

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori Dasar

1. Implementasi

Implementasi merupakan suatu proses penting dalam pelaksanaan kebijakan, rencana, strategi, metode, atau program yang telah disusun secara sistematis agar dapat dijalankan dalam bentuk tindakan nyata untuk mencapai tujuan tertentu. Menurut Antoni et al., (2023) istilah implementasi berasal dari bahasa Inggris "*implementation*" yang berarti pelaksanaan atau penerapan. Dalam praktiknya, implementasi tidak hanya sekadar melakukan tindakan berdasarkan rencana, tetapi juga mencakup bagaimana rencana tersebut dijalankan secara efektif dan adaptif sesuai dengan kondisi dan situasi yang ada. Implementasi menuntut keterlibatan aktif dari berbagai pihak, adanya koordinasi yang baik, serta kesiapan sumber daya yang memadai. Dalam konteks pendidikan, implementasi biasanya mengacu pada penerapan kurikulum, model pembelajaran, strategi, metode, maupun teknik tertentu yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil

belajar peserta didik (Haryati & puspitaningrum, 2023).

Menurut Kurniawan, dan Jauhari Kumara Dewi, (2025) implementasi adalah tindakan-tindakan yang dilakukan oleh individu atau kelompok pelaksana yang diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu sebagaimana telah ditetapkan dalam suatu kebijakan atau keputusan. Pandangan ini menekankan bahwa implementasi bukan hanya tindakan teknis semata, melainkan juga melibatkan aspek kebijakan, interpretasi, serta penyesuaian terhadap kondisi nyata di lapangan. Dalam pelaksanaannya, implementasi bisa saja mengalami hambatan apabila tidak disertai dengan pemahaman yang menyeluruh terhadap kebijakan yang ingin dijalankan, serta tidak adanya dukungan dari pihak-pihak terkait. Oleh karena itu, diperlukan komunikasi yang jelas, koordinasi yang efektif, dan monitoring yang berkelanjutan agar proses implementasi berjalan dengan optimal (Algivari & Mustika, 2022).

Lebih lanjut (Harianja & Sapri, 2022) juga mengemukakan bahwa terdapat empat faktor utama yang memengaruhi keberhasilan implementasi, yaitu komunikasi, sumber daya, disposisi (sikap)

pelaksana, dan struktur birokrasi. Komunikasi yang dimaksud adalah penyampaian informasi dan instruksi yang jelas, konsisten, serta mudah dipahami oleh seluruh pelaksana. Tanpa komunikasi yang baik, kebijakan yang telah dirancang bisa disalahartikan atau tidak dilaksanakan sebagaimana mestinya. Sumber daya juga menjadi faktor krusial, mencakup ketersediaan tenaga pengajar, waktu, fasilitas, serta dukungan lainnya yang dapat menunjang pelaksanaan program. Disposisi atau sikap pelaksana mengacu pada kemauan, motivasi, dan komitmen dari pihak-pihak yang menjalankan kebijakan (Lena et al., (2023)). Apabila pelaksana memiliki sikap positif dan keinginan kuat untuk menjalankan kebijakan, maka peluang keberhasilannya akan lebih besar. Sementara itu, struktur birokrasi mencakup sistem kerja, alur pelaksanaan, pembagian tugas, dan pengawasan yang jelas, agar pelaksanaan berjalan secara terarah dan terukur. Dalam dunia pendidikan, implementasi tidak hanya mencakup aspek pengajaran semata, melainkan juga menyentuh aspek psikologis dan sosial siswa. Misalnya, ketika guru mengimplementasikan teknik pembelajaran tertentu seperti *Ice Breaking*, maka ia tidak hanya berperan

sebagai pengajar, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan. Teknik seperti “Siapa yang Bisa” dalam *Ice Breaking* menjadi bagian dari strategi implementatif yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Dalam hal ini, keberhasilan implementasi tidak hanya diukur dari seberapa baik teknik tersebut dijalankan, tetapi juga dari sejauh mana teknik tersebut mampu membangkitkan semangat siswa, meningkatkan interaksi kelas, serta mendorong tercapainya tujuan pembelajaran (Puspitasari, F 2023).

Dengan demikian, implementasi merupakan proses dinamis yang menuntut pemahaman menyeluruh, kesiapan sumber daya, dukungan dari berbagai pihak, serta kemampuan untuk menyesuaikan strategi dengan kondisi nyata. Implementasi yang berhasil akan mampu menjembatani antara teori dan praktik, serta memastikan bahwa rencana yang telah disusun benar-benar memberikan dampak yang positif bagi sasaran utamanya, dalam hal ini peserta didik (Novianti, D. A. M, 2022). Oleh sebab itu, dalam setiap kegiatan pembelajaran, guru harus mampu

merancang dan mengimplementasikan berbagai strategi secara kreatif, inovatif, dan adaptif demi terciptanya proses pembelajaran yang aktif, efektif, dan menyenangkan.

2. Pendidikan Agama Islam

Menurut Suparto et al., (2023) pendidikan agama tidak cukup hanya memberikan pengetahuan tentang agama saja, tetapi lebih ditekankan pada *feeling, attituted, personal ideals*, dan kepercayaan. Pembelajaran terjadi ketika guru dan siswa berinteraksi menggunakan sumber belajar di lingkungan belajar. Dalam bahasa Inggris, pendidikan agama dikenal sebagai "*religion education*", yang mengacu pada kata "*didik*", yang mengandung arti perbuatan, hal, dan cara (Hidayat et al., 2024). Proses belajar mengajar adalah interaksi yang memiliki nilai normatif dan tujuan, di mana guru mengikuti peraturan dan pedoman sekolah (Zagoto et al., 2019).

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan salah satu komponen utama dalam sistem pendidikan nasional Indonesia. Pendidikan ini memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter peserta didik agar memiliki akhlak mulia, beriman, dan bertakwa kepada Tuhan

Yang Maha Esa. Melalui PAI, siswa tidak hanya diajarkan pengetahuan tentang ajaran Islam, tetapi juga dapat diarahkan untuk menginternalisasi nilai-nilai keislaman itu dalam kehidupan sehari-hari.

Pendidikan dalam Islam mencakup tiga aspek utama yang saling berkaitan, yaitu: ta'lim (pengajaran), ta'dib (pendidikan adab), dan tarbiyah (pendidikan secara menyeluruh). Namun, menurut al-Attas dalam Hasan Langgulung, kata ta'dib lebih tepat digunakan dalam pendidikan agama Islam karena tidak terlalu sempit untuk mengajar saja dan tidak terlalu luas untuk memelihara. Kata tarbiyah juga digunakan untuk hewan dan tumbuhan dalam arti memelihara. Bidang spesialisasi berkembang menjadi bidang ilmu pengetahuan, dan istilah adab digunakan untuk kesusastraan dan tarbiyah Hidayat et al., (2024). Dalam pelaksanaannya, Pendidikan Agama Islam bertujuan membimbing peserta didik untuk menjadi manusia yang berakhlak mulia, yang menjunjung tinggi nilai kejujuran, tanggung jawab, disiplin, serta kepedulian terhadap sesama. Ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pendidikan Islam, juga dikenal sebagai

pendidikan agama Islam, adalah upaya untuk mendidik agama Islam, ajarannya, dan nilai-nilainya agar menjadi cara hidup (pandangan hidup) seseorang atau kelompok orang. Dalam pengertian ini, pendidikan Islam dapat mencakup:

- 1) Setiap kegiatan yang dilakukan seseorang atau organisasi untuk membantu seseorang atau sekelompok siswa dalam menanamkan dan atau menumbuhkan ajaran Islam dan nilai-nilainya; dan
- 2) Setiap fenomena atau peristiwa yang terjadi di mana seseorang atau kelompok (Muhaimin et al., 2004).

Kegiatan mengajar adalah proses *transfer* pengetahuan dan informasi dari guru ke siswa. Ini memungkinkan siswa yang tidak memahami untuk memahami dan siswa yang tidak memahami untuk memahami (Bararah, 2017). Pentingnya Pendidikan Agama Islam semakin terasa dalam era globalisasi saat ini, di mana arus informasi dan budaya asing sangat mudah diakses oleh anak-anak. Tanpa bekal pendidikan agama yang kuat, peserta didik berisiko terpengaruh oleh nilai-nilai negatif yang bertentangan dengan prinsip-prinsip Islam. Oleh karena itu, PAI menjadi benteng moral dan spiritual

bagi generasi muda. Salah satu strategi pembelajaran yang baik adalah yang dibuat oleh guru menggunakan alat pembelajarannya. Dengan menggunakan perangkat pembelajaran ini, guru dapat menyesuaikan metode pembelajaran untuk memenuhi berbagai tahap belajar, seperti evaluasi, pengelolaan kelas penguatan, dan waktu untuk perilaku belajar (Pertiwi et al., 2023).

Di dalam pembelajarannya, PAI harus mampu menyesuaikan metode dan pendekatan dengan karakteristik siswa. Metode ceramah yang monoton sudah tidak lagi efektif untuk generasi saat ini. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih interaktif, kreatif, dan inovatif untuk menarik minat siswa, seperti penggunaan *Ice Breaking*, diskusi kelompok, *role playing*, atau pemanfaatan media digital. Guru Pendidikan Agama Islam memiliki peran sentral dalam membentuk keberhasilan proses ini. Guru tidak hanya berfungsi sebagai pengajar, tetapi juga sebagai teladan (*uswah hasanah*) bagi siswa. Keteladanan guru dalam bersikap, bertutur kata, dan berinteraksi sehari-hari menjadi bagian penting dari pembelajaran yang tidak tertulis tetapi sangat membekas di hati siswa.

3. Pentingnya Pendidikan Agama Islam Bagi Anak Usia Sekolah Dasar

Dalam buku "Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti" Kurikulum 2013 (Kemendikbud) menyebutkan bahwa PAI bertujuan membentuk peserta didik berakhlak mulia, toleran, dan menjunjung nilai-nilai kemanusiaan. Dengan pemahaman nilai-nilai Islam, anak akan lebih mudah membedakan mana yang baik dan mana yang buruk, serta menjauhi perilaku menyimpang seperti berbohong, menyontek, atau berperilaku kasar.

Pendidikan Agama Islam menurut Nasution bukan sekadar *transfer* informasi (kognitif), tetapi juga perubahan sikap (afektif) dan penguasaan keterampilan ibadah (psikomotorik). Ia menginginkan anak SD menjadi individu yang “jujur, adil, berbudi pekerti, etis, menghargai, disiplin, harmonis dan produktif” secara personal dan sosial. PAI SD idealnya didaktis, sistematis, dan interaktif. Dengan menggabungkan berbagai metode (ceramah, pertanyaan, praktik, diskusi, simulasi) PAI tidak hanya mentransfer pengetahuan, tetapi juga membentuk nilai dan keterampilan spiritual siswa. Tujuan utamanya adalah mencetak anak yang

beriman, berakhlak mulia, dan kompeten secara pribadi maupun sosial.

Menurut Nasution, (2000) Pendidikan agama Islam memiliki peranan yang sangat penting dalam perkembangan anak usia sekolah dasar. Berikut adalah beberapa alasan mengapa pendidikan agama Islam penting bagi anak-anak pada tahap ini:

a) Pembentukan Karakter

Pendidikan agama Islam membantu membentuk karakter dan moral anak. Dengan memahami nilai-nilai agama, anak diajarkan untuk berperilaku baik, jujur, dan bertanggung jawab.

b) Pendidikan Spiritual

Pendidikan agama Islam memberikan dasar spiritual yang kuat bagi anak. Ini membantu mereka memahami tujuan hidup dan hubungan mereka dengan Tuhan.

c) Pengembangan Sosial

Melalui pendidikan agama, anak belajar tentang pentingnya berinteraksi dengan orang lain, menghormati perbedaan, dan berkontribusi pada masyarakat. Menurut Mulyasa, 2006) ini

sangat penting dalam membangun hubungan sosial yang sehat, yaitu:

d) Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis

Pendidikan agama Islam mendorong anak untuk berpikir kritis dan analitis. Mereka diajarkan untuk memahami dan merenungkan ajaran agama, serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

e) Pendidikan Nilai dan Etika

Pendidikan agama Islam mengajarkan nilai-nilai etika yang penting, seperti kejujuran, kesederhanaan, dan kepedulian terhadap sesama. Ini membantu anak untuk tumbuh menjadi individu yang baik dan bermanfaat bagi masyarakat.

f) Persiapan untuk Kehidupan Dewasa

Pendidikan agama Islam memberikan bekal bagi anak untuk menghadapi tantangan kehidupan di masa depan. Dengan pemahaman yang baik tentang agama, mereka dapat membuat keputusan yang bijak dan bertanggung jawab.

Pendidikan agama Islam sangat penting bagi anak usia sekolah dasar karena berkontribusi pada pembentukan karakter, pengembangan spiritual, sosial, dan keterampilan berpikir kritis.

Dengan memahami nilai-nilai agama, anak-anak dapat tumbuh menjadi individu yang baik dan bertanggung jawab. Oleh karena itu, implementasi teknik *Ice Breaking* "Siapa yang Bisa" dalam pembelajaran pendidikan agama Islam di kelas V SDN 32 Kota Bengkulu diharapkan dapat meningkatkan partisipasi siswa dan memperkuat pemahaman mereka terhadap ajaran agama.

4. Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran PAI

Partisipasi siswa dalam pembelajaran merupakan salah satu indikator keberhasilan proses belajar mengajar di kelas (Shunhaji, 2019). Partisipasi dapat diartikan sebagai keterlibatan aktif siswa dalam seluruh aktivitas pembelajaran, baik dalam bentuk fisik seperti mengangkat tangan, menjawab pertanyaan, dan mengerjakan tugas, maupun secara mental dan emosional seperti menunjukkan perhatian, antusiasme, dan motivasi belajar yang tinggi. Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), partisipasi memiliki peran yang sangat penting karena materi PAI tidak hanya bersifat kognitif, tetapi juga menyangkut aspek afektif dan psikomotorik. Artinya, siswa tidak hanya dituntut untuk memahami materi secara teoritis, tetapi juga

diharapkan dapat menghayati dan mengamalkan nilai-nilai keagamaan dalam kehidupan sehari-hari (Musya'Adah, 2020).

Menurut Sardiman, (2014) partisipasi siswa dalam pembelajaran sangat ditentukan oleh adanya motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi yang tinggi akan mendorong siswa untuk lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran. Selain itu, partisipasi juga dipengaruhi oleh metode yang digunakan guru, suasana kelas, hubungan guru dan siswa, serta media pembelajaran yang diterapkan. Guru yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif cenderung dapat meningkatkan partisipasi siswa (Ayu et al., 2025).

Hal ini sangat penting dalam pembelajaran PAI yang menekankan pada proses pembentukan karakter dan nilai-nilai spiritual. Pembelajaran PAI yang hanya berpusat pada guru (*teacher-centered*) dan berorientasi pada hafalan sering kali membuat siswa pasif dan kurang termotivasi (Kamila, 2023). Padahal, seperti yang dinyatakan oleh belajar bukan hanya menghafal, tetapi melibatkan proses aktif yang mencakup pemahaman, penerimaan, dan penerapan pengetahuan secara nyata (Slameto, 2010). Oleh karena itu, dalam pembelajaran PAI,

partisipasi siswa harus difasilitasi melalui berbagai strategi pembelajaran yang menyentuh tiga ranah utama dalam taksonomi pendidikan: kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Dalam praktiknya, partisipasi siswa dapat diukur melalui berbagai indikator. Indikator partisipasi mencakup keaktifan siswa dalam menjawab dan mengajukan pertanyaan, menyampaikan pendapat, berperan aktif dalam kerja kelompok, menunjukkan minat dan perhatian dalam belajar, serta berinisiatif dalam menyelesaikan tugas tanpa paksaan. (Purwanto, 2011). Di dalam kelas PAI, indikator tersebut juga dapat diperluas menjadi keterlibatan siswa dalam praktik ibadah, seperti salat berjamaah, membaca doa bersama, menghafal ayat Al-Qur'an, dan menjalankan nilai-nilai akhlak dalam keseharian.

Kondisi ideal partisipasi siswa adalah ketika siswa merasa memiliki peran dan tanggung jawab dalam kegiatan belajar (Kartika & Arifudin, 2023). Oleh karena itu, penting bagi guru PAI untuk menciptakan suasana kelas yang demokratis dan menyenangkan. Salah satu strategi yang terbukti efektif adalah menggunakan pendekatan permainan atau *Ice Breaking*. *Ice Breaking* yang dirancang

secara kontekstual, seperti teknik “Siapa yang Bisa”, dapat memberikan stimulasi awal yang positif sehingga siswa merasa lebih siap, antusias, dan terlibat sejak awal pembelajaran. Teknik ini juga dapat menjadi jembatan untuk membangun interaksi yang lebih akrab antara guru dan siswa serta antar siswa itu sendiri (Nilda et al., 2021).

Secara keseluruhan, meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran PAI merupakan tugas penting yang harus diperhatikan oleh pendidik. Karena partisipasi tidak hanya berkaitan dengan hasil akademik, tetapi juga berdampak pada pembentukan karakter, sikap, dan perilaku religius siswa (Candra, 2018). Oleh karena itu, keberhasilan pembelajaran PAI tidak semata-mata ditentukan oleh nilai ujian, melainkan oleh sejauh mana siswa mampu menginternalisasi nilai-nilai Islam dan menerapkannya dalam kehidupan nyata.

5. Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)

Proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan serangkaian kegiatan yang dirancang secara sistematis untuk membantu peserta didik memahami, menghayati, dan mengamalkan

nilai-nilai ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari (Awwaliyah & Baharun, 2018). Pembelajaran PAI tidak hanya bertujuan untuk menambah pengetahuan teoretis mengenai agama, tetapi lebih menekankan pada pembentukan karakter, moral, dan sikap keagamaan yang kokoh. Oleh karena itu, proses pembelajaran harus mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik agar tujuan pendidikan agama dapat tercapai secara utuh. Proses pembelajaran PAI meliputi beberapa tahapan utama, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap persiapan, guru harus merancang materi pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan siswa dan konteks sosial budaya mereka (Hayati, 2020). Guru juga harus memilih metode, media, dan strategi pembelajaran yang dapat menumbuhkan motivasi dan minat belajar siswa. Persiapan yang matang akan memastikan pembelajaran berjalan efektif dan efisien (Zakariyah et al., 2022).

Tahap pelaksanaan pembelajaran PAI menitikberatkan pada interaksi antara guru dan siswa yang bersifat aktif dan dialogis. Guru berperan sebagai fasilitator dan motivator yang membimbing siswa dalam memahami dan menghayati ajaran Islam. Metode yang digunakan

bervariasi, mulai dari ceramah, tanya jawab, diskusi kelompok, hingga metode pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) seperti penggunaan *Ice Breaking* “Siapa yang Bisa?” untuk meningkatkan partisipasi dan antusiasme siswa. Pada tahap ini, guru juga memberikan contoh perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Islam agar siswa dapat meniru dan mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari. Evaluasi dalam proses pembelajaran PAI tidak hanya terbatas pada pengukuran kemampuan kognitif siswa, tetapi juga harus mencakup penilaian sikap dan perilaku keagamaan (Auliya, 2022). Evaluasi ini dapat dilakukan melalui observasi, refleksi diri, penugasan, maupun tes tertulis. Evaluasi yang komprehensif sangat penting untuk mengetahui sejauh mana siswa dapat menginternalisasi ajaran agama serta mengaplikasikannya dalam tindakan nyata.

Selain tahapan tersebut, proses pembelajaran PAI juga perlu memperhatikan aspek lingkungan dan suasana kelas yang kondusif. Suasana belajar yang harmonis dan suportif akan membantu siswa merasa nyaman, aman, dan termotivasi untuk belajar dengan baik (Muflihini &

Makhshun, 2020). Guru dapat menciptakan suasana tersebut melalui pendekatan yang hangat, interaksi positif, serta penggunaan media pembelajaran yang menarik dan kontekstual. Secara keseluruhan, proses pembelajaran PAI Adalah proses pembinaan yang holistik, yang tidak hanya mengedepankan aspek intelektual, tetapi juga emosional dan spiritual (Destriani, 2022). Dengan proses pembelajaran yang tepat dan menyenangkan, diharapkan peserta didik dapat tumbuh menjadi pribadi muslim yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, dan siap berperan aktif dalam masyarakat.

6. *Ice Breaking*

Menurut Crosby, (1996) mengatakan secara bahasa, *Ice Breaking* berarti "memecahkan es". Istilah ini berasal dari bahasa Inggris yang menggambarkan tindakan untuk memecah lapisan es yang ada di permukaan, sehingga bisa lebih mudah berinteraksi atau bergerak di dalamnya. Dalam pembelajaran *Ice Breaking* adalah cara untuk mengurangi suasana yang tidak menyenangkan selama proses pembelajaran (*Ice et al.*, 2020). Kegiatan ini dapat dikombinasikan dengan materi, kondisi siswa, dan lingkungan belajarnya. Dalam konteks sosial atau pendidikan, *Ice Breaking*

merujuk pada kegiatan atau aktivitas yang dilakukan untuk mencairkan suasana dan mempermudah orang-orang yang belum saling mengenal untuk berinteraksi, sehingga menciptakan suasana yang lebih akrab, nyaman, dan terbuka. Penggunaan teknik *Ice Breaking* dalam proses pembelajaran cukup penting hal ini dapat membantu siswa untuk keluar dari suasana ketegangan dan kebekuan saat menerima pelajaran dari guru sehingga informasi yang disampaikan guru akan diterima langsung oleh siswa melalui sel saraf dan dibawa ke otak (Pujiarti, 2022). Kondisi seperti itulah yang membawa siswa mulai bergerak dengan cara menanyakan sesuatu yang belum dipahami sehingga proses komunikasi dalam pembelajaran mulai efektif. Dengan biasanya, *Ice Breaking* dilakukan di awal pertemuan, seperti di kelas atau pertemuan kelompok, agar peserta merasa lebih santai dan tidak canggung dalam berkomunikasi satu sama lain.

Ice Breaking merupakan aktivitas singkat yang bertujuan mencairkan suasana, meningkatkan kenyamanan, dan memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Aktivitas ini biasanya dilakukan melalui permainan, yel-yel, lagu, atau

gerakan fisik yang disesuaikan dengan kebutuhan kelas. Menurut Harianja & Sapri, (2022) *ice breaking* membantu menciptakan suasana kelas yang nyaman sehingga siswa dapat lebih fokus dan mudah menyerap materi. Salah satu rutinitas yang berhasil memecahkan kejenuhan, kebekuan, dan ketakutan di kelas adalah menghancurkan es. Sehingga proses pembelajaran kembali ke keadaan sebelumnya yang lebih baik. Selain itu, siswa akan lebih mudah menerima apa yang disampaikan oleh guru (Sugito et al., 2021). Penelitian lain menunjukkan bahwa penerapan *Ice Breaking* secara konsisten dapat meningkatkan minat belajar siswa, terutama di tingkat sekolah dasar. Aktivitas seperti ini tidak hanya membuat suasana kelas menjadi hidup tetapi juga membangun interaksi yang baik antara guru dan siswa. Hal ini berkontribusi terhadap efektivitas pembelajaran, terutama pada mata pelajaran yang memerlukan konsentrasi tinggi seperti Al-Qur'an.

Ice Breaking juga memainkan peran penting dalam menjaga keseimbangan psikis dan fisik siswa selama pembelajaran. Dengan menciptakan lingkungan belajar yang santai namun tetap fokus, siswa lebih termotivasi untuk aktif berpartisipasi.

Guru juga dapat mencoba berbagai metode *Ice Breaking* bersama siswa selama sesi pembelajaran. Ini dapat dilakukan beberapa kali dalam satu sesi pembelajaran tergantung pada situasi siswa di kelas dan tujuan yang ingin dicapai guru. Aktivitas ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa, misalnya dengan menggunakan permainan kata atau gerakan sederhana, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih dinamis dan menyenangkan. Bagi guru, *Ice Breaking* menjadi salah satu strategi penting untuk mengatasi kejenuhan siswa. Sebagai contoh, penggunaan teknik seperti "*Game* Siapa yang bisa" mampu mendorong siswa untuk berinteraksi, berpikir kreatif, dan bekerja sama. Selain itu, strategi ini dapat meningkatkan konsentrasi siswa, yang secara langsung berdampak positif pada prestasi belajar mereka.

7. Langkah-Langkah Penerapan *Ice Breaking*

“Siapa Yang Bisa”

Menurut Bandura A, (1989) Penerapan teknik *Ice Breaking* "Siapa yang Bisa" diawali dengan tahap perencanaan yang matang oleh guru Pendidikan Agama Islam. Pada fase ini, guru yang pertama harus melakukan analisis kebutuhan pembelajaran dengan

mempertimbangkan beberapa aspek krusial. Pertama, guru menelaah karakteristik siswa kelas V SDN 32 Kota Bengkulu, termasuk tingkat pemahaman agama, minat belajar, serta tantangan yang sering dihadapi dalam pembelajaran. Kedua, guru menyusun bank pertanyaan dan tantangan yang terkait erat dengan materi PAI yang akan diajarkan, seperti aspek akidah, akhlak, fiqih, atau sejarah Islam. Pertanyaan dirancang secara bertahap dari yang sederhana ("Siapa yang bisa menyebutkan dua kalimat syahadat?") hingga yang lebih kompleks ("Siapa yang bisa menjelaskan hikmah puasa Ramadhan?"). Persiapan juga mencakup pembuatan lembar observasi untuk menilai tingkat partisipasi siswa sebelum dan sesudah penerapan teknik ini.

Tahap pelaksanaan dimulai dengan pembukaan yang menarik oleh guru untuk membangun atmosfer pembelajaran yang positif. Guru menjelaskan konsep permainan "Siapa yang Bisa" dengan bahasa yang mudah dipahami siswa kelas V, menekankan bahwa aktivitas ini bertujuan untuk belajar sambil bermain. Pada praktiknya, guru menerapkan teknik scaffolding dengan memberikan contoh jawaban terlebih dahulu sebelum meminta siswa menunjukkan kemampuan mereka.

Mekanisme permainan dibuat secara variatif - kadang dalam bentuk tanya jawab individu, kadang dalam bentuk kompetisi antar kelompok kecil. Selama proses ini, guru berperan aktif sebagai fasilitator yang memberikan bimbingan saat siswa mengalami kesulitan, sambil tetap memberikan ruang bagi siswa untuk mengekspresikan pemahaman mereka. (Gagne, R. M. 1985) Pengelolaan waktu menjadi hal penting, dimana durasi ideal teknik ini adalah 10-15 menit di awal pembelajaran agar tidak mengganggu alokasi waktu materi utama.

Strategi pendampingan dan motivasi menjadi kunci sukses dalam penerapan teknik ini. Guru menerapkan prinsip *positive reinforcement* dengan memberikan pujian spesifik ("Bagus sekali, Ahmad sudah menyebutkan tiga dari lima rukun Islam!") dibanding pujian umum. *Reward* yang diberikan bersifat simbolis namun bermakna, seperti gambar bintang, stiker islami, atau poin kelompok yang bisa ditukar dengan hak istimewa kecil di kelas. Untuk siswa yang kurang percaya diri, guru menggunakan teknik *probing question* dengan memberikan pertanyaan pemandu ("Kalau shalat itu rukun Islam yang ke berapa ya, Fina?"). Guru juga memanfaatkan momen ini untuk mengidentifikasi siswa yang masih

mengalami kesulitan pemahaman materi, sehingga bisa mendapatkan perhatian khusus pada sesi pembelajaran selanjutnya.

Tahap refleksi dan transisi dilakukan untuk memaksimalkan dampak pembelajaran. Setelah sesi *Ice Breaking*, guru mengajak siswa berdiskusi singkat tentang pengalaman mereka ("Apa yang kalian pelajari dari permainan tadi?"). Guru kemudian menghubungkan jawaban-jawaban siswa dengan materi inti yang akan dipelajari, misalnya dengan mengatakan, "Tadi kita sudah membahas tentang rukun Islam, sekarang mari kita pelajari lebih dalam tentang makna syahadat." Transisi ini harus dilakukan secara alami agar siswa menyadari keterkaitan antara aktivitas yang menyenangkan dengan pembelajaran serius. Guru juga memberikan apresiasi atas partisipasi semua siswa, termasuk mereka yang belum berani aktif, dengan kalimat motivasi seperti, "Besok kita main lagi ya, pasti lebih seru!"

Tahap evaluasi dan pengembangan menjadi penutup dari seluruh siklus penerapan. Guru menganalisis data dari lembar observasi untuk mengukur peningkatan partisipasi siswa, baik dari

segi kuantitas (berapa banyak siswa yang aktif menjawab) maupun kualitas (kedalaman jawaban yang diberikan). Hasil evaluasi ini digunakan untuk menyempurnakan teknik di pertemuan berikutnya, mungkin dengan menyesuaikan tingkat kesulitan pertanyaan atau variasi metode penyampaian. Guru juga melakukan refleksi diri tentang efektivitas strategi yang digunakan dan berkonsultasi dengan kolega untuk mendapatkan masukan. Secara periodik, guru dapat melibatkan siswa dalam evaluasi dengan bertanya pendapat mereka tentang aktivitas *Ice Breaking* yang telah dilakukan, sehingga tercipta proses perbaikan yang partisipatif dan berkelanjutan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Berikut adalah langkah-langkah singkat mengenai penerapan teknik *Ice Breaking* "Siapa yang Bisa" untuk meningkatkan partisipasi siswa pada pembelajaran pendidikan agama Islam di kelas V SDN 32 Kota Bengkulu:

- a. Persiapan Sebelum Kelas: Guru menyiapkan materi pembelajaran yang relevan dengan tema pendidikan agama Islam yang akan diajarkan. Membuat daftar pertanyaan atau tantangan yang berkaitan dengan materi, misalnya tentang rukun

Islam, kisah nabi, atau nilai-nilai dalam agama Islam.

- b. Pengantar *Ice Breaking*: Mulailah dengan menjelaskan kepada siswa tentang tujuan dari *Ice Breaking*. Sampaikan bahwa aktivitas ini bertujuan untuk mencairkan suasana, meningkatkan keakraban, dan mendorong partisipasi mereka dalam pembelajaran.
- c. Penjelasan Aktivitas "Siapa yang Bisa": Jelaskan aturan permainan "Siapa yang Bisa". Setiap siswa akan mendapatkan kesempatan untuk menjawab pertanyaan atau tantangan yang telah disiapkan. Contoh pertanyaan: "Siapa yang bisa menyebutkan 5 rukun Islam?" atau "Siapa yang bisa menjelaskan mukjizat Nabi Muhammad?"
- d. Pelaksanaan Aktivitas: Ajak siswa untuk berpartisipasi. Siswa yang menjawab atau melakukan tantangan dengan benar akan mendapatkan pujian atau reward kecil, seperti stiker atau poin. Pastikan semua siswa memiliki kesempatan untuk berpartisipasi, baik yang aktif maupun yang cenderung pendiam. Jika ada siswa yang ragu, dorong mereka untuk mencoba.
- e. Refleksi Setelah Aktivitas: Setelah aktivitas selesai, lakukan diskusi singkat. Tanyakan

kepada siswa bagaimana perasaan mereka selama aktivitas dan apa yang mereka pelajari. Diskusikan juga pentingnya materi yang telah dibahas dalam konteks kehidupan sehari-hari, sehingga siswa dapat mengaitkan pembelajaran dengan pengalaman mereka.

- f. Transisi ke Pembelajaran Utama: Tahap transisi dilakukan untuk memaksimalkan dampak pembelajaran. Setelah sesi *Ice Breaking*, guru mengajak siswa berdiskusi singkat tentang pengalaman mereka "Apa yang kalian pelajari dari permainan tadi?". Guru kemudian menghubungkan jawaban-jawaban siswa dengan materi inti yang akan dipelajari, misalnya dengan mengatakan, "Tadi kita sudah membahas tentang rukun Islam, sekarang mari kita pelajari lebih dalam tentang makna syahadat." Transisi ini harus dilakukan secara alami agar siswa menyadari keterkaitan antara aktivitas yang menyenangkan dengan pembelajaran serius. Guru juga memberikan apresiasi atas partisipasi semua siswa, termasuk mereka yang belum berani aktif, dengan kalimat motivasi seperti, "Besok kita main lagi ya, pasti lebih seru!"

g. Evaluasi: hasil evaluasi ini digunakan untuk menyempurnakan teknik di pertemuan berikutnya, mungkin dengan menyesuaikan tingkat kesulitan pertanyaan atau variasi metode penyampaian. Secara periodik, guru dapat melibatkan siswa dalam evaluasi dengan bertanya pendapat mereka tentang aktivitas *Ice Breaking* yang telah dilakukan, sehingga tercipta proses perbaikan yang partisipatif dan berkelanjutan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Setelah pembelajaran, lakukan evaluasi untuk mengetahui sejauh mana teknik *Ice Breaking* ini berhasil meningkatkan partisipasi siswa. Tanyakan kepada siswa tentang pengalaman mereka dan apakah mereka merasa lebih bersemangat untuk belajar.

Dengan mengikuti langkah-langkah di atas, teknik *Ice Breaking* "Siapa yang Bisa" dapat diterapkan secara efektif untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran pendidikan agama Islam di kelas V SDN 32 Kota Bengkulu.

8. Teknik Penggunaan *Ice Breaking* dalam Pembelajaran

Menurut (Roth, G. L. 1997) *Ice Breaking* merupakan teknik pembelajaran yang digunakan untuk mencairkan suasana, membangkitkan semangat, dan meningkatkan konsentrasi siswa. Menurut Amelia, (2023) Dalam konteks pendidikan, *Ice Breaking* memiliki peran strategis untuk mengurangi kejenuhan siswa, terutama di awal pembelajaran atau saat energi dan fokus mereka mulai menurun. *Ice Breaking* biasanya berupa aktivitas ringan, seperti permainan singkat, pertanyaan cepat, gerakan fisik sederhana, atau humor edukatif yang dapat membangun interaksi sosial yang positif dan menyenangkan. (Khikmah, 2020) *Ice Breaking* berfungsi untuk membentuk iklim belajar yang kondusif, meningkatkan keaktifan siswa, serta menjadikan suasana kelas lebih dinamis.

Teknik penggunaan *Ice Breaking* dalam pembelajaran harus dirancang secara sistematis dan disesuaikan dengan usia, karakteristik siswa, serta tujuan pembelajaran. Menurut Erika, (2025) di tingkat sekolah dasar, khususnya kelas V, *Ice Breaking* yang bersifat komunikatif, interaktif, dan

mengandung unsur permainan akan lebih mudah diterima siswa. Salah satu teknik yang banyak digunakan adalah permainan “Siapa yang Bisa”, yaitu kegiatan di mana guru memberikan instruksi atau pertanyaan secara spontan dan siswa berlomba-lomba menjadi yang pertama menjawab atau melakukan perintah dengan benar. Misalnya, guru bertanya: “Siapa yang bisa menyebutkan 3 rukun Islam?” atau “Siapa yang bisa menirukan gerakan wudu dengan benar?” Kegiatan ini secara tidak langsung mendorong siswa untuk berpikir cepat, tanggap, dan aktif secara mental maupun fisik.

Penggunaan *Ice Breaking* perlu memperhatikan waktu pelaksanaan. *Ice Breaking* paling efektif dilakukan pada tiga momen, yaitu saat membuka pelajaran untuk membangun suasana yang akrab, saat pertengahan untuk menyegarkan kembali semangat siswa, dan di akhir sebagai bentuk penutup yang menyenangkan. (Sulesri, Mucktar, & Putri 2022) Guru juga perlu mengintegrasikan isi *Ice Breaking* dengan materi yang sedang dipelajari agar tidak hanya menjadi hiburan, tetapi juga mendukung tujuan pembelajaran. Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, misalnya, guru dapat menyisipkan

nilai-nilai keislaman dalam pertanyaan atau tantangan *Ice Breaking*, sehingga selain membangkitkan semangat, juga memperkuat penguasaan materi siswa. Menurut Fitrawati, (2024) mengatakan teknik *Ice Breaking* yang baik harus melibatkan seluruh siswa dan menghindari diskriminasi atau tekanan. *Ice Breaking* harus bersifat inklusif, tidak menjatuhkan, dan justru menumbuhkan kepercayaan diri siswa. Keterlibatan guru dalam permainan juga penting untuk membangun kedekatan dan hubungan emosional yang positif dengan siswa, hal ini akan mendorong terciptanya suasana pembelajaran yang ramah, terbuka, dan penuh semangat. (Haryati & puspitaningrum, 2023).

Dengan demikian, teknik penggunaan *Ice Breaking* dalam pembelajaran tidak hanya menjadi selingan, tetapi juga bagian penting dari strategi pengelolaan kelas dan peningkatan partisipasi siswa. Jika diterapkan secara tepat, *Ice Breaking* dapat menjadi sarana efektif dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, aktif, dan bermakna, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang menuntut keterlibatan hati, pikiran, dan perilaku siswa.

Salah satu jenis *Ice Breaking* yang sering digunakan adalah *Ice Breaking* fisik menurut Anisaturahma, A, (2024). Jenis ini melibatkan aktivitas yang menggunakan gerakan tubuh, seperti peregangan ringan, senam kecil, atau permainan sederhana yang membuat peserta bergerak. Tujuan dari *Ice Breaking* fisik adalah untuk menghilangkan rasa tegang, mengaktifkan aliran darah, serta membuat peserta merasa lebih segar dan siap untuk mengikuti kegiatan selanjutnya. Misalnya, dengan melakukan “*stretching*” bersama atau bermain “tepuk tangan berirama”, peserta dapat lebih rileks dan energik sehingga interaksi dalam kelompok menjadi lebih hidup.

Selain itu, ada *Ice Breaking* verbal Adetya A, (2021) yang menitik beratkan pada interaksi melalui kata-kata. Dalam jenis ini, peserta biasanya diajak untuk melakukan permainan kata-kata, seperti memperkenalkan diri dengan kalimat unik, menyebutkan fakta menarik tentang diri sendiri, atau melakukan tanya jawab ringan yang menyenangkan. *Ice Breaking* verbal berfungsi untuk memancing peserta agar mulai berbicara dan mengenal satu sama lain dengan cara yang santai dan menyenangkan. Dengan begitu, komunikasi

antar peserta menjadi lebih lancar dan rasa canggung dapat berkurang secara signifikan.

Selanjutnya adalah *Ice Breaking* kreatif menurut Sugito, S, (2021) di mana peserta diajak untuk melakukan kegiatan yang melibatkan kreativitas secara bersama-sama. Contohnya adalah membuat gambar bersama dalam sebuah kertas besar, menyusun cerita berantai, atau membuat kolase dari potongan kertas. *Ice Breaking* kreatif bertujuan untuk merangsang imajinasi peserta sekaligus membangun kerja sama dan rasa kebersamaan dalam kelompok. Aktivitas ini juga bisa membantu peserta mengekspresikan diri secara bebas, yang akhirnya memperkuat ikatan sosial antar anggota kelompok.

Terakhir, ada *Ice Breaking* reflektif menurut Aisyah, A, (2024) yang lebih fokus pada aspek emosional dan pemikiran peserta. Dalam jenis ini, peserta diminta untuk berbagi pengalaman pribadi, perasaan, atau harapan secara singkat. Misalnya, peserta bisa diajak untuk menceritakan satu momen menyenangkan yang baru-baru ini dialami atau menyampaikan harapan mereka terhadap kegiatan yang akan berlangsung. *Ice Breaking* reflektif bertujuan membangun kepercayaan dan

keterbukaan antar anggota kelompok sehingga suasana menjadi lebih akrab dan harmonis. Dengan berbagi hal-hal personal, peserta dapat merasa lebih terhubung dan dihargai dalam kelompok.

9. Pentingnya *Ice Breaking* Dalam Pembelajaran PAI

Proses pembelajaran yang serius dan kaku tanpa sedikitpun ada nuansa kegembiraan tentu akan sangat membosankan (Steinert & Snell, 1999). Apalagi diketahui bahwa berdasarkan penelitian kekuatan rata-rata manusia untuk konsentrasi dalam situasi yang monoton hanya sekitar 15 menit saja. Menurut Darmansyah, (2020) menjelaskan bahwa semangat belajar muncul ketika suasana begitu menyenangkan dan belajar akan efektif bila siswa dalam keadaan gembira. Dapat dikatakan bahwa kecerdasan emosional memberikan kontribusi yang sangat signifikan terhadap kecerdasan intelektual. Banyak cara untuk memberikan semangat kepada peserta didik diantaranya *Ice Breaking* yang disisipkan dalam proses pembelajaran (Ftk & Volume, 2019).

Dengan menggunakan *Ice Breaking* dalam pembelajaran maka siswa akan memperoleh

pembelajaran yang efektif serta dapat terdorong untuk semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Ketika otak berada pada situasi tertekan, otak berada pada mode bertempur. Orang yang dapat berkonsentrasi lebih baik daripada biasanya, dia akan dapat memberikan hasil yang lebih pula (Pertiwi et al., 2023). Anak diperlakukan sesuai dengan tumbuh kembangnya, bebas dari rasa takut dan ancaman. Sekolah merupakan salah satu tempat pembelajaran bagi anak. Mereka memilruang ekspresi yang terbuka lebar. Dengan demikian, peserta didik tidak akan bebas apabila proses belajar penuh dengan tekanan (Algivari & Mustika, 2022).

Ice Breaking memiliki peran yang sangat penting dalam pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang mengandung nilai-nilai moral, spiritual, dan karakter (Harianja & Sapri, 2022). Pembelajaran PAI menuntut siswa tidak hanya memahami materi secara teoritis, tetapi juga mampu menginternalisasi dan mempraktikkan nilai-nilai keagamaan dalam kehidupan sehari-hari. Untuk mencapai tujuan tersebut, diperlukan suasana belajar yang kondusif, interaktif, dan menyenangkan. Di sinilah peran *Ice*

Breaking menjadi sangat signifikan (Puspitasari, 2023).

Ice Breaking adalah teknik sederhana namun efektif untuk membangkitkan kembali semangat, konsentrasi, dan motivasi belajar siswa. Menurut Novianti, (2022) dalam konteks PAI, *Ice Breaking* dapat digunakan untuk mengurangi kejenuhan siswa terhadap materi yang dianggap berat atau terlalu serius, seperti akidah, fikih, dan akhlak. Melalui kegiatan ringan seperti permainan, tepuk semangat, atau pertanyaan cepat yang relevan dengan materi, siswa akan lebih mudah menerima pelajaran dan lebih aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar. Pendidikan Agama Islam sangat menekankan pada pembentukan karakter, dan pembiasaan perilaku positif (Aisyah, 2024). Maka dari itu, guru PAI harus mampu menciptakan hubungan emosional yang hangat dan bersahabat dengan siswa. *Ice Breaking* menjadi salah satu cara untuk mendekatkan guru dan siswa, serta menumbuhkan suasana kelas yang lebih terbuka, santai, namun tetap fokus pada tujuan pembelajaran. Suasana belajar yang menyenangkan akan memudahkan proses internalisasi nilai-nilai pendidikan agama karena siswa merasa dihargai,

diperhatikan, dan tidak tertekan (Rahmawati et al., 2023).

Selain itu, *Ice Breaking* juga penting dalam membangun partisipasi siswa dalam pembelajaran. Dengan menggunakan teknik seperti “Siapa yang Bisa”, siswa ditantang untuk cepat berpikir, merespons, dan berani tampil di depan teman-temannya. Ini sangat berguna dalam menumbuhkan rasa percaya diri dan keberanian, yang merupakan sikap penting dalam menjalani kehidupan beragama dan bersosialisasi. Di samping itu, *Ice Breaking* juga dapat meningkatkan keterlibatan semua siswa secara merata, termasuk siswa yang biasanya pasif, karena bentuk kegiatannya menyenangkan dan tidak menekan. Menurut (Harianja & Sapri, 2022) dalam pembelajaran PAI, penggunaan *Ice Breaking* yang terencana dan relevan dengan materi akan membantu guru dalam menjembatani suasana dari kegiatan non-formal ke pembelajaran inti. Misalnya, sebelum masuk ke materi salat, guru bisa menggunakan *Ice Breaking* berupa kuis ringan tentang rukun salat atau gerakan wudu. Hal ini tidak hanya membangkitkan semangat belajar, tetapi juga menjadi alat evaluasi awal untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa (Basit & Rosidi, 2024).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *Ice Breaking* memiliki urgensi yang besar dalam pembelajaran PAI. Tidak hanya sebagai penyegar suasana, tetapi juga sebagai alat pedagogis untuk menumbuhkan partisipasi, meningkatkan semangat belajar, membangun relasi yang positif, dan memperkuat pemahaman siswa terhadap materi keislaman. Oleh karena itu, guru PAI perlu menguasai berbagai teknik *Ice Breaking* dan mengintegrasikannya secara kreatif dalam proses pembelajaran sehari-hari.

10. **Game Siapa Yang Bisa**

Permainan *Ice Breaking* "Siapa yang Bisa?" adalah permainan yang bertujuan untuk membuat peserta berinteraksi dengan cara yang menyenangkan, seru, dan menguji kemampuan mereka dalam berbagai hal. Dalam permainan ini, peserta akan diberi tantangan atau tugas-tugas kecil yang harus diselesaikan, dan siapa yang bisa melakukannya akan mendapatkan poin atau pujian. Penjelasan Tentang *Game* "Siapa yang Bisa?":

a. Tujuan Utama:

Salah satu tujuan utama dari penggunaan teknik *Ice Breaking* dalam pembelajaran adalah untuk mencairkan suasana dan menghilangkan

kecanggungan yang sering kali muncul di awal kegiatan belajar. Hal ini sangat penting terutama dalam lingkungan belajar yang kaku atau saat peserta didik merasa tegang, tidak percaya diri, atau belum akrab satu sama lain. Menurut (Marzatifa et al., 2021) dengan adanya aktivitas ringan dan menyenangkan, siswa dapat merasa lebih rileks dan terbuka, sehingga suasana kelas menjadi lebih kondusif untuk proses pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Selain itu, *Ice Breaking* juga sangat efektif untuk meningkatkan interaksi antar peserta didik. Aktivitas yang dirancang secara berpasangan, kelompok, atau kompetisi ringan dapat mendorong siswa untuk saling berkomunikasi, bertukar ide, dan bekerja bersama. Interaksi ini tidak hanya mempererat hubungan sosial antar siswa, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang inklusif, di mana setiap siswa merasa dihargai dan dilibatkan dalam kegiatan pembelajaran (Alladin, 2019).

Lebih lanjut, melalui *Ice Breaking*, guru juga dapat mendorong siswa untuk bekerja sama maupun bersaing secara sehat. Dalam konteks pendidikan, persaingan sehat sangat penting

untuk membangun semangat juang, sportivitas, serta penghargaan terhadap usaha dan prestasi teman (Agustina et al., 2020). Di sisi lain, kerja sama mendorong siswa untuk saling membantu, mendengarkan pendapat orang lain, dan menyelesaikan tugas secara kolektif. Keseimbangan antara kerja sama dan kompetisi ini sangat berguna dalam membentuk karakter sosial siswa. Akhirnya, penggunaan *Ice Breaking* terbukti dapat meningkatkan semangat dan keterlibatan siswa dalam aktivitas pembelajaran. Ketika siswa merasa dilibatkan sejak awal melalui kegiatan yang menarik, mereka cenderung lebih antusias untuk mengikuti pelajaran. (Jannah, 2023) Rasa semangat tersebut akan mendorong siswa untuk lebih aktif bertanya, menjawab, serta berpartisipasi dalam setiap sesi pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa *Ice Breaking* bukan sekadar hiburan, tetapi strategi pedagogis yang mampu menciptakan atmosfer belajar yang dinamis dan bermakna.

b. Cara Bermain "Siapa yang Bisa?"

Permainan "Siapa yang Bisa?" merupakan salah satu teknik *Ice Breaking* yang dirancang

untuk meningkatkan partisipasi siswa melalui kegiatan yang menyenangkan, interaktif, dan edukatif. Dalam pelaksanaannya, permainan ini diawali dengan tahap persiapan, di mana guru atau fasilitator perlu menyiapkan berbagai tantangan atau tugas sederhana yang relevan dengan kondisi dan kemampuan peserta didik. Tantangan-tantangan ini dapat berkaitan dengan aktivitas fisik, pengetahuan umum, keterampilan sosial, atau kreativitas siswa. Penting untuk memastikan bahwa semua tantangan bersifat inklusif dan dapat diikuti oleh seluruh siswa agar suasana belajar menjadi adil dan menyenangkan. Selanjutnya permainan dilanjutkan dengan aturan main yang harus dijelaskan secara jelas kepada seluruh peserta. Guru atau pemimpin permainan akan mengajukan tantangan satu per satu, baik dalam bentuk tugas individu maupun kelompok. Peserta yang berhasil menyelesaikan tantangan dengan cepat dan tepat akan memperoleh poin atau kesempatan melanjutkan ke tantangan berikutnya. Untuk menjaga motivasi dan semangat siswa, guru disarankan untuk memberikan pujian atau hadiah kecil sebagai bentuk apresiasi terhadap usaha dan

keberhasilan siswa dalam menyelesaikan tantangan.

Tantangan yang diberikan dalam permainan ini dapat bervariasi sesuai dengan tujuan pembelajaran. Beberapa contoh yang dapat digunakan antara lain: "Siapa yang bisa menunjukkan sikap yang baik dalam pertemanan?", "Siapa yang bisa menyebutkan 10 nama nabi dalam 30 detik?" atau "Siapa yang bisa membuat pesawat kertas terbaik dalam waktu 1 menit?" Tantangan-tantangan ini tidak hanya menghibur, tetapi juga mengandung unsur edukatif yang relevan dengan materi pembelajaran, khususnya dalam konteks Pendidikan Agama Islam. Selain itu, permainan ini juga memungkinkan untuk dimodifikasi melalui berbagai variasi, seperti pelaksanaan tantangan secara berkelompok. Dengan variasi ini, siswa akan belajar untuk bekerja sama dan berkomunikasi secara efektif dalam menyelesaikan tantangan. Variasi lain adalah penggunaan batasan waktu, misalnya memberikan waktu satu menit untuk menyelesaikan sebuah tugas, yang dapat meningkatkan ketegangan positif dan keseruan

dalam permainan. Sistem poin juga menjadi elemen penting dalam menciptakan suasana kompetitif yang sehat, dimana siswa yang berhasil mengumpulkan poin terbanyak akan mendapatkan penghargaan simbolis sebagai bentuk motivasi.

Melalui permainan "Siapa yang Bisa?", siswa dapat belajar dengan cara yang menyenangkan sekaligus bermakna. Teknik ini tidak hanya mencairkan suasana, tetapi juga membangun kerja sama, mendorong keberanian untuk tampil, serta memperkuat pemahaman terhadap materi pelajaran. Permainan ini sangat fleksibel dan dapat disesuaikan dengan tema pembelajaran tertentu, termasuk dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat sekolah dasar.

11. Manfaat *Game* "Siapa yang Bisa?"

Permainan "Siapa yang Bisa?" memiliki sejumlah manfaat yang sangat signifikan dalam mendukung proses pembelajaran, terutama dalam konteks pendidikan dasar. Salah satu manfaat utamanya adalah meningkatkan keterlibatan peserta didik. Dengan format permainan yang menarik dan interaktif, siswa terdorong untuk aktif mengikuti

kegiatan. Mereka tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga berperan langsung dalam menyelesaikan berbagai tantangan yang diberikan. Keterlibatan aktif ini secara tidak langsung meningkatkan konsentrasi dan daya serap siswa terhadap materi pembelajaran. Selain itu, *game* ini sangat efektif dalam mengurangi kecanggungan antar peserta didik. Suasana kelas yang kaku atau kurang interaktif sering kali menjadi penghambat dalam proses pembelajaran (Idi & Amrullah, 2024). Melalui aktivitas yang ringan dan menyenangkan, siswa menjadi lebih santai dan terbuka terhadap teman sekelas maupun terhadap guru. Hal ini menciptakan lingkungan belajar yang lebih harmonis dan nyaman, di mana siswa merasa aman untuk mengekspresikan diri.

Manfaat berikutnya adalah kemampuan *game* ini untuk meningkatkan kerja sama antarsiswa. Dalam tantangan kelompok, siswa belajar untuk berkoordinasi, membagi tugas, serta mendengarkan dan menghargai pendapat teman. Aktivitas ini melatih keterampilan sosial yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, seperti empati, tanggung jawab, dan kepemimpinan. Kerja sama yang terbentuk dari permainan ini juga memperkuat

solidaritas di antara siswa. (Sari & Nurlaili 2024) Tidak kalah penting, permainan ini juga menumbuhkan kreativitas siswa. Beberapa tantangan dalam *game* ini mengharuskan peserta untuk berpikir *out of the box*, membuat sesuatu, atau mengekspresikan diri secara unik. Proses ini sangat penting dalam melatih kemampuan berpikir divergen yang mendukung perkembangan kognitif dan imajinasi siswa. (Rosalina 2024) Dalam jangka panjang, siswa akan terbiasa menyelesaikan masalah secara kreatif dan inovatif.

Game “Siapa yang Bisa?” juga mendorong partisipasi aktif dalam pembelajaran, terutama bagi siswa yang biasanya cenderung pasif. Dengan tantangan yang menyenangkan dan bervariasi, siswa merasa terdorong untuk terlibat karena suasana belajar terasa seperti bermain. Hal ini sangat membantu guru dalam meningkatkan dinamika kelas serta menghidupkan interaksi dua arah antara guru dan siswa. Terakhir, manfaat yang tak kalah penting adalah dalam hal meningkatkan kepercayaan diri siswa (Lestari & Munawaroh, 2022). Ketika siswa berhasil menyelesaikan suatu tantangan, mereka akan merasa bangga dan dihargai. Pengakuan ini, baik berupa pujian maupun hadiah

kecil, mampu membangun rasa percaya diri yang positif. Kepercayaan diri yang tumbuh tersebut akan berdampak pada peningkatan keberanian siswa untuk tampil, mengemukakan pendapat, dan lebih aktif dalam proses pembelajaran di waktu-waktu berikutnya (Supia & Wiza, 2024).

12. Hubungan *Game Ice Breaking* “Siapa yang Bisa?” dengan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan kepribadian peserta didik sejak usia dini (Dewa, 2024). Dalam praktiknya, PAI tidak hanya mengajarkan pengetahuan tentang ajaran agama Islam, tetapi juga membina sikap spiritual, sosial, serta membentuk perilaku sesuai dengan nilai-nilai Islami. Oleh karena itu, proses pembelajarannya perlu dikemas dalam bentuk yang menarik, menyenangkan, dan relevan dengan dunia siswa. (Fauzita, Taqiyuddin, & Komalasari 2025) Salah satu metode yang dapat menunjang hal tersebut adalah penerapan *Ice Breaking* berbasis permainan edukatif, seperti game “Siapa yang Bisa?”. *Game* “Siapa yang Bisa?” merupakan jenis *Ice Breaking* yang berbentuk aktivitas tanya jawab cepat,

kompetitif, dan spontan, yang mendorong siswa untuk berpikir cepat, berani menjawab, serta aktif secara mental dan fisik. Dalam praktiknya, guru dapat menyisipkan materi-materi PAI ke dalam pertanyaan, seperti “Siapa yang bisa menyebutkan 25 nabi?”, “Siapa yang bisa mencontohkan adab makan dalam Islam?”, atau “Siapa yang bisa” menunjukkan gerakan salat yang benar?” Kegiatan ini menjadikan siswa tidak hanya menjadi penerima pasif informasi, tetapi juga peserta aktif dalam membangun pemahaman dan penerapan nilai-nilai keagamaan.

Dalam konteks psikopedagogis, siswa sekolah dasar pada umumnya memiliki karakteristik mudah bosan, menyukai aktivitas bermain, dan belajar melalui pengalaman langsung. (Al-Farabih, Burga, 2023) *Game Ice Breaking* seperti ini dapat menjembatani kebutuhan psikologis mereka dengan tujuan pembelajaran PAI yang sarat nilai dan norma. Menurut Piaget, anak-anak pada tahap operasional konkret (sekitar usia 7-11 tahun) belajar paling baik melalui aktivitas langsung dan konkret. Oleh karena itu, dengan melibatkan mereka dalam kegiatan tanya jawab interaktif seperti “Siapa yang Bisa?”, proses internalisasi ajaran agama menjadi

lebih efektif karena terjadi melalui pengalaman belajar yang bermakna.

Selain membangun pemahaman, *Ice Breaking* ini juga berkontribusi pada penguatan karakter yang menjadi fokus utama pembelajaran PAI. Nilai-nilai seperti kejujuran, keberanian, rasa percaya diri, kerjasama, dan menghargai teman ditumbuhkan melalui interaksi sosial dalam permainan tersebut. (Qodariyah 2025) Anak-anak dilatih untuk menjawab dengan jujur, berani tampil di depan kelas, bersaing secara sehat, dan menerima kekalahan dengan lapang dada. Ini sesuai dengan visi PAI dalam membentuk insan berakhlak mulia dan berkepribadian Islami. Menurut Zuhairini et al., (2008) pembelajaran agama yang berhasil adalah yang mampu menyentuh aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa secara utuh. *Game* ini juga memperkuat fungsi guru sebagai fasilitator sekaligus motivator. Melalui permainan “Siapa yang Bisa?”, guru tidak lagi hanya menjadi sumber pengetahuan, tetapi juga teman belajar yang menciptakan suasana kelas yang hidup dan bersahabat. Hal ini penting dalam pembelajaran PAI yang memerlukan pendekatan personal dan emosional. Ketika siswa merasa nyaman dan dihargai, mereka akan lebih

terbuka dalam menerima materi dan mengekspresikan pemahaman mereka. Suasana belajar yang menyenangkan dan penuh interaksi positif akan meningkatkan partisipasi siswa dan mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran (Agu stina et al., 2020).

Dari sisi evaluasi, *Ice Breaking* ini juga dapat digunakan sebagai sarana untuk mengetahui sejauh mana penguasaan siswa terhadap materi PAI. Misalnya, jika sebagian besar siswa tidak dapat menjawab pertanyaan yang diajukan dalam *game*, guru dapat mengidentifikasi bahwa bagian materi tersebut perlu diulang atau dijelaskan kembali. Dengan demikian “Siapa yang Bisa?” bukan hanya alat penyegar suasana, tetapi juga strategi pembelajaran formatif yang efektif dan efisien. Lebih jauh lagi, penerapan *game Ice Breaking* yang dikaitkan dengan pembelajaran PAI juga mendukung konsep pendidikan Islam yang holistik, yaitu menyentuh aspek jasmani dan rohani secara seimbang. Kegiatan tanya jawab cepat ini merangsang otak untuk berpikir kritis, tubuh untuk bergerak, dan hati untuk bersemangat menerima nilai-nilai keislaman. Inilah yang membedakan pendidikan Islam dengan pengajaran agama yang

hanya berfokus pada hafalan semata. Pendidikan Islam sejati adalah yang mampu membentuk siswa menjadi pribadi yang aktif, kreatif, dan bertanggung jawab baik kepada Tuhan, sesama, maupun lingkungan (Aziz et al., 2021). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang kuat dan saling menguatkan antara *game Ice Breaking* “Siapa yang Bisa?” dan pembelajaran PAI. Melalui pendekatan ini, guru dapat menciptakan pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga bermakna dan berorientasi pada pembentukan karakter Islami. Oleh sebab itu, penting bagi guru PAI untuk terus mengembangkan variasi *Ice Breaking* yang sesuai dengan kebutuhan siswa, materi pelajaran, dan tujuan pendidikan Islam secara keseluruhan (Jannah, 2023).

13. Teori Proses Pembelajaran

Proses pembelajaran adalah suatu kegiatan yang melibatkan interaksi antara siswa, guru, dan materi pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan. Dalam konteks pendidikan agama Islam, proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada *transfer* pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan karakter dan nilai-nilai moral siswa. Menurut Gagne, (1985) proses pembelajaran terdiri dari beberapa

tahap, mulai dari perhatian, pengolahan informasi, hingga penguatan dan penerapan. Dalam hal ini, teknik *Ice Breaking* "Siapa yang Bisa" berfungsi untuk menarik perhatian siswa dan menciptakan suasana yang kondusif untuk belajar.

Ice Breaking sebagai bagian dari proses pembelajaran aktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara emosional dan sosial. Menurut Bonwell & Eison, (1991) pembelajaran aktif mendorong siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses belajar, sehingga mereka lebih mudah memahami dan mengingat informasi. Dengan menggunakan teknik *Ice Breaking*, siswa diajak untuk berinteraksi dan berpartisipasi dalam menjawab pertanyaan atau tantangan yang berkaitan dengan materi pendidikan agama Islam. Hal ini tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.

Selanjutnya, teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget dan Vygotsky menekankan bahwa siswa membangun pengetahuan mereka melalui pengalaman dan interaksi sosial. *Ice Breaking* "Siapa yang Bisa" memberikan kesempatan bagi siswa untuk berbagi pengetahuan dan

pengalaman mereka, sehingga mereka dapat belajar dari satu sama lain. Interaksi ini memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan dan membantu mereka mengaitkan konsep-konsep agama dengan kehidupan sehari-hari.

Dengan demikian, penerapan teknik *Ice Breaking* "Siapa yang Bisa" dalam pembelajaran pendidikan agama Islam di kelas V SDN 32 Kota Bengkulu tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan partisipasi siswa, tetapi juga untuk memperkuat proses pembelajaran secara keseluruhan. Melalui pendekatan ini, diharapkan siswa dapat lebih aktif, termotivasi, dan memiliki pemahaman yang lebih baik tentang nilai-nilai agama Islam.

Proses pembelajaran pendidikan agama Islam pada anak sekolah dasar dapat dijelaskan melalui beberapa teori dan pendekatan. Berikut adalah beberapa teori yang relevan:

a. Teori Konstruktivisme:

Teori ini menekankan bahwa siswa membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman dan interaksi (Piaget, 1973). Dalam konteks pendidikan agama Islam, siswa diajak

untuk memahami nilai-nilai agama melalui diskusi, refleksi, dan pengalaman nyata.

b. Teori Pembelajaran Sosial:

Teori ini, yang dikemukakan oleh Albert Bandura, menekankan pentingnya observasi dan imitasi dalam proses belajar. Dalam pendidikan agama Islam, anak-anak dapat belajar dari teladan yang baik, baik dari guru maupun orang tua (Bandura, A. 1977).

c. Teori Multiple Intelligences:

Menurut Howard Gardner mengemukakan bahwa setiap individu memiliki berbagai jenis kecerdasan. Dalam pendidikan agama Islam, pendekatan ini dapat digunakan untuk mengakomodasi berbagai cara belajar siswa, seperti kecerdasan linguistik, logis-matematis, dan interpersonal (Gardner, 2011) yaitu:

d. Pendekatan Holistik:

Pendekatan ini menekankan pentingnya mengintegrasikan aspek spiritual, emosional, dan sosial dalam pembelajaran. Pendidikan agama Islam diharapkan tidak hanya mengajarkan pengetahuan, tetapi juga membentuk karakter dan moral siswa (Capra & Fritjof, 1996).

e. Teori Belajar Berbasis Masalah (*Problem-Based Learning*):

Pendekatan ini mendorong siswa untuk belajar melalui pemecahan masalah yang relevan dengan kehidupan mereka. Dalam konteks pendidikan agama Islam, siswa dapat diajak untuk mendiskusikan isu-isu moral dan etika yang mereka hadapi (Barrows, 1996).

B. Penelitian Yang Relevan

Penelitian mengenai *Ice Breaking* ini bukanlah penelitian yang pertama melainkan sudah pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Peneliti melakukan penelitian kembali mengenai permainan *Ice Breaking* untuk menghasilkan penelitian yang lebih baik, penulis mengambil beberapa referensi yang berasal dari kajian penelitian terdahulu. Berikut penelitian-penelitian yang mengkaji *Ice Breaking* adalah:

1. Penelitian ini dilakukan oleh Rahmi et al., (2018) yang berjudul “Korelasi Kegiatan *Ice Breaking* Dengan Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran Tematik” dengan tujuan untuk Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pelaksanaan kegiatan *Ice Breaking* dan motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran tematik, serta korelasi antara kegiatan *Ice Breaking* dengan motivasi

belajar peserta didik dalam proses pembelajaran tematik di MI Nurul Islam Gambut. Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan yang menggunakan pendekatan kuantitatif serta metode penelitian korelasional. Populasi dan sampel pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV di MI Nurul Islam Gambut berjumlah 11 orang. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini diambil dengan cara angket, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Selanjutnya dianalisis menggunakan analisis korelasi *pearson product moment*. Hasil penelitian menunjukkan kegiatan *Ice Breaking* di MI Nurul Islam Gambut dapat dikatakan berjalan dengan sangat baik. Hal ini terlihat dari data hasil observasi dan data angket yang memperoleh persentase sebesar 75,7% dan 83,6%. Motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran tematik di MI Nurul Islam Gambut tergolong sangat baik. Hal ini terlihat dari data angket yang memperoleh persentase sebesar 81,8%. Terdapat korelasi yang signifikan antara kegiatan *Ice Breaking* dengan motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran tematik di MI Nurul Islam Gambut. Hal tersebut terlihat dari $r_{xy} > r_{tabel}$ yaitu $0,864 > 0,735$ dengan taraf signifikan 1% atau $0,864 > 0,602$ dengan taraf signifikan 5%.

2. Penelitian ini dilakukan oleh (Muharrir Syahrudin et al., 2022) yang berjudul “Penggunaan *Ice Breaking* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII SMP Muhammadiyah Pinrang” Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai penerapan *Ice Breaking* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas VIII, dapat disimpulkan bahwa: (1) motivasi belajar peserta didik sebelum penerapan *Ice Breaking* berada pada kategori sedang, dengan sebagian besar peserta didik menunjukkan tingkat motivasi yang belum optimal, yaitu sebanyak 35 peserta didik berada pada kategori sedang. (2) Setelah penerapan *Ice Breaking*, terjadi peningkatan motivasi belajar, ditunjukkan dengan meningkatnya jumlah peserta didik yang memiliki motivasi sangat tinggi dan tinggi, yaitu masing-masing sebanyak 21 dan 23 peserta didik. (3) Peningkatan motivasi belajar tersebut diperkuat dengan hasil uji hipotesis yang menunjukkan nilai signifikansi $0.000 < 0.05$, yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, penerapan *Ice Breaking* secara signifikan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Besarnya peningkatan motivasi belajar setelah penerapan *Ice*

Breaking adalah 55,2%, sedangkan sisanya sebesar 44,8% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar variabel yang diteliti.

3. Penelitian ini dilakukan oleh (Suaib, 2021) yang berjudul “Efektivitas Penerapan *Ice Breaking* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas V Upt Sdn 194 Waelawi Kabupaten Luwu Utara “Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis pre-eksperimen berupa *one-group pretest-posttest design*, dengan melibatkan 21 orang siswa sebagai sampel. Data dikumpulkan melalui angket pre-test dan post-test serta lembar observasi guru. Hasil analisis menunjukkan bahwa sebelum penerapan *Ice Breaking*, rata-rata skor angket motivasi siswa adalah 40,86 dengan persentase sebesar 71,4%, yang menunjukkan kategori cukup. Setelah penerapan *Ice Breaking*, skor tersebut meningkat menjadi 51,24 dengan persentase sebesar 89,17%, yang menunjukkan kategori sangat tinggi. Selain itu, hasil observasi guru juga menunjukkan adanya peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan *Ice Breaking* terbukti efektif dalam meningkatkan

motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di kelas V UPT SDN 194 Waelawi, Kabupaten Luwu Utara.

4. Penelitian ini dilakukan oleh Sari, (2024) yang berjudul “Implementasi *Ice Breaking* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Juara “. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SDIT Juara Air Meles Bawah, dapat disimpulkan bahwa implementasi *Ice Breaking* secara efektif mampu meningkatkan minat belajar siswa kelas I. Kegiatan *Ice Breaking* yang diterapkan, seperti yel-yel, tepuk tangan, dan permainan kecil, terbukti menciptakan suasana pembelajaran yang lebih hidup dan menyenangkan, serta mampu mengurangi kejenuhan siswa selama proses belajar berlangsung. Guru secara konsisten merancang dan mengintegrasikan *Ice Breaking* dalam proses pembelajaran, baik di awal, tengah, maupun akhir sesi, sesuai dengan kebutuhan suasana kelas. Dampaknya, siswa menunjukkan peningkatan dalam fokus, semangat, serta ketertarikan terhadap materi pelajaran. Keberhasilan implementasi ini didukung oleh suasana kelas yang kondusif, antusiasme siswa, variasi metode pembelajaran, serta dukungan sumber belajar yang memadai. Meski demikian, masih terdapat beberapa hambatan seperti keterbatasan referensi bagi

guru, keberagaman karakter siswa, serta kesulitan dalam mengarahkan kembali perhatian siswa ke materi inti setelah kegiatan *Ice Breaking*. Dengan demikian, *Ice Breaking* dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif jika dirancang secara terencana dan disesuaikan dengan kondisi kelas.

5. Penelitian ini dilakukan oleh (W a t i a , 2 0 2 4) “Penerapan *Ice Breaking* dan Implikasinya Terhadap Motivasi Serta Minat Belajar pada Mata Pelajaran PAI di SDIT Khoiru Ummah” Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SDIT Khoiru Ummah, dapat disimpulkan bahwa penerapan *Ice Breaking* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) memberikan dampak positif terhadap motivasi dan minat belajar siswa. Sebelum diterapkannya *Ice Breaking*, motivasi dan minat belajar siswa cenderung rendah dan bervariasi di tiap jenjang kelas, mulai dari kelas 1 hingga kelas 5. Dengan diterapkannya *Ice Breaking* secara terencana dan berlandaskan teori yang tepat, guru mampu menciptakan suasana kelas yang lebih menyenangkan, interaktif, dan membangkitkan semangat belajar siswa sejak awal hingga akhir pembelajaran. Strategi *Ice Breaking* yang digunakan bukan hanya sekadar aktivitas pemecah kebekuan, tetapi dijadikan bagian

integral dari proses pembelajaran yang disesuaikan dengan tujuan dan materi yang diajarkan. Implikasi dari penerapan ini menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih antusias dan fokus dalam mengikuti pelajaran, yang pada akhirnya mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal. Oleh karena itu, *Ice Breaking* terbukti menjadi salah satu strategi efektif untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran PAI di SDIT Khoiru Ummah.

