



Penerapan Metode Icebreaker Dalam Pencapaian Tujuan Pembelajaran Latsar CPNS Oleh Fungsional Widyaiswara Pada Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Daerah Provinsi Nusa Tenggara Barat

Gusti Lanang Rakayoga¹*

¹ BPSDMD Provinsi Nusa Tenggara Barat, Mataram, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/jcar.v4i2.1795>

Received: 10 Maret, 2022

Revised: 27 Mei, 2022

Accepted: 30 Mei, 2022

Abstract: The purpose of this study is to apply the Icebreaker method in achieving the learning objectives of the CPNS background. This research was conducted at the Regional Human Resources Development Agency of West Nusa Tenggara Province. The population of this study is all Widyaiswara BPSDMD of West Nusa Tenggara Province which amounts to 25 Widyaiswara people. Because the population is small, all the population of 25 Widyaiswara people is used as a research sample. The research method used in this study is a qualitative descriptive research method. Data collection techniques are carried out by collecting regulations from the State Administration Institution concerning Guidelines for the Implementation of Basic Training for Civil Servant Candidates which are integrated, especially related to the existence of the Regulation of the State Administration Institution of the Republic of Indonesia Number 25 of 2017, and Number 12 of 2018, Collection of Reading Books about Icebreaking, and questionnaires. Data analysis techniques are carried out through three steps, namely data processing; Data analysis; interpretation of the results of analysis, Data Processing. The results showed that the application of the Icebreaker method by the functional widyaiswara BPSDMD of West Nusa Tenggara Province in the basic training process of Civil Servant Candidates has supported the achievement of the learning objectives of Latsar CPNS towards a professional ASN.

Keywords: Icebreaker Method; Cpns Lastar Learning; idyaiswara

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah menerapkan metode Icebreaker dalam pencapaian tujuan pembelajaran latsar CPNS. Penelitian ini dilakukan di Instansi Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Daerah Provinsi Nusa Tenggara Barat. Populasi penelitian ini adalah semua Widyaiswara BPSDMD Provinsi Nusa Tenggara Barat yang berjumlah 25 orang Widyaiswara. Oleh karena jumlah populasi sedikit, maka semua populasi sebanyak 25 Orang Widyaiswara tersebut dijadikan sampel penelitian. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif kualitatif. Teknik Pengumpulan data dilakukan dengan cara pengumpulan peraturan Lembaga Administrasi Negara Tentang Pedoman Penyelenggaraan Pelatihan Dasar Calon Pegawai negeri Sipil yang terintegrasi terutama berkaitan dengan keberadaan Peraturan Lembaga Administrasi Negara Republik Indonesia Nomor 25 Tahun 2017, dan Nomor 12 Tahun 2018, Pengumpulan Buku Bacaan Tentang Icebreaking, dan kuesioner. Teknik analisis data dilakukan melalui tiga Langkah, yaitu pengolahan data; Penganalisisan data; penafsiran hasil analisis, Pengolahan Data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode Icebreaker oleh fungsional widyaiswara BPSDMD Provinsi Nusa Tenggara Barat dalam proses pembelajaran Pelatihan Dasar Calon Pegawai Negeri Sipil telah mendukung tercapainya tujuan pembelajaran Latsar CPNS menuju ASN profesional.

Kata Kunci: Metode Icebreaker; Pembelajaran Lastar CPNS; idyaiswara

PENDAHULUAN

Pemerintah Negara Kesatuan Republik Indonesia tengah menjalankan kebijakan reformasi birokrasi untuk

mewujudkan birokrasi Indonesia berkelas dunia dengan melakukan 8 (delapan) area perubahan yang ingin dicapai (Sedarmayanti & Nurliawati, 2012). Kedelapan wilayah perubahan tersebut adalah

*Email: gustilanang@gmail.com

menyangkut perubahan pada bidang Kelembagaan/Organisasi, Ketatalaksanaan, Sumberdaya Manusia Aparatur, Pengawasan, Peraturan Perundang-undangan, Pelayanan Publik, Mindset dan Culture set (Kurniawan, 2017).

Perubahan dibidang peraturan perundang undangan yang telah diundangkan dalam Lembaran Negara Republik Indonesia adalah Undang Undang Nomor 5 tahun 2014 Tentang Aparatur Sipil Negara atau yang dikenal dengan sebutan ASN. Didalam Undang Undang Nomor 5 Tahun 2014 ini, perubahan yang signifikan adalah memberikan label kepada ASN sebagai suatu Profesi yang Profesional yang predikat tersebut tidak terdapat pada Undang Undang Tentang Pokok-Pokok Kepegawaian sebelumnya.

Untuk mewujudkan ASN yang professional, berbagai bentuk peraturan perundang undangan bawahannya telah diterbitkan oleh pemerintah; misalnya: Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2020 Tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 11 Tahun 2017 Tentang Manajemen Pegawai Negeri Sipil dan Peraturan Pemerintah Nomor 49 Tahun 2018 Tentang Manajemen Pegawai Pemerintah dengan Perjanjian Kerja atau pegawai P3K. Pola pengembangan kompetensi ASN menuju ASN professional dapat ditempuh melalui berbagai cara, antara lain: Pendidikan dan Pelatihan, Bimbingan Teknis, Penataran, Seminar, Loka Karya, Magang, Orientasi dan Pendalaman tugas yang sesuai dengan tuntutan dan kebutuhan jabatan Aparatur Sipil Negara (Sani et al., 2017).

Lembaga Administrasi Negara Republik Indonesia yang berwenang untuk menyelenggarakan pembinaan Aparatur Sipil Negara melalui pendidikan dan pelatihan prajabatan bagi Calon Pegawai Negeri Sipil, terus berbenah diri untuk dapat menciptakan Aparatur Sipil Negara yang professional dan berkarakter serta memiliki kemampuan teknis dan administrasi dibidang tugas jabatan. Serangkaian perubahan kebijakan telah dilakukan, dan terakhir adalah dengan menerbitkan Peraturan Lembaga Administrasi Negara Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2018 Tentang Pedoman Penyelenggaraan Pelatihan Dasar Calon Pegawai Negeri Sipil. Pedoman tersebut digunakan sebagai acuan dalam penyelenggaraan. Pelatihan Dasar Calon Pegawai Negeri Sipil yang diselenggarakan oleh Lembaga Administrasi Negara dan/atau Lembaga Pelatihan Pemerintah yang terakreditasi. Agar pedoman tersebut efektif dalam membelajarkan mata pelatihan kepada peserta Pelatihan Dasar Calon Pegawai Negeri Sipil, perlu dilengkapi dengan media pendukung pembelajaran lainnya berupa icebreaker yang relevan dengan tujuan pembelajaran. Tenaga Kediklatan, seperti Pengajar, Penyelenggara dan Pengelola Diklat seyogyanya memahami Pedoman Penyelenggaraan Pelatihan Dasar Calon Pegawai Negeri Sipil yang diterbitkan oleh Lembaga Administrasi Negara Republik

Indonesia untuk kelancaran dan efektifitas pelaksanaan Pelatihan Dasar Calon Pegawai Negeri sipil yang diselenggarakan oleh Lembaga Pendidikan Dan Pelatihan Pemerintah yang terakreditasi.

Metode ceramah yang sifatnya monoton, kaku, dan disertai dengan mimik yang serius dalam penyampaian pembelajaran oleh widyaiswara kepada peserta Diklat, tanpa diselingi dengan penerapan berbagai jenis icebreaker yang menarik, menyegarkan, edukatif, relevan dengan tujuan pembelajaran serta situasi dan kondisi yang dialami oleh peserta Diklat membuat peserta Diklat menjadi kurang nyaman, fokus, dan bergairah dalam mengikuti pembelajaran (Diolah Dari Rekapitulasi Hasil Penilaian Peserta Diklat Prajabatan K2 Angkatan I Dan III Tahun 2018, Dan Diklat Pim IV Angkatan I Tahun 2018).

Berdasarkan hasil evaluasi pembelajaran Diklat Prajabatan K2 Angkatan I Tahun 2018, Diklat Prajabatan K2 Angkatan III Tahun 2018 ,dan Diklat PIM IV Angkatan I Tahun 2018, banyak peserta Diklat menginginkan dan berharap agar Widyaiswara pengampu Mata Diklat lebih banyak menyelipkan metode icebreaker dengan jenis jenis icebreaker yang relevan dengan situasi dan kondisi serta tujuan pembelajaran dalam proses pembelajaran mengingat durasi pembelajaran Mata Diklat yang panjang dan lama terutama pada saat moment moment jam pelajaran yang rawan yaitu pada siang hari yang mudah menimbulkan rasa mengantuk. Pernyataan tersebut telah disampaikan oleh peserta Diklat dalam pemberian saran/kritik/masukan terhadap widyaiswara.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan sebagai berikut: (1) Menguraikan pengertian dan manfaat icebreaker dalam menunjang efektifitas tujuan pembelajaran Mata Pelatihan Calon Pegawai Negeri Sipil; (2) Menjelaskan jenis - jenis icebreaker yang relevan dengan tujuan pembelajaran Mata Pelatihan dan menggunakan Icebreaker tersebut dalam situasi dan kondisi yang tepat; (3) Mengetahui penerapan jenis icebreaker yang relevan dengan mata pelatihan Pelatihan Dasar calon Pegawai Negeri Sipil; (4) Mengetahui penggunaan jenis - jenis Icebreaker oleh Fungsional Widyaiswara BPSDMD Provinsi Nusa Tenggara Barat; (5) Memberikan kontribusi pemikiran kepada para stakeholder kediklatan dalam pembelajaran Latsar CPNS.

METODE

Waktu Dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Instansi Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Daerah Provinsi Nusa Tenggara Barat yang beralamat di Jalan Pemuda Nomor 59 Mataram. Waktu Penelitian dilakukan mulai 18 September sampai dengan 31 Desember Tahun 2019.

Populasi Dan Sampel

Populasi penelitian ini adalah semua Widyaiswara BPSDMD Provinsi Nusa Tenggara Barat yang pada saat penelitian ini berlangsung berjumlah 25 orang Widyaiswara. Oleh karena jumlah populasi sedikit, maka semua populasi sebanyak 25 Orang Widyaiswara tersebut dijadikan sampel dalam penelitian ini, kemudian data diolah dengan menggunakan aplikasi/program SPSS.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif kualitatif. Metode penelitian deskriptif kualitatif, yaitu metode penelitian yang mencoba menjelaskan fenomena social yang diteliti melalui observasi, pemberian daftar pertanyaan, dan wawancara yang mendalam terhadap obyek penelitian dari beberapa variable yang diteliti untuk mendapatkan kesimpulan dari hasil penelitian.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik Pengumpulan data dilakukan dengan cara pengumpulan peraturan Lembaga Administrasi Negara Tentang Pedoman Penyelenggaraan Pelatihan Dasar Calon Pegawai negeri Sipil yang terintegrasi terutama berkaitan dengan keberadaan Peraturan Lembaga Administrasi Negara Republik Indonesia Nomor 25 Tahun 2017, dan Nomor 12 Tahun 2018, Pengumpulan Buku Bacaan Tentang Icebreaking dan Games yang dipandang sesuai dengan kurikulum, agenda dari Mata Pelatihan Dasar CPNS, kemudian mengelompokkan jenis jenis icebreaker yang cocok dan relevan untuk mendukung terwujudnya tujuan pembelajaran yang ditetapkan dalam Pelatihan dasar CPNS, penyebaran kuesioner kepada widyaiswara pengampu mata pelatihan pada Badan Pengembangan

Sumber Daya Manusia Daerah Provinsi Nusa Tenggara Barat, diikuti dengan wawancara yang mendalam untuk mendapatkan penjelasan dan informasi tambahan dari daftar pertanyaan yang disebarakan.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan melalui tiga Langkah, yaitu pengolahan data; Penganalisisan data; penafsiran hasil analisis, Pengolahan Data. Data yang sudah terkumpul dalam pengolahan data, kemudian perlu diolah Kembali. Pengolahan data ini menggunakan aplikasi/program SPSS. Tujuan pengolahan data adalah agar data tersebut lebih sederhana, sehingga semua data yang telah terkumpul dapat disajikan dengan susunan data yang baik dan rapi, kemudian baru dilakukan analisis.

Adapun tahap yang dilalui dalam pengolahan data, meliputi: a) penyuntingan (editing), merupakan kegiatan memeriksa seluruh daftar pertanyaan yang dikembalikan responden; b) pengkodean (coding), merupakan kegiatan yang dilakukan dengan menggunakan cara memberikan symbol atau tanda yang berupa angka terhadap jawaban responden yang diterima; c) tabulasi, merupakan kegiatan menyusun dan menghitung data dari hasil pengkodean yang akan disajikan dalam bentuk table.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara dengan menggunakan kuisisioner terhadap 25 orang responden Fungsional Widyaiswara BPSDMD Provinsi Nusa Tenggara Barat, setelah diolah dengan menggunakan program SPSS diperoleh hasil pada Table 1.

Tabel 1. Penerapan Icebreaker Oleh Fungsional Widyaiswara BPSDMD Provinsi NTB

	Penerapan Jenis Icebreaker									
	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	Total P6_P14
Valid	25	25	25	25	25	25	25	25	25	
Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
Mean	3,60	3,64	3,80	3,88	3,36	3,76	2,36	3,72	3,56	
Std. Deviaton	0,645	0,860	0,957	1,013	0,952		1,186	1,100	1,083	

Jenis atau macam Icebreaker yang sering digunakan oleh Widyaiswara dalam tatap muka pembelajaran atau diklat untuk memberikan semangat, mengatasi kejenuhan dan menghidupkan suasana kelas adalah dalam bentuk Yel-Yel (P6), Tepuk tangan (P7), Lagu (P8), Gerak Badan (P9), Humor (P10), Games (P11), Cerita/dongeng (P12), Sulap (P13) dan Audio Visual (P14).

Dari tabel diatas secara keseluruhan rata-rata atau mean dari 25 orang responden memberikan jawaban Setuju bahwa 9 jenis icebreaker tersebut sering

digunakan dalam proses pembelajaran atau pelatihan. Kondisi tersebut dapat dilihat dari besarnya total mean (rata-rata) untuk setiap jenis icebreaker (31, 68 atau 3,52). Kondisi tersebut juga diperkuat dengan adanya hasil wawancara mendalam dan observasi langsung kepada widyaiswara pengampu mata pelatihan Latsar CPNS ketika mereka sedang menjadi fasilitator pembelajaran di ruang kelas. Ditinjau dari aspek kompetensi tentang icebreaker, para widyaiswara telah memiliki elemen kompetensi icebreaker yang menyangkut pengetahuan, keterampilan dan sikap/perilaku yang ditunjukkannya

dalam pembelajaran mata pelatihan Latsar CPNS disertai dengan menyelipkan dari kesembilan jenis icebreaker yang relevan dengan situasi, kondisi dan tujuan pembelajaran Latsar CPNS. Selain itu juga, penerapan kesembilan jenis icebreaker kepada peserta Latsar CPNS agar mencapai tujuan pembelajaran, dilakukan dengan memperhatikan prinsip-prinsip penggunaan icebreaker seperti: prinsip efektifitas, prinsip motivasi, prinsip sinkronisasi, prinsip tidak berlebihan, prinsip tepat situasi, prinsip tidak mengandung unsur sara, dan prinsip tidak mengandung unsur pornografi. dalam setiap pembelajaran mata pelatihan. Disamping memperhatikan penerapan prinsip-prinsip icebreaker didalam pembelajaran, para widyaiswara ada secara sengaja merencanakan icebreaker tersebut dalam rencana pembelajaran; namun ada juga widyaiswara yang tidak merencanakannya dalam rencana pembelajaran melainkan menerapkan secara spontan icebreaker didalam pembelajaran mata pelatihan Latsar CPNS. Kronologis penggunaan kesembilan jenis icebreaker tersebut yaitu, pada awal pembelajaran, pada inti pembelajaran, dan pada akhir pembelajaran telah dilakukan oleh widyaiswara yang disesuaikan dengan situasi, kondisi dan kebutuhan peserta Latsar CPNS.

Penerapan kesembilan jenis icebreaker seperti yel yel, tepuk tangan, lagu, gerak badan, humor, games, cerita/dongeng, sulap dan audio visual kepada peserta Latsar CPNS dengan memperhatikan prinsip-prinsip penggunaan, perencanaan penggunaan icebreaker telah dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Atmosfir pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan ini telah dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran Latsar CPNS. Pembahasan hasil Penerapan kesembilan jenis icebreaker oleh fungsional widyaiswara, secara parsial untuk setiap jenis icebreaker dapat dilihat pada Tabel 2:

Tabel 2. Komposisi Responden Yang Menerapkan Jenis Icebreaker Yel-Yel (P6)

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 2 (TS)	1	4,0	4,0	4,0
3 (KS)	9	36,0	36,0	40,0
4 (S)	14	56,0	56,0	96,0
5 (SS)	1	4,0	4,0	100,0
Total	25	100,0	100,0	

Informasi yang didapat dari tabel diatas mengenai penerapan icebreaker untuk jenis Yel-Yel (P6) dari 25 responden menjawab setuju sebesar 56 persen (14 orang), sangat setuju 4 persen (1 orang), kurang setuju 36 persen (9 orang) dan tidak setuju 4 persen (1 orang). Secara statistik data yang paling sering muncul merupakan nilai mayoritas atau nilai dengan frekuensi paling tinggi atau di sebut dengan modus. Modus atau frekuensi yg paling besar pada tabel diatas berada pada jawaban setuju.

Dengan demikian responden yang menjawab ‘Setuju’ bahwa penerapan jenis icebreaker Yel-Yel mempunyai nilai frekwensi yang paling tinggi (14).

Banyaknya widyaiswara yang menyatakan setuju bahwa penerapan icebreaker jenis Yel yel ini akan dapat menciptakan suasana pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan serta pada akhirnya dapat mencapai tujuan pembelajar, disebabkan oleh karena yel yel ini mudah untuk diterapkan dan dapat menumbuhkan semangat serta dapat mendorong peserta Latsar CPNS untuk terus focus dan menyadari bahwa mereka berada pada suasana pembelajaran Latsar CPNS dalam rangka pembentukan karakter menuju ASN professional. Pengumandangan yel yel dengan tempo dan pitch yang benar dan dengan penuh kekuatan dapat mentransfer energi positif didalam ruang kelas belajar yang pada akhirnya dapat menumbuhkan semangat belajar peserta Latsar CPNS. Selain itu, icebreaker jenis yel yel ini mudah untuk dilakukan oleh widyaiswara ketika mereka membelajarkan mata pelatihan Latsar CPNS, karena widyaiswara dapat menugaskan kepada peserta Latsar CPNS untuk melakukan aneka model yel yel yang diinginkan.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan, jenis model Yel-Yel yang sering digunakan oleh widyaiswara dalam proses pembelajaran yaitu model Mono YelYel dan model Interaktif Yel Yel. Model mono yel yel, Ketika diterapkan oleh widyaiswara, widyaiswara akan bertanya kepada peserta Latsar mengenai yel yel yang dikuasai peserta Latsar dan meminta selanjutnya peserta Latsar untuk mengumandangkan yel yel tersebut. Contohnya, Semangat Pagi Pagi Pagi tetap bersemangat, sambil mengepalkan dan menggerakkan tangan kanan didepan dada dengan kuat. Sedangkan penerapan model yel yel interaktif yang sering dilakukan oleh widyaiswara adalah penerapan salam dan sapa yang dilakukan untuk mengarahkan perhatian peserta. Contohnya, widyaiswara memberikan salam Helo yang dikumandangkan dengan Panjang sambil melambaikan tangan, kemudian disapa oleh peserta Hai, sembari melambaikan tangan atau sebaliknya widyaiswara memberikan salam Hai, lalu disapa oleh peserta Latsar Helo, sambil melambaikan tangan. Selanjutnya untuk penerapan jenis icebreaker tepuk tangan (P7) dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Komposisi Responden Yang Menerapkan Jenis Icebreaker Tepuk Tangan (P7)

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 2 (TS)	2	8,0	8,0	8,0
3 (KS)	9	36,0	36,0	40,0
4 (S)	10	40,0	40,0	84,0
5 (SS)	4	16,0	16,0	100,0
Total	25	100,0	100,0	

Mencermati Table 3, informasi yang diperoleh bahwa, dari 25 responden menjawab setuju sebesar 40

persen (10 orang), sangat setuju 16 persen (4 orang), kurang setuju 36 persen (9 orang) dan tidak setuju 8 persen (2 orang). Secara statistik data yang paling sering muncul merupakan nilai mayoritas atau nilai dengan frekuensi paling tinggi atau di sebut dengan modus.

Modus atau frekuensi yg paling besar pada tabel 3 diatas berada pada jawaban setuju. Dengan demikian responden yang menjawab ‘Setuju’ bahwa penerapan jenis icebreaker tepuk tangan mempunyai nilai frekwensi yang paling tinggi (10). Icebreaker jenis tepuk tangan merupakan icebreaker yang paling mudah dan sering digunakan dalam memberikan semangat kepada peserta pelatihan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Icebreaker jenis tepuk tangan, jika dilakukan secara baik dan benar dapat menciptakan peredaran darah yang lancar yang pada gilirannya dapat menciptakan kebugaran tubuh dan pikiran peserta Latsar CPNS. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan, kreatifitas Widyaiswara sangat berperan dalam menciptakan berbagai kreasi tepuk tangan. Ada beberapa variasi tepuk tangan yg sering digunakan yaitu kata balas tepuk, tepuk balas tepuk dan tepuk balas gerak badan.

Berkaitan dengan kata balas tepuk yang telah diterapkan oleh widyaiswara adalah penggunaan kata kata yang memiliki makna dan harapan yang tinggi yang hendak dicapai oleh peserta Latsar CPNS didalam mengikuti Latsar CPNS. Adapun kata balas tepuk yang telah diterapkan yaitu, Ketika widyaiswara mengatakan Prestasi, maka peserta Latsar CPNS segera menjawab dengan cara tepuk penuh semangat dengan ritme: tu, wa; tu, wa. Ga; tu, wa, ga, pat; Bisa..... Selain itu, ada widyaiswara yang menerapkan kata balas tepuk ini dengan mengaitkannya dengan materi pembelajaran Latsar CPNS teruma agenda pembelajaran 2 yaitu nilai nilai dasar profesi ASN yang dikenal dengan Aneka. Kegiatan yang dilakukan oleh widyaiswara adalah dengan berkata Aneka: Akuntabilitas, lalu dijawab oleh peserta Latsar CPNS dengan bertepuk satu kali. Nasionalisme, lalu dijawab oleh peserta Latsar CPNS dengan bertepuk dua kali. Etika Publik, lalu dijawab oleh peserta Latsar CPNS dengan bertepuk tiga kali. Komitmen mutu, lalu dijawab oleh peserta Latsar CPNS dengan bertepuk empat kali. Anti Korupsi, lalu dijawab oleh peserta Latsar CPNS dengan bertepuk lima kali. Untuk menambah kesemarakkan kelas, widyaiswara memberi perintah penyebutan nilai dasar Aneka dengan cepat dan tidak berurutan.

Berkaitan dengan tepuk balas tepuk, widyaiswara cenderung menerapkan yang mudah seperti tepuk satu kali, kemudian dibalas dengan tepuk satu kali oleh peserta Latsar CPNS, tepuk dua kali kemudian dibalas tepuk dua kali oleh peserta Latsar CPNS, tepuk tiga kali, kemudian dibalas dengan tepuk tiga kali oleh peserta Latsar CPNS, dan tepuk Panjang dibalas juga dengan tepuk Panjang oleh peserta Latsar CPNS yang

disesuaikan dengan kebutuhan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih bersemangat dan semarak.

Untuk tepuk balas gerak badan, widyaiswara cenderung menerapkan secara lebih variative dengan perintah perintah yang lebih cepat dan tidak teratur untuk membuat suasana belajar menjadi lebih heboh dan menyenangkan. Misalnya; widyaiswara bertepuk satu kali, kemudian dibalas oleh peserta Latsar CPNS dengan memegang kepala; widyaiswara bertepuk tiga kali, kemudian dibalas oleh peserta Latsar CPNS jongkok sambil memegang lantai; widyaiswara tepuk dua kali, kemudian dibalas oleh peserta Latsar CPNS berdiri dan melompat sambil mengangkat tangan keatas dan berteriak hor. Pemaparan penerapan Icebreaker Jenis lagu dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Komposisi Responden Yang Menerapkan Jenis Icebreaker Jenis Lagu (P8)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1 (STS)	1	4,0	4,0	4,0
	2 (TS)	2	8,0	8,0	12,0
	3 (KS)	2	8,0	8,0	20,0
	4 (S)	16	64,0	64,0	84,0
	5 (SS)	4	16,0	16,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

Dari tabel penerapan icebreaker jenis lagu ini diperoleh informasi bahwa dari 25 responden menjawab setuju sebesar 64 persen (16 orang), sangat setuju 16 persen (4 orang), kurang setuju 8 persen (2 orang) dan tidak setuju 8 persen (2 orang). Secara statistik data yang paling sering muncul merupakan nilai mayoritas atau nilai dengan frekuensi paling tinggi atau di sebut dengan modus. Modus atau frekuensi yg paling besar pada tabel diatas berada pada jawaban setuju. Dengan demikian responden yang menjawab ‘Setuju’ bahwa penerapan jenis icebreaker Jenis Lagu mempunyai nilai frekwensi yang paling tinggi (16).

Icebreaker jenis lagu ini biasanya diberikan kepada peserta Latsar untuk internalisasi nilai-nilai dasar terkait dengan Akuntabilitas, nasionalisme, Etika Publik, komitmen Mutu dan anti Korupsi (Aneka). Ada tiga jenis lagu yang diterapkan oleh widyaiswara pengampu mata pelatihan didalam pembelajaran Latsar CPNS, yaitu jenis lagu standar yang sudah ditetapkan oleh pemerintah untuk pembelajaran Latsar CPNS; lagu murni untuk kegembiraan; lagu gubahan yang berisi materi pembelajaran.

Berkaitan dengan lagu standar yang telah diterapkan oleh widyaiswara, yaitu lagu Indonesia raya, lagu Garuda Pancasila, dan lagu syukur. Lagu Indonesia Raya yang dinyanyikan dengan irama bersemangat dengan lirik yang mengingatkan peserta Latsar CPNS untuk mencintai tanah tumpah darah Indonesia, untuk

merekatkan persatuan dan kesatuan bangsa telah dapat menumbuhkan rasa nasionalisme dikalangan peserta Latsar CPNS. Peserta Latsar CPNS menunjukkan antusias didalam menyanyikan lagu Indonesia Raya dan menikmati syair demi syair dari lagu Indonesia Raya.

Senada dengan lagu Indonesia Raya, lagu Garuda Pancasila pun dinyanyikan oleh widyaiswara dan peserta Latsar CPNS dengan penuh semangat dan optimisme untuk menjadi insan pendukung dan pembela ideologi Pancasila, menyeru perubahan perubahan untuk kemajuan bangsa dan keadilan social bagi seluruh rakyat Indonesia. Untuk lagu syukur, lagu ini dinyanyikan dengan nada dan irama yang lebih syahdu dan penuh penghayatan atas keberkahan dan karunia yang telah dilimpahkan Tuhan terhadap bangsa Indonesia.

Jenis Icebreaker gerak badan bertujuan untuk menggerakkan tubuh peserta Latsar setelah beberapa jam fokus mengikuti aktifitas pembelajaran agar tubuh terasa segar dan pikiran menjadi jernih yang akan berdampak positif bagi peserta latsar dalam proses pembelajaran. Untuk mendapatkan informasi dari responden mengenai penerapan icebreaker ini dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Komposisi Responden Yang Menerapkan Jenis Icebreaker Gerak badan (P9)

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 1 (STS)	1	4,0	4,0	4,0
2 (TS)	2	8,0	8,0	12,0
3 (KS)	2	8,0	8,0	20,0
4 (S)	14	56,0	56,0	76,0
5 (SS)	6	24,0	24,0	100,0
Total	25	100,0	100,0	

Informasi yang diperoleh dari tabel diatas mengenai penerapan icebreaker gerak badan, dari 25 responden menjawab setuju sebesar 56 persen (14orang), sangat setuju 24 persen (6 orang), kurang setuju 8 persen (2 orang) dan tidak setuju 8 persen (2 orang). Secara statistik data yang paling sering muncul merupakan nilai mayoritas atau nilai dengan frekuensi paling tinggi atau di sebut dengan modus. Modus atau frekuensi yg paling besar pada tabel diatas berada pada jawaban setuju. Dengan demikian responden yang menjawab "Setuju" bahwa penerapan jenis icebreaker Jenis Gerak Badan mempunyai nilai frekwensi yang paling tinggi (14).

Penerapan icebreaker jenis gerak badan ini telah dilakukan oleh widyaiswara untuk membuat peserta latsar dapat bergerak sebagai selingan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penerapan icebreaker jenis gerak badan ini ditujukan untuk mengatasi kekakuan tubuh dan melancarkan aliran darah peserta Latsar CPNS. Penerapan icebreaker jenis gerak badan ini telah dilakukan widyaiswara dari

hal hal yang sederhana, dan untuk hal hal yang lebih menarik dalam kegiatan pembelajaran untuk mewujudkan tujuan pembelajaran Latsar CPNS.

Contoh penerapan gerak badan yang telah dilakukan widyaiswara dari hal hal yang sederhana adalah dengan cara memerintahkan peserta Latsar CPNS untuk berdiri, menggerak gerakan badan, merentangkan tangan, memutar mutar tangan. Kemudian, untuk menambah suasana kelas lebih semarak, widyaiswara menerapkan icebreaker jenis gerak badan ini dengan melakukan semacam permainan Hu Ha Hi seperti berikut. Misalnya, disepakati bahwa kalau peserta Latsar CPNS mendengar kata HU..., Maka harus mengangkat tangan. Kalau mendengar kata Ha..., maka peserta latsar CPNS harus melompat keatas. Kalau mendengar kata Hi..., maka peserta Latsar CPNS harus membungkukan badan. Icebreaker jenis gerak badan yang dkiombinasikan dengan Permainan Hu., Ha., Hi.... yang telah dilakukan oleh widyaiswara dapat membuat suasana kelas lebih bergairah didalam proses pembelajaran pelatihan dasar calon pegawai negeri sipil.

Penerapan jenis icebreaker selanjutnya adalah Humor. Humor dianggap efektif oleh widyaiswara untuk mengembalikan suasana kelas menjadi segar dan tidak monoton. Humor yang disampaikan kepada peserta latsar adalah humor yang sehat, mendidik serta berkaitan dengan materi pembelajaran yang akan dibahas atau diterima oleh peserta latsar. Penerapan Ice breaker Humor ini dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Komposisi Responden Yang Menerapkan Jenis Icebreaker Humor (P10)

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 1 (STS)	1	4,0	4,0	4,0
2 (TS)	3	12,0	12,0	16,0
3 (KS)	9	36,0	36,0	52,0
4 (S)	10	40,0	40,0	92,0
5 (SS)	2	8,0	8,0	100,0
Total	25	100,0	100,0	

Tabel diatas memberikan informasi dari 25 responden yang menjawab (STS, TS dan KS) sebanyak 52 persen (13 responden) dan yang menjawab (S dan SS) sebanyak 48 persen (12 responden). Kondisi ini dapat memberikan gambaran bahwa tidak semua responden mampu untuk melakukan atau menerapkan icebreaker jenis humor ini. Secara statistik data yang paling sering muncul merupakan nilai mayoritas atau nilai dengan frekuensi paling tinggi atau di sebut dengan modus. Modus atau frekuensi yg paling besar pada tabel diatas berada pada jawaban setuju. Dengan demikian responden yang menjawab "Setuju" bahwa penerapan jenis icebreaker Jenis Humor mempunyai nilai frekwensi yang paling tinggi (10).

Penerapan icebreaker jenis humor yang telah dilakukan oleh widyaiswara untuk menggelitik peserta Latsar CPNS tertawa adalah permainan kata seperti Pegawai P4 adalah pegawai yang pimpinan pergi pegawai pulang. Pegawai Kudis adalah pegawai yang kurang disiplin. Pegawai Kutil adalah pegawai yang kurang teliti.

Selanjutnya Icebreaker Games atau permainan diyakini mampu untuk membuat suasana kelas menjadi hidup dan segar dalam proses pembelajaran peserta latsarCPNS. Peserta latsar akan menjadi termotivasi dan aktif dalam setiap sesi pembelajaran. penerapan Icebreaker games atau permainan ini dapat dilihat pada Tabel 7.

Tabel 7. Komposisi Responden Yang Menerapkan Jenis Icebreaker Gamesr (P11)

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 2 (TS)	1	4,0	4,0	4,0
3 (KS)	7	28,0	28,0	32,0
4 (S)	14	56,0	56,0	88,0
5 (SS)	3	12,0	12,0	100,0
Total	25	100,0	100,0	

Tabel diatas memberikan informasi dari 25 responden yang menjawab (STS, TS) sebanyak 32 persen (8 responden) dan yang menjawab (S dan SS) sebanyak 68 persen (17 responden). Kondisi ini dapat memberikan gambaran bahwa penerapan icebreaker games atau permainan sangat sering dilakukan oleh widyaiswara dalam proses pembelajaran. Secara statistik data yang paling sering muncul merupakan nilai mayoritas atau nilai dengan frekuensi paling tinggi atau di sebut dengan modus. Modus atau frekuensi yg paling besar pada tabel diatas berada pada jawaban setuju. Dengan demikian responden yang menjawab "Setuju" bahwa penerapan jenis icebreaker Jenis games atau permainan mempunyai nilai frekwensi yang paling tinggi (14).

Games atau permainan yang telah diterapkan oleh widyaiswara dalam pemebelajaran Latsar CPNS berkaitan dengan permainan Blow the Friends dan saya bisa. Tampak situasi dan kondisi diruang klas menjadi lebih bergairah dan kondusif dalam proses pembelajaran Latsar CPNS setelah peserta mendapatkan permainan dari widyaiswara.

Penerapan jenis icebreaker cerita atau dongeng dapat dilakukan oleh widyaiswara dengan tujuan untuk membangkitkan suasana belajar dan juga memberikan bekal moral, memberikan semangat dan selalu mengingatkan mengenai kejujuran, disiplin dalam bekerja. Informasi yang lebih jelas mengenai penerapan icebreaker cerita atau dongeng ini dapat dilihat pada Tabel 8.

Tabel 8. Komposisi Responden Yang Menerapkan Jenis Icebreaker Cerita /Dongeng (P12)

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 1 (STS)	8	32,0	32,0	32,0
2 (TS)	5	20,0	20,0	52,0
3 (KS)	8	32,0	32,0	84,0
4 (S)	3	12,0	12,0	96,0
5 (SS)	1	4,0	4,0	100,0
Total	25	100,0	100,0	

Tabel diatas memberikan informasi dari 25 responden yang menjawab (STS, TS dan KS) sebanyak 84 persen (21 responden) dan yang menjawab (S dan SS) sebanyak 16 persen (4 responden). Kondisi ini dapat memberikan gambaran bahwa penerapan icebreaker cerita atau dongeng ini masih kurang digunakan dalam mengatasi kejenuhan pada proses pembelajaran. Secara statistik data yang paling sering muncul merupakan nilai mayoritas atau nilai dengan frekuensi paling tinggi atau di sebut dengan modus. Modus atau frekuensi yg paling besar pada tabel diatas berada pada jawaban sangat tidak setuju dan kurang setuju. Dengan demikian responden yang menjawab sangat tidak setuju dan "kurang Setuju" bahwa penerapan jenis icebreaker Jenis cerita atau dongeng mempunyai nilai frekwensi yang paling tinggi (8). Dalam statistik jika muncul dua data yang mempunyai frekwensi yang tertinggi maka disebut dengan Bimodal. Data distribusi bimodal memiliki dua puncak nilai dengan frekuensi yang sama.

Penerapan icebreaker jenis cerita/dongeng oleh widyaiswara kepada peserta latsar CPNS bervariasi seperti cerita motivasi, cerita nasehat, dan cerita lelucon yang bersifat edukatif. Ketika widyaiswara bercerita didepan kelas dengan gayanya yang unik tampak peserta Latsar CPNS menaruh perhatian yang serius dan menyimak kata demi kata dari isi cerita yang disampaikan oleh widyaiswara.

Selanjutnya penerapan jenis Icebreaker sulap dilakukan dengan tujuam untuk menarik perhatian peserta Latsar disaat mereka merasa jenuh, tidak fokus terhadap materi yang diberikan pada proses pembelajaran. Dengan permainan sulap ini akan dapat mengembalikan suasana menjadi rilek, tidak tegang, menumbuhkan semangat dan membuat peserta menjadi fokus terhadap materi pembelajaran. Informasi yang lebih jelas mengenai penerapan Icebreaker Sulap dapat dilihat pada Tabel 9.

Tabel 9. Komposisi Responden Yang Menerapkan Jenis Icebreaker Sulap (P13)

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 1 (STS)	2	8,0	8,0	8,0
2 (TS)	2	8,0	8,0	16,0
3 (KS)	1	4,0	4,0	20,0
4 (S)	16	64,0	64,0	84,0
5 (SS)	4	16,0	16,0	100,0
Total	25	100,0	100,0	

Tabel diatas memberikan informasi dari 25 responden yang menjawab (STS, TS dan KS) sebanyak 20 persen (5 responden) dan yang menjawab (S dan SS) sebanyak 80 persen (20 responden). Kondisi ini dapat memberikan gambaran bahwa penerapan icebreaker Sulap sangat sering dilakukan oleh widyaiswara dalam mengatasi kejenuhan pada proses pembelajaran . Secara statistik data yang paling sering muncul merupakan nilai mayoritas atau nilai dengan frekuensi paling tinggi atau di sebut dengan modus. Modus atau frekuensi yg paling besar pada tabel diatas berada pada jawaban setuju. Dengan demikian responden yang menjawab "Setuju" bahwa penerapan jenis icebreaker Jenis sulap mempunyai nilai frekwensi yang paling tinggi (16).

Adapun Jenis permainan Sulap yang telah diberikan untuk mengatasi kejenuhan peserta latsar dalam bentuk permainan tebak kartu dan membaca pikiran. Widyaiswara dalam permainan sulap ini menunjukkan akting dan kemampuan untuk mengalihkan perhatian peserta sehingga permainan sulap berhasil memukau peserta Latsar CPNS. Selanjutnya jenis Icebreaker yang sering digunakan oleh widyaiswara dalam proses pembelajaran adalah Audio Visual. Audio Visual ini merupakan media yang dapat menyajikan gambar yang bergerak dan berwarna disertai dengan penjelasan dengan tulisan dan warna. Untuk mendapatkan informasi yang jelas dapat dilihat pada Tabel 10.

Tabel 10. Komposisi Responden Yang Menerapan Jenis Icebreaker Audio Visual (P14)

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 1 (STS)	3	12,0	12,0	12,0
2 (TS)	4	16,0	16,0	28,0
3 (KS)	16	64,0	64,0	92,0
4 (S)	2	8,0	8,0	100,0
5 (SS)	25	100,0	100,0	

Secara teoritis jenis Audio Visual yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran ada enam (6) yaitu: Film gerak bersuara, Video, Televisi, Media Televisi Terbuka, Media Televisi Siaran Terbatas dan Multimedia. Dalam proses pembelajaran audio visual yang dilakukan oleh responden disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran dan fasilitas yang tersedia.

Tabel diatas memberikan informasi dari 25 responden yang menjawab (STS dan KS) sebanyak 28 persen (7 responden) dan yang menjawab (S dan SS) sebanyak 72 persen (18 responden). Kondisi ini dapat memberikan gambaran bahwa penerapan icebreaker Audio Visual sangat sering dilakukan oleh widyaiswara dalam proses pembelajaran . Secara statistik data yang paling sering muncul merupakan nilai mayoritas atau nilai dengan frekuensi paling tinggi atau di sebut dengan modus. Modus atau frekuensi yg paling besar pada tabel diatas berada pada jawaban setuju. Dengan demikian responden yang menjawab "Setuju" bahwa penerapan jenis icebreaker Jenis Audio Visual mempunyai nilai frekwensi yang paling tinggi (16)

Mencermati paparan setiap jenis icebreaker yang dilakukan oleh responden dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa secara simultan dari 9 jenis ice breaker itu setuju untuk diterapkan, dibuktikan dengan nilai Mean sebesar 31,68 atau 3,52. Sedangkan jika dicermati satu persatu dari 9 jenis icebreaker itu maka jenis icebreaker Humor (P10) dan Cerita / dongeng (P12) mempunyai nilai rata-rata atau meannya terendah. Untuk Icebreaker Humor (P10) rata-ratanya sebesar 3,36 dan Icebreaker Cerita /Dongeng (P12) sebesar 2,36. Kondisi ini memberikan makna bahwa secara rata-rata responden kurang setuju untuk melaksanakan icebreker Humor (P10) dan Cerita /dongeng(P12). Untuk Icebreaker Humor (P10) secara parsial (tabel 6) dilihat dari modusnya yang mempunyai frekwensi tertinggi adalah pada jawaban setuju dengan frekwensi 10 responden. Dengan jumlah responden sebanyak 25 orang jika dijumlahkan maka 13 responden (52 persen) menjawab Sangat tidak setuju, tidak setuju dan kurang setuju. Sisanya 12 responden (48 persen) menjawab setuju dan sangat setuju penerapan dari Icebreaker jenis Humor.

Selanjutnya untuk jenis icebreaker Cerita/dongeng (P12) secara parsial (tabel 8) dilihat dari modusnya yang mempunyai frekwensi tertinggi ada 2 yaitu pada jawaban sangat tidak setuju (STS) dengan frekwensi 8 dan kurang setuju (KS) dengan frekwensi sebesar 8. Dalam statistik jika muncul dua data yang mempunyai frekwensi yang tertinggi maka disebut dengan Bimodal. Data distribusi bimodal memiliki dua puncak nilai dengan frekuensi yang sama. Dengan kondisi data tersebut dapat dicermati bahwa responden yang melaksanakan icebreaker jenis cerita/dongeng ini dalam proses pembelajaran untuk mengatasi kejenuhan masih sangat kurang.

Untuk jenis Icebreaker yang mempunyai nilai frekwensi atau modus tertinggi sebesar 16 ada pada Icebreaker Jenis lagu (P8), Sulap (P13) dan Audio Visual (P14). Selanjutnya untuk yang nilai frekwensi atau modusnya sebesar 14 ada pada Icebreaker Yel-Yel (P6), Gerak badan (P9) dan Games atau permainan (P11). Untuk Ice breaker tepuk tangan (P7) mempunyai nilai

modus sebesar 10. Secara statistik dengan menggunakan analisis rata-rata dan modus dapat dimaknai bahwa jenis icebreaker yang sering digunakan adalah Jenis lagu (P8), Sulap (P13), Audio Visual (P14), Yel-Yel (P6), Gerak badan (P9), permainan (P11), tepuk tangan (P7), dan Humor (P10). Sedangkan untuk cerita/dongeng (P12) nilai frekwensi atau modusnya ada 2 muncul pada jawaban Sangat tidak setuju dan kurang setuju dapat diartikan icebreaker jenis cerita atau dongeng masih kurang diterapkan oleh responden.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian pada pembahasan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penerapan Metode Icebreaker oleh fungsional widyaiswara BPSDMD Provinsi Nusa Tenggara Barat dalam proses pembelajaran Pelatihan Dasar Calon Pegawai Negeri Sipil telah mendukung tercapainya tujuan pembelajaran Latsar CPNS menuju ASN professional.

DAFTAR PUSTAKA

- Kurniawan, B. (2017). Implementasi Kebijakan Reformasi Birokrasi Dalam Meningkatkan Kinerja Pegawai Di Sekretariat Daerah Kota Tangerang. *Jurnal Mozaik*, IX, 1-9.
- Peraturan Bersama Kepala LAN Dan Kepala BKN Nomor 1 Tahun 2015 Dan Nomor 8 Tahun 2015 Tentang Ketentuan Pelaksanaan Permenpan Dan RB RI Nomor 22 Tahun 2014.
- Peraturan Kepala Lembaga Administrasi Negara Nomor 26 Tahun 2015 Tentang Pedoman Penilaian Angka Kredit Jabatan Fungsional Widyaiswara.
- Peraturan Kepala Lembaga Administrasi Negara Nomor 5 Tahun 2008 Tentang Standar Kompetensi Widyaiswara.
- Peraturan Lembaga Administrasi Negara Nomor 25 Tahun 2017 Tentang Pelatihan Dasar CPNS Golongan III.
- Peraturan Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi RI Nomor 22 Tahun 2014 Tentang Jabatan Fungsional Widyaiswara Dan Angka Kreditnya.
- Peraturan Pemerintah Nomor 11 Tahun 2017 Tentang Manajemen Pegawai Negeri Sipil. Peraturan Pemerintah Nomor 101 Tahun 2000 Tentang Diklat Jabatan PNS
- Sani, T., Rares, J. J., & Ogotan, M. (2017.). *Pengembangan Kompetensi Aparatur Sipil Negara Di Dinas Pendidikan Kabupaten Intan Jaya Propinsi Papua*.
- Sedarmayanti, Hj., & Nurliawati, N. (2012). Strategi Penguatan Etika dan Integritas Birokrasi dalam Rangka Pencegahan Korupsi Guna

Meningkatkan Kualitas Pelayanan. *Jurnal Ilmu Administrasi*, 9(3), 337-362.