Tasyri': Jurnal Tarbiyah – Syari'ah Islamiyah
E-ISSN: 2252-4436 P-ISSN: 2654-6132
Vol. 33 No. 02 Oktober 2026

BELAJAR SKI LEBIH FOKUS: EFEKTIVITAS ICE BREAKING GAME "BOS BERKATA" DALAM MENINGKATKAN KONSENTRASI PESERTA DIDIK

Nabila Rifdah Arisanti[1], Danang Dwi Basuki[2]
email: rifdahnabilanabila@gmail.com,
danang_dwi_basuki@stithidayatunnajah.ac.id
(STIT Hidyatunnajah Bekasi)

Abstrak

This study describes the implementation of the "Bos Berkata" (Boss Says) ice breaking game in Islamic Cultural History (SKI) learning for second-grade students at MI Al-Alif Darussalam and explains students' responses regarding their learning focus. The research employed a descriptive qualitative approach. Data were collected through interviews with the classroom teacher, observation, documentation, and supported by references from journal articles. Data analysis used the Miles and Huberman model, which includes data reduction, data display, and conclusion drawing. The results showed that the "Bos Berkata" ice breaking game was effective in creating a joyful learning atmosphere, increasing enthusiasm, and helping students regain their learning focus. The game was implemented at the beginning of SKI lessons and successfully trained students' concentration and responsiveness to the teacher's instructions.

Keywords: *Ice breaking*, *Student Focus, Islamic Cultural History* (SKI)

Abstrak

Penelitian ini mendeskripsikan penerapan *ice breaking* berupa *game* "Bos Berkata" pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di kelas II MI Al-Alif Darussalam serta menjelaskan bagaimana respon peserta didik terhadap fokus belajar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui wawancara dengan guru kelas, observasi, dokumentasi dan penguat yang diambil dari artikel jurnal. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan Kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *ice breaking game* "Bos Berkata" efektif menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan semangat, serta membantu mengembalikan fokus belajar siswa. *Game* ini diterapkan pada awal pembelajaran SKI dan mampu melatih konsentrasi serta respon cepat peserta didik terhadap instruksi guru.

Kata Kunci: *Ice breaking*, Fokus Peserta Didik, SKI

A. PENDAHULUAN

Pembelajaran yang efektif merupakan suatu proses yang mampu mengembangkan potensi peserta didik secara optimal. Dalam prosesnya, komunikasi yang terjadi seharusnya bersifat multiarah. Artinya, harus terbangun interaksi yang dinamis antara guru dan peserta didik, antara peserta didik dengan peserta didik, maupun antara kelompok peserta didik dan guru. Namun, kenyataannya proses pembelajaran di kelas masih sering didominasi oleh interaksi satu arah, di mana guru lebih aktif dan mendominasi jalannya pembelajaran, sementara peran peserta didik cenderung pasif[1]

Pembelajaran Sejarah Kebubudayaan Islam seiring berkembangnya zaman haruslah berorientasi, bermakna dan relevan. Guru dapat membuat kegiatan yang terpogram yang dapat membuat siswa belajar secara aktif dan juga menyenangkan [Hasmar, 2020]. Dengan itu, maka seorang guru memerlukan kemampuan dalam merencanakan, mengimplementasikan, serta mengevaluasi materi SKI sehingga dapat membuat peserta didik lebih antuasias dalam melakukan pembelajaran[2] Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam merupakan salah satu mata pelajaran yang kurang menarik dan cenderung membosankan bagi siswa. Fenomena ini tidak terlepas dari proses pembelajaran yang kurang menyenangkan serta kurangnya kreativitas guru dalam mengelola interaksi belajar di kelas. Penyampaian materi SKI yang cenderung bersifat naratif dan berpusat pada metode bercerita mengenai peristiwa sejarah masa lampau membuat siswa hanya berperan sebagai pendengar pasif. Akibatnya, kemampuan berpikir kreatif dan daya serap siswa terhadap materi menjadi kurang maksimal[3].

Menurut UU no 14 tahun 2005 peran guru "adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada

[1] P. R. Wana, M. G. Ruchiyat, dan S. Nurhidayah, "Pengaruh Ice Breaking terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar," Jurnal Jendela Pendidikan 4, no. 01 (2024): 110–124.
[2] M. Rohman, Z. Lessy, dan N. Faizah, "Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kurikulum KMA 183 Tahun 2019 Madrasah Ibtidaiyah," Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar 9, no. 2 (2023): 191.
[3] D. M. R. Lubis, E. Manik, Mardianto, dan Nirwana Anas, "Strategi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam," Islamic Education 1, no. 2 (2021): 68–73.

pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah." Berdasakan undang-undang yang telah disebutkan guru memiliki peran juga tanggung jawab yang paling penting sebagai pendidik[4].

Guru merupakan komponen penting dalam proses kegiatan pembelajaran, tugas guru tidak hanya mengajar di kelas melainkan guru juga harus pandai dalam mengontrol kelas selama proses pembelajaran berlasung. Proses pembelajaran yang efektif memerlukan konsentrasi belajar dari peserta didik. Ada kalanya peserta didik kehilangan fokus ketika belajar, hal ini bisa terjadi karena banyak faktor, diantaranya adalah kemampuan berfikir peserta didik. Maka salah satu cara menumbuhkan konsentrasi siswa yakni dengan memberikan ice breaking saat pembelajaran yang bertujuan untuk mengajak kembali peserta didik untuk berkonsentrasi[5].

Ice breaking merupakan kegiatan ringan seperti permainan atau yel-yel yang bertujuan untuk mencairkan suasana, membangun kedekatan, dan memicu antusias belajar peserta didik [Rika & Melati, 2025]. Guru dapat menerapkan ice breaking saat pembelajaran berlangsung baik dilakukan diawal, ditengah maupun diakhir pembelajaran dengan menyesuaikan kondisi peserta didik[6].

Ice breaking memiliki berbagai jenis yakni diantaranya berupa game yang dapat membantu membuat suasana lebih menyenangkan[7]. Salah satu kegiatan ice breaking game yang dapat digunakan ketika guru ingin melakukanya dalam pembelajaran yakni adalah berupa game "Bos Berkata", dengan ice breaking game yang diterapkan guru dapat membawa murid untuk lebih fokus mendengarkan apa yang guru

[4] S. Zulfatunnisa, "Pentingnya Peran Guru dalam Proses Pembelajaran," Jurnal Gentala Pendidikan Dasar 7, no. 2 (2022): 199–213.
[5] L. Marzatifa, M. Agustina, dan S. Peureume, "Ice Breaking: Implementasi, Manfaat dan Kendalanya untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa," 2021.
[6] M. M. Harianja dan S. Sapri, "Implementasi dan Manfaat Ice Breaking untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar," Jurnal Basicedu 6, no. 1 (2022): 1324–1330.
[7] S. Sirait, Anim, Elfira Rahmadani, dan Ely Syafitri, "Penerapan Ice Breaker Game untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," Transformasi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika 7, no. 2 (2024): 265–272.

sampaikan, dan akan tumbuh kepedulian juga perhatian peserta didik terhadap materi materi yang disampaikan [Amalia, 2020].

Pada Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Aprlia, Fika, Indah dan Zoga dengan judul "Penerapan *ice breaking* untuk siswa kelas IV di SD Negeri I Pringkuku sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar" yang membahas penenerapan *ice breaking* dengan macam yang beragam dan dengan fokus usaha meningkatkan motivasi belajar peserta didik, dengan hal itu maka peneliti memutuskan untuk meneliti hal yang mirip, karena peneliti tertarik dengan pembahasan *ice breaking* tetapi peneliti melakukan penelitian dengan fokus yang berbeda yakni, peneliti meneliti penerapan *ice breaking* berupa *game* "Bos Berkata" yang diterapkan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang dilaksanakan pada kelas II MI Al-Alif Darussalam, dan juga peneliti ingin mencari lebih dalam mengenai penerapan *ice breaking game* "Bos Berkata" dalam pembelajaran SKI untuk menjaga fokus peserta didik.

Selain itu penlitian yang menjelaskan mengenai *game* "Bos Berkata" yang digunakan dalam ice breaking masih sangat minim ditemukan, sehingga penelitian ini diharapkan dapat memberikan hal yang baru dalam pengembangan strategi guru dalam pembelajaran terutama berbasis permainan.

B. METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kualitatif yang menghasilkan dari pendekatan tersebut berupa data deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena peneliti bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam menganai penerapan *ice breaking game* "Bos Berkata" dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, juga melihat respon peserta didik trehadap kegiatan yang dilakukan.

Meriam (2009) menjelaskan penelitian kualitatif merupakan kegiatan pengamatan yang memiliki hubungan dengan tindakan, mempelajari sesuatu secara alamiah, memahami yang ada di dalamnya secara mendalam, menafsirkan, mendeskripsikan fenomena, memecahkan kode, menerjemahkan dan memahami secara alami mengenai konteks [8]. Oleh karena itu, pendekatan ini dianggap tepat

[8] M. Waruwu, "Pendekatan Penelitian Kualitatif: Konsep, Prosedur, Kelebihan dan Peran di Bidang Pendidikan," Afeksi: Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan 5, no. 2 (2024)

untuk mengekplorasi kegiatan ice breking game "Bos Berkata" pembelajaran di kelas secara langsung, tanpa adanya eksperimen.

Selanjutnya, untuk menemukan dan memaparkan data, peneliti menggunakan metode wawancara yakni peneliti melakukan wawancara kepada guru terkait penerapan *ice breaking game* "Bos Berkata" yang di lakukan dalam pembelajaran SKI, observasi penerapan ice breaking pembelajaran SKI yaitu MI Al-Alif Darussalam juga dokumentasi. Selain itu peneliti juga mencari sumber-sumber melalui artikel-artikel jurnal terdahulu untuk memperkuat hasil dari penelitian ini.

Adapun teknik analisis data yang digunakan yakni model Miles and Huberman yang meliputi tiga tahapan, yaitu:

1. Reduksi data: Yakni menyusun, memilih, dan mengarahkan data hasil wawancara agar berfokus pada informasi penting.
2. Penyajian data: Yakni menyusun data dalam bentuk narasi atau tabel agar mudah dipahami.
3. Penarikan kesimpulan: Yakni menafsirkan data secara menyeluruh untuk menemukan makna dri fenomena yang diteliti.

Melalui proses yang telah dijabarkan, peneliti dapat menarik kesimpulan dari data yang telah diperoleh dan menyusunnya menjadi hasil penelitian mengenai penerapan *ice breaking game* "Bos Berkata" dalam proses pembelajaran SKI untuk menjaga fokus peserta didik di kelas II MI Al-Alif Darussalam.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada pembelajaran SKI tentunya guru mempunyai strategi, metode dan teknik yang digunakan agar peserta didik dapat fokus dan memahami materi yang guru ajarkan. Salah satu teknik yang dapat dilakukan oleh guru ketika peserta didik sudah mulai kehilangan fokus yakni adalah dengan melakukan ice breaking. Ice breaking merupakan salah satu kegiatan yang menyenangkan, yang dapat mengatasi rasa bosan peserta didik[9]. Oleh karena itu, guru dapat menyisipkan ice breaking dalam kegiatan pembelajaran untuk membantu guru menangani peserta didik yang mulai kehilangan fokus belajar nya.

[9] A. Amalia, "Ice Breaking dalam Pembelajaran Bahasa Arab," Shaut al Arabiyyah 8, no. 1 (2020): 75.

Sekolah dasar adalah masa di mana anak beradaptasi dengan lingkungan sehingga dapat terjadinya perubahan sikap maupun prilaku yang dapat dipengaruhi oleh lingkungan, gaya bahasa maupun cara belajar. Oleh karena itu, pentingnya bagi guru untuk memberikan perhatian kepada peserta didik. Karena ketika guru tidak dapat memberikan perhatian pada peserta didik terutama saat pembelajaran berlangsung maka peserta didik akan mudah kehilangan fokusnya dalam pembelajaran. Sementara itu Fokus belajar siswa memegang peranan penting dalam menentukan keberhasilan belajar siswa[10].

Penelitian ini dilakukan di kelas II MI Al-Alif Darussalam yang terletak di Bekasi. Peniliti memutuskan memilih fokus ini karena peneliti merasa tertarik dengan penerapan *ice breaking* berupa *game* "Bos Berkata" yang dilakukan oleh guru untuk menjaga fokus peserta didik pada pembelajaran selama pembelajaran berlangsung. Selain itu peneliti juga ingin mencari tahu bagaimana guru melakukan penerapan *ice breaking* tersebut dan pada bagian mana dalam pembelajaran *ice breaking* tersebut dilakukan.

Pengertian *Ice Breaking* dalam Pembelajaran

Ice breaking secara bahasa yakni dua kata yang memiliki makna, yaitu ice yang berarti es adapun breaking berarti pecah. Secara harfiah, ice breaking memiliki arti pemecahan es. Dengan hal itu, ice breaking dapat diartikan upaya dalam memecahkan atau mencairkan suasana yang keras seperti es menjadi lebih nyaman dan mengalir[11]. Hal ini memiliki tujuan yakni materi-materi yang telah guru sampaikan dapat diperhatikan dan diterima dengan baik. Siswa akan lebih mudah menerima pelajaran apabila suasana tidak tegang, nyaman, dan bersahabat [12]

Menurut Dryden & Vos (2000) dikutip oleh Dramansyah (2010) dalam pembelajaran akan lebih efektif apabil proses dalam kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan menyenangkan (joyfull learning). Pembelajaran dapat dilakukan dengan menyenangkan apabila guru tidak

[10] R. Khairunnisa, E. Kusumarini, dan A. Riyandana, "Pentingnya Penggunaan Ice Breaking terhadap Fokus Belajar Siswa Kelas VD di SDN 012 Samarinda Ulu Tahun Pembelajaran 2022/2023," 2023.
[11] A. A. Fajarudin, A. Samsudi, dan N. Lailatul Mas'adah, "Teknik Ice Breaking sebagai Penunjang Semangat dan Konsentrasi Siswa Kelas 1 MI Nurul Islam Jatirejo," Idarotuna: Journal of Administrative Science 2, no. 2 (2021): 147–176.
[12] S. Sugito, "Pengenalan Ice Breaking dalam Meningkatkan Semangat Belajar Siswa," Jurnal Bahasa Indonesia Prima (BIP) 3, no. 2 (2021): 1–6.

mengajar dengan monoton dan lebih bervariasi, juga guru perlu menyiapkan strategi, metode dan teknik sebelum melakukan pembelajaran.

Ice breaking merupakan kegiatan yang dapat digunakan oleh guru untuk membantu siswa beristirahat atau memulai pembelajaran dengan kegiatan kecil baik diluar pelajaran ataupun dalam pelajaran, agar dapat mengembalikan fokus dan mengajak siswa lebih nyaman (lebih kondusif) dalam memahami pelajaran yang dijelaskan. Guru dapat melakukan *ice breaking* dengan menyesuaikan pada kebutuhan atau keadaan peserta didik.

Dalam pembelajaran SKI guru perlu menerapkan teknik yang dapat menciptakan kesan positif kepada peserta didik, karena dengan hal tersebut peserta didik akan menunjukan rasa antusiasme dalam menjalani pembalajaran SKI, salah satu teknik yang dapat guru lakukan yakni dengan menggunakan ice breaking dalam pembelajaran karena dengannya dapat membantu guru dalam menciptakan suasana yang baru dan lebih bermakna, juga menyenangkan dan tidak membosankan[13].

Ice breaking dapat dilakukan dengan berbagai jenis yakni dapat dilakukan dengan cara bermain game, yel-yel, tepuk-tepuk inovasi maupun tebak-tebakan[14]. Dari berbagai jenis yang telah disebutkan peneliti akan memabahas ice breaking berupa game karena data yang peneliti temukan di MI Al-Alif Darussalam yakni berupa game. Adapun ice breaking berupa game juga memiliki beberapa variasi yakni sesuai dengan kreativitas yang guru miliki.

Penerapan *Ice Breaking Game* "Bos Berkata" Pada Pembelajaran SKI di Kelas II MI Al-Alif Darussalam

Penerapan *ice breaking game* merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengembalikan fokus siswa terhadap pelajaran yang sedang berlangsung atau akan berlangsung seperti yang telah di jelaskan pada pendahuluan dengan menerapkan *ice breaking* berupa *game* atau permainan dapat menumbuhkan kepedulian dan perhatian. Adapun *ice*

[13] A. Amalia, "Ice Breaking dalam Pembelajaran Bahasa Arab," Shaut al Arabiyyah 8, no. 1 (2020): 75.
[14] A. Aisyah, "Penerapan Metode Ice Breaking dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam," Indonesian Journal of Multidisciplinary on Social and Technology 2, no. 2 (2024): 22–27.

breaking yang digunakan guru pada kelas II MI Al-alif Darussalam dalam pembelajaran SKI untuk menjaga fokus peserta didik yakni berupa game "Bos Berkata".

Permainan "Bos Berkata", yang secara internasional dikenal dengan sebutan *"Simon Says"*, yakni merupakan jenis permainan berkaiatan dengan verbal yang efektif dalam membeangun fokus, keterampilan mendengarkan, serta keterlibatan aktif siwa dalam pembelajaran. Farizawati dan Mellysa (2021) menjelaskan bahwa *"Simon Says"* atau biasa dikenal dengan "Bos Berkata" mampu meningkatkan keterampilan menyimak siswa secara signifikan. Penjelasan serupa oleh Sumiyati, Anita, dan Septiana (2023) bahwa permainan ini memiliki dampak yang positif dalam meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik melalui metode yang menyenangkan dan komunikatif.

Dalam wawancara guru yang telah dilakukan, menjelaskan bahwa *ice breaking game* "Bos Berkata" yang dilakukan merupakan *ice breaking* berupa permainan melatih otak anak untuk tetap fokus dengan intruksi yang guru berikan. Dalam pelaksanaannya ice breaking game "Bos Berkata" yakni dimulai dengan guru yang memberikan instruksi kepada peserta didik yaitu; perhatikan apa yang guru ucapkan dan jangan terkecoh dengan apa yang guru lakukan. Contoh game "Bos Berkata" yang dilakukan yakni ketika guru memberikan perintah dengan mengucapkan "pegang hidung" akan tetapi guru memegang mulutnya, maka peserta didik harus melakuakan gerakan mengikuti apa yang guru perintahkan melalui ucapan.

Seperti yang telah dilakukan di kelas II MI Al-Alif Darussalam ketika pembelajaran SKI guru menerapkan *ice breaking* game "Bos Berkata" yakni pada awal pembelajaran, guru menyampaikan alasan menggunakan *ice breaking* pada awal pembelajaran "melakukan *ice breaking* pada awal pembelajaran agar peserta didik merasa semangat, fokus dan tidak mengantuk saat memulai pembelajaran. Oleh karena itu penerapan *ice breaking game* "Bos Berkata" memiliki manfaat ketika menggunakannya yakni dapat memberikan siswa suasana yang baik diawal pembelajaran sehingga dapat memulai pembelajaran dengan lebih fokus.

Menurut Lestari selalu ada kelebihan juga kekurangan pada setiap teknik pembelajaran termasuk juga pada teknik penggunaan ice breaking terutama dalam ice breaking game "Bos Berkata" tentunya memiliki

kelebihan dan juga kekurangan, adapun kelebihan dari ice breaking game "Bos Berkata" yakni[15]:

1. Peserta didik merasa senang dan semangat.
2. Membuat kelas lebih hidup.
3. Membuat siswa lebih fokus dan konsentrasi

Sedangkan dari kekurangan yakni; Peserta didik merasa bosan jika hanya menggunakan satu macam *ice breaking*. Dan peserta didik merasa kesulitan terutama ketika mereka tidak memperhatikan instruksi dari guru.

Dalam penerapan *ice breaking game* "Bos Berkata" pada kelas II MI Al-Alif Darussalam pada pembelajaran SKI peserta didik guru dapat menjaga fokus peserta didik akan tetapi hanya bertahan 10 sampai 20 menit setelah *ice breaking* tersebut belangsung. Oleh karena itu guru perlu melakukan minimal 2 kali dalam menerapkan *ice breaking* di dalam kelas selama satu mata pelajaran, juga dari kekurangan yang telah peneliti sampaikan yakni diantaranya peserta didik yang mudah merasa bosan, maka guru perlu menerapkan beberapa macam *ice breaking* yang berbeda dalam pembelajaran SKI juga perlu disesuaikannya dengan keadaan kondisi siswa.

D. KESIMPULAN

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa Penerapan *ice breaking game* "Bos Berkata" dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) pada kelas II MI Al-Alif Darussalam untuk menjaga fokus belajar peserta didik dapat membantu menjaga fokus peserta didik. Selain itu *ice breaking* ini tidak hanya menciptakan suasana yang menyenangkan dan interaktif, tetapi juga mampu membangkitkan semangat serta konsentrasi siswa di awal pembelajaran. *Game* "Bos Berkata" memberikan stimulus yang positif bagi siswa untuk kembali memperhatikan instruksi guru dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Ice breaking berupa *game* "Bos Berkata" dapat dikatakan efektif digunakan pada awal pembelajaran terutama dalam membangkitkan perhatian peserta didik dan keterlibatan peserta didik. Dengan melalui

[15] R. Khairunnisa, E. Kusumarini, dan A. Riyandana, "Pentingnya Penggunaan Ice Breaking terhadap Fokus Belajar Siswa Kelas VD di SDN 012 Samarinda Ulu Tahun Pembelajaran 2022/2023," 2023.

intruksi dari guru peserta didik dapat terlatih dalam ketelitian dan fokus, peserta didik, sealin itu peserta didik dilatih untuk mendengar secara aktif dan merespon perintah secara tepat. Hal ini dapat membuat peserta didik menjadi lebih siap dalam menerima materi pelajaran, terutama pada mata pelajaran SKI yang cenderung pasif dan naratif.

Namun demikian juga dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa efek dari *ice breaking* hanya bersifat sementara, berkisar antara 10 hingga 20 menit. Oleh karena itu, guru perlu melakukan ice breaking secara berkala dalam satu kali pembelajaran berlangsung, serta memvariasikan jenis *ice breaking* yang digunakan agar peserta didik tidak merasa bosan. Guru juga perlu menyesuaikan bentuk *ice breaking* yang digunakan dengan kondisi siswa agar tujuan pembelajarn dapat tercapai secara optimal.

Dengan demikian, peneliti menyampaikan bahwa *ice braking* tidak hanya berfungsi sebagai selingan saja, tetapi dapat sebagai bagian dari strategi yang dirancang guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan menjaga keterlibatan aktif dan juga fokus peserta didik di dalam kelas.

E. Daftar Pustaka

Aisyah, A. (2024). Penerapan Metode Ice Breaking Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Indonesian Journal of Multidisciplinary on Social and Technology*, *2*(2), 22–27. https://doi.org/10.31004/ijmst.v2i2.300

Amalia, A. (2020). Ice Breaking dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Shaut al Arabiyyah*, *8*(1), 75. https://doi.org/10.24252/saa.v8i1.11551

Fajarudin, A. A., Samsudi, A., & Lailatul Mas'adah, N. (2021). Teknik Ice Breaking sebagai Penunjang Semangat dan Konsentrasi Siswa Kelas 1 MI Nurul Islam Jatirejo. *Idarotuna : Journal of Administrative Science*, *2*(2), 147–176. https://doi.org/10.54471/idarotuna.v2i2.21

Harianja, M. M., & Sapri, S. (2022). Implementasi dan Manfaat Ice Breaking untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *6*(1), 1324–1330. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2298

Hasmar, A. H. (2020). PROBLEMATIKA PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MADRASAH. *Jurnal MUDARRISUNA:*

Media Kajian Pendidikan Agama Islam, *10*(1), 15. https://doi.org/10.22373/jm.v10i1.6789

Khairunnisa, R., Kusumarini, E., & Riyandana, A. (2023). *PENTINGNYA PENGGUNAAN ICE BREAKING TERHADAP FOKUS BELAJAR SISWA KELAS VD DI SDN 012 SAMARINDA ULU TAHUN PEMBELAJARAN 2022/2023*. *8*.

Lubis, D. M. R., Manik, E., Mardianto, & Nirwana Anas. (2021). Strategi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Islamic Education*, *1*(2), 68–73. https://doi.org/10.57251/ie.v1i2.72

Mahali, M. (2023). PROBLEMATIKA PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM MI YAPPI PLALAR: MENUJU PENINGKATAN EFEKTIVITAS DAN RELEVANSI PEMBELAJARAN. *Waniambey: Journal of Islamic Education*, *4*(2), 103–115. https://doi.org/10.53837/waniambey.v4i2.765

Marzatifa, L., Agustina, M., & Peureume, S. (2021). *Ice Breaking: Implementasi, Manfaat dan Kendalanya untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa*. *6*.

Rika, M., & Melati, F. V. (2025). *STRATEGI ICE BREAKING DALAM MENINGKATKAN PERHATIAN DAN PERCAYA DIRI SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA*. *12*.

Rohman, M., Lessy, Z., & Faizah, N. (2023). Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kurikulum KMA 183 Tahun 2019 Madrasah Ibtidaiyah. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, *9*(2), 191. https://doi.org/10.24042/terampil.v9i2.14016

Silaswati, D. (2022). MEMPERSIAPKAN KELAS YANG KONDUSIF DALAM UPAYA OPTIMALISASI FOKUS BELAJAR PADA SISWA SEKOLAH DASAR. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, *5*(6), 1253–1258. https://doi.org/10.22460/collase.v5i6.14568

Sirait, S., Anim, Elfira Rahmadani, & Ely Syafitri. (2024). PENERAPAN ICE BREAKER GAME UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA. *Transformasi : Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, *7*(2), 265–272. https://doi.org/10.36526/tr.v7i2.3277

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

Wana, P. R., Ruchiyat, M. G., & Nurhidayah, S. (2024). Pengaruh Ice Breaking terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JURNAL JENDELA PENDIDIKAN*, *4*(01), 110–124. https://doi.org/10.57008/jjp.v4i01.698

Waruwu, M. (2024). Pendekatan Penelitian Kualitatif: Konsep, Prosedur, Kelebihan dan Peran di Bidang Pendidikan. *Afeksi: Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, *5*(2), 198–211. https://doi.org/10.59698/afeksi.v5i2.236

Zulfatunnisa, S. (2022). PENTINGNYA PERAN GURU DALAM PROSES PEMBELAJARAN. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, *7*(2), 199–213. https://doi.org/10.22437/gentala.v7i2.16603