

## **Pengaruh *Ice Breaking Activities* Berbasis *Games* Terhadap Interaksi Sosial dan Motivasi Belajar Siswa SD Muhammadiyah IDI Tello Barru**

**Priska Vivinda Rosarin\*, Jusmawati, Baharuddin Hafid, Waddi Fatimah**

Program Studi Pendidikan Guru sekolah dasar, FKIP, Universitas Megarezky Makassar, Jl. Antang Raya No. 45, Antang, Manggala, Kota Makassar, 90234. Indonesia

\*Corresponding Author: [priskavrosarin@gmail.com](mailto:priskavrosarin@gmail.com), [jusmawati@unimerz.ac.id](mailto:jusmawati@unimerz.ac.id), [baharhafid503@gmail.com](mailto:baharhafid503@gmail.com), [waddifatimah22@gmail.com](mailto:waddifatimah22@gmail.com)

### **Article History**

Received : June 06<sup>th</sup>, 2025

Revised : June 27<sup>th</sup>, 2025

Accepted : July 15<sup>th</sup>, 2025

**Abstract:** Suasana belajar yang menyenangkan dapat membuat pembelajaran yang efektif. *Ice breaking* merupakan metode belajar yang cocok digunakan untuk membangun suasana belajar yang interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *ice breaking activities* berbasis *games* terhadap interaksi sosial dan motivasi belajar siswa kelas IV dan V di SD Muhammadiyah IDI Tello Baru. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *ex post facto*. Sampel berjumlah 68 siswa yang diambil dengan teknik *simple random sampling*. Pengumpulan data dilakukan melalui angket skala sikert dan dokumentasi, sedangkan analisis data menggunakan uji regresi sederhana dan regresi berganda. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa: Terdapat pengaruh signifikan *ice breaking* berbasis *games* terhadap interaksi sosial siswa dengan nilai signifikansi 0,000 ( $< 0,05$ ), terdapat pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa dengan nilai signifikansi 0,024 ( $< 0,05$ ), dan Secara simultan, terdapat pengaruh signifikan terhadap interaksi sosial dan motivasi belajar dengan nilai signifikansi 0,000 ( $< 0,05$ ), dengan demikian  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak, yang artinya terdapat pengaruh *ice breaking* berbasis *games* terhadap interaksi sosial dan motivasi belajar siswa sekolah dasar.

**Keywords:** Ice breaking, interaksi sosial, motivasi belajar

### **PENDAHULUAN**

Pembangunan di bidang pendidikan adalah usaha untuk mendidik kehidupan bangsa dan meningkatkan kualitas manusia Indonesia dalam mencapai masyarakat yang maju, serta memungkinkan setiap warga negara untuk berkembang berdasarkan Pancasila dan UUD 1945, baik secara jasmani maupun rohani. Usaha ini harus selalu ditingkatkan, termasuk dengan memperbaiki kualitas pendidikan. Untuk mencapai pendidikan berkualitas, semua komponen pendidikan yang saling terkait harus diintegrasikan, baik itu guru, siswa, kurikulum, maupun sarana dan prasarana (Abustang, 2020).

Pendidikan memiliki peran yang signifikan dalam meraih cita-cita bangsa. Pendidikan yang berkualitas dapat melahirkan masyarakat yang inovatif, efisien, dan terampil sehingga dapat meningkatkan kesejahteraan negara. Pendidikan juga menjadi kunci bagi peradaban dan pembangunan serta dipandang bermutu karena dampaknya secara langsung terhadap perubahan dan perkembangan berbagai aspek kehidupan manusia (Ratu Juliana Efruan,

Muh. Khaedar, Baharuddin Hafid, 2024). Di era modern seperti saat ini, kita harus terus berinovasi baik dari aspek sumber daya manusia maupun sumber daya alam, sehingga pendidikan yang berkualitas sangat dibutuhkan. Pendidikan adalah hal yang mendasar untuk kemajuan suatu negara, karena dengan adanya pendidikan di suatu bangsa akan mendukung pencapaian kemajuan yang positif (Salsabila et al., 2023). Pendidikan merupakan sebuah upaya yang dilakukan dengan terarah dan matang untuk menciptakan keadaan serta proses pembelajaran sehingga siswa secara giat dapat mengembangkankemampuan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak yang mulia, dan keterampilan (Nurhuda, n.d.). Pendidikan di Indonesia dibagi menjadi tiga jenis utama, yaitu pendidikan formal, nonformal, dan informal. Ini juga dibagi menjadi empat jenjang yaitu: usia dini, dasar, menengah dan tinggi (Damayanti, 2023).

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional, pembelajaran

merupakan suatu proses interaksi antara guru, siswa, dan sumber belajar yang terjadi dalam suatu lingkungan belajar. Di tingkat nasional, pembelajaran dianggap sebagai suatu proses interaksi yang melibatkan komponen utama seperti siswa, guru, dan sumber belajar, yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Oleh karena itu, proses pembelajaran adalah suatu sistem yang mencakup adanya kesatuan komponen-komponen yang saling berhubungan dan berinteraksi untuk mencapai hasil yang diharapkan secara optimal sesuai dengan tujuan yang ditetapkan (Rohmah, 2017). Pembelajaran merupakan proses untuk membantu peserta didik melalui bantuan pendidik dalam memperoleh ilmu dan pengetahuan serta membentuk sikap dan karakter peserta didik. Tujuan dari pembelajaran akan tercapai apabila proses kegiatan pembelajaran berlangsung dalam situasi yang efektif. Dalam hal ini pembelajaran yang efektif membutuhkan pendidik yang memiliki kemampuan dalam membentuk kelas yang nyaman dan menjadikan siswa yang senang dan bahagia. Peran guru dalam proses pembelajaran sangat penting, guru harus memiliki kemampuan bagaimana cara agar proses pembelajaran berjalan dengan efektif, bagaimana guru mendorong siswa agar siswa aktif, kreatif dan inovatif. Salah satu cara agar proses pembelajaran yang membuat peserta didik senang dan bahagia adalah dengan mengadakan *ice breaking*.

Kegiatan *ice breaking* adalah suatu aktivitas yang mengubah suasana dari tegang dan membosankan menjadi menyenangkan, bersemangat, santai dan tidak membosankan, sehingga suasana pembelajaran dapat menjadi lebih cair dan kondusif untuk memberikan dampak yang berarti. Definisi lain dari “*ice breaking*” adalah serangkaian aktivitas yang dapat digunakan untuk mencairkan suasana, kebingungan, kebosanan, dan kejenuhan sehingga keadaan kembali menjadi lebih baik dan normal (kondusif) (Juniarti & Affandi, 2021). Adapun *Ice Breaking Activities* yang dapat digunakan oleh guru adalah ada beberapa jenis diantaranya: *ice breaking* tepuk, yel-yel, *games*, nyanyi, tebak kata dan lompat kiri lompat kanan. *Ice breaking* sangat penting dalam proses pembelajaran, Dengan guru menerapkan metode *ice breaking* pembelajaran akan lebih kondusif. Kegiatan *ice breaking* yang berbasis permainan adalah salah satu variasi kegiatan *ice breaker* yang dapat dimanfaatkan

oleh guru untuk mendorong siswa agar tetap antusias dan termotivasi serta memastikan terjalannya interaksi yang positif antar siswa selama proses pembelajaran (Anggi Prasetya, 2023).

Motivasi belajar adalah konsep yang sering dipakai untuk menguraikan keberhasilan dan kegagalan hampir semua tugas yang rumit. Motivasi juga berkaitan dengan penggerak faktor-faktor yang mendorong perilaku dan memberikan arah pada perilaku tersebut, juga secara umum motivasi individu untuk melaksanakan suatu aktivitas tertentu didasarkan pada suatu kebutuhan yang berakar dari suatu kebutuhan. (Rahman, 2021). Sedangkan interaksi sosial yaitu lebih bersifat dinamis dimana dua orang atau lebih saling bertemu dan melakukan komunikasi. Melalui interaksi sosial yang terjadi bisa saja saling mempengaruhi dan belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan (Andromeda & Yuniwati, 2023). Dalam dunia pendidikan interaksi sosial sangat penting lebih tepatnya dalam pendidikan formal, dalam membantu menumbuhkan jiwa sosialisme baik antara siswa, guru dengan siswa dan guru dengan guru.

Berdasarkan hasil wawancara sebelumnya yang telah dilaksanakan dengan wali kelas IV dan V di SD Muhammadiyah IDI Tello Baru, bahwa masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam berinteraksi dengan teman sekelas terutama dalam kegiatan kelompok. Guru juga menyatakan bahwa terdapat beberapa siswa yang masih cenderung pasif dalam diskusi, kurang percaya diri dan lebih memilih kerja sendiri daripada dengan teman. Selain itu guru juga menyatakan bahwa motivasi belajar siswa juga terlihat rendah, ketika pembelajaran menggunakan metode ceramah, individu dan dalam beberapa mata pelajaran siswa mudah merasa bosan dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, sehingga berdampak pada hasil belajar siswa. Beberapa siswa tampak kurang semangat dalam mengerjakan tugas baik itu kelompok ataupun individu. Untuk mengatasi masalah ini, guru diharapkan memiliki strategi pembelajaran yang menarik, yang mampu menumbuhkan interaksi dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Salah satu strategi yang bisa diterapkan oleh guru adalah *ice breaking activities* berbasis *games*. Adapun kelebihan dari *ice breaking* berbasis *games* adalah membuat suasana kelas

dan kegiatan belajar mengajar menjadi menyenangkan.

## METODE

Penelitian ini dilakukan agar dapat mengetahui bahwa *ice breaking activities* berbasis *games* berpengaruh terhadap interaksi sosial dan motivasi belajar siswa. Maka dari itu, metode dapat disesuaikan dengan tujuan masalah yang diteliti. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *ex post facto*. Penelitian *ex post facto* dilakukan terhadap peristiwa yang telah terjadi tanpa adanya manipulasi (Komalasari, 2022). Penelitian ini dilakukan di SD Muhammadiyah IDI Tello Baru, tahun ajaran 2024/2025. Adapun Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II sampai V yang berjumlah 120 siswa, dan sampel sebanyak 68 siswa diambil dari kelas IV dan V yang dipilih melalui teknik *simple random sampling*. Penelitian ini dilaksanakan setelah melakukan uji validasi instrumen dan realibilitas terlebih dahulu dengan sampel yang berbeda namun memiliki kondisi yang sama dengan sampel penelitian. Adapun instrumen penelitian berupa angket tertutup dengan skala likert yang terdiri dari 45 item (15 item untuk setiap variabel: *ice breaking*, interaksi sosial, dan motivasi belajar, yang disusun berdasarkan indicator. Setelah melakukan penyebaran angket kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik analisis seperti: Analisis deskriptif dan prasyarat. Adapun uji prasyarat yang digunakan yaitu uji normalitas, homogenitas, linearitas dan uji hipotesis (uji f). Pengujian dilakukan tiga kali yaitu uji regresi sederhana yaitu pengujian satu arah dan uji regresi berganda untuk pengujian secara simultan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian didapatkan dari hasil pengujian hipotesis yang menunjukkan bahwa *ice breaking activities* berbasis *games* memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap interaksi sosial dan motivasi belajar siswa. Namun, sebelum pengujian hipotesis terlebih dahulu dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui gambaran setiap variabel. Berdasarkan hasil analisis deskriptif, pengkategorian siswa berada pada kategori baik, yang berarti *ice breaking activities* berbasis

*games* berpengaruh terhadap interaksi sosial dan motivasi belajar siswa. Hasil analisis deskriptif dari ketiga variabel tersebut akan dikategorikan dalam Tabel 1 berikut.

**Tabel 1.** Tabel analisis deskriptif *ice breaking activities* berbasis *games*

Statistic	<i>Ice Breaking Activities</i>
N	68
Rata-rata	60,46
Nilai tengah	61,00
Mode	64
Std. Deviatio	3,597
Variance	12,938
Selisih	17
Minimum	50
Maksimum	67
Sum	4111

Dilihat dari Tabel 1 di atas menunjukkan bahwa hasil angket *ice breaking* yang diberikan kepada 68 siswa SD muhammadiyah idi tello baru memiliki nilai rata-rata yaitu 60,46, nilai tengah yaitu 61,00, mode yaitu 64, std. deviation sebanyak 3,597, variance sebanyak 12,938, range sebanyak 17, minimum sebanyak 50, maksimum sebanyak 67 dan sum sebanyak 4111.

**Tabel 2.** Tabel pengkategorian *ice breaking activities* berbasis *games*

Interval	Frekuensi	Presentase	Kategori
63-75	21	31%	Sangat baik
51-62	45	66%	Baik
39-50	2	3%	Cukup baik
27-38	0	0	Kurang baik
15-26	0	0	Tidak baik
Total	68	100	68

Sumber: data primer

Dilihat dari Tabel 2 di atas dapat dilihat terdapat respon baik oleh siswa dengan skor mencapai 63-75 dengan jumlah 21 serta presentase 31% dengan kategori sangat baik, 51-62 dengan jumlah 45 serta presentase 69% dengan kategori baik, 39-50 dengan jumlah 2 serta presentase 3% dengan kategori cukup baik, 27-38 dengan jumlah 0 serta presentase 0% dengan kategori kurang baik, 15-26 dengan jumlah 0 serta presentase 0% dengan kategori tidak baik dengan jumlah sampel 68 siswa. Dapat disimpulkan bahwa hasil *ice breaking*

*activities* berbasis *games* berada pada kategori baik dengan presentasi 66%

**Tabel 3.** Tabel analisis deskriptif interaksi sosial siswa

Statistik	Interaksi Sosial
N	68
Rata-rata	60,03
Nilai tengah	61,00
Mode	63
Std. Deviatio	4,319
Variance	18,656
Range	17
Minimum	50
Maksimum	67
Sum	8082

Dilihat dari Tabel 3 di atas menunjukkan bahwa hasil angket *ice breaking* yang diberikan kepada 68 siswa SD muhammadiyah idi tello baru memiliki nilai rata-rata yaitu 60,03, nilai tengah yaitu 61,00, mode yaitu 63, std. deviation sebanyak 4,319, variance sebanyak 18,656, range sebanyak 17, minimum sebanyak 50, maksimum sebanyak 67 dan sum sebanyak 8082.

**Tabel 4.** Pengategorian *ice breaking activities* berbasis *games* interaksi sosial siswa

Interval	Frekuensi	Presntase	Kategori
63-75	27	40%	Sangat baik
51-62	38	56%	Baik
39-50	3	4%	Cukup baik
27-38	0	0	Kurang baik
15-26	0	0	Tidak baik
Total	68	100	

Sumber: data primer

Dilihat dari tabel diatas dapat dilihat terdapat respon baik oleh siswa dengan skor mencapai 63-75 dengan jumlah 27 serta presentase 40% dengan kategori sangat baik, 51-62 dengan jumlah 38 serta presentase 56% dengan kategori baik, 39-50 dengan jumlah 3 serta presentase 4% dengan kategori cukup baik, 27-38 dengan jumlah 0 serta presentase 0% dengan kategori kurang baik, 15-26 dengan jumlah 0 serta presentase 0% dengan kategori tidak baik dengan jumlah sampel 68 siswa.

**Tabel 5.** Pengategorian *ice breaking activities* berbasis *games* terhadap interaksi social siswa

Statistic	Motivasi belajar siswa
N	68
Rata-rata	60,44
Nilai tengah	62,00
Mode	63
Std. Deviatio	4,016
Variance	16,131
Range	17
Minimum	50
Maksimum	67
Sum	4110

Dilihat dari Tabel 5 di atas menunjukkan bahwa hasil angket *ice breaking* yang diberikan kepada 68 siswa SD muhammadiyah idi tello baru memiliki nilai rata-rata yaitu 60,44, nilai tengah yaitu 62,00, mode yaitu 63, std. deviatio sebanyak 4,016, variance sebanyak 16,131, range sebanyak 17, minimum sebanyak 50, maksimum sebanyak 67 dan sum sebanyak 4110.

**Tabel 6.** Pengategorian *ice breaking activities* berbasis *games* terhadap motivasi belajar siswa

Interval	Presentase	Frekuensi	Kategori
63-75	37%	25	Sangat baik
51-62	57%	39	Baik
39-50	6%	4	Cukup baik
27-38	0	0	Kurang baik
15-26	0	0	Tidak baik
Total	100	68	

Sumber: data primer

Dilihat dari Tabel 6 di atas dapat dilihat terdapat respon baik oleh siswa dengan skor mencapai 63-75 dengan jumlah 25 serta presentase 37% dengan kategori sangat baik, 51-62 dengan jumlah 39 serta presentase 57% dengan kategori baik, 39-50 dengan jumlah 4 serta presentase 6% dengan kategori cukup baik, 27-38 dengan jumlah 0 serta presentase 0% dengan kategori kurang baik, 15-26 dengan jumlah 0 serta presentase 0%.

Hasil analisis deskriptif setiap variabel yaitu *ice breaking*, interaksi sosial dan motivasi belajar siswa menunjukkan bahwa setiap variabel berada pada kategori baik yang berada interval 51-75. Hasil uji prasyarat yang didapat dari angket siswa yaitu menunjukkan bahwa normalitas data terpenuhi, mempunyai varians

yang homogen dan memiliki linieritas yang sama. Uji normalitas dilakukan menggunakan metode *Kolmogorov Smirnov*. Karena terdapat tiga variabel yaitu *ice breaking*, interaksi sosial dan motivasi belajar siswa, maka pengujian dilakukan tiga kali. Nilai signifikansi yang dihasilkan dari uji normalitas *ice breaking* terhadap interaksi sosial yaitu 0,061, *ice beaking* terhadap motivasi belajar siswa yaitu 0,070 dan *ice breaking* terhadap interaksi sosial dan motivasi belajar siswa secara simultan yaitu terdapat tiga nilai Sig. (2-tailed) dari 3 variabel yakni: *ice breaking* adalah 0,140, interaksi sosial adalah 0,100 dan motivasi belajar 0,150. Nilai signifikansi uji homogenitas yaitu hasil uji secara terpisah yaitu: *ice breaking* terhadap interaksi sosial 0,741, *ice breaking* terhadap motivasi belajar siswa yaitu 0,077 dan *ice breaking* terhadap interaksi sosial dan motivasi belajar siswa secara simultan yaitu memiliki nilai signitifikan yang sama yaitu 0,741 dan 0,077. Nilai signitifikan uji linieritas *ice breaking* terhadap interaksi sosial yaitu 0,229, *ice beaking* terhadap motivasi belajar siswa yaitu 0,372 dan *ice beaking* terhadap interaksi sosial dan motivasi belajar siswa secara simultan yaitu memiliki nilai signitifikan yang sama yaitu

0,229 dan 0,372. Hasil dari uji prasyarat yang telah dilakukan sebelumnya menunjukkan bahwa nilai sig > 0.05), sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil pengujian normalitas terpenuhi, pada hasil pengujian homogenitas data memiliki variansi yang homogen serta pada pengujian liniearitas data mempunyai hubungan yang linier.

Hipotesis penelitian akan dilihat dari hasil pengujian ANOVA. Berdasarkan nilai yang diperoleh dari uji ANOVA terdapat nilai signifikansi, pada pengujian *ice breaking activities* berbasis *games* terhadap interaksi sosial siswa yaitu 0,000, pada pengujian *ice breaking activities* berbasis *games* terhadap motivasi belajar yaitu 0,024 dan pada pengujian *ice breaking activities* berbasis *games* terhadap interaksi sosial dan motivasi belajar secara simultan yaitu 0,000. yang dapat dilihat bahwa nilai tersebut berada dibawah taraf 0,05 (sig<0,05). Sehingga dapat disimpulkan adanya pengaruh signifikan *ice breaking activities* berbasis *games* terhadap interaksi sosil dan motivasi belajar siswa kelas IV dan V SD Muhammadiyah IDI Tello Barru. Yang berarti H<sub>1</sub> diterima dan H<sub>0</sub> ditolak. Hasil dari ANOVA akan disajikan pada Tabel berikut:

**Tabel 7.** Uji ANOVA

Variabel	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
X*Y1	312,034	1	312,034	21,958	,000 <sup>b</sup>

Dilihat dari Tabel 7 di atas, terdapat nilai F=21,958 dan Sig.= 0,000 yang berarti nilai signitifikan dari pengujian pertama yaitu < 0,05, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh *ice breaking activities* berbasis *games* terhadap interaksi sosial siswa.

**Tabel 8.** Uji ANOVA

Variabel	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
X*Y2	81,208	1	81,208	5,362	,024 <sup>b</sup>

Dilihat dari Tabel 8 di atas, terdapat nilai F=5,362 dan Sig.= 0,024 yang berarti nilai signitifikan dari pengujian pertama yaitu < 0,05, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh *ice breaking activities* berbasis *games* terhadap motivasi belajar siswa.

**Tabel 9.** Uji ANOVA

Variabel	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
X*Y1,Y2	245,889	2	122,944	12,869	,000 <sup>b</sup>

Dilihat dari Tabel 9 di atas, terdapat nilai F=12,869 dan Sig.= 0,000 yang berarti nilai signitifikan dari pengujian pertama yaitu < 0,05, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh *ice breaking activities* berbasis *games* terhadap terhadap interaksi

sosial dan motivasi belajar siswa secara simultan.

### **Pembahasan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *ice breaking* berbasis *games*

berpengaruh secara signifikan terhadap interaksi sosial dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Ini menunjukkan bahwa kegiatan permainan sederhana yang dilakukan di awal, tengah, atau akhir pembelajaran dapat memberikan dampak nyata dalam menciptakan suasana belajar yang lebih positif dan efektif. Dari sisi interaksi sosial, *ice breaking* membantu siswa menjadi lebih terbuka, berani berkomunikasi, dan aktif dalam kegiatan kelompok. Melalui permainan, siswa yang awalnya pasif dapat terdorong untuk ikut terlibat, karena suasana yang diciptakan menjadi lebih santai dan menyenangkan. Hal ini penting karena interaksi sosial yang baik dalam kelas mendukung proses pembelajaran yang kolaboratif dan saling mendukung.

Penemuan penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yakni yang dilakukan oleh (Wana et al., 2024) bahwa salah satu cara agar membangun keakraban/interaksi dan motivasi dengan melakukan *ice breaking*. *Ice breaking* merujuk pada upaya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (fun) namun tetap serius dan santai (sersan). *Ice breaker* berfungsi untuk mengubah kondisi pembelajaran dari yang awalnya pasif menjadi aktif, dari suasana yang kaku menjadi lebih akrab dan bergerak, serta dari kejenuhan menjadi kegembiraan dan kesegaran. Dalam konteks pembelajaran, *ice breaking* dapat dimaknai sebagai cara untuk mengatasi kebekuan baik secara pikiran maupun fisik siswa. Tujuannya adalah untuk membentuk suasana belajar yang dinamis, penuh semangat, dan antusias.

Berdasarkan penjelasan secara teoritis dapat dikemukakan bahwa *ice breaking* merupakan kegiatan penyegaran yang dilaksanakan pada awal, tengah, atau akhir pembelajaran dengan tujuan untuk mencairkan suasana dan menciptakan hubungan yang lebih akrab di antara peserta didik. Ketika *ice breaking* dikemas dalam bentuk permainan (*games*), kegiatan ini secara signifikan dapat menumbuhkan rasa senang, memperkuat interaksi sosial, serta meningkatkan keterlibatan emosional dan kognitif siswa dalam proses pembelajaran siswa SD Muhammadiyah IDI Tello Baru Berdasarkan hal tersebut, penting untuk mengkaji pengaruh *ice breaking activities* berbasis *games* terhadap interaksi sosial dan motivasi belajar siswa sekolah dasar sebagai upaya untuk menciptakan lingkungan belajar yang inklusif, menyenangkan, dan mendukung keberhasilan belajar.

*Ice breaking activities* berbasis *games* berpengaruh terhadap interaksi sosial dan motivasi belajar siswa, hal tersebut diperkuat oleh teori yang disampaikan oleh (Khodijah, 2023) Bahwa *ice breaking activities* mampu meningkatkan perhatian dan semangat saat mendengarkan atau bersosialisasi dengan orang lain. *Ice breaker* juga berfungsi sebagai teknik pembelajaran yang dinamis yang dapat mendorong motivasi belajar dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Senada dengan itu, (Eka Erviana Vivi, Tri Setiyoko & Moh, 2023). Juga menyebutkan bahwa permainan dalam *ice breaking* mendorong siswa untuk lebih percaya diri dan aktif berinteraksi dengan sesama teman. Dengan demikian kegiatan *ice breaking* mampu menciptakan lingkungan belajar yang mendukung terjadinya komunikasi dan kerja sama antara siswa.

Sementara itu, dari sisi motivasi belajar, permainan-permainan dalam *ice breaking* terbukti mampu membangkitkan semangat dan konsentrasi siswa. Anak-anak menjadi lebih tertarik dan tidak cepat bosan saat belajar. Ini karena suasana yang menyenangkan membuat mereka merasa nyaman, termotivasi, dan antusias mengikuti pelajaran. Ketika siswa merasa senang dan dihargai, mereka cenderung memiliki keinginan lebih besar untuk belajar dan berprestasi. Sejalan dengan pendapat (Humaya et al., 2024) bahwa *ice breaking* merupakan salah satu strategi yang dapat dimanfaatkan untuk menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa di jenjang sekolah dasar. *Ice breaking* berfungsi untuk mencairkan suasana yang kaku dalam suatu kelompok serta menciptakan lingkungan belajar yang terbuka, nyaman, dan akrab. Ketika diterapkan di kelas, teknik ini mampu menghidupkan suasana pembelajaran sehingga menjadi lebih ceria dan penuh semangat. Jika dilaksanakan dengan baik, *ice breaking* dapat mendorong terciptanya kerja sama antar peserta didik, meningkatkan keterlibatan aktif siswa, dan membantu menyampaikan materi pelajaran secara menyenangkan. Oleh karena *ice breaking* berperan penting dalam meningkatkan interaksi sosial antar siswa melalui terciptanya suasana belajar yang akrab, aktif, dan penuh kerja sama. Selain itu, *ice breaking* juga mampu menumbuhkan motivasi belajar dengan menciptakan lingkungan yang menyenangkan

dan penuh semangat, sehingga siswa lebih antusias dan terlibat dalam proses pembelajaran.

## KESIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa hasil dari penelitian ini yaitu *ice breaking activities* berbasis *games* berpengaruh secara signifikan terhadap interaksi sosial dan motivasi belajar siswa kelas IV dan V SD Muhammadiyah IDI Tello Barru. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh maka, disarankan kepada guru, untuk memanfaatkan *ice breaking* berbasis *games* sebagai bagian dari strategi pembelajaran di kelas. Kegiatan ini terbukti dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan interaksi sosial antar siswa, serta mendorong motivasi belajar siswa.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih diucapkan Kepada Ibu kepala sekolah serta ibu guru wali kelas IV dan V SD Muhammadiyah IDI Tello Baru, yang telah memfasilitasi pelaksanaan penelitian.

## REFERENSI

- Abustang, W. F. P. B. (2020). *Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Ips*. 7, 1–112.
- Andromeda, N., & Yuniwati, E. S. (2023). Analisis Hubungan Interaksi Sosial dan Konsep Diri pada Gamers Mobile Legend di Kota Malang. *Jurnal Penelitian Inovatif*, 2(3), 575–582. <https://doi.org/10.54082/jupin.147>
- Anggi Prasetya. (2023). Penerapan Ice Breaking Pada Proses Belajar Guna Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Iv Sd Negeri Sugihan 03. *Educational Learning and Innovation*, 1(2), 98–116. <https://doi.org/10.46229/elia.v2i1>
- Damayanti, D. (2023). *Bagaimana Sistem Pendidikan Di Indonesia Dan Berbagai Problematika Nya*. 1–7. <http://dx.doi.org/10.31237/osf.io/jtrxy>
- Eka erviana vivi, Tri Setiyoko, D., & Moh, T. (2023). Analisis Penerapan Ice Breaking Dalam Pembelajaran Kurikulum Merdeka Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Concept: Journal of Social Humanities and Education*, 2(3), 57–64. <https://doi.org/10.55606/concept.v2i3.529>
- Humaya, R., Bangun, N. O., Dewi, P. A., & Syahrial, S. (2024). Ice Breaking sebagai Stimulus Minat dan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Paedagogi: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (e-Journal)*, 10(1), 8. <https://doi.org/10.24114/paedagogi.v10i1.57785>
- Juniarti, W., & Affandi, L. H. (2021). Upaya Meningkatkan Konsentrasi Belajar Peserta Didik Dengan Bantuan Ice Breaking Pada Kelas IV SDN 22 Ampenan Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Literasi Dan Pembelajaran Indonesia*, 1(1), 25–34. <https://jurnalfkip.samawa-university.ac.id/JLPI/article/view/1/43>
- Khodijah, S. (2023). Implementation of Ice Breaking in Increasing Student's Spirit of Learning. *International Journal Of Education, Social Studies, And Management (IJESSM)*, 3(3), 7–13. <https://doi.org/10.52121/ijessm.v3i3.185>
- Nurhuda, H. (n.d.). Masalah-Masalah Pendidikan Nasional; Faktor- Faktor Dan Solusi Yang Ditawarkan National. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 127–137.
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Merdeka Belajar, November*, 289–302.
- Ratu Juliana Efruan, Muh. Khaedar, Baharuddin Hafid, J. (2024). *Identifikasi Perilaku Perundungan Verbal Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD Inpres Antang I Kota Makassar*. 5(4).
- Rohmah, A. N. (2017). Belajar Dan Pembelajaran (Pendidikan Dasar). *Journal.Stitaf.Ac.Id*, 09(02), 193–210.
- Salsabila, A. H., Iriani, T., & Sri Handoyo, S. (2023). Penerapan Model 4D Dalam Pengembangan Video Pembelajaran Pada Keterampilan Mengelola Kelas. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(08), 495–505. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i08.553>
- Wana, P. R., Ruchiyat, M. G., & Nurhidayah, S. (2024). Pengaruh Ice Breaking terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 4(01), 110–124. <https://doi.org/10.57008/jjp.v4i01.698>