

# Alfa Zone

## With Ice Breaking Learning

Ice Breaking adalah suatu kegiatan yang dilakukan agar bisa mencairkan suasana yang ada. Istilah ini berasal dari dua suku kata bahasa Inggris, yang mempunyai arti pemecah es. Frasa ini sering digunakan di dalam suatu kegiatan agar mampu menghilangkan berbagai kejenuhan yang ada.

Kegiatan ice breaking adalah kegiatan yang bisa dilakukan pada kegiatan seminar, lingkungan kantor ataupun organisasi. Kegiatan ice breaking ini mampu memecah suasana dan kondisi yang mencekam serta mampu meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan di kelas

 **AINUN MEDIA**  
Jalan Masjid No. 4 Ds. Plosogeneng,  
Kabupaten Jombang - Jawa Timur  
Telp. 085736934753 / email : ainunmedia@gmail.com



Alfa Zone With Ice Breaking Learning

M. Bambang Edi Siswanto, M.Pd.  
Siska Nur Wahida, M.Pd.

M. Bambang Edi Siswanto, M.Pd.  
Siska Nur Wahida, M.Pd.



# Alfa Zone

## With Ice Breaking Learning



# Alfa Zone With Ice Breaking Learning

M. Bambang Edi Siswanto, M.Pd,

Siska Nur Wahida, M.Pd.



# **Alfa Zone With Ice Breaking Learning**

## **Penulis**

M. Bambang Edi Siswanto, M.Pd,  
Siska Nur Wahida, M.Pd.

## **Design Cover** :

Moch Chabib Dwi Kurniawan

## **Penerbit**

CV. AINUN MEDIA  
Anggota IKAPI No. 254/JTI/2020  
Jl. Masjid No. 4 Desa Plosogeneng Jombang  
Telp. 085736954753

ISBN : 978-623-5500-64-5  
Jumlah halaman : 122 halaman  
Cetakan Pertama, Maret 2022

Hak Cipta © dilindungi undang-undang  
Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh buku ini dalam  
bentuk apapun tanpa izin tertulis dari penerbit.

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala ungkapan syukur yang tiada terkira, saya limpahkan kepada Allah SWT yang senantiasa memberikan nikmat spirit yang luar biasa dalam diri ini sehingga tahap demi tahap terlalui dan mampu menyelesaikan buku ini. Dan semoga hati saya tidak pernah putus untuk selalu bersholawat kepada kekasih-Nya, yakni baginda Rasulullah SAW.

Melalui buku *Alfa Zone with Ice Breaking Learning* ini, yang diperuntukkan dan sebagai acuan bagi para guru/tenaga pendidik, calon guru dan juga trainer di berbagai institusi pendidikan, mulai dari tingkat RA, TK, SD/MI, SMP maupun SMA hingga Perguruan Tinggi.

Buku ini sekaligus sebagai panduan bagi para maha peserta didik prodi keguruan yang akan dan sedang melaksanakan PPL (Praktik Pengalaman Lapangan) di sekolah-sekolah, supaya bisa menghindari situasi pembelajaran yang membosankan, mengantuk, dan tegang menjadi suasana pembelajaran yang lebih aktif, segar, heboh dan menyenangkan karena *ice breaking* berperan sebagai pemberi energi tambahan dan

selingan di tengah-tengah kegiatan pembelajaran akibat kegiatan monoton dalam waktu lama.

Buku ini memuat tentang beraneka ragam jenis *ice breaking* yang bervariasi sehingga makin menambah koleksi pembaca terhadap *ice breaking*. Di dalam buku ini jenis *ice breaking* dikelompokkan menjadi Fun Story, Lagu, Teka – Teki , Permainan Rakyat dan senam otak (*Brain Gym*)

Akhir kata, semoga buku ini bermanfaat serta dapat membantu pembaca semua, khususnya para guru/tenaga pendidik, calon pendidik dan juga trainer dalam mengalihkan konsentrasi belajar agar suasana lebih baik, tidak mengalami kejenuhan dan dapat menjadi energi pendukung dalam sebuah kegiatan yang dianggap membosankan.

Buku ini juga jauh dari sempurna sehingga perlu adanya masukan dari para pembaca sehingga bisa menyempurnakan edisi berikutnya.

“Penulis”

# DAFTAR ISI

<b>Kata Pengantar</b> .....	i
<b>Daftar Isi</b> .....	iii
<b>BAB 1</b>	
Pengertian Ice Breaking .....	1
<b>BAB 2</b>	
Kumpulan Ice Breaking Fun Story .....	10
<b>BAB 3</b>	
Kumpulan Ice Breaking Lagu.....	48
<b>BAB 4</b>	
Kumpulan Ice Breaking Tepuk - Tepuk.....	62
<b>BAB 5</b>	
Kumpulan Ice Breaking Tebak Kat .....	76
<b>BAB 6</b>	
Kumpulan Ice Breaking Permainan Rakyat .....	90
<b>BAB 7</b>	
Kumpulan Ice Breaking Brain Gym.....	107
<b>Daftar Pustaka</b> .....	112
<b>Biografi Penulis</b> .....	115



# BAB 1

## A. Pengertian Ice Breaking

Istilah "*ice breaking*" di dunia pendidikan lebih didasarkan dari makna konotatif dari "memecah kebekuan". Bedanya kalau di dunia teknik memecah kebekuan (es), sementara dalam dunia kependidikan lebih diartikan sebagai memecah kebekuan (suasana)".

Ice breaking adalah suatu kegiatan kecil untuk mengalihkan situasi dari yang terkesan tegang, membosankan, membuat ngantuk dan menjenuhkan menjadi rileks, bersemangat, tidak membuat mengantuk, serta ada perhatian rasa senang untuk mendengarkan atau melihat orang yang berbicara di depan kelas atau ruangan tertentu.

Sesuai namanya, ice breaking dibuat untuk "memecahkan es" pada suatu kegiatan, baik itu pada pertemuan-pertemuan formal seperti, di ruang kelas belajar, seminar atau pelatihan dengan maksud menghilangkan kebekuan-kebekuan diantara peserta didik atau peserta kegiatan, sehingga mereka saling mengenal, mengerti dan bisa saling berinteraksi



dengan baik antara satu dengan yang lainnya. (Slamet Windarto, 2018: 1)

Sedangkan menurut M.Said dalam bukunya Sunarto "*ice breaking*" adalah permainan atau kegiatan yang berfungsi untuk mengubah suasana kebekuan dalam kelompok. Dengan tujuan yang sama seperti yang dengan istilah di atas yaitu untuk memecah kebekuan suasana, agar proses pelatihan atau pembelajaran menjadi lebih efektif, dan konsentrasinya menjadi lebih terfokus. (Sunarto, 2012: 1-2)

Adapun secara bahasa, *Ice Breaking* adalah padanan dua kata Inggris *ice* dan *breaking* yang mempunyai makna "memecah es". Es identik dengan beku/kebekuan, jadi Ice Breaking adalah kegiatan yang terarah dan tersistem untuk memecah kebekuan dalam forum kelas/training yang membosankan, stagnan, garing sehingga suasana forum dalam kelas/training menjadi hidup, ceria, meriah serta lebih nyaman mengalir, santai dan forum menjadi segar kembali.

Dalam konteks lain, Menurut Syam Mahfud (2010) ice breaking adalah suatu aktivitas kecil dalam suatu acara yang bertujuan agar peserta mengenal peserta lain dan merasa nyaman dengan lingkungan barunya. Kegiatan ini biasanya berupa suatu humor, kadang berupa kegiatan yang cenderung memalukan,

kegiatan berupa informasi, pencerahan, atau dapat juga dalam bentuk permainan sederhana.

Selanjutnya *ice breaking* bisa diartikan sebagai usaha untuk memecahkan atau mencairkan suasana yang kaku seperti es agar menjadi lebih nyaman mengalir dan santai. Hal ini bertujuan agar materi-materi yang disampaikan dapat diterima (Nida, 2011)

Jadi, Ice breaking secara sederhana dapat disimpulkan merupakan suatu aktivitas kecil dalam suatu kegiatan sebagai usaha untuk memecah suasana beku/kaku agar peserta didik merasa nyaman dengan lingkungannya dan meningkatkan motivasi peserta untuk mengikuti kegiatan yang sedang dijalani.

## **B. Pentingnya Ice Breaking untuk Kegiatan**

Kenapa ice breaking dibutuhkan dalam sebuah kegiatan? Berdasarkan hasil penelitian, kemampuan otak manusia dapat berkonsentrasi adalah umur dikali menit. Sehingga, anak usia 10 tahun mampu berkonsentrasi selama 10 menit, anak usia 20 tahun mampu berkonsentrasi selama 20 menit dan seterusnya.

Setelah itu, peserta didik terlihat mengalami kejenuhan, konsentrasi belajar menurun, lelah, dan

mulai bosan. Pada kondisi seperti itu, peserta didik melampiaskannya dengan mengobrol atau membuat gaduh di dalam kelas/forum. Banyak guru/fasilitator yang kebingungan menghadapi masalah seperti ini. Di antara mereka ada yang tetap saja menyampaikan materinya meskipun kondisi belajar peserta didik sudah tidak kondusif. Bahkan, ada guru yang memaksa peserta didik agar diam dan mengikuti pelajaran dengan tertib. Bagi anak yang masih dalam usia belum dewasa, cara-cara seperti ini akan merusak mental peserta didik dalam belajar dan akan membuat mereka membenci pelajaran tersebut.

Sedangkan otak manusia akan menerima pesan dan informasi yang datang sesuai dengan frekuensi gelombang otak. Sederhananya, gelombang otak diibaratkan sebagai radio atau televisi. Prinsip dasar dari kedua alat elektronik tersebut yaitu adanya saluran atau sinyal yang dapat menghantarkan pesan melalui gelombang. (Muhammad: 2011)

Munif chatif, 2014 dalam bukunya yang berjudul "gurunya manusia" menjelaskan tentang zona alfa (Alpha Zone) adalah salah satu gelombang otak dengan frekuensi 7-13 Hz. Kondisi gelombang otak zona alfa dipahami sebagai tahap paling iluminatif (cemerlang) dari proses kreatif otak seseorang. Kondisi ini dikatakan sebagai kondisi paling baik untuk belajar, karena neuron (sel saraf) sedang berada dalam suatu harmoni (keseimbangan). Hal ini menimbulkan adanya efisiensi pada jalur saraf

sehingga kondisi tersebut sangat tepat untuk melakukan sugesti.

Zona alfa merupakan bagian otak yang menandakan waktu kesadaran dengan kondisi terbaik untuk belajar. Kondisi ini ditandai dengan kesiapan dan keseriusan dalam pembelajaran. Wajah anak didik terlihat ceria, bahagia, dan focus pada apa yang dikemukakan guru.

Berdasarkan pemahaman di atas dapat disimpulkan bahwa gelombang otak yang tepat untuk belajar yakni dalam gelombang otak zona alfa. Kondisi zona lafa merupakan keadaan terbaik peserta didik untuk belajar. Seseorang yang sedang masuk dalam kondisi alfa akan mengalami kondisi yang relaks tetapi waspada, seperti sedang melamun, tetapi sebenarnya sedang berfikir. Kondisi tersebut disebabkan karena otak bekerja dengan rileks. Para guru dan juga trainer seharusnya memahami tentang kondisi alfa ini karena terkait dengan masuknya arus informasi ke dalam otak peserta didik atau peserta pelatihan. Betapapun bagusnya strategi, metode, model pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru, tetapi peserta didik keluar dari zona alfa maka informasi tidak akan pernah masuk ke dalam memori peserta didik.

Oleh karenanya, dalam suatu pembelajaran atau pelatihan hal tersebut perlu mendapatkan perhatian yang serius. Seorang guru/fasilitator harus

peka ketika melihat gejala yang menunjukkan bahwa peserta sudah tidak dapat konsentrasi lagi, peserta sudah masuk zona beta, teta dan delta . Apa yang harus dilakukan oleh seorang guru/fasilitator ketika melihat gejala demikian? Salah satu hal yang bisa dilakukan yaitu dengan melakukan *ice breaking* kepada peserta didik.

Dengan guru menerapkan Ice Breaking kepada peserta didik, maka akan mengembalikan kondisi peserta didik kepada zona alfa, dan zona ini akan terbentuk melalui fun story, atau cerita lucu, misalnya diberikan oleh guru di awal pembelajaran. Music juga dapat diterapkan dengan cara memutar lagu. Brain Gym menyegarkan suasana melalui gerakan badan yang bertujuan menyeimbangkan otak kanan dan kiri. Teka-teki lucu menyegarkan suasana dengan menjawab pernyataan dari guru. Beraneka ragam ice breaking tersebut dilakukan pada saat peserta didik terlihat jenuh mengikuti proses pembelajaran, Ice breaking juga digunakan untuk memantapkan konsep dan juga menyegarkan pikiran.

Adapun dalam pelaksanaannya membutuhkan waktu. Guru perlu memperhatikan penggunaan waktu agar ice breaking lebih efektif dan efisien, tetapi tetap bisa menyenangkan.

Sedangkan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan pun, guru pasti membutuhkan strategi yang bervariasi dan kreatif. Mulai dari menciptakan

kondisi peserta didik pada zona alfa di awal pembelajaran, penyegaran saat proses pembelajaran, sampai pada metode dan media yang digunakan. Penciptaan zona dalam pembelajaran akan menghantarkan peserta didik untuk siap menerima dan memproses pembelajaran.

Dengan demikian, peserta didik tidak akan merasa terpaksa saat belajar, kondisi kejiwaan mereka senang saat belajar, kondisi bahagia dengan guru mampu menciptakan zona alfa dengan cara menerapkan ice breaking maka tujuan pembelajaran dipastikan tercapai dengan gemilang dan akan menuai keberhasilan yang diharapkan. (Mimin Rukmini: 2 Maret 2020, <https://nmiminrukmini.gurusiana.id>)

### **C. Tujuan *Ice Breaking***

Tujuan diberikannya *ice breaking* pada saat kegiatan pembelajaran mulai membosankan dan monoton, maka Menurut Suroharjuno (2012) diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Mengarahkan otak agar berada pada kondisi gelombang alfa (7 s/d 13 Hz)
2. Membangun kembali suasana belajar agar serius, santai dan menyenangkan
3. Menjaga stabilitas kondisi psikis maupun fisik para peserta didik (peserta didik agar senantiasa segar dan nyaman dalam menyerap informasi)

4. Terciptanya kondisi-kondisi yang equal (setara) antara sesama peserta didik dalam kegiatan pembelajaran
5. Menghilangkan sekat-sekat pembatas di antara peserta didik, sehingga tidak ada lagi anggapan si anu pintar, si anu bodoh, si anu kaya, si anu anak bos, si anu cantic, si anu tampan dan lain sebagainya, yang ada hanyalah kesamaan kesempatan untuk maju dan berprestasi
6. Terciptanya kondisi yang dinamis di antara peserta didik
7. Menimbulkan kegairahan (motivasi) antara sesama peserta didik untuk mengikuti kegiatan yang berlangsung samapi selesai. (Slamet Windarto, 2018: 1)

#### **D. Manfaat Ice Breaking**

Adapun manfaat dilaksanakan ice breaking menurut Suroharjuno diantaranya adalah:

1. Terjadi proses penyampaian dan penyerapan informasi secara optimal bahkan maksimal
2. Tumbuhnya motivasi antara konselor dan peserta didik dalam proses bimbingan kelompok
3. Memperkuat hubungan antara konselor dan peserta didik (konseli).

# **BAB 2**

## **KUMPULAN ICE BREAKING**

### **“FUN STORY”**





## Cuma Salah Satu

Ibu: "Bagaimana ulangan matematikamu hari ini, Nak?"

Anak: "Dari lima soal, Anto cuma salah satu."

Ibu: "Wah, hebat dong anak Ibu! Pasti nilaimu bagus!"

Anak: "Tidak juga sih, Bu. Yang empat puluh sembilan lagi lupa Anto kerjakan."

-----

## Tono Sutono

Bu guru sedang mengabsen muridnya di kelas 1 sekolah dasar:

Guru: "Nana Yuliani!"

Nana: "Saya, Bu!"

Guru: "Denny Hutagalung!"

David: "Saya, Bu!"

Guru: "Tono Sutono M!"

Tono: "Saya, Bu!"

Guru: "Tono, tolong sini sebentar..."

Tono: "Kenapa, Bu Guru?"

Guru: "Ibu agak nggak suka sama nama kamu. Kalo udah Tono, jangan pake Sutono lagi. Jadinya aneh. Bilangin itu ke bapak kamu, ya!?"

Tono: "Iya, Bu!"

Guru: "Ngomong-ngomong, M-nya itu singkatan dari apa?"

Tono: "Mutono, Bu!"

### **Tip Agar Lulus UN**

Wali kelas : Untuk bisa lulus UN kalian harus "PATUH" pada perintah

Anak kelas : apa hubungan antara "PATUH" dengan "LULUS UN" pak?

Wali Kelas : perintah setiap soal kan sudah jelas "PILIH LAH SALAH SATU JAWABAN YANG BETUL" ini yang harus kalian patuhi, maka JANGAN PILIH JAWABAN YANG SALAH" pasti kalian akan lulus UN

Anak Kelas : @@!!??

### **Tanda Tangan**

Guru: Apa kamu tidak berikan hasil tes kemarin kepada orang tuamu?

Murid: Sudah, Bu.

Guru: Tapi, mana tanda tangan orang tuamu? Di sini kok tidak ada?

Murid: (Sambil memerlihatkan lengannya yang penuh tanda biru) Ini, Bu, tanda tangannya ada di lengan saya

## Pertukaran Pelajar Ke India

Acong: Don, katanya kamu ikut pertukaran pelajar.

Doni: Iya.

Acong: Wah, hebat dong.

Doni: Ah, nggak juga.

Acing: Lho, emangnya kenapa?

Doni: Soalnya Indonesia kirim saya ke India, India kirim sapi ke Indonesia.

## Nilai Ulangan

Anto baru saja mendapatkan hasil ulangannya kemarin. Dia pun menunjukkannya kepada ibunya.

Anto: "ibu, aku dapat nilai ulangan 10 !"

Ibu : "wah hebat sekali kamu nak..!"

Anto:"iya dong. Anto...!"

ibu : "lalu teman-temanmu yang lain dapet berapa?"

Anto: "Mereka semua dapet 100."

Budi: Waduh mana bisa Pak!

Guru: Masa sich ga bisa? Anak-anak yang bisa kan?

Budi: saya bisanya gambar segitiga sama tangan Pak!

## Lucunya Hasim

Hasim adalah salah satu murid yang bodoh dikelasnya tapi dia selalu bikin temannya ketawa karena tingkahnya. Suatu hari guru bertanya pada anak-anak

Guru : "Anak-anak jika kalia ibu beri 2 ekor bebek lalu ditambah 1 bebek pemebrian teman kalian, berapa jumlah bebek yang kalian miliki ?"

Murid : "3 bu (jawab serempak kecuali hasim)

Guru : "Pintar kalian. Hasim kenapa kamu diam saja kamu gak nisa jawab?"

Hasim : " Bisa bu"

Guru : " Terus kenapa diam saja"

Hasim : "Saya tidak suka bebek bu, walaupun dikasih pasti saya jual lagi".

## Surat Kepada Tuhan

Seorang anak sangat ingin melanjutkan sekolah, tetapi orang tuanya tidak mempunyai uang untuk membiayai sekolahnya. Lagi pula ibunya yang sedang sakit membutuhkan biaya untuk membeli obat. Akhirnya dia memutuskan untuk menulis surat kepada Tuhan :

Kepada

Yth

Tuhan di Surga

Tuhan yang baik, saya mau melanjutkan sekolah, tapi orang tua saya tidak punya uang. Ibu saya juga sedang sakit, mau beli obat. Tuhan saya butuh uang Rp 20.000 untuk beli obat ibu, Rp 20.000 untuk membayar uang sekolah, dan uang buku Rp 10.000. Jadi semuanya Rp 60.000. Terima kasih Tuhan, saya tunggu kiriman uangnya.

Dari : Rio

Rio pun pergi ke kantor pos untuk mengirim suratnya. Membaca tujuan surat tersebut, petugas antar pos merasa iba melihat Rio, sehingga tidak tega mengembalikan suratnya.

Bingung mau dikemanain surat itu, akhirnya petugas pos itu menyerahkan ke kantor polisi terdekat.

Membaca isi surat itu, Komandan polisi merasa iba dan tergerak hatinya untuk menceritakan hal tersebut kepada anak buahnya. Alhasil, para polisi pun mengumpulkan dana untuk di berikan ke Rio, tetapi dana yang terkumpul hanya Rp 55.000,-

Sang komandan pun memasukan uang yang terkumpul ke dalam amplop, menuliskan keterangan : "Dari Tuhan di Srga" dan menyerahkan ke anak buahnya untuk dikembalikan ke Rio.

Menerima uang tersebut, Rio merasa sangat senang permintaannya terkabul, walaupun yang diterima hanya Rp 55.000,-.

Rio pun bergegas mengambil kertas dan pensil , dan mulai menulis surat lagi :

TERIMA KASIH TUHAN, TAPI LAIN KALI KALAU MAU KIRIM UANG, JANGAN LEWAT POLISI, KARENA KALAU LEWAT POLISI DIPOTONG RP 5.000,-

### Lelaki Tua dan Bus

Suatu hari seorang lelaki tua berdiri di halte bus. Dia tampak sedang menunggu sesuatu. Kemudian, dia bertanya pada pemuda didekatnya, "Permisi, jam berapakah jadwal bus ke Bandung?"

"Lima menit lagi," jawab si pemuda.

"Bagaimana dengan bus ke Semarang?" tanya lelaki tua lagi.

"Sekitar 10 menit lagi," jawab si pemuda dengan singkat.  
"Kemana Anda hendak pergi, Pak?"

"Aku hanya ingin menyeberangi jalan ini. Aku takut bus itu menabrakku," ujar lelaki tua kemudian melangkah menyeberangi jalan.



## Ayam Jago

Hari itu di suatu sekolah dasar, seorang ibu guru memberikan tugas menggambar kepada muridnya, tak lama kemudian sang guru pun berkeliling untuk melihat apa yang digambar muridnya, sang guru kaget dengan salah satu muridnya yang bernama Akbar.

Guru : "Akbar, kenapa buku gambar kamu masih kosong?"

Akbar : "Saya sedang menggambar ayam jago yang makan jagung Bu."

Guru : "Mana gambar jagungnya, Ibu tidak melihat ada jagung di buku gambar kamu?"

Akbar : "Ya elah bu, ya sudah habis dimakan ayam lah bu."

Guru : "Lalu ayamnya mana?"

Akbar : "Tadi ada kok bu, ibu sih berisik jadi ayamnya kabur deh."

## PERTOLONGAN SI BERUANG

### **(Johnny Rinaldi)**

Di suatu pesisir pantai di daerah kutub utara, hiduplah sekelompok penguin. Lihat, ada yang sedang berbahagia. Ya, mereka adalah penguin jantan dan penguin betina dewasa.

Aha, penguin betina baru saja bertelur. Penguin jantan sangat bahagia menyambut datangnya telur tersebut. Ia sudah tak sabar menunggu telur itu menetas. Dengan penuh kasih sayang, kedua penguin tersebut merawat dan mengerami sang telur. Siang malam mereka mengawasi telur itu agar tak ada yang menggagu. Tetapi kebahagiaan tak berlangsung lama. Di siang yang tenang, tiba-tiba datanglah anjing hutan ke tempat tinggal para penguin.

Rupanya hendak mencuri telur itu. Oh, anjing hutan sedang kelaparan! Dan zlaap! Pandangannya langsung tertuju pada sebuah telur.

Anjing hutan mengendap-ngendap dan mendekati telur itu. Sayang, penguin jantan dan penguin betina sedang lengah. Mereka tak tahu kalau ada anjing hutan datang untuk mencuri telur mereka.

Seketika anjing hutan mengambil telur itu. Cepat sekali! Merka pun berteriak.

“Pencuri! Ada pencuri! Tolong, ada pencuri!!”

Mendengar teriakan itu, tentu saja anjing hutan menjadi panik. Segera ia mencuri telur itu. Seberapa teman penguin jantan dan penguin betina berusaha menahan anjing hutan. Tetapi anjing hutan lebih gesit. Ia berhasil menghindar kepongan para penguin. Mereka tak putus asa.

Mereka pun mengejar anjin hutan. Tetapi tetap saja anjing hutan berlari lebih cepat. Anjing hutan mengejek para penguin itu.

Namun, anjing hutan tak menyadari kalau dihadapannya ada singa laut yang sedang berjemur.

BLUKKK!! anjing hutan terjerembab ke tanah karena tersandung tubuh singa laut. Maka, telur dimulutnya pun lepas dan tercebur di laut. Anjing segera bangkit dan lari terbirit-birit menghindari singa laut yang sedang marah. Ia pun melupakan telur yang sudah dicarinya.

“uhh, sial!” kata anjing hutan.

Karena anjing hutan sudah berlari jauh, para penguin menghentikan pengejaran. Penguin jantan dan penguin betina sedih meratapi telur mereka yang hilang.

Lalu, bagaimana nasib telur mereka? Sayang, penguin jantan dan penguin betina tidak tahu kalau telurnya tercebur ke laut.

Telur itu sudah terbawa arus dan terombang-ambing di atas ombak. Berhari-hari telur itu berada dilaut. Syukurlah, tuhan melindungi telur itu. Tampak sekelompok lumba-lumba memainkan telur itu seperti bola. Mereka membawanya sampai ke tengah lautan.

Setelah bosan, mereka membiarkan telur itu terseret arus sampai ke sebuah pantai.

Sorenya, di lain tempat, beruang besar sedang berjalan-jalan di pinggir pantai. Beruang besar tampak menikmati suasana. Tetapi tiba-tiba, pandangannya tertuju pada sebutir telur yang berada di tepi pantai. Tanpa pikir panjang, beruang besar menghampiri telur tersebut.

“milik siapa telur ini? Mengapa ada disini?” tanya beruang besar dalam hati.

“ah, mungkin telur ini milik beruang laut. Sebaiknya aku bawa pulang saja,” katanya lagi. Lalu beruang besar segera meniggalkan pantai dan kembali ke dalam hutan. Dalam perjalanan, ia meminang-minang telur itu dan terus bertanya-tanya, milik siapa telur ini?

“ah, masa bodoh. Lebih baik kusimpan untuk makan malamku.”

Malam harinya, beruang besar bersiap untuk makan malam. Ia menyiapkan madu kesukaannya. Tak lupa telur yang ditemukannya sore tadi di pantai. Tetapi saat hendak menyantap telur itu. Beruang besar terlihat ragu-ragu. Ia tak tega untuk menyantap telur mungil itu.

Beruang besar memutuskan tak menyantap telur itu. Akhirnya ia makan malam hanya dengan madu. Keesokan harinya, beruang besar datang menemui ibu angsa yang sedang mengerami telurnya.

"ibu angsa, bolehkah aku menitipkan telur ini untuk erami? Kemarin sore, aku menemukannya di pantai. Aku tak tahu telur ini milik siapa," kata beruang besar.

"dengan senang hati, pak beruang besar. Dan kalau nanti yang menetas anak angsa, tentu aku akan merawat sebaik-baiknya," ujar ibu angsa.

"baiklah, terima kasih ibu angsa." Beruang besar pun segera pamit.

Dengan sabar ibu angsa mengerami telur titipan beruang besar. Ia sekaligus mengerami dua telurnya sendiri. Setelah beberapa minggu, tibalah saat yang ditunggu-tunggu. Kedua telur milik ibu angsa menetas. Dan keluarlah bayi-bayi angsa yang lucu-lucu. Tapi ada satu yang belum menetas.

Ya, telur titipan Beruang besar. Ibu angsa terus menerus memperhatikan telur itu, telur itu mulai bergoyang-

goyang. Sebagai tanda sang penghuni telur akan keluar dari paraduannya. Perlahan-lahan telur itu retak.

Akhirnya cangkang telurnya pun pecah. Terlihat bayi penguin yang mungil. Ibu angsa terkejut melihat binatang yang sama sekali belum pernah dilihatnya.

"sepertinya besok aku akan menemui pak beruang besar," kata ibu angsa.

Esoknya, ibu angsa datang menemui beruang besar. Beruang besar sedang asyik menikmati sarapan madu. Mendadak beruang besar berhenti melahap sarapannya. Ia terkejut melihat kehadiran ibu angsa dan anak-anaknya.

"ada apakah gerangan?" tanya beruang besar dalam hati.

"selamat pagi, pak beruang besar!" ibu angsa menyapa ramah.

"selamat pagi juga, ibu angsa. Lama tidak bersua. Wah cantik-cantik sekali anakmu," kata beruang besar.

"tapi siapa itu, mengapa dia berbeda dengan anakmu yang lain?" ujar beruang besar sambil melihat penguin kecil yang mengikuti si angsa.

"anak ini adalah telur yang pernah kau titipkan padaku dulu. Aku tak tahu jenis binatang apa ini? Jadi sebaiknya aku kembalikan saja padamu. Mungkin kamu bisa menemukan siapa orangtuanya," ujar ibu angsa.

“baiklah kalau begitu.” Beruang besar masih terheran-heran melihat penguin kecil.

Beruang besar berkeliling hutan untuk mencari orangtua penguin kecil. Dia bertanya kepada beberapa binatang, apakah ada yang mengenali orangtua penguin kecil. Tetapi semua tak tahu.

Akhirnya beruang besar mengajak penguin kecil berkeliling hutan. Beruang besar bertanya kepada setiap binatang yang ditemuinya. Tetapi jawabannya selalu sama. Mereka tak tahu siapa orangtua penguin kecil. Setelah seharian berjalan, beruang besar mulai kelelahan.

“kemana lagi aku harus mencari orangtua kamu kawan kecil?” kata beruang sambil menyeka keringatnya. Penguin kecil pun menangis keras.

“sudah, jangan menangis, nanti kita cari lagi orangtua kamu. Tapi sekarang kita istirahat dulu ya,” ajak beruang besar.

Penguin kecil tetap menangis. Beruang besar tak tahu harus berbuat apa. Lalu mereka duduk dibawah sebuah pohon. Beruang besar membiarkan penguin kecil menangis. Lama-kelamaan beruang besar mengantuk. Beruang pun tertidur.

Penguin kecil terus menangis. Karena lelah, ia menghentikan tangisnya. Ia memperhatikan beruang

besar yang tertidur lelap. Penguin kecil mulai bosan menunggu beruang yang tertidur. Ia pun bermain-main sendiri.

Penguin kecil berjalan melihat-lihat sekeliling. Tanpa sadar dia telah meninggalkan beruang besar. Penguin kecil tak tahu bahaya yang sedang mengintainya. Tampak macan tutul sedang bertengger diatas pohon memperhatikan penguin kecil yang sedang berjalan sendirian.

"binatang apa itu? Rasanya aku belum pernah melihatnya. Tapi mungkin rasanya selezat rusa," kata macan tutul. Diam-diam dia membuntuti penguin kecil. Penguin kecil terus berjalan sampai ke tempat yang gelap. Ia terkesiap, tiba-tiba macan tutul menghadangnya.

"TOLOOONG!" penguin kecil menjerit sekerasnya. Macan tutul mengejar penguin kecil dan siap menerkamnya.

"TOLOOONG! Beruang besar, tolong aku!" pekik penguin kecil.

"apa kau bilang?, beruang besar? Hehehe, mana mungkin ada beruang yang menolongmu!" ejek macan tutul.

Untunglah saat macan tutul hendak menyerang penguin kecil, beruang besar segera datang. Dengan kuku yang



tajam dan taring yang menyeringai, ia siap menyerang macan tutul.

“hei, lepaskan kawanku, macan jelek! Atau kau akan merasakan tajamnya kukuku ini!” gertak beruang besar yang sudah dibelakang macan tutul. Macan tutul ketakutan melihat beruang besar yang beringas.

“am.... ampun, pak beruang! Ma....maaf, aku tak tahu kalau binatang ini adalah temanmu.” Macan tutul berlari meninggalkan beruang besar dan penguin kecil.

“kau baik-baik saja kan?” beruang besar memeluk penguin kecil yang menangis ketakutan.

“sebaiknya kita pulang. Hari mulai gelap.” Beruang besar menggendong penguin kecil dan membawanya pulang.

Hari-hari berlalu, beruang besar mulai melupakan pencarian orangtua penguin kecil. Begitu pula dengan penguin kecil. Ia sudah merasa aman tinggal bersama beruang besar.

Sampai suatu hari beruang besar kedatangan kerabat jauhnya. Dia adalah beruang es yang tinggal di daerah dingin. Penuh kehangatan beruang besar menyambut kedatangan kerabatnya itu.

“sengaja aku datang untuk menengokmu, saudaraku,” kata beruang es.

"hei, sejak kapan kamu tinggal bersama seekor penguin?" tanya beruang es melihat penguin kecil.

"penguin?" beruang besar tampak heran.

Beruang besar lalu menceritakan kepada beruang es tentang pertemuannya dengan penguin kecil. Beruang es kagum dengan sikap baik beruang besar.

"penguin biasanya tinggal di daerah yang lebih dingin. Seperti di tempat tinggalku. Tepatnya di kutub utara sana. Jadi, tak mungkin kau menemukan orangtuanya di hutan ini," jelas beruang es. Beruang besar tertawa lalu dia berfikir sejenak.

"hmm, sepertinya kita akan menemukan orangtua mu yang sesungguhnya, kawan kecil." Penguin kecil menatap beruang besar dengan penuh harap.

"nanti sebaiknya kita bawa penguin kecil ini ke kutub utara. Di sana mungkin kita bisa menemukan orangtua penguin kecil ini," kata beruang es.

"usul yang bagus," sahur beruang besar. Penguin kecil melonjak kegirangan.

Beberapa hari kemudian, beruang besar dan beruang es bersiap untuk melakukan perjalanan ke kutub utara untuk menemukan orangtua penguin kecil. Setelah mempersiapkan perbekalan, tiba waktunya meninggalkan

hutan. Perjalanan itu memakan waktu sehari-hari. Melintasi pegunungan dan hutan-hutan.

Penguin kecil sangat senang melakukan perjalanan ini. Dia sendiri merasa aman. Karena ada beruang besar yang siap menjaganya. Selama perjalanan, penguin kecil duduk diatas punggung beruang besar. Sedangkan beruang besar sangat senang karena kawan kecilnya akan bertemu dengan orangtuanya.

Setelah menempuh perjalanan yang panjang, sampailah beruang besar, penguin kecil dan beruang es di kutub utara. Mereka menyusuri pantai mencari tempat tinggal para penguin. Syukurlah, akhirnya mereka menemukan tempat tinggal para penguin itu. Awalnya terjadi kepanikan di tempat tinggal para penguin melihat kehadiran beruang besar di wilayah mereka.

Tetapi saat beruang besar menunjukkan sikap bersahabat, para penguin pun mau menerima mereka. Apalagi saat melihat penguin kecil bersama kedua beruang itu. Setelah menjelaskan panjang lebar pertemuannya dengan penguin kecil, beruang besar dan beruang es dapat menemukan orangtua penguin kecil.

Betapa bahagianya penguin jantan dan penguin betina dapat bertemu dengan anaknya yang telah lama hilang.

Setelah itu, beruang besar bermaksud pamit untuk pulang ke hutan, tempat tinggalnya. Beruang besar sedih

karena harus berpisah dengan penguin kecil. Ia amat menyayangi kawan kecilnya itu. Tapi sebenarnya beruang besar merasa lega karena penguin kecil sudah bertemu dan berkumpul kembali dengan kedua orangtuanya.

Tak lupa orangtua penguin kecil mengucapkan terima kasih atas pertolongan beruang besar yang telah menjaga dan merawat anaknya.

Akhirnya beruang besar pun memberi salam perpisahan kepada keluarga penguin.

“selamat tinggal kawan kecil, aku tak akan melupakanmu. Jika ada kesempatan suatu saat aku akan menjengukmu.” Beruang besar melambaikan tangan.

“selamat jalan beruang besar yang baik,” ujar penguin kecil. Keluarga penguin dan beruang es membalas salam beruang besar.

## **KELINCI & KURA - KURA**

Pada suatu hari, ada seekor kelinci dan kura-kura. Si kelinci ini sangat suka berlari akan tetapi, kelinci ini sangat sombong dia suka membangga - banggakan

dirinya sendiri. Beda sekali dengan si kura-kura, kura-kura memiliki sifat yang baik dan pekerja keras.

Pada suatu hari ketika si kelinci berlari di tengah hutan tidak sengaja ia bertemu dengan si kura-kura. Kemudian si kelinci pun menghampiri si kura-kura.

Kelinci : lambat sekali kau berjalan kura-kura . ( Kata kelinci sambil lari di samping kura-kura)

Kura-kura : hahiii...kamu bilang apa kelinci... aku ini sedang lari tidak berjalan ( jawab kura-kura)

Kelinci : seperti itu kamu katakan lari ( dengan lagaknya yang sombong), sini biar aku contohkan lari (dia berlari sangat kencang) nah itu yang dinamakan lari. Bukan seperti kamu yang lambat ( ejek si kelinci)

Kura-kura : hahii... jangan sombong kamu kelinci.

Kelinci : memang kamu lambat kura-kura . ( Ejek kelinci)

Merasa di ejek oleh kelinci, akhirnya kura-kura berkata.

Kura-kura: kalau begitu kita adakan lomba lari mengelilingi hutan.

Kelinci : baik besok pagi kita berkumpul di sini ya kira-kira.

Pada ke esokan harinya ....

Kelinci, kura-kura dan hewan lainnya berkumpul di hutan untuk melihat lomba lari antara kelinci dan kura-kura.

Di sini ada kucing juga. Si kucing di suruh untuk menjadi wasit. Kucing meniup peluit sebagai tanda bahwa akan di mulainya lomba lari.

Kucing : siap semuanya.... satu.....dua....tiga....priiiiit...

Kelinci pun langsung berlari dengan cepat dan kura-kura pun juga tetap berusaha untuk berlari yang sangat kencang meskipun ketinggalan agak jauh dari kelinci tapi dia tetap berusaha secara maksimal.

Selang beberapa menit kemudian..

Si kelinci menengok ke belakang, melihat apakah kura-kura sudah hampir dekat dengan dia. Ternyata si kura-kura masih jauh, akhirnya kelinci pun beristirahat di bawah pohon sambil makan wortel sampai kenyang.

Setelah kenyang ia pun mengantuk akhirnya dia tertidur di bawah pohon yang sangat rindang dan hembusan angin yang sangat sejuk.akhirnya kelinci pun tertidur dengan pulas.

Beberapa menit kemudian....

Si kura-kura tetap berlari mengelilingi hutan dan melihat kelinci yang sedang tidur dengan pulas nya di bawah pohon. Akhirnya dengan susah payah kura-kura berlari agak kencang supaya bisa menang dari kelinci.

Pada saat hampir dekat dengan garis finis kura-kura pun disambut dengan gembira oleh teman-temannya yang ada di sekitar garis finis. Akan tetapi suara teman-temannya yang sangat keras sampai kedengaran sampai ke telinga si kelinci. Kemudian kelinci pun terbangun dari tidurnya dan melihat kura-kura hampir sampai ke dekat garis finis kelinci pun langsung berlari menuju ke garis finis. Dan apa yang terjadi?

Siapa pemenangnya ya?

Ternyata pemenangnya si kura-kura. Semua hewan pun senang melihat kemenangan di kura-kura. Si kelinci pun juga memberi ucapan selamat dengan si kura-kura dan meminta maaf atas kesalahannya selama ini. Dan kelinci sadar kalau tidak boleh sombong sesama teman yang lain.

## **Tidak Gosok Gigi**

Si Joko anak Sekolah Dasar kelas satu, selain rangking satu di kelasnya dia juga cukup ganteng. Namun demikian, si Bimo memiliki satu kebiasaan buruk yang hanya diketahui oleh teman-teman satu kelasnya. Kebiasaan itu adalah bahwa Si Joko sering tidak gosok gigi.

(Suatu hari, ketika sang ibu wali kelasnya sedang mengajar).

Ibu guru: (Berhenti mengajar sejenak) "Joko, tadi pagi tidak gosok gigi, ya?"

(Alangkah kagetnya Si Joko. Dia berpikir, siapa gerangan di antara kawan-kawan sekelasnya yang bercerita kepada ibu wali kelasnya perihal kebiasaannya ini)

Joko: "Kok, ibu guru bisa tahu?"

Ibu guru: (Tersenyum) "Coba lihat, ada sisa sayur di gigimu."

Joko: (Mendengar jawaban ibu guru, berteriak dengan riang) "Kalau begitu, Ibu salah. Tadi pagi saya sarapan nasi goreng pake telur dadar. Terakhir saya makan sayur tiga hari yang lalu."

Mendengar jawaban joko tersebut, Ibu guru menyuruh joko pergi ke kamar mandi sekolah dan menyikat giginya.

## **Alasan Terlambat Sekolah**

Dua orang anak Sekolah Dasar yang nakalnya bukan main sebut saja Gareng dan Bagong. Selalu terlambat masuk sekolah. Seribu alasan mereka buat,(Hari ini mereka terlambat lagi).

Guru: "Gareng! Kenapa hari ini kamu terlambat lagi?"



Gareng: "Anu, anu, bu, semalam saya mimpi jalan jalan naik sepeda sama ayah saya keliling kota."

Guru: (Kesal) "Kalau kamu Bagong, kenapa kamu juga terlambat!"

Bagong: "Anu, bu, semalam saya mimpi ketemu Gareng sedang jalan jalan naik sepeda bersama ayahnya, ya udah bu, saya ikutan mereka keliling kota."

## **Belajar Menulis**

Seorang anak yang baru saja masuk Sekolah Dasar (SD) ketika pulang sekolah ditanya oleh kedua orang tuanya

Ibu: "Belajar apa kau hari ini nak?"

Anak: "Belajar menulis bu."

Ayah: "Apa yang kau tulis nak?"

Anak: "Tidak tau yah, aku belum belajar membaca."

## Anak Sekolah Belajar Bahasa Inggris

Suatu hari di kelas sedang mempelajari bahasa Inggris, dan untuk mengetes para muridnya guru tersebut menanyakan setiap murid yang hadir.

Guru: "'WORK' artinya kerja, kalau 'WORKING' artinya bekerja, Pahami anak-anak??"

Murid2: "Paham..!!"

Guru: "Sekarang kalian cari kata lain, mulai dari Ateng."

Ateng: "'SING' artinya nyanyi, jadi 'SINGING' artinya bernyanyi."

Guru: "Pinter, sekarang Mono?"

Mono: "'SONG' artinya LAGU jadi kalau 'SONGONG' artinya BELAGU!"

## Belajar Peribahasa

Di Kelas Bahasa Indonesia SMA Bulungan, Pak Guru Semar sedang mengajar Peri-bahasa, kemudian dia memberikan soal ke murid-murid di kelas:

Semar: "Anak-anak coba kalian lanjutkan peribahasa ini, Guru kencing berdiri, murid kencing..?"

Petruk: "Murid kencing berlari!"

Semar: "Salah!"

Gareng: "Murid kencing di celana!"

Semar: "Goblok, salah!"

(Ruang kelas jadi hiruk pikuk, sebab murid pada kebingungan) Tiba-tiba si Nunung mengangkat tangan,

Nunung: "Murid kencing bernanah !!"

Semar: "Hah..!, apa artinya itu?"

Nunung: "Artinya, waktu acara kemping minggu kemaren saya lihat Pak Guru Semar kencing berdiri dibawah pohon mangga, sedangkan hari ini si Ateng nggak masuk sekolah, menurut keterangan dokter dia sakit kencing nanah ..!"

Semar: "..?"

Murid: "Hore.. hore seratus!"

## Belajar Berhitung Dengan Guru Genit

Bu Guru: "Anak2 ayo kita belajar berhitung!!"

Murid: "YA BU!!!"

Bu Guru: "Coba Bagong kamu jawab pertanyaan ibu, berapa hasil dari  $5 \times 5 = ?$ "

Bagong: "GAK TAU BU!"

Bu Guru: "Kok gak tahu?"

Bagong: "GAK TAU kenapa ibu begitu cantik."

Bu Guru: "Ouhhh mmuaach mmuacch."

Bu Guru: "Heh lo muka semplak jawab pertanyaan ibu, berapa hasil dari  $9 \times 9 \times 8 \times 7 : 5 = ?$ "

Mono: "Busetttt kurang banyak Bu!!"

Bu Guru: "Dasar kamu ya, bukannya jawab malah ngelunjak!! (PIAKKkk kena gampar kiri-kanan)"

Bu Guru: "Ok sekarang kamu muka jamban.. berapa hasil dari  $896 \times 7 : 7 \times 2 = ??$ "

Ateng: "Haaahhh GAK TAU BU!!! "

Bu Guru: "Dasar gublokkkk kamu ya!!!" (KEpIAakkKK kena gambar kiri-kanan-atas-bawah)

Bu Guru: "Nah sekarang kamu ya imut,  $5+5 = ??$ "

Bagong: "DELIMA BU!!!"

Bu Guru: "kok delima?"

Bagong: "DELIMA aku tanpamu bu."

Bu Guru: "Oouh co cweet amat kamu.. MMuaaacchhh"

Mono Dan Ateng: "Gebukin aja yok nih Guru sama si kamprett."

### **Belajar: Kaki Kuda**

Suatu pagi didalam kelas yang penuh ceria, anak anak bersiap untuk belajar. Pelajaran pertama adalah Matematika, ibu guru masuk kedalam ruangan disambut salam dari murid muridnya. Sebelum pelajaran dimulai ibu guru bertanya kepada murid muridnya.

Guru: "Anak anak, siapa yang pernah melihat kuda..??"

Murid: "Saya,!!"

Guru: " Sekarang ibu mau tanya,..Kuda kakinya ada berapa coba,..??"

Murid: "Emmmppppaaatttt,..!!"

Guru: "Sekarang coba kita hitung bersama sama.."(sambil mengeluarkan gambar kuda dan memajangnya di papan tulis)

Guru: "Semuanya lihat kegambar ya.. kaki depan kuda ada berapa coba,..??"

Murid: "Duuaaaa.."

Guru: "Kaki Belakang,..??"

Murid: "Duuuuaaaaa,.."

Guru: "Kaki kanannya ada berapa,..??"

Murid: "Duuuaaa.."

Guru: "Kaki kirinya berapa..?"

Murid: "Duuuuaaa.."

Guru: "Sekarang jumlah kakinya ada berapa..?"

Murid: "Delapan,."

Guru: "Delapan apa empat,?"

Murid: "??!??"

## Belajar Korupsi

Bagong adalah anak seorang pejabat negara yang bertugas dalam bidang keuangan. Kebetulan, Bagong pun merupakan bendahara di sekolahnya. Suatu hari, ia ketahuan menggunakan uang kelas itu untuk keperluan pribadi. Dipanggillah ia ke ruang guru.

Guru: "Mengapa kau gunakan uang itu untuk kepentinganmu sendiri? Padahal itu kan uang milik temanmu! Apakah kau sedang terdesak?"

Bagong: "Tidak, Bu.."

Guru: "Lalu mengapa? Cepat katakan! Jika tidak, akan saya laporkan kepada ayahmu!!"

Bagong: "Laporin aja, Bu! Toh ayah saya yang mengajarkannya kepada saya."



## **Belajar Mengajar**

Bu Guru: "Sebutkan binatang yang bisa hidup di dua alam?"

Bagong: "Katak! Di darat dan di air."

Bu Guru: "Baguusss. Coba kamu Ateng sebutkan contoh lainnya binatang yang hidup di dua alam?"

Ateng: "Babi ngepet Bu! Di alam nyata dan alam goib! Ekekekek.."

Bu Guru: (Keselek penggaris)

## **Pelajaran Biologi**

Bu Guru: "Sekarang sebutkan binatang yang alat kelaminnya di punggung?"

Ateng: "Huahahah kalo pipis muncrat ke udara dong Bu?"

Bagong: "Ngaco nih Ibu, mana ada binatang kelaminnya di punggung?"

Bu Guru: "Ada loh!"

Gareng : "Apaan Bu?"

Bu Guru: "Kuda lumping!"

Ateng: (Mikir lama)

kemudian kelas bubar..

---

### **Belajar: Sekolah Dasar Kurang Ajar**

Ibu Guru: "Apa lagu kebangsaan Indonesia?"

Petruk: "Parah deh Ibu, lagu kebangsaan Indonesia aja sampai ga tau?!"

Gareng: "Dengar ya Bu, kami ke sekolah tuh ingin belajar, bukan untuk ditanya-tanyain seperti ini. Mumet ndasku!"

Mono: "Kalo banyak nanya mendingan Ibu jadi polisi aja."

Bu Guru: (jejelin kapur satu-satu)

## Lucu Belajar: Siswa Ganteng

Bu Guru: "Baik, sebelum pulang ada yang mau bertanya?"

Ateng: "Saya Bu!"

Bu Guru: "Iya, apa pertanyaannya?"

Ateng: "Maukah Ibu jadi pacarku?"

Bu Guru: "Orang kayak kamu mau jadi pacar Ibu? Huek! Ga pantas!"

Ateng: "Trus orang ganteng kayak saya ini pantasnya jadi pacar siapa dong Bu?"

Bu Guru: "Kamu ini bandel sekali! Sekolah itu yang bener. Belajar dengan serius. Punya cita-cita ga sih kamu?"

Ateng: "Punya dong Bu.."

Bu Guru: "Apa cita-citamu?"

Ateng: "Dulu cita-cita saya ingin jadi pilot, tapi semenjak masuk sekolah dan ketemu Ibu, cita-cita saya berubah ingin membahagiakan Ibu.."

Bu Guru: "Ateng..!! Kamu kalo masih suka godain Ibu, Ibu akan panggil kepala sekolah!"

Ateng: "Dih jangan dong Bu, panggil Mas aja biar lebih mesra.."

Bu Guru: "Ampun Tuhan!" (pingsan manja)

## **KERBAU DAN BURUNG JALAK**

Pada suatu hari hiduplah sekumpulan hewan yang hidup bersama di suatu hutan yang sangat rindang, indah, dan asri. Hutan itu sangat memberikan kenyamanan kepada semua penghuni hutan. Semua hewan hidup dengan sejahtera, semua makanan tercukupi. Namun tidak pada burung jalak, burung tersebut hidupnya tidak semakmur hewan – hewan lain yang ada di hutan. Burung jalak sangat sulit mendapatkan makanan. Lantaran makanan yang dimakan berbeda dengan makanan yang dimakan hewan lain. Burung jalak sering memakan hewan – hewan kecil seperti kutu.

Oleh sebab itu, burung jalak sangat sulit mendapatkan makanan. Pada saat itu juga terlihat hewan kerbau yang sedang mengalami sakit gatal - gatal. Kerbau sangat bingung dengan sakitnya ini. Kerbau bertanya kesana kemari kepada penghuni seluruh hutan dan tidak ada yang bisa menyembuhkan sakitnya. Dan tibalah saatnya pada sat kerbau berjalan menyusuri hutan sambil menahan rasa sakitnya ini. Tanpa sengaja, kerbau bertemu dengan burung jalak, yang pada saat itu burung jalak lagi kelaparan. Kerbau bertanya kepada burung jalak " jalak, bisakah kamu membantuku ?" tanya kerbau, burung jalak menjawab, " membatu apa kerbau ? " kerbau menjawab, " aku lagi sakit gatal – gatal dan tidak sembuh, bisakah kamu membantuku? " lalu burung jalak memeriksa tubuh kerbau, dan tanpa diduga sijekal menemukan kutu, kutu adalah makanan kesukaaanya, burung jalak langsung mencari kutu dan memakanya sampai habis tak tersisa. Lalau kerbau tiba – tiba tidak lagi merasakan lagi gatal yang menghinggapi tubuhnya. Burung jalak yang dulunya kelaparan sekarang sudah mulai kenyang.

Kerbau sangat berterima kasih kepada burung jalak yang telah membantunya mengobati sakitnya. Tak lupa burung jalak juga berterima kasih kepada kerbau yang telah memberikan makanan yang membuat burung jalak tidak lapar lagi. Kemudian kerbau dan burung jalak menjadi berteman akrab dan menjadi sahabat.. Keduanya selalu terlihat bersama – sama dan tidak mau berpisah. Mereka hidup bahagia bersama.

#### KESIMPULAN CERITA :

Kita dilahirkan di bumi ini sebagai makhluk sosial, makhluk yang tidak bisa berdiri sendiri. Kita sebagai makhluk sosial harus mempunyai sikap saling tolong menolong diantara sesama. Sikap tolong menolong bisa memperkuat tali persaudaraan dan mempererat rasa kasih sayang diantara sesama. Dan mendapatkan pahala dari Allah SWT .

# **BAB 3**

# **KUMPULAN ICE BREAKING “LAGU”**

## "Baby Shark"

Baby shark  
Do do do do do } 3x

Baby shark

Mommy shark  
Do do do do do } 3x

Mommy shark

Daddy shark  
Do do do do do } 3x

Daddy shark

Grandma shark  
Do do do do do } 3x

Grandma shark

Grandpa shark  
Do do do do do } 3x

Grandpa shark

Les't go hunt }



Do do do do do 3x

Les't go hunt

Dikepak-kepakan sayapnya

Di geleng-gelengkan kepala

Digoyang –goyangkan pinggulnya

Agar tidak mengantuk

}  
2x  
}

Putar kanan

Putar kiri

Putar kekanan putar kekiri

## Buka Tutup

Buka Tutup 2× Bertepuk tangan (Prok prok)

Buka Tutup 2× Tangan dipinggang (Ngek Ngok)

Buka Tutup 2× Bahu di goyang (Ngek Ngok)

Buka Tutup 2× Bertepuk tangan (Prok prok)

Di gulung-gulung 2× Sambil tertawa  
(Haha)

Di gulung-gulung 2× Sambil menangis  
(Huhu)

Di gulung-gulung 2× Sambil teriak (Haaa)

Di gulung-gulung 2× Jadilah Patung

1 2 3 4 5

## Anggota Tubuh

### **(Anak kambing saya)**

Ini mataku mana matamu.. (ini)

Ini hidungku mana hidungmu..(ini)

Ini tanganku mana tanganmu.. (ini)

Ini kakiku mana kakimu.. (ini)

Mata untuk melihat

Hidung untuk bernafas

Tangan tuk menulis

Kakiku untuk jalan

## Pohon Mangga yang Besar

Aku pohon mangga yang besar

Ini batangku

Dan ini rantingku

Bila aku ditebang aku kan tumbang

Tumbang ke kanan krek krek krek

Tumbang ke kiri krek krek krek

Tumbang ke depan krek krek krek

Tumbang ke belakang krek krek krek

## Belajar Perkalian

(Irama lagu "Becak" ciptaan IBu Sud)

Aku mau belajar, belajar perkalian.

Perkalian adalah penjumlahan berulang.

Ingat kata Bu guru, aturan minum obat.

Ayo kawan mari kita belajar!

3 dikali 1 sama dengan berapa?

Itu sama artinya 1 nya ada 3.

Ayo kawan semua mari kita jumlahkan!

Ayo kawan siapa tahu jawabannya

## Nada lagu : Balonku ada lima

Berdo'a

Wahidun itu Satu

Isnani itu dua

Tsalasatun itu tiga

Arbaatun itu empat

Khomsatun itu lima

Yeey .....

Tangan harus diangkat

Sebelum kita belajar

Marilah kita berdo'a.

Nada lagu: Tas Merah

## **Meraih cita**

Pagiku cerahku

Semangat tuk sekolah

Bersiap belajar bersama-sama

Selamat pagi semua

Pagi ini ceria

Untuk menimba ilmu

Dengan gembira

Tersenyumlah.....

Semangatlah....

Ayolah meraih cita-cita

Belajar dengan tekun

Belajar dengan giat

Marilah memulai pelajaran....

## Nada lagu : Naik-naik ke puncak gunung

Hukum menuntut ilmu

Menuntut ilmu itu wajib

Bagi setiap mukmin

Menuntut ilmu itu wajib

Bagi setiap mukmin

Jangan malas jika belajar

Menggali keterampilan

Terus belajar menggali bakat

Demi masa depan....



## KEMBALI KE SEKOLAH

(by : Sherina)

Senang, riang, hari ku nantikan  
Kusambut 'Hai' pagi yang cerah  
Matahari pun bersinar terang  
Menemaniku pergi sekolah

Senang, riang, hari yang kuimpikan  
Jumpa lagi kawanku semua  
S'lamat pagi guruku tersayang  
Ku siap mengejar cita-cita

Dengarlah lonceng berbunyi  
Kawan segeneralah berlari  
Siapkanlah dirimu  
Dalam mencari ilmu  
Waktu cepat berganti  
Hingga lonceng terdengar lagi  
Semua pun bersorak dengan riang.. hore!!!

Senang, riang, masa depan kan datang  
Capai ilmu setinggi awan  
Hingga nanti aku t'lah dewasa  
Dunia kan tersenyum bahagia

## **SIAP SADAR**

**(lagu kalau kau suka hati)**

Saya, tau, siap, sadar, lakukan, xxx  
Saya, sadar, siap, tau, lakukan, xxx  
Siap, tau, saya, sadar  
Siap, sadar, saya, tau  
Saya, tau, siap, sadar, lakukan, xxx

## Tepuk nasi goreng

Prok....Prok.....Prok (Tepuk Tangan)

Ambil Nasi

Prok....Prok.....Prok (Tepuk Tangan)

Ambil Bumbu

Prok....Prok.....Prok (Tepuk Tangan)

Digoreng

Prok....Prok.....Prok (Tepuk Tangan)

Uuuuuuwwweeeeeennnnnaaaaakkkkk""eeeeee

Nb: Diberi Gerakan Seperti Menggoreng Nasi

## " DUA MATA SAYA "

Dua mata saya hidung saya satu  
Satu mulut saya tidak berhenti makan  
Dua tangan saya yang kiri dan kanan  
Dua kaki saya pakai sepatu baru

# **BAB 4**

## **KUMPULAN ICE BREAKING “TEPUK – TEPUK”**

## TEPUK SALAM SEPELIAL

Tepuk kelas 1

1.

Mana semangat kalian???

Kelas satu (xxx) bersemangat (xxx)  
keluarga. . . semangat bersama. . .

satu

Selalu oke (xxx) itu kami (xxx)  
menjadi siswa hebat. . . yakin bisa-bisa

Sholih (xxx) sholihah (xxx)

Allahu

Akbar

Itulah (xxx) tujuanku (xxx)

Se. . .ma. . .ngat

2.

Bagaimana Kabarnya hari ini???

Se. . . . . mangat Allahu akbar

a.

Alhamdulillah luar biasa Allahu Akbar!

b.

Alhamdulillah luar biasa oke2x yes2x

1.

Tepuk

Malam

c.

Alhamdulillah luar biasa pasti bisa

Ketika sang surya tenggelam (xxx)	
	sukses
yes	
Pertanda hari mulai mala (xxx)	d.
Alhamdulillah luar biasa top banget	
Rembulan jadi terang,	gitu
loh Allhu Akbar	
Bintang – bintang berkerlipan,	e.
Alhamdulillah luar biasa yaa gitu deh	
Jangkrik – jangkrik bernyanyian	
Krik . . . krik . . . krik . . .	3. <u>Siapa</u>
<u>kalian???</u>	
	Kami
santri hebat yes !	
2.	<u>Tepuk</u>
<u>Keyakinan</u>	sukses
mulia	
Allah sesembahan kami (xxx)	
Muhammad idola kami (xxx)	4. <u>Kelas 1</u>
Al-quran pedoman kami (xxx)	a. Pasti
bisa !	

Islam keyakinan kami (xxx) b. Pasti  
sukses !  
Islam agama yang benar (xx) okey c.  
Sukses mulia !  
Islam agama yang suci (xx) betul d. Top  
banget gitu loh !  
Islamlah yang diridloi (xx) yakin  
Kami tiada ragu lagi (xx) pasti

### **#Tepuk Anak Mandiri**

Bangun pagi sholat subuh terus mandi (xxx)  
Tak lupa ku lakukan dengan senang hati (xxx)  
Pakai baju sendiri, sekolah tak di tungguhi  
Karena aku anak mandiri (xxx)  
#Tepuk Pulang  
Pulang sekolah aku langsung kerumah (xxx)  
Ucap salam cium tangan ibu ayah (xxx)  
Makan tak disuapi, tidur siang sendiri  
Karena aku anak mandiri (xxx)



## Tepuk Guru

Guru (xxx) sehatiku (xxx)  
Guru (xxx) pendidiku (xxx)  
Guru (xxx) pahlawanku (xxx)  
Guru SD???  
Cerdas, Kreatif, Ceria....

## Tepuk Fokus

Prok (2x) Fokus... (telunjuk setara pelipis dan diarahkan ke depan)  
Prok (2x) Fokus... (telunjuk setara pelipis dan diarahkan ke depan)  
Bisa...(sambil kedua tangan ditekuk dan diarahkan ke bawah)

## Kata Jari

Ini namanya jari apa?  
Jempol  
Ini namanya Jari Jempol  
Apa kata Jari Jempol sayang?

Kalau belajar tidak boleh ngobrol  
Ini namanya jari apa?  
Telunjuk  
Ini namanya Jari Telunjuk  
Apa kata Jari Telunjuk sayang?  
Kalau belajar tidak boleh bubuk  
Ini namanya jari apa?  
Tengah  
Ini namanya Jari Tengah  
Apa kata Jari Tengah sayang?  
Kalau belajar tidak boleh lengah  
Ini namanya jari apa?  
Manis  
Ini namanya Jari Manis  
Apa kata Jari Manis sayang?  
Kalau belajar tidak boleh malas  
Ini namanya jari apa?  
Kelingking  
Ini namanya Jari Kelingking  
Apa kata Jari Kelingking sayang?  
Kalau belajar tidak boleh murung

## Boom Snap Clap



**Boom**



**Snap**



**Clap**

Boom snap clap adalah hand game yang ditujukan untuk melatih konsentrasi siswa terhadap pembelajaran, juga untuk melatih otak kanan. Untuk bisa memainkan hand game ini kita bisa menamai gerakan yang dilakukan dengan Boom dengan gerakan menepuk dada, Snap dengan petik jari, Clap dengan menepukkan tangan. Ada urutan untuk memainkan hand game yang satu ini dengan mengucapkan "Boom Snap Clap Boom Boom Snap Clap Snap boom" diucapkan berulang-ulang sambil menggerakkan tangan sesuai aba-aba. Diawal permainan dimainkan secara pelan-pelan dan semakin lama semakin cepat. Hand game ini akan melatih konstesntrasi anak didik agar mengurangi rasa bosan dan jenuh selama proses pembelajaran.

## TEPUK BELI PENTOL

Tetot .... Tetot.....

Beli paklek....

Seribu....

Enak.....

Keeeenyyyyyaaaanggg.....

## Tepuk SD Cinta Kasih (Bisa diganti nama SD masing-masing)

(Tepuk 3x) Aku

(Tepuk 3x) Anak SD

(Tepuk 3x) Cinta Kasih

(Tepuk 3x) Paling Oke

(Tepuk 3x) Yesss...

## Tepuk Anak Sehat

(Tepuk 3x) Hidup Bersih

(Tepuk 3x) Hidup Sehat

(Tepuk 3x) Badan Bersih

(Tepuk 3x) Badan Sehat

(Tepuk 3x) Disayang Sesama Pasti

## TEPUK JARI

Tepuk jari satu, tepuk jari dua..

Tepuk jari tiga. tepuk jari empat..

Tepuk jari lima, tepuk semuanya..

Marilah berdoa bersama-sama..

## TEPUK TENANG

Bila aku mau belajar..

Maka aku, harus tenang..

Satu, dua, tiga, empat..

Wess hewess hewess bablas setane..

## TEPUK DIAM

Tepuk 3x bila aku

Tepuk 3x sudah tepuk

Tepuk 3x maka aku

Tepuk 3x harus diam

One two three four yes hap

## **TEPUK GIZI**

Tepuk 3x aku sehat

Tepuk 3x aku kuat

Tepuk 3x aku pintar

Tepuk 3x karena aku

Tepuk 3x mengkonsumsi

Tepuk 3x empat sehat lima sempurna

## **Tepuk Pistol**

Tepuk Pistol

Ambil Pistol

Isi Pelor

Tembak dor,dor,doooooor.....

## **Tepuk Becak**

Tepuk becak

Roda tiga

Depan dua

Belakang satu

Becaaaaaaaakkkk.....

Ter...ter...teeeeeerrrrrr.....

## **Tepuk Anak Pintar**

Aku .....

Anak pintar

Rajin sholat

Rajin belajar

Cita-cita

Pasti dapat

Oke...oke...Yes ..!!!!!!!!!!!!!!

## **Tepuk Sepeda**

Digenjot (Tepuk 3x), Iwal Iwil

Disetang (Tepuk 3x),

Menggak-menggok

Harus tenang (Tepuk 3x), Biar Imbang

Hati-hati (Tepuk 3x), Biar Happy

Pagi-Pagi (Tepuk 3x), Olahraga

Badan sehat (Tepuk 3x), Okeeee



## Tepuk Pitik

Piyik-piyik (Tepuk 3x)

Petok-petok (Tepuk 3x)

Piyik-piyik (Tepuk 3x)

Petok-petok (Tepuk 3x)

Kukuruyukkkkkkkk....

## Tepuk Irama (Pak Syabar)

- 1) Peserta bisa kita bagi menjadi 3-4 kelompok, tergantung dengan berapa irama tepukan yang akan kita mainkan
- 2) Tidak membagi kelompok juga tidak apa-apa. Jika jumlah peserta sedikit atau ingin menghasilkan suara irama tepukan yang besar
- 3) Irama tepukan pertama berupa satu kali tepuk tangan dan satu kali tepuk di paha
- 4) Irama tepukan kedua yaitu dua kali tepuk tangan dan dua kali tepuk paha

- 5) Untuk tepukan ketiga dan keempat, bisa dimodifikasi dengan tambahan tepukan tangan dan paha
- 6) (tepek tangan 1x, paha 1x, tangan 2x)
- 7) (tepek tangan 2x, paha 2x, tangan 1x, paha 1x)
- 8) Modifikasi diperlukan agar menghasilkan warna tepukan yang variatif dan berirama

Guru mulai memimpin kelompok-kelompok tepuk dan diacak supaya jadi irama yang menarik

# **BAB 5**

## **KUMPULAN ICE BREAKING “TEBAK KATA”**

## KUMPULAN TEBAK TEBAKAN

A: Apa itu Cemilan?

B: Cecudah Celapan, Cebelum Cepuluh.

A: Bola apa yang mirip kucing?

B: BOLAemon

A: Ban apa yang udaranya dingin?

B: BANDung

A: Naiknya cepet, turunnya lambat banget?

B: Ingus

A: Apa bedanya rumah dengan kepala?

B: Kalau rumah ada ubin kalau di kepala ada uban.

A: Ayam apa yang sangat besar?

B: Ayam semesta

A: Kenapa superman pakai jubahnya di belakang?

B: Karena kalau pakai jubahnya di depan disangka mau potong rambut.

A: Monyet apa yang ada di tepi jalan?

B: MO' NYETop mobil lewat.

A: Daun apa yang lucu?

B: DAUNo, Kasino, Indro

A: Apa bedahnya gajah dengan semut?

B: Kalau gajah bisa kesemutan. Kalau semut tidak bisa kegajahan.

## TEBAKAN LUCU

1. Ikan yang suka berhenti : IKAN PAUSE
2. Ikan yang bisa terbang : LEle-LAWar
3. Hewan yang punya sodara : Katak BERadik
4. Hewan yang penting buat tubuh : ULAT NADI
5. Hewan yang taat lalu lintas : Unta-Makan Keselamatan
6. Hewan yang cinta kebersihan : Gajah-lah Kebersihan
7. Hewan yang paling sederhana : Ala Kadal-Nya
8. Ayam yang paling besar : Ayam Semesta
9. Kenapa air laut asin : Karena ikannya pada keringatan

10. Apa bedanya sepatu sama jengkol : Sepatu disemir, jengkol disemur
11. Apa bedanya semut dan orang : Orang bisa kesemutan ,tetapi semut nggak bisa keorangan
12. Hewan apa yang hanya berdiri dari satu huruf : Tentu saja I'Kan
13. Lemari apa yang bisa masuk kedalam saku celana : Lemari-buan
14. Swbutkan nama-nama buah dalam waktu satu detik : Rujak
15. Sapi-sapi apa yang bisa nempel di dinding : Sapi-derman
16. Kenapa ayam merem kalau lagi berkokok : Karena sudah hafal teks
17. Hewan apa yang hanya berdiri dari dua huruf : U dan G
18. Gajah naik becak kelihatan apanya? : Kelihatan Bohongnya
19. Kalau dipukul yang mukul malah kesakitan? : Nyamuk yang lagi nempel di hidung
20. Siapa yang selalu jadi korban pemerasan? : Sapi Perah

21. Binatang yang paling dibenci anjing laut? :  
Kucing Laut
22. Ikan apa yang matanya banyak? : Ikan Teri Sekilo
23. Kuda apa yang paling capek? : Kuda...Ki gunung  
sambil jongkok
24. Apa beda unta dengan kangkung? : Kalo unta di  
arab, kalo kangkung di urap
25. Kebo apa yang bikin kita lelah? : Kebo-gor jalan  
kaki
26. Masjid di tengah laut kelihatan apanya? :  
Kelihatan Bohongnya

Bismillahirrahmanirrahim



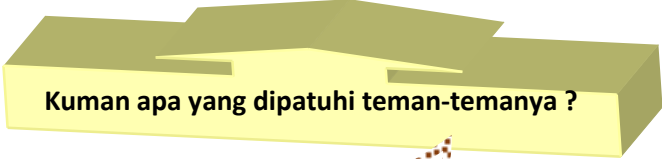
Bis apa yang selalu disebut  
dalam melakukan kegiatan ?

Papan Tulis

Aku adalah sebuah benda.  
Jika aku dibersihkan, aku  
semakin terlihat hitam.  
Siapakah aku ?







**Kuman apa yang dipatuhi teman-temanya ?**



**Kumandan Upacara**

1. Bola apa yang mirip kucing?
  - BOLAemon
2. Ayam apa yang sanga besar?
  - Ayam semesta
3. Mobil apa yang malu diucapkan?
  - MOBILang kentut
4. Kucing apa yang kuno?
  - KUCINGgalan jaman
5. Bahasa Inggrisnya nasi apa? Rice  
Bahasa Inggrisnya panjang apa? Long  
Kalau Bahasa Inggrisnya nasi panjang? Lontong
6. Daun apa yang lucu?
  - Dauno, Kasino, Indro
7. Hewan apa yang aneh?
  - Belalang kupu-kupu. Soalnya kalau siang makan nasi kalau malam minum susu.
8. Gajah terbang dengan apa?
  - Dengan susah payah (karena tidak akan bisa)
9. Es apa yang bikin panas dingim dan pusing?
  - Essai

10. Tiang apa yang enak?
  - Tiang-tiang minum es... segeeeeerrr
11. Lemari apa yang bisa masuk kantong?
  - Lema ribuan
12. Bulu apa yang kuning?
  - Buluband
13. Tank apa yang moncongnya ke bawah
  - Tankurep
14. Ikan apa yang matanya banyak sekali?
  - Ikan teri 1kilo
15. Kalau rambut putih itu uban, rambut hijau itu apa?
  - Rambutan belum matang
16. Kunci apa yang bisa bikin orang joget?
  - Kunci-kunci hota he
17. Ayam apa yang paling kejam?
  - Ayam mbakar wong solo.
18. Sabun apa yang genit?
  - Sabun colek
19. Ular apa yang bisa senam?
  - Ularaga
20. Tong....tong apa yang rasanya enak?
  - Tongseng
21. Kenapa ayam kalau bekokok matanya merem?
  - Karena sudah hafal liriknya.
22. Tempe... tempe apa yang tidak bisa dimakan?
  - Temperature
23. Apa judul lagu yang sadis?
  - Potong bebek angsa
24. Buah apa yang bentuknya bermacam-macam?

- Buah tangan.
- 25. Gajah kalau terbang keliatan apanya?
  - Keliatan bohongnya
- 26. Bisa dipegang tidak bisa di liat?
  - Kuping
- 27. Sate apa yang bisa berantem?
  - SATERia baja hitam.
- 28. Hewan apa yang suka berbela sungkawa?
  - CURUT (Curut berbela sungkawa)
- 29. Gajah apa yang suka bersih-bersih?
  - Gajahlah kebersihan.
- 30. Kuman apa yang dipatuhi teman-temannya?
  - Kumandan upacara
- 31. Malam apa yang mengerikan?
  - Malampir
- 32. Kayu apa yang renyah?
  - Kayupuk
- 33. Tempe apa yang menyakitkan?
  - Tempeleng.
- 34. Binatang apa yang bikin kita sakit perut?
  - Kadaluarsa.

## #1. Tebakan Lucu

Di dalam sebuah kelas yang kelihatannya siswa dalam suasana bosan, seorang guru memberikan tebak-tebakan kepada para siswanya.

Guru : Anak-anak... Ibu punya tebak-tebakan nih buat kalian.

Siswa : Iya bu.. Apa bu tebakannya?

Guru : Disebuah hutan terdapat sebuah kulkas yang saaangat besar. Dan bagaimana caranya gajah masuk kulkas?

Siswa : Ya tinggal masuk bu..

Guru : Iya, tapi bagaimana caranya?

Siswa : Tidak tau bu.

Guru : Caranya, pintunya dibuka gajahnya dimasukkan pintunya ditutup. Lalu bagaimana caranya jerapah masuk kulkas?

Siswa : Pintunya dibuka jerapahnya dimasukkan pintunya ditutup.

Guru : Kurang benar.

Siswa : Lohh... Kan sama bu (siswa mulai kebingungan).

Guru : Masih kurang benar. Caranya ialah pintunya dibuka gajahnya dikeluarkan, jerapahnya dimasukkan pintunya ditutup. Kan, kalau gajahnya tidak dikeluarkan dulu nanti tidak cukup anak-anak.

Siswa : Hahaha.. iya ya bu.

Guru : Nah.. Kalau misalnya di hutan tersebut diadakan pertemuan oleh raja hutan dan diwajibkan semua hewan untuk hadir. Siapa coba menurut kalian hewang yang tidak hadir?

Siswa : Monyet.. Kaki seribu.. Badak..

Guru : Kurang benar semuanya.

Siswa : Nah terus apa bu?

Guru : Jerapah dong.

Siswa : Kok bisa bu?

Guru : Kan jerapahnya tadi masih didalam kulkas belum dikeluarkan hayo...

Siswa : Iya ya bu. Hahahahaha... (semua siswa tertawa)

## #2. TEBAKAN LUCU

1. Gula, gula apa yang warnanya hijau ?  
(gula-gula ninja) => (kura-kura ninja)
2. Orang apa yang kalau mandi rambutnya tidak basah ?  
(orang botak) => (orang botak)
3. Ayam, ayam apa yang sangat besar?  
(ayam semesta) => (alam semesta)
4. Mobil, mobil apa yang susah diungkapkan?  
(mobil lang kentut) => (mau bilang kentut)
5. Daun, daun apa yang lucu?  
(dauno, kasino, indro) => (dono, kasino, indro)
6. Panci, panci apa yang gagangnya sampai 1 meter?  
(pancingan ikan) => (pancingna ikan)
7. Baju, baju apa yang bisa berjalan?  
(baju bajuri) => (bajaj bajuri)
8. Ular, ular apa yang bikin capek?  
(ular raga) => (olah raga)
9. Guling, guling apa yang bisa terbang?  
(guling-guling bambu) => (baling-baling bambu)
10. Tong, tong apa yang tidak pernah akur?  
(tong and jerry) => (tom and jerry)
11. Ban, ban apa yang bikin nyaman?  
(bantal) => (bantal)

A: Sambal apa yang ada di pinggir jalan?

B: SAMBAL ban

A: Yang palsu laku, yang asli gak laku. Apakah itu?

B: Gigi palsu. Mana ada yang mau beli gigi asli.

A: Ikan apa yang paling jelek?

B: I...kan kamu...

A: Peta apa yang bisa meledak?

B: PETAsan

A: Bedak apa yang tidak dijual?

B: Bedak bercula satu

A: Telor apa yang diinjek-injek gak pecah?

B: Telortoar

A: Kenapa superman bajunya pake huruf S?

B: Karena kalau pake M atau XL kegedean.

A: Apa perbedaan antara rumah dengan kepala?

B: Rumah ada ubinnya sedangkan kepala ada ubannya.

A: Ban apa yang di dalamnya ada pesawatnya?

B: BANdara!

A: Kenapa kucing suka makan ikan?

B: Karena daging mahal.

A: apa beda onta dan kangkung?

B: kalo onta di arab, kalo kangkung di urap

A: mengapa gunung berapi meletus?

B: karena kalo mencair namanya gunung es

A: hantu apa yang pinter ngitung?

B: han, tu, tri, four, five.....



# **BAB 6**

## **KUMPULAN ICE BREAKING “PERMAINAN RAKYAT”**

## Permainan Kucing



Cara memainkan permainan ini yaitu :

1. Membuat lingkaran besar kemudian setiap peserta membentuk formasi tangan " domikado".
2. Siswa diberikan sebuah cerita yang menyenangkan dan tidak terlalu panjang.
3. Ketika mendengar kata " kucing" semua reflex untuk menepuk sekaligus menghindar.

Insight dari permainan ini :

1. Soal kesigapan menangkap peluang.
2. Yang tercepat mendapatkan informasi dia yang menang.
3. Yang lengah ia yang akan kalah.
4. Fokus.

## Permainan Gasing



Gasing merupakan permainan sederhana. Saat dimainkan secara berkelompok maka gasing harus diputar dalam waktu bersamaan. Siapa yang gasingnya berhenti paling akhir dialah pemenangnya.

Sekilas seperti tak mungkin kita menemukan celah untuk membawa permainan ini dalam pembelajaran namun jika kita kreatif maka akan kita temukan banyak sekali materi ajar yang bisa dipahami dengan alat yang satu ini. Salah satunya adalah pengenalan konsep pengukuran waktu. Untuk pengukuran waktu kelas bawah kita bisa menggunakan media Gasing caranya sangat sederhana yaitu :

1. Siswa diminta memutar beberapa gasing secara bergantian.
2. Siswa diajak mencatat masing-masing lama putaran gasing. Dari sini mereka melihat waktu putar yang kelihatannya sama tetapi berbeda pada kenyataannya.
3. Dilanjutkan dengan guru yang memutar dua Gasing secara bersamaan.
4. Siswa diminta membandingkan waktu putaran masing-masing Gasing.

Dari perbedaan waktu putaran guru mulai mengasah daya pikir siswa untuk menyebutkan faktor apa saja yang menentukan lamanya putaran. Mungkin siswa menyebutkan kuat lemahnya tenaga waktu memutar, adanya angin, atau halus kasarnya lantai.

## LOMPAT TALI

Permainan lompat tali dimainkan oleh 3-10 orang. Pemainnya dibagi menjadi 2 group yaitu pemegang tali dan pelompat. Cara memainkannya mudah hanya dengan melompati karet gelang yang sudah dianyam memanjang yang di pegang oleh dua orang. Dalam lompat tali ada beberapa tingkatan dari batas lutut sampai posisi tali seacungan.

Pembelajaran pkn materi kerja keras sangat cocok jika dilakukan dengan permainan ini. Siswa akan mengetahui bagaimana contoh kerja keras yang ditandai dengan semangat para pemain untuk melompati tali dengan berbagai ketinggian. Dan nilai sptivitas ditandai dengan menggantikan pemegang tali jika melakukan pelanggaran pada aturan yang sudah ditentukan. Siwa akan terbiasa bekerja keras, tanggung jawab dan mentaati aturan yang berlaku di lingkungan.

## ENGKLEK

Masih ingat kan tanya Ibu Bapak Guru? Mungkin penyebutannya di daerah tidak sama. Di wilayah Banyuwangi menyebutnya “gedrik”. Di Jawa Barat dikena Idengan “tepok gunung”. Di daerah lain: Ingkling (Lampung), Gala Asin (Kalimantan), Intingan (Sampit), Tengge-tengge (Gorontalo), CakLingking (Bangka), Teprok (Bali), Gili-gili (Merauke), Deprok (Betawi), Engkle (Lamongan), Bendang (Lumajang), Engkleng (Pacitan), Sonda (Mojokerto) dan lainnya. Ternyata ini permainan seantero nuswantara.

Meski namanya berbeda-beda, cara memainkannya sama, yakni pemain meloncati bidang-bidang datar yang digambar di atastanah, dengan menggunakan satu kaki. Padaujung petak dibuat gundukan seperti gunung. Pemain harus melompat dengan menggunakan satu kaki dari petak satu kepetak berikutnya .Sambil melompat, ia memegang gaco untuk dilemparkan kemasing-masing petak dan kemudian pemain melakukan lompatan ke dalam petak-petak tersebut.

Setelah melompat ke satup etak pemain mengambil gaco tersebut kemudian dilemparkan

lagi kepetak selanjutnya. Gaco yang dilempar tidak boleh melebihi batas petak, jika melewati maka pemain dinyatakan gugur dan diganti oleh pemain lainnya. Pemain yang berhasil menyelesaikan keseluruhan engklek terlebih dulu dinyatakan sebagai pemenang. Materiapa ?

Permainan ini dapat digunakan dalam semua materi ajar! Kenapa? Karena kita akan menggunakannya sebagai alat bantu mengingat dan menghafal konsep. Caranya, kita bisa meletakkan kartu soal pada masing-masing petak, lalu setiap siswa yang masuk kepetak harus menjawab soal yang ada pada petak itu. Jadi, jika dalam permainan engklek aslinya pemain yang melempar gaco keluar batas petak dinyatakan gugur, dalam pembelajaran ini pemain yang salah menjawab pertanyaanlah yang gugur. Unsur tantangan berupa keinginan melompati petak demi petak agar bisa sampai di gunung (petak paling ujung), bisa memicu daya pikir siswa untuk menjawab pertanyaan dengan benar.

## CUBLEK-CUBLEK SUWENG



### **Persiapan:**

1. 3 - 5 anakatalebih.
2. Satubuahbiji-bijian/ kerikil yang bisadigenggam.

### **Cara bermain:**

1. Gambrengduludan yang kalahmenjadi Gus. Diaberbaringtelungkup di tengah, anak-anak lain yang disebutsantridudukmelingkarditepi Gus. Para santribukatelapaktanganmenghadapkeatasdanletakkan di punggung Gus.
2. Salah satusantrimemegangbiji/ kerikildandipindahdaritelapaktangansatuketelapaktanganlainnyadiiringisurah-surah pendek yang sedangdihafalkan. "surah Al-Kafirun".



3. Pada Ayat terakhir serahkan biji/kerikil ketangan seorang santri untuk disembunyikan dalam genggaman.
4. Di akhir hafalan, semua santri menggenggam kedua tangan masing-masing, pura-pura menyembunyikan kerikil, sambil menggerak-gerakkan tangan.
5. Gus bangun dan menebak di tangan siapa biji/kerikil disembunyikan. Bila tebakannya benar, santri yang menggenggam biji/kerikil ganti menjadi Gus. Bila salah, Gus kembali ke posisi semula dan permainan di ulangi lagi.

**Manfaat:**

1. Anak belajar menghafal dengan menyenangkan;
2. Melatih motorik halus;
3. Belajar mengikuti aturan;

Latihan kerja sama dan belajar menyimpan rahasia.

## GOBAK SODOR

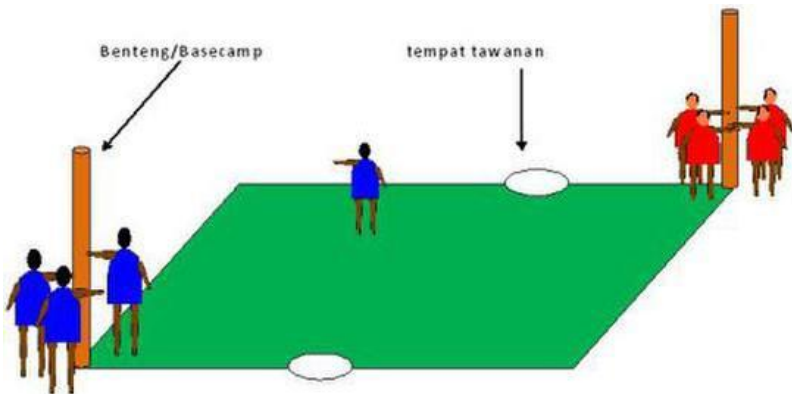


Inilah permainan yang melatih kekompakan, kerjasama, dan yang paling utama keberanian. Untuk bisa memainkan harus ada 2 kelompok, satu kelompok sebagai tim laku dan satu kelompok sebagai tim jaga. Inti permainannya adalah tim yang berdiri tepat di garis depan petak harus menghadang lawan agar tidak bisa lolos melewati garis ke garis terakhir secara bolak – balik, dan untuk meraih kemenangan seluruh anggota grup harus secara lengkap melakukan proses bolak – balik dalam area lapangan yang telah ditentukan.

Pembelajaran PKn materi kerjasama sangat tepat dilakukan dengan permainan ini. Siswa akan mengalami

langsung bagaimana contoh bekerjasama dengan benar. Beri kesempatan siswa berdiskusi menentukan formasi tim nya, menunjuk ketua kelompok, dan mengatur strateginya. Biasanya ketua kelompok akan bertindak sebagai selodor. Dengan begini, siswa terlatih bekerja sama dalam memecahkan masalah dan bertanggung jawab terhadap tugas yang diembannya.

## "BENTENGAN"



Bentengan adalah salah satu permainan tradisional berkelompok yang membutuhkan ketangkasan, kecepatan berlari dan strategi yang handal. Permainan ini merupakan salah satu permainan

tradisional yang sangat baik digunakan untuk berolahraga. Hal ini disebabkan karena setiap pemain harus berlari untuk menjaga benteng dan menangkap lawan. Tujuan utama dari permainan benteng ini adalah menyerang dan mengambil alih “benteng / markas” lawan.

- Manfaat Permainan Benteng :

Dalam suatu permainan tradisional, selain menyenangkan tentunya terdapat pelajaran dan pesan moral yang dapat diambil. Ternyata permainan benteng ini memiliki banyak manfaat yang tidak semua anak-anak menyadarinya. Manfaat-manfaat tersebut adalah sebagai berikut.

1. Dapat melatih kecepatan dan kelincahan dalam berlari.
2. Dapat melatih daya tahan serta kekuatan karena dalam permainan ini pemain dituntut untuk terus berlari.
3. Selain itu permainan ini juga dapat memupuk kerja sama antar kelompok.

Jadi, permainan “benteng” ini selain menyenangkan dan menghibur juga bisa memberikan kebugaran jasmani. Permainan ini harus dilestarikan di tengah era globalisasi seperti zaman sekarang, karena sangat menghibur juga menyehatkan, serta banyak pelajaran yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Selain itu, permainan tradisional juga mengajarkan kita untuk selalu bersosialisasi dengan orang-orang dibandingkan dengan memainkan permainan yang banyak terdapat di gadget pada masa sekarang, karena di dalamnya terdapat unsur kesehatan, sportifitas, kejujuran, solidaritas, keuletan, dan ketekunan.

Melalui kegiatan bermain ini siswa akan diaktifkan secara kognitif, afektif, dan psikomotoriknya. Melalui metode permainan proses pembelajaran akan lebih baik. Karena permainan memberikan kesempatan pada siswa untuk memahami teman-teman sekelasnya, memahami berbagai konsep abstrak, serta melihat dunia nyata di sekitarnya, Dengan metode permainan diharapkan dapat

memotivasi siswa untuk belajar PKn dan guru dapat mengakses perilaku yang sesuai dengan konsep PKn.

Metode permainan akan memberi kesempatan pada siswa untuk belajar menghargai orang lain, belajar hidup berinteraksi, menggali nilai-nilai yang dapat menyebabkan seseorang disukai dan tidak disukai oleh lingkungannya. Sehingga siswa akan belajar memposisikan diri agar dapat diterima di lingkungannya.

### **Congklak atau Dakon**



permainan sederhana yang mengasah daya nalar anak. Uniknya game ini melatih jiwa dagang anak, dan ketajaman berpikir buat ngambil keuntungan. Pada umumnya papan Dakon terbuat dari kayu dan plastik dan sejenis cangkang

kerang yang digunakan sebagai biji Dakon dan jika tidak ada, kadangkala juga digunakan biji-bijian dari tumbuh-tumbuhan.

Permainan Dakon atau dakon ini menggunakan papan permainan yang memiliki 14 lubang dan 2 lubang besar yang berada di ujung kiri dan kanan. Setiap 7 lobang kecil di sisi pemain dan lobang besar di sisi kananya dianggap sebagai milik sang pemain. Permainan ini hanya bisa dimainkan oleh 2 orang.

Cara bermain Dakon awalnya setiap lubang kecil diisi dengan tujuh buah biji. Salah seorang yang memulai (biasanya melakukan suite untuk menentukan siapa yang lebih dulu) dapat memilih lobang yang akan diambil dan meletakkan satu ke tiap-tiap lubang di sebelah kanannya dan seterusnya. Bila biji habis di lubang kecil yang berisi biji lainnya, ia dapat mengambil biji-biji tersebut dan melanjutkan mengisi, bila habis di lubang besar miliknya maka ia mendapatkan kesempatan khusus dengan memilih lobang kecil di sisinya. Bila ternyata habis di lubang kecil di sisinya maka ia berhenti dan mengambil seluruh biji di sisi yang berhadapan. Tetapi bila berhenti di lubang kosong di sisi lawan maka ia berhenti dan tidak mendapatkan apa-apa.

Permainan dianggap selesai apabila salah satu pemain sudah tidak ada biji lagi yang dapat diambil (seluruh biji ada di lobang besar disisi kanan dan kiri pemain). Pemenang ditentukan dengan yang mendapatkan biji terbanyak.

### **"IKUTI YANG DILIHAT"**

- Kata kunci dalam ice breaking ini ialah “lakukan apa yang saya lakukan, jangan lakukan apa yang saya katakan”.
- Trainer terlebih dahulu menyampaikan aturan di atas berikut cara permainan kepada peserta.
- Bila perlu berikan contoh seperti trainer mengucapkan “pegang kepala” padahal mentor memegang telinga maka peserta seharusnya mmegang telinga karena kuncinya adalah melakukan apa yang dilakukan trainer, bukan apa yang ucapkan trainer.



- Setelah seluruh peserta paham, maka trainer memulai permainan.
- Peserta yang salah dalam permainan ini maka dia akan diberi hukuman.

# **BAB 7**

## **KUMPULAN ICE BREAKING**

### **“BRAIN GYM”**

## Ice Breaking Senam (Brain Gym)

### Ayam Bertelur

Lur, Bertelur

Tas, Menetas

Pak, Mengepak

Tong, Dipotong

Reng, Digoreng

Kan, Dimakan

Kenyang.....

## **Naik Delman**

- Gerak 1: Tepuk Paha, Tepuk Tangan, Petik jari kanan kiri
- Gerak 2: Tepuk paha, Tepuk Tangan, Rentang tangan sejajar bahu, tepuk tangan 2x
- Lakukan dengan bernyanyi lagu Naik Delman secara bergantian Gerak 1 dan 2

## **Hidung dan Telinga**

- Pegang hidung dengan tangan kiri, bersamaan dengan itu pegang telinga kiri dengan tangan kanan. Posisi tangan kanan yang memegang telinga kiri melingkar melewati bagian atas kepala
- Setelah itu, ubah posisi secara bersamaan juga dimana tangan kanan sekarang memegang hidung dan tangan kiri memegang telinga kanan melingkar melewati bagian atas kepala
- Lakukan secara bergantian hingga lancar

- Jika sudah lancar, maka gerakannya semakin lama bisa semakin cepat sambil bernyanyi sholawat atau pun lagu yang sudah dikenal peserta didik.

### Tembak Lima

- Buat posisi ibu jari dan telunjuk tangan kanan seperti menembak (jari lain menggenggam), sementara posisi jari kiri terbuka semua. Arahkan posisi menembak jari kanan ke semua jari kiri
- Lakukan bergantian dengan mengubah posisinya berulang-ulang
- Jika sudah lancar, maka untuk selanjutnya tinggal 4 jari yang ditembak (1 jari digenggam) dan lakukan juga bergantian sambil diulang-ulang
- Kemudian kurangi lagi, sehingga tinggal 3 jari yang ditembak (2 jari digenggam) dan begitu seterusnya

- Ketika menggerakkan jari-jari, bisa ditambahkan dengan menyuarakan: “tembak 5, tembak 4, tembak 3”, dst sesuai dengan jumlah jari yang ditembak.

### **Senam Tonji-Tonji**

- Tonji-Tonji dijawab Cha-Cha-Cha (sambil tepuk 3x)
- Wing-Wing dijawab Cha-Cha-Cha (sambil tepuk 3x)
- Gelang-geleng dijawab Cha-Cha-Cha

### **Senam COCONUT**

- Membuat gerakan tubuh seperti huruf C, O, N, U, T
- Nyanyikan lagu COCONUT dengan mengeja huruf-hurufnya
- Sertai dengan gerakan tubuh

## DAFTAR PUSTAKA

- Windarto, Slamet. 2018. 99 Ice Breaking untuk Layanan Bimbingan dan Konseling (Bimbingan Klasikal dan kelompok). Paramitra Publishing: Yogyakarta.
- Suryoharjuno, Kusumo. 2019. 100+ Ice Breaker Penyemangat Belajar. Ilman Nafia: Surabaya.
- Setiawan, Aris. 2010. Ice Breakers for Teachers (101 Kiat Penggairah Suasana Belajar Mengajar dalam Kelas). Eduvison Press: Surabaya.
- Setiawan, Aris. 2015. Ice Breakers for Teachers (Kiat Menjadikan Suasana Belajar Mengajar Lebih Menggairahkan). Filla Press: Sidoarjo.
- Mulyani,S. 2013. *45 Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Legendaris Publishing
- Murani,Yuliani & Sujiono. 2009. *Konsep Dasar PAUD*. Jakarta: PT INDEKS.
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain AUD*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional R.I No. 58 Tahun 2009 Tentang Standar PAUD Sudjana, 2005. *Metode Statistika Edisi Ke 6*. Bandung: Trasito

Sugiyono, 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Susanto, Ahmad. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana PrenadaMedia Group.

Suyadi, 2010. *Psikologi Belajar PAUD*. Yogyakarta: PT

Bintang Pustaka Abadi (BiPA) Triharso, Agung. 2013.

*Permainan Kreatif & Edukatif Untuk Anak Usia Dini*.

Yogyakarta: Andi

Ubaedy, AN. 2009. *Cerdas Mengasuh Anak*. Jakarta: Kinza Books

Yulianty, R. 2012. *Permainan Yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Laskar Aksara.

Sumber Internet:

Iswinarti, M.Si. 2010. *Nilai-Nilai Terapiutik Permainan Tradisional Engklek*, (Online), dalam [research-report.umm.ac.id/index.php/research-report/a](http://research-report.umm.ac.id/index.php/research-report/a), diakses 27 januari 2014.

Prihanti Ika Ratnasari. 2013. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Bentuk Geometri Melalui Metode Bermain Puzzle Pada Kelompok A Tk Dharma Wanita Bengle Kecamatan Wonosegoro - Boyolali*, (Online),



dalam

*jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/.../pdf*, diakses 27 febuari 2014.

Winiarti. 2012. *Manfaat Dari Permainan Engklek-Inkling-Sondah-Sundamanda*, (Online), dalam artikel <http://permata-nusantara.blogspot.com/2012/01/manfaat-dari-permainan-engklek-inkling.html>.

## BIOGRAFI PENULIS

**M. Bambang Edi Siswanto, M.Pd**, dilahirkan di Tuban



pada tahun 1987. Menyelesaikan studi Program Sarjana (S1) di Universitas Negeri Surabaya pada tahun 2006. Mengikuti Program Magister Konsentrasi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Negeri Surabaya pada tahun

2013. Kariernya di bidang pendidikan pada tahun 2016 sebagai Dosen Fakultas Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang, Dosen BBLBA Malang tahun 2018 sampai sekarang dan sebagai Peneliti.

No. Telepon 081239773036.

**Siska Nur Wahida, M.Pd**, dilahirkan di Nganjuk pada



tahun 1993. Putri dari bapak H. Sodiq dan Ibu Hj. Anasikah. Menyelesaikan Studi Pendidikan Program Sarjana (S1) di Universitas Negeri Surabaya pada tahun 2016. Mengikuti Program Magister Pendidikan Konsentrasi Pendidikan Guru

Sekolah Dasar di Universitas Negeri Surabaya pada tahun 2017. Kariernya di bidang pendidikan pada tahun 2019 sebagai Dosen Fakultas Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini IAI Pangeran Diponegoro Nganjuk, Dosen Universitas Negeri Terbuka Malang tahun 2019, Guru MI Negeri Rejos PP. Darul Ulum Peterongan Jombang sampai sekarang dan sebagai Peneliti. No. Telepon 0856- 4646-9099.