

Implementasi *ice breaking* pada Pelatihan Vokasi Pariwisata dalam Program Pengabdian kepada Masyarakat di SMK Pariwisata Metland Cileungsi, Kabupaten Bogor

Pratiwi*¹, Yuli Setiawati²

¹ Prodi Pariwisata, Fakultas Pariwisata, Komunikasi dan Bisnis, Institut Pariwisata Tedja Indonesia, Indonesia

² Prodi Pengelolaan Konvensi dan Acara, Politeknik Multimedia Nusantara, Indonesia

*e-mail: pratiwi@ipti.ac.id

Abstrak

Menjaga keterlibatan dan konsentrasi peserta menjadi salah satu tantangan dalam pelaksanaan pelatihan vokasi, terutama ketika kegiatan berlangsung dalam format penyampaian materi yang cenderung satu arah. Kondisi tersebut dapat memengaruhi efektivitas proses pembelajaran dan membuat peserta lebih mudah kehilangan fokus selama pelatihan berlangsung. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dengan menerapkan *ice breaking* sebagai bagian dari strategi pembelajaran interaktif pada pelatihan vokasi pariwisata. Kegiatan berlangsung selama dua jam dan melibatkan 41 siswa dari berbagai program keahlian. Pelaksanaan pelatihan mengombinasikan penyampaian materi dengan aktivitas *ice breaking* yang diterapkan pada awal kegiatan, saat transisi antar sesi, dan selama proses pelatihan berlangsung. Evaluasi dilakukan melalui *pre-test* dan *post-test* serta pengamatan langsung terhadap perilaku peserta selama kegiatan. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata peserta dari 4,22 menjadi 5,88 pada skala satu sampai enam. Selain peningkatan pemahaman, peserta juga menunjukkan perubahan perilaku yang terlihat dari meningkatnya perhatian, keterlibatan dalam diskusi, dan respons selama kegiatan berlangsung. Penerapan *ice breaking* membantu menciptakan suasana pelatihan yang lebih dinamis dan interaktif sehingga peserta dapat mengikuti materi dengan lebih fokus. Temuan ini menunjukkan bahwa *ice breaking* dapat digunakan sebagai pendekatan pendukung dalam kegiatan pelatihan berbasis pengabdian kepada masyarakat.

Kata kunci: *ice breaking*; Fokus peserta; Partisipasi peserta; Pelatihan vokasi; Pengabdian kepada masyarakat

Abstract

Participant engagement and sustained attention are often difficult to maintain during vocational training activities, especially when learning sessions rely heavily on one-way explanations. This situation can affect how well participants absorb the material and remain involved throughout the training process. This community service program introduced *ice breaking* as part of an interactive approach in vocational tourism training to encourage greater participation and focus among participants. The activity was conducted in a two-hour session attended by 41 students from different study backgrounds. *ice breaking* activities were integrated at several stages of the training, including the opening session, transitions between materials, and during learning activities to maintain participant attention and interaction. The evaluation process combined *pre-test* and *post-test* assessments with direct observation of participant behavior during the activity. The findings showed an improvement in the average participant score from 4.22 to 5.88 on a one to six scale. In addition, participants became more attentive, actively involved in discussions, and more responsive throughout the training sessions. The use of *ice breaking* also helped create a more engaging and interactive learning environment, allowing participants to follow the training more effectively. These results suggest that *ice breaking* can be applied as a practical supporting strategy in community service-based training programs.

Keywords: *ice breaking*; Participant engagement; Participant focus; Vocational training; Community service

1. PENDAHULUAN

Pelatihan vokasi menjadi salah satu sarana penting dalam mempersiapkan peserta didik menghadapi dunia kerja, terutama pada bidang pariwisata dan industri jasa yang menuntut kemampuan komunikasi, pelayanan, dan kerja sama. Dalam pelaksanaannya, keberhasilan pelatihan tidak hanya dipengaruhi oleh kualitas materi, tetapi juga oleh kondisi peserta selama kegiatan berlangsung. Ketika peserta mampu mengikuti pelatihan dengan fokus dan terlibat secara aktif, proses penyampaian materi biasanya menjadi lebih efektif. Sebaliknya, suasana pelatihan yang terlalu monoton sering membuat peserta cepat kehilangan perhatian.

Situasi tersebut juga ditemukan pada kegiatan pelatihan yang melibatkan 41 siswa kelas XII dari berbagai program keahlian, yaitu akuntansi bisnis, kuliner, perhotelan, teknologi informasi, dan desain komunikasi visual. Sebelum kegiatan dimulai, sebagian peserta terlihat masih berbicara dengan teman sebaya, bercanda, dan memainkan telepon genggam meskipun fasilitator telah memasuki aula. Kehadiran guru pendamping di dalam ruangan juga belum sepenuhnya membuat peserta langsung memperhatikan jalannya kegiatan. Peserta baru mulai sedikit tenang ketika kepala sekolah membuka acara sebelum sesi diserahkan kepada fasilitator dan pemateri.

Hasil pengamatan pada pelatihan sebelumnya menunjukkan kondisi yang tidak jauh berbeda. Ketika kegiatan berlangsung tanpa aktivitas interaktif, perhatian peserta cenderung menurun seiring bertambahnya durasi pelatihan. Beberapa peserta terlihat menguap, menopang dagu, meminta izin keluar ruangan, hingga berbicara dengan teman sebaya ketika materi sedang disampaikan. Hasil focus group discussion (FGD) bersama guru Bimbingan dan Konseling (BK) juga menunjukkan bahwa kondisi tersebut cukup sering terjadi ketika siswa mengikuti kegiatan pelatihan dengan metode penyampaian yang terlalu satu arah. Selain itu, peserta dari jurusan teknologi informasi terlihat lebih pasif dibandingkan kelompok peserta lainnya. Mereka cenderung diam dan tidak banyak memberikan respons selama kegiatan berlangsung.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa menjaga perhatian peserta selama pelatihan menjadi tantangan tersendiri, terutama pada kegiatan dengan durasi yang cukup panjang. Dalam proses pembelajaran, keterlibatan peserta menjadi bagian penting karena berkaitan dengan perhatian, respons, dan partisipasi peserta selama kegiatan berlangsung. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan interaksi langsung mampu membantu peserta lebih aktif mengikuti proses belajar dibandingkan pembelajaran yang berlangsung secara pasif (Bond et al., 2021; Heilporn et al., 2021).

Salah satu pendekatan yang cukup banyak digunakan untuk menjaga keterlibatan peserta adalah *active learning*. Pendekatan ini mendorong peserta untuk tidak hanya mendengarkan materi, tetapi juga terlibat melalui aktivitas diskusi, permainan, maupun bentuk interaksi lainnya. Lombardi et al. (2021) menjelaskan bahwa pembelajaran aktif membantu peserta lebih terlibat karena peserta ikut berpartisipasi selama proses pembelajaran berlangsung. Temuan serupa juga dijelaskan oleh Theobald et al. (2020) yang menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran aktif mampu membantu meningkatkan perhatian peserta selama kegiatan belajar.

Dalam kegiatan pelatihan, salah satu bentuk aktivitas interaktif yang sering digunakan adalah *ice breaking*. Aktivitas ini biasanya dilakukan untuk membantu mencairkan suasana, menjaga energi peserta, dan mengurangi kejenuhan selama kegiatan berlangsung. Muharrir Syahrudin et al. (2022) menjelaskan bahwa penggunaan *ice breaking* dapat membantu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Selain itu, Rika dan Melati (2025) juga menjelaskan bahwa aktivitas *ice breaking* membantu peserta menjadi lebih percaya diri dan lebih berani terlibat selama pembelajaran berlangsung.

Beberapa penelitian lain menunjukkan bahwa aktivitas sederhana yang melibatkan gerakan dan respons spontan dapat membantu peserta kembali fokus selama kegiatan belajar. Risadi dan Premananda (2022) menjelaskan bahwa aktivitas berbasis gerak membantu peserta lebih mudah berkonsentrasi ketika mengikuti pembelajaran. Sementara itu, penelitian Salsabella dan Purnomosidi (2025) menunjukkan bahwa permainan *ice breaking* dapat membantu menjaga perhatian peserta selama proses belajar berlangsung.

Selain membantu menjaga fokus, aktivitas interaktif juga dinilai mampu membangun suasana belajar yang lebih nyaman. Sasan et al. (2023) menjelaskan bahwa penggunaan icebreakers membantu menciptakan interaksi yang lebih aktif di dalam kelas. Lastari et al. (2024) juga menunjukkan bahwa pendekatan berbasis storytelling dalam sesi ice breaking membuat peserta lebih menikmati proses pembelajaran. Dalam konteks pengabdian kepada masyarakat, penggunaan aktivitas interaktif juga dinilai membantu mengembalikan semangat belajar peserta selama kegiatan berlangsung (Ismail et al., 2022).

Penerapan ice breaking tidak hanya digunakan dalam pembelajaran formal, tetapi juga mulai banyak diterapkan pada kegiatan pelatihan dan pengabdian kepada masyarakat. Bungatang et al. (2021) menjelaskan bahwa pelatihan ice breaking membantu guru menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan. Fatimah dan Wiratama (2021) juga menunjukkan bahwa penggunaan aktivitas interaktif membuat suasana pelatihan menjadi lebih aktif dan tidak monoton. Selain itu, Pratiwi dan Deni (2022) menjelaskan bahwa pelatihan yang dipadukan dengan aktivitas ice breaking membantu peserta lebih terlibat selama proses pembelajaran berlangsung.

Dalam kegiatan pelatihan berbasis interaksi sosial, ice breaking tidak hanya berfungsi sebagai selingan, tetapi juga dapat membantu membangun suasana belajar yang lebih nyaman dan komunikatif. Pratiwi (2026) menjelaskan bahwa penerapan ice breaking membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih positif serta meningkatkan kenyamanan peserta selama kegiatan berlangsung.

Berdasarkan kondisi tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dengan menerapkan metode ice breaking pada pelatihan vokasi pariwisata sebagai upaya membantu meningkatkan perhatian dan keterlibatan peserta selama kegiatan berlangsung. Pendekatan ini diharapkan dapat membantu menciptakan suasana pelatihan yang lebih hidup, tidak terlalu kaku, dan membuat peserta lebih nyaman mengikuti setiap sesi kegiatan.

2. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk pelatihan vokasi pariwisata yang memadukan penyampaian materi dengan aktivitas *ice breaking* sebagai pendekatan pembelajaran interaktif. Kegiatan dilaksanakan pada 24 Oktober 2025 di aula SMK Pariwisata Metland, Cileungsi, Kabupaten Bogor, dengan melibatkan 41 siswa kelas XII dari program keahlian akuntansi bisnis, kuliner, perhotelan, teknologi informasi, dan desain komunikasi visual. Rancangan kegiatan disusun berdasarkan hasil pengamatan pada pelatihan sebelumnya serta observasi awal sebelum penggunaan *ice breaking*. Dari pengamatan tersebut terlihat bahwa sebagian peserta cenderung mudah kehilangan perhatian, kurang aktif berinteraksi, dan menunjukkan tingkat keterlibatan yang berbeda selama kegiatan berlangsung.

Pada awal kegiatan, peserta masih terlihat berbicara dengan teman sebaya, bercanda, dan memainkan telepon genggam meskipun fasilitator sudah berada di dalam aula. Kehadiran guru pendamping di ruangan juga belum sepenuhnya membuat peserta langsung fokus terhadap kegiatan. Perhatian peserta mulai terlihat ketika kepala sekolah membuka acara sebelum kegiatan diserahkan kepada fasilitator dan pemateri. Selain itu, peserta dari jurusan teknologi informasi tampak lebih pasif dibandingkan kelompok peserta lainnya. Mereka relatif tertib, tetapi cenderung diam dan belum banyak memberikan respons selama kegiatan berlangsung. Kondisi tersebut menjadi salah satu pertimbangan dalam menentukan bentuk aktivitas interaktif yang digunakan selama pelatihan.

Pelatihan dilaksanakan di aula tertutup yang dilengkapi pendingin ruangan, sistem suara, dan layar presentasi berukuran besar untuk mendukung penyampaian materi. Posisi duduk peserta disusun menggunakan model classroom seating dengan meja dan kursi belajar yang tersusun berjajar sesuai kelompok jurusan masing-masing. Pengaturan tersebut memudahkan fasilitator mengamati respons peserta sekaligus menjaga pelaksanaan kegiatan tetap kondusif meskipun melibatkan aktivitas gerak dan permainan singkat.

Kegiatan berlangsung selama dua jam dan dibagi ke dalam tiga sesi materi, yaitu service excellence, sustainability mindset, dan personal branding. Masing-masing sesi berlangsung sekitar 30 menit. Penyampaian materi tidak dilakukan sepenuhnya dengan metode ceramah,

tetapi dikombinasikan dengan aktivitas interaktif agar peserta tetap terlibat selama kegiatan berlangsung. Pendekatan ini dipilih karena pelatihan dengan durasi yang cukup panjang sering menimbulkan kejenuhan apabila peserta hanya mendengarkan materi secara terus-menerus.

Penerapan *ice breaking* dilakukan pada beberapa bagian kegiatan, yaitu saat pembukaan, perpindahan sesi, dan ketika konsentrasi peserta mulai menurun. Aktivitas tersebut ditempatkan secara bertahap agar suasana pelatihan tetap hidup tanpa mengurangi fokus peserta terhadap materi utama. Selain itu, penggunaan aktivitas singkat di sela-sela pelatihan membantu peserta kembali memperhatikan fasilitator setelah menerima materi dalam durasi tertentu.

Beberapa bentuk *ice breaking* yang digunakan dalam kegiatan ini disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Bentuk *ice breaking* yang Digunakan

Bentuk <i>ice breaking</i>	Tujuan	Waktu Pelaksanaan
Yel-yel pembuka dan pantun	Membangun semangat dan perhatian peserta	Awal kegiatan
Permainan Hitam-hijau	Melatih fokus dan respon peserta	Sebelum sesi 1
Permainan <i>The Hammer</i>	Menjaga fokus, suasana positif dan keterlibatan peserta	Sebelum sesi 2
Permainan Suit: Samson-Delilah-Singa	Mengembalikan fokus, meningkatkan energi dan menjaga keterlibatan peserta	Sebelum sesi 3
Pertanyaan Interaktif	Mendorong keterlibatan serta pemahaman peserta	Selama penyampaian materi

Aktivitas *ice breaking* dipilih dengan mempertimbangkan karakter peserta yang berasal dari berbagai program keahlian dengan tingkat partisipasi yang berbeda. Aktivitas pada awal sesi dibuat ringan dan mudah diikuti agar peserta tidak merasa canggung untuk terlibat. Sementara itu, aktivitas pada sesi berikutnya dirancang lebih dinamis untuk menjaga suasana pelatihan tetap hidup setelah peserta menerima materi dalam waktu tertentu.

Pada awal kegiatan, fasilitator menggunakan yel-yel pembuka dan pantun untuk membantu mencairkan suasana. Yel-yel dilakukan melalui sapaan "Semangat pagi!" yang dijawab peserta dengan "Pagi, pagi, pagi, luar biasa!". Sapaan tersebut diulang beberapa kali dengan intonasi yang semakin semangat agar perhatian peserta mulai terarah pada kegiatan. Selain itu, fasilitator juga menyampaikan pantun ringan yang disesuaikan dengan konteks peserta agar suasana terasa lebih akrab dan tidak terlalu formal. Penggunaan kalimat apresiatif dan pujian kepada peserta dilakukan untuk membantu membangun rasa nyaman selama pelatihan berlangsung.

Sebelum sesi pertama dimulai, peserta mengikuti permainan Hitam-Hijau yang menekankan kecepatan respons dan konsentrasi. Permainan ini melibatkan gerakan sederhana berupa tepukan dan menghindar sehingga peserta tetap aktif tanpa merasa terlalu lelah. Aktivitas tersebut digunakan untuk membantu peserta lebih siap mengikuti sesi materi sekaligus menjaga suasana pelatihan tetap menyenangkan.

Pada perpindahan menuju sesi kedua, fasilitator menggunakan permainan *The Hammer* sebagai aktivitas penyegar suasana. Dalam permainan ini, peserta melakukan gerakan tangan mengepal yang bergerak naik-turun dan memberikan ketukan ringan secara bergantian pada tangan pasangan sesuai instruksi fasilitator. Aktivitas tersebut digunakan untuk menjaga perhatian peserta agar tidak mulai menurun setelah sesi materi berlangsung.

Selanjutnya, sebelum sesi ketiga dimulai, digunakan permainan Suit: Samson-Delilah-Singa yang melibatkan gerakan tubuh dan respons spontan peserta. Aktivitas ini dilakukan untuk membantu mengembalikan energi peserta setelah mengikuti beberapa sesi materi secara

berturut-turut. Permainan tersebut juga membantu menjaga suasana pelatihan tetap aktif sebelum peserta memasuki sesi berikutnya.

Selain permainan berbasis gerak, fasilitator juga memberikan pertanyaan interaktif selama penyampaian materi berlangsung. Pertanyaan tersebut digunakan untuk mendorong peserta terlibat dalam proses pembelajaran sekaligus membantu fasilitator melihat pemahaman peserta terhadap materi yang sedang dibahas.

Evaluasi kegiatan dilakukan melalui pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Evaluasi kuantitatif menggunakan pre-test dan post-test yang masing-masing terdiri atas enam soal pilihan ganda terkait materi pelatihan. Hasil evaluasi digunakan untuk melihat perubahan pemahaman peserta sebelum dan sesudah kegiatan. Sementara itu, evaluasi kualitatif dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap perilaku peserta selama pelatihan berlangsung, terutama berkaitan dengan perhatian, partisipasi, dan keterlibatan peserta dalam aktivitas pelatihan.

Pengamatan dilakukan dengan memperhatikan perubahan respons peserta selama kegiatan berlangsung, seperti arah perhatian peserta, keberanian bertanya, keterlibatan dalam diskusi, serta respons spontan terhadap instruksi fasilitator. Selain itu, pengamatan juga dilakukan terhadap berkurangnya perilaku distraktif, seperti penggunaan telepon genggam atau percakapan di luar konteks kegiatan ketika materi disampaikan.

Indikator keberhasilan kegiatan meliputi:

1. meningkatnya keterlibatan peserta dalam diskusi dan aktivitas pelatihan;
2. meningkatnya perhatian peserta selama penyampaian materi;
3. berkurangnya perilaku distraktif selama kegiatan berlangsung; dan
4. meningkatnya hasil post-test dibandingkan pre-test.

Data hasil kegiatan dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan perubahan yang terjadi sebelum dan sesudah pelatihan. Pendekatan ini digunakan untuk melihat bagaimana penerapan *ice breaking* membantu menciptakan suasana pelatihan yang lebih nyaman, menjaga perhatian peserta, dan mendorong peserta lebih terlibat selama kegiatan pengabdian kepada masyarakat berlangsung.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk pelatihan vokasi pariwisata menunjukkan adanya perubahan pada aspek pemahaman maupun keterlibatan peserta selama kegiatan berlangsung. Perubahan tersebut terlihat dari hasil evaluasi pre-test dan post-test serta pengamatan langsung terhadap perilaku peserta selama pelatihan dilaksanakan.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa pemahaman peserta terhadap materi pelatihan mengalami peningkatan setelah kegiatan berlangsung. Sebelum mengikuti pelatihan, sebagian peserta masih belum memahami materi terkait *service excellence*, *sustainability mindset*, dan *personal branding* secara menyeluruh. Setelah pelatihan selesai, hasil post-test menunjukkan nilai yang lebih tinggi dibandingkan pre-test. Hal tersebut menunjukkan bahwa kombinasi penyampaian materi dan aktivitas *ice breaking* membantu peserta mengikuti proses pelatihan dengan lebih baik.

Sebagai gambaran, hasil perbandingan nilai pre-test dan post-test dapat disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Perbandingan Hasil Pre-Test dan Post-Test Peserta

Indikator	Pre Test	Post Test	Keterangan
Rata-rata Nilai	4,22	5,88	Terjadi peningkatan
Nilai Tertinggi	5	6	Meningkat
Nilai Terendah	0	2	Meningkat

Berdasarkan Tabel 2, nilai rata-rata peserta meningkat dari 4,22 menjadi 5,88 pada skala satu sampai enam. Selain itu, peningkatan juga terlihat pada nilai tertinggi dan nilai terendah peserta setelah pelatihan berlangsung. Nilai tertinggi peserta meningkat dari 5 ketika pre-test menjadi 6 ketika post-test. Sejalan dengan hal tersebut, nilai terendah peserta meningkat dari 0 saat pre-test menjadi 2 saat post-test. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peserta mampu memahami materi dengan lebih baik setelah mengikuti kegiatan pelatihan.

Selain peningkatan pemahaman, perubahan juga terlihat pada partisipasi dan fokus peserta selama kegiatan berlangsung. Pada awal pelatihan, sebagian peserta masih terlihat pasif, kurang memperhatikan materi, dan melakukan aktivitas di luar pembelajaran seperti bermain telepon genggam atau bercanda dengan rekan sebaya. Namun setelah aktivitas *ice breaking* diterapkan secara bertahap, suasana pelatihan menjadi lebih aktif dan interaktif. Peserta mulai lebih responsif saat mengikuti instruksi, lebih terlibat dalam diskusi, serta lebih berani menyampaikan pendapat maupun menjawab pertanyaan selama sesi berlangsung.

Perubahan keterlibatan juga terlihat pada peserta dari jurusan teknologi informasi yang pada awal kegiatan cenderung lebih pasif dibandingkan peserta dari jurusan lain. Pada awal pelatihan, sebagian peserta dari kelompok tersebut terlihat lebih banyak diam dan belum menunjukkan respons ketika fasilitator memberikan pertanyaan. Namun setelah beberapa aktivitas *ice breaking* dilakukan, peserta mulai terlihat lebih rileks, tertawa bersama kelompoknya, serta mulai terlibat dalam diskusi maupun sesi tanya jawab. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa aktivitas interaktif membantu peserta merasa lebih nyaman untuk berpartisipasi selama kegiatan berlangsung.

Perubahan suasana pelatihan juga terlihat dari ekspresi dan bahasa tubuh peserta selama kegiatan berlangsung. Pada awal kegiatan, beberapa peserta terlihat kurang memperhatikan fasilitator dan lebih banyak berinteraksi dengan teman sebaya. Setelah aktivitas interaktif dilakukan secara bertahap, peserta mulai menunjukkan perhatian yang lebih baik terhadap materi. Hal tersebut terlihat dari arah pandangan peserta yang mulai terfokus pada fasilitator, posisi duduk yang lebih tegap, serta meningkatnya respons spontan ketika fasilitator memberikan pertanyaan maupun instruksi.

Suasana aula yang pada awal kegiatan cenderung pasif mulai berubah menjadi lebih hidup setelah peserta mengikuti aktivitas pembuka. Respons peserta yang awalnya terbatas mulai berkembang menjadi interaksi dua arah antara peserta dan fasilitator. Selama sesi berlangsung, peserta terlihat lebih berani menyampaikan pendapat, memberikan tanggapan, dan berpartisipasi tanpa perlu diarahkan secara berulang oleh fasilitator. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pendekatan interaktif membantu peserta lebih nyaman mengikuti proses pelatihan.

Perubahan tersebut menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian tidak hanya memberikan tambahan pengetahuan, tetapi juga membantu membangun suasana belajar yang lebih kondusif. Aktivitas *ice breaking* yang ditempatkan di antara sesi materi membantu peserta menjaga konsentrasi dan mengurangi kejenuhan selama pelatihan berlangsung. Kondisi ini membuat proses penyampaian materi menjadi lebih efektif dan mendorong peserta untuk lebih terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Penempatan *ice breaking* di antara perpindahan sesi juga membantu menjaga ritme pelatihan tetap stabil. Pada pelatihan sebelumnya tanpa aktivitas interaktif, perhatian peserta cenderung menurun seiring bertambahnya durasi kegiatan. Namun pada kegiatan ini, aktivitas singkat di sela-sela sesi membantu peserta kembali fokus sebelum materi berikutnya disampaikan. Kondisi tersebut membuat proses penyampaian materi berlangsung lebih kondusif hingga akhir kegiatan.

Dari sisi fasilitator, penggunaan aktivitas interaktif membantu proses penyampaian materi menjadi lebih mudah karena peserta terlihat lebih responsif terhadap arahan dan pertanyaan yang diberikan. Fasilitator juga tidak perlu terlalu sering mengingatkan peserta untuk memperhatikan materi seperti pada pelatihan sebelumnya. Situasi tersebut membuat proses pelatihan berlangsung lebih cair dan mendukung interaksi yang lebih baik antara peserta dan pemateri.

Karakter peserta yang berasal dari sekolah vokasi juga menjadi faktor yang memengaruhi pentingnya penggunaan metode interaktif selama pelatihan. Peserta cenderung lebih mudah terlibat ketika kegiatan tidak hanya berisi penyampaian materi, tetapi juga melibatkan aktivitas praktik, gerakan, dan interaksi langsung. Oleh karena itu, penggunaan *ice breaking* dinilai sesuai dengan karakteristik peserta pelatihan vokasi yang membutuhkan suasana belajar yang lebih dinamis.

Hasil kegiatan ini sejalan dengan penelitian Salsabella dan Purnomosidi (2025) yang menunjukkan bahwa aktivitas *ice breaking* dapat membantu meningkatkan konsentrasi peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, Sasan et al. (2023) juga menjelaskan bahwa penggunaan icebreakers mampu membantu meningkatkan keterlibatan peserta dalam proses pembelajaran.

Suasana pelatihan yang lebih interaktif dapat dilihat pada dokumentasi kegiatan berikut.



[a]



[b]

Gambar 1. Aktifitas *ice breaking* [a] Sebelum Pelatihan [b] Di Sela Pelatihan

Gambar 1 menunjukkan pelaksanaan aktivitas *ice breaking* yang dilakukan pada beberapa tahapan pelatihan untuk membantu membangun perhatian dan menjaga keterlibatan peserta selama kegiatan berlangsung.

Pada Gambar 1[a], peserta terlihat mengikuti aktivitas *ice breaking* berbasis gerak dan respons cepat sebelum sesi pertama dimulai. Aktivitas tersebut digunakan untuk membantu mengarahkan perhatian peserta yang sebelumnya masih belum sepenuhnya fokus terhadap kegiatan pelatihan. Pada tahap ini peserta mulai menunjukkan respons yang lebih aktif melalui interaksi antarpeserta, tawa spontan, serta keterlibatan dalam mengikuti instruksi fasilitator. Suasana yang sebelumnya cenderung pasif mulai berubah menjadi lebih hidup setelah aktivitas pembuka dilakukan.

Sementara itu, Gambar 1[b] menunjukkan pelaksanaan *ice breaking* di sela perpindahan sesi pelatihan. Aktivitas ini dilakukan ketika peserta telah mengikuti materi dalam durasi tertentu sehingga diperlukan penyegaran suasana sebelum memasuki sesi berikutnya. Pada tahap ini peserta terlihat lebih rileks dan tidak lagi canggung untuk terlibat dalam permainan maupun interaksi dengan fasilitator. Aktivitas tersebut membantu menjaga perhatian peserta agar tetap terarah pada kegiatan pelatihan hingga akhir sesi berlangsung.

Selain aktivitas *ice breaking*, perubahan keterlibatan peserta juga terlihat selama sesi penyampaian materi dan diskusi berlangsung.



[a]



[b]



[c]

Gambar 2. Sesi Pelatihan [a] Sesi Tanya Jawab [b] Sesi Diskusi [c] Sesi Pemaparan

Pada Gambar 2[a], seorang peserta terlihat memegang mikrofon dan menyampaikan pertanyaan maupun tanggapan kepada fasilitator. Kondisi ini menunjukkan adanya peningkatan keberanian peserta untuk terlibat secara langsung dalam kegiatan pelatihan. Fasilitator juga terlihat memberikan perhatian penuh terhadap peserta yang berbicara sehingga tercipta komunikasi dua arah yang lebih aktif dibandingkan kondisi awal pelatihan.

Gambar 2[b] menunjukkan beberapa peserta mengangkat tangan secara spontan ketika fasilitator memberikan pertanyaan kepada peserta. Respons tersebut menunjukkan bahwa peserta mulai lebih percaya diri untuk berpartisipasi dalam diskusi dan tidak lagi hanya menjadi pendengar pasif selama kegiatan berlangsung. Interaksi seperti ini sebelumnya belum banyak terlihat pada awal kegiatan ketika peserta masih cenderung diam dan kurang responsif.

Sementara itu, Gambar 2[c] memperlihatkan peserta mengikuti sesi pemaparan materi dengan posisi duduk yang tertib dan perhatian yang lebih terarah kepada pemateri. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa aktivitas interaktif yang dilakukan secara bertahap membantu peserta mempertahankan fokus selama pelatihan berlangsung. Peserta tidak hanya terlihat lebih tenang, tetapi juga menunjukkan perhatian yang lebih baik terhadap materi yang disampaikan.

Berdasarkan hasil kegiatan, penerapan *ice breaking* dalam pelatihan vokasi pariwisata memberikan dampak positif terhadap suasana pembelajaran dan keterlibatan peserta selama kegiatan berlangsung. Aktivitas yang sederhana namun dilakukan pada waktu yang tepat mampu membantu peserta kembali fokus dan lebih siap mengikuti materi berikutnya. Selain itu, penggunaan aktivitas interaktif juga membantu membangun komunikasi yang lebih cair antara peserta dan fasilitator sehingga suasana pelatihan tidak terasa terlalu formal maupun monoton.

Meskipun demikian, pelaksanaan kegiatan masih memiliki beberapa keterbatasan. Penggunaan aktivitas interaktif membutuhkan kemampuan fasilitator dalam membaca situasi dan menyesuaikan dinamika peserta selama pelatihan berlangsung. Tidak semua peserta memiliki tingkat respons yang sama terhadap aktivitas yang diberikan sehingga fasilitator perlu menyesuaikan pendekatan agar seluruh peserta tetap merasa nyaman untuk terlibat. Selain itu, pengaturan waktu juga menjadi tantangan karena aktivitas *ice breaking* harus tetap disesuaikan dengan durasi pelatihan dan target penyampaian materi.

Namun secara keseluruhan, kegiatan ini menunjukkan bahwa penerapan *ice breaking* dapat menjadi salah satu pendekatan yang mendukung pelaksanaan pelatihan vokasi berbasis pengabdian kepada masyarakat. Metode ini tidak hanya membantu menjaga perhatian peserta, tetapi juga mendorong terciptanya suasana belajar yang lebih nyaman, komunikatif, dan partisipatif selama kegiatan berlangsung.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui pelatihan vokasi pariwisata yang mengintegrasikan metode *ice breaking* menunjukkan dampak positif terhadap proses pembelajaran peserta. Hasil evaluasi memperlihatkan adanya peningkatan pemahaman peserta berdasarkan perbandingan hasil pre-test dan post-test. Selain itu, perubahan juga terlihat pada tingkat partisipasi dan fokus peserta selama kegiatan berlangsung. Peserta menjadi lebih aktif dalam diskusi, lebih responsif terhadap instruksi, serta mampu mengikuti sesi pelatihan dengan perhatian yang lebih baik dibandingkan sebelum kegiatan berlangsung.

Penerapan *ice breaking* membantu menciptakan suasana pelatihan yang lebih interaktif dan tidak monoton sehingga proses penyampaian materi dapat berjalan lebih efektif. Metode ini juga relatif mudah diterapkan dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan serta karakteristik peserta dalam kegiatan pelatihan.

5. SARAN

Penggunaan *ice breaking* dalam pelatihan vokasi dapat terus dikembangkan melalui variasi aktivitas yang lebih beragam maupun pemanfaatan media interaktif berbasis digital. Selain diterapkan pada pelatihan pariwisata, pendekatan ini juga dapat digunakan pada berbagai

kegiatan pelatihan lain di sekolah vokasi maupun program pengabdian kepada masyarakat yang melibatkan peserta dengan latar belakang yang beragam.

DAFTAR PUSTAKA

- Bond, M., Bedenlier, S., Marín, V. I., & Händel, M. (2021). Emergency remote teaching in higher education: Mapping the first global online semester. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 18(1), 1–24. <https://doi.org/10.1186/s41239-021-00282-x>
- Bungatang, B., Khaerati, K., & Bahar, I. (2021). Pelatihan strategi peningkatan motivasi belajar siswa melalui pemberian *ice breaking* bagi guru di SMP Negeri 14 Tanralili Maros. *Pustaka Digital Indonesia*, 1(2). <https://pusdig.web.id/abdimas/article/view/34/42>
- Fatimah, I. D., & Wiratama, N. A. (2021). Training *ice breaking* bagi Guru Madrasah Ibtidaiyah (MI) Silahul Muslimin Dusun Persen Desa Kedungasri Kecamatan Tegaldlimo Kabupaten Banyuwangi. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia*, 2(1), 23–28. <https://doi.org/10.54082/jamsi.148>
- Heilporn, G., Lakhali, S., & Bélisle, M. (2021). An examination of teachers' strategies to foster student engagement in blended learning in higher education. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 18(1), 1–25. <https://doi.org/10.1186/s41239-021-00260-3>
- Ismail, I., Mashar, H. M., Paluseri, A., Muslimin, L., Khairi, N., & Dali, D. (2022). Pengembalian Semangat Belajar Anak-anak di Kelurahan Bontolebang Selama Masa Pandemi. *Jurnal Mandala Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 28–33. <https://doi.org/10.35311/jmpm.v3i1.42>
- Lastari, N. K. H., Risadi, M. Y., & Laksana, I. P. Y. (2024). Does storytelling captivate students in ice-breaking sessions?: English for specific purposes students' perception. *PROJECT (Professional Journal of English Education)*, 7(3), 668–676. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/project/article/view/22459>
- Lombardi, D., Shipley, T. F., Bailey, J. M., Bretones, P. S., Prather, E. E., Ballen, C. J., Knight, J. K., Smith, M. K., Stowe, R. L., Cooper, M. M., Prince, M., Atit, K., Uttal, D. H., LaDue, N. D., McNeal, P. M., Ryker, K., St. John, K., van der Hoeven Kraft, K. J., & Docktor, J. L. (2021). The curious construct of active learning. *Psychological Science in the Public Interest*, 22(1), 8–43. <https://doi.org/10.1177/1529100620973974>
- 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>
- Pratiwi, D. D., & Deni, A. S. (2022). Dampak Awareness Training Berbantu *ice breaking* dan Gaya Kognitif pada Kemampuan Pemecahan Masalah. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)* 6(1), 30–41. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v6i1.4955>
- Pratiwi, P. (2026). The role of *ice breaking* in shaping the learning environment and enhancing participant satisfaction. *Jurnal Bisnis Event*, 7(25), 19–29. <https://doi.org/10.32722/bev.v7i25.8178>
- Rika, M., & Melati, F. V. (2025). STRATEGI *ice breaking* DALAM MENINGKATKAN PERHATIAN DAN PERCAYA DIRI SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 12(2), 561–569. <https://jurnal.citrabakti.ac.id/index.php/jil/article/view/5391>
- Risadi, M. Y., Premananda, N. L. P. U. (2022). Yoga *ice breaking* sebagai sarana untuk meningkatkan fokus mahasiswa dalam belajar bahasa Inggris. *Jurnal Yoga dan Kesehatan*, 5(2), 164–165. <https://doi.org/10.25078/jyk.v5i2.1885>

- Theobald, E. J., Hill, M. J., Tran, E., Agrawal, S., Arroyo, E. N., Behling, S., Chambwe, N., Cintrón, D. L., Cooper, J. D., Dunster, G., Grummer, J. A., Hennessey, K., Hsiao, J., Iranon, N., Jones, L., Jordt, H., Keller, M., Lacey, M. E., Littlefield, C. E., ... Freeman, S. (2020). Active learning narrows achievement gaps for underrepresented students in undergraduate science, technology, engineering, and math. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 117(12), 6476–6483. <https://doi.org/10.1073/pnas.1916903117>
- Salsabella, V., Purnomosidi, F. (2025). Meningkatkan Konsentrasi Siswa melalui Permainan *ice breaking* di SD Kanisius Delanggu : Penelitian . *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4(1), 66–71. <https://jerkin.org/index.php/jerkin/article/view/1550>
- Sasan, J. M. V., Tugbong, G. M., & Alistre, K. L. C. (2023). An exploration of icebreakers and their impact on student engagement in the classroom. *International Journal of Social Science Research*, 3(11), 2921–2930. <https://doi.org/10.46799/ijssr.v3i11.566>