

---

## Pengaruh Permainan Ice Breaking Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Sejarah di SMAN 9 Gowa

---

Dea Adela Rezky

Pendidikan Profesi Guru Prajabatan Sejarah Universitas Negeri Makassar

email: [Dheadelarezky20@gmail.com](mailto:Dheadelarezky20@gmail.com)

### Abstrak

*Artikel ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh ice breaking terhadap motivasi belajar siswa kelas X pada mata pelajaran sejarah di SMAN 9 Gowa. Penelitian ini dapat digolongkan sebagai penelitian kuantitatif eksperimen dengan desain pretest-posttest. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan ice breaking berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah di kelas X SMAN 9 Gowa. Hal ini ditunjukkan dengan rata-rata perbedaan antara skor motivasi sebelum dan setelah kegiatan ice breaking adalah 12,74, standar deviasi menghasilkan nilai sekitar 1,36 yang mengindikasikan bahwa meskipun ada variasi dalam peningkatan motivasi antara siswa perbedaan tersebut relatif kecil. Peningkatan motivasi ini juga tercermin dalam nilai t-statistik yang sangat tinggi (54,63), yang menunjukkan bahwa permainan ice breaking berpengaruh secara signifikan terhadap perubahan motivasi belajar siswa. Dengan nilai p-value yang sangat kecil (jauh di bawah 0,05), kita dapat yakin bahwa hasil penelitian ini bukan kebetulan, melainkan mencerminkan pengaruh nyata dari permainan ice breaking terhadap motivasi belajar. Dengan adanya peningkatan motivasi yang signifikan setelah penerapan permainan ice breaking, permainan ini dapat digunakan sebagai alat yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.*

**Kata Kunci:** Pengaruh, Ice Breaking, Motivasi Belajar, Sejarah

### A. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah fondasi utama kemajuan suatu bangsa. Dengan kualitas pendidikan yang mumpuni, sebuah negara dapat mengikuti perkembangan zaman dengan lebih baik. Pendidikan membentuk manusia seutuhnya, meliputi sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Lebih dari itu, pendidikan menjadi kunci keberlangsungan hidup suatu bangsa karena mampu meningkatkan kualitas sumber daya manusia (Turnip, Panjaitan, & Sitio, 2022).

Pendidikan dan manusia saling melengkapi. Proses belajar terjadi sepanjang hidup manusia dan dalam berbagai bentuk, tidak hanya untuk mendapatkan ilmu, tapi juga untuk meningkatkan kualitas hidup dan memberikan manfaat bagi masyarakat (Utami, Adisel, & Salamah, 2024). Pendapat (Utami, Adisel, & Salamah, 2024) menunjukkan setidaknya ada tiga hal yang perlu diperhatikan, yaitu (1)

pendidikan sebagai proses seumur hidup, artinya bahwa pendidikan tidak hanya terjadi di sekolah atau lembaga formal, tetapi berlangsung sepanjang hayat dan dalam berbagai bentuk. (2) Pendidikan sebagai alat transformasi bahwa pendidikan tidak hanya memberikan pengetahuan, tetapi juga mampu meningkatkan status sosial seseorang dan memberikan kontribusi positif bagi masyarakat. (3) Motivasi sebagai indikator keberhasilan pendidikan bahwa tingkat motivasi seseorang dalam belajar dapat menjadi tolak ukur keberhasilan pendidikan itu sendiri.

Menurut Mudyahardjo sebagaimana yang dikutip oleh (Utami, Adisel, & Salamah, 2024) bahwa pendidikan merupakan investasi jangka panjang yang bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa secara menyeluruh. Melalui pendidikan, siswa tidak hanya dibekali dengan pengetahuan, tetapi juga keterampilan yang dibutuhkan untuk menghadapi tantangan di masa depan. Selain pendidikan muncul istilah baru yaitu pembelajaran. Pembelajaran adalah suatu proses membantu siswa menghadapi kehidupan di masyarakat sehari-hari.

Proses belajar mengajar merupakan upaya berkelanjutan untuk memperoleh pengetahuan baru dan juga merupakan proses pengembangan diri. Guru dan siswa bersama-sama aktif dalam proses ini dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar yang ada di lingkungan sekolah. Pendekatan pembelajaran yang tepat dapat memberikan dampak yang signifikan bagi siswa, membuat mereka lebih tertarik dan terlibat dalam kegiatan belajar. Suasana kelas yang kondusif sangat penting untuk memotivasi siswa belajar. Aktivitas seperti *ice breaking* dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dan membantu siswa lebih fokus (Sari, Hodsay, & Mulbasari, 2024).

Guru memiliki peran yang sangat sentral dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Guru yang mampu merancang pembelajaran yang menarik dan bermakna akan berhasil di dalam memotivasi siswa-siswanya. Di sisi yang lain, suasana kelas yang menyenangkan dan imajinatif sangat penting untuk membuat siswa merasa nyaman dan terlibat dalam proses belajar.

*Ice breaking* adalah aktivitas singkat yang dirancang untuk menghidupkan suasana belajar. Kegiatan ini sangat berguna untuk mengatasi kebosanan dan kekakuan selama pembelajaran. Dengan *ice breaking*, suasana belajar menjadi lebih dinamis, menyenangkan, dan penuh semangat. Hal ini penting untuk menjaga motivasi baik guru maupun siswa (As'ari, Sarmidin, & Akbar, 2019). Sedangkan menurut Supriadi dalam (Arauf, Basri, & Arifin, 2023), *ice breaking* merupakan teknik yang digunakan untuk menciptakan suasana yang lebih hangat dan akrab dalam suatu kelompok, terutama dalam konteks pembelajaran, sehingga dapat memaksimalkan proses interaksi dan partisipasi siswa. Hal senada juga disampaikan oleh (Soenarno, 2005) bahwa kegiatan *ice breaking* bertujuan untuk memfokuskan perhatian peserta pada pelatihan, seminar, pertemuan atau rapat.

*Ice breaking* adalah aktivitas singkat yang dirancang untuk menciptakan suasana yang lebih hidup dan dinamis dalam proses pembelajaran. Kegiatan ini memiliki peran yang sangat penting dalam mengatasi kebosanan dan kekakuan yang kerap muncul selama sesi pembelajaran. Dengan menggunakan teknik *ice breaking*, suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, penuh semangat, dan lebih interaktif, yang tentunya dapat menjaga motivasi baik bagi guru maupun siswa.

Kegiatan *ice breaking* sangat penting dalam proses belajar mengajar. Kegiatan ini dapat meningkatkan semangat belajar siswa. Guru perlu memiliki panduan yang jelas agar kegiatan *ice breaking* berjalan lancar dan efektif, sehingga memberikan manfaat bagi guru dan siswa. Salah satu caranya adalah dengan mengingat panduan tersebut dengan baik (Anjani, Aryaningrum, & Suryani, 2022).

Kegiatan *ice breaking* sangat bermanfaat untuk menghilangkan kebosanan siswa, meningkatkan fokus, dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan sehingga materi lebih mudah dipahami. Selain membuat suasana lebih hidup, *ice breaking* juga merangsang kreativitas siswa, melatih konsentrasi, dan meningkatkan keberanian untuk mencoba hal baru (Ilham & Supriaman, 2021).

Dengan demikian, melalui berbagai pendapat ahli, menunjukkan bahwa kegiatan *ice breaking* bukan hanya untuk mengatasi kebosanan, tetapi juga untuk menciptakan suasana yang mendukung proses belajar yang lebih baik dan meningkatkan keterlibatan semua pihak yang terlibat.

Keberhasilan siswa dalam meraih pengetahuan di sekolah dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk salah satunya adalah motivasi belajar. Penggunaan *ice breaking* dapat meningkatkan motivasi siswa di dalam kelas. Penelitian yang dilakukan sebelumnya menunjukkan bahwa *ice breaking* dapat

meningkatkan motivasi siswa, khususnya dalam mata pelajaran Sejarah. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan *ice breaking* agar siswa dapat terlibat dalam pembelajaran yang menyenangkan dengan menghubungkan mata pelajaran sejarah dengan materi tentang penulisan dan penelitian sejarah historiografi.

Dalam pembelajaran sejarah khususnya pada materi penulisan dan penelitian sejarah historiografi siswa mengalami permasalahan dalam belajar. Salah satu masalah utama adalah kesulitan dalam menyusun kerangka pemikiran yang sistematis dan memilih topik yang tepat untuk penelitian. Selain itu, mereka juga sering bingung dalam membedakan antara sumber primer dan sekunder, yang sangat penting untuk memastikan keakuratan penelitian. Kesulitan lainnya adalah dalam menyusun argumen historis yang kuat dan berbasis bukti, yang seringkali terjebak pada penulisan deskriptif tanpa analisis yang mendalam. Siswa juga cenderung kurang memahami pentingnya perspektif yang beragam dalam penulisan sejarah, yang dapat mengarah pada bias atau distorsi narasi. Di sisi metodologi, banyak siswa yang kesulitan dalam menerapkan pendekatan yang tepat, baik itu kualitatif, kuantitatif, atau gabungan keduanya. Selain itu, akses terbatas terhadap sumber atau arsip sejarah juga menjadi kendala besar, terutama jika topik penelitian masih jarang diteliti.

Hasil observasi peneliti menunjukkan bahwa sebagian siswa sering mengganggu jalannya pembelajaran dengan percakapan-percakapan yang tidak relevan. Hal ini berdampak negatif pada kualitas pembelajaran, terutama dalam memahami materi sejarah. Kurangnya variasi dalam metode pembelajaran membuat siswa merasa bosan dan kehilangan minat belajar. Selain itu, siswa juga kurang aktif dalam berpartisipasi selama proses belajar mengajar.

Hasil penelitian (Sari, Zulfa, & Husnita, 2024) menunjukkan bahwa efektivitas teknik *ice breaking* Tebak Gambar yang dibantu dengan media poster terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran sejarah di Kelas X ATR SMK N 1 Kerinci dikategorikan sangat efektif dengan skor mencapai 88,51%. Dapat disimpulkan bahwa penerapan teknik tebak gambar *ice breaking* yang dibantu dengan media poster dapat dikatakan sangat efektif, sesuai dengan tabel kriteria karena mencapai frekuensi 81% - 100%.

Hasil peneliti yang dilakukan oleh (Basit & Rosidi, 2024) menunjukkan bahwa Pada saat belajar, siswa merasa sangat termotivasi karena ada suasana berbeda di kelas atau waktu pembelajaran lebih ceria dan bersemangat. Siswa tidak merasa bosan di dalam kelas karena ada jeda dalam pembelajaran yang membosankan, sehingga pada akhirnya siswa mendapatkan nilai yang sangat baik.

Dari paparan diatas dibutuhkan upaya untuk meningkatkan siswa agar mudah memahami materi dan kecepatan berpikir siswa sehingga motivasi belajar siswa maksimal maka dibutuhkan sebuah upaya, salah satunya melalui metode pembelajaran. Metode pembelajarn yang menarik yaitu dengan metode pembelajaran *Ice Breaking*.

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu Apakah *Ice Breaking* Berpengaruh Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Sejarah Di SMAN 9 Gowa?

## B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dapat digolongkan sebagai penelitian kuantitatif eksperimen dengan desain pretest-posttest yang bertujuan untuk menganalisis pengaruh permainan *ice breaking* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah di kelas X SMAN 9 Gowa.

Adapun prosedur kerja penelitian adalah sebagai berikut:

1. Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah
  - a. Identifikasi Masalah: Siswa sering merasa kurang tertarik dan termotivasi dalam mengikuti pelajaran Sejarah. Permainan *ice breaking* dianggap sebagai cara untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
  - b. Rumusan Masalah: Apakah permainan *ice breaking* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah di kelas X SMAN 9 Gowa?
2. Penyusunan Hipotesis
  - a. Hipotesis Nol ( $H_0$ ): Permainan *ice breaking* tidak berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.
  - b. Hipotesis Alternatif ( $H_1$ ): Permainan *ice breaking* berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa.

3. Penentuan Subjek Penelitian
  - a. Populasi: Siswa kelas X di SMAN 9 Gowa.
  - b. Sampel: 34 siswa yang dipilih secara purposive sampling dari kelas X.
4. Penentuan Instrumen Penelitian
  - a. Instrumen Penelitian: Kuesioner yang mengukur motivasi belajar siswa, yang berisi pertanyaan-pertanyaan terkait minat, perhatian, dan keterlibatan siswa dalam pelajaran Sejarah.
  - b. Validitas dan Reliabilitas: Sebelum digunakan, instrumen diuji validitas dan reliabilitasnya untuk memastikan bahwa kuesioner dapat mengukur motivasi belajar siswa dengan akurat.
5. Desain Penelitian
  - a. Desain Penelitian: Desain penelitian *pretest-posttest* dengan satu kelompok. Peneliti akan mengukur skor motivasi siswa sebelum dan setelah penerapan permainan *ice breaking*.
  - b. Prosedur Eksperimen:
    - 1) Mengukur motivasi belajar siswa melalui kuesioner pada awal penelitian (*pretest*).
    - 2) Melakukan penerapan permainan *ice breaking* selama 15-20 menit pada sesi pembelajaran Sejarah.
    - 3) Mengukur kembali motivasi belajar siswa melalui kuesioner setelah permainan (*posttest*).
6. Pengumpulan Data
  - a. Langkah 1: Memberikan kuesioner *pretest* kepada siswa untuk mengukur motivasi belajar mereka sebelum permainan *ice breaking* dilaksanakan.
  - b. Langkah 2: Mengadakan permainan *ice breaking* selama 15-20 menit. Permainan ini dirancang untuk membangkitkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.
  - c. Langkah 3: Setelah permainan selesai, memberikan kuesioner *posttest* kepada siswa untuk mengukur motivasi belajar mereka setelah penerapan permainan.
7. Analisis Data
  - a. Perhitungan Skor: Menghitung perbedaan antara skor motivasi sebelum dan setelah penerapan permainan *ice breaking* untuk setiap siswa.
  - b. Uji Statistik: Menggunakan uji t sampel berpasangan (*paired sample t-test*) untuk menganalisis apakah ada perbedaan yang signifikan antara skor motivasi sebelum dan sesudah permainan *ice breaking*. Data yang diperoleh dari kuesioner akan dianalisis dengan menggunakan perangkat lunak statistik, seperti SPSS atau Excel.
  - c. Interpretasi Hasil: Menyimpulkan apakah permainan *ice breaking* memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa berdasarkan nilai t-statistik dan p-value.

### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan metode *pre-eksperimental design One Group Pretest-Posttest* yang terdiri dari data kuantitatif. Dalam design ini terdapat *pretest* yang dilakukan sebelum perlakuan untuk mengetahui keadaan awal dan *posttest* untuk mengetahui motivasi belajar setelah diberi perlakuan. Jumlah instrumen angket yang digunakan dalam *pretest-posttest* sebanyak 20 butir angket berupa pertanyaan dan pernyataan.

**Tabel 1: Data skor motivasi belajar siswa sebelum dan setelah *ice breaking***

No.	Sebelum <i>Ice Breaking</i> ( $X_1$ )	Setelah <i>Ice Breaking</i> ( $X_2$ )	Perbedaan ( $D = X_2 - X_1$ )
1.	60	75	15
2.	65	78	13
3.	70	85	15
4.	55	72	17
5.	80	90	10
6.	67	80	13
7.	58	71	13

8.	72	85	13
9.	61	74	13
10.	69	83	14
11.	75	88	13
12.	63	76	13
13.	71	84	13
14.	64	79	15
15.	66	82	16
16.	78	92	14
17.	59	73	14
18.	80	94	14
19.	68	81	13
20.	57	70	13
21.	65	79	14
22.	74	87	13
23.	62	75	13
24.	70	83	13
25.	59	72	13
26.	76	89	13
27.	68	81	13
28.	60	73	13
29.	73	86	13
30.	61	74	13
31.	67	80	13
32.	65	78	13
33.	79	92	13
34.	70	83	13

(Sumber: Hasil analisis data)

Dari data di atas, hasil perhitungan didapatkan sebagai berikut:

1. Hitung Rata-Rata Perbedaan ( $\bar{D}$ )

$$\bar{d} = \frac{\sum D}{n}$$

Di mana:

- $\sum D$  adalah jumlah seluruh perbedaan skor ( $D$ ).
- $n$  adalah jumlah sampel (34 siswa).

Dengan data di atas, kita dapat menjumlahkan seluruh nilai Perbedaan ( $D$ ):

$$\bar{d} = \frac{433}{34} = 12,74$$

2. Hitung Standar Deviasi Perbedaan ( $s_k$ ) Langkah ini melibatkan perhitungan deviasi setiap perbedaan dari rata-rata dan kuadratkan hasilnya, kemudian hitung rata-ratanya, dan ambil akar kuadrat dari hasilnya. Rumus standar deviasi adalah:

$$S_d = \sqrt{\frac{\sum (D - \bar{d})^2}{n - 1}}$$

No.	Perbedaan ( $D = X_2 - X_1$ )	$(D - \bar{d})^2$
1.	15	5,11
2.	13	0,07
3.	15	5,11
4.	17	18,15
5.	10	7,51
6.	13	0,07
7.	13	0,07
8.	13	0,07
9.	13	0,07
10.	14	1,59
11.	13	0,07
12.	13	0,07
13.	13	0,07
14.	15	5,11
15.	16	10,63
16.	14	1,59
17.	14	1,59
18.	14	1,59
19.	13	0,07
20.	13	0,07
21.	14	1,59
22.	13	0,07
23.	13	0,07
24.	13	0,07
25.	13	0,07
26.	13	0,07
27.	13	0,07
28.	13	0,07
29.	13	0,07
30.	13	0,07
31.	13	0,07
32.	13	0,07
33.	13	0,07
34.	13	0,07
Jumlah		61,10

(Sumber: Hasil analisis data)

$$S_d = \sqrt{\frac{61,10}{34 - 1}} = \sqrt{\frac{61,10}{33}} = 1,36$$

3. Hitung t-statistik. Setelah kita memperoleh rata-rata perbedaan ( $\bar{d}$ ) dan standar deviasi perbedaan ( $S_d$ ), kita dapat menghitung t-statistik dengan rumus:

$$t = \frac{\bar{d}}{\frac{S_d}{\sqrt{n}}} = \frac{12,74}{1,36} \times \sqrt{34} = 9,37 \times 5,83$$

$$t = 54,65$$

4. Tentukan Nilai p. Dari data distribusi t, dengan  $df = 33$   $t = 54,65$ , kita bisa lihat bahwa p-

value akan jauh lebih kecil dari 0,05, sehingga kita dapat menolak hipotesis nol ( $H_0$ ) dan menerima hipotesis alternatif ( $H_1$ ).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah permainan *ice breaking* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah di kelas X SMAN 9 Gowa. Dalam penelitian ini, dilakukan pengukuran terhadap motivasi belajar siswa sebelum dan setelah penerapan permainan *ice breaking*.

Sebanyak 34 siswa di kelas X SMAN 9 Gowa berpartisipasi dalam penelitian ini. Data yang dikumpulkan berupa skor motivasi siswa sebelum dan setelah kegiatan *ice breaking*. Skor motivasi ini dihitung berdasarkan sejumlah indikator seperti minat, perhatian, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sejarah.

Setelah data dikumpulkan, perbedaan antara skor motivasi sebelum dan sesudah kegiatan *ice breaking* dihitung. Rata-rata perbedaan motivasi ( $D$ ) antara sebelum dan sesudah kegiatan adalah 12,74. Ini menunjukkan bahwa, secara keseluruhan, motivasi belajar siswa meningkat setelah diterapkannya permainan *ice breaking*.

Selain itu, perhitungan standar deviasi dari perbedaan skor motivasi siswa ( $s_k$ ) menghasilkan nilai sekitar 1,36 yang mengindikasikan bahwa meskipun ada variasi dalam peningkatan motivasi antara siswa, perbedaan tersebut relatif kecil.

Untuk menguji apakah perbedaan ini signifikan secara statistik, dilakukan uji t untuk sampel berpasangan (*paired sample t-test*). Hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai t-statistik yang diperoleh adalah 54,63 dengan derajat kebebasan (*df*) 33. Nilai t-statistik yang sangat tinggi ini menunjukkan bahwa perbedaan antara skor motivasi sebelum dan setelah permainan *ice breaking* sangat signifikan.

Menggunakan tingkat signifikansi 0,05, p-value yang dihitung jauh lebih kecil dari 0,05, yang berarti bahwa hipotesis nol ( $H_0$ ), yang menyatakan tidak ada pengaruh permainan *ice breaking* terhadap motivasi belajar siswa, dapat ditolak. Dengan demikian, hipotesis alternatif ( $H_1$ ) yang menyatakan bahwa permainan *ice breaking* memiliki pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa diterima.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan permainan *ice breaking* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah. Rata-rata peningkatan motivasi siswa yang sebesar 12,74 mengindikasikan bahwa permainan *ice breaking* dapat secara efektif meningkatkan perhatian, minat, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Permainan *ice breaking* membantu menciptakan suasana kelas yang lebih santai dan interaktif. Siswa yang sebelumnya mungkin merasa canggung atau kurang tertarik dengan pelajaran Sejarah menjadi lebih aktif dan bersemangat setelah terlibat dalam permainan. Aktivitas ini meredakan ketegangan dan membantu siswa lebih terbuka dalam berinteraksi, baik dengan teman sekelas maupun dengan guru.

Peningkatan motivasi ini juga tercermin dalam nilai t-statistik yang sangat tinggi (54,63), yang menunjukkan bahwa permainan *ice breaking* berpengaruh secara signifikan terhadap perubahan motivasi belajar siswa. Dengan nilai p-value yang sangat kecil (jauh di bawah 0,05), kita dapat yakin bahwa hasil penelitian ini bukan kebetulan, melainkan mencerminkan pengaruh nyata dari permainan *ice breaking* terhadap motivasi belajar.

Dalam konteks pembelajaran Sejarah, yang sering dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan atau sulit, permainan *ice breaking* terbukti efektif untuk menarik perhatian siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka. Sebagai contoh, permainan *ice breaking* dapat membantu siswa merasa lebih nyaman dan lebih siap untuk menerima materi pembelajaran, yang pada gilirannya bisa meningkatkan hasil belajar mereka.

Hasil penelitian ini memberikan implikasi yang positif bagi pengajaran di kelas. Penggunaan permainan *ice breaking* sebaiknya diterapkan secara lebih rutin untuk memfasilitasi peningkatan motivasi siswa. Khususnya, permainan ini dapat digunakan pada awal pelajaran untuk membangun suasana kelas yang lebih terbuka dan menyenangkan. Dengan cara ini, siswa tidak hanya merasa

lebih nyaman, tetapi juga lebih termotivasi untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran Sejarah.

Selain itu, peningkatan motivasi yang signifikan ini diharapkan dapat berkontribusi pada peningkatan prestasi akademik siswa. Siswa yang lebih termotivasi untuk belajar cenderung memiliki minat yang lebih besar terhadap materi yang diajarkan dan lebih aktif dalam mengikuti pelajaran. Oleh karena itu, permainan ice breaking dapat menjadi strategi yang bermanfaat untuk meningkatkan hasil belajar siswa, tidak hanya dalam mata pelajaran Sejarah, tetapi juga dalam mata pelajaran lainnya.

#### D. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa permainan ice breaking berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah di kelas X SMAN 9 Gowa. Dengan adanya peningkatan motivasi yang signifikan setelah penerapan permainan ice breaking, permainan ini dapat digunakan sebagai alat yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Anjani, P., Aryaningrum, K., & Suryani, I. Pengaruh Ice Breaking Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas V SD Negeri 91 Palembang. *Jurnal Sekolah PGSD FIP PGRI Palembang*, 128-135, 2022
- [2] Arauf, A. T., Basri, M., & Arifin, J. Pengaruh Penggunaan Ice Breaking Terhadap Hasil Belajar IPS Murid Kelas IV SD Inpres Pa'Baeng Baeng. *Compass: Journal of Education and Counselling*, 198-204, 2023.
- [3] As'ari, Sarmidin, & Akbar, H. Pengaruh Pembelajaran Game Ice Breaking Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V (Lima) Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SD Negeri 001 Pangkalan Kecamatan Pucuk Rantau. *JOM FTK UNIKS*, 1-7, 2019.
- [4] Basit, A., & Rosidi, A. Implementasi Metode Ice Breaking Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Icbes: International Conference on Humanity Education and Society*, 2024.
- [5] Ilham, & Supriaman. Pengaruh Metode Ice Breaking Terhadap Minat Belajar Siswa Di Kelas V SD Negeri 26 Dompu. *eL-Mubbib: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 60-70, 2021.
- [6] Sari, A. R., Hodsay, Z., & Mulbasari, A. S. Pengaruh Ice Breaking Terhadap Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas V SD Negeri 72 Palembang. *Indonesian Research Journal on Education*, 1716-1721, 2024.
- [7] Sari, T. P., Zulfa, & Husnita, L. Efektivitas Penerapan Teknik Ice Breaking Tebak Gambar Berbentuk Media Poster Terhadap Motivasi Belajar Dalam Mata Pelajaran Sejarah. *Santhet: Jurnal Sejarah, Pendidikan Dan Humaniora*, 2222-2227, 2024.
- [8] Soenarno, A. *Ice Breaking: Permainan Atraktif-Interaktif Untuk Pelatihan Manajemen*. Yogyakarta: Andi, 2005.
- [9] Turnip, C. V., Panjaitan, M., & Sitio, H. Pengaruh Pemberian Teknik Ice Breaking Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 091488 Bah Sampuran. *Pedagogika: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan*, 118-123, 2022.
- [10] Utami, O., Adisel, & Salamah. Pengaruh Ice Breaking Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Sejarah dan Riset Sosial Humaniora (Kaganga)*, 298-303, 2024.