inovasi *ice breaking* berbasis *outbound*. Pada validator kesatu aspek kejelasan petunjuk *ice breaking* berbasis *outbound* mendapatkan skor penilaian 4 dalam kategori baik sedangkan validator kedua mendapatkan skor penilaian 4 dalam kategori baik. Pada validator kesatu aspek sikap yang muncul pada saat *ice breaking* berbasis *outbound* mendapatkan skor penilaian 4 dalam kategori baik sedangkan validator kedua mendapatkan skor penilaian 4 dalam kategori baik. Sikap yang muncul pada saat *ice breaking* berupa semangat (Sugito, 2021). Sikap yang muncul juga berupa kemampuan bekerja sama (Fanani, 2010). Muncul sikap ketidak jenuhan dan ketidak bosanan dalam kegiatan *ice breaking* (Harianja & Sapri, 2022).

Pembahasan penelitian ini dari perolehan hasil validasi para ahli berdasarkan hasil temuan penelitian dapat ditunjukkan bahwa validator kesatu keefektifan memperoleh skor 75 kategori baik sedangkan validator kedua keefektifan memperoleh skor 80 kategori baik. Pada penjabaran validator kesatu yang terdiri dari aspek perhatian (*attention*) peserta terhadap kegiatan *ice breaking* berbasis *outbound* mendapat skor penilaian 3 dalam kategori cukup baik sedangkan validator kedua pada aspek perhatian (*attention*) peserta terhadap kegiatan *ice breaking* berbasis *outbound* mendapatkan skor penilaian 4 dalam kategori baik. Hal ini sejalan bahwa perhatian (*attention*) peserta terhadap kegiatan *ice breaking* diperlukan dalam memperoleh suasana yang kondusif (Muharrir Syahrudin et al., 2022). Pada validator kesatu aspek relevansi (*relevance*) peserta dan pelatih *ice breaking* yang diperoleh mendapatkan skor penilaian 5 dalam kategori sangat baik sedangkan validator kedua mendapatkan skor penilaian 5 dalam kategori sangat baik. Hal ini sesuai dengan pendapat bahwa dengan *ice breaking* dapat saling bekerjasama untuk memainkan permainan secara bersama-sama (Febianti & Riyani, 2023). *Ice breaking* dapat meningkatkan kerjasama antara individu dengan berkomunikasi berbagi ide dan tugas (Haryati & Puspitaningrum, 2023).

Kemudian pada validator kesatu aspek percaya diri (*confidence*) dalam kegiatan *ice breaking* yang diperoleh mendapatkan skor penilaian 3 dalam kategori cukup baik sedangkan validator kedua mendapatkan skor penilaian 3 dalam kategori cukup baik.. Hal ini sejalan dengan *ice breaking* dapat digunakan untuk meningkatkan rasa percaya diri (Zain, 2021). Kemudian untuk mengetahui peningkatan rasa percaya diri diterapkannya *ice breaking* (Fauzan & Aripin, 2019). Jika dengan *ice breaking* hati merasa senang maka kepercayaan diri pun akan meningkat (Pratiwi Satriani et al., 2018; Algivari & Mustika, 2022). Penerapan *ice breaking*, dapat menyampaikan pendapat secara percaya diri terutama dalam kegiatan berkelompok (Sari et al., 2023). Indikator penerapan *ice breaking* diantaranya adalah percaya diri (*confidence*) (Biantoro et al., 2022). Penerapan *joyful learning* dapat menimbulkan percaya diri oleh karena itu *joyful learning* merupakan pemberian dan penggunaan *ice breaking* (Naziha & Laily Fitriani, 2023). *Ice breaking* digunakan dalam proses kegiatan untuk meningkatkan rasa percaya diri (Yanti & Putri, 2020).

Pembahasan pada validator kesatu aspek kepuasan (*satisfaction*) setelah mengikuti kegiatan *ice breaking* yang diperoleh mendapatkan skor penilaian 4 dalam kategori baik sedangkan validator kedua mendapatkan skor penilaian 4 dalam kategori baik. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Edi Suprayetno dkk, bahwan kepuasan peserta pelatihan *ice breaking* mengalami peningkatan dari post-test sebesar 58%,93 kemudian setelah post-tes meningkat menjadi 83,2% peserta ingin kembali dilibatkan dalam kegiatan sejenis, adapun indikator yang digunakan dalam aspek kepuasan yaitu : 1) ketertarikan dengan kegiatan *ice breaking*, 2) materi yang digunakan sesuai dengan *ice breaking*, 3) materi yang diberikan sangat menarik, 4) penyajian materi sangat mudah, 5) metode yang digunakan sudah sesuai, 6) materi pelatihan merupakan hal baru, 7) peserta mendapatkan hal baru, 8) peserta akan mengaplikasikan lagi, 9) harapan tentang pelibatan kembali (Suprayetno et al., 2021).

Pembahasan penelitian ini dari perolehan hasil validasi para ahli berdasarkan temuan penelitian dapat ditunjukkan bahwa validator satu kepraktisan memperoleh skor 80 kategori baik sedangkan validator kedua memperoleh skor 80 kategori baik. Penjabaran yang terdiri dari kegiatan permainan inovasi *ice breaking* berbasis *outbound*, yang dalam buku petunjuk yang terdiri dari : 1) tebak nama-nama nabi, 2) tebak surat-surat pendek yang ada di al-qur'an, dan 3) tebak do'a -do'a dalam aktivitas keseharian. Pada validator kesatu aspek kegiatan permainan *ice breaking* mudah dijalankan memperoleh skor penilaian 5 dalam kategori sangat baik sedangkan validator kedua memperoleh skor penilaian 5 dalam kategori sangat baik. Hal ini sejalan dengan bahwa metode *ice breaking* dalam permainan merupakan metode yang paling mudah dilakukan hal ini dapat diketahui dari pemanfaatan *ice breaking* untuk anak Autis (Alawiyah, 2019). Pada validator kesatu aspek kegiatan *ice breaking* efisiensi waktu yang diperoleh mendapatkan skor penilaian 5 dalam kategori sangat baik sedangkan validator kedua mendapatkan skor penilaian 3 dalam kategori cukup baik. Hal ini dapat kita lihat bahwa penggunaan waktu sangat perlu diperhatikan, oleh karena perlu dibedakan *ice breaking* yang digunakan untuk *training* atau *outbound*, dengan *ice breaking* di dalam kelas (Dzakia Aini, 2022).

Kemudian pada validator kesatu aspek kegiatan *ice breaking* dapat menambah pengalaman dan pengetahuan baru serta memeberikan pengalaman mendapatkan skor penilaian 3 dalam kategori cukup baik sedangkan validator kedua mendapatkan skor penilaian 4 dalam kategori baik. Pada penelitian analisis penerapan *ice breaking* dapat digunakan untuk mendapatkan pengetahuan baru yang dikaitkan dengan motivasi (Sari et al., 2023). Hal ini juga sejalan dengan proses pembelajaran pada teknik *ice braking* dapat menambah pengalaman baru bagi peserta serta menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih baik (Haryati & Puspitaningrum, 2023). Pada validator kesatu aspek kegiatan *ice breaking* dapat menurunkan tingkat stres dan emosi mendapatkan skor penilaian 3 dalam kategori cukup baik sedangkan validator kedua mendapatkan skor penilaian 4 dalam kategori baik *Ice breaking* metode menurunkan tingkat stres (Saragih et al., 2023). Cara untuk mengurangi stres dengan melakukan terapi *ice breaking* berupa gerak dan lagu (Noorratri et al., 2020).

Pembahasan penelitian ini dari hasil validasi para ahli berdasarkan temuan penelitian dapat ditunjukkan bahwa validator ketiga tentang materi di dalam inovasi *ice breaking* berbasis

outbound memperoleh skor 85 kategori baik. Penjabaran yang terdiri dari aspek isi materi mendapatkan skor penilaian 4 dalam kategori baik. Aspek kebenaran materi mendapatkan skor penilaian 5 dalam kategori sangat baik. Aspek perbedaan pengguna materi untuk anak atau orang dewasa mendapatkan skor penilaian 3 dalam kategori cukup baik. Aspek sumber materi mendapatkan skor penilaian 5 dalam kategori sangat baik. Oleh karena itu dalam pelaksanaan *ice breaking* guru dapat menyampaikan materi sesuai kebutuhan (Maisah, 2019).

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari capaian diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan ini telah menghasilkan produk buku yang berjudul inovasi *ice breaking* berbasis *outbound* untuk guru PAUD, yang berisi tentang (1) tebak nama-nama nabi, (2) tebak surat-surat pendek yang ada di al-qur'an, dan (3) tebak do'a-do'a dalam aktivitas keseharian. Produk berupa buku petunjuk inovasi *ice breaking* berbasis *outbound* untuk guru PAUD yang nantinya akan dimanfaatkan oleh semua kalangan terutama guru PAUD/TK/RA, buku ini sudah divalidasi oleh beberapa ahli dari aspek kemenarikan, aspek keefektifan, aspek kepraktisan oleh dua validator dan validator ahli materi buku petunjuk. Saran dari peneliti bahwa buku petunjuk ini boleh digunakan untuk berbagai kalangan, harapannya dapat dimanfaatkan atau diseminasikan oleh semua pihak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami sampaikan terimakasih kepada Kementerian Agama Republik Indonesia, Direktorat Jenderal Pendidikan Islam melalui Program Bantuan Pendukung Mutu Penelitian, Publikasi Ilmiah, dan Pengabdian Kepada Masyarakat pada Satker Diktis Tahun Anggaran 2023.

LP3M Universitas Islam Tribakti Lirboyo Kediri yang mendukung terlaksananya penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti.

DAFTAR RUJUKAN

- Alawiyah, R. (2019). PROGRAM STUDI BIMBINGAN KONSELING ISLAM FAKULTAS USHULUDIN ADAB DAN DAKWAH INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU TAHUN 2019.
- Algivari, A., & Mustika, D. (2022). Teknik Ice Breaking pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 6(4), 433–439. <https://doi.org/10.23887/jear.v6i4.53917>
- Andrew H, A. H., & Van de ven, V. de ven. (2023). Pengertian Inovasi: Manfaat, Bentuk dan Contoh-contohnya. <https://www.gramedia.com/literasi/pengertian-advertensi/>
- Anung, A. (2023). Salahkan Murid Lain, Begini Kelakuan Guru TK di Bitung saat Ketahuan Aniaya Anak Didiknya. *TRIBUNWOW.COM*, 1-2.
- Biantoro, O. F., Ruwandi, R., & Munif, M. (2022). Efektivitas Penggunaan Ice Breaking dalam Pembelajaran Daring pada Mata Kuliah Ilmu Tauhid. *Jurnal Intelektual: Jurnal Pendidikan dan Studi Keislaman*, 12(1), 34–47. <https://doi.org/10.33367/ji.v12i1.2352>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer US. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>

- Budi, S., & Simanjuntak, E. (2021). *POWERFULL ICE BREAKING* (Cetakan I, Maret 2021). Penerbit Samudra Biru.
https://books.google.co.id/books?id=b6i9zgEACAAJ&pg=PA1&hl=id&source=gbs_to_c_r&cad=2#v=onepage&q&f=false
- Dzakia Aini, H. (2022). *IMPLEMENTASI ICE BREAKING DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA di KELAS IV B MIN 2 KOTA KEDIRI* (Studi Kasus di MIN 2 Kel. Bandar Kidul Kec. Mojoroto Kota Kediri) [INSTITUT AGAMA ISLAM TRIBAKTI (IAIT) KEDIRI FAKULTAS TARBIYAH]. <http://repo.uilirboyo.ac.id/979/1/Husna%20PGMI%2022.pdf>
- Fanani, A. (2010). *ICE BREAKING DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR*. 11.
- Fauzan, G. A., & Aripin, U. (2019). *PENERAPAN ICE BREAKING DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA UNTUK MENINGKATKAN RASA PERCAYA DIRI SISWA VIII B SMP BINA HARAPAN BANGSA*. 2(1). <https://doi.org/10.22460/jpmi.v2i1.p17-24>
- Febianti, F., & Riyani, L. S. (2023). *PENERAPAN ICE BREAKING GUNA MENINGKATKAN SEMANGAT BELAJAR MAHASISWA*. 1.
- Fujiaturrahman, S., & Muhardini, S. (2020). *PELATIHAN ICE BREAKING BAGI GURU SD SEBAGAI UPAYA OPTIMALISASI KEGIATAN AWAL PEMBELAJARAN DI KELAS*. 3 no 1, 70–77. <https://doi.org/10.31764/jces.v3i1.1443>
- Hant, K. (2023). *BALE BAMBU (RESTO | RAFTING | PAINTBALL | OUTBOUND | CAMPING | FUN OFF ROAD)*. Jalan Raya Soreang-Ciwidey KM 23. Kab. Bandung. <https://www.balebambuadventure.com/pengertian-dan-pentingnya-outbound/>
- Harianja, M. M., & Sapri, S. (2022). *Implementasi dan Manfaat Ice Breaking untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1324–1330. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2298>
- Haryati, F. D., & Puspitaningrum, D. (2023). *Implementasi Ice Breaking Sebagai Pematik Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pai*. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 99–106.
- Maisah, S. (2019). *PENGEMBANGAN MEDIA ICE BREAKING UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA BAHASA ARAB KELAS VII MADRASAH MUALLIMAT YOGYAKARTA*. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Muharrir Syahrudin, M., Herdah, & Effendy, R. (2022). *Penggunaan Ice Breaking dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII SMP Muhammadiyah Pinrang*. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan Islam*, 20(2), 179–186. <https://doi.org/10.35905/alishlah.v20i2.3318>
- Naziha, S. & Laily Fitriani. (2023). *Joyful Learning Berbasis Ice Breaking Dalam Pembelajaran Mufradat di MTs Singosari*. *al-Ittijah : Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Bahasa Arab*, 15(1), 18–31. <https://doi.org/10.32678/alittijah.v15i1.8618>

- Noorratri, E. D., Faizah, I., & Purwaningsih, W. (2020). PENURUNAN TINGKAT STRES PADA SISWA PENERAPAN FULL DAY SCHOOL DENGAN TERAPI ICE BREAKING BERUPA GERAK DAN LAGU.
- Nurdin, N. (2023). Pengertian Inovasi: Manfaat, Bentuk dan Contoh-contohnya. <https://www.gramedia.com/literasi/pengertian-advertensi/>
- Pratiwi Satriani, N. M., Pudjawan, K., & Suarjana, I. M. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Arias dengan Selingan Ice Breaker terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(3), 312. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i3.16147>
- Putri, S. A. (2024). Inovasi Dalam Pendidikan: Metode Ice Breaking Sebagai Sarana Meningkatkan Kualitas Belajar Di Sekolah Dasar Negeri 013 Tanjung Batu. 3 No 2(2961–7545).
- Robbins, S. (2023). Pengertian Inovasi: Manfaat, Bentuk dan Contoh-contohnya. <https://www.gramedia.com/literasi/pengertian-advertensi/>
- Rogers, E. M. (2023). Pengertian Inovasi: Manfaat, Bentuk dan Contoh-contohnya. <https://www.gramedia.com/literasi/pengertian-advertensi/>
- Saragih, N. A., Handayani, A. T., & Sari, D. N. (2023). ICE BREAKING METODE MENURUNKAN TINGKAT STRES. Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah.
- Sari, A. H. R., Sulistiono, M., & Ertanti, D. W. (2023). ANALISIS PENERAPAN ICE BREAKING DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI MADRASAH IBTIDAIYAH. 5.
- Sa'ud, S. (2023). Pengertian Inovasi: Manfaat, Bentuk dan Contoh-contohnya. <https://www.gramedia.com/literasi/pengertian-advertensi/>
- Sina, I. (2023, Rabu, Mei). Wali Kota Banjarmasin Kecam Oknum Guru PAUD Aniaya Anak Didik. PT Jawa Pos Grup Multimedia. <https://www.jawapos.com/berita-sekitar-anda/01688892/wali-kota-banjarmasin-kecam-oknum-guru-paud-aniaya-anak-didik>
- Spot, S. (2023). OUTBOUND & OUTDOOR LEARNING. SPOT Excellent. <https://spot-excellent.com/outbound.php>
- Sudibyo, B. (2007). PERATURAN MENTERI PENDIDIKAN NASIONAL REPUBLIK INDONESIA NOMOR 16 TAHUN 2007 TENTANG STANDAR KUALIFIKASI AKADEMIK DAN KOMPETENSI GURU. jdih.kemdikbud.go.id : 2 hlm.
- Sugito, S. (2021). PENGENALAN ICE BREAKING DALAM MENINGKATKAN SEMANGAT BELAJAR SISWA. *Jurnal Bahasa Indonesia Prima (BIP)*, 3(2), 1–6. <https://doi.org/10.34012/bip.v3i2.1717>
- Suprayetno, E., Sugiarto, A., Sinaga, K., Napoli, F. D., & Lestari, N. S. (2021). PELATIHAN ICE BREAKING DALAM UPAYA OPTIMALISASI KEGIATAN AWAL PEMBELAJARAN DI

KELAS PADA GURU-GURU SMA NEGERI 1 GEBANG. JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT, 2(2).

- Urabe, K. (2023). Pengertian Inovasi: Manfaat, Bentuk dan Contoh-contohnya. <https://www.gramedia.com/literasi/pengertian-advertensi/>
- Yanti, R., & Putri, D. N. (2020). Penerapan Ice Breaker dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Tematik pada Tema 8 Peserta Didik Kelas IV SDN 15 Salolo Kota Palopo. 3(2).
- Zain, A. A. F. (2021). EFEKTIVITAS BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK ICEBREAKING BERBASIS KEARIFAN LOKAL UNTUK MENINGKATKAN RASA PERCAYA DIRI SISWA. 5.