

## Eleven Icebreaking Games Online for Distance Training Realizing ASN Free Learning

Riana Antika Amahoroe<sup>1</sup>, Septri Rahayu<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Balai Diklat Keagamaan Ambon, Maluku, Indonesia

Corresponding author email: [raamahoroe@gmail.com](mailto:raamahoroe@gmail.com)

received: 20-11-2022, review: 20-11-2022, accepted: 23-11-2022

**Abstract—Introduction/Main Objective:** The Distance Training (PJJ) pattern or blended learning has become a popular training alternative. Changes in training practices by utilizing online platforms are expected to be a means of independence for ASN in education and developing their competencies. Therefore, the instructor must adapt icebreaking, often applied in classical activities, to online icebreaking. So that PJJ can take place in a fun and meaningful way even though it is carried out virtually without involving the physical interaction of the participants. **Background Problems:** Icebreaking is applied in face-to-face or classical learning, but not all can be used in PJJ or online training. Widyaiswara needs an educative and interactive online icebreaking training reference. **Research Method:** Literature study. **Novelty:** This study presents 11 educational and interactive online Icebreaking games. **Findings/Results:** The eleven icebreaking online create an online learning atmosphere that is educative, interactive, exciting, and fun, thus creating training that is interesting, active, creative, fun, and meaningful. Eleven icebreaking fosters the interest and motivation of the training participants in the training subjects to be studied. **Conclusion:** Researchers believe that eleven icebreaking is an interactive and educational icebreaker that Widyaiswara can apply in online training. Glad that PJJ makes training fun and exciting, eliminates awkwardness between participants, improves concentration and focus, and creates creative and innovative activity that increases participants' learning motivation.

**Keywords:** Icebreaking<sup>1</sup>; Online Training<sup>2</sup>; Learning Motivation<sup>3</sup>

**Abstrak—Pendahuluan/Tujuan Utama:** Pola Pelatihan Jarak Jauh (PJJ) atau blended learning mulai menjadi alternatif pelatihan yang populer. Perubahan pola pelatihan dengan memanfaatkan platform online diharapkan dapat menjadi sarana kemerdekaan ASN dalam belajar dan mengembangkan kompetensinya. Oleh sebab itu widyaiswara harus menyesuaikan *icebreaking* yang sering diterapkan dalam kegiatan klasikal dengan *icebreaking* online. Sehingga PJJ dapat berlangsung dengan menyenangkan dan bermakna meskipun dilaksanakan secara virtual tanpa melibatkan interaksi fisik peserta. **Latar Belakang Masalah:** *Icebreaking* diterapkan dalam pembelajaran tatap muka atau klasikal tidak semua dapat diterapkan dalam PJJ atau pelatihan online. Widyaiswara memerlukan referensi *icebreaking* pelatihan online yang edukatif dan interaktif. **Metode Penelitian:** Study literatur. **Kebaruan:** Penelitian ini menyajikan 11 *games Icebreaking* online yang edukatif dan interaktif. **Temuan/ Hasil:** Kesebelas *icebreaking* online menciptakan suasana pembelajaran online yang edukatif, interaktif, seru dan menyenangkan, sehingga menciptakan pelatihan yang menarik, aktif, kreatif menyenangkan dan bermakna. Sebelas *icebreaking* menumbuhkan ketertarikan dan motivasi belajar peserta pelatihan terhadap mata pelatihan yang akan dipelajari. **Kesimpulan:** Peneliti yakin Senang PJJ merupakan *icebreaker* interaktif dan edukatif yang dapat diterapkan Widyaiswara dalam pelatihan online. Senang PJJ membuat pelatihan menjadi seru dan menyenangkan, menghilangkan kecanggungan antar peserta, meningkatkan konsentrasi dan fokus, serta menciptakan pelatihan yang kreatif dan inovatif yang menambah motivasi belajar peserta.

**Kata kunci:** Icebreaking<sup>1</sup>; Pelatihan Online<sup>2</sup>; Motivasi Belajar<sup>3</sup>



## 1. PENDAHULUAN

Setiap ASN tentu pernah menjadi peserta pelatihan yang diselenggarakan oleh balai diklat yang menaungi wilayah kerja provinsi masing-masing. Keikutsertaan tersebut dengan tujuan meningkatkan pengetahuan, keahlian, keterampilan dan sikap untuk dapat melaksanakan tugas jabatan secara profesional yang dilandasi kepribadian kode etik pegawai sesuai dengan kebutuhan instansi masing-masing. Dalam setiap pelatihan widyaiswara berusaha untuk menciptakan suasana pelatihan yang menyenangkan, agar peserta pelatihan bersemangat dan antusias mengikuti pelatihan.

Salah satu cara yang dilakukan oleh setiap widyaiswara untuk menciptakan pelatihan yang menyenangkan dan tidak monoton adalah dengan memberikan penyegaran atau *Icebreaking*. Widyaiswara wajib untuk menerapkan *icebreaking* diawal pembelajaran agar menumbuhkan ketertarikan dan motivasi belajar peserta pelatihan terhadap mata pelatihan yang akan dipelajari. Menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan pada 3 menit pertama di dalam kelas akan sangat berpengaruh pada motivasi belajar peserta pelatihan (Haifaturrahmah et al. 2020). Widyaiswara juga wajib menerapkan *icebreaking* ditengah-tengah pembelajaran ketika widyaiswara merasakan bahwa peserta sudah mulai bosan, sudah mulai tegang karena diskusi atau hilang konsentrasi karena rasa kantuk dll. Pada saat tersebut *icebreaking* tepat untuk diterapkan sebagai penyegar yang dapat mengembalikan fokus dan konsentrasi peserta (Hariono et al. 2021).

*Icebreaking* terdiri dari 2 kata bahasa inggris, yaitu ice yang berarti es dan breaking yang artinya memecahkan. *Icebreaking* berarti memecahkan suasana yang kaku dan dingin yang seperti es menjadi lebih nyaman, mengalir dan santai. Penggunaan *icebreaking* dimaksudkan untuk menghilangkan rasa kaku dan canggung antar peserta pelatihan, sehingga menimbulkan interaksi yang menyenangkan antara peserta. Selain itu penerapan *icebreaking* juga menumbuhkan motivasi belajar peserta pelatihan (Adi, 2020).

Pelatihan yang monoton dan kaku tanpa ada suasana gembira dapat menimbulkan kejenuhan pada diri peserta. Berdasarkan hasil penelitian rata-rata manusia hanya dapat 15 menit berkonsentrasi dalam situasi yang monoton, setelah lebih dari 15 menit yang monoton pikiran manusia dalam hal ini peserta pelatihan akan membayangkan hal-hal lain diluar konteks pembelajaran (M Said, 2020).

Penerapan *icebreaking* merupakan upaya widyaiswara untuk mengubah gelombang otak peserta yang umumnya berada pada frekuensi gelombang beta, yakni gelombang otak yang terjadi pada saat peserta pelatihan mengalami aktivitas mental ketika melakukan kegiatan sehari-hari menjadi gelombang otak alfa, yakni gelombang otak yang terjadi pada saat peserta merasakan rileks dan nyaman. Kondisi rileks dan nyaman membangkitkan kembali stabilitas mental maupun fisik peserta agar tetap semangat dan nyaman dalam menyerap materi pembelajaran. Dalam penerapannya *icebreaking* juga dapat menghilangkan kekakuan dan jarak antara Widyaiswara dengan peserta pelatihan atau dengan kata lain *icebreaking* membantu merileksekan otot dan otak bagi semua komponen pelatihan baik bagi peserta maupun widyaiswara (Sukmajadi & Simanjutak, 2021).

Semenjak pandemi Covid-19 melanda Indonesia, pola pelatihan jarak jauh atau blended learning mulai menjadi alternatif pelatihan yang populer. Perubahan pola pelatihan tatap muka secara klasikal menjadi Pelatihan jarak jauh atau blended learning dengan memanfaatkan elearning atau platform online ini tentunya diharapkan dapat menjadi sarana kemerdekaan ASN dalam belajar dan mengembangkan kompetensinya. Sehingga membantu Indonesia pulih lebih cepat Bangkit lebih kuat. Oleh sebab itu tentunya widyaiswara harus menyesuaikan *icebreaking* yang sering diterapkan dalam kegiatan klasikal dengan *icebreaking* online yang dapat dimplementasikan dalam pelatihan jarak jauh. Sehingga Pelatihan Jarak Jauh dapat berlangsung dengan menyenangkan dan bermakna meskipun dilaksanakan secara virtual tanpa melibatkan interaksi fisik peserta dengan peserta lainnya.

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan diatas, maka peneliti membuat artikel kajian literatur untuk membahas Sebelas Permainan *Icebreaking Online* untuk Pelatihan Jarak Jauh yang disingkat menjadi Senang PJJ mewujudkan ASN Merdeka Belajar. Sebelas Permainan *Icebreaking* online tersebut, yaitu: 1) *Kaleidos*, menemukan sebanyak mungkin obyek dengan huruf depan tertentu; 2) *Messed-up Word*, menyusun huruf menjadi sebuah nama obyek; 3) *Mysterious Object*, tebak obyek dan jumlah secepat mungkin; 4) *Time Chaos*, mengatur kembali urutan waktu sejarah; 5) *Memory of Time*, aduh memori dari gambar yang telah dilihat; 6)

*Storytelling*, melanjutkan cerita berdasarkan kata terakhir yang disampaikan; 7) *Guess the picture*; menebak gambar, dimana gambar disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan pada saat pelatihan; 8) *Guess the Sound*, menebak suara yang akan diputar oleh widyaiswara; 9) *Three Word*, menjelaskan topik pelatihan dalam 3 kata saja; 10) *One Random Object*, mengambil satu benda random disekitar, kemudian peserta lain menebak benda apa yang di ambil oleh temannya; 11) *Recend photo*; menunjukkan foto terakhir yang ada pada galeri HP dan menjelaskan alasan foto tersebut diambil. Senang PJJ ini diharapkan dapat menjadi menjadi pencair suasana untuk menghilangkan kejenuhan peserta pelatihan dan meningkatkan motivasi peserta pelatihan online.

## 2. TINJAUAN LITERATUR

Rasa bosan, jenuh, lelah tentu saja kadang tidak bisa dihindari peserta selama mengikuti pelatihan baik secara klasikal maupun daring. Widyaiswara selama pelatihan berlangsung harus intuitif terhadap kondisi seperti ini. Ice breaking menjadi pendukung dalam proses pelatihan agar kondisi seperti ini dapat diminimalisir dan diganti dengan stimulus keseruan, keceriaan, dan penyegaran. *Icebreaking* merupakan transisi dari suasana yang membosankan, menjenuhkan, dan menegangkan menjadi rileks, bersemangat dan menyenangkan. Penerapan *icebreaking* dalam proses pelatihan dapat menstimulis peserta pelatihan kembali pada kondisi semangat, termotivasi (Sukmajadi & Simanjutak, 2021).

Perlu *icebreaking* dalam setiap pelatihan dengan tujuan dan manfaat, yaitu mengkondisikan otak agar terus berada pada kondisi gelombang alpha, menciptakan suasana pelatihan yang menyenangkan dan bermakna, mempertahankan stabilitas kondisi fisik maupun psikis peserta pelatihan agar tetap bersemangat dan antusias dalam mengikuti pelatihan serta meningkatkan motivasi belajar peserta selamat pelatihan berlangsung. Selain itu dengan adanya *icebreaking* dapat membuat peserta pelatihan untuk dapat saling mengenal dan berkerjasama (Firdaus & Nuryanti, 2021). Penggunaan iceberaking dalam pelatihan juga dapat membuat peserta menjadi tetap fokus dalam mengikuti materi yang disampaikan Widyaiswara.

Pelatihan yang diselenggarakan secara klasikal maupun online tentunya membutuhkan *icebreaking* sebagai pencair suasana. Pelatihan

Jarak Jauh (PJJ) ternyata membutuhkan energi yang lebih banyak, karena mata peserta pelatihan mendapat tambahan radiasi dari layar komputer atau laptop yang digunakan selama pelatihan berlangsung, sehingga peserta cenderung lebih cepat lelah dan merasa bosan. Oleh sebab itu sangat penting *icebreaking* untuk pelatihan jarak jauh menjadi sangat penting. *Icebreaking* online diimplementasikan untuk mempertahankan semangat dan meningkatkan motivasi belajar peserta (Adi, 2020).

*Icebreaking* untuk pelatihan tatap muka langsung tidak semuanya dapat diimplementasikan pada pelatihan jarak jauh. Dibutuhkan kreatifitas dan inovasi untuk memodifikasi konsep *icebreaking* PJJ sehingga benar-benar dapat memberikan stimulus keceriaan, keseruan, dan penyegaran sehingga meminimalisir rasa bosan, jenuh dan lelah peserta pelatihan. *Icebreaking* dalam pelatihan online maupun klasikal merupakan kesempatan yang paling tepat untuk membentuk *first impression* kepada peserta pelatihan sebelum masuk ke dalam inti pelatihan. *Icebreaking* yang dikemas dengan *games* yang menarik dapat menghilangkan rasa canggung antar peserta maupun antar Widyaiswara dengan peserta (Haifaturrahmah et al., 2020).

Penggunaan *icebreaking* dalam proses pelatihan juga mendukung tercapainya tujuan pembelajaran, dikarenakan dianggap efektif untuk menciptakan suasana pelatihan menjadi segar dan tidak monoton. Selain itu *Icebreaking* yang dibuat relevan dengan tujuan pelatihan menciptakan pelatihan yang aktif, kreatif dan menyenangkan (Rakayoga, 2022). *Icebreaking* virtual dapat meningkatkan motivasi belajar peserta dengan kondisi yang meyenangkan dan menambah motivasi belajar lebih bergolak sehingga hasil belajar peserta akan menjadi sangat maksimal (Hanggrahini, 2021). *Icebreaking* dalam pembelajaran juga dapat meningkatkan konsentrasi peserta (Giani et al., 2022)

Secara umum durasi untuk penerapan icebrekaing berkisar antara 5-15 menit. Tapi dalam kondisi-kondisi tertentu bila diperlukan maka durasinya bisa diperpanjang sesuai dengan kebutuhan peserta. Berikut merupakan waktu yang dianggap paling tepat untuk penerapan *icebreaking* dalam pelatihan, yaitu (Adi, 2020):

### a) Sebelum Memulai Pelatihan

*Icebreaking* yang diimplementasikan sebelum pelatihan dimulai dapat mempengaruhi minat

dan atensi dari peserta pelatihan. Selain itu juga dapat menjadi media untuk berkenalan secara singkat diantara para peserta

- b) Saat proses kegiatan berlangsung (Menjadi Bagian Konten Program/ Kegiatan)

*Icebreaking* dapat diterapkan sebagai bagian dari materi pelatihan dengan mengaitkan konten *icebreaking* dengan materi pelatihan yang dibuat secara ringan, ringkas dan mudah untuk dimengerti. *Icebreaking* sebagai bagian dari materi pelatihan dapat menciptakan suasana pelatihan yang menyenangkan dan bermakna karena selain mengandung unsur permainan yang menyenangkan, sekaligus juga mengandung nilai-nilai pembelajaran terkait dengan materi pelatihan.

- c) Sebelum selesai pelatihan

*Icebreaking* dalam bentuk tebak-tebakan dapat diterapkan Widyaiswara sebelum pelatihan berakhir sebagai pengganti test. *Icebreaking* dapat dikemas dalam bentuk virtual kuis atau *games* tebak-tebakan, sehingga menimbulkan keseruan tersendiri bagi peserta pelatihan dalam mereview kembali hal-hal yang telah dipelajari.

- d) Sewaktu-waktu pada saat kegiatan pelatihan berlangsung

Widyaiswara dapat memberikan *icebreaking* ditengah-tengah pelatihan berlangsung ketika melihat kondisi peserta mulai jenuh, mengantuk dan lelah. *Icebreaking* diterapkan untuk meminimalisir kondisi seperti ini dengan stimulus keseruan, rasa rileks, dan penyegaran bagi fisik dan otak peserta

### 3. METODE

Penelitian ini merupakan studi literatur mengkaji sebelas permainan *icebreaking online* yang edukatif dan interaktif agar dapat diimplementasikan dalam Pelatihan Jarak Jauh atau pelatihan online.

### 4. HASIL dan PEMBAHASAN

Pada saat pelatihan berlangsung, akan ada saat-saat dimana peserta mulai merasa lelah, jenuh, bosan dan kurang fokus. Oleh sebab itu diperlukan *icebreaking* yang dapat meminimalisir kondisi tersebut dan menggantinya dengan stimulus keceriaan, keseruan, dan penyegaran sehingga motivasi belajar peserta pelatihan menjadi meningkat. *Icebreaking* untuk pelatihan tatap muka langsung tidak semuanya dapat diimplementasikan pada pelatihan jarak. Berikut adalah 11 *Icebreaking* yang dapat diimplementasikan dalam pelatihan

jarak jauh. 11 *Icebreaking* PJJ ini dikemas dengan *games* yang menarik untuk mencairkan suasana pelatihan online, menghilangkan rasa canggung antar peserta maupun antar Widyaiswara dengan peserta. Menciptakan suasana pelatihan menjadi segar dan tidak monoton. Menciptakan pelatihan yang aktif, kreatif dan yamenambah motivasi belajar lebih bergolak sehingga hasil belajar peserta akan menjadi sangat maksimal.

- a) *Kaleidos*

*Kaleidos* merupakan salah satu *games icebreaking* online. Permainan *Kaleidos* ini menuntut peserta pelatihan untuk menemukan sebanyak mungkin obyek dengan huruf depan tertentu. Cara bermainnya, yaitu setiap peserta mencari objek dengan huruf depan yang telah ditentukan oleh Widyaiswara lalu menuliskan pada selembar kertas. Widyaiswara akan menampilkan gambar seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.1. di layar monitor.

Gambar 4.1. Obyek *Kaleidos*



Sumber: Muhammad, 2020

Seiring dengan berjalannya waktu, kurang lebih 20 detik gambar tersebut akan menghilang dan akan muncul perintah berhenti menulis. Selanjutnya peserta menyebutkan semua objek yang ditemukan pada gambar sesuai dengan instruksi Widyaiswara. Setiap objek yang benar akan mendapat poin 2 dan jika salah mendapat poin -1.

*Icebreaking games Kaleidos* ini mengarahkan peserta untuk fokus dan berkonsentrasi menemukan objek-objek dengan huruf depan yang telah ditentukan oleh WI. *Icebreaking* ini dirancang untuk meningkatkan dan merangsang kemampuan daya pikir peserta pelatihan. *Games-games* edukasi seperti ini dibuat semenarik mungkin agar tidak membosankan dan meningkatkan motivasi belajar siswa (Mayasari et al., 2020). Hal ini sejalan dengan dengan hasil penelitian Surbakti

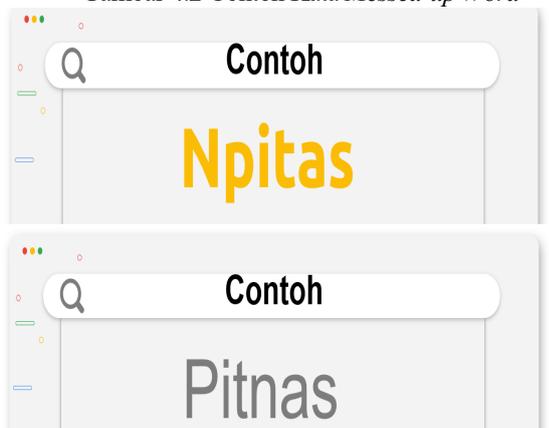
(2017), yang menunjukkan bahwa *games* dapat meningkatkan konsentrasi sehingga peserta pelatihan dapat mampu menyelesaikan tugas-tugas mereka (Muhammad, 2020). Selain itu semakin susah objek yang harus ditemukan dalam *games*, maka peserta harus semakin konsentrasi untuk menemukan objeknya, dalam hal ini kemampuan peserta dalam memecahkan masalah juga menjadi meningkat (Sabila et al. 2021).

b) *Messed-up Word*

*Game icebreaking Messed-up Word* merupakan permainan menyusun huruf menjadi sebuah nama obyek. Cara bermainnya, yaitu setiap peserta menebak kata dari huruf yang diacak dan menuliskannya di *chatbox*. Pemain pertama yang berhasil menebak dengan benar akan mendapatkan 10 poin dan yang salah poinnya akan berkurang -5. *Games icebreaking mess up word* merupakan salah satu permainan yang dapat diterapkan dalam pelatihan online. Kata yang disusun dapat dikaitkan dengan materi pelatihan yang akan disampaikan oleh widyaiswara.

*Games icebreakig Messed-up Word* merupakan permainan yang bukan hanya menyenangkan tapi juga dapat mengasah otak dan konsentrasi serta meningkatkan keaktifan peserta pelatihan (Yuniarti & Pratama, 2021). Dalam *Game Mess Up Word* peserta pelatihan dituntut untuk berkonsentrasi dan berpikir cepat untuk menyusun huruf yang acak menjadi kata yang bermakna (Aulina, 2012). Contoh Mess up Word disajikan pada Gambar 4.2.

Gambar 4.2 Contoh Kata *Messed-up Word*

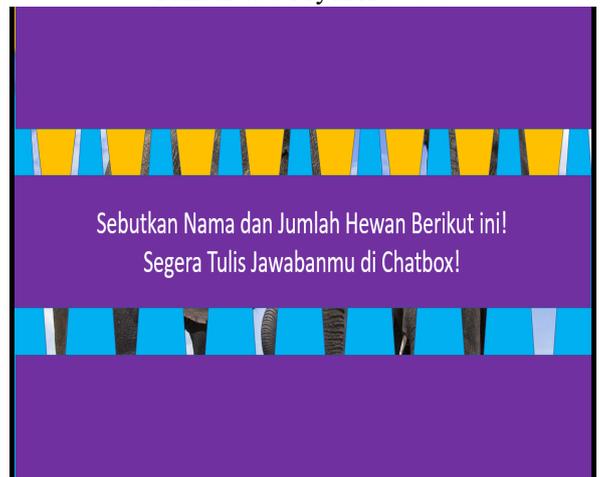


c) *Mysterious Object*

*Game icebreaking online Mysterious Object* adalah permainan tebak obyek dan

jumlah secepat mungkin. Aturan permainannya, yaitu setiap peserta pelatihan menebak nama hewan yang tersembunyi dibalik potongan gambar serta jumlahnya dan menuliskannya di *chatbox*. Peserta pertama yang berhasil menebak dengan benar akan mendapatkan 10 poin dan yang salah akan dikurangkan point sebanyak 5 poin. Widyaiswara akan menampilkan gambar seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.3. di layar monitor.

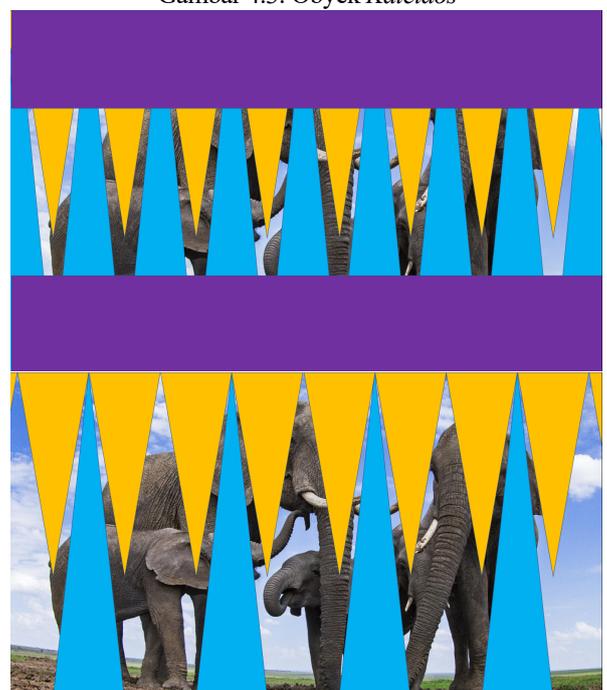
Gambar 4.3. Obyek *Kaleidos*



Sumber: Google

Selanjutnya akan muncul gambar seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.4.

Gambar 4.3. Obyek *Kaleidos*



Sumber: Google

Kemudian peserta diminta untuk menebak

nama dan jumlah hewan. Setiap potongan gambar akan terbuka satu peserta, sehingga akan nampak hewan apa yang ditampilkan dan berapa banyak jumlahnya. Peserta akan mengvalidasi sendiri apakah jawaban yang mereka ketik di *chatbox* benar atau salah.

*Games Mysterious Object* dapat meningkatkan kemampuan fokus peserta dalam melihat objek-objek diluar fokus utama. *Games* ini membutuhkan ketelitian yang sangat tinggi, karena seringkali banyak hewan yang terselip diantara objek lainnya, sehingga jika tidak teliti maka pemain tidak dapat menebak jumlah hewan dengan benar. Hal ini berarti *game* ini sangat membantu dalam meningkatkan ketelitian dan kemampuan persepsi visual peserta. Selain itu *game Mysterious Object* juga menciptakan suasana pembelajaran yang santai dan menyenangkan, sehingga membantu peserta untuk menghilangkan rasa bosan dan kantuk dalam pelatihan (Chung et al., 2021).

d) *Time Chaos*

*Game icebreaking Time Chaos* ini merupakan permainan mengatur kembali urutan waktu sejarah. Aturannya mainnya, yaitu setiap peserta menebak urutan waktu dan menuliskannya di *chatbox*. Pemain pertama yang berhasil menebak dengan benar akan mendapatkan 10 poin dan salah -5 point. Widyaiswara akan menampilkan gambar seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.5. di layar monitor.

Gambar 4.5 Gambar *Time Chaos*

Bagaimana Urutan Yang Benar Peristiwa Penemuan Obyek Berikut ini?



Bagaimana Urutan Yang Benar Peristiwa Sejarah Berikut ini?



Sumber: Google

Kemudian peserta harus mengurutkan dari urutan waktu yang terlama dan menuliskan di kolom chat. Selanjutnya Widyaiswa akan menampilkan gambar urutan waktu yang benar seperti yang ditampilkan pada Gambar 4.6. Sehingga peserta dapat menvalidasi jawaban mereka benar atau salah.

Gambar 4.6 Urutan Time Chaos

Urutan yang benar adalah...



Urutan yang benar adalah...



Sumber: Google

*Games Time Chaos* ini sangat bermanfaat dan menyenangkan dalam belajar kronologi sejarah. Peserta memperoleh pengetahuan tentang kronologis dan fakta yang berhubungan dengan sejarah, sehingga peserta tidak hanya bermain mereka juga memperoleh konsep pengetahuan waktu sejarah yang tepat, sehingga mengembangkan keterampilan berpikir kronologis peserta, yakni kemampuan dalam mengurutkan peristiwa sejarah, tafsir data dalam urutan waktu, serta membangun pola pergantian peristiwa sejarah berdasarkan urutan waktu kejadian. *Game* ini sangat cocok dimainkan dalam pelatihan guru Sejarah. Ada perpaduan antara *games* dan kronologi sejarah yang membuat pembelajaran menjadi lebih fokus, menarik, menyenangkan dan bermakna (Prawitasari et al., 2021).

e) *Memory of Time*

*Game icebreaking Memory of Time* merupakan *game* memori mengingat kembali gambar yang telah dilihat. Aturan permainannya, yaitu peserta menebak warna

atau jumlah objek dengan benar dan menuliskannya di *chatbox*. Peserta Pertama yang berhasil menebak dengan benar akan mendapatkan 10 poin dan yang salah -5 poinnya. Pada saat dimainkan dalam pelatihan online, Widyaiswara akan menampilkan gambar seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.7

Gambar 4.7 Gambar Memory of Time



Sumber: Google

Seiring dengan berjalannya waktu, kurang lebih 20 detik gambar tersebut akan menghilang dan akan muncul pertanyaan yang harus dijawab peserta seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.8.

Gambar 4.8. Contoh Pertanyaan *Memory of Time*

## Apa warna Baju Anak yang Main Truk ?

Selanjutnya peserta menjawab pertanyaan tersebut dengan mengetik di kolom *chatbox*.

*Game Memory of Time* ini mengetes memori jangka pendek dan melatih daya ingat, sehingga membuat peserta pelatihan menjadi lebih fokus dan berkonsentrasi untuk mengingat setiap objek yang mereka lihat pada layar komputer. *Game* ini menstimulus keseruan, rasa rileks, dan penyegaran bagi fisik dan otak peserta. (Octaviandy & Pribadi, 2020).

### f) *Storytelling*

*Game icebreaking Storytelling* merupakan permainan sambung cerita, dimana widyaiswara meminta peserta pelatihan untuk melanjutkan cerita berdasarkan kata terakhir yang disampaikan peserta lainnya. Cara bermainnya sangatlah gampang, yaitu

peserta pertama diminta untuk menyampaikan satu atau beberapa kalimat sesuai dengan topik yang telah ditentukan oleh widyaiswara. Kemudian orang selanjutnya harus melanjutkan cerita atau penjelasan topik tersebut, dimulai dengan kata terakhir dari orang pertama.

*Icebreaking Storytelling* dapat menjadi pengalihan dari kondisi pelatihan yang menjenuhkan, mengantuk dan tegang, menjadi bersemangat dan rileks serta menyenangkan pada saat mendengarkan cerita bersambung dari para peserta pelatihan. Selain itu *icebreaking Storytelling* ini dapat meningkatkan kemampuan berbahasa, sosialisasi, partisipasi dan berpikir cepat serta konsentrasi para peserta. Dalam kegiatan *games Storytelling* terjadi penyerapan informasi yang berupa pengetahuan yang disampaikan oleh peserta yang satu kepada peserta lainnya (Adetya et al., 2021).

### g) *Guess the picture*

*Guess the picture* atau permainan menebak gambar adalah permainan yang sangat menyenangkan bagi peserta pelatihan, dimana peserta pelatihan diminta untuk menebak gambar yang ditampilkan oleh Widyaiswara. Gambar yang akan ditebak dapat disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan pada saat pelatihan. Adapaun cara bermainnya adalah: 1) Widyaiswara mempersiapkan beberapa gambar yang akan ditebak oleh peserta; 2) Peserta diminta untuk menebak dan menjawab gambar yang ditampilkan oleh Widyaiswara. Contohnya seperti disajikan pada Gambar 4.9

Gambar 4.9 Tebak Gambar *Icebreaking*

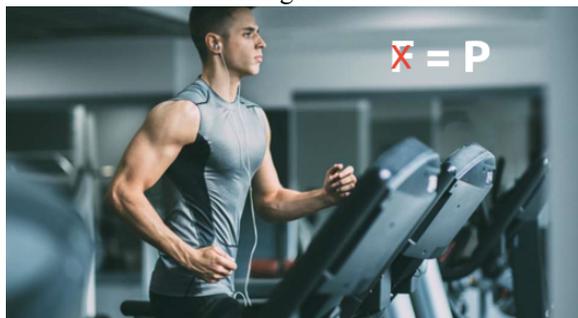


Sumber: Google

Pada Gambar 4.9 terdapat gambar balok es dan kemudian gambar palu untuk menghancurkan es, maka jawaban yang benar adalah ***Icebreaking***. Contoh lain dapat dilihat pada Gambar 4. 10 yang menunjukkan seorang laki-laki sedang melakukan aktivitas fitness, kemudian huruf F diganti menjadi P dan ubah kata sesuai dengan tema kegiatan

maka jawaban yang benar menjadi PITNAS.

Gambar 4.10. Contoh gambar untuk permainan tebak gambar



Sumber: Google

*Game Guess the picture* ini merupakan permainan yang dapat mencairkan suasana pelatihan. Jawaban-jawaban peserta pelatihan yang bervariasi terkait gambar yang ditebak membuat suasana pelatihan menjadi lebih seru dan menyenangkan. Selain itu *game Guess the picture* dapat dijadikan sebagai sarana untuk mempromosikan budaya-budaya dan produk-produk lokal dari gambar-gambar yang digunakan untuk dirangkai menjadi satu kata atau kalimat yang harus ditebak oleh peserta (Tresnawati, 2018). Permainan ini juga dapat meningkatkan fokus, konsentrasi dan daya ingat peserta dalam memahami gambar yang mereka lihat, kemudian menganalisis dan menghubungkannya menjadi sebuah kata yang kemudian diutarakan sebagai jawaban tebak gambar yang ditampilkan oleh widyaiswara (Sunarti et al., 2022).

#### h) *Guess the Sound*

*Guess the Sound* atau permainan menebak suara/lagu. Tujuan dari permainan ini adalah menghadirkan suasana yang menyenangkan dengan membuat peserta menikmati lagu-lagu sekaligus menambah perolehan kosakata dan daya serap peserta dengan menebak lirik yang didengar dengan judul lagu yang sesuai. Selain itu, dengan mendengar lagu dalam permainan *Guess the Sound* ini peserta menjadi lebih tenang dan lebih senang, sehingga diharapkan dapat membuat peserta menjadi tenang dan bahagia dalam mengikuti pelatihan (Tatilu et al., 2018)

Adapun cara bermain adalah: 1) Widyaiswara menyiapkan lagu yang akan ditebak, kemudian lagu tersebut di modifikasi, lirik lagu dibuat dengan

menggunakan suara default google sehingga datar dan tidak ada nada; 2) Peserta menebak suara dari lirik tanpa nada yang diputarkan oleh Widyaiswara; 3) Setelah peserta menjawab maka Widyaiswara memutar lagu yang sebenarnya. Widyaiswara bisa menggunakan lagu-lagu tradisional dalam game *Guess the Sound* ini, sehingga selain terhibur, peserta juga mendapat pengetahuan terkait lagu-lagu daerah dan menambah wawasan kebangsaan peserta pelatihan (Setiawan et al., 2014)

#### i) *Three Word*

*Three word* atau permainan tiga kata adalah permainan yang menjelaskan topik pelatihan dalam 3 kata saja; Contohnya pada pelatihan Metodologi Pembelajaran peserta diminta untuk menyebutkan 3 kata yang terkait pelatihan seperti Model, Pembelajaran, dan Menyenangkan. Seluruh peserta pelatihan harus menyebutkan 3 kata yang berbeda dari yang telah disebutkan peserta lain, sehingga dari berbagai kata tersebut tergambar hal-hal menarik yang diperoleh peserta selama pelatihan berlangsung.

*Game Three Word* ini juga dapat menghilangkan rasa jenuh peserta pelatihan karena mereka harus berpikir cepat untuk memilih tiga kata yang menggambarkan pelatihan yang akan mereka ikuti. Dengan *game* ini juga peserta diberikan kesempatan untuk saling berkomunikasi dan berinteraksi satu sama lain, sehingga menghilangkan kondisi yang kaku antar peserta dan tercipta kondisi pembelajaran yang menyenangkan (Sukmajadi & Simanjutak, 2021).

#### j) *One Random Object*

*One Random Object*, mengambil satu benda random disekitar, kemudian meminta peserta lain untuk menebak benda apa yang diambil oleh temannya. Instruksi yang diberikan oleh Widyaiswara, antara lain peserta diminta untuk mengambil satu benda acak yang ada di ruangan mereka dan tidak memberi benda apa yang diambil. Jelaskan bahwa peserta lain harus menebak apa itu, dengan mengajukan pertanyaan yang membutuhkan jawaban ya atau tidak.

*Games One Random Object* ini akan menghilangkan kekakuan antar peserta karena peserta harus berinteraksi dan saling berkomunikasi satu sama lain untuk menebak

benda yang di ambil oleh temannya. Proses menebak benda yang dipilih oleh teman peserta akan menambah keseruan bagi para peserta yang ada (Adi, 2020)

k) *Recent photo*

*Recent photo* atau foto terkini adalah *game* yang meminta peserta untuk menunjukkan foto terakhir yang ada pada galeri HP dan menjelaskan alasan foto tersebut diambil. Widyaiswara meminta peserta untuk melihat galeri HP masing-masing kemudian memberikan waktu sekitar 5 menit untuk peserta berfikir alasan foto tersebut diambil. Selanjutnya, peserta bergiliran untuk menunjukkan dan menjelaskan alasan foto tersebut diambil.

*Game recent photo* ini akan membuat peserta untuk saling mengenal satu sama lain, menghilangkan rasa canggung dan kaku antar peserta. Kemudian peserta juga akan belajar untuk mendengarkan dengan baik argumen dari orang lain dan belajar untuk lebih terbuka dalam menyampaikan pendapat kepada khalayak (Adi, 2020)

## 5. KESIMPULAN dan SARAN

Peneliti yakin bahwa Senang PJJ (Sebelas *Icebreaking* Pelatihan Jarak Jauh) dapat menjadi *icebreaking* interaktif dan edukatif yang dapat diterapkan oleh Widyaiswara dalam PJJ atau pelatihan online. Sebelas *icebreaking* ini dapat membuat pelatihan online menjadi seru dan menyenangkan, menghilangkan rasa canggung antar peserta, meningkatkan konsentrasi dan fokus peserta pelatihan, serta menciptakan pelatihan yang aktif, kreatif dan yang menambah motivasi belajar peserta pelatihan. Meskipun demikian, Peneliti menyadari keterbatasan artikel, peneliti tidak menjelaskan secara detail durasi penerapan *icebreaking*. Kemudian peneliti juga tidak menjelaskan kapan waktu yang tepat *icebreaking* ini diterapkan, apakah diawal pelatihan dimulai, ditengah-tengah pelatihan atau diakhir pelatihan. Oleh sebab itu untuk penelitian selanjutnya dapat meneliti tentang waktu dan durasi yang tepat untuk penerapan *icebreaking* baik dalam pelatihan online maupun pelatihan klasikal

## DAFTAR PUSTAKA

Adetya, A., Sakman, S., & Saefulloh, A. (2021). Bentuk Pelaksanaan Ice Breaking Jenis Storytelling Yang Dilakukan Oleh Guru Dalam

Pembelajaran Ppkn Siswa Kelas Viii Di Smp Kristen Palangka Raya. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(2), 577. <https://doi.org/10.37905/aksara.7.2.577-588.2021>

- Adi, W. (2020). *Amazing Virtual Ice Breaker Panduan Praktis Virtual Ice Breaking* (Edisi Revi). Diandra Kreatif.
- Aulina, C. N. (2012). Pengaruh Permainan Dan Penguasaan Kosakata Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 1(2), 131–144. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v1i2.36>
- Chung, M., Ching, H., & Nordin, N. M. (2021). Penilaian Terhadap Permainan Interaktif Didik Hibur Dalam Pembelajaran Tatabahasa Bahasa Melayu Sekolah Rendah. *Jurnal Kurikulum & Pengajaran Asia Pasifik*, 9(2), 18–25.
- Firdaus, H. E., & Nuryanti, S. (2021). *151+ Ice Breaking*. Guepedia.
- Giani, W. A., Safiya, D. A. S., Damanik, B. R. A., Komunikasi, D. I., & Indonesia, U. K. (2022). *ASEAN Journal of Community Use of Ice-Breaking Methods in Increasing Student Concentration Amid Online Learning During COVID-19 Pandemic*. 1(1), 43–50.
- Haifaturrahmah, Fujiaturrahman, S., Muhardini, S., & Nurmiwati. (2020). Pelatihan Ice Breaking bagi Guru SD Sebagai Upaya Optimalisasi Kegiatan Awal Pembelajaran di Kelas. *Journal of Character Education Society*, 3(1), 70–77. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/JCES>
- Hanggrahini, Q. Q. (2021). Improving Learning Motivation Through Virtual Ice Breaking in Online Learning. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(1). <https://doi.org/10.20961/jkc.v9i1.53840>
- Hariono, T., Ashoumi, H., Mujahadah, A. S., & Adransyah, A. (2021). Pendampingan Pembelajaran dalam Pengkondisian Siswa melalui Ice Breaking. *Jumat Informatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 125–129. [https://doi.org/10.32764/abdimas\\_if.v2i3.1727](https://doi.org/10.32764/abdimas_if.v2i3.1727)
- M Said. (2020). *80+ Ice Breaker Games- Kumpulan Permainan Penggugah Semangat*. Cv. Andi Offset.
- Mayasari, Y., Mustika, & Sutanti, A. (2020). *Rancangan Bangun Game Edukasi Tebak*. 2(1), 98–106.
- Muhammad, H. N. (2020). *Strategi, Proses, Evaluasi, dan Model Pembelajaran*. Bunga Rampai.

- Octaviandy, P., & Pribadi, O. (2020). *Perancangan aplikasi kids memory game berbasis android*. *IX(1)*, 40–47.
- Prawitasari, M., Sriwati, & Susanto, H. (2021). Retrogresi Penggunaan Media Daring Dalam Pembelajaran Sejarah Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Education and Development*, *9(4)*, 173–177.
- Rakayoga, G. L. (2022). *Penerapan Metode Icebreaker Dalam Pencapaian Tujuan Pembelajaran Latsar CPNS Oleh Fungsional Widyaaiswara Pada Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Daerah Provinsi Nusa Tenggara Barat*. *4(2)*.
- Sabila, S., M, K. N. N., Ayunda, S. S., & Khasanah, N. (2021). *Seminar Nasional PGMI 2021 Pengaplikasian Game Edukasi ( Ular Tangga ) untuk Meningkatkan Konsentrasi terhadap Minat Belajar Peserta Didik dimainkan oleh 2 orang atau lebih dengan menggunakan*. 499–518.
- Setiawan, Astuti, I. F., & Khairina, D. M. (2014). Rancang Bangun Game Edukasi berbasis Android Tebak Lagu Nusantara: SENARA. *Informatika Mulawarman*, *9(2)*, 24–30. <http://e-journals.unmul.ac.id/index.php/JIM/article/view/130/pdf>
- Sukmajadi, B., & Simanjutak, E. (2021). *Powerfull Ice Breaking*. Samudra Biru (Anggota IKAPI).
- Sunarti, N., Ariyanto, A. A., Wulansuci, G., Athfal, K. R., Studi, P., Guru, P., Anak, P., Dini, U., Pendidikan, F. I., Studi, P., Guru, P., Anak, P., Dini, U., Pendidikan, F. I., Defenders, O., Permainan, M., Gambar, T., & Daring, P. (2022). *MENGEMBANGKAN KECERDASAN INTERPERSONAL*. *6(3)*, 240–248.
- Tatilu, T. I. I., Sompie, S., & Najoran, X. B. N. (2018). Aplikasi Pembelajaran Lagu Nasional dan Daerah untuk Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Teknik Informatika*, *13(3)*, 1–8.
- Tresnawati, D. (2018). Perancangan Game Edukasi Tebak Gambar. *Jurnal Algoritma*, *15(1)*, 14–21. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.15-1.14>
- Yuniarti, R., & Pratama, D. F. (2021). Pembelajaran menyusun kalimat acak pada siswa kelas I dengan menggunakan metode scramble berbantuan kartu kata. *Journal of Elementary Education*, *04(04)*, 565–569.