

Penggunaan Ice Breaking dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII SMP Muhammadiyah Pinrang

Muharrir¹, Herdah², Rustan Efendy³

Pendidikan Agama Islam, IAIN Parepare, Indonesia muhammadharrir@gmail.com

Pendidikan Agama Islam, IAIN Parepare, Indonesia herdah@iainpare.ac.id

Pendidikan Agama Islam, IAIN Parepare, Indonesia rustanefendy.ac.id

ABSTRAK

Ice Breaking salah satu media pembelajaran yang menyenangkan dengan mengedepankan unsur inovatif, kreatif, futuristic. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Penggunaan *Ice Breaking* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII SMP Muhammadiyah Pinrang. Desain penelitian adalah pra-eksperimental yaitu desain Satu Kelompok dengan Pre-Test dan Post-Test (One Group Pre-Test and Post-Test Design) Subjek dalam penelitian ini adalah 56 siswa dengan teknik pengumpulan data menggunakan random quota. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji korelasi product moment teknik statistik yang digunakan adalah Pearson Correlation Product Moment. Lokasi penelitian ini bertempat di SMP Muhammadiyah Pinrang Alat pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner *Ice Breaking*. Peningkatan motivasi belajar PAI pada peserta didik setelah penerapan *Ice Breaking* sebesar 55.2% dan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain. Dengan demikian hipotesis penelitian ini diterima yaitu *Ice Breaking* berpengaruh dan signifikan terhadap motivasi belajar PAI peserta didik


Kata Kunci: : *Ice Breaking, Motivasi Belajar, Pendidikan Agama Islam*

ABSTRACT

Ice Breaking is one of the fun learning media by absorbing innovative, creative, futuristic elements. This study aims to determine the Use of *Ice Breaking* in Increasing Student Learning Motivation in Class VIII Islamic Religious Education Subjects at SMP Muhammadiyah Pinrang. The research design was pre-experimental, namely the One Group Pre-Test and Post-Test Design. The subjects in this study were 56 students with data collection techniques using random quotas. The data analysis used in this study was the product moment correlation test. The statistical technique used was the Pearson Correlation Product Moment. The location of this research was at Muhammadiyah Pinrang Middle School. The data collection tool used was the *Ice Breaking* questionnaire. The motivation to learn PAI increased in students after the application of *Ice Breaking* is 55.2% and the rest is influenced by other variables. Thus the research hypothesis is accepted, namely *Ice Breaking* has a significant and significant effect on students' motivation to learn PAI

Keywords: : *Ice Breaking, Learning Motivation, Islamic Religious Education*



DOI	:	https://doi.org/10.35905/alishlah.v20i2.3100
Submit	:	25 September 2022
Diterima	:	14 Desember 2022
Terbit	:	15 Desember 2022
Copyright Notice	:	<p>Authors retain copyright and grant the journal right of first publication with the work simultaneously licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License that allows others to share the work with an acknowledgement of the work's authorship and initial publication in this journal.</p> 

1. Pendahuluan

Tujuan pendidikan nasional sebagaimana yang dijelaskan dalam undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlaq mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Maka dari itu guru atau tenaga pendidik harus bekerja secara profesional dalam mendorong gairah belajar siswa serta mampu menyusun strategi untuk memfasilitasi kegiatan belajar secara detail dan efektif. (Indrawati, 2019)

Membuat suasana belajar yang kondusif merupakan salah satu faktor penting demi mendapatkan perhatian penuh dari peserta didik. Jika nuansa dalam kelas tidak kondusif maka akan menyebabkan siswa merasa bosan, jenuh, tidak fokus pada guru, mengantuk, dan bahkan berbicara dengan teman kelasnya. Akibatnya guru akan kesulitan dalam memahami materi kepada siswa walaupun materi telah disampaikan. Penting bagi guru untuk memilih strategi dan metode yang tepat untuk siswa yang kurang termotivasi untuk ikut dalam pembelajaran. Metode adalah suatu alat atau cara untuk mencapai tujuan dengan itu pembelajaran dapat efektif. Terdapat banyak metode yang guru bisa pilih untuk mengatasi masalah kurang aktif dan memfokuskan Kembali perhatian siswa dalam pembelajaran salah satunya adalah metode *Ice Breaking*.

Metode *Ice Breaking* dalam banyak kajian literatur dapat membantu guru dalam menambah semangat, motivasi, serta membuat siswa kembali aktif dalam belajar. Penerapan *Ice Breaking* pada siswa jenjang Sekolah Dasar (SD) berjalan dengan baik dan terlihat bahwa siswa lebih semangat mengikuti pembelajaran dan berperan aktif pada pembelajaran (Suhartono, 2016). *Ice breaking* terbukti efektif dalam mengatasi kejenuhan peserta didik dalam proses belajar (Faijin et al., 2021)

Peneliti melakukan observasi untuk mengetahui kondisi belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Berdasarkan hasil pengamatan langsung di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Muhammadiyah Pinrang Provinsi Sulawesi Selatan, diketahui bahwa selama ini pembelajaran PAI kurang variatif dalam pemilihan metode atau strategi pembelajaran sehingga mempengaruhi kondisi belajar peserta didik yaitu peserta didik tidak fokus menerima materi dan merasa bosan dalam pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan tingkah laku seperti peserta didik banyak bercanda pada saat guru menjelaskan materi pelajaran, peserta didik sibuk keluar masuk kelas pada saat jam pelajaran berlangsung, peserta didik sering ngobrol atau berbicara tidak penting bersama teman sebangkunya, dan bahkan membuat kegaduhan dalam kelas pada saat proses pembelajaran berlangsung. Maka dari itu penulis ingin menguji coba sebuah strategi dalam proses pembelajaran untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi di sekolah, yaitu dengan menggunakan strategi *Ice Breaker* pada mata Pelajaran PAI agar lebih termotivasi lagi dalam menerima materi.

Berdasarkan Latar belakang masalah tersebut maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian eksperimen dengan judul Penerapan *Ice Breaking* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII SMP Muhammadiyah Pinrang.

1.1 *Ice Breaking*

Menurut M. Said dalam Sunarto "*Ice Breaking* adalah permainan atau kegiatan yang berfungsi untuk mengubah suasana kebakuan dalam kelompok (Sunarto, 2017). Menurut istilah yang dikemukakan oleh Ucu Sulastris dalam bukunya yaitu "*Ice Breaking* adalah peralihan situasi dari yang membosankan, mengantuk dan tegang menjadi ceria dan menyenangkan dengan permainan-permainan

sederhana.”(Sulastrri, 2014) Permainan tersebut sebagai aktivitas yang disenangi oleh semua kalangan, tanpa bisa dibatasi usia karena setiap individu pasti merasakan kebosanan dalam belajar, yang kemudian menginginkan suasana belajar yang menyenangkan.

Berdasarkan beberapa pendapat sebagai kesimpulan bahwa *Ice Breaking* adalah teknik bagi seorang guru untuk mengalihkan suasana membosankan peserta didik kembali segar dan bersemangat untuk belajar. Artinya seorang guru tersebut dapat menciptakan suasana yang membuat peserta didik aktif atau antusias kembali dalam belajar.

Ice Breaking ini sangat bermanfaat untuk kembali memfreshkan pikiran peserta didik, dan menumbuhkan kegairahan untuk kembali belajar. Dalam acara-acara yang membutuhkan fokus dan konsentrasi pesertanya, maka selingan *Ice Breaking* menjadi kebutuhan, seperti seminar, workshop. Begitu pun dalam dunia pendidikan. Menurut Jamal dalam bukunya mengenai fungsi *Ice Breaking* yaitu :

Ice Breaking berfungsi untuk pemantapan konsep dan kembali masuk ke kondisi alfa. Namun, guru harus berhati-hati memilih *Ice Breaking* yang tepat. Artinya jangan sampai *Ice Breaking* ini menghabiskan waktu jam pelajaran. Harus dibedakan *Ice Bbreacking* yang digunakan untuk *training* ataupun *outbound* dengan *Ice Bbreacking* di dalam kelas. Tantangan bagi gurulah untuk mengoleksi *ice breaking*. Dalam arti *Ice Breaking* memang baik untuk pembelajaran, agar peserta didik kembali antusias dalam belajar tetapi tidak juga untuk menghabiskan waktu pembelajaran.(Asmani, 2015)

Sedangkan menurut Ucu Sulastrri “Ice Breaking yang digunakan dalam dunia pendidikan harus ada fungsi edukasinya, sehingga bisa memberikan penguatan pelajaran. Oleh karenanya guru super yang kreatif akan selalu membuat suasana cair dan bergairah dengan menciptakan model-model ice breaking sendiri.”(Sulastrri, 2014) Dimana guru yang kreatif akan memberikan sisi positif kepada anak untuk mau belajar dengan tanpa adanya suatu paksaan dalam dirinya.

Banyak jenis permainan *Ice Breaking* yang bisa diamati, tiru dan modifikasi sebagai berikut:

Permainan Games atau permainan adalah jenis *ice breaking* yang paling membuat siswa heboh¹. Siswa akan muncul semangat baru yang lebih saat melakukan permainan. (Sunarto, 2017)Rasa ngantuk menjadi hilang dan sikap apatis spontan berubah menjadi aktif. Melalui permainan suasana menjadi cair sehingga kondisi belajar menjadi konsusif.

Hal-hal yang perlu diperhatikan guru dalam memilih games yang akan digunakan sebagai *ice breaking* antara lain :

- 1) Faktor keselamatan
- 2) Faktor waktu
- 3) Faktor peralatan
- 4) Faktor edukasi

1.1.1 Yel-yel Pembangkit Semangat

Yel-yel adalah kata-kata pembangkit semangat atau motivasi, dengan intonasi suara tegas, keras, namun bermakna yel-yel bisa dibuat dengan menggerakkan anggota tubuh sambil mengucapkan kata-kata motivasi. Misalnya guru berkata, “mana anak yang cerdas?” sambil menunjukkan dua jari jempol ke dada.”

“Dimana?” tanya guru lagi

“Disini!” jawab siswa.

“Yang mana “tanya guru lagi.

“Yang ini” jawab siswa

“Bagaimana kalau tidak cerdas?” tanya guru lagi

Siswa sambil mengangkat tangan kanan dan mengepal mengeluarkan jari jempol terbalik kebawah. Mengatakan, “Rugi Habis!” Dan banyak lagi bentuk yel-yel yang bisa dikembangkan oleh guru kreatif.(Sulastrri, 2014)

1.1.2 Humor

Humor adalah sebuah Teknik yang memberikan kesan lucu sehingga anak dapat terhibur, Bahagia dan bisa tertawa. Humor yang dilakukan dalam strategi belajar adalah humor yang sifatnya mendidik. Dengan nuansa humor yang baik maka siswa akan belajar dengan senang dan tanpa adanya tekanan secara psikologis.(Samples, 2012). Guru yang memiliki selera humor yang bagus akan memberikan pengaruh positif terhadap peserta didik dalam menerima pelajaran dan memberikan pengalaman yang berbeda di kelas. Humor akan mewarnai setiap kali pertemuan dengan peserta didik dengan begitu guru harus kreatif dan membuat humor itu relevan dengan pembelajaran siswa (Barnawi, 2012). Jadi humor bisa digunakan dalam

pembelajaran apalagi jika humor tersebut mengandung nilai-nilai yang baik dan dapat membuat peserta didik termotivasi serta gait dalam belajar.

1.2 Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari bahasa Inggris yaitu motive dan bahasa latin movere yang berarti dorongan yang terarah kepada pemenuhan kebutuhan psikis atau rohani.”(Sukmadinata, 2019) “Motivasi juga dikatakan sebagai *the force that energizes and direct a behavior towards a goal.*”(Tan, 2003) Dimiyati dan Mudjiono menyebutkan “motivasi dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar.”(Dimiyati, 2013)

Hamzah B. Uno memaparkan bahwa “motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal pada peserta didik-peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Hal itu mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seseorang dalam belajar.”(Uno, 2021)

Berdasarkan beberapa pendapat motivasi dapat diartikan sebagai dorongan yang bersumber dari dalam diri seseorang, baik yang dipengaruhi dari dalam maupun dari luar (pengaruh sosial) diri seseorang sehingga orang tersebut melakukan tindakan untuk memperoleh tujuan yang ingin dicapai.

Menurut Oemar Hamalik motivasi terbagi menjadi dua yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah motivasi yang timbul dalam diri peserta didik sehingga motivasi ini akan lebih permanen karena merupakan sesuatu yang timbul atas dasar kebutuhan, kesadaran, dan menjadi tujuan dari individu tersebut. Motivasi instrinsik juga sering disebut motivasi murni artinya motivasi intrinsik timbul tanpa pengaruh dari luar. Motivasi intrinsik sangat berguna dalam situasi belajar khususnya membuat siswa itu lebih bisa bertahan dalam menjalani proses belajar karena di dukung oleh motif-motif internal (Hamalik, 2010).

Motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang disebabkan oleh faktor-faktor dari luar situasi belajar, seperti angka kredit, ijazah, tingkatan hadiah, medali pertentangan, dan persaingan yang bersifat negatif seperti sarcasm, ridicule, dan hukuman. Motivasi ekstrinsik ini tetap diperlukan di sekolah, sebab pengajaran di sekolah tidak semuanya menarik minat peserta didik atau sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono menyebutkan macam-macam motivasi ada dua, yaitu motivasi primer dan motivasi sekunder. Motivasi primer adalah motivasi yang didasarkan pada motif-motif dasar, yang berhubungan dengan aspek jasmani atau biologi manusia. Motivasi primer ini adalah hal-hal yang sifatnya mendasar yang diperlukan peserta didik agar dapat beraktivitas dengan baik seperti makanan, minuman, serta rasa aman dalam belajar. Sedangkan motivasi sekunder atau motivasi sosial meliputi, keinginan memperoleh pengalaman baru, berprestasi, mendapatkan pengakuan, mendapatkan perhatian atau memperoleh kasih sayang, memperoleh penghargaan, mendapatkan kekuasaan dan kebebasan (Dimiyati, 2013).

Motivasi belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik dari dalam maupun dari luar. Ahmad Rifa'i dan Anni menyebutkan bahwa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar peserta didik yaitu:(Rifa'i & Anni, 2009)

- 1) Sikap merupakan kombinasi dari konsep, informasi, dan emosi yang dihasilkan dalam bentuk persepsi, kata-kata, symbol, ide, gagasan untuk merespon orang, kelompok, peristiwa, atau objek tertentu secara positif (menyenangkan) atau negatif (tidak menyenangkan). Sikap memiliki pengaruh kuat terhadap pembentukan perilaku belajar peserta didik karena sikap membantu peserta didik dalam merespon stimulus terhadap lingkungannya.
- 2) Kebutuhan, merupakan kondisi yang dialami oleh individu sebagai suatu kekuatan internal yang memandu peserta didik untuk mencapai tujuan. Kebutuhan bertindak sebagai kekuatan internal yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan.
- 3) Rangsangan, merupakan perubahan di dalam persepsi atau pengalaman dengan lingkungan yang membuat seseorang bersifat aktif. Rangsangan secara langsung membantu memenuhi kebutuhan belajar peserta didik. Apabila peserta didik tidak memperhatikan pembelajaran, maka sedikit sekali yang akan terjadi pada peserta didik tersebut. Pembelajaran yang tidak merangsang mengakibatkan peserta didik yang mulanya termotivasi untuk belajar pada akhirnya menjadi bosan terlibat dalam pembelajaran.(Rifa'i & Anni, 2009)
- 4) Afeksi, berkaitan dengan pengalaman emosional kecemasan, kepedulian, kepemilikan dari individu

atau kelompok waktu belajar. Afeksi dapat menjadi motivator intrinsik. Apabila emosi bersifat positif pada waktu kegiatan belajar berlangsung, maka emosi mampu mendorong peserta didik untuk belajar keras. Integritas emosi dan berpikir peserta didik dapat mempengaruhi motivasi belajar dan menjadi kekuatan terpadu yang positif, sehingga akan menimbulkan kegiatan belajar yang efektif.

- 5) Kompetensi, berkaitan dengan penguasaan sikap, pengetahuan, dan keterampilan seseorang terhadap suatu bidang sehingga dapat memberikan dukungan emosional terhadap usaha tertentu dalam menguasai keterampilan dan pengetahuan baru. Dengan adanya perolehan kecakapan dari proses sebelumnya maka akan menunjang kepercayaan diri untuk mempelajari hal hal baru sehingga kompetensi merupakan salah satu faktor penting dalam membangkitkan motivasi belajar peserta didik yang lebih luas lagi.

Penguatan, yaitu peristiwa yang mempertahankan atau meningkatkan kemungkinan respon. Penggunaan peristiwa penguatan yang efektif, seperti penghargaan terhadap hasil karya peserta didik, pujian, penghargaan sosial, dan perhatian, dinyatakan sebagai variabel penting dalam perancangan pembelajaran.

2. Metode Penelitian

Desain penelitian adalah pra-eksperimental yaitu desain Satu Kelompok dengan *Pre-Test* dan *Post-Test* (*One Group Pre-Test and Post-Test Design*). Pre-eksperimen digunakan untuk mengetahui pengaruh dari suatu tindakan (percobaan) terhadap kelompok tertentu (Sugiyono, 2013a). Metode *penelitian One-Group Pretest-Posttest Design* ini dilakukan terhadap satu kelompok tanpa adanya kelompok kontrol. Penelitian ini disesuaikan dengan tujuan yang hendak dicapai, yaitu menguji metode *Ice Breaking* dalam pembelajaran, menganalisis faktor apa saja yang mempengaruhi efektivitas metode tersebut dalam pembelajaran, dan melihat perubahan motivasi dengan penerapan metode *Ice Breaking*. Subjek dalam penelitian ini adalah 56 siswa dengan teknik pengumpulan data menggunakan random quota.

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif. Pada penelitian ini terdapat dua variabel yang digunakan, yaitu:

1. Variabel Bebas (Independent Variable): *Ice Breaking*(X)
2. Variabel Terikat (Dependent Variable): Motivasi belajar peserta didik (Y)

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji korelasi product moment. Analisis korelasi parsial ini digunakan untuk mengetahui kekuatan pengaruh korelasi kedua variabel dimana variabel lainnya yang dianggap berpengaruh dikendalikan atau dibuat tetap (sebagai variabel kontrol). Karena variabel yang diteliti adalah data interval maka teknik statistik yang digunakan adalah Pearson Correlation Product Moment (Sugiyono, 2013a)

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Uji Validitas

Uji validitas menyatakan bahwa instrumen yang digunakan untuk mendapatkan data dalam penelitian dapat digunakan atau tidak. Menurut (Sugiyono, 2013a) menyatakan bahwa valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Untuk mencari nilai validitas di sebuah item mengkorelasikan skor item dengan total item-item tersebut. Jika ada item yang tidak memenuhi syarat, maka item tersebut tidak akan diteliti lebih lanjut. Syarat tersebut menurut (Sugiyono, 2013a) yang harus dipenuhi yaitu harus memiliki kriteria sebagai berikut:

- a. Jika $r \geq 0,361$ maka item-item tersebut dinyatakan valid.
- b. Jika $r \leq 0,361$ maka item-item tersebut dinyatakan tidak valid.

Berikut ini adalah hasil dari uji validitas diolah menggunakan SPSS 22.0 for windows.

Adapun hasil yang didapat dari variabel *Ice Breaking*, ialah sebagai berikut:

Tabel 1 . Hasil uji validitas angket motivasi belajar

<i>Item</i>	<i>r_{hitung}</i>	<i>r_{tabel}</i>	<i>Keterangan</i>
1	0,412	0,361	Valid
2	0,468	0,361	Valid
3	0,289	0,361	Tidak Valid
4	0,240	0,361	Tidak Valid

5	0,446	0,361	Valid
6	0,590	0,361	Valid
7	0,458	0,361	Valid
8	0,483	0,361	Valid
9	0,417	0,361	Valid
10	0,620	0,361	Valid
11	0,514	0,361	Valid
12	0,486	0,361	Valid
13	0,293	0,361	Tidak Valid
14	0,563	0,361	Valid
15	0,622	0,361	Valid
16	0,506	0,361	Valid
17	0,446	0,361	Valid
18	0,351	0,361	Tidak Valid

Sumber Data: Software IBM SPSS Statistics 22

Berdasarkan tabel di atas setelah dilakukan uji validitas pada variabel kecerdasan spiritual diketahui bahwa didapatkan $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ (0,361). Dari 18 butir pernyataan, didapat 14 item pernyataan yang terbukti valid dan pernyataan tersebut dapat digunakan.

3.2 Uji Reliabilitas

Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. (Sugiyono, 2013b). Menurut (Siregar, 2013) Suatu kuisioner dikatakan reliabel atau handal jika jawaban seseorang tersebut memberikan nilai *Cronbach Alpha*. Rumus *Cronbach alpha*:

Keterangan:

R : Reliabilitas instrumen

\sum : Jumlah varians butir

Σ : Varianstotal

K : Banyaknya butir pertanyaan item

Berikut ini adalah hasil dari uji reliabilitas diolah menggunakan SPSS 22.0 for windows. Adapun hasil yang didapat dari variabel kecerdasan spiritual ialah sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

<i>Reliability Statistics</i>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
,786	14

3.3 Uji Statistik Inferensial

Berikutnya akan disajikan data hasil analisis Ice Breaking terhadap motivasi belajar PAI peserta didik. Data yang ditampilkan adalah data hasil analisis dengan menggunakan program IBM SPSS versi 22. Informasi yang dapat ditampilkan dari hasil analisis diantaranya informasi mengenai uji signifikansi regresi, dan indeks determinasi.

Tabel 3. Uji Signifikansi Koefisien Regresi

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	8,371	4,088		2,048	,045
	motivasi_postest	,732	,090	,743	8,159	,000
a. Dependent Variable: motivasi_pretest						

Berdasarkan tabel tersebut maka diperoleh hasil sebagai berikut:

- Nilai Sig. $0.000 < 0.05$, maka dapat dikatakan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar PAI setelah penerapan Ice Breaking pada peserta didik kelas VIII SMP Muhammadiyah Pinrang.
- Nilai $t_{hitung} 8.159 > t_{tabel} 2.004$, maka dapat dikatakan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar PAI setelah penerapan Ice Breaking pada peserta didik kelas VIII SMP Muhammadiyah Pinrang.

Tabel 4. Indeks Determinasi Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,743 ^a	,552	,544	2,345
a. Predictors: (Constant), motivasi_postest				
b. Dependent Variable: motivasi_pretest				

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa nilai R square sebesar 0.552 artinya peningkatan motivasi belajar PAI pada peserta didik setelah penerapan *Ice Breaking* sebesar 55.2% dan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang diluar dari persamaan regresi ini. Hasil penelitian ini didukung juga dengan penelitian sebelumnya bahwa bahwa teknik ice breaking dalam layanan bimbingan kelompok efektif untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa (Indrawati, 2019)

Kejenuhan belajar didefinisikan sebagai kelelahan fisik, emosional, dan mental yang dialami oleh siswa yang ditandai dengan penurunan motivasi siswa dalam pembelajaran, motivasi dan minat yang rendah dapat mengakibatkan penurunan prestasi belajar siswa menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan, salah satunya dengan menerapkan permainan ice breaking dalam proses pembelajaran agar proses pembelajaran menjadi lebih optimal (Desmidar et al., 2021)

4. Kesimpulan

Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PAI Setelah Diterapkan *Ice Breaking* kelas VIII di SMP Muhammadiyah Pinrang Terdapat peningkatan motivasi belajar peserta didik ditandai dengan hasil analisis bahwa nilai Sig. $0.000 < 0.05$ makna H_0 ditolak dan H_1 diterima.. Peningkatan motivasi belajar PAI pada peserta didik setelah penerapan *Ice Breaking* sebesar 55.2% dan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain. Dengan demikian hipotesis penelitian ini diterima yaitu *Ice Breaking* berpengaruh dan signifikan terhadap motivasi belajar PAI peserta didik.

DAFTAR REFERENSI

- Asmani, J. M. (2015). Sudahkah anda menjadi guru berkarisma. Yogyakarta: Diva Press.
- Barnawi. (2012). Be A Great Teacher. Ar-Ruzz Media.
- Desmidar, D., Ritonga, M., & Halim, S. (2021). Efektivitas ice breaking dalam mengurangi kejenuhan peserta didik mempelajari Bahasa Arab. Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum, 21(2), 113–128.
- Dimiyati, M. (2013). Belajar dan Pembelajaran. Rineka Cipta.
- Faijin, F., Nurmaya, A., & Muhamadiyah, M. (2021). Efektivitas Penerapan Ice Breaking Untuk Mengatasi Kejenuhan Mahasiswa Dalam Pembelajaran Bk Kelompok. Guiding World : Jurnal Bimbingan Dan Konseling, 4(1), 1–10. <https://doi.org/10.33627/GW.V4I1.479>
- Hamalik, O. (2010). Proses Belajar Mengajar. PT. Bumi Aksara.
- Indrawati, M. (2019). Efektivitas Teknik Ice Breaking dalam Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Tambang. UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU.
- Rifa'i, A., & Anni, C. T. (2009). Psikologi pendidikan. Semarang: Unnes.
- Samples, B. (2012). Revolusi Belajar untuk Anak: Panduan Belajar sambil Bermain untuk Membuka Pikiran Anak-anak Anda, terj. RahmaniAstuti. Bandung: Kaifa.
- Siregar, S. (2013). Metode penelitian kuantitatif: dilengkapi dengan perhitungan manual \& SPSS.
- Sugiyono. (2013a). Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Serta R&D. In Alfabeta, CV (Issue April).
- Sugiyono. (2013b). Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Serta R&D. Alfabeta, CV.
- Suhartono, I. B. (2016). Penerapan ice breaking sebagai upaya peningkatan efektivitas proses belajar mengajar siswa kelas iv sdn mulyorejo ii ngantang.
- Sukmadinata, N. S. (2019). Landasan psikologi proses pendidikan.
- Sulastri, U. (2014). Tips & Trik Ciptakan “WOW” di Sekolah. Luxima.
- Sunarto. (2017). Ice Breaker dalam Pembelajaran Aktif. Yuma Pustaka.
- Tan, O. S. (2003). Educational Psychology: A Practitioner Researcher Approach. Thomson.
- Uno, H. B. (2021). Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan. Bumi Aksara.