



Penerapan *Ice Breaking* dalam Kegiatan Mata Kuliah Bermain dan Permainan AUD pada Mahasiswa Strata I UIN Sunan Kalijaga.

Maratun Sholihah¹, Hibana², Na'imah³
^{1,2,3} UIN Sunan Kalijaga.

Email Korespondensi: maratunlewijambu@gmail.com

ABSTRAK

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang kompleks. Pembelajaran bukan hanya sekedar menyampaikan pesan tetapi juga merupakan kegiatan profesional yang menuntut guru untuk menggunakan keterampilan pedagogis dasar secara terpadu dalam menciptakan situasi yang efektif. *Ice Breaking* merupakan permainan atau kegiatan yang sederhana, ringan dan ringkas yang berfungsi untuk mengubah suasana kebekuan, kekakuan rasa bosan atau mengantuk dalam kegiatan perkuliahan. Metode penelitian pada artikel ini metode kualitatif deksriptif yang dilakukan di UIN Sunan Kalijaga pada mahasiswa semester III prodi PIAUD. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa Dosen mengimplementasikan *ice breaking* dilakukan untuk mengoptimalkan kembali situasi kelas pada awal penyampaian materi terlihat tidak kondusif karena mahasiswa mulai mengantuk, bosan, dan tidak konsentrasi pada penjelasan Dosen didepan kelas. Maka menggunakan *ice breaking* dengan berbagai jenis yaitu Jenis yel-yel Jenis tepuk interaktif. Jenis *games* maupun permainan dan yang terakhir. Jenis audio visual yang bisa disampaikan pada kegiatan awal, maupun kegiatan penutup. menjadi hal yang efektif untuk mengembalikan motivasi belajar mahasiswa sehingga kelas menjadi aktif dan kondusif.

Kata kunci: Penerapan, *Ice breaking*, Pembelajaran.

Application of Ice Breaking in Concentration Lecture Activities for Playing and Games Subjects for Level I Students at UIN Sunan Kalijaga.

ABSTRACT

Learning is a complex activity. Learning is not just conveying messages but is also a professional activity that requires teachers to use basic pedagogical skills in an integrated manner in creating effective situations. Ice Breaking is a simple, light and concise game or activity that functions to change the atmosphere of freezing, stiffness, boredom or sleepiness in lecture activities. The research method in this article is a descriptive qualitative method carried out at UIN Sunan Kalijaga on third semester students of the PIAUD study program. The results of the research showed that the lecturer implemented ice breaking to re-optimize the class situation at the beginning of the delivery of the material which did not seem conducive because the students started to feel sleepy, bored and not concentrating on the lecturer's explanation in front of the class. So use various types of icebreakers, namely 1). Types of shouts 2). Interactive clap type 3). Types of games and games and the last one 4). Types of audio visuals that can be delivered at the beginning or closing activities. This is an effective way to restore students' learning motivation so that the class becomes active and conducive.

Keywords: Application, *Ice Breaking*, Learning.



Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

© Tahun Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Keberhasilan kegiatan perkuliahan dan ketercapaian yang ditetapkan oleh suatu Instansi yang disesuaikan dengan Visi dan Misi Instansi lembaga Perguruan tinggi. Salah satu faktornya adalah kegiatan awal atau pembuka perkuliahan dalam kegiatan pembukaan dengan menciptakan kegiatan awal yang efektif dapat menyiapkan mahasiswa dalam mengikuti kegiatan inti perkuliahan. Sebagaimana pendapat Kadir dan Asronah bahwa kegiatan awal dilaksanakan untuk membangkitkan motivasi dan perhatian mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan, menjelaskan kegiatan yang akan dilalui mahasiswa, dan menunjukkan hubungan antara pengalaman mahasiswa dengan materi yang akan dipelajari hari ini. Perencanaan perkuliahan (RPP) adalah hala penting yang perlu dirancang oleh pendidik sebelum kegiatan perkuliahan berlangsung. (Haifaturrahmah et al., 2020)

Rencana pelaksanaan perkuliahan (RPP) merupakan bahan ajar yang perlu Dosen siapkan sebelum melakukan kegiatan perkuliahan dalam rangka mengefektifkan waktu yang telah ditetapkan sehingga penyampaian materi dapat diselesaikan tepat waktu. Banyak orang percaya bahwa tiga menit pertama di dalam kelas adalah waktu yang paling penting. Menerapkan kegiatan pembuka yang efektif akan membangkitkan ketertarikan dan rasa penasaran mahasiswa terhadap materi pada kegiatan inti. Dengan demikian kegiatan awal, kegiatan inti, serta kegiatan penutup yang dibuat dalam rencana pelaksanaan pembelajaran yang dibuat oleh dosen dapat sesuai dengan Indikator serta capaian pada mata kuliah yang telah ditetapkan setiap hari. Selama proses pendidikan dalam kegiatan di sekolah kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan pokok, berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan tergantung pada bagaimana proses pembelajaran didalamnya. (Sugito, 2021)

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang kompleks. Pembelajaran bukan hanya sekedar menyampaikan pesan tetapi juga merupakan kegiatan profesional yang menuntut guru untuk menggunakan keterampilan pedagogis dasar secara terpadu dalam menciptakan situasi yang efektif. Sebagaimana yang tertuang dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 pasal 3 tentang system Pendidikan Nasional. (Adi Rahayuni, 2020) Pada umumnya proses pembelajaran itu tidak terlepas dari komunikasi dua arah antara guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik. Oleh karena itu dalam pembelajaran Dosen harus menciptakan suasana belajar yang mendorong Mahasiswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan perkuliahan. Dalam hal ini interaksi antara Mahasiswa dan Dosen dalam melakukan kegiatan perkuliahan bukan hanya sekedar mengajar di kelas saja, akan tetapi Dosen juga dituntut untuk mampu mengendalikan suasana kelas ketika penyampaian materi. (Aprilia Anggraeni N, Fika Widiyana, Indah Diansari, 2020)

Ice Breaking merupakan permainan atau kegiatan yang sederhana, ringan dan ringkas yang berfungsi untuk mengubah suasana kebekuan, kekakuan rasa bosan atau mengantuk dalam kegiatan perkuliahan. Sehingga dalam perkuliahan dapat membangun suasana yang dinamis penuh semangat dan antusias serta belajar yang menyenangkan serius tapi santai. (Noviyanti et al., 2022) Menurut Solihati mengungkapkan bahwa kegiatan *Ice Breaking* dapat mengembalikan konsentrasi dan motivasi belajar Mahasiswa yang mempengaruhi nilai akhir setiap Mata Kuliah yang telah ditempu. (Puspawati & Karismanata, 2023). *Ice Breaking* dalam perkuliahan dapat diartikan sebagai pemecah situasi kebekuan pikiran. Karakter *Ice Breaking* adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (*fun*) serta serius tapi santai. *Ice Breaking* digunakan untuk penciptaan suasana belajar dari pasif ke aktif, dari kaku menjadi gerak (akrab), dan dari jenuh menjadi riang (segar). (Fitri & Amran, n.d.)

Berdasarkan hasil observasi dalam kegiatan *Field Study* yang diadakan oleh Perguruan Tinggi UIN Sunan Kalijaga melakukan praktek mengajar menunjukkan kurangnya ketertarikan mahasiswa Semester 3 Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini semester 3 disini penulis melakukan observasi dan menganalisis kegiatan perkuliahan yang dilakukan pada tanggal 4 Oktober tahun 2023 penulis juga terjun langsung menjadi Pengajar yang ditugaskan Dosen tetap di Mata Kuliah bermain dan permainan pada AUD. Sebagaimana hasil observasi yang dilakukan selama 2 bulan menunjukkan adanya jarak hubungan antara mahasiswa dan Dosen yang Pengampu mata kuliah. Kurangnya pendekatan personal antara mahasiswa dan pendidik sehingga motivasi dalam mengikuti perkuliahan kurang hal ini ditandai dengan suasana kelas yang hening, tidak adanya sesi debat maupun tanya jawab sehingga respon yang dihasilkan menjadi pasif. Maka diharapkan metode *Ice Breaking* yang diterapkan setiap kegiatan perkuliahan dapat menumbuhkan motivasi dan semangat belajar Mahasiswa ketika mengikuti kegiatan perkuliahan.

METODE

Pada penelitian ini, maka pendekatan merujuk pada kualitatif deskriptif karena bersifat mencari suatu gambaran proses pembelajaran melalui penerapan *Ice Breaking* untuk mendapatkan pengaruhnya yaitu menumbuhkan semangat belajar. Iwan Hermawan mengemukakan bahwa penelitian kualitatif deskriptif merupakan bentuk penelitian yang mencari suatu gambaran dan menginterpretasikan objek sesuai dengan apa adanya. Selain dengan tujuan utamanya yaitu menggambarkan secara sistematis fakta dan karakteristik objek serta subjek yang diteliti, kualitatif deskriptif juga mempelajari masalah-masalah dalam masyarakat. Tata cara yang berlaku dimasyarakat tentang hubungan kegiatan, sikap, pandangan, serta proses-proses yang berlangsung dan pengaruh dari suatu fenomena. (Adlini et al., 2022)

Lokasi Penelitian adalah lokasi fokus penelitian yang digunakan dalam penelitian untuk memperoleh data yang diinginkan. Penelitian ini bertempat di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Analisis data merupakan suatu upaya dalam menguraikan suatu masalah atau fokus kajian menjadi bagian-bagian sehingga susunan dan tatanan bentuk sesuatu yang diurai tersebut tampak jelas terlihat dan mudah dicerna atau ditangkap maknanya. Analisis data juga diartikan sebagai penyajian dan dan penarikan kesimpulan. (Darmalaksana, 2020)

HASIL DAN PEMBAHASAN

***Ice Breaking* dan Urgensinya dalam Mata Kuliah Bermain dan Permainan.**

Ice breaking dapat membantu mahasiswa untuk membangun rasa percaya diri dan memotivasi siswa untuk belajar dengan penuh antusiasme. *Ice breaking* adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk memecahkan kekakuan dan membangun hubungan antar peserta sebelum memulai suatu aktivitas. (Qomariah et al., 2023) Makna *Ice breaking* yang berorientasi pada penciptaan lingkungan belajar yang menyenangkan ini sejalan dengan ungkapan Harnowo yang menyatakan bahwa belajar akan menjadi lebih efektif jika dilakukan dalam suasana yang menyenangkan. Senada dengan itu, Dave Meier menjelaskan bahwa kegembiraan dalam proses belajar tidak berarti menciptakan suasana yang ramai dan berisik. Kegembiraan sebenarnya mengacu pada peningkatan minat, keterlibatan penuh, serta nilai-nilai positif yang membuat pembelajar merasa senang dan Bahagia. (Noor & Astutik, 2019)

Menerapkan *ice breaking* sebagai strategi pembelajaran, seorang guru harus memperhatikan beberapa hal agar kegiatan tersebut berjalan efektif dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Durasi waktu menjadi hal penting yang harus dipertimbangkan oleh Dosen kelas pengampu mata kuliah. Jika waktu yang tersedia terbatas, sebaiknya Dosen memilih *ice breaking* yang dapat dilakukan dalam waktu singkat. Namun, jika waktu yang tersedia masih cukup lama, Pendidik dapat menggunakan *ice breaking* yang memiliki durasi waktu lebih

panjang. Sebagai Pendidik, kemampuan manajemen waktu juga harus dimiliki agar kegiatan perkuliahan dapat terkonsep dengan baik, idelanya, pendidik seharusnya sudah merencanakan penggunaan *ice breaking* pada saat Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). (Bungatang et al., 2021)

Situasi dan kondisi di kelas juga menjadi factor penting dalam penggunaan *ice breaking*. *Ice breaking* digunakan sebagai pemecah kebekuan di dalam kelas, sehingga sebaiknya dilakukan saat suasana kelas terlihat membosankan dan peserta didik terlihat mengantuk atau bosan. Namun, jika situasinya sebaliknya, maka guru sebaiknya tidak melakukan kegiatan *ice breaking* agar tidak membuang-buang waktu dan menjadikan kegiatan pembelajaran tidak efektif. Selain itu, faktor usia dan karakter peserta didik juga perlu dipertimbangkan dalam memilih jenis *ice breaking* yang akan dilakukan. Semakin tinggi jenjang pendidikan, sebaiknya *ice breaking* lebih mengedepankan kemampuan berfikir dan konsentrasi, meskipun unsur hiburan tetap harus dipertahankan. Selain itu, karakter peserta didik di kelas juga harus dipahami dengan baik agar Pendidik dapat menentukan Langkah selanjutnya dalam mengaktifkan peserta didik pada kegiatan perkuliahan. Dengan memperhatikan factor-faktor tersebut, penerapan *ice breaking* dapat mencapai tujuan yang diharapkan dalam proses pembelajaran.

Menurut Bhayu Setiawan, seni mengajar dengan *ice breaking* bisa digunakan untuk mencapai perkuliahan yang efektif. Keterampilan Dosen dalam menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan tidak membosankan merupakan bagian dari seni mengajar. *Ice breaking* merupakan seni yang dapat memotivasi mahasiswa dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan atau disebut sebagai *fun learning*. (Usman et al., 2022)

Namun, terkadang konsep kegiatan pembelajaran perkuliahan yang dilakukan di UIN Sunan Kalijaga pada mata kuliah bermain dan permainan juga akan menjadi abstrak jika tidak di praktekkan maka dengan menggunakan metode *ice breaking* mahasiswa menjadi lebih paham tentang teori yang dipelajari dalam materi yang berkaitan dengan mata kuliah bermain dan permainan. Pada mata kuliah bermain dan permainan indikatornya seluruh mahasiswa yang mengikuti mata kuliah ini diwajibkan menciptakan permainannya sendiri sehingga menjadi bekal ketika turun langsung ke lembaga atau Praktek Kerja Lapangan.

Penerapan Kegiatan *Ice Breaking* di Kelas A Semester III pada Mata Kuliah Bermain dan Permainan UIN Sunan Kalijaga.

Piaget mengemukakan bahwa bermain merupakan kegiatan menyenangkan bagi seseorang dan biasanya kegiatan ini akan selalu diulang. Menurut Parten, kegiatan bermain merupakan sarana sosialisasi yang diharapkan dapat memberikan kesempatan anak menemukan, bereksplorasi, berkreasi, mengekspresikan perasaan dan belajar dengan cara yang menyenangkan. Kemudian dengan bermain juga, anak akan mengenal diri dan lingkungan dimana anak tinggal. Selain beberapa tokoh yang telah disebutkan, ada juga pendapat dari Dockett mengenai bermain. (Nurhayati & Zarkasih Putro, 2021) Menurut Dockett bermain sama halnya dengan kebutuhan yang harus dipenuhi karena dengan bermain ada dapat menambah pengetahuan untuk dapat mengembangkan diri. Bermain memiliki ciri khas dimana ini dapat membedakan dengan kegiatan belajar maupun bekerja. (Witasari & Wiyani, 2020)

Gross permainan hendaknya dilihat sebagai latihan fungsi-fungsi yang sangat penting untuk kehidupan dewasa kelak (Witasari & Wiyani, 2020). Sedangkan menurut Schaller, permainan menawarkan kelonggaran setelah melakukan suatu tugas atau bersifat merefresh, Schaller menyebut bahwa permainan adalah lawan kata dari bekerja. Selain itu ada pendapat dari Tedjasaputra yang menyatakan bahwa permainan merupakan bentuk dari bermain yang memiliki aturan dan syarat untuk disepakati bersama. (Rozano, 2019) Senada dengan pendapat Tedjasaputra, menurut Ralbi permainan adalah kegiatan yang dikendalikan oleh aturan dan bahkan terkadang dapat menjadi sebuah pertandingan. Selanjutnya menurut Ruswandi

permainan merupakan kegiatan yang memberikan pengalaman belajar bagi para pemainnya. Dari beberapa uraian di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan merupakan suatu kegiatan bermain yang dikendalikan dan ditandai oleh aturan yang telah disepakati bersama dan memberikan pengalaman belajar bagi para pemainnya. (Widayati et al., 2020)

Hasil telaah pada penyusunan RPP pada perkuliahan sesuai dengan tema besar pada mata kuliah Bermain dan Permainan. Untuk sub tema dijabarkan menjadi beberapa macam salah satunya permainan tradisional, permainan modern, permainan berbasis Islami, dan sub-sub tema lainnya. yang dibagikan oleh Dosen Pengampu Mata Kuliah tersebut sesuai dengan RPS selama 1 Semester. Terdapat kesesuaian antara indikator, kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran. Berdasarkan analisis kegiatan belajar mengajar pada beberapa pertemuan, penggunaan *ice breaking* dalam proses pembelajaran masuk dalam kategori sangat baik karena guru telah mampu melaksanakan langkah pembelajaran tematik dengan tiga teknik *ice breaking* pada yang dilakukan pada kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Adapun macam-macam *ice breaking* yang digunakan ialah variasi tepuk dan tanya kabar, pada kegiatan inti dengan game atau permainan, dan pada kegiatan akhir dengan gerak dan menyanyi. (Usman et al., 2022)

Pada pemaparan diatas dapat disimpulkan dengan menggunakan *ice breaking* pada mata kuliah Bermain dan Permainan pada mahasiswa semester III Prodi PIAUD dapat memotivasi mahasiswa sehingga lebih memahami praktek langsung kegiatan bermain dan permainan yang diseimbangkan dengan belajar atau yang biasa disebut “Bermain bermakna” Adapun beberapa *ice breaking* yang digunakan ketika melakukan kegiatan Praktek Mengajar di kampus UIN Sunan Kalijaga pada mahasiswa semester III Prodi PIAUD diantaranya sebagai berikut:

Model interaktif yel-yel merupakan model yang diucapkan saling menyahut antara mahasiswa dan Pengajar. Biasanya dengan jargon-jargon.

Dosen : “PIAUDDDDDD”
Mahasiswa: “Sehattttt cerdassssss ceriaaaaaaaa”
Dosen : “Mana semangatmu,”
Mahasiswa: “Ini semangatkuuuuuuuu”

Jenis tepuk tangan. Selama proses penyampaian materi juga dapat diciptakan berbagai macam tepuk tangan yang bisa meningkatkan motivasi belajar Adapun kesepakatan tepuk tangan bisa sesuai arahan yang dapat dilakukan secara bersama-sama (Jamhurriah, 2023). Misalnya games permainan “Tepuk balas kata” dimana pada games ini. Biasanya digunakan untuk meningkatkan konsentrasi mahasiswa misalnya tepuk 1 maka mahasiswa akan tepuk hanya 1x seterusnya sampai tepuk 4 maka mahasiswa akan tepuk sampai 4x namun sebaliknya jika pengajar hanya menyebut “Tepuk” maka mahasiswa tidak boleh menepuk tangannya. Jika ada yang salah biasanya disuruh maju ke depan untuk mendapatkan *Punishment* mempraktekkan salah satu permainan yang diketahui tanpa menggunakan alat.

Jenis gerak badan. Tujuan *ice breaking* ini untuk menggerakkan badan setelah beberapa jam berdiam diri dalam aktivitas belajar. Dengan badan bergerak aliran darah akan lancar Kembali, maka proses berpikir akan menjadi segar dan kreatif (Sari & Rasyidah, 2020). Misalnya pengajar memberikan instruksi biasanya pada saat kegiatan awal yaitu sebelum berdo'a seperti :

“Tangan keatas menggapai bintaaang”
“Tangan kesamping burung yang terbang”
“Tangan kedepan Ikan berenang”
“Tangan dilipat siap berdo'a”
“Tarputar putar tangann diputarr”
“lung gulungg gulung tangan digulung”

“karlingkar lingkar ular melingkar”
“kanan kiri atas bawah siap berdo'a”



Gambar 1 ice breaking kegiatan gerak seluruh tubuh.

Jenis *games*. Atau permainan merupakan jenis *ice breaking* yang paling membuat mahasiswa heboh. Serta akan memunculkan semangat yang lebih baru saat melakukan permainan. Sehingga rasa ngantuk menjadi hilang serta sikap apatis terhadap materi dan perkuliahan spontan berubah menjadi aktif. Melalui permainan suasana menjadi cair sehingga kondisi belajar menjadi kondusif (Hendro Purwoko & Priambodo, 2018). Misalnya melakukan “Permainan berkelompok jadi, mahasiswa membagi diri mereka menjadi beberapa kelompok dalam satu kelompok terdiri dari 5-6 orang mahasiswa. Permainannya yaitu dengan menebak kata menggunakan gerakan. Ada 1 yang paling belakang bertugas untuk memberikan gerakan kepada teman yang berbaris setelahnya. Sampai dibarisan terakhir. Nah yang barisan terakhir inilah yang akan memberikan jawaban kata apa yang diperagakan oleh temannya. Jika benar maka kelompok tersebut mendapatkan poin.”



Gambar 2 kegiatan Ice breaking games berkelompok.

Jenis Audio Visual. Banyak sekali audio visual yang dapat digunakan sebagai *ice breaking* biasanya berupa video-video pendek yang memotivasi mahasiswa. Atau dengan membuat permainan teka teki menggunakan LCD didalam kelas jadi anak-anak bisa mengisi teka teki tersebut lewat hpe mereka masing-masing sehingga bisa dievaluasi sampai dimana mereka memahami materi yang telah disampaikan.



Gambar 3 ice breaking menyaksikan video pendek.

SIMPULAN

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang kompleks. Pembelajaran bukan hanya sekedar menyampaikan pesan tetapi juga merupakan kegiatan profesional yang menuntut guru untuk menggunakan keterampilan pedagogis dasar secara terpadu dalam menciptakan situasi yang efektif. Sebagaimana yang tertuang dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 pasal 3 tentang system Pendidikan Nasional. Pada umumnya proses pembelajaran itu tidak terlepas dari komunikasi dua arah antara guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik.

Namun hal tersebut dapat tercapai ketika memenuhi beberapa factor didalamnya yaitu suasana kelas yang kondusif, penyampaian materi yang menari dan kemampuan seorang pengajar dalam mengelola kelasnya sehingga menjadi kelas yang aktif bukan malah sebaliknya jika kelas mulai pasif dan mahasiswa mulai mengantuk maka salah satu yang bisa menjadi Solusi dengan melakukan *ice breaking*. *Ice breaking* merupakan kegiatan yang dapat membuat suasana kelas yang sebelumnya pasif menjadi aktif serta kelas yang beku menjadi cair. Ada beberapa jenis *ice breaking* 1). Jenis yel-yel 2). Jenis tepuk interaktif 3). Jenis *games* maupun permainan dan yang terakhir 4). Jenis audio visual.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi Rahayuni, I. G. A. (2020). Metode Membentuk Kesehatan Mental Siswa Melalui Kegiatan Ice Breaking. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 359–370. <https://doi.org/10.37329/cetta.v3i2.459>
- Adlini, M. N., Dinda, A. H., Yulinda, S., Chotimah, O., & Merliyana, S. J. (2022). Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka. *EDUMASPUL: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 974–980.
- Aprilia Anggraeni N, Fika Widiyana, Indah Diansari, dan Z. M. D. (2020). Penerapan Ice Breaking Untuk Siswa Kelas Iv Di Sd Negeri 1 Pringkuku Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar. *J-S-E: Journal of Social Empowerment*, 05(01), 34–37.
- Bungatang, Khaerati, & Bahar, I. (2021). Pelatihan Strategi Peningkatan Motivasi Belajar Siswa melalui Pemberian Ice Breaking Bagi Guru di SMP Negeri 14 Tanralili Maros. *Abdimas Langkanae: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 61–67. <https://pusdig.web.id/abdimas/article/view/34/42>
- Darmalaksana, W. (2020). Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka dan Studi Lapangan. *Pre-Print Digital Library UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 1–6.

- Fitri, A., & Amran, E. Y. (n.d.). *Implementation of Technique Icebreaker Games and Bodybuilding To Improve Student 'S Learning Motivation on Electrochemical Subject in the Class of X Tsm 1 Smk N 5 Pekanbaru Belajar Peserta Didik Pada Pokok Bahasan Elektrokimia Di Kelas X Tsm 1 Smk Negeri*. 1–9.
- Haifaturrahmah, Fujiaturrahman, S., Muhardini, S., & Nurmiwati. (2020). Pelatihan Ice Breaking bagi Guru SD Sebagai Upaya Optimalisasi Kegiatan Awal Pembelajaran di Kelas. *Journal of Character Education Society*, 3(1), 70–77. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/JCES>
- Hendro Purwoko, D., & Priambodo, A. (2018). Pengaruh Penerapan Ice Breaking Pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 6, 483–487.
- Jamhurriah, J. (2023). Mengatasi kejenuhan siswa kelas X Religi MA Darul Hikmah dalam belajar bahasa Arab melalui kegiatan Ice Breaking. *Takuana: Jurnal Pendidikan, Sains, Dan Humaniora*, 2(1), 42–52. <https://doi.org/10.56113/takuana.v2i1.70>
- Noor, T. R., & Astutik, E. (2019). RODA (Rotating Education Game) sebagai Media Pembelajaran untuk Menanamkan Sikap Disiplin pada Anak Usia Dini. *As-Sabiqun*, 1(2), 1–16. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v1i2.298>
- Noviyanti, S., Diah Eka Puspita, S., & Riska, T. (2022). Implementasi Teknik Ice Breaking Pada Pembelajaran Di Sd 64/I Muara Bulian. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 501–510. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/4370>
- Nurhayati, S., & Zarkasih Putro, K. (2021). Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 52–64. <https://jpk.jurnal.stikescendekiautamakudus.ac.id/index.php/jpk/article/view/7/7>
- Puspawati, G. A. M., & Karismanata, G. M. (2023). Penerapan Ice Breaking Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Seni Budaya Siswa Kelas Xii Di Sma Negeri 8 Denpasar Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Dan Keguruan*, 1(2), 81–85.
- Qomariah, A., Abdillah, A., & Hikmah, N. (2023). Kegiatan Ice Breaking Sebagai Konsentrasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Annisa Qomariah, Dkk. JPKPM*, 3(1), 107–111.
- Rozano, D. (2019). Studi Terhadap Peningkatan Kemampuan Komunikasi melalui Teknik Ice Breaking. *JCOSE Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 1(1), 43–46. <https://doi.org/10.24905/jcose.v1i1.13>
- Sari, D. R., & Rasyidah, A. Z. (2020). Peran Orang Tua Pada Kemandirian Anak Usia Dini. *Early Childhood : Jurnal Pendidikan*, 3(1), 45–57. <https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v3i1.441>
- Sugito, S. (2021). Pengenalan Ice Breaking Dalam Meningkatkan Semangat Belajar Siswa. *Jurnal Bahasa Indonesia Prima (BIP)*, 3(2), 1–6. <https://doi.org/10.34012/bip.v3i2.1717>
- Usman, H., Irfan, M., & Wahyuni, S. (2022). *Global Journal Basic Education*. 1, 145–153.
- Widayati, J. R., Safrina, R., & Supriyati, Y. (2020). Analisis Pengembangan Literasi Sains Anak Usia Dini melalui Alat Permainan Edukatif. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 654. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.692>
- Witasari, O., & Wiyani, N. A. (2020). Permainan Tradisional untuk Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *JECED : Journal of Early Childhood Education and Development*, 2(1), 52–63. <https://doi.org/10.15642/jeced.v2i1.567>