


Nilai Karakter Kerjasama dalam Ice Breaking Permainan Kartu Huruf pada Siswa Kelas 2 SDN 1 Kawan

¹⁾Ni Made Ayu Purnami*, ²⁾Avita Damayanti

¹⁾Pendidikan Bahasa Inggris, ITP Markandeya Bali, Bali, Indonesia

²⁾Pendidikan Guru Sekolah Dasar, ITP Markandeya Bali, Bali, Indonesia

Email Corresponding: madeayupurnami1995@gmail.com*

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRAK
<p>Kata Kunci: Ice breaking Kerjasama Kartu huruf</p>	<p>Kerjasama sangat efektif dibentuk melalui aktifitas permainan. Salah satu aktivitas pembentukan karakter kerjasama terimplementasi di SDN 1 Kawan Kabupaten Bangli, melalui kegiatan ice breaking kartu huruf. Pengabdian ini bertujuan untuk mengupas pembentukan karakter kerjasama dan nilai-nilai kerjasama yang terkandung di dalam ice breaking permainan berkelompok. Teknik pengumpulan data yang mendukung pengabdian ini adalah (1) observasi dan (2) tindakan. Teknik analisis data pada pengabdian menggunakan teknik Deskriptif kualitatif. Praktik baik ini menunjukkan bahwa kegiatan ice breaking di SDN 1 Kawan adalah sebuah bentuk kegiatan pembentukan karakter kerjasama. Dalam proses pembentukan karakter kerjasama, fase pertama yang dilalui adalah adanya nilai yang diserap oleh siswa. Nilai tersebut berupa nilai saling memahami, saling menghargai, saling membantu, saling mengatasi kekurangan dan saling menguatkan kebersamaan. Sekolah dan guru perlu menanamkan karakter kerjasama baik saat ini dan secara berkelanjutan. Pembentukan dan pengembangan karakter kerjasama yang difasilitasi melalui kegiatan ini akan menciptakan siswa yang memiliki karakter yang kuat dalam membantu dan menghargai temannya dan mendorong siswa untuk semangat belajar.</p>
<p>Keywords: Ice breaking Cooperation Alphabet card</p>	<p>Very effective cooperation is formed through game activities. One of the collaborative character building activities was implemented at SDN 1 Kawan, Bangli Regency, through the letter card ice breaking activity. This research is a description of best practice which aims to examine the formation of cooperative character and the cooperative values contained in group ice breaking games. Data collection techniques that support this best practice description are (1) observation and (2) action. The data analysis technique in this best practice uses qualitative descriptive techniques. This good practice shows that the ice breaking activity at SDN 1 Kawan is a form of cooperative character building activity. In the process of forming the character of cooperation, the first phase that is passed is the value that is absorbed by students. These values are in the form of understanding each other, respecting each other, helping each other, overcoming each other's shortcomings and strengthening each other's togetherness. Schools and teachers need to instill the character of cooperation both now and on an ongoing basis. The formation and development of collaborative character facilitated through this activity will create students who have strong characters in helping and respecting their friends and encouraging students to be enthusiastic about learning.</p>
	<p>This is an open access article under the CC-BY-SA license.</p>
	

I. PENDAHULUAN

Penanaman nilai karakter kerjasama di sekolah dasar menjadi penting dalam membentuk sikap sosial anak sejak dini. Pendekatan pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*), khususnya melalui kegiatan *ice breaking* dengan media kartu huruf, terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan interaksi siswa. Permainan ini merangsang komunikasi, kolaborasi, serta saling membantu antarsiswa. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif dapat memperkuat nilai-nilai karakter seperti kerjasama, tanggung jawab, dan toleransi.

Pengabdian ini merespons kebutuhan akan metode yang kontekstual dan sesuai dengan usia anak dalam menanamkan nilai karakter melalui pendekatan yang kreatif dan aplikatif di lingkungan sekolah dasar.

Pendidikan karakter merupakan bagian integral dalam perkembangan seorang siswa, yang bertujuan untuk membentuk karakter moral dan sosial yang kuat. Salah satu nilai karakter yang penting adalah kerjasama, yang tidak hanya bermanfaat dalam konteks pembelajaran, tetapi juga dalam kehidupan sosial. Kerjasama mengajarkan siswa untuk bekerja dalam tim, berbagi tanggung jawab, dan saling menghargai. Salah satu metode yang efektif untuk mengembangkan nilai kerjasama adalah melalui kegiatan ice breaking. Guru memegang peranan penting dalam pendidikan. Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Bab 2 Pasal 4 tentang Guru dan Dosen, status guru sebagai profesional sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 ayat (1) memperkuat harkat dan martabat guru sebagai peserta didik untuk meningkatkan kualitas pendidikan nasional. Seorang guru memiliki tanggung jawab diantaranya yaitu sebagai pendidik, guru merupakan pendidik yang menjadi tokoh dan teladan bagi peserta didik dan lingkungannya. Tugas guru adalah membantu siswa dalam meneruskan dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh karena itu, guru perlu mengikuti perkembangan teknologi agar pengajarannya dapat mengikuti perkembangan zaman. Kemudian guru sebagai pembimbing, pembimbing bagi guru dan siswa, kami mengharapkan kerjasama yang baik dalam perumusan tujuan pembelajaran. Guru sebagai pembimbing diharapkan mampu membimbing siswanya memecahkan permasalahan yang dihadapi siswa dan membimbing siswa untuk menggali potensi dirinya. (Putri & Arifin, 2022) Menurut (Novarita, 2015) pendidikan diartikan sebagai usaha sadar manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat.

Menurut Samani dan Hariyanto (2013:45) Pendidikan karakter dalam (Innike, 2018) menjelaskan dalam bukunya bahwa pendidikan karakter adalah suatu proses yang membimbing peserta didik untuk berkembang menjadi manusia sempurna yang memiliki keagungan hati, pikiran dan jasmani. dan perasaan dan niat. Menurut Muhamimi Azzet (2014:37) dalam (Innike, 2018), pendidikan karakter adalah suatu sistem yang menanamkan nilai-nilai karakter yang baik pada seluruh anak sekolah, sehingga memiliki pengetahuan dan tindakan yang sesuai dengan nilai-nilai yang baik. (Antonius, 2022) mendefinisikan pendidikan karakter adalah sebuah usaha untuk menerapkan nilai-nilai agama, moral, etika pada peserta didik melalui ilmu pengetahuan, dibantu oleh orang tua, guru, serta masyarakat yang sangat penting dalam pembentukan dan perkembangan karakter peserta didik. (Rofi'ie, 2019) menambahkan diharapkan partisipasi seluruh elemen masyarakat untuk ikut serta memperbaiki karakter dan moral bangsa. Karakter yang baik dimaknai sebagai mutiara bagi suatu negeri yang dapat diturunkan dari generasi sebelumnya ke generasi yang lebih muda, dari para pemimpin kepada rakyat, dari para guru kepada para siswa. Sedangkan menurut Zubaedi (2012:19) (Mubin, 2020) pendidikan karakter adalah segala usaha perencanaan yang dilakukan oleh guru yang dapat mempengaruhi perkembangan karakter siswa, pemahaman, pembentukan dan penanaman nilai-nilai etika. Dari penjelasan pernyataan berbagai ahli tentang pentingnya pendidikan karakter, dapat disimpulkan bahwa pendidikan karakter adalah suatu sistem pendidikan akhlak atau budi pekerti yang digunakan untuk menciptakan dan mengembangkan nilai-nilai karakter yang baik sehingga mempunyai ilmu yang mulia.

Salah satu karakter yang mengalami kemunduran ialah karakter kerjasama. Tak sedikit generasi muda sekarang ini lebih berkarakter individualis. Maka dari itu upaya pembelajaran hendaknya mengarahkan peserta didik agar memiliki keharmonisan hidup yaitu hidup bersama dengan sesama, saling menghargai, menghormati, bertanggung jawab, rela berkorban, akomodatif, dan berjiwa besar. Upaya yang dapat menggerakkan proses pembelajaran seperti ini, yakni melalui belajar kerjasama secara kolaborasi. (Istiqomah, 2008) Kolaborasi terjadi ketika dua orang atau lebih dapat berinteraksi satu sama lain, menggabungkan energi, ide, atau pendapat selama periode waktu tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang menjadi kepentingan bersama. Menurut Daryanto (2017:31) dalam (Hesti, 2019) pengertian kerjasama menjelaskan bahwa kerjasama meningkatkan motivasi siswa, mereka lebih semangat belajar karena dapat mewujudkan dirinya, ketika motivasi berkembang dan motivasi tumbuh secara internal maka memberikan kekuatan yang menambahkan tujuan tentang tujuan pembelajaran. Menurut Landsberger (2011), pengertian kolaborasi dalam (Rachman, 2018) adalah proses kelompok di mana para anggota saling mendukung dan percaya untuk mencapai hasil konsensus. Pengertian kerjasama (Shofiah, 2023) adalah keinginan untuk saling mendekatkan diri karena mempunyai kesamaan cita-cita atau tujuan dan kepentingan. Kerjasama juga diartikan sebagai suatu kegiatan antara dua anak atau lebih yang mendorong anak untuk menjadi lebih baik. Dapat disimpulkan bahwa kerjasama merupakan perilaku manusia yang harus

dikembangkan, sikap kerjasama mempengaruhi kedisiplinan, menghargai kerjasama, toleransi dan kesukarelaan.

Perlu disadari sesungguhnya sejak lahir manusia hidup dalam lingkungan keluarga, kelompok sebaya, masyarakat semanusia, bangsa, dan bahkan masyarakat antar bangsa atau dunia manusia sebagai makhluk sosial hidup saling bergantung satu sama lain untuk itulah karakter kerja sama sangat dibutuhkan dalam diri manusia untuk kehidupan mereka. Manusia adalah makhluk sosial yang tidak dapat hidup sendiri. Manusia selalu hidup berkelompok dan bekerjasama untuk memenuhi kebutuhannya. Karena tujuan yang sama itulah maka tercipta kerjasama. Begitu juga dengan proses belajar mengajar dikelas, proses belajar mengajar dikelas akan berjalan dengan baik apabila guru maupun siswa dapat bekerja sama dengan baik. Dalam pembelajaran di kelas pastinya kita sering melihat beberapa siswa ada yang berantem, menangis dan tidak semangat belajar. Dan ada juga beberapa siswa yang kurang perhatian atau kurangnya rasa kerjasama terhadap teman yang lainnya. Melihat dari masalah tersebut penulis ingin menumbuhkan rasa kerjasama dalam diri siswa. Penulis ingin mengambil kegiatan yang dimana kegiatan tersebut dapat mengatasi masalah tersebut dan akhirnya penulis memilih untuk melakukan ice breaking dengan konsep games berkelompok untuk menumbuhkan karakter kerjasama serta komunikasi yang baik antara siswa yang lainnya.

Permainan kartu huruf sebagai bagian dari kegiatan ice breaking memiliki potensi besar dalam menumbuhkan nilai kerjasama di antara siswa. Permainan ini dapat mengembangkan keterampilan komunikasi, memperkuat hubungan antar siswa, serta memfasilitasi proses pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Dalam konteks ini, penting untuk memahami bagaimana permainan kartu huruf dapat mendukung pengembangan nilai kerjasama. Istilah icebreaking berasal dari dua kata asing yaitu ice yang berarti es yang mempunyai sifat kaku, dingin dan keras, sedangkan to break artinya memecahkan. Icebreaking Menurut M. Said (Mu'azarotul, 2018) adalah permainan atau kegiatan yang mengubah suasana es dalam suatu kelompok. Secara bahasa, Icebreaking/reshing artinya memecahkan kebekuan. Jadi istilah icebreaking aslinya berarti menghidupkan kembali suasana kaku/dingin agar bahagia. Icebreaking merupakan suatu permainan atau kegiatan yang mengubah suasana es dalam suatu kelompok. (Li & Breaking, 2002). Berdasarkan referensi yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa Ice breaking merupakan aktivitas yang dapat mencairkan suasana disaat peserta didik mulai merasa tidak kondusif dan jenuh dalam belajar. Pemberian Ice breaking bertujuan agar anak kembali terfokus dalam pembelajaran sehingga mudah menerima dan memahaminya.

Pada penelitian ini penulis menumbuhkan karakter kerjasama siswa melalui ice breaking / pemanasan. Ice breaking ini dilakukan secara berkelompok untuk menumbuhkan karakter kerjasama antar teman satu team. Pada permainan ini penulis menggunakan media kartu huruf dan kartu gambar sebagai media untuk bermain. Tujuan dilakukannya kegiatan ice breaking permainan menyusun kartu huruf ini adalah untuk meningkatkan kemampuan kerjasama dan semangat siswa kelas 2 SD N 1 Kawan sehingga mereka bisa kembali semangat menyelesaikan tugas dengan lebih baik lagi dan mendapatkan hasil optimal serta menciptakan lingkungan belajar yang sehat.

II. MASALAH

Hasil identifikasi permasalahan di kelas 2 SDN 1 Kawan, Kecamatan Bangli, Kabupaten Bangli, Bali, antara lain rendahnya karakter kerjasama siswa antar teman satu team dan kurangnya semangat belajar para siswa kelas 2 SDN 1 Kawan dalam menyelesaikan tugas dan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Berdasarkan hasil observasi yang sudah dilakukan di kelas 2 SDN 1 Kawan yang beralamat di Kelurahan Kawan, Kecamatan Bangli, Provinsi Bali selama kurun waktu pelaksanaan program pengabdian berlangsung, penulis menemukan tingkat kerja sama siswa dapat dikategorikan rendah. Ketika proses pembelajaran berlangsung, siswa lebih fokus pada esensi kompetisi, siswa yang lebih mampu akan mendominasi proses itu artinya peran siswa lain akan terabaikan dalam suatu kelompok. Hal ini pun akan menurunkan esensi dari makna kerja sama. Hal ini tercermin dengan perilaku anak didik yang fokus pada diri mereka sendiri, saat guru memberikan tugas untuk dikerjakan dalam sebuah kelompok anak didik tersebut lebih memilih untuk mengerjakan tugas tersebut secara mandiri. Maka dari itu, diperlukan dukungan dari lingkungan, peran guru, orang tua, serta teman, agar dapat membantu siswa belajar secara berkelompok atau bekerja sama melalui permainan menyusun kartu huruf yang mana nantinya mampu untuk menumbuhkan nilai karakter kerja sama dalam diri peserta didik.



Gambar 1. Penerapan permainan kartu huruf pada siswa



Gambar 2. Antusias siswa belajar dengan permainan kartu huruf

III. METODE

Jenis penelitian pada penelitian ini ialah penelitian deskriptif kualitatif. Menurut Mukhtar (2013: 10) dalam (Noor (2011: 138), 2020) Metode penelitian deskriptif kualitatif adalah metode penelitian untuk mencari informasi atau teori penelitian dalam kurun waktu tertentu. Menurut McMillan & Schumacher dalam penelitian (Made et al., 2021) terdapat tiga jenis data esensial dalam penelitian kualitatif yakni catatan selama observasi dan wawancara, rekaman wawancara, dan gambar visual. Menurut Sugiyono (2022) dalam (AI Agustina, 2022), metode penelitian kualitatif deskriptif merupakan penelitian berlandaskan oleh filsafat postpositivisme yang digunakan dalam meneliti pada kondisi objek alamiah dimana peneliti menjadi instrumen kunci.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan penelitian deskriptif kualitatif. Pendekatan dalam penelitian ini diambil dikarenakan peneliti ingin mendeskripsikan dan mengetahui Nilai Kerjasama dalam Ice Breaking Permainan Menyusun Kartu Huruf di Kelas 2 SD N 1 Kawan. Dengan melakukan kegiatan ice breaking menggunakan kartu huruf dan gambar. Dimana siswa dibagi menjadi 3 kelompok setelah siswa selesai dibagi menjadi 3 kelompok barulah permainan dimulai dengan penulis menunjukkan kepada siswa 1 gambar dan masing masing kelompok menyusun kata tersebut dari potongan huruf yang sudah diacak. Bagi kelompok yang berhasil menyusun terlebih dulu akan mendapatkan point.

Adapun tahapan dalam metode penelitian antara lain sebagai berikut; pertama, penulis menyiapkan alat dan bahan untuk kegiatan pengabdian ini. Pada tahap ini, penulis menyiapkan gambar-gambar benda, makanan, dan buah-buahan beserta huruf abjad a sampai z yang mana gambar tersebut sudah dalam keadaan

dicetak/diprint dan sudah dipotong persegi berbentuk kartu. Kedua, sebelum memulai kegiatan penulis mengacak isi kartu gambar yang sudah dicetak tersebut. Ketiga, penulis membagi para siswa ke dalam 3 kelompok dengan cara siswa diminta berhitung satu sampai tiga dan pembagian kelompoknya berdasarkan dengan angka yang mereka sebutkan dan selanjutnya siswa diminta untuk berbaris sesuai dengan kelompok mereka. Keempat, saat permainan kartu huruf dimulai, penulis akan menunjukkan gambar kepada setiap kelompok, siswa yang menjadi anggota kelompok yang paling pertama atau yang berbaris paling depan untuk maju ke depan untuk menyusun huruf abjad yang sudah tersedia di depan mereka. Kelima, penulis akan memberikan poin atau skor kepada kelompok yang berhasil menyusun kata dari potongan huruf yang diacak tersebut dan permainan akan berlanjut ke sesi berikutnya dengan dilanjutkan oleh anggota kelompok berikutnya.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Kegiatan Ice Breaking Meningkatkan Kerjasama di Kelas 2 SD N 1 Kawan

Sekolah Dasar Negeri 1 Kawan terletak di Kawan, Kec. Bangli, Kabupaten Bangli, Bali. Kegiatan ice breaking ini dilakukan di kelas 2 SD N 1 Kawan saat sebelum memulai pelajaran. Kegiatan ice breaking sebelum pembelajaran dimulai sangat diperlukan guna menumbuhkan semangat siswa dalam melakukan pembelajaran selanjutnya. Dalam kegiatan ini tentunya memerlukan media untuk melakukan permainan tersebut. Disini penulis menggunakan media kartu huruf abjad a-z dan juga media gambar. Pertama-tama penulis menyiapkan bahan untuk kegiatan tersebut. Penulis telah menyiapkan gambar-gambar benda, makanan, dan buah-buahan untuk siswa dan juga penulis menyiapkan huruf abjad a-z yang telah di print dan dipotong kotak berbentuk kartu yang telah diacak urutannya. Para siswa pertama diminta untuk membentuk kelompok dengan 1 kelas dibagi menjadi 3 kelompok. Pembagian kelompok dilakukan dengan cara siswa diminta berhitung satu sampai tiga dan kelompoknya sesuai dengan angka yang mereka sebutkan dan siswa diminta untuk berbaris sesuai kelompok mereka. Setelah itu permainan dimulai penulis menunjukkan gambar kepada setiap kelompok dan siswa yang menjadi anggota yang paling pertama / paling depan maju kedepan untuk menyusun huruf abjad yang sudah tersedia di depan mereka. Jika dari salah satu kelompok berhasil menyusun kata lebih dahulu maka kelompok tersebut mendapatkan poin atau score dan permainan lanjut ke sesi berikutnya dengan dilanjutkan oleh anggota ke dua begitupun seterusnya hingga semua anggota kebagian.

Ice breaking adalah aktivitas yang dirancang untuk mencairkan suasana dan memfasilitasi interaksi sosial antara siswa. Melalui permainan yang menyenangkan, siswa dapat lebih mudah mengatasi kecanggungan, mempererat hubungan, serta belajar berkolaborasi dalam situasi yang tidak formal. Permainan kartu huruf merupakan salah satu bentuk ice breaking yang dapat digunakan untuk mengajarkan nilai kerjasama. Dalam permainan ini, siswa akan dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil dan diberikan kartu huruf. Tujuannya adalah untuk menyusun kata atau kalimat dengan kartu huruf yang dimiliki oleh masing-masing kelompok, yang memerlukan komunikasi, koordinasi, dan kerjasama yang baik antar anggota kelompok. Permainan kartu huruf memerlukan elemen-elemen penting yang mendukung kerjasama, yaitu koordinasi, komunikasi, pembagian tugas, dan saling mendukung. Elemen penting pertama yakni koordinasi. Anggota kelompok harus bekerja sama dalam menentukan langkah-langkah yang tepat untuk menyusun kata atau kalimat. Elemen kedua yaitu komunikasi, ini untuk memastikan semua anggota tim memahami tujuan dan langkah-langkah yang perlu dilakukan. Selanjutnya pembagian tugas di mana setiap anggota kelompok harus membagi tugas secara eektif, seperti menentukan siapa yang bertanggung jawab dalam menyusun huruf atau siapa yang akan memimpin diskusi. Terakhir adalah elemen saling mendukung. Kerja sama yang efektif melibatkan sikap saling membantu dan mendukung antar anggota kelompok.

Penelitian serupa yang berfokus pada pembentukan nilai kerja sama telah dilaksanakan oleh (Fauziyah et al., 2019) yang berjudul peningkatan keterampilan kerjasama melalui model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament di kelas III Sekolah Dasar. Rendahnya keterampilan kerjasama siswa kelas III SDN TTK melatarbelakangi pelaksanaan penelitian ini, yang mana disebabkan oleh rendahnya tingkat keaktifan siswa dalam memaksimalkan potensi dan pengetahuan serta minimnya tingkat variasi metode yang diterapkan pendidik saat proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan keterampilan kerjasama siswa kelas III SDN TTK melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I keterampilan kerjasama siswa rata-rata persentasenya sebesar 68,29%. Pada siklus II rata-rata persentasenya meningkat menjadi 86,34%.

Hal ini dapat diartikan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament dapat meningkatkan keterampilan kerjasama siswa kelas III SDN TKK. Di SDN 1 Kawan, latihan ice breaking membantu siswa mengembangkan sifat kooperatif mereka. Penerimaan siswa terhadap fase pengembangan karakter kooperatif ditunjukkan dengan penyerapan nilai-nilai dalam kegiatan ini. Siswa masih membutuhkan peran sekolah dan guru dalam tahap pengembangan karakter kooperatif berikutnya. Sekolah dapat memanfaatkan pendekatan permainan ini untuk meningkatkan kolaborasi siswa. Melalui permainan kelompok kooperatif seperti ini, para pendidik dan lembaga pendidikan harus menawarkan latihan pengembangan karakter yang kreatif. Menggunakan permainan yang berbeda untuk mencegah anak-anak bosan dengan permainan yang sama adalah salah satu contohnya. Tujuan dari latihan ini adalah untuk meningkatkan kolaborasi siswa. Siswa akan merasa secara emosional bahwa mereka telah memperoleh manfaat dari latihan ini dalam berbagai cara, mulai dari peningkatan keterampilan komunikasi, persahabatan yang positif, dan peningkatan semangat. Latihan ini dapat digunakan sebagai proyek dalam kurikulum independen untuk meningkatkan kesadaran siswa Pancasila tentang nilai kolaborasi dan saling membantu.

2. Nilai-Nilai Kerjasama Pada Kegiatan Ice Breaking Di Kelas 2 SDN 1 Kawan

Karakter kerjasama perlu diterapkan kepada siswa atau anak sejak dini agar mereka dapat menghargai dan membantu sesama. Dengan ini penulis menanamkan karakter kerjasama kepada siswa melalui kegiatan ice breaking atau pemanasan sebelum pembelajaran secara berkelompok agar siswa makin akrab dan dapat memulai komunikasi yang baik satu sama lain. Selain itu melalui kegiatan ice breaking / pemanasan ini dapat membuat siswa menjadi semangat dalam pembelajaran. Adapun 5 nilai-nilai penting kerjasama diantaranya yaitu 1) saling memahami, 2) saling menghargai, 3) saling membantu, 4) saling mengatasi kekurangan dan 5) saling menguatkan kebersamaan.

Kelima nilai yang terkandung didalam ice breaking atau pemanasan ini merupakan tahapan dalam pembentukan karakter kerjasama pada diri siswa. Pertama, Saling memahami dapat muncul dalam diri siswa dapat dilihat saat permainan dimulai siswa yang sudah lancar membaca menghargai dan membantu teman yang kurang dalam membaca saat permainan dimulai. Rekan satu timnya membantu memberikan arahan dan membantu mencari huruf abjad dan juga memberikan semangat kepada rekan satu timnya, sehingga rekan satu timnya yang sedang bermain juga menjadi semangat dan terbantu. Saling memahami merupakan hal dasar dalam bermasyarakat, tidak sekadar memahami diri sendiri, namun juga memahami orang lain. Dengan saling memahami sesama maka kerjasama dan gotong royong akan terwujud. Tidak akan berjalan baik kerja sama serta gotong royong jika tak memahami satu sama lain. Dengan kerjasama dan gotong royong membuat setiap orang lebih memahami orang-orang disekitarnya.

Kedua, Saling menghargai akan muncul dalam kegiatan permainan ini, dimana saat mereka kalah cepat dari kelompok lain mereka tidak saling menyalahkan satu sama lain bahkan mereka mendukung dan memberi semangat satu sama lain. Hal ini dapat terjadi karena mereka menyadari bahwa mereka ini adalah satu tim dan tidak bisa menyalahkan satu sama lain saat kalah dalam permainan. Setiap orang pasti memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing. Kerjasama dan gotong royong sangat mengharuskan setiap orang lebih menghargai rekannya.

Ketiga, Saling membantu muncul saat kegiatan ini berlangsung, dimana rekan satu timnya yang lain dibelakang pemain membantu membacakan huruf yang harus dicari oleh pemain. Dengan saling membantu seperti itu siswa yang kurang dalam membaca menjadi terbantu dalam mencari huruf. Membantu menjadi ciri dari kerjasama dan gotong royong. Dengan saling membantu kegiatan mereka juga dapat terselesaikan dengan cepat.

Keempat, Saling mengatasi kekurangan muncul saat permainan dimana siswa dapat memahami dan menghargai teman yang kurang dalam membaca atau lambat mencari huruf. Sama seperti poin poin yang sebelumnya, disini siswa yang sudah bisa atau sudah paham membantu temannya untuk mengatasi kekurangan tersebut. Ini juga merupakan nilai penting kerjasama dan gotong royong. Menguatkan Kebersamaan. Sikap egois dan mementingkan diri sendiri akan hilang melalui kerja sama. Dengan kerjasama dan gotong royong, semua akan mendapat manfaat dari eratnya sifat saling menghargai.

Kelima, Saling menguatkan kebersamaan muncul dimana mereka bersama-sama mencari huruf abjad tanpa adanya pertengkaran yang sebelumnya dalam pembelajaran mereka ada yang berantem, menangis dan sebagainya tetapi dalam permainan tersebut mereka menjadi satu menghidupkan kebersamaan sesama team. Menguatkan kebersamaan berat sama dipikul, ringan sama dijinjing. Itu ungkapan lama yang perlu diperhatikan oleh siswa.

Disamping itu, ditemukan beberapa temuan-temuan ilmiah yang terkait dari pelaksanaan kegiatan pengabdian "Nilai Karakter Kerjasama dalam Ice Breaking Permainan Kartu Huruf pada Siswa Kelas 2 SDN 1 Kawan": pertama, peningkatan partisipasi aktif siswa. Setelah diterapkannya permainan kartu huruf sebagai media ice breaking, siswa kelas 2 menunjukkan peningkatan signifikan dalam partisipasi aktif selama kegiatan berlangsung. Siswa lebih antusias, terlibat, dan terdorong untuk bekerja sama dalam menyusun kata dari kartu huruf. Kedua, terbentuknya pola interaksi sosial positif. Selama permainan berlangsung, teramati adanya peningkatan dalam interaksi sosial antar siswa, seperti saling memberi bantuan, berdiskusi, dan berbagi peran dalam kelompok. Hal ini menunjukkan terbentuknya kebiasaan kerja sama secara alami melalui media permainan. Ketiga, internalisasi nilai Kerjasama secara kontekstual. Proses belajar yang dilakukan melalui permainan memberikan ruang alami bagi siswa untuk mengalami dan menghayati nilai kerjasama. Mereka belajar menghargai pendapat teman, mengatur strategi bersama, dan menyelesaikan tugas kelompok secara kompak. Keempat, pendekatan bermain meningkatkan fokus dan konsentrasi. Metode ice breaking yang dikemas dalam permainan ternyata membantu siswa meningkatkan fokus dan konsentrasi mereka sebelum memulai kegiatan inti pembelajaran, sekaligus memperbaiki suasana kelas menjadi lebih kondusif dan menyenangkan. Selanjutnya, media kartu huruf sangat efektif sebagai sarana edukatif. Kartu huruf tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu belajar literasi, tetapi juga terbukti menjadi sarana edukatif dalam menanamkan nilai-nilai karakter, khususnya kerjasama. Media ini sederhana, murah, dan mudah digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran.

V. KESIMPULAN

Kegiatan ice breaking di SDN 1 Kawan merupakan aktivitas untuk membentuk karakter kerjasama siswa. Dengan adanya penyerapan nilai-nilai pada aktivitas ini menunjukkan fase pembentukan karakter kerjasama telah diterima oleh siswa. Pada tahap pembentukan karakter kerjasama berikutnya, para siswa tetap membutuhkan peran sekolah dan guru. Melalui strategi permainan ini, pihak sekolah dapat menggunakannya untuk meningkatkan kerjasama siswa. Para guru dan pihak sekolah perlu memberikan inovasi di dalam kegiatan pembentukan karakter kerjasama melalui permainan berkelompok seperti ini. Contohnya adalah menggunakan permainan lain agar anak-anak tidak bosan dengan permainan yang itu itu saja. Kegiatan itu di desain untuk dapat meningkatkan kerjasama siswa. Dengan kegiatan ini, secara emosional siswa akan merasa mendapatkan banyak manfaat mulai dari dapat berkomunikasi dengan baik, menjalin hubungan dengan teman dengan baik, menumbuhkan semangat. Dalam kurikulum merdeka kegiatan ini dapat dijadikan sebuah bentuk kegiatan proyek penguatan profil pelajar pancasila tema kerjasama dan gotong royong. Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *ice breaking* melalui permainan kartu huruf secara signifikan mampu menanamkan dan memperkuat nilai karakter kerjasama pada siswa kelas 2 SDN 1 Kawan. Permainan ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa lebih mudah berpartisipasi aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran. Permainan kartu huruf secara efektif mendorong siswa untuk saling berinteraksi, bekerja sama dalam menyusun kata, berbagi peran, dan saling membantu menyelesaikan tantangan permainan. Interaksi tersebut menjadi sarana pembentukan karakter kerjasama yang bersifat alami dan kontekstual, tanpa terasa dipaksakan. Selain itu, kegiatan ini juga mampu meningkatkan fokus dan kesiapan belajar siswa sebelum masuk ke pembelajaran inti, menciptakan lingkungan kelas yang lebih harmonis dan komunikatif. Media kartu huruf terbukti sebagai alat bantu yang sederhana namun efektif dalam menunjang pendidikan karakter dan literasi secara bersamaan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan seperti *ice breaking* dengan kartu huruf merupakan metode yang relevan dan aplikatif untuk diterapkan di jenjang pendidikan dasar, khususnya dalam menanamkan nilai-nilai karakter seperti kerjasama.

DAFTAR PUSTAKA

- AI Agustina. (2022). Bab III - Metode Penelitian Metode Penelitian. *Metode Penelitian*, 32–41.
- Antonius. (2022). Pendidikan Karakter Anak Di Sekolah. *Edumedia: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 6(2). <https://doi.org/10.51826/edumedia.v6i2.668>
- Fauziyah, S., Hendriani, A., & Kurniasih. (2019). Peningkatan Keterampilan Kerjasama Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament Kelas III Sekolah Dasar. *JPGSD: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 196–210. <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpgsd/index>
- Hesti. (2019). *Penanaman Karakter Kerjasama...*, Hesti, FKIP UMP, 2019. 6–21.

- Ii, B. A. B., & Breaking, A. P. I. (2002). *Ice Breaking Dan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam*. 15–44.
- Innike, K. (2018). Pelaksanaan Sistem Pendidikan Karakter Dalam Membentuk Karakter Mahasiswa Di Pesantren Al-Manar Ponorogo. *Repository Universitas Muhammadiyah Ponorogo*, 9.
- Istiqomah. (2008). Mengembangkan Karakter Kerjasama Siswa Sekolah Dasar dengan Pembelajaran Kolaboratif. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 287.
- Made, N., Purnami, A., & Adiwijaya, P. A. (2021). A Gender-based Analysis of Observance and Non-Observance of Conversational Maxims in Front Office Staff's Speech at Restaurants in Ubud District. *Getsempena English Education Journal*, 8(1), 1–13.
- Mu'azarotul, H. (2018). *Jenis-Jenis Ice Breaking*. 17–59.
- Mubin, M. S. (2020). Pendidikan Karakter Menurut Ibnu Miskawaih Dan Implementasinya Terhadap Pembelajaran Masa Pandemi. *Jurnal Reforma*, 9(2), 114. <https://doi.org/10.30736/rf.v9i2.319>
- Noor (2011: 138). (2020). Analisis Kesalahan Penggunaan Ejaan Pada Karangan. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Novarita. (2015). Pendidikan dan Pembentukan Karakter dengan Pembelajaran Jurnal Kepribadian. *Seminar Nasional "Pembangunan Karakter Melalui Pendidikan Dan Pembelajaran,"* 234–239.
- Putri, D. N. P., & Arifin, M. B. U. B. (2022). Peran Kinerja Guru Dalam Membentuk Karakter Kerjasama Pada Siswa Kelas IV. *Al-Mada: Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya*, 5(2), 176–189. <https://doi.org/10.31538/almada.v5i2.2517>
- Rachman, T. (2018). Pengertian Kerjasama. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 10–27.
- Rofi'ie, A. H. (2019). Pendidikan Karakter Adalah Sebuah Keharusan. ... : *Jurnal Pendidikan Nilai Dan Pembangunan Karakter*, 1(1), 113–128. <https://waskita.ub.ac.id/index.php/waskita/article/view/49%0Ahttps://waskita.ub.ac.id/index.php/waskita/article/download/49/50>
- Shofiah, A. N. & F. (2023). *Pengembangan Kemampuan Kerjasama Anak Usia Dini Melalui Fun Games Circle*. 8(1), 207–218.