

**EFEKTIFITAS ICE BREAKING TERHADAP PENINGKATAN PRESTASI
BELAJAR SISWA KELAS II DI SDN PANDEANLAMPER 03 SEMARANG**

Reski Wening Asmarani¹, Ervina Eka Subekti², Ida Dwijayanti³

¹Universitas PGRI Semarang, ²STKIP Subang

¹reskiasmarani@gmail.com, ²ervinaeka@upgris.ac.id, ³idadwijayanti@upgris.ac.id

ABSTRACT

The achievement of educational goals is inseparable from the success of the learning and teaching process in schools. Until now the homeroom teacher applies conventional methods, namely lectures for learning which results in students being less active. Lack of teacher innovation in the use of learning methods will create uninteresting learning which will make students unable to concentrate and cause understanding of the material to be less than optimal. One of the fun learning methods is ice breaking, through the Problem Basic Learning learning model. The aim of the research is to describe the effectiveness of ice breaking on improving student achievement in class II. This type of quantitative research is experimental in nature, one group pretest and posttest design approach and uses a saturated sampling technique, namely making all members of the population as samples. Test questions are research instruments whose goal is to obtain data on student achievement. The results showed that the pretest average was 74,62 while the posttest average was 88,08 which means that there was an increase in student achievement after the implementation of ice breaking of 13,46. In order to find out the effectiveness of ice breaking, data analysis was carried out using the Wilcoxon test. The result is a significance value of $0,000 < 0,05$ so that H_a is accepted and H_0 is rejected. With these results, ice breaking was effective in increasing class II student achievement at SDN Pandeanlamper 03 Semarang.

Keywords : Ice Breaking; Problem Based Learning; Learning Achievement.

ABSTRAK

Tercapainya tujuan pendidikan tidak terlepas dari berhasilnya proses belajar dan mengajar di sekolah. Hingga kini wali kelas menerapkan metode konvensional yaitu ceramah untuk pembelajaran yang mengakibatkan siswa kurang berperan aktif. Kurangnya inovasi guru dalam penggunaan metode pembelajaran akan menciptakan pembelajaran tidak menarik yang akan membuat siswa menjadi tidak dapat berkonsentrasi dan menyebabkan pemahaman terhadap materi menjadi kurang maksimal. Salah satu metode pembelajaran menyenangkan adalah *ice breaking*, melalui model pembelajaran *Problem Basic Learning*. Tujuan penelitian yaitu mendeskripsikan efektivitas *ice breaking* terhadap peningkatan prestasi belajar siswa kelas II. Penelitian jenis kuantitatif bersifat eksperimen, pendekatan *one group pretest and posttest design* dan menggunakan teknik sampling jenuh yaitu menjadikan semua anggota populasi sebagai sampel. Soal tes adalah instrumen penelitian yang tujuannya mendapat data prestasi belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata *pretest* yaitu 74,62 sedangkan rata-rata *posttest* adalah 88,08 yang berarti terdapat peningkatan prestasi belajar siswa setelah diberlakukannya *ice breaking* sebesar 13,46. Agar mengetahui efektivitas *ice breaking* dilakukan analisis data menggunakan uji *wilcoxon*. Hasil nilai signifikansi

sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan hasil tersebut, *ice breaking* efektif terhadap peningkatan prestasi belajar siswa kelas II di SDN Pandeanlamper 03 Semarang.

Kata Kunci : *Ice Breaking* ; *Problem Based Learning* ; Prestasi Belajar Tujuan.

A. Pendahuluan

Menurut Saefuddin dan Berdiati (2014) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah proses penambahan pengetahuan dan wawasan melalui rangkaian aktivitas yang dilakukan secara sadar oleh seseorang dan mengakibatkan perubahan dalam dirinya, sehingga terjadi perubahan yang sifatnya positif, dan pada tahap akhir akan didapatkan keterampilan, kecakapan, dan pengetahuan baru. Dalam kegiatan belajar mengajar, terdapat dua komponen yang tidak dapat dipisahkan yaitu guru dan peserta didik. Dan harus saling berinteraksi agar dapat mencapai keoptimalan dalam hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi yang diperoleh, menyatakan bahwa masih banyak dijumpai peserta didik yang merasa bosan, tegang, mengantuk, serta jenuh. Hal ini mengakibatkan peserta didik tersebut tidak fokus dan kurang konsentrasi terhadap materi yang disampaikan oleh guru dan cenderung melakukan aktivitas yang tidak berhubungan dengan pembelajaran, contohnya

seperti mengganggu temannya, mengobrol, bahkan melamun.

Dengan adanya hal tersebut, maka dapat mengakibatkan suasana pembelajaran di kelas tidak kondusif, membosankan, dan tidak dinamis, hingga mengakibatkan peserta didik malas untuk berfikir. Kegiatan pembelajaran yang hanya searah maka tidak efektif sehingga tidak akan memperoleh tanggapan atau respon dari peserta didik. Akibat terbesarnya yaitu peserta didik tidak mampu memahami materi yang disampaikan oleh guru, pembelajaran menjadi sia-sia, terjadi penolakan penransferan ilmu, sehingga mengakibatkan menurunnya prestasi belajar pada peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi di SD N Pandeanlamper 03, membuktikan bahwa guru di kelas II masih sering menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Devina, Subekti, Kuswandari (2021) mengemukakan bahwa guru masih saja menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang berlangsung

mempunyai kesan kaku dan didominasi oleh guru. Sehingga hal ini mengakibatkan peserta didik kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Selain itu, juga dapat mempengaruhi tingkat kefokusannya serta konsentrasi peserta didik dikarenakan metode yang digunakan monoton sehingga membuat suasana kelas tidak hidup dan kurang menyenangkan yang akan menghambat tercapainya tujuan dan keberhasilan pembelajaran.

Keberhasilan pembelajaran sangat erat kaitannya dengan guru karena guru pemegang kendali penuh di kelas. Guru dapat memilih metode pembelajaran yang paling efektif saat digunakan di kelas. Peningkatan prestasi belajar adalah salah satu kegiatan yang selalu diprioritaskan dan diupayakan. Banyak siswa yang ternyata belum bisa mencapai KKM, hal ini mengakibatkan perlu diadakannya evaluasi secara terus-menerus agar terjadi peningkatan prestasi belajar.

Adapun teknik yang dapat dilakukan dalam meningkatkan prestasi belajar siswa yaitu menggunakan *ice breaking*, tujuannya untuk membangkitkan semangat dan menarik kembali konsentrasi atau perhatian siswa. Peneliti

menggunakan metode *ice breaking* dalam pembelajaran yang tersaji menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL). Hal ini sesuai dengan pendapat Dwijayanti (2016) menjelaskan bahwa model pembelajaran yang diharapkan dalam kurikulum 2013 antara lain ialah model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Menurut Rumini (2020) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis masalah adalah salah satu model pembelajaran yang inovatif yang dapat memberikan kondisi belajar aktif kepada siswa. PBL adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk memecahkan suatu masalah melalui tahap-tahap metode ilmiah sehingga siswa dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut sekaligus memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah.

Menurut Puspita (2023) menjelaskan bahwa *ice breaking* adalah suatu kegiatan yang bisa memecahkan kebosanan serta membangun suasana yang menyenangkan dan kembali menjadi kondusif. Ketika kegiatan *ice breaking* ini dilaksanakan dalam sebuah proses pembelajaran maka diharapkan siswa

akan menjadi kondusif dan memperhatikan gurunya. Dengan menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa diharapkan proses pembelajaran berjalan dengan baik dan lancar sehingga tujuan pembelajaran yang direncanakan dapat tercapai. Suasana yang menyenangkan bagi siswa dapat membuat siswa tidak tertekan dan terpaksa dengan itu membuat siswa dapat fokus ketika belajar dan berkonsentrasi. *Ice breaking* adalah peralihan situasi dari yang membosankan, membuat mengantuk, menjenuhkan, dan tegang menjadi rileks, bersemangat, tidak membuat mengantuk, serta ada perhatian dan ada rasa senang untuk mendengarkan atau melihat orang yang berbicara di depan kelas. *Ice breaking* dapat dilakukan dengan menyajikan permainan berupa lelucon, variasi tepuk tangan, bernyanyi, bermain dan sebagainya. Model *ice breaker* merupakan cara yang digunakan untuk mencairkan suasana yang kurang kondusif. Dengan demikian, konsentrasi dan perhatian siswa menjadi terfokus kembali (Alawiyah, 2019).

Penelitian-penelitian yang sudah dilakukan oleh beberapa peneliti digunakan sebagai pendukung

penelitian ini. Diantaranya penelitian oleh Marzatifa (2021) dari STAIN Teungku Dirundeng Meulaboh dengan judul "*Ice Breaking : Implementasi, Manfaat dan Kendalanya untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa*". Penelitian ini membahas mengenai ice breaking yang dapat mengatasi kebosanan dan pengembalian konsentrasi belajar siswa.

Penelitian relevan selanjutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Alarifin (2014) dari FKIP Universitas Muhammadiyah Metro dengan judul "*Penerapan Permainan Penyegar (Ice Breaking) dalam Pembelajaran Fisika Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar*". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan permainan penyegar (*ice breaking*) dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Selain itu penelitian oleh William, dkk (2020) dari STKIP PGRI Trenggalek dengan judul "*Pengaruh Ice Breaking Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Tematik*" juga relevan karena *ice breaking* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dan membuat suasana kelas menjadi menyenangkan, siswa terlibat

aktif, serta siswa lebih fokus dan konsentrasi dalam memahami materi.

Berdasarkan uraian diatas peneliti menentukan rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu efektivitas *ice breaking* terhadap peningkatan prestasi belajar siswa kelas III. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui keefektivan *ice breaking* terhadap peningkatan prestasi belajar siswa kelas III.

B. Metode Penelitian

Peneitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis eksperimen yang dilaksanakan pada kelas II SDN Pandeanlamper 03 Semarang berjumlah 26 siswa. Pengambi $O_1 \times O_2$ dilakukan dengan teknik sampling jenuh yaitu menjadikan semua anggota populasi sebagai sampel (Sugiyono, 2018).

Untuk mengetahui keefektivan *ice breaking* terhadap prestasi belajar siswa melalui model pembelajaran *Problem Based Learning*, peneliti melakukan tes sebanyak dua kali dengan menggunakan soal yang berbeda yaitu sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) penerapan *ice breaking*.

Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian *pre-experimental design*. Pre-

experimental design adalah penelitian yang dilaksanakan pada satu kelompok siswa yaitu yang menjadi kelompok eksperimen tanpa ada kelompok pembanding atau kelompok kontrol (Sugiyono, 2018).

Peneliti memilih design *one group pretest and posttest design* yang hanya membutuhkan satu kelas saja untuk melakukan penelitian, yang artinya perlakuan yang diberikan pada suatu kelompok eksperimen dan kemudian diamati pengaruh dari perlakuan tersebut (Siahaan, 2021). Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut :

Gambar 1. *One group pretest and posttest design*

Keterangan:

O_1 : *Pre- test* (sebelum diberi perlakuan *ice breaking*)

O_2 : *Post- test* (sesudah diberi perlakuan *ice breaking*)

X : *Treatment* (perlakuan)

Uji ketuntasan yang digunakan peneliti yaitu uji ketuntasan individual. Uji ketuntasan idividual digunakan untuk mengetahui rata-rata data akhir pada kelas mencapai ketuntasan individual atau tidak. Penggunaan *ice breaking* melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* dalam

penelitian ini dikatakan efektif apabila ketuntasan individual dalam satu kelas nilai yang diperoleh ≥ 75 (KKM).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dalam hasil penelitian diperoleh data hasil prestasi belajar yaitu hasil *pretest* dan *posttest*. Hasil *pretest* didapatkan sebelum diberlakukannya *ice breaking*, sedangkan hasil *posttest* didapatkan setelah diberlakukannya *ice breaking*. Hasil *pretest* dan *posttest* terdapat pada tabel 1.

Tabel 1 Hasil Pretest dan Posttest

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	26	50	90	74,62	12,722
Posttest	26	70	100	88,08	10,206
Valid N (listwise)	26				

Analisis Uji Prasyarat

Sebelum melakukan uji hipotesis, maka terlebih dahulu perlu dilakukan uji normalitas.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas ditempuh agar dapat mengetahui data berdistribusi secara normal atau sebaliknya. Uji Shapiro Wilk adalah uji normalitas yang peneliti pilih, karena sampel hanya berjumlah 26 siswa. Hasil dari uji normalitas terdapat pada tabel 2.

Tabel 2. Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	,241	26	,000	,886	26	,008
Posttest	,267	26	,000	,848	26	,001

a. Lilliefors Significance Correction

Uji normalitas pada tabel 2 untuk kelas II yang diberikan *ice breaking* dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Basic Learning* diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) untuk *pretest* sebesar 0,008 dan *posttest* sebesar 0,001 yang mana jika nilai *posttest* $< 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal.

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan bertujuan untuk mengetahui efektif atau tidaknya *ice breaking* terhadap prestasi belajar siswa. Uji hipotesis dilakukan dengan menerapkan uji non parametrik karena data berdistribusi tidak normal, uji hipotesisnya yaitu menggunakan uji *wilcoxon*. Hasil uji hipotesis disajikan dalam tabel 3.

Tabel 3. Uji Hipotesis

Ranks				
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest - Pretest	Negative Ranks	0 ^a	,00	,00
	Positive Ranks	25 ^b	13,00	325,00
	Ties	1 ^c		
	Total	26		

a. Posttest < Pretest

b. Posttest > Pretest

c. Posttest = Pretest

Test Statistics ^a	
	Posttest - Pretest
Z	-4,532 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Pada tabel 3 dihasilkan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed) pretest-posttest*

bernilai $0,000 < 0,05$, jadi H_a diterima sedangkan H_0 ditolak. Dari hasil tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa *ice breaking* efektif terhadap peningkatan prestasi belajar siswa kelas II SDN Pandeanlamper 03.

3. Ketuntasan Hasil Belajar

Data hasil penilaian yang terkumpul dicari prosentase ketuntasan belajar secara klasikal. Ketuntasan belajar klasikal yaitu yaitu siswa dinyatakan tuntas jika mendapatkan nilai sekurang-kurangnya 74 dan di bawah 74 siswa dinyatakan belum tuntas. Kemudian diolah dengan metode pengolahan data prosentase dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$K = \frac{T \times 100\%}{N}$$

Keterangan :

K = Ketuntasan belajar klasikal kelas

T = Banyaknya siswa yang tuntas belajar

N = Banyaknya seluruh siswa dikelas

Dari ketuntasan klasikal diatas, ketuntasan belajar siswa dikelompokkan sebagai berikut:

90% - 100 % = baik sekali,

80% - 89% = baik,

70% - 79% = cukup,

< 70 % = kurang.

Dengan demikian bahwa suatu kelas telah mencapai ketuntasan belajar jika ketuntasan klasikalnya mencapai $\geq 85\%$.

Pembahasan

Berpacu pada penelitian yang sudah dilakukan di kelas II SDN Pandeanlamper 03 menghasilkan bahwa *ice breaking* dalam model pembelajaran Problem Based Learning dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Dibuktikan pada nilai rata-rata *pretest* adalah 74,62 dan nilai rata-rata *posttest* mencapai 88,08. Dengan adanya selisih dari kedua nilai tersebut maka prestasi belajar siswa meningkat sebesar 13,46. Sehingga sesudah diterapkannya *ice breaking*, prestasi belajar siswa meningkat, yang dibuktikan nilai rata-rata *posttest* lebih tinggi daripada nilai rata-rata *pretest*. Uji hipotesis menghasilkan H_a diterima dan H_0 ditolak, dengan adanya hal tersebut maka ditarik kesimpulan bahwa *ice breaking* efektif terhadap peningkatan prestasi belajar siswa kelas II di SDN Pandeanlamper 03.

Dalam penelitian ini menggunakan kategori ketuntasan belajar yaitu secara klasikal. Jadi berdasarkan data yang diperoleh,

dapat disimpulkan bahwa siswa yang mencapai KKM sebesar 85%. Maka dapat disimpulkan prestasi belajar siswa kelas II SDN Pandeanlamper 03 mengindikasikan ketuntasan belajar klasikal sebesar 85% dan dinyatakan berhasil atau sudah mencapai ketuntasan belajar.

Pengertian *ice breaking* sendiri adalah suatu teknik yang dilakukan didalam kelas untuk mengubah situasi yang membosankan, mengantuk, dan tegang serta kurangnya konsentrasi menjadi ceria dan menyenangkan (Pujiarti, 2022). Penerapan *ice breaking* menciptakan suasana menjadi menyenangkan, membuat siswa menjadi lebih kreatif serta berani untuk memaparkan pendapat atau gagasannya (Wulandari, 2018). *Ice breaking* yang dipadukan materi belajar akan melatih daya tangkap pada siswa dan membuat mereka lebih fokus (Alarifin, 2014).

Ice breaking yang diterapkan pada penelitian ini adalah jenis tepuk "Tepuk Semangat" yang dilakukan pada awal kegiatan pembelajaran dan "Tepuk Fokus" yang dilakukan pada inti kegiatan pembelajaran dengan tujuan dapat memberikan penguatan materi pembelajaran yang sedang diberikan.

Kegiatan inti dalam pembelajaran ialah suatu momen dimana siswa diharuskan memusatkan perhatiannya selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan waktu yang relatif lama dan panjang untuk siswa berkonsentrasi dan menyimak ini akan sulit dilakukan oleh siswa terlebih jika mereka duduk di kelas bawah sekolah dasar (Fanani, 2020).

Pemberian *ice breaking* berjenis tepuk tangan "Tepuk Fokus" yang dilakukan pada inti kegiatan pembelajaran membuat siswa lebih bersemangat serta tertarik dengan materi tersebut, siswa juga merasa lebih senang serta dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran yang dipelajari. Hingga proses pembelajaran berakhir siswa tetap terfokus untuk bersama-sama guru dalam menyimpulkan mengenai materi pembelajaran. Dengan adanya hal tersebut maka menandakan bahwa diterapkannya *ice breaking* siswa dapat mudah memahami pembelajaran, terbukti dengan adanya peningkatan nilai rata-rata.

Ice breaking dapat diterapkan untuk membangkitkan motivasi belajar siswa yang nantinya juga akan berdampak positif dalam peningkatan prestasi belajar siswa (Solihati, 2018).

Sedangkan *ice breaking* yang efektif baiknya direncanakan dan dimasukkan rencana pembelajaran terlebih dahulu, hal ini membuat pencapaian tujuan dari pembelajaran akan lebih optimal (Sunarto, 2017).

Menurut Hafid (2022) menjelaskan bahwa prestasi belajar adalah suatu penguasaan pengetahuan dan keterampilan yang lazimnya ditujukan dengan nilai atau angka yang diberikan oleh guru. Sedangkan belajar adalah perubahan tingkah laku yang dialami oleh individu yang diperoleh melalui latihan dan pengalaman (Tarkuni, 2022).

Penelitian yang dilaksanakan oleh Alaena Saroya, menunjang hasil penelitian ini karena membuktikan dengan penerapan metode *ice breaking* ini meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi di SMA Darussalam Ciputat yang ditandai perbedaan nilai rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol (Saroya, 2014). Penelitian sapadan dilaksanakan Windi Aprianti yang menunjukkan bahwa adanya pengaruh metode *ice breaking* terhadap hasil belajar IPS kelas IV SDN Parangia Kepulauan Selayar yang dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa (Aprianti, 2019).

D. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang sudah dilaksanakan dengan judul Efektivitas Kegiatan *Ice Breaking* Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Kelas II di SDN Pandeanlamper 03 Semarang, maka ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Proses kegiatan pembelajaran menggunakan metode *ice breaking* di kelas II SDN Pandeanlamper 03 berdampak positif bukan hanya sebatas terjalinya proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, meningkatkan antusiasme belajar akan tetapi menghasilkan *output* prestasi belajar yang terbukti mengalami peningkatan. Dibuktikan hasil perhitungan dan analisis uji *Wilcoxon* dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 dimana pada ketentuan berbunyi jika nilai $\text{sig} < 0,05$ maka bermakna terdapat efektivitas *ice breaking* dalam meningkatkan prestasi belajar siswa kelas II SDN Pandeanlamper 03 Semarang.
2. Penerapan metode *ice breaking* di SDN Pandeanlamper 03 meningkatkan prestasi belajar siswa, dibuktikan dengan peningkatan nilai rata-rata *pretest* yang semula 74,62 menjadi 88,08.

Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa *ice braking* terbukti efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa kelas II SDN Pandeanlamper 03 Semarang.

DAFTAR PUSTAKA

- Alarifin, D. H., & Susanah, R. (2014). Penerapan Permainan Penyegar (*Ice Breaking*) dalam Pembelajaran Fisika Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 2(1), 42-50.
- Alawiyah, R. (2019). *Pemanfaatan Ice Breaking Untuk Peningkatan Kemampuan Sosial Anak Autis (Studi Di Autis Center Kota Bengkulu)*. Skripsi. Bengkulu : IAIN.
- Aprianti, Windi. (2019). *Pengaruh Penggunaan Ice Breaking Terhadap Hasil Belajar IPS Murid Kelas IV SDN Parangia Kecamatan Bontomate'ne Kabupaten Kepulauan Selayar*. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Makassar: Makassar
- Devina, M., Subekti, E. E., & Kuswandari. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPA pada Pembelajaran Tema 9 Melalui Model Discovery Learning Berbantuan Media Powerpoint bagi Siswa Kelas V SDN 2 Tanggung. *Jurnal Paedagogi*, 8(3), 345-350.
- Dwijayanti, I. (2016). Pengembangan perangkat pembelajaran matematika berbasis pendidikan multikultural menggunakan socio humanism. *JIPMat*, 1(1).
- Fanani , A. (2020). Ice Breaking Dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Buana Pendidikan*, 6(11), 11.
- Hafid, A., dkk. (2022). Hubungan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 6(1), 166-173.
- Marzatifa, L., Agustina, M., & Inayatillah, L. (2021). *Ice Breaking : Implementasi, Manfaat dan Kendalanya untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan MI / SD*, 6(2), 162-171.
- Pujiarti, T. (2022). Pengaruh Penggunaan Ice Breaking Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal*, 3(1), 30-35.
- Puspita, Y. (2023). Implementasi Ice Breaking Untuk Menciptakan Kesiapak Belajar dan Pembelajaran Yang Menyenangkan Pada Anak Usia Dini. *Journal On Education*, 5(4), 11758-11766.
- Rumini, S. (2020). *Problem Based Learning (Pembelajaran Berbasis Masalah) Berbantu Media Gambar Dalam Pembelajaran IPS SMP*. Jawa Barat : CV. Adanu Abimata.

- Saefuddin, H. A., & Berdiati, I. (2014). *Pembelajaran Efektif*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Saroya, A. (2014). *Pengaruh Penerapan Ice Breaking Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sosiologi Di SMA Darussalam Ciputat*. Skripsi. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah: Jakarta
- Solihati., Abidin., Sumilah., & Purwanti. (2018). Hubungan Ice Breaker dan Motivasi Belajar Siswa dengan Hasil Belajar IPS. *Joyful Learning Journal*, 7(2), 27-37.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sunarto. (2017). *Ice Breaker dalam Pembelajaran Aktif*. Surakarta: Cakrawala Media.
- Tarkuni., & Wahyu, K. (2022). *Pengaruh Bimbingan Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar (SD) Negeri 1 Mundakjaya Kabupaten Indramayu*. Skripsi. Universitas PGRI Yogyakarta : Yogyakarta.
- William, N., Deswanti, I. A. E., & Santosa, A. B. (2020). Pengaruh *Ice Breaking* Terhadap Hasil Belajar Sisiwa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(1), 20-28.
- Wulandari. (2018). *Pengaruh Penerapan Ice Breaker Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IV SDN 4 Cangranegara Tahun Pelajaran 2017/2018*. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Mataram: Mataram.