

Meningkatkan Konsentrasi Siswa melalui Permainan *Ice breaking* di SD Kanisius Delanggu

Viona Salsabella^{1*}, Faqih Purnomosidi²

^{1,2}Prodi Psikologi, Universitas Sahid Surakarta, Jalan Adi Sucipto Nomor 154, Jajar, Kecamatan Lawiyan, Kota Surakarta, Jawa Tengah, 57144

E-mail: Vionabella283@gmail.com

* Corresponding Author



<https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.1550>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 23 Juny 2025

Revised: 28 Juny 2025

Accepted: 01 July 2025

Kata Kunci:

Konsentrasi belajar; siswa sekolah dasar; *ice breaking*; strategi pembelajaran; pengabdian masyarakat

Keywords:

Concentration in learning; elementary school students; breaking the ice; strategy learning; community service



ABSTRACT

Permasalahan konsentrasi belajar siswa sekolah dasar masih menjadi tantangan dalam proses pembelajaran di kelas. Suasana yang monoton dan kurangnya variasi metode pembelajaran membuat siswa cepat merasa bosan dan kehilangan fokus. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan konsentrasi siswa melalui penerapan permainan *ice breaking* di SD Kanisius Delanggu. Metode yang digunakan yaitu edukatif-partisipatif, dengan tahapan kegiatan berupa pembukaan, pelaksanaan permainan yang dirancang khusus untuk kelas IV dan V, serta penutupan melalui refleksi kegiatan. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan perhatian dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran setelah mengikuti *ice breaking*. Permainan seperti “Ikuti Kata Saya,” “Konsentrasi Buah,” “Tepuk Warna,” hingga “Semut & Gajah” membantu siswa melatih fokus, daya tangkap, dan kerja sama kelompok. Guru juga menunjukkan ketertarikan untuk menerapkan permainan serupa di dalam pembelajaran. Kesimpulan dari kegiatan ini menunjukkan bahwa permainan *ice breaking* memiliki potensi sebagai strategi pembelajaran sederhana yang efektif dalam meningkatkan konsentrasi belajar, serta dapat dikembangkan lebih lanjut menjadi bagian dari metode pengajaran rutin yang aplikatif dan menyenangkan.

The issue of learning concentration among elementary school students remains a challenge in the classroom. A monotonous atmosphere and lack of variation in teaching methods often cause students to become bored and lose focus quickly. This community service program aims to improve students' concentration through the implementation of *ice breaking* games at SD Kanisius Delanggu. The method used is educative and participatory, consisting of an opening, structured *ice breaking* activities for grade IV and V students, and a reflection session. The results show an increase in students' attention and engagement during lessons after participating in the games. Activities such as “Follow My Words,” “Fruit Concentration,” “Color Clap,” and “Ant & Elephant” help students practice focus, response speed, and teamwork. Teachers also express interest in integrating similar games into their teaching practices. This activity concludes that *ice breaking* games have strong potential as simple yet effective learning strategies to enhance student concentration and can be further developed into a regular part of engaging and practical classroom methods.



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

How to Cite: Viona Salsabella et al (2025). Meningkatkan Konsentrasi Siswa melalui Permainan *Ice breaking* di SD Kanisius Delanggu ,4(1) 66-71. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.1550>

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar memiliki peran strategis dalam membentuk fondasi pengetahuan dan karakter peserta didik. Pada tahap ini, siswa memerlukan metode pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi secara akademis, tetapi juga memperhatikan aspek psikologis, emosi, dan suasana belajar yang kondusif. Keberhasilan proses belajar sangat bergantung pada kondisi mental siswa, termasuk

kemampuan mereka untuk memusatkan perhatian. Ketika suasana belajar tidak menyenangkan, banyak siswa menunjukkan gejala seperti bosan, mengantuk, atau mengganggu temannya saat guru menyampaikan pelajaran. Sa'diyah (2023) menjelaskan bahwa konsentrasi belajar siswa sangat dipengaruhi oleh kondisi fisik, motivasi, serta cara penyampaian materi oleh guru. Kurangnya variasi dalam strategi mengajar sering kali membuat siswa hanya menjadi pendengar pasif, tanpa keterlibatan aktif yang memadai. Situasi ini berdampak pada menurunnya pemahaman serta hasil belajar siswa secara keseluruhan.

Perhatian guru terhadap dinamika suasana belajar menjadi faktor penting dalam menjaga fokus siswa selama kegiatan pembelajaran. Salah satu pendekatan yang berkembang dalam dunia pendidikan adalah penggunaan *ice breaking* sebagai teknik penyegar suasana kelas. *Ice breaking* mampu mencairkan suasana yang tegang atau monoton melalui permainan ringan, tepuk semangat, lagu, atau kuis singkat. Aktivitas ini merangsang semangat siswa sekaligus mengembalikan perhatian mereka pada materi yang akan atau sedang dipelajari. Penelitian Fauzi dan Faradita (2024) menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam *ice breaking* memiliki konsentrasi yang lebih baik dibandingkan sebelumnya. Mereka menjadi lebih antusias, tidak mudah mengantuk, serta mampu mengikuti pembelajaran dengan ekspresi wajah yang lebih terbuka. Sa'diyah (2023) mendukung temuan tersebut dengan data korelasi sebesar 72,7% antara penerapan *ice breaking* dan peningkatan konsentrasi siswa. Intervensi kecil seperti *ice breaking* ternyata dapat membawa dampak signifikan terhadap kualitas interaksi guru dan siswa, serta suasana kelas secara keseluruhan.

Penerapan *ice breaking* dalam pembelajaran sebenarnya telah banyak dikenal guru, tetapi penggunaannya belum terstruktur dan belum menjadi bagian integral dari strategi pembelajaran harian. Banyak guru hanya menjadikan *ice breaking* sebagai selingan, bukan sebagai alat untuk mencapai tujuan tertentu, seperti meningkatkan konsentrasi atau kesiapan belajar siswa. Padahal, *ice breaking* dapat dirancang secara terencana dan terukur agar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Sumiyati (2017) menekankan bahwa pembelajaran berbasis aktivitas mendorong partisipasi siswa secara menyeluruh baik melalui pengamatan, gerakan, maupun respon intelektual yang semuanya mendukung penguatan fokus belajar. Ketika *ice breaking* diintegrasikan secara tepat, bukan hanya mampu menarik perhatian siswa, tetapi juga mengoptimalkan proses berpikir dan kerja sama dalam kelas. Keberhasilan penggunaan metode ini sangat ditentukan oleh pemahaman guru terhadap waktu, bentuk kegiatan, serta keterkaitan antara permainan dan materi yang akan disampaikan.

Permasalahan utama yang menjadi perhatian dalam kegiatan pengabdian ini adalah masih terbatasnya penerapan permainan *ice breaking* secara terencana dan konsisten untuk membantu meningkatkan konsentrasi belajar siswa, khususnya di SD Kanisius Delanggu. Kegiatan *ice breaking* selama ini cenderung dilakukan secara spontan dan belum diarahkan untuk mendukung tujuan pembelajaran secara menyeluruh. Guru masih membutuhkan panduan praktis dan pendampingan agar *ice breaking* tidak hanya menjadi hiburan sesaat, tetapi berfungsi sebagai alat pedagogis yang mendukung keterlibatan dan kesiapan siswa dalam belajar. Tujuan dari pengabdian ini adalah untuk mendampingi guru dalam merancang, menerapkan, serta mengevaluasi bentuk permainan *ice breaking* yang sesuai dengan karakter siswa dan kondisi kelas. Hasil yang diharapkan yaitu terciptanya suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, serta meningkatnya konsentrasi belajar siswa melalui pendekatan yang sederhana namun bermakna.

METODE

Pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di SD Kanisius Delanggu, Kabupaten Klaten, dengan sasaran kegiatan adalah siswa kelas IV sebanyak 29 orang dan kelas V sebanyak 20 orang. Program ini bertujuan untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa melalui penerapan permainan *ice breaking* yang terstruktur dan menyenangkan. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan edukatif-partisipatif, di mana siswa tidak hanya menjadi penerima materi, tetapi juga terlibat aktif dalam praktik dan evaluasi sederhana terhadap aktivitas yang dijalankan. Kegiatan pengabdian dilakukan secara klasikal per jenjang, dengan materi dan permainan yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif siswa kelas IV dan V. Permainan yang diberikan bersifat sederhana, menyenangkan, dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar, dengan harapan siswa dapat mempraktikkan ulang secara mandiri maupun bersama teman di kelas. Fokus kegiatan bukan hanya pada hiburan sesaat, tetapi diarahkan untuk melatih respon cepat, daya ingat, konsentrasi visual-auditori, serta kemampuan mengikuti instruksi dengan tepat.

Tahapan dalam kegiatan pengabdian masyarakat di SD Kanisius Delanggu dilakukan melalui tiga sesi utama, yaitu:

1. Pembukaan

Kegiatan diawali dengan salam, perkenalan fasilitator, serta penjelasan tujuan kegiatan secara ringan agar mudah dipahami siswa. Guru kelas turut dilibatkan untuk membangun suasana keakraban dan mendukung kelancaran aktivitas. Beberapa *ice breaking* ringan juga dilakukan di awal untuk membangkitkan antusiasme siswa.

2. Pelaksanaan Kegiatan Inti

Siswa diperkenalkan pada konsep pentingnya konsentrasi dalam belajar. Fasilitator kemudian memandu berbagai jenis *ice breaking* yang telah disiapkan. Untuk kelas IV, permainan yang digunakan berfokus pada ritme, pengulangan kata, serta respon lisan cepat. Untuk kelas V, permainan ditingkatkan ke level respon gerak dan koordinasi motorik, serta fokus terhadap perintah. Setiap permainan disertai arahan, contoh, dan kesempatan uji coba langsung. Suasana kelas dijaga tetap semangat dan interaktif.

3. Penutupan

Siswa diberi kesempatan untuk menyampaikan kesan dan mencontohkan kembali permainan yang mereka sukai. Sebagai bagian dari refleksi, fasilitator mendorong siswa untuk menciptakan versi permainan mereka sendiri secara sederhana. Kegiatan ditutup dengan apresiasi atas partisipasi siswa, pesan semangat agar permainan bisa diterapkan secara mandiri, serta salam penutup.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di SD Kanisius Delanggu mendapatkan respons yang sangat positif dari siswa kelas IV dan V. Seluruh peserta menunjukkan antusiasme tinggi selama mengikuti permainan-permainan *ice breaking* yang telah dipersiapkan. Aktivitas ini bukan hanya mencairkan suasana kelas, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif dalam membantu siswa fokus dan berkonsentrasi saat menerima pelajaran. Permainan yang digunakan bersifat edukatif dan aplikatif, sehingga tidak hanya cocok untuk kegiatan luar jadwal pelajaran, tetapi juga dapat diterapkan oleh guru saat pembelajaran berlangsung. Berikut penjabaran masing-masing *ice breaking* yang telah dilakukan:

Kegiatan Ice breaking Kelas IV SD (29 Siswa)

1. Ikuti Kata Saya

Permainan ini dirancang untuk melatih konsentrasi pendengaran dan respon cepat siswa terhadap instruksi lisan. Kegiatan diawali dengan perintah verbal sederhana yang harus diulang secara serempak oleh seluruh siswa, seperti “Ibu memasak sup,” “Aku anak kelas...,” hingga kata-kata acak seperti “pisang” dan “roti.” Siswa diajak menirukan kalimat dengan intonasi dan tempo tertentu. Kemudian permainan dilanjutkan dengan jebakan konsentrasi berupa sekuens kata seperti: “bebek ayam, bebek bebek ayam, ayam bebek, bebek, bebek bebek bebek ayam,” lalu guru menanyakan “Berapa jumlah bebek?” Tujuannya adalah menguji sejauh mana siswa fokus menyimak urutan kata sambil tetap mengikuti alur permainan. Permainan ini memicu tawa dan semangat siswa, sekaligus mengasah ketelitian dan fokus mereka.

Permainan ini menanamkan nilai kedisiplinan, ketelitian, serta keselarasan antara pendengaran dan gerak. Siswa dilatih menyimak perintah secara utuh dan tidak asal meniru. Kalimat-kalimat sederhana seperti “Ibu memasak sup” hingga jebakan verbal “bebek, ayam...” menuntut kejelian dan pengendalian diri saat menanggapi instruksi. Saat guru mulai memberi perintah berulang dan berirama, siswa mulai terlibat secara penuh, baik secara kognitif maupun emosional. Selain mengasah daya tangkap, permainan ini juga melatih keterampilan komunikasi dan kemampuan untuk menyimak sebagai modal utama dalam memahami pelajaran. Semangat kebersamaan yang muncul membuat suasana kelas menjadi lebih akrab dan hidup.

2. Konsentrasi Buah

Permainan ini menstimulasi konsentrasi visual dan daya ingat. Guru menyebutkan urutan nama buah secara acak sambil menunjuk benda atau arah tertentu: “Ini jeruk, yang ini nanas, kalau yang ini apel...” lalu mengajukan pertanyaan “Kalau ini?” dan siswa harus menjawab berdasarkan urutan yang telah disebut sebelumnya, bukan berdasarkan petunjuk gerakan. Ini melatih siswa agar tidak terkecoh oleh gerakan guru dan tetap fokus pada informasi verbal yang diberikan sebelumnya. Respons cepat dan

akurat dibutuhkan untuk bisa mengikuti permainan ini, sehingga sangat efektif untuk melatih kontrol perhatian.

Aktivitas ini mengembangkan daya ingat jangka pendek, kontrol impuls, serta pemrosesan informasi verbal secara cepat. Siswa dihadapkan pada tantangan untuk tidak hanya mendengar, tapi juga menyimpan informasi dalam ingatan mereka. Ketika guru menyebut “ini jeruk, yang ini nanas...” lalu bertanya “kalau ini?”, siswa harus menahan diri untuk tidak hanya mengikuti gerakan, tapi mengingat urutan sebelumnya. Permainan ini memicu ketekunan dan melatih mental siswa agar tidak mudah terdistraksi oleh stimulus luar. Situasi tersebut merepresentasikan tantangan belajar yang nyata di mana siswa perlu memilah informasi yang benar untuk bisa menjawab dengan tepat.

Kegiatan Ice breaking Kelas V SD

1. Tunjuk Jari (Lihat Telunjukku)

Permainan ini digunakan untuk melatih fokus visual serta respon motorik siswa. Guru mengangkat jari telunjuk dan mengucapkan kalimat seperti “lihat jari telunjukku,” lalu memberikan instruksi lanjutan seperti “kalau aku bilang tunjuk bagian itu, kamu harus ikut!” Pada permainan ini, guru bisa mengecahkan siswa dengan menunjuk bagian tubuh yang berbeda dari yang disebutkan, seperti mengatakan “telinga” tapi menunjuk dagu. Siswa ditantang untuk tidak terkecoh dan hanya mengikuti kata-kata, bukan gerakan guru. Permainan ini cukup menantang dan mampu melatih kontrol respon serta pemahaman instruksi dengan cepat.

Permainan ini melatih kesadaran penuh terhadap instruksi guru dan kepekaan terhadap perintah yang bisa menyesatkan secara visual. Siswa tidak hanya dituntut untuk fokus secara fisik, tetapi juga secara kognitif. Ketika guru menyebut “tunjuk bagian itu,” sementara menunjuk ke bagian tubuh yang berbeda dari apa yang disebutkan, siswa belajar untuk mengandalkan pendengaran dan menyaring informasi yang akurat. Situasi ini menjadi cermin dari kondisi belajar di kelas yang sering menuntut siswa untuk memproses informasi secara cepat dan tepat. Ketika dilakukan berulang, permainan ini juga membantu meningkatkan refleks sekaligus membangun kemampuan fokus terhadap instruksi utama, bukan sekadar gerakan atau kebiasaan.

2. Tepuk Warna

Ice breaking ini melibatkan tepukan tangan yang disesuaikan dengan warna yang disebutkan guru. Aturannya sederhana: merah = 1 tepuk, kuning = 2 tepuk, hijau = 3 tepuk, dan hitam = tidak menepuk sama sekali. Guru menyebut warna secara acak dan cepat untuk menantang siswa tetap fokus dan tidak terbawa suasana. Ketika guru menyebut “hitam,” banyak siswa secara refleks masih menepuk tangan, yang menunjukkan kurangnya konsentrasi. Setelah beberapa kali latihan, siswa menjadi lebih cermat dan mampu mengendalikan impuls mereka. Permainan ini sangat cocok melatih konsentrasi auditori dan pengendalian diri dalam suasana yang menyenangkan. Variasi kecepatan dan intonasi guru saat menyebut warna juga menambah unsur kejutan yang membuat siswa terus waspada.

Permainan ini adalah dimaksudkan untuk meningkatkan kemampuan mengenali pola, mengingat aturan, serta mengontrol respon secara terstruktur. Saat guru menyebut “merah, hijau, kuning, hitam” secara acak, siswa ditantang untuk merespons dengan jumlah tepukan yang sesuai. Banyak siswa awalnya terpancing menepuk tanpa berpikir panjang, terutama saat warna hitam disebut, padahal tidak boleh menepuk sama sekali. Melalui proses ini, siswa belajar untuk menunda reaksi spontan dan memverifikasi informasi sebelum bertindak. Kegiatan ini menggambarkan kemampuan berpikir cepat sekaligus kritis yang sangat bermanfaat ketika siswa menghadapi soal cerita atau instruksi multi-langkah di pelajaran inti. Permainan ini membantu membentuk kebiasaan berpikir sebelum bertindak, yang penting dalam pengambilan keputusan sehari-hari di kelas.

3. Semut & Gajah

Permainan gerak ini menguji kecepatan respon dan kerja sama kelompok. Instruksinya sederhana: jika guru mengatakan “semut,” siswa membentuk lingkaran besar. Jika guru mengatakan “gajah,” maka siswa membentuk lingkaran kecil. Kebalikannya dari ukuran hewan aslinya, instruksi ini sering membingungkan dan memancing kesalahan spontan, yang justru menunjukkan tingkat konsentrasi siswa terhadap arti kata. Permainan ini melibatkan gerakan tubuh dan interaksi sosial, menjadikannya efektif untuk menjaga dinamika kelas tetap hidup dan menyenangkan. Melalui keseruan yang ditimbulkan, permainan ini juga mampu meningkatkan suasana hati siswa sehingga mereka lebih siap untuk menerima pelajaran berikutnya.

Permainan ini mengembangkan kemampuan menghubungkan konsep simbolik dengan tindakan fisik serta kecepatan pengambilan keputusan secara kolektif. Ketika guru menyebut “semut” dan siswa

justru harus membentuk lingkaran besar, terjadi pemutusan kebiasaan berpikir otomatis. Siswa dipaksa berpikir terbalik dari logika harfiah dan menyesuaikan respon tubuh dengan konsep permainan. Kegiatan ini sangat membantu untuk memperkuat kemampuan regulasi diri dan adaptasi terhadap aturan baru, dua hal yang sangat penting dalam pembelajaran yang dinamis. Interaksi kelompok saat membentuk lingkaran juga menciptakan suasana yang melatih koordinasi sosial, kepemimpinan kecil, dan kerjasama tim. Permainan ini tidak hanya merangsang konsentrasi individu, tetapi juga memperlambat hubungan sosial antar siswa dalam konteks pembelajaran kolaboratif.

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di SD Kanisius Delanggu bertujuan untuk membantu siswa kelas IV dan V meningkatkan konsentrasi belajar melalui penerapan permainan *ice breaking* secara terencana. Berdasarkan observasi awal, siswa sering kali mengalami kejenuhan dan kehilangan fokus saat pembelajaran berlangsung, terutama di jam-jam akhir pelajaran. Hal ini diperparah oleh kurangnya variasi metode pengajaran yang diterapkan secara menyenangkan. *Ice breaking* menjadi alternatif yang menjanjikan karena memiliki potensi dalam mencairkan suasana kelas, mengembalikan fokus siswa, serta membangun semangat baru sebelum memasuki materi inti. Kegiatan *ice breaking* pada kelas IV melibatkan permainan “Ikuti Kata Saya” dan “Konsentrasi Buah”, sedangkan kelas V menggunakan permainan seperti “Tunjuk Jari”, “Tepuk Warna”, dan “Semut & Gajah”. Setiap permainan dirancang dengan mempertimbangkan aspek konsentrasi, koordinasi, serta reaksi cepat terhadap instruksi, baik secara verbal maupun visual. Pelaksanaan kegiatan dilakukan dalam format pembukaan yang membangun kedekatan emosional, inti kegiatan berupa praktik permainan, serta penutupan dengan refleksi sederhana bersama siswa.

Berdasarkan hasil kegiatan, antusiasme siswa terlihat sangat tinggi. Siswa merespon permainan dengan semangat dan tampak lebih fokus saat kembali mengikuti proses belajar. Efektivitas *ice breaking* sebagai sarana peningkat konsentrasi diperkuat oleh temuan Qomariah *et al.* (2023), yang menunjukkan bahwa *ice breaking* yang dilakukan dengan variasi ekspresi mampu mengembalikan fokus siswa secara signifikan serta menciptakan suasana kelas yang menyenangkan. Siswa SD secara alami mudah terdistraksi, sehingga perlunya aktivitas menyegarkan seperti *ice breaking* yang tidak hanya memecah kebakuan suasana kelas, tetapi juga memperkuat hubungan antar siswa dan guru. Menurut Arinda & Oktaviana (2024), permainan sederhana seperti tepuk fokus dan yel-yel mampu membangkitkan minat serta meningkatkan keterlibatan siswa terhadap proses belajar. Situasi serupa juga ditemukan di SD Kanisius Delanggu, di mana suasana belajar menjadi lebih cair dan siswa tampak lebih aktif menyimak materi setelah permainan berlangsung.

Permainan *ice breaking* tidak hanya berfungsi sebagai pemecah kejenuhan, tetapi juga sebagai media penguatan pembelajaran berbasis karakter. Permainan semacam “Jebakan 5+5” atau “Tepuk Warna” memerlukan ketelitian dan pengambilan keputusan cepat, yang mencerminkan kemampuan berpikir kritis dan fokus selektif. Seperti disampaikan oleh Melyen & Fitriani (2025), variasi metode *ice breaking* yang dilakukan secara tepat terbukti meningkatkan motivasi dan konsentrasi, sekaligus memfasilitasi perkembangan keterampilan sosial siswa. Guru pun perlu diberikan pelatihan agar dapat menyesuaikan jenis *ice breaking* dengan dinamika kelas serta kebutuhan kognitif siswa. *Ice breaking* yang dilakukan secara konsisten dan terintegrasi dalam pembelajaran harian mampu menjadi strategi pembelajaran yang murah, mudah diterapkan, dan berdampak besar. Apabila siswa terbiasa dilatih konsentrasi melalui permainan sederhana, maka proses penyerapan materi di kelas pun menjadi lebih maksimal.

Meskipun hasil kegiatan menunjukkan peningkatan yang positif, penerapan *ice breaking* masih menghadapi beberapa tantangan. Beberapa siswa pada awalnya merasa ragu dan kurang antusias mengikuti gerakan karena belum terbiasa dengan metode ini. Guru juga perlu memperhatikan jenis permainan agar tidak terlalu kompleks dan menyita waktu pembelajaran. Seperti yang dijelaskan oleh Arinda & Oktaviana (2024), penting bagi pendidik untuk memilih *ice breaking* yang tidak mengandung unsur kekerasan, SARA, atau potensi gangguan keselamatan. Selain itu, penting bagi guru untuk memahami bahwa konsistensi, kreativitas, dan kemampuan membaca situasi kelas menjadi kunci utama keberhasilan metode ini. Hasil kegiatan di SD Kanisius Delanggu memperlihatkan bahwa penerapan *ice breaking* yang sederhana, lucu, dan komunikatif mampu membuat siswa lebih siap secara mental dan emosional untuk menerima pelajaran. Ke depan, kegiatan ini bisa direplikasi pada kelas lain atau sekolah lain dengan menyesuaikan jenis permainan berdasarkan usia dan karakteristik siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilaksanakan di SD Kanisius Delanggu, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan *ice breaking* secara terencana dan kontekstual terbukti mampu meningkatkan konsentrasi belajar siswa kelas IV dan V. Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi selama mengikuti seluruh rangkaian permainan, dan suasana belajar menjadi lebih hidup, interaktif, serta kondusif untuk menerima materi pelajaran. Kegiatan ini juga memperlihatkan bahwa *ice breaking* tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi dapat menjadi strategi edukatif yang menumbuhkan kedisiplinan, ketelitian, dan kemampuan berpikir cepat pada siswa sekolah dasar. Kelebihan utama dari kegiatan ini terletak pada sifatnya yang fleksibel, sederhana, tidak memerlukan alat khusus, serta dapat diterapkan oleh guru kapan pun dibutuhkan untuk memecah kebekuan kelas atau mengembalikan fokus siswa. Meski demikian, terdapat kekurangan berupa keterbatasan waktu pelaksanaan di dalam jam pelajaran serta perlunya kesiapan guru untuk memahami jenis permainan yang sesuai dengan karakter siswa. Untuk pengembangan selanjutnya, kegiatan semacam ini sangat potensial dijadikan program rutin atau modul pelatihan guru, dengan melibatkan partisipasi siswa dalam menciptakan bentuk *ice breaking* baru yang relevan dan kreatif, sehingga membangun budaya belajar yang menyenangkan dan berkelanjutan di lingkungan sekolah dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi dalam pelaksanaan penelitian berjudul “Meningkatkan Konsentrasi Siswa melalui Permainan *Ice breaking* di SD Kanisius Delanggu.” Ucapan terima kasih secara khusus ditujukan kepada pihak sekolah, khususnya kepala sekolah, guru, dan siswa SD Kanisius Delanggu yang telah memberikan izin, waktu, dan partisipasi aktif selama proses penelitian berlangsung. Peneliti juga berterima kasih kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan, dan motivasi dalam penyusunan artikel ini, serta kepada semua pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu per satu namun telah memberikan bantuan secara langsung maupun tidak langsung. Semoga segala bentuk kebaikan dan dukungan yang telah diberikan menjadi amal yang bermanfaat.

REFERENSI

- Arinda, G., & Oktaviana, R. (2024). Metode *Ice breaking* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri 14 Pemulutan. *Musyawah: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 101–108.
- Fauzi, M. I. R., & Faradita, M. N. (2024). Implementasi *Ice breaking* untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar pada Siswa Kelas 3B MI Muhammadiyah 28 Surabaya. *J-SES: Journal of Science, Education and Studies*, 3(1), 50–56.
- Melyen, A., & Fitriani, F. (2025). Keefektifan *Ice breaking* dalam Meningkatkan Semangat Belajar Peserta Didik di UPT SD Negeri 15 Kampai. *Gudang Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 31–35.
- Qomariah, A., Abdillah, A., & Hikmah, N. (2023). Kegiatan *Ice breaking* sebagai Konsentrasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JPKPM*, 3(1), 107–111.
- Sa'diyah, K. (2023). Pengaruh Penggunaan *Ice breaking* terhadap Konsentrasi Belajar Siswa: Studi Survei di SMK Negeri 7 Jakarta. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 9(3), 1879–1884.
- Sumiyati, E. (2017). Penggunaan Model Pembelajaran Interaktif Berbasis Aktivitas untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas VI pada Pelajaran PKN. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(2), 66–72.