https://qjurnal.my.id/index.php/educurio

PENERAPAN *ICE BREAKING* DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS VI DI SDN BASIRIH 5 BANJARMASIN

The Application of Ice Breaking in Increasing The Interest in Learning of Grade VI Students at SDN Basirih 5 Banjarmasin

Annisa Meilida*

* Universitas Achmad Yani, Banjarmasin, Kalimantan Selatan, Indonesia

*email: annisamei555@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana penerapan ice breaking dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IV. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian pra-eksperimental (one group pre-test and post-test). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI dengan jumlah 35 siswa. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan penyebaran kuesioner minat belajar siswa yang diambil dari indikator-indikator pada teori minat belajar. Sebelum kuesioner disebar sudah diuji validitas dan realiabilitasnya serta melakukan uji normalitas dan uji regresi linier sederhana. Hasil dari penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan ice breaking terhadap siswa kelas VI di SDN Basirih 5 Banjarmasin bersignifikansi positif atau berpengaruh dalam meningkatkan minat belajar siswa, sesuai dengan hasil uji regresi linier sederhana terlihat bahwa niai t hitung 5,768 > t tabel 1,690 dan nilai signifikansi < 0,05.

Kata Kunci
Penerapan
Ice breaking
Minat belajar

Abstract

The purpose of this study is to find out how the application of ice breaking in increasing the interest in learning of grade IV students. This research method uses a quantitative approach with a pre-experimental research design (one group pre-test and post-test). The subjects in this study were grade VI students with a total of 35 students. The data collection technique in this study used the distribution of student interest questionnaires taken from indicators in the theory of learning interest. Before the questionnaire was distributed, it was tested for validity and reliability and carried out normality tests and simple linear regression tests. The results of the study can be concluded that the application of ice breaking to grade VI students at SDN Basirih 5 Banjarmasin has positive significance or influence in increasing student interest in learning, according to the results of a simple linear regression test it can be seen that the intention t count is 5.768 > t table 1.690 and the significance value < 0.05.

Keywords:
Application,
Ice breaking,
Interest in learning

PENDAHULUAN

Proses belajar mengajar merupakan suatu kolaborasi yang melibatkan antara guru dan siswa di dalam kelas dengan berbagai macam strategi atau metode yang dilakukan guru agar siswa berperan aktif dalam pembelajaran serta materi yang diajarkan dapat bermakna bagi siswa. Proses belajar mengajar yang masih dilakukan guru kebanyakan hanya melakukan kegiatan dikte, membaca bersama, ceramah, menulis dan tanya jawab yang bersifat monoton. Terlebih pada era digitalisasi seperti sekarang dimana siswa sudah banyak terpengaruh oleh media sosial yang membuat guru harus bisa mengikuti pola pikir siswa agar bisa menerapkan strategi atau menjalankan proses belajar mengajar dengan inovatif dan menyenangkan. Sehubugan dengan hal tersebut menurut (Wahab & Rosnawati, 2021) "Sebagai pendidik yang baik hendaknya memahami dan menerapakan konsep dasar belajar dan pembelajaran serta tujuan dari belajar dan pembelajaran sehingga peserta didik dapat belajar dalam kondisi pembelajaran yang efektif dan kondusif.

Terkait dengan hal diatas, proses pembelajaran harus disesuaikan dengan perkembangan zaman yang menuntut guru agar bisa membuat suasana kelas serta

media yang digunakan dalam penyampaian pelajaran menjadi efektif dan menyenangkan, bagaimana pendidik membuat proses belajar mengajar menyenangkan sedangkan pendidik masih kurang update dengan perkembangan zaman yang mengacu paka teknologi seperti mengadakan permainan dan memberikan jeda kepada siswa untuk merelaksasikan otak mereka. Jadi proses pembelajaran akan efektif apabila pendidik bisa mengkolaborasikan pembelajaran dengan media, strategi dan pemberian permainan pada awal, tengah dan akhir pembelajaran. Sehubungan dengan hal tersebut, (Trinova) mengatakan bahwa Bermain adalah suatu kegiatan yang serius tetapi mengasyikkan. Bermain adalah aktivitas yang menyenangkan apabila dikolaborasikan dengan proses pembelajaran, melalui permainan yang menyenangkan siswa dapat mengembangkan semua potensinya secara optimal, baik potensi fisik maupun mental intelektual dan spritual dalam sebuah pembelajaran sehingga kekakuan yang dirasakan siswa pada saat pembelajaran akan terasa nyaman dan dapat memberikan motivasi pada anak untuk melanjutkan pembelajaran dengan baik.

Sejalan dengan hal diatas, maka pendidik harus bisa menggunakan media sosial untuk mencari permainan seperti apa yang cocok untuk diterapkan kepada siswa, salah satu alat untuk memecahkan kekauan pada saat pembelajaran, maka pendidik bisa menyelipkan beberapa ice breaking pada saat memberikan pembelajaran. Sebagai pendidik tentunya mengetahui apa itu ice breaking serta tata cara dan manfaatnya.

Ice breaking merupakan alat yang efektif untuk menciptakan suasana yang menyenangkan, membangun hubungan sosial dan memperkuat proses pembelajaran (Wibowo, 2023). Dalam setiap pelaksanaan ice breaking perlu adanya mempertimbangkan tujuan yang dicapai dan disesuaikan dengan karakteristik siswa. Pada saat pemberian ice breaking jua perlu adanya refleksi dan evaluasi agar pendidik dapat memperbaiki dan menilai tentang kegiatan yang dilakukan, sesuai dengan yang dikatan oleh (Sukmajadi & Simanjuntak, 2021) refleksi dan evaluasi dalam pelaksanaan ice breaking dapat membantu mengembangkan skill yang dimiliki dan untuk mengetahui sejauh mana perubahan pada diri siswa terhadap minat atau motivasi bahkan hasil belajar dengan menerapkan ice breaking pada saat proses pembelajaran.

Kebanyakan orang berpikir bahwa belajar sambil bermain hanya ada di taman kanak-kanak saja atau hanya di aplikasikan pada kelas rendah seperti kelas 1-3 SD, sehingga siswa kelas tinggi seperti kelas 4-6 mendapatkan proses pembelajaran yang monoton seperti ceramah, tanya jawab dan kerja kelompok. Tidak semua pendidik melakukan ice breaking di kelas, terlebih kelas tinggi yang sudah berada di tahap fokus terhadap mata pelajaran. Sejalan dengan hal tersebut menurut (Hidayatulloh, Kurniati, & Maimunah, 2023) "Proses pembelajaran di Taman Kanak-kanak berbeda dengan proses pembelajaran di Sekolah Dasar atau dengan tingkat pendidikan lainnya. Demikian pula proses pembelajaran pada kelas rendah (kelas 1, 2, 3) di Sekolah Dasar karakteristik pembelajarannya akan berbeda dengan proses pembelajaran pada kelas tinggi (kelas 4, 5,6)".

Pada siswa kelas tinggi, fase anak mencapai objektivitas yang sangat tinggi seperti suka menyelidiki sesuatu, mencoba hal baru serta bereksperimen yang distimulus oleh rasa ingin tahu yang tinggi. Selain itu pada fase ini disebut juga masa pemusatan dan penimbunan tenaga untuk berlatih, menjelajah dan bereksplorasi tentang hal-hal baru. Sobur dalam (Amelia, 2019). Seiring dengan hal tersebut menurut (Amelia, 2019) perkembangan sosial pada masa siswa kelas tinggi, mereka lebih suka bermain dan belajar bersama kelompok.

Pada masa ini siswa bekerjasama dan bersaing dengan teman sebayanya serta melakukan kegiatan akademik maupun non akademik bersama kelompoknya. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa siswa kelas tinggi juga

memerlukan proses pembelajaran diselingi dengan permainan, dalam hal ini permainan yang dimaksud adalah pemberian ice breaking agar pembelajaran berjalan dengan menyenangkan dan bermakna.

Berdasarkan dari paparan diatas, maka peneliti tertarik untuk meneliti bagaimana Penerapan Ice Breaking Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VI di SDN Basirih 5 Banjarmasin.

METODE PENELITIAN

Pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimental (One Group Pre-Test and Post Test Design). Penelitian kuantitatif menurut (Dewi, 2021) yaitu metode kuantitatif identik dengan data berupa angka melalui perhitungan statistika, jumlah data juga menjadi sesuatu yang ditekankan pada pendekatan kuantitatif, sehingga peneliti harus memahami tentang statistika.

Sejalan dengan pernyataan tersebut peneliti menggunakan desain penelitian pre-eksperimental (One Group Pre-Test and Post Test Design). Menurut Leedy & Ormrod dalam (Alfariz, et al., 2023) "Desain pre-eksperimental sering digunakan dalam tahap awal penelitian sebagai langkah pendahuluan eksplorasi. Desain ini tidak melibatkan kontrol ketat atas variabel, metode ini lebih fleksibel".

Sampel pada penelitan ini menggunakan Non Probability Sampling yaitu "Teknik yang tidak didasarkan atas hukum probabilitas sehingga tidak memberikan peluang/kesempatan yang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Unsur atau anggota populasi yang terpilih menjadi sampel didasarkan pada kriteria-kriteria subjektif yang sudah direncanakan oleh peneliti" (Ayomi, 2021). Salah satu bentuk sampling yang dipakai adalah sampling jenuh yaitu "Teknik penentuan sampel apabila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel dan biasanya jumlah populasinya kurang dari 50 orang". (Asari, 2023).

Penelitian ini dilakukan dari bulan September-Desember 2023 dengan tujuan mencari tahu tentang penerapan ice breaking terhadap minat belajar siswa kelas VI di SDN Basirih 5 Banjarmasin. Peneliti menggali informasi dengan cara observasi dan wawancara kepada kepala sekolah dan guru kelas VI untuk mendapatkan informasi tentang penerapan ice breaking di kelas tinggi. Kemudian peneliti menggali data menggunakan kuesioner yang berisikan pernyataan-pernyataan yang diambil dari indikator minat belajar siswa yang dikembangkan menjadi beberapa pernyataan yang harus dijawab oleh siswa , dan tentu saja kuesioner yang dibagikan sudah diuji validitas dan reliabilitasnya.

Menurut (Hidayat, 2021) alat ukur sebuah instrumen yang dilakukan penelitian untuk menjadi alat ukur yang bisa diterima atau standar maka alat ukur tersebut harus melalui uji validitas dan reliabilitas dari data menggunakan rumus pearson product moment dan untuk uji reliabilitas menggunakan rumus Bivariate Pearson yang dilakukan menggunakan aplikasi SPSS 23.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Uji Validitas

Validitas merupakan produk validasi. Validasi adalah suatu proses yang dilakukan oleh penyusun instrumen untuk mengumpulkan data secara empiris guna mendukung kesimpulan yang dihasilkan oleh skor instrumen. Sedangkan validitas adalah kemampuan alat ukur untuk mengukur sasaran ukurnya (Darma, 2021). Untuk mengukur validitas dari instrumen kuesioner minat belajar siswa maka peneliti menggunakan rumus *pearson product moment* berbantuan aplikasi SPSS 23. Menurut (Dewi, 2021) Syarat sebuah instrumen dikatakan valid apabila :

- Jika nilai signifikansi > 0,05 maka dinyatakan valid
- Jika signifikansi < 0,05 maka dinyatakan tidak valid

Berikut ini adalah hasil dari uji validitas instrumen minat belajar siswa menggu akan aplikasi SPSS 23.

Item	r hitung	r table	Keterangan
1.	0,361917	0,334	Valid
2.	0,406005	0,334	Valid
3.	0,258592	0,334	Tidak valid
4.	0,569459	0,334	Valid
5.	0,34799	0,334	Valid
6.	0,363921	0,334	Valid
7.	0,376395	0,334	Valid
8.	0,425849	0,334	Valid
9.	0,334757	0,334	Valid
10.	0,252164	0,334	Tidak valid
11.	0,491838	0,334	Valid
12.	0,065686	0,334	Tidak valid
13.	0,285985	0,334	Tidak valid
14.	0,35658	0,334	Valid
15.	0,405865	0,334	Valid
16.	0,346442	0,334	Valid
17.	0,411194	0,334	Valid
18.	0,268974	0,334	Tidak valid
19.	0,152081	0,334	Tidak valid
20.	0,336333	0,334	Valid

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Kuesioner Minat Belajar Siswa

Berdasarkan data diatas dari 20 item pernyataan terdapat 6 item yang tidak valid serta 14 item yang valid dan dapat digunakan untuk instrumen kuesioner minat belajar siswa.

Uji Reliabilitas

Instrumen yang sudah terbukti valid kemudian diuji reliabilitasnya. Konsep reliabilitas adalah sejauh mana hasil suatu pengukuran yang digunakan bersifat tetap terpercaya serta terbebas dari galat pengukuran. Uji reliabilitas mengukur variabel yang digunakan melalui pertanyaan / pernyataan yang digunakan. Uji reliabilitas dilakukan dengan membandingkan nilai *Cronbach's alpha* dengan taraf signifikansi bisa 0,5, 0,6 atau 0,7. Adapun kriteria pengujian sebagai berikut :

- Jika nilai *Cronbach's alpha* > tingkat signifikan, maka instrumen dikatakan reliabel
- Jika nilai *Cronbach's alpha* < tingkat signifikan, maka instrumen tidak reliabel. (Darma, 2021)

Berikut data reliabilitas kuesioner minat belajar siswa dengan menggunakan SPSS 23.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,633	14

Tabel 2. Reliabilitas Kuesioner Minat Belajar Siswa

Berdasarkan tabel diatas kuesioner yang diberikan dikatakan reliabel karena nilai signifikansi > dari nilai *Cronbach alpha* yaitu 0,633.

Uji Normalitas

Uji yang dilakukan selanjutnya adalah uji normalitas. Uji normalitas adalah untuk melihat apakah nilai residual terdistribusi normal atau tidak. Model regresi yang baik adalah memiliki nilai residual yang terdistribusi normal (Sutopo & Achmad Slamet, 2017).

Data dikatakan normal apabila memenuhi syarat sebagai berikut :

- Jika taraf signifikansi > 0,05 maka data terdistribusi normal
- Jika taraf signifikansi < 0,05 maka data terdistribusi tidak normal (Dewi, 2021).

Berikut adalah data uji normalitas kuesioner minat belajar dengan menggunakan aplikasi SPSS 23.

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		35
Normal Parameters[a,b]	Mean	,0000000
	Std. Deviation	3,96273329
Most Extreme Differences	Absolute	,112
	Positive	,112
	Negative	-,069
Test Statistic		,112
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200[c,d]

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Tabel 3. Uji Normalitas Kuesioner Minat Belajar Siwa

Berdasarkan tabel diatas data dikatakan normal karena nilai taraf signifikansinya > 0,05 yaitu 0,200.

Uji Regresi Linier Sederhana

Menurut (Kurniawan & Yuniarto, 2016) "Analisis regresi bertujuan untuk menjelaskan atau memodelkan hubungan antarvariabel". Sehubungan dengan hal tersebut menurut (Suyono, 2018) model regresi linier sederhana adalah model probabilistik yang menyatakan hubungan linier antara dua variabel dimana salah satu variabel dianggap memengaruhi variabel yang lain.

Berdasarkan hal diatas maka peneliti menggunakan regresi linier sederhana karena hanya ada 2 variabel yaitu X dan Y. Berikut adalah hasil analisis regresi minat belajar dengan penerapan *ice breaking.*

Coefficients[a]

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig
		B	Std. Error	Beta		
1	(constant)	,133	,211	,121	,632	,533
	Minat_posttest	47,291	8,199		5,768	,000

Tabel 4. Uji regresi linier sederhana

Berdasarkan tabel diatas dapat terlihat bahwa niai t hitung 5,768 > t tabel 1,690 dan nilai signifikansi < 0,05 maka dapat dikatakan bahwa penerapan *ice breaking* dapat berpengaruh positif pada minat belajar siswa.

PEMBAHASAN

ICE BREAKING

Secara harfiah kita bisa mengatakan bahwa *ice breaking* adalah memecahkan es, kata *ice breaking* sudah sangat populer dalam hal pembelajaran, hanya saja tidak semua pengajar menggunakannya karena mengingat waktu dan kesulitan dalam membuat atau mencari bahan untuk *ice breaking* di dalam kelas.

Kurikulum yang sekarang dijalankan masih tidak menyeluruh, karena masih ada yang melaksanakan kurikulum 2013 dan ada juga yang sudah menjalankan kurikulum merdeka. Pada kedua kurikulum tersebut memang menjadikan guru sebagai fasilitator dan siswa diwajibkan untuk aktif dalam proses pembelajaran, banyak metode atau model dan media pembelajaran yang bisa digunakan dan dapat membantu proses pembelajaran berjalan dengan menyenangkan dan bermakna, salah satunya dengan menerapkan *ice breaking*.

Dalam konteks pembelajaran guru harus bisa menciptakan suasana belajar yang interaktif, inovatif dan membuat siswa termotivasi dan berminat dalam pembelajaran yang disampaikam, maka guru harus bisa menyelipkan materi pembelajaran dengan *ice breaking*.

Sejalan dengan hal tersebut menurut (Wibowo H. S., 2023) *ice breaking* adalah "Kegiatan atau permainan yang dirancang untuk memecah kebekuan atau kecanggungan diantara siswa serta membangun suasana santai dan positif di kelas". Dengan *ice breaking* siswa yang awalnya malas dan tidak aktif bisa mulai berbaur dan senang dengan menerapkannya. Jenis *ice breaking* yang paling menarik dan paling diminati oleh siswa adalah *ice breaking game* atau permainan. (Zakiyyah, Suswandari, & Khayati, 2022).

PENERAPAN *ICE BREAKING* DI SDN BASIRIH 5 BANJARMASIN

Untuk mengetahui gaya belajar serta permasalahan yang ada pada siswa di SDN Basirih 5 Banjarmasin, maka peneliti melakukan observasi dan wawancara kepada kepala sekolah dan wali kelas. Diketahui bahwa siswa kelas VI banyak yang kurang tertarik dalam pembelajaran karena pelajaran mereka menuntun untuk fokus ujian dan materi yang disampaikan terlalu banyak, serta guru tidak memberikan selingan berupa *ice breaking* pada saat pembelajaran sehingga proses pembelajaran berjalan dengan monoton.

Berdasarkan dari hasil observasi tersebut peneliti menerapkan *ice breaking* pada saat awal, tengah dan akhir pembelajaran dan dapat terlihat bahwa siswa kelas VI sangat bersemangat dan berminat mengikuti kegiatan pembelajaran dan mengikuti kegiatan *ice breaking* dengan jenis permainan yang diselipkan pertanyaan-pertanyaan tentang mata pelajaran dengan aktif dan menyenangkan.

LANGKAH-LANGKAH PENERAPAN *ICE BREAKING* PADA SAAT PEMBELAJARAN

Penerapan *ice breaking* pada siswa kelas VI sangat menyenangkan karena menggunakan permainan, nyanyian serta mengasah otak dalam memecahkan soal.

1. Guru memberikan *ice breaking* pada awal pembelajaran yaitu dengan memberikan *game "Go,back and stay"*. Pada awal pembelajaran untuk membangkitkan minat dan semangat siswa pada pembelajaran guru memberikan permainan *"Go,back and stay"* yaitu permainan dimana siswa dibagi menjadi 5 kelompok, masing-masing kelompok saling memegang pundak siswa yang lain seperti main kereta api, apabila guru menyebut "*Go*" maka siswa maju satu langkah, apabila guru mengatakan "*back* " siswa mundur satu langkah dan apabila guru mengatakan *"stay"*maka siswa berputar, setelah itu guru memberikan pertanyaan tentang materi yang akan diajarkan.
2. Guru memberikan *ice breaking* pada tengah pembelajaran yaitu dengan memberikan permainan konsentrasi dengan menambahkan lagu, karena pada pertengahan pembelajaran siswa sudah menerima banyak materi pelajaran sehingga lebih baik jika diadakan permainan dengan lagu agar siswa merasa rileks dan mudah untuk melanjutkan pembelajaran. Permainan ini dinamakan "lingkaran kosentrasi". Permainan ini dilakukan dengan cara masing-masing siswa maju kedepan dan berkonsentrasi menyesuaikan dengan ketukan lagu.



Gambar 2. *Ice breaking* permainan lingkaran konsentrasi

3. Guru memberikan *ice breaking* pada akhir pembelajaran yaitu dengan permainan edukatif yaitu *"Twist-Stop-Write"* permainan yang terakhir ini berfungsi untuk merilis otak dan menyimpulkan materi yang sudah diajarkan selama proses pembelajaran berlangsung. Kegiatan *ice breaking* ini dilakukan dengan cara membagi siswa menjadi 7 kelompok yang masing-masing anggotanya berisikan 5 orang. Masing-masing kelompok membentuk lingkaran dengan berbalik posisi kemudian ketika guru mengatakan *twist* maka siswa berputar searah jarum jam, selanjutnya apabila guru mengatakan *stop* maka siswa berhenti. Ketika salah satu siswa berhenti tepat di depan meja, maka siswa tersebut harus menjawab pertanyaan dan guru mengatakan *write* maka siswa yang tepat di depan meja harus menuliskan jawabannya dikertas. Begitu selanjutnya dilakukan sampai semua siswa mendapat giliran.



Gambar 3. *Ice breaking* permainan *twist-stop-write*

KESIMPULAN

Hasil dari penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan *ice breaking* terhadap siswa kelas VI di SDN Basirih 5 Banjarmasin bersignifikansi positif atau berpengaruh dalam meningkatkan minat belajar siswa, sesuai dengan hasil uji regresi linier sederhana terlihat bahwa niai t hitung 5,768 > t tabel 1,690 dan nilai signifikansi < 0,05.

Dari 35 siswa kelas VI yang sudah diberikan kuesioner penerapan *ice breaking* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada hasil post tes kuesioner menunjukkan bahwa mereka sangat antusias dan termotivasi sehingga minat belajar mereka juga meningkat.

Dari uraian di atas, dapat disarankan:

1. Untuk kepala sekolah, diharapkan agar guru-guru diberikan pelatihan atau bekal untuk menunjang proses pembelajaran dengan menyisipkan beberapa permainan atau *ice breaking* agar siswa tidak mudah bosan dan lebih mudah memahami pembelajaran dengan menyenangkan

2. Untuk guru supaya dapat mengaplikasikan *ice breaking* pada setiap proses pembelajaran, dan guru juga harus melakukan inovasi serta aktif dalam mencari bahan *ice breaking* yang menunjang sesuai dengan karakteristik siswa terlebih zaman sekarang semua metode ataupun media belajar dapat diakses dengan mudah.

DAFTAR PUSTAKA

Alfariz, L., Azmidar, Manullang, K. R., Indrawati, I., Papilaya, P. P., Efendi, R., . . . Fajrillah. (2023). *Metodologi Penelitian Eksperimen.* Get Press Indonesia.

Amelia, D. J. (2019). *Media Pembelajaran SD Berorientasi Multiple Intellegences.* Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.

Asari, A. (2023). *Pengantar Statistika.* Solok: PT Mafy Media Literasi Indonesia.

Ayomi, G. (2021). Mengenal Non Probability Sampling dalam Teknik Pengambilan Sampel. *SRK*.

Darma, B. (2021). *Statistika Penelitian Menggunakan SPSS.* Jakarta: GUEPEDIA.

Dewi, M. (2021). *Metode Penelitian Research is Fun.* Padang: MRI.

Hidayat, A. A. (2021). *Menyusun Instrumen Penelitian & Uji Validitas Reliabilitas.* Surabaya: Health Books Publishing.

Hidayatulloh, I., Kurniati, & Maimunah. (2023). Karakteristik Pembelajaran Siswa Tingkat Sekolah Dasar. *SEMNAS-TP* (p. 123). Bogor: Sostech.

Kurniawan, R., & Yuniarto, B. (2016). *Analisis Regresi Dasar dan Penerapannya dengan R.* Jakarta: Kencana.

Sukmajadi, B., & Simanjuntak, E. (2021). *Powerfull Ice Breaking.* Yogyakarta: Samudera Biru.

Sutopo, Y., & Achmad Slamet. (2017). *Statistika Inferensial.* Yogyakarta: ANDI.

Suyono. (2018). *Analisis Regresi untuk Penelitian.* Yogyakarta: Deepublish.

Trinova, Z. (n.d.). Hakikat Belajar dan Bermain Menyenangkan Bagi Peserta Didik. *Al-Ta lim*, 209.

Wahab, G., & Rosnawati. (2021). *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran.* Indramayu: CV. Adanu Abimata.

Wibowo, H. S. (2023). *12 Ice Breaking Kreatif di Kelas.* Semarang: Tiram Media.

Wibowo, H. S. (2023). *Ice Breaker dan Pembelajaran.* Semarang: Tiram Media.

Zakiyyah, D., Suswandari, M., & Khayati, N. (2022). Penerapan Ice Breaking pada Proses Belajar Guna Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Sugihan 03. *ELIA*, 78.