

PENERAPAN ICE BREAKING DALAM PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI

Yogha Zulvian Iskandar¹, Noviyanti Suryani², Nina Marlina³, Narsidah⁴, Nurmaidah⁵

^{1,2,3,4,5}PIAUD, STIT Rakeyan Santang, Indonesia

yogha@rakeyansantang.ac.id, noviyantisuryani@gmail.com, ninamarlina.ajh83@gmail.com,
narsidahthea@gmail.com, oema.cavalera@gmail.com

ABSTRAK

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi kendala guru yang kurang mendalami penggunaan *ice breaking* dalam pembelajaran. *Ice breaking* yang digunakan oleh guru masih kurang bervariasi, misalnya *ice breaking* berupa permainan tepuk atau lagu sebagai pemecah kebosanan yang dilakukan secara berulang-ulang setiap harinya sehingga membuat anak menjadi kurang. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan penerapan *ice breaking* dalam pembelajaran anak usia dini. Penelitian ini menggunakan metode studi pustaka. Data yang di peroleh dikompulsi, dianalisis, dan disimpulkan Guru dalam melaksanakan pembelajaran lebih sering patuh terhadap rutinitas tersebut tanpa memperhatikan kondisi dan kebutuhan siswa, dan hal ini berjalan setiap jam, setiap hari, setiap minggu dan seterusnya sehingga sangat besar kemungkinan siswa mengalami kebosanan. Apabila hal tersebut terjadi bisa berdampak pada proses pembelajaran yang berlangsung. Oleh karena itu, dibutuhkan kegiatan yang dapat memecahkan kebosanan yaitu *ice breaking*.

Kata Kunci: Pembelajaran Anak Usia Dini, *Ice Breaking*.

Abstract: This research is motivated by the teacher's problem of not exploring the use of *ice breaking* in learning. The *ice breaking* used by teachers is still not varied, for example *ice breaking* is in the form of clapping games or songs as a way to break up boredom which is repeated every day so that it makes children less productive. This study aims to describe the application of *ice breaking* in early childhood learning. This research uses literature study method. The data obtained is compiled, analyzed, and concluded. The teacher in carrying out learning more often obeys these routines without regard to the conditions and needs of students, and this happens every hour, every day, every week and so on so it is very likely that students will experience boredom. If this happens it can have an impact on the ongoing learning process. Therefore, it takes activities that can solve boredom, namely *ice breaking*.

Keywords: Early Childhood Learning, *Ice Breaking*

Article History:

Received: 6-11-2022

Revised : 6-12-2022

Accepted: 31-01-2023

Online : 06-02-2023

A. LATAR BELAKANG

Manusia membutuhkan pendidikan dalam menjalani kehidupannya. Agar dikenal dan diakui oleh masyarakat, seorang manusia harus berusaha untuk mampu mengembangkan seluruh potensi dalam dirinya melalui proses pembelajaran atau cara-cara lainnya yang disebut pendidikan. Menurut (Ulfah, 2022) bahwa melalui pendidikan, manusia akan memperoleh pengetahuan sehingga dapat mengenali dan menggali potensi-potensi yang dimilikinya secara optimal. Pendidikan harus diberikan

sejak dini, ada juga yang mengatakan bahwa pendidikan diberikan mulai sejak lahir bahkan sebelum lahir (prenatal).

Sedemikian pentingnya masa ini sehingga usia dini sering disebut sebagai *The Golden Age* (usia emas). Menurut Rozalena sebagaimana dikutip (Hanafiah, 2022) bahwa *Golden Age* merupakan suatu masa keemasan anak usia dini antara 0-6 tahun, di mana anak harus diberikan pendidikan, stimulus dan contoh kongkrit dari berbagai pihak dan lingkungannya dalam rangka melalui tahapan tahapan perkembangannya termasuk perkembangan otak dan kecerdasannya.

Pendidikan yang diberikan kepada anak yang baru lahir sampai dengan berumur enam tahun disebut Pendidikan Anak Usia Dini (Hasanah, 2018). Didalam pendidikan, terjadinya proses kegiatan belajar mengajar antara seorang guru dan peserta didik. Proses belajar mengajar yang terjadi di dalam kelas tentu tak lepas dari adanya peran seorang guru, dimana peran guru tidak dapat diganti oleh perangkat elektronik secanggih apapun. Menurut (Tanjung, 2022) bahwa pendidikan bukan hanya menyampaikan bahan belajar, melainkan guru diharapkan memiliki peranan sebagai pembimbing, pendidik, mediator, dan fasilitator.

Pembelajaran pada usia dini pada prinsipnya dilakukan sambil bermain (Astuti, 2016). Menurut Wiwik Pratiwi sebagaimana dikutip (MF AK, 2021) bahwa bermain merupakan bagian yang tidak bisa dilepaskan dari dunia anak. Bermain merupakan sarana anak untuk belajar mengenal lingkungan dan merupakan kebutuhan yang paling penting dan mendasar bagi anak khususnya untuk anak usia dini. Melalui bermain semua aspek perkembangan dapat terpenuhi. Bermain juga memberikan peran yang sangat penting bagi anak, menurut Dworetzky dalam (Surya, 2020) yang mengatakan bahwa bermain merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan dan dilaksanakan untuk kegiatan itu sendiri, yang lebih ditekankan pada caranya daripada hasil yang diperoleh.

Menurut Pallot dalam (Irwansyah, 2021) bahwa suasana belajar yang membosankan karena kurang adanya variasi akan membuat jenuh atau membosankan pada peserta didik dan akan mudah menimbulkan keletihan. Jika kondisi ini terjadi, maka siswa akan mengalami kejenuhan belajar. Pembelajaran pada anak usia dini harus dilakukan dengan cara menyenangkan agar anak mudah menerima setiap stimulasi yang diberikan oleh guru.

Kegiatan pembelajaran pada anak usia dini harus dilakukan secara interaktif, inspiratif dan menyenangkan serta memberikan motivasi pada peserta didik untuk belajar aktif juga mengasah kreatifitas dan melatih kemandirian sesuai dengan minat dan bakat (Krismawati, 2022). Agar stimulasi yang diterima oleh peserta didik lebih optimal saat pembelajaran, maka diperlukan suasana belajar nyaman dan menyenangkan salah satunya dengan penerapan *ice breaking* (Fajarudin, 2021).

Adapun ciri anak sudah memasuki tahap perkembangan yang matang, seperti tumbuh kembang fisik seorang anak yang sehat, mampu mengkoordinasikan gerakan, mampu bersosialisasi dengan siapapun, kreatif dan berimajinasi tinggi, ceria dan penuh semangat, mandiri, mampu berbicara dan berkomunikasi dengan baik, memiliki sikap toleran dan santun (Sinurat, 2022).

Untuk mencapai itu semua maka dibutuhkan strategi pembelajaran yang menyenangkan yaitu dengan menggunakan *ice breaking* yang diartikan sebagai pemecah situasi kebakuan fikiran atau fisik siswa (VF Musyadad, 2022). Menurut

(Musyadad, 2021) bahwa karakteristik *ice breaking* adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (*fun*) serta serius tapi santai yang digunakan untuk menciptakan suasana belajar dari pasif ke aktif dari kaku menjadi gerak (akrab), dan dari jenuh menjadi riang (segar). Hal ini sesuai dengan konsep belajar PAUD itu sendiri yaitu belajar adalah bermain. Karena dunia anak adalah dunia bermain. Bermain menjadi bagian tak terpisahkan dalam pembelajaran anak usia dini, sebab tiada pembelajaran bagi anak usia dini tanpa bermain dan permainan yang menyenangkan. Untuk itu, pembelajaran bagi anak usia dini harus dikemas menarik dan menyenangkan hal ini dapat mendorong anak untuk selalu aktif mengikuti kegiatan guru.

Menurut Said dalam (Nurhayanti, 2020) yang mengatakan bahwa *ice breaking* merupakan permainan atau kegiatan yang berfungsi untuk mengubah suasana kebekuan dalam kelompok. Kegiatan *ice breaking* dapat dilakukan pada saat awal pembelajaran, sedang pembelajaran atau diakhir pembelajaran, melalui kegiatan permainan, gerak tubuh, bernyanyi dan lainnya.

Dalam penerapan *ice breaking* guru dapat menyesuaikan materi yang diajarkan sesuai dengan tema yang dipelajari. Guru dapat memberikan materi yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak yang berhubungan dengan sifat pengalaman anak dan dilakukan oleh anak-anak seusianya ditambah dengan gerakan-gerakan tubuh yang sederhana dapat dirasakan bersama-sama dalam suasana yang menyenangkan yang dapat mempermudah anak belajar sehingga tujuan pembelajaran dalam mengembangkan 6 (enam) aspek perkembangan dapat tercapai secara optimal.

Pada umumnya yang masih menjadi masalah adalah kendala guru yang kurang mendalami penggunaan *ice breaking* dalam pembelajaran. *Ice breaking* yang digunakan oleh guru masih kurang bervariasi, misalnya *ice breaking* berupa permainan tepuk atau lagu sebagai pemecah kebosanan yang dilakukan secara berulang-ulang setiap harinya sehingga membuat anak menjadi kurang antusias dalam belajar hal ini disebabkan oleh guru yang tidak memiliki inisiatif dalam mengembangkan tepuk atau lagu yang sudah ada.

Apabila hal ini dibiarkan secara terus menerus maka akan berdampak pada menurunnya kualitas perkembangan anak. Untuk itu diperlukan usaha dari guru untuk memanfaatkan *ice breaking* sebagai sarana mengembangkan aspek perkembangan anak. Dimana dalam penerapan *ice breaking* ini tidak hanya sebagai sarana pencegah kebosanan belajar anak namun juga sebagai sarana untuk menyampaikan materi pelajaran sesuai dengan kebutuhan dan tema sehingga suasana pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan serta membuat anak menjadi kreatif. Pembelajaran yang kreatif menurut Elisabeth Tri Kurnianti Sudjono sebagaimana dikutip (Supriani, 2022) yaitu pembelajaran yang dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, dapat disimpulkan bahwa untuk mengoptimalkan hasil belajar dalam mengembangkan aspek perkembangan anak maka dibutuhkan metode yang menarik yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Karena pada usia ini mereka tidak mau dipaksa untuk mengikuti perintah, namun mereka hanya mau dibimbing, diarahkan serta diajak mengeksplor pengetahuan dan kemampuan dalam proses pembelajaran yang menyenangkan.

Dari uraian latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “penerapan *ice breaking* dalam pembelajaran anak usia dini”.

B. METODE PENELITIAN

Sesuai dengan karakteristik masalah yang diangkat dalam penelitian ini maka menggunakan Metode Riset kualitatif, yaitu menekankan analisisnya pada data deskriptif berupa kata-kata tertulis yang diamati. Pendekatan kualitatif penulis gunakan untuk menganalisis kajian penerapan *ice breaking* dalam pembelajaran anak usia dini.

Maka dengan sendirinya penganalisaan data ini lebih difokuskan pada Penelitian Kepustakaan (*library research*), yakni dengan membaca, menelaah dan mengkaji buku-buku dan sumber tulisan yang erat kaitannya dengan masalah yang dibahas. Metode yang digunakan dalam kajian ini menggunakan metode atau pendekatan kepustakaan (*library research*), menurut Zed dalam (Rahayu, 2020) bahwa studi pustaka atau kepustakaan dapat diartikan sebagai serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Menurut Ibnu dalam (Arifudin, 2023) penelitian kualitatif adalah suatu penelitian yang datanya dinyatakan dalam bentuk verbal dan dianalisis tanpa menggunakan teknik statistik. Sedangkan menurut (Hanafiah, 2021) bahwa penelitian kualitatif adalah suatu penelitian yang datanya dinyatakan dalam bentuk verbal, tidak menggunakan angka dan analisisnya tanpa menggunakan teknik statistik.

Dalam penelitian ini objek penelitian terdiri dari 2 (dua), yaitu objek formal dan objek material (Ulfah, 2019). Objek formal dalam penelitian ini berupa data yaitu data yang berhubungan dengan kajian penerapan *ice breaking* dalam pembelajaran anak usia dini. Sedangkan objek materialnya berupa sumber data, dalam hal ini adalah kajian penerapan *ice breaking* dalam pembelajaran anak usia dini.

Pengumpulan data yang dilakukan dengan menggunakan teknik dokumentasi yaitu mengadakan survey bahan kepustakaan untuk mengumpulkan bahan-bahan, dan studi literatur yakni mempelajari bahan-bahan yang berkaitan dengan objek penelitian. Teknik pengumpulan data menurut (Bahri, 2021) mengemukakan bahwa merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Terdapat beberapa cara atau teknik dalam mengumpulkan data, diantaranya adalah observasi dan dokumentasi. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini mencakup data primer dan sekunder. Menurut (Fikriyah, 2022) bahwa data primer adalah data yang dikumpulkan langsung dari individu-individu yang diselidiki atau data tangan pertama. Sedangkan menurut (Mayasari, 2021) bahwa data sekunder adalah data yang ada dalam pustaka-pustaka. Data primer dalam penelitian ini adalah buku-buku terkait kajian penerapan *ice breaking* dalam pembelajaran anak usia dini.

Dalam penelitian ini, penulis akan menggunakan metode dokumentasi sebagai alat untuk pengumpul data karena penelitian ini adalah penelitian kepustakaan. Dengan kata lain, menurut (Rahman, 2021) bahwa teknik ini digunakan untuk menghimpun data-data dari sumber primer maupun sekunder.

Analisis data tidak saja dilakukan setelah data terkumpul, tetapi sejak tahap pengumpulan data proses analisis telah dilakukan. Menurut (Ulfah, 2021) bahwa menggunakan strategi analisis “kualitatif”, strategi ini dimaksudkan bahwa analisis

bertolak dari data-data dan bermuara pada kesimpulan-kesimpulan umum. Berdasarkan pada strategi analisis data ini, dalam rangka membentuk kesimpulan-kesimpulan umum analisis dapat dilakukan menggunakan kerangka pikir “induktif”.

Data pada penelitian ini dicatat, dipilih dan kemudian diklasifikasikan sesuai dengan kategori yang ada. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan deskriptif analitis. Menurut (Ulfah, 2020) bahwa deskriptif analitis (*descriptive of analyze research*), yaitu pencarian berupa fakta, hasil dari ide pemikiran seseorang melalui cara mencari, menganalisis, membuat interpretasi serta melakukan generalisasi terhadap hasil penelitian yang dilakukan. Menurut (Nasser, 2021) bahwa prosedur penelitian kualitatif adalah untuk menghasilkan data deskriptif yang berupa data tertulis setelah melakukan analisis pemikiran (*content analyze*) dari suatu teks. Setelah penulis mengumpulkan bahan-bahan yang berhubungan dengan masalah yang akan di bahas dalam penelitian ini, kemudian penulis menganalisis dan menarasikan untuk diambil kesimpulan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Usia dini merupakan masa yang paling tepat untuk menstimulasi perkembangan individu. Agar dapat memberikan berbagai upaya pengembangan, maka perlu diketahui tentang perkembangan-perkembangan yang terjadi pada anak usia dini. Menurut (Talango, 2020) bahwa pengetahuan tentang perkembangan anak usia dini akan menjadi modal orang dewasa untuk menyiapkan berbagai stimulasi, pendekatan, strategi, metode, rencana, media atau alat permainan edukatif, yang dibutuhkan untuk membantu anak berkembang pada semua aspek perkembangannya sesuai kebutuhan anak pada setiap tahapan usianya.

Fadillah dalam (Mawati, 2023) menjelaskan bahwa dikatakan pembelajaran apabila terjadi interaksi antara peserta didik dengan pendidik, serta diikuti dengan sumber belajar yang memadai yang terdapat dalam lingkungan belajar sehingga terjadi perubahan-perubahan perilaku tertentu.

Piaget sebagaimana dikutip (Arifudin, 2022) bahwa menekankan peserta didik harus aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran lebih sering terjadi secara rutin dan berjalan biasa-biasa saja sesuai dengan prosedur dan jadwal yang telah ditentukan. Guru dalam melaksanakan pembelajaran lebih sering patuh terhadap rutinitas tersebut tanpa memperhatikan kondisi dan kebutuhan siswa, dan hal ini berjalan setiap jam, setiap hari, setiap minggu dan seterusnya sehingga sangat besar kemungkinan siswa mengalami kebosanan. Apabila hal tersebut terjadi bisa berdampak pada proses pembelajaran yang berlangsung. Oleh karena itu, dibutuhkan kegiatan yang dapat memecahkan kebosanan yaitu ice breaking.

Istilah *ice breaking* berasal dari dua kata yang tidak familiar, yaitu *ice* yang berarti es yang memiliki sifat padat, dingin, dan keras sedangkan *breaking* berarti pecah. Secara harfiah, *ice breaking* merupakan pemecahan es. Dengan demikian, *ice breaking* dapat diartikan sebagai upaya untuk mencairkan suasana yang kaku. Diharapkan stimulasi yang diberikan dapat mudah diterima. *Ice breaking* merupakan permainan atau kegiatan yang sederhana, ringan dan ringkas yang berfungsi untuk mengubah suasana kebakuan, kekakuan, rasa bosan atau mengantuk dalam pembelajaran (Villa, 2019). Menurut (Arifudin, 2020) bahwa peserta didik akan lebih responsif terhadap stimulasi jika suasana tidak menegangkan, nyaman, dan menyenangkan.

Ada 4 (empat) langkah pada proses pembelajaran menjadi menarik dan memberikan pengalaman yang bermakna bagi anak menurut Suyadi dalam (Sulaeman, 2022), yaitu; pijakan lingkungan bermain (persiapan), pijakan sebelum bermain (kegiatan awal/pembukaan), pijakan selama bermain (kegiatan inti), dan pijakan setelah bermain (kegiatan akhir/penutup).

Teknik penggunaan *ice breaking* menurut Sunarto dalam (Nasem, 2021) adalah *ice breaking* secara spontan, *ice breaking* di rencanakan (di awal pembelajaran, di inti pembelajaran dan di akhir pembelajaran). Hal yang perlu diperhatikan saat penerapan *ice breaking* dalam pembelajaran yaitu; pertama, tidak terlalu lama dalam pelaksanaannya. Biasa satu *ice breaking* dalam proses pembelajaran membutuhkan durasi 3 sampai 5 menit.. Kedua, *ice breaking* diawali dengan intruksi yang benar dan jelas. tersebut. Ketiga, lakukan permainan ini dengan penuh antusias dan kegembiraan. Dua syarat ini penting agar *ice breaking* dapat berjalan lancar sesuai tujuan. Keempat, hal yang tak kalah penting sebelum melakukan permainan ini kepada siswa, seorang guru hendaknya sudah mencoba atau mempraktekkan *ice braking* tersebut (Lafendry, 2018).

Ada macam-macam *ice breaking* yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Namun jika dilihat dari metodenya menurut Soenarno dalam (Tanjung, 2021) yaitu yel-yel, tepuk tangan, lagu gerak badan, cerita, audio visual dan permainan. Tujuan *ice breaking* adalah terciptanya suasana yang akrab, cair dan menyenangkan sehingga terjadi proses keterlibatan (interaksi) multi arah dalam pembelajaran, yaitu interaksi antara guru/fasilitator dengan peserta, peserta dengan peserta dan peserta dengan sumber belajar (Lafendry, 2018).

Menurut Putri sebagaimana dikutip (Waskita, 2022) bahwa keunggulan penerapan *ice breaking* dalam pembelajaran adalah meningkatkan minat siswa, meningkatkan kerjasama antar siswa, meningkatkan kreatifitas siswa, dan menumbuhkan kesadaran siswa. Kelemahan penerapan *ice breaking* dalam pembelajaran adalah penerapan metode ini sangat ditentukan oleh keikutsertaan peserta didik dan bisa lupa waktu karena peserta didik asyik bermain.

Ada beberapa manfaat melakukan *ice breaking*, menurut Fanani sebagaimana dikutip (Arifudin, 2021) bahwa manfaat *ice breaking* diantaranya adalah sebagai berikut: 1) Melatih siswa berpikir kreatif dan luwes, 2) Mengembangkan dan mengoptimalkan otak dan kreatifitas siswa, 3) Melatih siswa berinteraksi dengan kelompok dan bekerjasama dalam satu team, 4) Melatih berfikir sistematis dan kreatif untuk memecahkan masalah, 5) Melatih menentukan strategi secara matang, 6) Melatih kreatifitas dengan bahan yang terbatas, 7) Melatih konsentrasi berani bertindak dan tidak takut salah, 8) Merekatkan hubungan interpersonal yang renggang, 9) Melatih untuk menghargai orang lain, 10) Memantapkan konsep diri, 11) Melatih jiwa kepemimpinan, 12) Melatih bersikap ilmiah, dan 13) Melatih mengambil keputusan dan tindak lanjut.

Dari manfaat *ice breaking* tersebut dapat diketahui bahwa kegiatan *ice breaking* sangat berkontribusi dan mampu menciptakan pembelajaran yang berkualitas dan menyenangkan.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa usia dini adalah masa yang paling tepat untuk menstimulasi perkembangan individu. Agar dapat memberikan berbagai upaya pengembangan, maka perlu diketahui tentang perkembangan-perkembangan yang terjadi pada anak usia dini. Guru dalam melaksanakan pembelajaran lebih sering patuh terhadap rutinitas tersebut tanpa memperhatikan kondisi dan kebutuhan siswa, dan hal ini berjalan setiap jam, setiap hari, setiap minggu dan seterusnya sehingga sangat besar kemungkinan siswa mengalami kebosanan. Apabila hal tersebut terjadi bisa berdampak pada proses pembelajaran yang berlangsung. Oleh karena itu, dibutuhkan kegiatan yang dapat memecahkan kebosanan yaitu *ice breaking*. Tujuan *ice breaking* adalah terciptanya suasana yang akrab, cair dan menyenangkan sehingga terjadi proses keterlibatan (interaksi) multi arah dalam pembelajaran, yaitu interaksi antara guru/fasilitator dengan peserta, peserta dengan peserta dan peserta dengan sumber belajar.

Diharapkan kepada Guru perlu melakukan penerapan *ice breaking* dalam proses pembelajaran sesuai dengan kondisi dan kebutuhan peserta didik untuk memecahkan kebakuan suasana belajar di kelas maupun di luar kelas, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung lebih baik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur marilah kita panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan kami kesehatan dan kemampuan, sehingga terselesaikannya penelitian ini. Tidak lupa kami sebagai tim penulis menyampaikan banyak terimakasih kepada pihak-pihak yang telah membantu terselesaikannya penelitian ini diantaranya:

1. Allah SWT yang selalu memberi kemudahan dan kesehatan kepada penulis.
2. Ketua STIT Rakeyan Santang, yang telah mendanai kegiatan penelitian ini sehingga terlaksana dengan baik
3. Ketua Lembaga Pengabdian Pada Masyarakat (LPPM) STIT Rakeyan Santang yang telah mengizinkan kegiatan penelitian ini sehingga terlaksana dengan baik.
4. Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini STIT Rakeyan Santang Karawang.
5. Segenap Dosen Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini STIT Rakeyan Santang Karawang.

DAFTAR RUJUKAN

- Arifudin, O. (2020). *Psikologi Pendidikan (Tinjauan Teori Dan Praktis)*. Bandung : Widina Bhakti Persada.
- Arifudin, O. (2021). *Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung : Widina Bhakti Persada.
- Arifudin, O. (2022). *Perkembangan Peserta Didik (Tinjauan Teori-Teori Dan Praktis)*. Bandung: CV Widina Media Utama.
- Arifudin, O. (2023). Pendampingan Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa Dalam Submit Jurnal Ilmiah Pada Open Journal System. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 1(1), 50–58.
- Astuti. (2016). Pembelajaran anak usia dini berbasis Multiple Intelligences di TK Tunas Harapan Tambakrejo Ngaglik Sleman. *Jurnal Pendidikan Madrasah.*, 1(2), 257–276.
- Bahri, A. S. (2021). *Pengantar Penelitian Pendidikan (Sebuah Tinjauan Teori dan Praktis)*. Bandung : Widina Bhakti Persada.
- Fajarudin. (2021). Teknik Ice Breaking sebagai Penunjang Semangat dan Konsentrasi Siswa Kelas 1 MI Nurul Islam Jatirejo. *Idarotuna : Journal of Administrative Science*, 2(2), 147–

- 176.
- Fikriyah, S. (2022). Peran Orang Tua Terhadap Pembentukan Karakter Anak Dalam Menyikapi Bullying. *Jurnal Tahsinia*, 3(1), 11–19.
- Hanafiah, H. (2021). Pelatihan Software Mendeley Dalam Peningkatan Kualitas Artikel Ilmiah Bagi Mahasiswa. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat*, 5(2), 213–220.
- Hanafiah, H. (2022). Implementation Of Character Strengthening In Boarding School Students. *International Journal of Education and Digital Learning (IJEDL)*, 1(2), 49–54.
- Hasanah. (2018). Strategi Pembelajaran Aktif Untuk Anak Usia Dini. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 23(2), 204–222.
- Irwansyah, R. (2021). *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung : Widina Bhakti Persada.
- Krismawati. (2022). Pengaruh Kegiatan Ice Breaking terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(3), 74–83.
- Lafendry. (2018). *Ice Breaking For Teacher*. Shafira Tama Edukasi Training & Consulting.
- Mawati, A. T. (2023). Dampak Pergantian Kurikulum Pendidikan Terhadap Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Primary Edu*, 1(1), 69–82.
- Mayasari, A. (2021). Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 173–179.
- MF AK. (2021). *Pembelajaran Digital*. Bandung : Widina Bhakti Persada.
- Musyadad, V. F. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Dengan Menggunakan Media Flash Card Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas III SDN KERTAMUKTI. *Jurnal Tahsinia*, 2(1), 85–96.
- Nasem, N. (2021). Penerapan Metode Probing Prompting Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran. *Jurnal Tahsinia*, 2(1), 47–57.
- Nasser, A. A. (2021). Sistem Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web Dalam Meningkatkan Mutu Siswa Di Era Pandemi. *Biomatika: Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 7(1), 100–109.
- Nurhayanti, H. (2020). Hubungan Antara Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Pada Kelas IV MI Hidayatul Muta'alimin Kota Bekasi. *Jurnal Tahsinia*, 1(2), 108–116.
- Rahayu, Y. N. (2020). *Program Linier (Teori Dan Aplikasi)*. Bandung : Widina Bhakti Persada.
- Rahman, N. H. (2021). Pengaruh Media Flashcard Dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa Pada Materi Mufrodat Bahasa Arab. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 99–106.
- Sinurat, J. (2022). *Pengembangan Moral & Keagamaan Anak Usia Dini*. Bandung: CV Widina Media Utama.
- Sulaeman, D. (2022). Penanaman Konsep Bilangan Melalui Permainan Mengukur Menggunakan Model Explicit Instruction. *Jurnal Tahsinia*, 3(1), 45–52.
- Supriani, Y. (2022). Peran Manajemen Kepemimpinan dalam Pengelolaan Lembaga Pendidikan Islam. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(1), 332–338.
- Surya, C. M. (2020). Upaya Meningkatkan Pengenalan Warna Melalui Metode Bermain Dengan Alat Penjepit Pakaian. *Jurnal Tahsinia*, 1(2), 147–154.
- Talango. (2020). Konsep Perkembangan Anak Usia Dini. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 1(1), 92–105.
- Tanjung, R. (2021). Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Melalui Penerapan Strategi Critical Incident Pada Pembelajaran Ipa Materi Mengidentifikasi Fungsi Organ Tubuh Manusia. *Jurnal Tahsinia*, 2(1), 74–84.
- Tanjung, R. (2022). Manajemen Mutu Dalam Penyelenggaraan Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Glasser*, 6(1), 29–36.
- Ulfah, U. (2019). Peran Konselor Dalam Mengembangkan Potensi Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 1(1), 92–100.
- Ulfah, U. (2020). Implementasi Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah Dalam Kurikulum 2013. *Jurnal Tahsinia*, 1(2), 138–146.
- Ulfah, U. (2021). Implikasi Masyarakat Ekonomi Asean (Mea) Bagi Pemberdayaan Bimbingan Dan Konseling Dalam Mengembangkan Kompetensi Konselor. *Jurnal Tahsinia*, 2(1), 67–77.
- Ulfah, U. (2022). Kepemimpinan Pendidikan di Era Disrupsi. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(1), 153–161.
- VF Musyadad. (2022). Supervisi Akademik untuk Meningkatkan Motivasi Kerja Guru dalam

- Membuat Perangkat Pembelajaran. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(6), 1936–1941.
- Villa. (2019). Pengaruh Ice Breaker Jenis Games terhadap Hasil Belajar Tematik. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 1–13.
- Waskita, D. T. (2022). Kemampuan Motorik Kasar Melalui Teknik Permainan Lari Estafet Pada Anak Usia 3-4 Tahun. *Jurnal Tahsinia*, 3(1), 53–62.