

Endan Suwandana, S.T., M.Sc., Ph.D.
Ir. Rachmat Soegiharto, M.A.



KELAS GARING JADI GOKIL

100+ IDE ICE BREAKING
BIKIN KELAS GAK ADA
MATINYA



Klasifikasi ice
breaking
berdasarkan
energi yang
dilepaskan

*"Alone we can do so little; together we can do
so much."* – **Hellen Keller**

Kelas Garing Jadi Gokil:

100+ Ide Ice Breaking Bikin Kelas Gak Ada Matinya

Endan Suwandana, S.T., M.Sc., Ph.D.
Ir. Rachmat Soegiharto, M.A.



WarGun Studio

Lebak, Banten

Judul Buku:

Kelas Garing Jadi Gokil:

100+ Ide Ice Breaking Bikin Kelas Gak Ada Matinya

Disain Cover:

Gambar AI diproduksi dari www.canva.com

Perwajahan Isi:

Abu Naisma

Cetakan Pertama:

Oktober 2024

Jumlah Halaman: 68

Diterbitkan Oleh:

WarGun Studio

Kp. Pabuaran RT 03/01 No. 23 Desa Warunggunung,
Kec. Warunggunung, Kab. Lebak, Banten 42352

Kata Pengantar

Halo, teman-teman! Selamat datang di buku seru ini, yang siap ngebantu kalian bikin suasana kelas atau pelatihan jadi lebih hidup dengan berbagai ide ice breaking yang gokil. Di dalam buku ini, ada lebih dari 100 aktivitas mulai dari yang santai dan asyik, sampai yang bikin kita semua bergerak penuh semangat. Ice breaking itu bukan cuma buat seru-seruan, tapi juga cara jitu buat ngebangun hubungan antar peserta dan bikin semua orang merasa nyaman buat belajar bareng.

Kita semua tahu, suasana yang positif itu kunci biar proses belajar jadi lebih efektif. Nah, di sini kalian juga bakal nemuin strategi-strategi keren untuk bikin ice breaking kalian makin mantap. Mulai dari waktu yang pas buat ngelakuin, sampai cara ngadepin tantangan yang mungkin muncul, semua tips ini dirancang supaya kalian bisa dapetin hasil yang maksimal.

Jangan lupa, setelah ice breaking, luangkan waktu untuk evaluasi dan refleksi. Tanyakan ke peserta tentang pengalaman mereka, biar kalian tahu apa yang seru dan apa yang perlu diperbaiki. Aktivitas ini bukan hanya soal kesenangan, tapi juga tentang membangun ikatan yang lebih kuat antar peserta dan meningkatkan semangat mereka untuk belajar.

So, selamat ber-ice breaking! Semoga buku ini jadi panduan yang bermanfaat dan bisa ngebantu kalian menciptakan suasana belajar yang seru dan interaktif. Siap-siap untuk bersenang-senang!

Oktober 2024

Table of Contents

Kata Pengantar	i
Pendahuluan: Kenapa Ice Breaking Itu Penting?.....	1
1.1 Ice Breaking: Kunci Suasana Kelas Seru!	1
1.2 Jenis-Jenis Ice Breaking dan Kegunaannya	1
1.3 Cara Maksimalin Buku Ini	2
1.4 Tips Pilih Ice Breaking yang Pas	3
1.5 Keamanan dan Keberagaman dalam Ice Breaking	3
Bab 2: Ide-Ide Ice Breaking yang Keren	6
2.1 Santai dan Cepat di Tempat (low energy)	6
2.2 Gerak Tipis-tipis (low to medium energy)	24
2.3 Gerak Seru yang Interaktif (medium energy)	39
2.4 Mode Full Action (high energy)	53
Bab 3. Strategi Biar Ice Breaking Makin Mantap	63
3.1 Waktu Terbaik buat Ice Breaking	63
3.2 Ciptakan Suasana yang Nyaman	63
3.3 Ajak Siswa Aktif Berpartisipasi	64
3.4 Atasi Tantangan Saat Ice Breaking	64
3.5 Evaluasi dan Refleksi: Gimana Rasanya?	65
Bab 4. Penutup	66

Pendahuluan: Kenapa Ice Breaking Itu Penting?

1.1 Ice Breaking: Kunci Suasana Kelas Seru!

Ice breaking itu kayak pembuka acara di kelas. Kegiatan ini penting banget buat bikin suasana lebih akrab dan menyenangkan. Saat peserta pelatihan baru bertemu, pasti ada rasa canggung yang bikin suasana jadi kaku. Nah, dengan melakukan ice breaking, kita bisa menghilangkan kekakuan itu dan bikin semua orang lebih nyaman. Suasana ceria dan santai bikin peserta pelatihan lebih semangat dan siap berinteraksi, sehingga pembelajaran bisa berjalan lebih seru.

Selain itu, ice breaking juga ngebantu peserta pelatihan untuk fokus. Ketika suasana kelas asik, otak mereka lebih siap nerima materi baru. Dengan kegiatan yang seru, peserta pelatihan bakal lebih berani untuk berbagi ide dan bertanya. Jadi, ice breaking bukan cuma permainan, tapi juga strategi penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang produktif.

Di bab ini, kita bakal jelajahi berbagai jenis ice breaking dan manfaatnya buat bikin suasana kelas jadi lebih hidup.

1.2 Jenis-Jenis Ice Breaking dan Kegunaannya

Ice breaking itu ada banyak jenisnya, masing-masing punya tujuan dan manfaat sendiri-sendiri. Beberapa jenis dirancang untuk mengenalkan peserta pelatihan satu sama lain, sementara yang lain fokus pada pengembangan keterampilan sosial atau kreativitas. Misalnya, ice breaking yang ringan dan

cepat bisa dipake buat buka kelas atau memperkenalkan tema baru. Sedangkan yang lebih interaktif dan butuh gerakan cocok buat membangkitkan semangat setelah istirahat.

Setiap jenis ice breaking juga bisa disesuaikan dengan kondisi kelas. Kalau peserta pelatihan udah saling kenal, bisa coba aktivitas yang lebih mendalam dan kreatif. Tapi, kalau peserta pelatihan baru, lebih baik pilih yang sederhana dan santai biar semua orang merasa nyaman. Memahami berbagai jenis ice breaking ini penting biar pengalaman belajar jadi lebih menyenangkan dan efektif.

Melalui buku ini, kamu bakal menemukan beragam ide ice breaking yang udah terbukti asyik di berbagai situasi. Dari yang simpel sampai yang lebih kompleks, semua bisa disesuaikan sama kebutuhan kelas kamu.

1.3 Cara Maksimalin Buku Ini

Buku ini disusun sebagai panduan praktis buat kamu yang pengen cari dan terapkan ide-ide ice breaking di kelas. Setiap ide dikelompokkan berdasarkan tingkat energi, jadi kamu bisa langsung milih aktivitas yang cocok dengan suasana. Misalnya, kalau kelas terasa lesu, langsung aja cek kategori "Full Action Bebas" buat nemuin aktivitas yang bikin semangat kembali.

Setiap ide juga dilengkapi deskripsi singkat tentang cara pelaksanaan dan tips buat hasil maksimal. Jangan ragu buat modifikasi sesuai kebutuhan peserta pelatihan dan situasi kelas. Fleksibilitas dalam menerapkan ide-ide ini adalah kunci buat bikin suasana belajar seru dan interaktif.

Dengan menggunakan ide-ide ini, kamu bisa bikin ice breaking jadi bagian penting dari proses belajar. Ini nggak cuma bikin kelas lebih hidup, tapi juga bikin peserta pelatihan merasa lebih terhubung dan termotivasi.

1.4 Tips Pilih Ice Breaking yang Pas

Memilih ice breaking yang tepat itu penting banget. Beberapa faktor harus dipertimbangkan, seperti jumlah peserta pelatihan, suasana hati kelas, dan waktu yang tersedia. Misalnya, kalau sesi pembelajaran cuma sebentar, pilih ice breaking yang cepat dan simpel. Tapi, kalau ada waktu lebih, aktivitas yang lebih interaktif dan mendalam bisa jadi pilihan yang tepat.

Perhatikan juga karakter peserta pelatihan. Kalau ada yang lebih introvert, ice breaking yang butuh sedikit interaksi sosial lebih cocok. Tapi, buat peserta pelatihan yang ekstrovert, aktivitas dinamis dan melibatkan banyak gerakan bisa bikin mereka lebih excited. Memahami karakter peserta pelatihan akan membantu kamu dalam memilih ice breaking yang lebih efektif.

Dengan mempertimbangkan semua faktor ini, kamu bisa ciptakan pengalaman belajar yang lebih seru dan meningkatkan keterlibatan peserta pelatihan. Buku ini punya beragam ide yang bisa disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi kelas masing-masing.

1.5 Keamanan dan Keberagaman dalam Ice Breaking

Saat melakukan ice breaking, penting banget untuk selalu memperhatikan aspek keamanan dan keberagaman. Aktivitas yang kita rancang harus inklusif dan menghormati

perbedaan yang ada di dalam kelas. Ini termasuk menghargai sensitivitas budaya, latar belakang, dan kemampuan peserta pelatihan. Pastikan semua peserta pelatihan merasa nyaman dan aman selama aktivitas berlangsung.

Selain itu, kamu juga harus siap menghadapi situasi yang mungkin tidak terduga. Beberapa peserta pelatihan mungkin merasa kurang nyaman dengan kegiatan tertentu, jadi penting untuk memberikan alternatif atau memilih aktivitas yang lebih sesuai. Dengan cara ini, semua peserta pelatihan dapat berpartisipasi tanpa merasa tertekan atau terasing.

Dengan menerapkan prinsip-prinsip ini, ice breaking bisa jadi pengalaman positif dan memperkaya bagi semua peserta pelatihan. Tujuan utama adalah membangun rasa kebersamaan dan saling menghormati, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang aman dan mendukung bagi semua orang.



Bab 2: Ide-Ide Ice Breaking yang Keren

Kelas yang seru dan asik adalah harapan setiap pengajar, kan? Salah satu kunci buat menciptakan suasana itu adalah dengan ice breaking. Di bab ini, kita bakal eksplor berbagai ide ice breaking yang bisa bikin suasana kelas lebih hidup dan interaktif. Mulai dari yang cepet dan santai, sampai aktivitas yang lebih dinamis, semua dirancang buat ngebangkitin semangat dan bikin peserta pelatihan lebih terlibat.

Setiap ide di sini udah dikelompokkan berdasarkan tingkat energi, jadi kamu bisa langsung pilih aktivitas yang pas sesuai suasana. Dari ice breaking yang gampang dan bisa dilakukan di tempat duduk, sampai yang butuh gerakan lebih banyak, semua ada untuk bantu kamu menciptakan momen seru di kelas. Yuk, kita mulai dengan ide-ide yang bikin suasana nggak kaku!

2.1 Santai dan Cepat di Tempat (low energy)

Saat waktu terbatas atau kelas baru dimulai, ice breaking santai dan cepat jadi pilihan yang pas. Aktivitas-aktivitas ini dirancang buat bikin suasana hati peserta pelatihan lebih ceria tanpa perlu banyak gerakan. Dengan interaksi yang simpel, peserta pelatihan bisa saling kenal dan menciptakan suasana yang lebih akrab.

Ice breaking di kategori ini juga fleksibel banget dan gampang diadaptasi untuk berbagai situasi. Misalnya, bisa dipakai buat buka sesi pelatihan, isi waktu luang, atau bahkan saat pertemuan yang agak tegang. Tujuan utamanya adalah buat mencairkan suasana dan bikin semua peserta merasa

nyaman. Yuk, kita cek berbagai ide ice breaking yang santai dan cepet ini!

Berikut ini adalah 35 buah ide kreatif ice breaking yang bisa kalian pakai untuk aktivitas santai dan cepet (low energy).

Ide#1: Dua Fakta, Satu Kebohongan (Two Truths, One Lie)

- **Persiapan:** Ajak peserta untuk memikirkan dua fakta dan satu kebohongan tentang diri mereka sebelum sesi dimulai.
- **Cara Main:** Setiap peserta bergiliran menyampaikan dua fakta benar dan satu kebohongan. Peserta lain harus menebak mana yang kebohongan. Setelah satu peserta selesai, beri aplaus atau ucapan terima kasih. Kemudian, panggil peserta berikutnya dengan mengarahkan perhatian ke mereka. Peserta yang nebak salah dapat tantangan kecil, seperti menyanyikan lagu 10 detik.
- **Contoh:** "Saya pernah bungee jumping, saya suka makan durian, saya bisa berbahasa Jepang." (Peserta lain menebak kebohongan).

Ide#2: Tebak Ekspresi (Guess the Expression)

- **Persiapan:** Jelaskan bahwa peserta akan mengekspresikan emosi tanpa kata-kata.
- **Cara Main:** Satu peserta menampilkan ekspresi wajah, sementara yang lain menebak emosinya. Setelah satu peserta tampil, beri kesempatan kepada peserta lain untuk menunjukkan ekspresi tanpa jeda.

Tanyakan kepada semua peserta bagaimana mereka bisa menebak ekspresi tersebut. Jika ada yang tidak bisa menebak, mereka bisa menceritakan pengalaman lucu mereka.

- **Contoh:** Peserta menunjukkan ekspresi marah, dan yang lain menebak "marah".

Ide#3: Tebak Makanan Favorit (Guess the Favorite Food)

- **Persiapan:** Ajak peserta untuk memikirkan makanan favorit mereka sebelumnya.
- **Cara Main:** Setiap peserta menyebutkan makanan favorit, lalu peserta lain harus menebak. Setelah satu peserta selesai, arahkan perhatian ke peserta berikutnya untuk menyebutkan makanan favorit mereka. Diskusikan makanan yang paling unik dan kenapa mereka menyukainya. Jika ada yang salah menebak, mereka harus memberi tahu resep makanan yang mereka suka.
- **Contoh:** "Apa makanan favorit saya?" (Peserta lain menebak "pizza").

Ide#4: Kata Terlarang (Forbidden Word)

- **Persiapan:** Buat daftar kata-kata terlarang sebelumnya (misalnya "ya", "tidak", "keren").
- **Cara Main:** Selama sesi, semua peserta harus menghindari kata-kata terlarang tersebut. Jika ada yang mengucapkan, mereka harus melakukan tantangan kecil. Setelah satu peserta melanggar,

langsung berikan tantangan dan panggil peserta berikutnya. Diskusikan bagaimana mereka merasakan tantangan tersebut dan apakah ada yang kesulitan.

- **Contoh:** "Kalau kamu bilang 'ya', kamu harus bernyanyi!"

Ide#5: Simbol Nama (Name Symbol)

- **Persiapan:** Siapkan kertas dan alat gambar.
- **Cara Main:** Setiap peserta menggambar simbol yang merepresentasikan nama mereka dan menjelaskan maknanya. Setelah satu peserta selesai menjelaskan, langsung panggil peserta berikutnya untuk berbagi simbol mereka. Diskusikan simbol yang paling menarik dan alasan di baliknya. Jika ada yang tidak bisa menjelaskan, mereka harus menggambar kembali simbol tersebut dengan mata tertutup.
- **Contoh:** "Nama saya Dika, jadi saya gambar domba karena saya suka hewan."

Ide#6: Quiz Sebut Cepat (Quick Shout Quiz)

- **Persiapan:** Siapkan beberapa pertanyaan menarik untuk diajukan.
- **Cara Main:** Lontarkan pertanyaan acak, dan peserta harus menjawab secepat mungkin. Setelah satu pertanyaan, langsung beri kesempatan kepada peserta lain untuk menjawab pertanyaan berikutnya. Diskusikan mana pertanyaan yang paling sulit. Jika

ada yang jawab salah, mereka harus melakukan gerakan lucu di depan teman-teman.

- **Contoh:** "Siapa presiden pertama Indonesia?" (Peserta menjawab "Sukarno").

Ide#7: Emoji Hidup (Live Emoji)

- **Persiapan:** Buat daftar emoji yang umum digunakan.
- **Cara Main:** Setiap peserta memilih emoji dan menirukan ekspresi atau gerakan emoji tersebut. Teman-teman lain harus menebak emoji yang dimaksud. Setelah satu peserta selesai, langsung panggil peserta berikutnya untuk menirukan emoji mereka. Diskusikan siapa yang paling kreatif dalam menirukan emoji. Peserta yang tidak bisa menebak harus menyanyikan satu bait lagu.
- **Contoh:** Peserta menirukan emoji wajah tersenyum dengan mata besar, dan yang lain menebak "emoji senang".

Ide#8: Pertanyaan Unik (Unique Question)

- **Persiapan:** Siapkan beberapa pertanyaan unik yang menarik.
- **Cara Main:** Ajukan pertanyaan dan biarkan peserta menjawab secara bergiliran. Setelah satu peserta menjawab, langsung ajukan pertanyaan kepada peserta berikutnya. Diskusikan jawaban paling kreatif dan mengapa mereka memilih itu. Peserta yang menjawab dengan jawaban paling umum harus menceritakan satu rahasia kecil.

- **Contoh:** "Kalau bisa jadi hewan, mau jadi apa?"

Ide#9: Kalimat Terakhir (Last Sentence Story)

- **Persiapan:** Pastikan semua peserta siap untuk berkontribusi.
- **Cara Main:** Satu peserta mulai cerita dengan satu kalimat, lalu peserta lain menambahkan kalimat berikutnya. Setelah satu peserta selesai, segera lanjut ke peserta berikutnya untuk menambahkan kalimat. Bacakan kembali cerita yang dihasilkan dan nikmati hasilnya. Jika ada peserta yang tidak bisa melanjutkan cerita, mereka harus menari di tempat.
- **Contoh:** "Suatu hari, seekor kucing pergi ke sekolah..." (Peserta lain melanjutkan).

Ide#10: Mengeja Nama Terbalik (Spell Your Name Backwards)

- **Persiapan:** Tidak ada.
- **Cara Main:** Setiap peserta mengeja nama mereka secara terbalik. Setelah satu peserta selesai, arahkan perhatian ke peserta berikutnya untuk melakukan hal yang sama. Tanyakan kepada peserta apakah mereka kesulitan dan kenapa. Jika ada yang tidak berhasil, mereka harus menyebutkan tiga hal tentang diri mereka.
- **Contoh:** "Saya mengeja R-O-D-I, siapa saya?" (Peserta lain menebak "Dori").

Ide#11: Tebak Profesi (Guess the Profession)

- **Persiapan:** Tidak ada.
- **Cara Main:** Peserta memilih profesi dan menjelaskan tanpa menyebutkan namanya. Setelah satu peserta selesai, langsung panggil peserta berikutnya untuk menjelaskan profesi mereka. Diskusikan profesi yang paling menarik dan kenapa. Peserta yang tidak bisa menebak harus melakukan aksi lucu sebagai profesi tersebut.
- **Contoh:** "Saya membantu orang sakit, tetapi saya tidak seorang dokter." (Menebak "perawat").

Ide#12: Gaya Komik (Comic Style Acting)

- **Persiapan:** Tidak ada.
- **Cara Main:** Peserta diminta untuk meniru karakter komik atau superhero favorit mereka. Setelah satu peserta selesai, beri kesempatan kepada peserta berikutnya untuk tampil. Diskusikan karakter yang paling lucu atau unik. Peserta yang tidak berani meniru harus bercerita tentang karakter favorit mereka.
- **Contoh:** Peserta menirukan Spiderman saat merayap di dinding.

Ide#13: Kalimat dalam Emosi (Emotion Sentence)

- **Persiapan:** Tidak ada.
- **Cara Main:** Setiap peserta menyebutkan satu kalimat biasa, tapi dengan emosi yang berbeda-beda. Setelah

satu peserta selesai, panggil peserta berikutnya untuk melakukan hal yang sama. Tanyakan mana kalimat yang paling dramatis. Jika ada peserta yang tidak bisa mengekspresikan emosi, mereka harus menari sesuai emosi tersebut.

- **Contoh:** "Saya sangat senang!" (dalam nada marah).

Ide#14: Kuis Mata Tertutup (Blindfold Quiz)

- **Persiapan:** Kain untuk menutup mata.
- **Cara Main:** Tutup mata satu peserta, dan biarkan mereka mencoba menebak benda di sekitar dengan meraba. Setelah satu peserta selesai, langsung berikan kesempatan kepada peserta berikutnya untuk mencoba. Diskusikan benda yang paling sulit ditebak. Peserta yang tidak berhasil menebak harus menyanyikan satu lagu.
- **Contoh:** "Ini keras dan bulat, apa ya?" (Peserta lain menjawab).

Ide#15: Sambung Kata Berirama (Rhyme Chain)

- **Persiapan:** Tidak ada.
- **Cara Main:** Satu orang mulai dengan kata, dan peserta berikutnya harus menyambung dengan kata yang berirama. Setelah satu peserta selesai, segera berikan kesempatan kepada peserta berikutnya untuk melanjutkan. Tanyakan siapa yang paling cepat dan kreatif. Peserta yang gagal berirama harus melakukan aksi lucu.

- **Contoh:** "Kucing", "Pucing", "Lucing".

Ide#16: Kuis Silang (Cross Quiz)

- **Persiapan:** Siapkan beberapa pertanyaan menarik.
- **Cara Main:** Tanyakan pertanyaan acak, dan peserta harus menjawab dengan cepat. Setelah satu pertanyaan, langsung beri kesempatan kepada peserta lain untuk menjawab pertanyaan berikutnya. Diskusikan pertanyaan yang paling sulit dan siapa yang bisa menjawabnya. Jika ada yang salah menjawab, mereka harus bercerita tentang pengalaman lucu mereka.
- **Contoh:** "Siapa penemu lampu?" (Peserta menjawab "Edison").

Ide#17: Pertanyaan Benda Aneh (Weird Object Story)

- **Persiapan:** Minta peserta membawa benda aneh dari rumah.
- **Cara Main:** Setiap peserta bercerita tentang benda aneh yang dibawa dan alasan di baliknya. Setelah satu peserta selesai, arahkan perhatian ke peserta berikutnya. Diskusikan tentang benda yang paling unik dan ceritanya. Peserta yang tidak bisa bercerita harus menjelaskan apa benda itu tanpa memberi tahu namanya.
- **Contoh:** "Ini adalah kucing mainan saya yang sudah berusia 10 tahun."

Ide#18: Sambung Nyanyian (Continue the Song)

- **Persiapan:** Tidak ada.
- **Cara Main:** Mulai nyanyikan satu baris lagu, dan peserta lain harus melanjutkan liriknya. Setelah satu peserta selesai, langsung panggil peserta berikutnya untuk melanjutkan lagu. Tanyakan lagu mana yang paling terkenal. Peserta yang tidak bisa melanjutkan harus menyanyikan bagian dari lagu lain.
- **Contoh:** "Twinkle, twinkle, little star, how I wonder what you are..."

Ide#19: Teman Sejati (True Friend Quiz)

- **Persiapan:** Siapkan beberapa pertanyaan tentang teman-teman di grup.
- **Cara Main:** Tanya pertanyaan dan lihat siapa yang paling tahu tentang satu sama lain. Setelah satu peserta menjawab, langsung ajukan pertanyaan kepada peserta berikutnya. Diskusikan jawaban peserta yang paling menarik. Peserta yang salah menjawab harus bercerita tentang pengalaman lucu mereka.
- **Contoh:** "Siapa yang paling suka pizza di antara kita?"

Ide#20: Sambung Cerita (Story Chain)

- **Persiapan:** Tidak ada.
- **Cara Main:** Satu peserta mulai cerita dengan satu kalimat, lalu peserta lain menambahkan kalimat berikutnya. Setelah satu peserta selesai, segera

lanjut ke peserta berikutnya untuk menambahkan kalimat. Bacakan kembali cerita yang dihasilkan dan nikmati hasilnya. Jika ada peserta yang tidak bisa melanjutkan cerita, mereka harus menari di tempat.

- **Contoh:** "Di tengah malam, ada suara aneh..." (Peserta lain melanjutkan).

Ide#21: Tangkap Kata Sifat (Catch an Adjective)

- **Persiapan:** Tidak ada.
- **Cara Main:** Peserta menyebutkan kata sifat yang mendeskripsikan diri mereka, lalu teman-teman lain harus menebak siapa yang dimaksud. Setelah satu peserta selesai, langsung panggil peserta berikutnya. Diskusikan kata sifat yang paling unik. Peserta yang gagal menebak harus melakukan tantangan kecil.
- **Contoh:** "Saya ceria." (Peserta lain menebak).

Ide#22: Acak-Alur Cerita (Random Storytelling Movement)

- **Persiapan:** Tidak ada.
- **Cara Main:** Setiap peserta menggambarkan satu bagian dari cerita sambil bergerak. Setelah satu peserta selesai, arahkan perhatian ke peserta berikutnya untuk melanjutkan cerita. Diskusikan hasil akhir cerita yang dihasilkan. Jika ada peserta yang tidak berani berkontribusi, mereka harus menyanyikan lagu.

- **Contoh:** "Suatu ketika, ada raja yang berjalan sambil melompat..."

Ide#23: Gambar Impian (Draw Your Dream)

- **Persiapan:** Siapkan kertas dan pensil warna.
- **Cara Main:** Ajak semua peserta menggambar impian mereka dalam waktu terbatas, lalu tunjukkan hasilnya. Setelah satu peserta selesai, langsung panggil peserta berikutnya. Diskusikan gambar yang paling inspiratif. Jika ada yang tidak bisa menggambar, mereka harus menyebutkan impian mereka dengan jelas.
- **Contoh:** "Saya ingin jadi astronot!" (Peserta menunjukkan gambar roket).

Ide#24: Tebak Siapa Saya (Guess Who I Am)

- **Persiapan:** Kertas untuk menulis nama karakter.
- **Cara Main:** Peserta menulis nama karakter terkenal atau benda, dan teman-teman menebak dengan bertanya "Ya" atau "Tidak." Setelah satu peserta selesai, langsung panggil peserta berikutnya untuk melakukan hal yang sama. Diskusikan siapa yang paling kreatif dalam memilih karakter. Peserta yang tidak bisa menebak harus melakukan tantangan kecil.
- **Contoh:** "Apakah saya superhero?" (Peserta lain menjawab).

Ide#25: Quiz Warna Favorit (Favorite Color Quiz)

- **Persiapan:** Tidak ada.

- **Cara Main:** Peserta menebak warna favorit teman-teman mereka; yang benar mendapat poin. Setelah satu peserta selesai, beri kesempatan kepada peserta lain untuk menebak. Diskusikan warna favorit yang paling unik. Jika ada yang salah menebak, mereka harus memberi tahu resep makanan favorit mereka.
- **Contoh:** "Apa warna favorit saya?" (Peserta lain menebak).

Ide#26: Kuis Lanjutan Kata (Next Word Quiz)

- **Persiapan:** Tidak ada.
- **Cara Main:** Seorang peserta menyebut satu kata, dan yang lain harus menambahkan kata yang sesuai tanpa banyak berpikir. Setelah satu peserta selesai, langsung panggil peserta berikutnya untuk melanjutkan. Tanyakan siapa yang paling cepat. Peserta yang gagal berirama harus melakukan aksi lucu.
- Contoh: "Kucing" - "Kucing nakal".

Ide#27: Tebak Warna Favorit (Guess the Favorite Color)

- **Persiapan:** Tidak ada.
- **Cara Main:** Setiap peserta menyebutkan warna favorit, dan yang lain harus menebak. Setelah satu peserta selesai, langsung berikan kesempatan kepada peserta berikutnya untuk melakukan hal yang sama. Diskusikan warna favorit yang paling unik. Jika

ada yang tidak bisa menebak, mereka harus menyebutkan warna lain yang mereka sukai.

- **Contoh:** "Apa warna favorit saya?" (Peserta lain menebak).

Ide#28: Perkenalan dengan Tiga Kata (Introduce Yourself in Three Words)

- **Persiapan:** Tidak ada.
- **Cara Main:** Setiap peserta memperkenalkan diri dengan tiga kata. Setelah satu peserta selesai, langsung panggil peserta berikutnya. Diskusikan mana yang paling unik. Jika ada yang tidak bisa menjelaskan tiga kata, mereka harus menyebutkan satu hal tentang diri mereka yang belum dibagikan.
- **Contoh:** "Petualang, ceria, penyanyi."

Ide#29: Ceritakan Hal Unik di Meja Anda (Share Something Unique on Your Desk)

- **Persiapan:** Tidak ada.
- **Cara Main:** Ajak peserta untuk bercerita tentang barang unik yang ada di meja mereka. Setelah satu peserta selesai, langsung berikan kesempatan kepada peserta berikutnya. Diskusikan cerita yang paling inspiratif. Jika ada yang tidak bisa berbagi, mereka harus memberikan dua fakta menarik tentang diri mereka.
- **Contoh:** "Ini adalah jam tangan saya yang bisa bercerita!"

Ide#30: Tebak Hobi Teman (Guess a Friend's Hobby)

- **Persiapan:** Tidak ada.
- **Cara Main:** Setiap peserta menyebutkan hobi mereka, dan yang lain harus menebak. Setelah satu peserta selesai, langsung panggil peserta berikutnya. Diskusikan hobi yang paling menarik. Jika ada yang salah menebak, mereka harus melakukan gerakan lucu yang berhubungan dengan hobi tersebut.
- **Contoh:** "Apa hobi saya?" (Peserta lain menebak).

Ide#31: Pertanyaan Trivia Unik (Unique Trivia Questions)

- **Persiapan:** Siapkan pertanyaan trivia yang menarik.
- **Cara Main:** Tanyakan pertanyaan trivia, dan peserta harus menjawab. Setelah satu peserta selesai, segera ajukan pertanyaan kepada peserta berikutnya. Diskusikan jawaban yang paling menarik. Peserta yang salah menjawab harus menceritakan pengalaman lucu mereka.
 - **Contoh:** "Apa planet terdekat dengan matahari?"

Ide#32: Fakta atau Fiksi (Fact or Fiction Quiz)

- **Persiapan:** Siapkan beberapa pernyataan.
- **Cara Main:** Peserta harus menebak apakah pernyataan itu fakta atau fiksi. Setelah satu peserta selesai, langsung panggil peserta berikutnya untuk menjawab. Diskusikan jawaban yang paling

mengejutkan. Peserta yang salah menebak harus menyanyikan satu lagu.

- **Contoh:** "Kucing bisa terbang." (Peserta menebak "fiksi").

Ide#33: Teka-Teki Singkat (Quick Riddles)

- **Persiapan:** Siapkan beberapa teka-teki.
- **Cara Main:** Berikan teka-teki singkat dan lihat siapa yang paling cepat menjawab. Setelah satu peserta selesai, segera panggil peserta berikutnya. Diskusikan teka-teki yang paling sulit. Peserta yang tidak berhasil menjawab harus melakukan tantangan lucu.
- **Contoh:** "Apa yang bisa berlari tetapi tidak punya kaki?" (Jawaban: Air).

Ide#34: Tebak Perasaan (Guess the Feeling)

- **Persiapan:** Tidak ada.
- **Cara Main:** Satu peserta mengekspresikan perasaan tertentu, dan yang lain harus menebak. Setelah satu peserta selesai, panggil peserta berikutnya untuk mengekspresikan perasaan mereka. Diskusikan ekspresi yang paling sulit ditebak. Peserta yang tidak bisa menebak harus melakukan tantangan kecil.
- **Contoh:** "Saya merasa sangat sedih." (Peserta lain menebak).

Ide#35: Tebak Lirik Lagu (Guess the Song Lyric)

- **Persiapan:** Tidak ada.
- **Cara Main:** Mulai nyanyikan satu baris lagu, dan peserta lain harus melanjutkan liriknya. Setelah satu peserta selesai, segera berikan kesempatan kepada peserta berikutnya untuk melanjutkan. Tanyakan lagu mana yang paling terkenal. Jika ada yang tidak bisa melanjutkan, mereka harus menyanyikan bagian dari lagu lain.
- **Contoh:** "Aku jatuh cinta padamu..." (Peserta lain menebak judul lagu).



2.2 Gerak Tipis-tipis (low to medium energy)

Gerak tipis-tipis itu adalah jenis ice breaking yang asyik di mana kita bisa bergerak sedikit tanpa harus ninggalin kursi. Aktivitas ini pas banget buat suasana kelas yang santai, jadi semua peserta bisa tetap duduk nyaman sambil tetap seru-seruan. Dengan gerakan ringan, kita bisa lebih dekat dan akrab satu sama lain, tanpa merasa kaku.

Jenis ice breaking ini juga oke banget buat ngilangin canggung dan ketegangan yang sering muncul di awal pertemuan.

Meskipun gerakannya gampang, aktivitas ini bisa bikin suasana kelas jadi lebih hidup dan menyenangkan. Di sub-bab ini, kita bakal eksplor berbagai ide gerak tipis-tipis yang bikin semua orang happy dan siap buat belajar bareng. Siap-siap ya, kita akan bersenang-senang tanpa perlu bangkit dari kursi!

Selain itu, gerak tipis-tipis juga jadi cara ampuh buat ngusir jenuh dan kantuk! Saat kita bergerak sedikit, otak jadi lebih segar dan fokus. Jadi, kalau suasana mulai lesu atau peserta mulai ngantuk, aktivitas ini bisa jadi solusi yang tepat. Yuk, kita lihat berbagai ide gerak tipis-tipis yang pasti bikin semua orang aktif dan semangat belajar bersama!

"Ini dia 30 ide asyik yang masuk ke kategori Gerak Tipis-tipis! Di sini, kita bisa gerak sedikit tanpa harus ninggalin kursi. Aktivitas-aktivitas ini bakal bikin suasana kelas makin seru dan interaktif, sambil tetap nyaman. Selain itu, ide-ide ini juga jagoan buat ngusir jenuh dan kantuk, jadi kita bisa lebih akrab dan enjoy bareng. Yuk, cek satu-satu ide-ide keren yang pasti bikin kelas kita lebih hidup!"

Ide#36: Pose Cepat (Strike a Pose)

- **Persiapan:** Tidak ada.
- **Cara Main:** Ajak peserta untuk memilih pose favorit mereka. Setiap orang secara bergiliran menunjukkan pose mereka, dan yang lain harus menirukan. Setelah satu peserta selesai, beri tepuk tangan dan langsung panggil peserta berikutnya. Jika ada yang tidak bisa menirukan pose, mereka harus menyebutkan satu fakta tentang diri mereka.
- **Contoh:** Peserta berpose seperti superhero, dan yang lain menirukan pose tersebut.

Ide#37: Kuis Emotikon (Emoji Quiz)

- **Persiapan:** Siapkan daftar emotikon atau gambar.
- **Cara Main:** Tampilkan emotikon dan minta peserta untuk menebak makna atau emosi yang diwakili. Setelah satu emotikon selesai, langsung lanjutkan ke peserta berikutnya untuk menebak emotikon berikutnya. Peserta yang salah menebak harus melakukan gerakan lucu.
- **Contoh:** Tampilkan emotikon wajah senang, dan peserta menebak "senang".

Ide#38: Suara Apa Itu? (Guess the Sound)

- **Persiapan:** Siapkan berbagai suara yang bisa diputar (misalnya suara binatang, alat musik).
- **Cara Main:** Putar suara secara acak, dan peserta harus menebak dari suara apa itu. Setelah satu suara,

langsung panggil peserta berikutnya untuk menebak suara lainnya. Peserta yang salah menebak harus menceritakan pengalaman lucu.

- **Contoh:** Putar suara kucing dan peserta menebak "kucing".

Ide#39: Balon Kata Rahasia (Balloon Word Game)

- **Persiapan:** Siapkan beberapa balon dengan kata-kata rahasia di dalamnya.
- **Cara Main:** Peserta harus meletuskan balon untuk menemukan kata rahasia di dalamnya. Setelah satu peserta selesai, beri kesempatan kepada peserta lain untuk melakukan hal yang sama. Diskusikan kata-kata yang ditemukan. Peserta yang tidak dapat meletuskan balon harus memberikan dua fakta tentang diri mereka.
- **Contoh:** Balon berisi kata "liburan", dan peserta menjelaskan kata tersebut.

Ide#40: Gaya Jalan (Walk the Style)

- **Persiapan:** Tidak ada.
- **Cara Main:** Ajak peserta untuk berjalan dengan gaya yang ditentukan (misalnya gaya model, gaya robot). Setelah satu peserta selesai, langsung panggil peserta berikutnya untuk menampilkan gaya mereka. Jika ada yang merasa malu, mereka harus menyebutkan satu hal yang mereka sukai.
- **Contoh:** Peserta berjalan seperti model di runway.

Ide#41: Tepuk Nama Teman (Clap Your Friend's Name)

- **Persiapan:** Tidak ada.
- **Cara Main:** Setiap peserta menyebutkan nama mereka sambil melakukan tepuk tangan sesuai dengan suku kata nama. Setelah satu peserta selesai, langsung panggil peserta berikutnya. Peserta yang tidak bisa mengikuti tepukan harus melakukan tantangan kecil, seperti menyanyikan lagu.
- **Contoh:** "Nama saya Dika" (diikuti tepukan dua kali).

Ide#42: Menyusun Alfabet Nama (Alphabet Order Challenge)

- **Persiapan:** Siapkan kertas dan pena.
- **Cara Main:** Peserta diminta menyusun nama mereka sesuai urutan alfabet, lalu menyebutkan nama mereka. Setelah satu peserta selesai, langsung panggil peserta berikutnya. Diskusikan bagaimana peserta menyusun nama mereka. Jika ada yang tidak bisa, mereka harus berbagi satu fakta unik.
- **Contoh:** "Nama saya Andi, jadi saya susun A-N-D-I."

Ide#43: Simbol Diri Sendiri (Personal Symbol)

- **Persiapan:** Siapkan kertas dan alat gambar.
- **Cara Main:** Peserta menggambar simbol yang merepresentasikan diri mereka, lalu menjelaskan maknanya. Setelah satu peserta selesai, langsung panggil peserta berikutnya. Diskusikan simbol yang paling menarik. Jika ada yang tidak bisa menggambar,

mereka harus memberikan satu fakta menarik tentang diri mereka.

- **Contoh:** "Ini simbol saya, bintang, karena saya suka bercahaya!"

Ide#44: Sambung Lirik (Song Relay)

- **Persiapan:** Siapkan daftar lagu terkenal.
- **Cara Main:** Mulai nyanyikan satu baris lagu, dan peserta lain harus melanjutkan liriknya. Setelah satu peserta selesai, langsung panggil peserta berikutnya untuk melanjutkan lagu yang berbeda. Jika ada yang tidak bisa melanjutkan, mereka harus menyanyikan satu bait dari lagu lain.
- **Contoh:** "Twinkle, twinkle, little star, how I wonder what you are..." (Peserta lain melanjutkan).

Ide#45: Peta Dunia Teman (Friend Travel Map)

- **Persiapan:** Siapkan peta besar dan spidol.
- **Cara Main:** Peserta menggambar tempat yang mereka ingin kunjungi di peta dan menjelaskan alasannya. Setelah satu peserta selesai, langsung panggil peserta berikutnya. Diskusikan tujuan wisata yang paling menarik. Jika ada yang tidak bisa menggambar, mereka harus berbagi satu pengalaman perjalanan.
- **Contoh:** "Saya ingin pergi ke Bali karena pantainya indah."

Ide#46: Pilihan Sulit (Would You Rather)

- **Persiapan:** Siapkan beberapa pertanyaan "Would You Rather".
- **Cara Main:** Ajukan pertanyaan sulit, dan peserta harus memilih satu dari dua pilihan yang diberikan. Setelah satu peserta selesai, langsung panggil peserta berikutnya untuk menjawab pilihan yang sama atau berbeda. Jika ada yang tidak bisa memilih, mereka harus menjelaskan alasannya.
- **Contoh:** "Would you rather have the ability to fly or be invisible?"

Ide#47: Tebak Bunyi (Sound Guessing)

- **Persiapan:** Siapkan beberapa suara yang bisa diputar (misalnya suara binatang, alat musik).
- **Cara Main:** Putar suara secara acak, dan peserta harus menebak dari suara apa itu. Setelah satu suara selesai, langsung panggil peserta berikutnya untuk menebak suara lainnya. Jika ada yang salah, mereka harus memberikan satu fakta tentang suara tersebut.
- **Contoh:** Putar suara anjing dan peserta menebak "anjing".

Ide#48: Perkenalan dengan Benda Favorit (Introduce with an Object)

- **Persiapan:** Ajak peserta membawa satu benda favorit dari rumah.

- **Cara Main:** Setiap peserta memperkenalkan diri dengan menunjukkan benda favorit mereka dan menjelaskan kenapa itu spesial. Setelah satu peserta selesai, langsung panggil peserta berikutnya. Diskusikan benda yang paling unik. Jika ada yang tidak membawa benda, mereka harus berbagi satu fakta menarik tentang diri mereka.
- **Contoh:** "Ini mug saya, karena saya suka minum kopi."

Ide#49: Gerakan Tangan Rahasia (Secret Hand Gesture)

- **Persiapan:** Tidak ada.
- **Cara Main:** Setiap peserta menciptakan gerakan tangan rahasia dan menjelaskannya. Setelah satu peserta selesai, langsung panggil peserta berikutnya untuk menunjukkan gerakan mereka. Jika ada yang tidak bisa meniru, mereka harus memberikan satu fakta tentang gerakan tersebut.
- **Contoh:** "Ini adalah gerakan saya, seperti sedang menari!"

Ide#50: Berbisik Kata (Whispered Words)

- **Persiapan:** Tidak ada.
- **Cara Main:** Peserta berbisikkan kata kepada teman di sebelahnya, dan mereka harus meneruskan bisikan itu sampai ke peserta terakhir. Setelah itu, peserta terakhir mengungkapkan apa yang mereka dengar, dan biasanya itu akan berbeda! Setelah satu peserta

selesai, langsung panggil peserta berikutnya. Peserta yang tidak bisa menyampaikan dengan benar harus melakukan tantangan kecil.

- **Contoh:** "Kucing" menjadi "Kucing berkaki dua".

Ide#51: Sambung Nyanyian (Sing Along)

- **Persiapan:** Siapkan beberapa lagu populer.
- **Cara Main:** Mulai dengan satu peserta menyanyikan satu bait dari lagu, dan peserta lain harus melanjutkan. Setelah satu peserta selesai, langsung panggil peserta berikutnya untuk melanjutkan lagu lainnya. Jika ada yang tidak bisa melanjutkan, mereka harus menyanyikan satu bait dari lagu lain.
- **Contoh:** "Let it be, let it be..." (Peserta lain melanjutkan).

Ide#52: Perkenalan dengan Benda Aneh (Introduce with a Weird Object)

- **Persiapan:** Minta peserta membawa benda aneh dari rumah.
- **Cara Main:** Setiap peserta memperkenalkan benda aneh yang mereka bawa dan menjelaskan alasannya. Setelah satu peserta selesai, langsung panggil peserta berikutnya untuk berbagi. Diskusikan benda yang paling unik. Jika ada yang tidak membawa benda, mereka harus berbagi satu fakta menarik tentang diri mereka.

- **Contoh:** "Ini adalah benda aneh saya, sebuah jam dinding yang berbunyi lagu!"

Ide#53: Tangkap Pertanyaan (Catch and Share)

- **Persiapan:** Siapkan bola kecil atau benda ringan.
- **Cara Main:** Peserta melempar bola ke peserta lain, dan peserta yang menangkap harus menjawab pertanyaan yang diajukan sebelumnya. Setelah satu peserta selesai, mereka melempar bola ke peserta lain. Jika ada yang tidak bisa menjawab, mereka harus melakukan tantangan kecil.
- **Contoh:** "Apa warna favoritmu?" (Peserta menjawab).

Ide#54: Gerak Tangan Rahasia (Secret Hand Motion)

- **Persiapan:** Tidak ada.
- **Cara Main:** Setiap peserta menciptakan gerakan tangan rahasia dan menunjukkan ke peserta lain. Peserta lain harus menebak gerakan tersebut. Setelah satu peserta selesai, langsung panggil peserta berikutnya. Jika ada yang tidak bisa menebak, mereka harus memberikan satu fakta tentang gerakan tersebut.
- **Contoh:** Peserta menunjukkan gerakan seolah sedang mengayuh sepeda.

Ide#55: Pictogram Nama (Name Pictogram)

- **Persiapan:** Siapkan kertas dan alat gambar.

- **Cara Main:** Setiap peserta menggambar pictogram yang merepresentasikan nama mereka. Setelah satu peserta selesai, langsung panggil peserta berikutnya untuk menunjukkan gambarnya. Diskusikan gambarnya. Jika ada yang tidak bisa menggambar, mereka harus berbagi satu fakta menarik tentang nama mereka.
- **Contoh:** Peserta menggambar pohon untuk nama "Pohon".

Ide#56: Jaring Pertanyaan (Web of Questions)

- **Persiapan:** Siapkan benang wol atau tali.
- **Cara Main:** Peserta berdiri dalam lingkaran. Satu peserta memegang ujung benang dan mengajukan pertanyaan. Setelah menjawab, mereka melemparkan benang ke peserta lain, membentuk jaring. Setelah satu peserta selesai, langsung panggil peserta berikutnya untuk bertanya. Jika ada yang tidak menjawab, mereka harus bercerita tentang diri mereka.
- **Contoh:** "Siapa teman terbaikmu?" (Peserta menjawab dan melempar benang).

Ide#57: Nyanyikan Namamu (Sing Your Name)

- **Persiapan:** Tidak ada.
- **Cara Main:** Setiap peserta menyanyikan nama mereka dengan melodi dari lagu favorit. Setelah satu peserta selesai, langsung panggil peserta berikutnya. Jika ada yang tidak bisa menyanyi, mereka harus

memberikan satu fakta menarik tentang nama mereka.

- **Contoh:** "Dika, Dika, oh Dika, di sini aku."

Ide#58: Quiz Arah Mata Angin (Direction Quiz)

- **Persiapan:** Siapkan beberapa pertanyaan terkait arah mata angin.
- **Cara Main:** Tanyakan pertanyaan tentang arah, seperti "Ke arah mana matahari terbenam?" Peserta harus menjawab dengan cepat. Setelah satu peserta selesai, langsung ajukan pertanyaan ke peserta berikutnya. Jika ada yang salah, mereka harus menyebutkan satu fakta menarik tentang arah tersebut.
- **Contoh:** "Ke arah mana utara?" (Peserta menjawab).

Ide#59: Gerak Tangan Berirama (Rhythmic Hand Movements)

- **Persiapan:** Tidak ada.
- **Cara Main:** Ajak peserta untuk membuat gerakan tangan yang mengikuti irama. Setelah satu peserta selesai, langsung panggil peserta berikutnya untuk menambahkan gerakan baru. Jika ada yang tidak bisa mengikuti irama, mereka harus menyanyikan satu bait lagu.
- **Contoh:** Peserta mengetuk tangan di meja mengikuti irama.

Ide#60: Quiz Sambung Kata Cepat (Quick Word Chain)

- **Persiapan:** Tidak ada.
- **Cara Main:** Satu peserta menyebutkan kata, dan peserta berikutnya harus menyebutkan kata lain yang **berhubungan**. Setelah satu peserta selesai, langsung panggil peserta berikutnya untuk melanjutkan. Jika ada yang gagal menyambung kata, mereka harus melakukan tantangan kecil.
- **Contoh:** "Kucing" - "Anjing" - "Hewan".

Ide#61: Ikuti Irama (Follow the Rhythm)

- **Persiapan:** Siapkan musik yang memiliki irama yang jelas.
- **Cara Main:** Ajak peserta untuk mengikuti irama dengan gerakan tangan atau tubuh. Setelah satu peserta selesai, langsung panggil peserta berikutnya untuk melanjutkan. Jika ada yang tidak bisa mengikuti irama, mereka harus melakukan gerakan lucu.
- **Contoh:** Peserta mengetuk tangan mengikuti irama lagu.

Ide#62: Nama Saya dan Gerakannya (Name and Motion)

- **Persiapan:** Tidak ada.
- **Cara Main:** Setiap peserta menyebutkan nama mereka dan melakukan gerakan unik. Setelah satu peserta selesai, langsung panggil peserta berikutnya. Jika ada yang tidak bisa melakukan gerakan, mereka

harus menyebutkan satu fakta menarik tentang nama mereka.

- **Contoh:** "Saya Dika!" (Gerakan: melompat).

Ide#63: Sambung Lagu Favorit (Favorite Song Chain)

- **Persiapan:** Tidak ada.
- **Cara Main:** Peserta menyanyikan satu baris dari lagu favorit mereka. Peserta lain harus menebak judul lagunya. Setelah satu peserta selesai, langsung panggil peserta berikutnya untuk menyanyi. Jika ada yang tidak bisa menebak, mereka harus menyanyikan satu bait lagu lain.
- **Contoh:** "Satu yang takkan terganti..." (Peserta lain menebak judul lagu).

Ide#64: Bentuk Angka dengan Tangan (Shape the Number)

- **Persiapan:** Tidak ada.
- **Cara Main:** Peserta membentuk angka tertentu dengan jari mereka di atas meja, dan peserta lain menebak angkanya. Setelah satu peserta selesai, langsung panggil peserta berikutnya untuk menunjukkan angka lain. Jika ada yang tidak bisa menebak, mereka harus memberikan satu fakta tentang angka tersebut.
- **Contoh:** Peserta membentuk angka 5 dengan jari.

65. Ide#65: Kartu Acak Pertanyaan (Random Question Cards)

- **Persiapan:** Siapkan kartu berisi pertanyaan lucu atau menarik.
- **Cara Main:** Setiap peserta menarik kartu secara acak dan menjawab pertanyaan di dalamnya. Setelah satu peserta selesai, langsung panggil peserta berikutnya. Jika ada yang tidak bisa menjawab, mereka harus berbagi satu cerita menarik.
- **Contoh:** "Apa hal paling konyol yang pernah kamu lakukan?"



2.3 Gerak Seru yang Interaktif (medium energy)

Nah, sekarang kita masuk ke dunia gerakan seru yang interaktif! Di sub-bab ini, kita bakal eksplor aktivitas yang nggak hanya bikin peserta bergerak, tapi juga melibatkan interaksi antar teman. Gerakan yang kita lakukan di sini lebih dinamis dan bikin suasana kelas jadi makin hidup. Ini adalah kesempatan kita untuk lepas dari ketegangan dan saling mengenal lebih dekat.

Gerak seru ini cocok buat bikin semua orang bersemangat dan aktif. Di setiap ide, peserta bisa berpartisipasi langsung, dan pastinya ada banyak tawa dan keseruan! Selain itu, aktivitas ini juga dapat meningkatkan kerja sama tim dan komunikasi antar peserta. Jadi, siap-siap untuk bersenang-senang, bergerak, dan mempererat hubungan dengan teman-teman di kelas. Yuk, kita lihat ide-ide gerak seru yang interaktif ini!

Selamat datang di dunia gerakan seru yang interaktif! Di sub-bab ini, kita bakal seru-seruan dengan aktivitas yang bikin semua orang bergerak dan saling berinteraksi. Gerakan yang kita lakukan di sini lebih dinamis, jadi siap-siap untuk lepas dari ketegangan dan mengenal satu sama lain lebih dekat. Aktivitas ini nggak cuma bikin suasana jadi hidup, tapi juga meningkatkan kerja sama dan komunikasi di antara kita. Yuk, langsung saja kita cek 28 ide seru yang pastinya bikin kelas kita makin asyik!

66. Ide#66: Lagu Berhenti Mendadak (Freeze Dance)

- **Persiapan:** Siapkan musik yang upbeat dan ceria.

- **Cara Main:** Semua peserta berdansa saat musik diputar. Ketika musik berhenti, semua harus berhenti bergerak dan berpose. Peserta yang bergerak saat musik berhenti keluar dari permainan. Setelah satu peserta selesai, langsung putar musik lagi dan ajak peserta lainnya untuk berdansa. Diskusikan pose-pose lucu yang ditampilkan. Jika ada yang bergerak saat musik berhenti, mereka harus menyebutkan satu fakta tentang diri mereka.
- **Contoh:** Musik berhenti, peserta berpose seperti superhero.

67. **Ide#67: Permainan Gerak Tangan (Hand Motion Game)**

- **Persiapan:** Tidak ada.
- **Cara Main:** Satu peserta menunjukkan gerakan tangan tertentu, dan peserta lain harus menirukan. Setelah satu peserta selesai, langsung panggil peserta berikutnya untuk menunjukkan gerakan baru. Jika ada yang tidak bisa meniru, mereka harus memberikan satu fakta menarik tentang gerakan tersebut.
- **Contoh:** Peserta menunjukkan gerakan memutar tangan.

68. **Ide#68: Quiz Cepat Warna Favorit (Favorite Color Quiz)**

- **Persiapan:** Siapkan pertanyaan tentang warna favorit.

- **Cara Main:** Ajukan pertanyaan tentang warna favorit peserta. Setelah satu peserta selesai, langsung berikan kesempatan kepada peserta berikutnya. Diskusikan warna favorit yang paling unik. Jika ada yang salah menebak, mereka harus menyebutkan satu fakta menarik tentang warna tersebut.
- **Contoh:** "Siapa yang suka warna merah?"

69. Ide#69: Kursi Panas (Hot Seat)

- **Persiapan:** Siapkan kursi yang dikhususkan untuk permainan.
- **Cara Main:** Satu peserta duduk di kursi panas dan peserta lain mengajukan pertanyaan. Setelah satu peserta selesai menjawab, langsung panggil peserta berikutnya untuk duduk di kursi panas. Diskusikan pertanyaan yang paling menarik. Jika ada yang tidak bisa menjawab, mereka harus berbagi satu cerita lucu.
- **Contoh:** "Apa makanan favoritmu?"

70. Ide#70: Sambung Nyanyian (Song Relay)

- **Persiapan:** Siapkan beberapa lagu populer.
- **Cara Main:** Peserta menyanyikan satu bait dari lagu, dan peserta lain harus melanjutkan. Setelah satu peserta selesai, langsung panggil peserta berikutnya untuk melanjutkan lagu lainnya. Jika ada yang tidak bisa melanjutkan, mereka harus menyanyikan satu bait dari lagu lain.

- **Contoh:** "Let it be, let it be..." (Peserta lain melanjutkan).

71. **Ide#71: Menyusun Kalimat (Sentence Formation)**

- **Persiapan:** Siapkan kartu dengan kata-kata yang berbeda.
- **Cara Main:** Peserta harus menyusun kartu untuk membuat kalimat yang masuk akal. Setelah satu peserta selesai, beri kesempatan kepada peserta lain untuk menyusun kalimat baru. Jika ada yang gagal, mereka harus menyebutkan satu fakta menarik tentang kalimat yang mereka buat.
- **Contoh:** Kartu: "anjing", "berlari", "di taman".

72. **Ide#72: Lomba Nama Panjang (Name Chain Race)**

- **Persiapan:** Tidak ada.
- **Cara Main:** Setiap peserta menyebutkan nama mereka dan menambahkan satu nama yang berawalan dengan huruf terakhir nama sebelumnya. Setelah satu peserta selesai, langsung panggil peserta berikutnya. Jika ada yang tidak bisa menyebutkan, mereka harus melakukan tantangan kecil.
- **Contoh:** "Dika" - "Ali" - "Ika".

73. **Ide#73: Tebak Siswa (Guess the Student)**

- **Persiapan:** Siapkan daftar fakta tentang peserta.

- **Cara Main:** Satu peserta memberikan satu fakta tentang diri mereka, dan yang lain harus menebak siapa. Setelah satu peserta selesai, langsung panggil peserta berikutnya. Jika ada yang salah menebak, mereka harus menyebutkan satu fakta lucu tentang diri mereka.
- **Contoh:** "Saya suka sepak bola." (Peserta lain menebak).

74. **Ide#74: Tebak Teman Rahasia (Guess the Secret Friend)**

- **Persiapan:** Siapkan daftar nama peserta.
- **Cara Main:** Setiap peserta menuliskan satu fakta tentang teman mereka secara rahasia, lalu peserta lain harus menebak siapa yang dimaksud. Setelah satu peserta selesai, langsung panggil peserta berikutnya. Jika ada yang salah menebak, mereka harus berbagi satu fakta menarik tentang teman mereka.
- **Contoh:** "Teman saya suka menggambar." (Peserta lain menebak).

75. **Ide#75: Peta Pikiran (Mind Map)**

- **Persiapan:** Siapkan kertas besar dan spidol.
- **Cara Main:** Peserta diminta menggambar peta pikiran dengan ide-ide yang berkaitan. Setelah satu peserta selesai, langsung panggil peserta berikutnya untuk menunjukkan peta pikiran mereka. Diskusikan ide-ide yang paling menarik. Jika ada yang tidak bisa

menggambar, mereka harus menyebutkan satu fakta menarik tentang ide tersebut.

- **Contoh:** "Ini peta pikiran saya tentang liburan."

76. **Ide#76: Ikuti Pemimpin (Follow the Leader)**

- **Persiapan:** Tidak ada.
- **Cara Main:** Satu peserta menjadi pemimpin dan melakukan gerakan atau tindakan tertentu, dan peserta lain harus menirukan. Setelah satu peserta selesai, langsung panggil peserta berikutnya untuk menjadi pemimpin. Jika ada yang tidak bisa mengikuti, mereka harus memberikan satu fakta menarik tentang diri mereka.
- **Contoh:** Pemimpin mengangkat tangan dan peserta lainnya menirukan gerakan tersebut.

77. **Ide#77: Kata Berantai (Word Chain)**

- **Persiapan:** Tidak ada.
- **Cara Main:** Satu peserta menyebutkan satu kata, dan peserta berikutnya harus menyebutkan kata lain yang dimulai dengan huruf terakhir dari kata sebelumnya. Setelah satu peserta selesai, langsung panggil peserta berikutnya. Jika ada yang gagal, mereka harus melakukan tantangan kecil.
- **Contoh:** "Kucing" - "Gajah" - "Hiu".

78. **Ide#78: Gerak Lagu Populer (Pop Dance Moves)**

- **Persiapan:** Siapkan beberapa lagu pop yang populer.

- **Cara Main:** Peserta mengikuti gerakan tarian yang sesuai dengan lagu yang diputar. Setelah satu peserta selesai, langsung panggil peserta berikutnya untuk menunjukkan gerakan baru. Jika ada yang tidak bisa menari, mereka harus menyebutkan satu fakta menarik tentang lagu tersebut.
- **Contoh:** Gerakan sesuai dengan lagu "Uptown Funk".

79. **Ide#79: Quiz Mata Tertutup (Blindfold Quiz)**

- **Persiapan:** Kain untuk menutup mata.
- **Cara Main:** Satu peserta ditutup matanya dan harus menebak benda dengan meraba. Setelah satu peserta selesai, langsung panggil peserta berikutnya untuk mencoba. Jika ada yang tidak berhasil menebak, mereka harus menyebutkan satu fakta menarik tentang benda tersebut.
- **Contoh:** "Ini keras dan bulat, apa ya?" (Peserta lain menjawab).

80. **Ide#80: Acak-Alur Cerita (Random Storytelling Movement)**

- **Persiapan:** Tidak ada.
- **Cara Main:** Setiap peserta berdiri dan bergiliran menceritakan bagian dari cerita sambil melakukan gerakan. Setelah satu peserta selesai, langsung panggil peserta berikutnya. Diskusikan cerita yang paling lucu. Jika ada yang tidak bisa melanjutkan, mereka harus menyebutkan satu fakta menarik tentang cerita mereka.

- **Contoh:** "Suatu ketika, seekor kucing berjalan di taman..." (Peserta lain melanjutkan).

81. **Ide#81: Goyang Suasana (Dance Party)**

- **Persiapan:** Siapkan musik yang upbeat.
- **Cara Main:** Peserta berdansa mengikuti musik yang diputar. Setelah satu lagu, beri kesempatan kepada peserta untuk menyebutkan lagu favorit mereka. Jika ada yang merasa malu, mereka harus berbagi satu fakta menarik tentang hobi mereka.
- **Contoh:** Musik diputarkan dan semua orang bergerak mengikuti irama.

82. **Ide#82: Jaga Nada (Voice Variation Game)**

- **Persiapan:** Tidak ada.
- **Cara Main:** Peserta diminta untuk mengulangi kalimat dengan berbagai nada suara. Setelah satu peserta selesai, langsung panggil peserta berikutnya. Diskusikan suara yang paling lucu. Jika ada yang tidak bisa mengubah nada, mereka harus menyebutkan satu fakta menarik tentang suara mereka.
- **Contoh:** "Selamat pagi!" (diucapkan dengan nada tinggi dan rendah).

83. **Ide#83: Satu Menit Cerita (One Minute Storytelling)**

- **Persiapan:** Tidak ada.
- **Cara Main:** Setiap peserta diberi waktu satu menit untuk menceritakan kisah menarik dari hidup

mereka. Setelah satu peserta selesai, langsung panggil peserta berikutnya. Diskusikan cerita yang paling menarik dan kenapa. Jika ada yang tidak bisa bercerita, mereka harus menyebutkan satu fakta menarik tentang diri mereka.

- **Contoh:** "Satu kali, saya jatuh dari sepeda..."

84. **Ide#84: Sambung Kalimat Terakhir (Last Sentence Chain)**

- **Persiapan:** Tidak ada.
- **Cara Main:** Satu peserta mulai cerita dengan satu kalimat, lalu peserta lain menambahkan kalimat berikutnya. Setelah satu peserta selesai, segera lanjut ke peserta berikutnya untuk menambahkan kalimat. Bacakan kembali cerita yang dihasilkan dan nikmati hasilnya. Jika ada peserta yang tidak bisa melanjutkan, mereka harus menari di tempat.
- **Contoh:** "Di tengah malam, ada suara aneh..."
(Peserta lain melanjutkan).

85. **Ide#85: Tebak Siswa (Guess the Student)**

- **Persiapan:** Siapkan daftar fakta tentang peserta.
- **Cara Main:** Satu peserta memberikan fakta tentang diri mereka, dan yang lain harus menebak siapa. Setelah satu peserta selesai, langsung panggil peserta berikutnya untuk memberikan fakta. Jika ada yang salah menebak, mereka harus berbagi satu cerita lucu.

- **Contoh:** "Saya suka olahraga." (Peserta lain menebak).

86. **Ide#86: Quiz Karakter Favorit (Favorite Character Quiz)**

- **Persiapan:** Siapkan beberapa pertanyaan tentang karakter populer.
- **Cara Main:** Ajukan pertanyaan tentang karakter favorit, dan peserta harus menjawab. Setelah satu peserta selesai, langsung ajukan pertanyaan kepada peserta berikutnya. Jika ada yang salah menjawab, mereka harus berbagi satu fakta menarik tentang karakter tersebut.
- **Contoh:** "Siapa karakter favoritmu dari film Disney?"

87. **Ide#87: Tebak Suara Binatang (Animal Sound Guessing)**

- **Persiapan:** Siapkan rekaman suara binatang.
- **Cara Main:** Putar suara binatang, dan peserta harus menebak binatang apa itu. Setelah satu suara selesai, langsung panggil peserta berikutnya untuk menebak suara lainnya. Jika ada yang salah menebak, mereka harus memberikan satu fakta menarik tentang binatang tersebut.
- **Contoh:** Putar suara ayam dan peserta menebak "ayam".

88. **Ide#88: Quiz Film atau Serial (Movie or Series Quiz)**

- **Persiapan:** Siapkan beberapa pertanyaan tentang film atau serial populer.
- **Cara Main:** Ajukan pertanyaan, dan peserta harus menjawab. Setelah satu peserta selesai, langsung ajukan pertanyaan kepada peserta berikutnya. Jika ada yang salah menjawab, mereka harus berbagi satu fakta menarik tentang film atau serial tersebut.
- **Contoh:** "Siapa yang bermain di film Avengers?"

89. **Ide#89: Berdiri Jika... (Stand If...)**

- **Persiapan:** Siapkan beberapa pernyataan yang bisa dipakai.
- **Cara Main:** Pembicara mengucapkan pernyataan, dan peserta harus berdiri jika pernyataan itu benar bagi mereka. Setelah satu peserta selesai, langsung panggil peserta berikutnya untuk menyampaikan pernyataan. Jika ada yang tidak berdiri, mereka harus berbagi satu fakta menarik tentang diri mereka.
- **Contoh:** "Berdiri jika kamu suka es krim!"

90. **Ide#90: Gerakan Kertas (Paper Movement Game)**

- **Persiapan:** Siapkan beberapa lembar kertas.
- **Cara Main:** Ajak peserta untuk melakukan gerakan tertentu dengan kertas (misalnya mengoyang-goyangkan kertas). Setelah satu peserta selesai, langsung panggil peserta berikutnya untuk melakukan gerakan baru. Jika ada yang tidak bisa melakukan

gerakan, mereka harus menyebutkan satu fakta tentang kertas tersebut.

- **Contoh:** Peserta mengoyang kertas mengikuti irama musik.

91. Ide#91: Tebak Lagu Melalui Gerakan (Guess the Song by Moves)

- **Persiapan:** Siapkan beberapa lagu terkenal.
- **Cara Main:** Satu peserta melakukan gerakan sesuai lagu, dan yang lain harus menebak judul lagunya. Setelah satu peserta selesai, langsung panggil peserta berikutnya untuk melakukan gerakan dari lagu lain. Jika ada yang tidak bisa menebak, mereka harus menyanyikan satu bait lagu.
- **Contoh:** Peserta menari mengikuti lagu "Macarena".

92. Ide#92: Sambung Tarian Cepat (Quick Dance Chain)

- **Persiapan:** Siapkan musik yang ceria.
- **Cara Main:** Setiap peserta menambahkan satu gerakan tari yang harus diikuti peserta berikutnya. Setelah satu peserta selesai, langsung panggil peserta berikutnya untuk menambahkan gerakan baru. Jika ada yang gagal mengikuti, mereka harus melakukan tantangan kecil.
- **Contoh:** "Sekarang, angkat tangan dan putar!"

93. Ide#93: Quiz Bergaya (Style Quiz)

- **Persiapan:** Siapkan beberapa pertanyaan tentang gaya hidup.
- **Cara Main:** Ajukan pertanyaan, dan peserta harus menjawab dengan gaya tertentu (misalnya gaya selebriti). Setelah satu peserta selesai, langsung ajukan pertanyaan kepada peserta berikutnya. Jika ada yang tidak bisa mengikuti gaya, mereka harus berbagi satu fakta menarik tentang gaya mereka.
- **Contoh:** "Sebutkan gaya hidup sehatmu!"



2.4 Mode Full Action (high energy)

Selamat datang di bagian aksi penuh energi (Mode Full Action)! Di sub-bab ini, kita bakal ngebahas aktivitas yang bikin semua orang bergerak dengan semangat dan energi yang tinggi. Ini saatnya kita lepas semua ketegangan dan capek, karena gerakan di sini bakal bikin jantung berdegup kencang dan suasana kelas jadi super seru!

Aktivitas-aktivitas di kategori ini bukan cuma untuk bikin kita berkeringat, tapi juga untuk meningkatkan kerja sama tim dan kekompakan. Di sini, kita bakal saling mendukung dan berkolaborasi, sambil tentunya menikmati setiap momen yang ada. Jadi, siap-siap untuk bergerak, tertawa, dan merasakan adrenalin yang mengalir saat kita melakukan aksi-aksi seru ini! Yuk, kita eksplor berbagai ide aksi penuh energi yang pasti bikin kelas kita makin hidup dan seru!

Selamat datang di bagian Aksi Penuh Energi! Di sub-bab ini, kita bakal eksplor aktivitas yang bikin semua orang bergerak dengan semangat dan energi yang tinggi. Ini saatnya kita lepas semua ketegangan dan capek, karena gerakan di sini bakal bikin jantung berdegup kencang dan suasana kelas jadi super seru! Aktivitas-aktivitas di kategori ini bukan cuma untuk bikin kita berkeringat, tapi juga untuk meningkatkan kerja sama tim dan kekompakan. Jadi, siap-siap untuk bergerak, tertawa, dan merasakan adrenalin yang mengalir saat kita melakukan aksi-aksi seru ini! Yuk, kita cek ide-ide Aksi Penuh Energi yang pastinya bakal bikin kelas kita makin hidup!

94. Ide#94: Lompat Kata (Jump Word)

- **Persiapan:** Siapkan ruang yang cukup untuk bergerak.
- **Cara Main:** Satu peserta menyebutkan kata, dan semua peserta harus melompat setiap kali kata itu disebut. Setelah satu peserta selesai, langsung panggil peserta berikutnya untuk menyebutkan kata baru. Diskusikan kata-kata yang paling lucu. Jika ada yang tidak bisa melompat, mereka harus berbagi satu fakta menarik tentang kata tersebut.
- **Contoh:** "Kucing" (peserta melompat setiap kali kata itu disebut).

95. **Ide#95: Pencarian Harta Karun (Scavenger Hunt)**

- **Persiapan:** Siapkan daftar barang yang harus ditemukan.
- **Cara Main:** Bagi peserta ke dalam kelompok dan berikan daftar barang yang harus mereka temukan di sekitar kelas atau lokasi. Setelah satu kelompok selesai, diskusikan barang-barang yang mereka temukan. Jika ada yang tidak bisa menemukan barang, mereka harus menyebutkan satu fakta menarik tentang barang tersebut.
- **Contoh:** "Temukan benda merah di kelas."

96. **Ide#96: Goyang Suasana (Dance Party)**

- **Persiapan:** Siapkan musik yang upbeat.
- **Cara Main:** Peserta bergerak dan berdansa mengikuti irama musik yang diputar. Setelah satu lagu, beri

kesempatan kepada peserta untuk menunjukkan gerakan tari mereka. Jika ada yang merasa malu, mereka harus menyebutkan satu fakta menarik tentang diri mereka.

- **Contoh:** Musik diputarkan dan semua orang bergerak mengikuti irama.

97. **Ide#97: Quiz Berdiri Berdasarkan Pertanyaan (Stand and Answer Quiz)**

- **Persiapan:** Siapkan beberapa pertanyaan menarik.
- **Cara Main:** Ajukan pertanyaan, dan peserta yang menjawab "ya" harus berdiri. Setelah satu peserta selesai menjawab, langsung ajukan pertanyaan kepada peserta berikutnya. Jika ada yang salah menjawab, mereka harus berbagi satu fakta lucu.
- **Contoh:** "Apakah kamu suka es krim?" (Peserta yang suka berdiri).

98. **Ide#98: Tebak Gaya (Guess the Style)**

- **Persiapan:** Siapkan beberapa gaya yang bisa ditunjukkan.
- **Cara Main:** Satu peserta menunjukkan gaya tertentu, dan yang lain harus menebak gaya tersebut. Setelah satu peserta selesai, langsung panggil peserta berikutnya untuk menunjukkan gaya yang berbeda. Jika ada yang tidak bisa menebak, mereka harus memberi tahu satu fakta menarik tentang gaya tersebut.

- **Contoh:** Peserta menunjukkan gaya hip-hop, dan yang lain menebak.

99. **Ide#99: Quiz Suara Aneh (Odd Sound Quiz)**

- **Persiapan:** Siapkan beberapa suara aneh untuk diputar.
- **Cara Main:** Putar suara aneh secara acak, dan peserta harus menebak dari suara apa itu. Setelah satu suara selesai, langsung panggil peserta berikutnya untuk menebak suara lainnya. Jika ada yang salah menebak, mereka harus memberi tahu satu fakta tentang suara tersebut.
- **Contoh:** Putar suara aneh dan peserta menebak "suara alien".

100. **Ide#100: Lomba Pose (Pose Race)**

- **Persiapan:** Tidak ada.
- **Cara Main:** Peserta diminta untuk berpindah dari satu titik ke titik lain dengan pose yang lucu. Setelah satu peserta selesai, langsung panggil peserta berikutnya untuk melakukan pose baru. Diskusikan pose-pose lucu yang ditampilkan. Jika ada yang tidak bisa berpindah, mereka harus menyebutkan satu fakta menarik tentang pose tersebut.
- **Contoh:** Peserta berpose seperti superhero saat berpindah.

101. **Ide#101: Menyusun Nama Berdasarkan Abjad (Alphabet Name Line-Up)**

- **Persiapan:** Tidak ada.
- **Cara Main:** Peserta diminta untuk berdiri dalam urutan abjad berdasarkan nama mereka. Setelah satu peserta selesai, beri kesempatan kepada peserta lain untuk menyusun. Jika ada yang tidak bisa, mereka harus menyebutkan satu fakta tentang nama mereka.
- **Contoh:** "Dika, Andi, Budi" (Peserta menyusun sesuai abjad).

102. **Ide#102: Quiz Ganjil atau Genap (Odd or Even Game)**

- **Persiapan:** Siapkan beberapa angka.
- **Cara Main:** Sebutkan angka, dan peserta harus berdiri jika angka tersebut genap, dan duduk jika ganjil. Setelah satu angka selesai, langsung panggil peserta berikutnya. Jika ada yang salah, mereka harus memberikan satu fakta menarik tentang angka tersebut.
- **Contoh:** "Empat" (Peserta berdiri).

103. **Ide#103: Maju Mundur (Step Forward or Back)**

- **Persiapan:** Tidak ada.
- **Cara Main:** Sebutkan pernyataan, dan peserta harus melangkah maju jika pernyataan itu benar, atau mundur jika salah. Setelah satu pernyataan selesai, langsung ajukan pernyataan kepada peserta berikutnya. Jika ada yang tidak bisa mengikuti,

mereka harus menyebutkan satu fakta menarik tentang diri mereka.

- **Contoh:** "Kamu suka pizza?"

104. **Ide#104: Telepon Kaleng (Telephone Whisper)**

- **Persiapan:** Siapkan kaleng dan benang.
- **Cara Main:** Peserta dibagi menjadi dua kelompok, satu kelompok berbicara ke kaleng, dan kelompok lain mendengar dari kaleng di ujung. Setelah satu kelompok selesai, beri kesempatan kepada kelompok lain untuk mencoba. Jika ada yang salah mendengar, mereka harus berbagi satu cerita lucu.
- **Contoh:** "Telepon kaleng dihubungkan dari satu titik ke titik lain."

105. **Ide#105: Tebak Emoji (Guess the Emoji)**

- **Persiapan:** Siapkan gambar emoji.
- **Cara Main:** Tampilkan emoji, dan peserta harus menebak apa maknanya. Setelah satu emoji selesai, langsung panggil peserta berikutnya. Jika ada yang salah, mereka harus memberikan satu fakta menarik tentang emoji tersebut.
- **Contoh:** Tampilkan emoji "😊" dan peserta menebak "senang".

106. **Ide#106: Pilih Sisi (Pick a Side)**

- **Persiapan:** Siapkan dua pilihan.

- **Cara Main:** Ajukan dua pilihan, dan peserta harus memilih salah satu sisi ruangan sesuai pilihan mereka. Setelah satu pertanyaan selesai, langsung ajukan pertanyaan kepada peserta berikutnya. Jika ada yang tidak bisa memilih, mereka harus menyebutkan satu fakta menarik tentang pilihan tersebut.
- **Contoh:** "Kopi atau teh?"

107. **Ide#107: Jaring Pertanyaan Besar (Large Web of Questions)**

- **Persiapan:** Siapkan benang wol atau tali.
- **Cara Main:** Peserta berdiri dalam lingkaran. Satu peserta memegang ujung benang dan mengajukan pertanyaan kepada peserta lain. Setelah menjawab, mereka melemparkan benang ke peserta lain, membentuk jaring. Jika ada yang tidak bisa menjawab, mereka harus berbagi satu cerita menarik.
- **Contoh:** "Siapa teman terbaikmu?"

108. **Ide#108: Permainan Identifikasi (Identity Guessing Game)**

- **Persiapan:** Siapkan kertas dengan identitas karakter terkenal.
- **Cara Main:** Setiap peserta menempelkan kertas di punggungnya dan mereka harus bertanya kepada peserta lain untuk menebak siapa mereka. Setelah satu peserta selesai, langsung panggil peserta berikutnya. Jika ada yang tidak bisa menebak, mereka

harus memberi tahu satu fakta menarik tentang karakter tersebut.

- **Contoh:** "Apakah saya superhero?"

109. **Ide#109: Gerak Sembunyi (Hide and Seek)**

- **Persiapan:** Tentukan area untuk bermain.
- **Cara Main:** Satu peserta ditugaskan untuk mencari, sementara yang lain bersembunyi. Setelah satu peserta selesai, berikan kesempatan kepada peserta lain untuk mencari. Jika ada yang tidak bisa bersembunyi, mereka harus berbagi satu fakta menarik tentang diri mereka.
- **Contoh:** "Siapa yang paling cepat ditemukan?"

110. **Ide#110: Aksi Pertama (First Action Wins)**

- **Persiapan:** Tidak ada.
- **Cara Main:** Pembicara menyebutkan sebuah aksi, dan peserta yang pertama kali melakukan aksi tersebut menang. Setelah satu aksi selesai, langsung panggil peserta berikutnya untuk menyebutkan aksi baru. Jika ada yang tidak bisa mengikuti, mereka harus melakukan tantangan kecil.
- **Contoh:** "Lompat!" (Peserta yang pertama kali melompat menang).

111. **Ide#111: Quiz Kartu Acak (Random Card Quiz)**

- **Persiapan:** Siapkan kartu dengan pertanyaan.

- **Cara Main:** Setiap peserta menarik kartu secara acak dan menjawab pertanyaan di dalamnya. Setelah satu peserta selesai, langsung panggil peserta berikutnya. Jika ada yang tidak bisa menjawab, mereka harus berbagi satu cerita menarik.
- **Contoh:** "Apa hobi teraneh yang kamu miliki?"

112. **Id#112: Balapan Nama (Name Chain Race)**

- **Persiapan:** Tidak ada.
- **Cara Main:** Peserta harus berlari ke depan untuk menyebutkan nama mereka dalam urutan yang benar. Setelah satu peserta selesai, langsung panggil peserta berikutnya. Jika ada yang tidak bisa menyebutkan nama, mereka harus melakukan tantangan kecil.
- **Contoh:** "Saya Dika!" (Peserta berlari ke depan).



Bab 3. Strategi Biar Ice Breaking Makin Mantap

Di bab ini, kita bakal bahas strategi-strategi biar ice breaking yang kita lakuin jadi makin mantap! Ice breaking itu nggak cuma seru-seruan, tapi juga penting untuk bikin peserta saling kenal dan nyaman. Dengan strategi yang tepat, kita bisa bikin semua orang terlibat dan siap belajar dengan semangat. Yuk, simak langkah-langkah yang bisa bikin ice breaking kita makin gokil!

3.1 Waktu Terbaik buat Ice Breaking

Waktu itu penting banget buat keberhasilan ice breaking. Ada momen-momen di mana peserta lebih siap dan terbuka untuk berinteraksi, seperti di awal pertemuan atau setelah istirahat. Memulai sesi dengan ice breaking di awal bisa bikin suasana lebih hangat dan seru. Selain itu, setelah sesi yang berat, ice breaking juga bisa jadi cara yang pas untuk nge-refresh pikiran dan bikin peserta lebih fokus.

Jangan lupa juga perhatikan durasi ice breaking. Jangan terlalu lama, nanti peserta bisa bosan, tapi juga jangan terlalu singkat supaya tujuannya tercapai. Idealnya, ice breaking dilakukan dalam waktu 5-15 menit. Dengan milih waktu yang pas dan durasi yang tepat, kita bisa pastikan ice breaking jadi kegiatan yang seru dan efektif!

3.2 Ciptakan Suasana yang Nyaman

Suasana yang nyaman itu kunci untuk keberhasilan ice breaking. Sebelum mulai, pastikan kelas udah siap untuk bergerak dan interaksi. Atur tempat duduk biar peserta bisa saling lihat dan ngobrol dengan mudah. Selain itu, penting

juga untuk menciptakan atmosfer yang positif. Sambut peserta dengan hangat dan tunjukkan semangat biar mereka juga ikut semangat.

Jadi, penting buat bikin peserta merasa akrab. Gunakan bahasa yang santai dan seru, biar suasana jadi lebih rileks. Pakai sedikit humor juga bisa jadi cara yang oke buat mencairkan suasana. Ketika peserta nyaman, mereka bakal lebih terbuka untuk ikutan aktivitas, dan pastinya ice breaking bakal lebih efektif dan menyenangkan.

3.3 Ajak Siswa Aktif Berpartisipasi

Ice breaking yang sukses adalah yang melibatkan semua peserta secara aktif. Ajak semua orang untuk terlibat dalam setiap aktivitas, baik itu memberikan ide, berpartisipasi dalam permainan, atau sekadar bersuara. Sediakan berbagai jenis ice breaking biar semua peserta bisa menemukan aktivitas yang sesuai dengan minat mereka. Misalnya, beberapa orang mungkin lebih suka gerakan fisik, sementara yang lain lebih nyaman dengan permainan kata.

Mendorong partisipasi aktif juga berarti menghargai setiap kontribusi dari peserta, sekecil apapun itu. Jika ada yang ragu untuk ikut, kasih dukungan biar mereka merasa lebih percaya diri. Dengan cara ini, kita bisa membangun rasa kebersamaan dan meningkatkan kepercayaan diri peserta untuk terlibat dalam pembelajaran ke depannya.

3.4 Atasi Tantangan Saat Ice Breaking

Setiap kegiatan pasti ada tantangan, termasuk ice breaking. Salah satu tantangan yang sering muncul adalah peserta yang malu atau nggak nyaman untuk berpartisipasi. Sebagai trainer, kita perlu peka terhadap dinamika kelompok dan siap

untuk ngadepin situasi ini. Coba deh mulai dengan aktivitas yang lebih simpel dulu, lalu perlahan tingkatkan kesulitan.

Tantangan lain bisa juga soal waktu yang terbatas atau peserta yang terlalu banyak. Dalam situasi kayak gini, penting untuk punya rencana cadangan dan bersikap fleksibel. Kalo ada aktivitas yang nggak berjalan sesuai rencana, jangan ragu buat mengubah atau pilih ide lain yang lebih cocok dengan situasi saat itu. Dengan bersikap adaptif, kita bisa menjaga suasana tetap seru dan menyenangkan.

3.5 Evaluasi dan Refleksi: Gimana Rasanya?

Setelah ice breaking selesai, jangan lupa untuk evaluasi dan refleksi. Tanyakan ke peserta bagaimana pengalaman mereka selama aktivitas. Ini bukan cuma buat ngukur seberapa efektif ice breaking, tapi juga memberi kesempatan bagi peserta untuk berbagi pandangan dan perasaan mereka. Dengan refleksi, kita bisa tahu apa yang berhasil dan apa yang perlu diperbaiki untuk kedepannya.

Refleksi juga jadi momen seru buat membangun ikatan di antara peserta. Diskusikan hal-hal positif yang mereka rasakan dan bagaimana ice breaking bikin mereka lebih kenal satu sama lain. Momen ini bisa memperkuat hubungan antar peserta dan bikin mereka merasa lebih terhubung. Jadi, jangan lupa luangkan waktu untuk refleksi setelah setiap ice breaking!

Bab 4. Penutup

Nah, kita udah sampai di akhir buku ini! Di sini, kita udah eksplor lebih dari 100 ide ice breaking yang seru, mulai dari yang santai tanpa banyak energi hingga yang bikin kita bergerak penuh energi. Semua ide ini dirancang untuk membantu peserta pelatihan merasa lebih nyaman dan akrab, sehingga suasana kelas jadi lebih hidup.

Kita juga udah bahas strategi-strategi yang bikin ice breaking semakin mantap. Dari memilih waktu yang tepat, menciptakan suasana yang nyaman, hingga mengatasi tantangan yang mungkin muncul, semua hal ini penting agar ice breaking bisa berjalan dengan sukses. Ingat, ice breaking bukan hanya tentang kesenangan, tapi juga tentang menciptakan lingkungan belajar yang positif dan kolaboratif.

Jangan lupa untuk selalu mengevaluasi dan merefleksikan setiap sesi ice breaking yang kita lakukan. Dengan mendengarkan pengalaman peserta, kita bisa terus memperbaiki dan menyesuaikan aktivitas agar lebih sesuai dengan kebutuhan mereka. Refleksi ini penting agar kita tahu seberapa efektif ice breaking yang sudah dilakukan dan bagaimana perasaan peserta setelahnya.

Akhir kata, semoga semua ide dan strategi yang dibahas di buku ini bisa membantu kalian dalam menciptakan suasana kelas atau pelatihan yang lebih seru dan interaktif. Dari aktivitas yang ringan hingga yang full energy, jangan ragu untuk berkreasi dan menyesuaikan aktivitas sesuai dengan gaya dan kebutuhan peserta. Selamat ber-ice breaking dan semoga setiap sesi menjadi pengalaman yang menyenangkan bagi semua!

Biodata Penulis



Kenalin, ini dia Endan Suwandana, Ph.D., sosok keren dari Lebak yang udah menjelajahi dunia pendidikan dan penelitian internasional. Lahir 12 Februari 1973, Dr. Endan ini berangkat dari Universitas

Diponegoro dengan jurusan Kelautan, lanjut S-2 di Jerman (ISATEC, Universität Bremen), dan S-3 di Hiroshima University, Jepang. Pengalaman belajarnya aja udah mendunia, apalagi pengalamannya di lapangan!

Mulai karier di BPPT, lanjut jadi peneliti tamu di Arab Saudi, sampai akhirnya kembali ke Banten, Dr. Endan sekarang jadi Widyaiswara Ahli Utama di BPSDMD Provinsi Banten. Beliau spesialis dalam pengembangan mindset, integritas, dan tentunya jago di bidang Analisis Kebutuhan Diklat. Oh, dan jangan lupa, banyak banget artikel ilmiah dan publikasinya yang udah terbit di jurnal-jurnal internasional! Pokoknya, kalau bicara soal pengetahuan, Dr. Endan ini juaranya.

Pernah ngisi seminar, workshop, bahkan pelatihan di berbagai negara, Dr. Endan punya cara khas yang bikin suasana jadi asik dan pembelajaran nggak pernah ngebosenin. Buat kamu yang pingin belajar dengan metode kreatif, misalnya *reverse thinking* atau teknik ice breaking seru, kelasnya Dr. Endan ini wajib kamu coba!



Nah, ini dia Bro Ir. Rachmat Soegiharto, M.A.! Orangnya nggak cuma jago ngebahas mindset dan motivasi, tapi udah level pro buat bikin suasana jadi pecah dan anti ngantuk di kelas maupun pelatihan! Rachmat ini lulusan Fakultas Pertanian UNPAD, Bandung, lanjut belajar di Program Pendidikan Kader Pimpinan di Bank Utama, Jakarta, dan udah kelar S-2

di Administrasi Kebijakan Publik di Institut STIAM I.

Pengalaman? Nggak usah ditanya, udah kayak kamus berjalan soal Analisis Kebutuhan Diklat (AKD), Mindset, Kecerdasan Emosi, dan Character Building.

Rachmat ini punya jam terbang tinggi banget, udah keliling dari LAN-RI, Kemendagri, sampai ke berbagai provinsi seperti Riau, Kalimantan, dan bahkan Papua Barat! Kalau kamu ikutan pelatihannya, dijamin nggak bakal ngantuk karena beliau punya jurus-jurus ice breaking yang bikin kelas langsung hidup!

Sejak 2015, Rachmat jadi Widyaiswara Ahli Madya, dan soal team building, outbond, serta motivasi? Dia rajanya! Udah nggak kehitung berapa banyak tim yang sukses di-build sama beliau, dari instansi pemerintahan sampai swasta. Bagi Rachmat, bikin orang-orang semangat dan meningkatkan pola pikir positif tuh udah jadi keahlian utama.

Mau tahu cara pecahin suasana dan bawa energi ke level maksimal? Coba deh ikut kelasnya Rachmat, dijamin nggak ada lagi yang namanya pelatihan yang gitu-gitu aja!

Buku ini hadir buat kamu yang pengen bikin suasana kelas atau pelatihan jadi rame dan asyik banget. Ada lebih dari 100 ide ice breaking seru yang siap bikin peserta jadi lebih akrab dan semangat buat belajar bareng. Mulai dari yang santai sampai yang penuh aksi, buku ini bakal bantu kamu nyiptain suasana yang enggak cuma fun tapi juga bikin peserta nyaman buat berinteraksi dan ngehargain satu sama lain.

Di sini, kamu bisa nemuin berbagai jenis ice breaking yang dibagi sesuai tujuan dan energinya. Ada yang cocok buat kenalan di awal sesi, ada juga yang lebih dinamis buat ngusir rasa ngantuk setelah istirahat. Lengkap dengan tips dan trik cara pelaksanaan, buku ini nyediain panduan praktis yang bisa langsung kamu sesuaikan sama mood kelas. Tinggal pilih yang pas, suasana belajar jadi makin seru dan peserta jadi lebih berani buat aktif.

Bukan cuma soal seru-seruan, buku ini juga kasih perhatian khusus sama keamanan dan keberagaman. Setiap ide ice breaking dirancang biar inklusif dan bikin semua orang merasa diterima, dari latar belakang apa pun. Jadi, enggak ada yang merasa ketinggalan atau enggak nyaman. Dengan prinsip kebersamaan dan saling menghargai ini, buku ini siap jadi senjata andalan kamu buat bikin kelas atau pelatihan jadi tempat belajar yang seru, aman, dan penuh dukungan.