

IMPLEMENTASI ICE BREAKING BERBASIS PERMAINAN EDUKATIF MENINGKATKAN MOTIVASI INTRINSIK SISWA PAI DI SDN BANGKES 06

Lu'lu'atul Nafisah¹, Faridlatul Jannah², Emna Laisa³, M. Noval Bahtiyar⁴, Ach Zubairi Fauzi⁵

¹⁻⁵Universitas Islam Negeri (UIN) Madura

Email : luluatulnafisah36@gmail.com¹, faridlatul4@gmail.com²,
emnalaisa@iainmadura.ac.id³, novalbahtiyar02@gmail.com⁴,
Achzubairifauzi179@gmail.com⁵

Abstrak:

Penelitian ini mengkaji penerapan ice breaking berbasis permainan edukatif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), dengan fokus pada perannya dalam meningkatkan motivasi belajar intrinsik siswa serta mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi pelaksanaannya di SDN Bangkes 06 Kabupaten Pamekasan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif melalui teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ice breaking berbasis permainan edukatif diterapkan pada awal maupun tengah pembelajaran melalui berbagai aktivitas seperti tebak ayat, sambung kata Islami, kuis kelompok, dan permainan konsentrasi. Penerapan tersebut mampu menciptakan suasana pembelajaran PAI yang lebih hidup, menarik, dan tidak membosankan. Selain itu, kegiatan ini terbukti membantu meningkatkan motivasi intrinsik siswa yang ditandai dengan meningkatnya perhatian terhadap guru, keaktifan dalam bertanya dan menjawab, rasa senang dalam mengikuti pembelajaran, serta tumbuhnya rasa ingin tahu terhadap materi PAI. Penelitian ini juga menemukan faktor pendukung berupa kreativitas guru, antusiasme siswa, dan suasana kelas yang kondusif. Sementara itu, hambatan yang dihadapi meliputi keterbatasan waktu, perbedaan karakteristik siswa, serta keterbatasan sarana pembelajaran. Secara keseluruhan, ice breaking berbasis permainan edukatif dinilai efektif dalam meningkatkan motivasi belajar intrinsik serta mendukung pembelajaran PAI yang lebih bermakna di tingkat sekolah dasar.

Abstract:

This study examines the implementation of educational game-based icebreakers in Islamic Religious Education (PAI) lessons, focusing on their role in enhancing students' intrinsic learning motivation and identifying factors influencing their implementation at SDN Bangkes 06, Pamekasan Regency. This study used a qualitative approach through data collection techniques such as observation, interviews, and documentation. The results showed that educational game-based icebreakers were implemented at the beginning and middle of lessons through various activities such as guessing verses, Islamic word combinations, group quizzes, and concentration games. This implementation created a more lively, engaging, and less boring Islamic Religious Education (PAI) learning environment.

Furthermore, these activities were proven to help increase students' intrinsic motivation, as indicated by increased attention to the teacher, active questioning and answering, enjoyment in participating in the learning process, and growing curiosity about the PAI material. This study also identified supporting factors such as teacher creativity, student enthusiasm, and a conducive classroom atmosphere. Meanwhile, obstacles encountered included time constraints, differences in student characteristics, and limited learning resources. Overall, educational game-based icebreakers were deemed effective in enhancing intrinsic learning motivation and supporting more meaningful PAI learning at the elementary school level.

Kata kunci: Ice Breaking, Permainan Edukatif, Motivasi Belajar Intrinsik, Pendidikan Agama Islam, Sekolah Dasar

Pendahuluan

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk pengetahuan, sikap, dan perilaku keagamaan peserta didik. Keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh penguasaan materi, tetapi juga oleh faktor psikologis siswa, salah satunya motivasi belajar intrinsik yang mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.¹ Dalam kegiatan pembelajaran, motivasi belajar menjadi salah satu faktor utama yang berpengaruh terhadap keberhasilan peserta didik. Menurut Self-Determination Theory, motivasi intrinsik merupakan dorongan internal individu untuk melakukan aktivitas karena adanya rasa senang, minat, dan kepuasan dalam proses itu sendiri tanpa adanya tekanan eksternal. Siswa yang mempunyai motivasi belajar intrinsik biasanya lebih aktif dalam mengikuti proses

pembelajaran, lebih berkonsentrasi saat memperhatikan penjelasan guru, dan memiliki antusiasme belajar yang lebih tinggi.² Sebaliknya, motivasi belajar intrinsik yang rendah dapat mengakibatkan siswa mudah merasa jenuh, kurang memperhatikan proses pembelajaran, serta tidak aktif dalam mengikuti kegiatan belajar di kelas. Meskipun demikian, kenyataannya pembelajaran PAI di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Sebagian siswa terlihat kurang memperhatikan saat guru menjelaskan materi, sering berbicara dengan teman sebangku, serta kurang menunjukkan antusiasme dalam mengikuti proses pembelajaran. Dampaknya, siswa mudah merasa bosan dan tingkat perhatian terhadap pembelajaran semakin berkurang.³

Guru mempunyai peranan yang sangat penting dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan

¹ Ahmad Susanto, "Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar", (Jakarta: Kencana, 2021), hlm. 98.

² Hamzah B. Uno, "Teori Motivasi dan Pengukurannya", (Jakarta: Bumi Aksara, 2020), hlm. 23.

³ Syaiful Bahri Djamarah, "Psikologi Belajar", (Jakarta: Rineka Cipta, 2019), hlm. 157.

menyenangkan sehingga siswa lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengurangi kejenuhan siswa yaitu dengan menerapkan ice breaking berbasis permainan edukatif. Ice breaking merupakan aktivitas sederhana yang bertujuan mencairkan suasana pembelajaran, mengurangi rasa bosan pada siswa, serta membantu siswa kembali fokus dalam mengikuti proses belajar.⁴ Kondisi emosional yang positif yang tercipta melalui ice breaking berperan penting dalam meningkatkan keterlibatan psikologis siswa, yang merupakan salah satu indikator munculnya motivasi intrinsik dalam pembelajaran. Penerapan permainan edukatif dalam kegiatan ice breaking dapat membantu siswa belajar sambil bermain sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan tidak menimbulkan rasa bosan.

Penerapan ice breaking yang berbasis permainan edukatif juga dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Melalui kegiatan tersebut, siswa tidak hanya menjadi pendengar penjelasan guru, tetapi juga terlibat secara langsung dalam aktivitas belajar. Hal ini mendorong siswa untuk lebih aktif bertanya, menjawab pertanyaan, serta berani mengemukakan pendapat di depan kelas. Di samping itu, suasana pembelajaran yang menyenangkan turut membantu siswa dalam memahami materi PAI dengan lebih mudah.⁵

⁴ Eka Prihatin, "Penerapan Ice Breaking untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," dalam *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 5, No. 2, 2021, hlm. 45.

⁵ Nur Aini dan Rahmat Hidayat, "Implementasi Permainan Edukatif dalam Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar," dalam *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 7, No. 1, 2022, hlm. 66.

Berdasarkan hasil observasi awal di SDN Bangkes 06 Kabupaten Pamekasan, diketahui bahwa sebagian siswa masih memiliki motivasi belajar PAI yang rendah. Hal ini tampak dari kurangnya perhatian siswa terhadap penjelasan guru, minimnya keterlibatan dalam kegiatan pembelajaran, serta munculnya rasa bosan selama proses belajar berlangsung. Proses pembelajaran juga masih didominasi oleh metode ceramah sehingga interaksi antara guru dan siswa belum berlangsung secara optimal. Untuk mengatasi hal tersebut, guru mulai menerapkan ice breaking berbasis permainan edukatif sebagai salah satu upaya menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan.

Penelitian-penelitian sebelumnya lebih banyak menyoroti pengaruh ice breaking terhadap peningkatan perhatian, konsentrasi, dan keaktifan siswa. Namun, kajian yang secara khusus menghubungkan ice breaking berbasis permainan edukatif dengan motivasi belajar intrinsik siswa masih belum banyak dilakukan, terutama dalam konteks pembelajaran PAI di sekolah dasar. Kegiatan belajar yang diselingi dengan permainan edukatif mampu menghadirkan suasana yang lebih santai sehingga siswa lebih siap dalam menerima materi. Selain itu, permainan edukatif juga berperan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa karena mereka merasa lebih antusias dan menikmati proses pembelajaran.⁶ Meskipun demikian, kajian mengenai penerapan ice breaking berbasis permainan edukatif dalam pembelajaran

⁶ Wina Sanjaya, "Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan", (Jakarta: Kencana, 2020), hlm. 141.

PAI di sekolah dasar masih relatif terbatas, terutama yang secara khusus menyoroti motivasi belajar intrinsik siswa. Kebaruan (novelty) dalam penelitian ini terletak pada fokus kajian yang tidak hanya melihat ice breaking sebagai strategi peningkatan keaktifan belajar, tetapi secara khusus menganalisis perannya dalam meningkatkan motivasi belajar intrinsik siswa pada pembelajaran PAI di sekolah dasar. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi ice breaking berbasis permainan edukatif dalam meningkatkan motivasi belajar intrinsik siswa pada pembelajaran PAI di SDN Bangkes 06 Kabupaten Pamekasan.

Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk mendeskripsikan penerapan ice breaking berbasis permainan edukatif dalam meningkatkan motivasi belajar intrinsik siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Pendekatan ini digunakan karena penelitian berfokus pada proses pelaksanaan strategi ice breaking berbasis permainan edukatif dan respons siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Penelitian dilaksanakan di SDN Bangkes 06 Kabupaten Pamekasan dengan Informan penelitian terdiri atas guru Pendidikan Agama Islam (PAI) dan siswa kelas IV SDN Bangkes 06 Kabupaten Pamekasan yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada adanya penerapan ice breaking berbasis permainan edukatif dalam pembelajaran PAI. Penelitian ini dilaksanakan selama \pm 1 bulan yaitu pada bulan Mei 2026, mulai dari tahap

observasi awal, pelaksanaan penelitian, hingga pengumpulan dan analisis data di lapangan. Subjek penelitian dipilih karena terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran yang menjadi fokus penelitian.

Teknik pemilihan informan dalam penelitian ini menggunakan purposive sampling, yaitu teknik pemilihan informan berdasarkan pertimbangan tertentu sesuai dengan kebutuhan penelitian. Informan dipilih karena dianggap mengetahui secara mendalam proses penerapan ice breaking berbasis permainan edukatif dalam pembelajaran PAI serta keterlibatannya dalam aktivitas pembelajaran.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengetahui proses penerapan ice breaking berbasis permainan edukatif serta kondisi siswa selama pembelajaran berlangsung. Wawancara dilakukan kepada guru dan siswa untuk memperoleh informasi mengenai pelaksanaan kegiatan ice breaking dan pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa. Sementara itu Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung berupa foto kegiatan ice breaking dalam pembelajaran PAI, catatan kegiatan pembelajaran, serta perangkat pembelajaran seperti RPP dan lembar kerja siswa (LKS) yang relevan dengan penelitian..

Indikator motivasi belajar intrinsik dalam penelitian ini meliputi rasa ingin tahu siswa, tingkat keterlibatan dalam pembelajaran, ketekunan dalam mengikuti kegiatan belajar, serta kemandirian siswa dalam menyelesaikan

tugas tanpa dorongan eksternal. Indikator ini digunakan untuk mengamati perubahan motivasi siswa sebelum dan sesudah penerapan ice breaking berbasis permainan edukatif.

Analisis data menggunakan model Matthew B. Miles dan A. Michael Huberman yang terdiri atas reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilih data yang sesuai dengan fokus penelitian. Penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian deskriptif agar lebih mudah dipahami. Selanjutnya, penarikan kesimpulan dilakukan berdasarkan data yang telah dianalisis selama proses penelitian. Untuk memastikan keabsahan data, peneliti menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi dari guru dan siswa, sedangkan triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Pembahasan

A. Implementasi Ice Breaking Berbasis Permainan Edukatif dalam Pembelajaran PAI di SDN Bangkes 06 Kabupaten Pamekasan

Berdasarkan temuan observasi dan wawancara di SDN Bangkes 06 Kabupaten Pamekasan, penerapan ice breaking berbasis permainan edukatif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) tidak hanya berfungsi sebagai selingan pembelajaran, tetapi juga sebagai strategi pedagogis un-

tuk menciptakan keterlibatan belajar yang lebih aktif. Guru memanfaatkan ice breaking sebagai bagian dari pengelolaan suasana kelas agar proses pembelajaran tidak didominasi oleh metode ceramah yang bersifat satu arah.

Hasil observasi menunjukkan bahwa guru menerapkan berbagai bentuk permainan edukatif yang disesuaikan dengan materi PAI, seperti menebak ayat pendek, kuis kelompok, penyusunan kosakata Islami, serta permainan konsentrasi sederhana. Pemilihan jenis permainan tidak dilakukan secara acak, tetapi mempertimbangkan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa sekolah dasar yang memiliki rentang perhatian relatif terbatas.

Hal ini diperkuat oleh pernyataan guru PAI:

"Kalau hanya ceramah, anak cepat bosan. Tapi kalau diselingi permainan, mereka lebih cepat menangkap materi dan suasana kelas jadi lebih hidup."
(Wawancara Guru PAI)

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa ice breaking tidak hanya berdampak pada suasana kelas, tetapi juga pada kualitas keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Pada tahap ini, ice breaking dapat dipahami sebagai stimulus pembelajaran yang memicu keterlibatan kognitif dan emosional siswa secara bersamaan.

Dari hasil observasi juga ditemukan bahwa penerapan ice breaking dilakukan pada tiga fase pembelajaran, yaitu awal, tengah, dan akhir pembelajaran. Pada fase

awal, ice breaking berfungsi sebagai pemantik perhatian (attention setter), sedangkan pada fase tengah berperan sebagai pengendali kejenuhan belajar, dan pada fase akhir digunakan untuk memperkuat kembali pemahaman materi. Perubahan perilaku siswa terlihat cukup signifikan. Sebelum penerapan ice breaking berbasis permainan edukatif, sebagian siswa cenderung pasif, kurang fokus, dan mudah terdistraksi. Namun setelah strategi ini diterapkan, terjadi peningkatan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, yang ditandai dengan meningkatnya respons terhadap pertanyaan guru dan partisipasi dalam kegiatan kelas. Salah satu siswa menyampaikan:

"Kalau ada permainan, saya jadi semangat belajar PAI, tidak cepat bosan."

Secara analitis, pernyataan tersebut menunjukkan bahwa ice breaking tidak hanya menciptakan suasana menyenangkan, tetapi juga memunculkan **motivasi belajar intrinsik**, yaitu dorongan belajar yang muncul dari dalam diri siswa karena adanya rasa senang dan ketertarikan terhadap proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan Self-Determination Theory yang menekankan bahwa motivasi intrinsik berkembang ketika individu mengalami rasa nyaman, keterlibatan, dan kepuasan dalam aktivitas belajar.⁷ Dengan

demikian, ice breaking berbasis permainan edukatif dalam konteks penelitian ini tidak hanya berfungsi sebagai variasi metode pembelajaran, tetapi juga sebagai pemicu kondisi psikologis positif yang mendukung munculnya motivasi intrinsik siswa dalam pembelajaran PAI

Temuan ini menunjukkan adanya kecenderungan baru (novelty) bahwa ice breaking tidak hanya relevan untuk meningkatkan keaktifan belajar, tetapi juga berkontribusi pada pembentukan motivasi intrinsik siswa di tingkat sekolah dasar, khususnya dalam pembelajaran PAI yang selama ini cenderung bersifat verbalistik. Berbeda dengan pendekatan pembelajaran konvensional yang hanya menekankan penyampaian materi, penerapan ice breaking berbasis permainan edukatif memberikan ruang bagi siswa untuk mengalami pembelajaran secara aktif dan emosional. Kondisi ini memperkuat interaksi belajar yang lebih bermakna antara guru dan siswa. Sebagaimana dikemukakan dalam teori pembelajaran aktif, pengalaman belajar yang melibatkan partisipasi langsung siswa akan meningkatkan kualitas pemahaman dan keterlibatan belajar. Dalam konteks ini, ice breaking berperan sebagai media transisi yang menghubungkan aspek kognitif dan afektif dalam pembelajaran.

Dengan demikian, implementasi ice breaking berbasis permainan edukatif di SDN Bangkes 06 tidak hanya berdampak pada suasana kelas yang lebih dinamis, tetapi juga menunjukkan kontri-

⁷ Arifah Sabila Ihsani dan Rikayanti Rikayanti, "ANALISIS SELF-DETERMINATION THEORY SISWA SMP PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA," *Laplace: Jurnal Pendidikan Matematika* 8, no. 1 (2025): 328-37.

busi pada peningkatan motivasi intrinsik siswa melalui keterlibatan aktif, rasa senang, dan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

B. Peran Ice Breaking Berbasis Permainan Edukatif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Intrinsik Siswa

Hasil observasi yang dilakukan di SDN Bangkes 06 Kabupaten Pamekasan menunjukkan bahwa penerapan ice breaking berbasis permainan edukatif berpengaruh positif terhadap peningkatan motivasi belajar intrinsik siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Pengaruh tersebut dapat dilihat dari perubahan sikap dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Setelah kegiatan ice breaking diterapkan, siswa terlihat lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, lebih aktif berpartisipasi dalam berbagai aktivitas belajar, serta menunjukkan keberanian yang lebih tinggi dalam mengemukakan pendapat dan menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru.

Sebelum penerapan ice breaking berbasis permainan edukatif, sebagian siswa menunjukkan tingkat antusiasme yang relatif rendah dalam mengikuti pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa

beberapa siswa sering berinteraksi dengan teman sebangku di luar konteks pembelajaran, kurang memberikan perhatian terhadap penjelasan guru, serta mengalami penurunan konsentrasi ketika kegiatan belajar berlangsung dalam waktu yang cukup lama. Kondisi tersebut mengakibatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran belum optimal sehingga tujuan pembelajaran sulit dicapai secara maksimal. Setelah permainan edukatif diintegrasikan ke dalam kegiatan ice breaking, terjadi perubahan yang cukup signifikan pada suasana pembelajaran. Kelas menjadi lebih hidup dan interaktif, sementara siswa menunjukkan tingkat perhatian yang lebih baik terhadap materi yang disampaikan. Mereka tampak lebih fokus saat mendengarkan penjelasan guru, memiliki minat yang lebih tinggi terhadap pembelajaran, serta berpartisipasi dengan lebih antusias dalam berbagai aktivitas yang dilakukan selama proses belajar mengajar berlangsung.

Guru Pendidikan Agama Islam (PAI) di SDN Bangkes 06 Kabupaten Pamekasan menyatakan bahwa penerapan permainan edukatif dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Menurut guru, penggunaan permainan edukatif membantu

menciptakan suasana belajar yang lebih nyaman dan menyenangkan sehingga siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi tersebut tercermin dari meningkatnya perhatian siswa terhadap materi, keaktifan dalam bertanya, serta partisipasi mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini sebagaimana disampaikan oleh guru berikut: "Ketika pembelajaran diselingi permainan edukatif, siswa menjadi lebih semangat belajar. Mereka lebih aktif bertanya, lebih fokus memperhatikan materi, dan suasana kelas juga menjadi lebih hidup."

Hasil wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran PAI mampu meningkatkan minat dan antusiasme mereka dalam mengikuti kegiatan belajar. Siswa mengaku lebih menikmati proses pembelajaran ketika guru menyisipkan permainan edukatif karena suasana kelas menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton. Hal tersebut tercermin dalam pernyataan salah satu siswa berikut: "*Saya jadi lebih semangat belajar kalau ada permainan karena belajarnya tidak membosankan.*"

menurut Sunarto dalam bukunya "Ice breaking Dalam Pembelajaran Aktif", Ice Breaking merupakan suatu metode yang

bertujuan mengubah kondisi belajar mengajar dari pasif menjadi aktif, dari susah bergerak menjadi dinamis, serta dari jenuh menjadi penuh semangat. Ice Breaking adalah teknik yang digunakan oleh pendidik untuk memulai pembelajaran dengan merangsang peserta didik dan mengubah suasana yang awalnya membosankan menjadi segar dan memotivasi.⁸

Berdasarkan hasil observasi, peningkatan motivasi belajar intrinsik siswa terlihat melalui beberapa indikator yang muncul selama proses pembelajaran. Pertama, siswa menunjukkan tingkat perhatian yang lebih tinggi terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Kedua, partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran meningkat, yang ditunjukkan melalui keaktifan mereka dalam mengajukan maupun menjawab pertanyaan. Ketiga, siswa tampak mengikuti pembelajaran dengan perasaan senang dan antusias tanpa adanya dorongan atau paksaan dari guru. Keempat, siswa menunjukkan rasa ingin tahu yang lebih besar terhadap materi

⁸ Natasya Akbar, "Efektivitas Penggunaan Ice Breaking pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar," DIALEKTIKA: Jurnal Pendidikan Agama Islam Vol.3, no.2 (2024): 29, <https://ejurnal.iainpare.ac.id/index.php/JurnalPAI/index>

Pendidikan Agama Islam (PAI) yang sedang dipelajari. Selain berdampak pada motivasi belajar, penerapan ice breaking berbasis permainan edukatif juga berkontribusi dalam menciptakan hubungan yang lebih positif antara guru dan siswa. Suasana pembelajaran yang lebih santai dan menyenangkan membuat siswa merasa lebih nyaman untuk berinteraksi, baik dengan guru maupun dengan teman sekelasnya. Kondisi tersebut mendorong siswa untuk lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat, mengemukakan pertanyaan, serta berpartisipasi aktif dalam berbagai kegiatan pembelajaran yang berlangsung di kelas.

Temuan penelitian ini sejalan dengan pendapat Sardiman yang menyatakan bahwa motivasi intrinsik merupakan dorongan yang berasal dari dalam diri individu dan muncul karena adanya minat, kesenangan, serta keinginan untuk belajar.⁹ Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan edukatif mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, sehingga mendorong siswa untuk belajar dengan kemauan sendiri tanpa bergantung pada faktor pendorong dari luar.

Sejalan dengan temuan tersebut, Uno menjelaskan bahwa motivasi belajar memiliki pengaruh yang besar terhadap keberhasilan proses pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi umumnya menunjukkan partisipasi yang lebih aktif, ketekunan yang lebih baik, serta semangat yang lebih besar dalam mengikuti kegiatan belajar.¹⁰ Oleh karena itu, penerapan ice breaking berbasis permainan edukatif dapat menjadi salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk menumbuhkan dan meningkatkan motivasi belajar intrinsik siswa di sekolah dasar.

Motivasi belajar merupakan dorongan, baik dari dalam diri maupun dari luar, yang membuat siswa mau dan aktif dalam kegiatan belajar. motivasi belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti kondisi pribadi siswa dan lingkungan di sekitarnya. Pada siswa sekolah dasar, motivasi belajar sangat dipengaruhi oleh suasana kelas, cara guru mengajar, dukungan orang tua, serta interaksi dengan teman sebaya. Pada usia ini, anak-anak sangat peka terhadap lingkungan belajar. Jika suasana kelas terasa nyaman dan menyenangkan, mereka akan

⁹ Sardiman A.M., "Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar", (Jakarta: Rajawali Pers, 2021), hlm. 75.

¹⁰ Hamzah B. Uno, "Teori Motivasi dan Pengukurannya", (Jakarta: Bumi Aksara, 2021), hlm. 23.

lebih semangat untuk belajar. Sebaliknya, rendahnya motivasi belajar pada siswa kelas 4 sering terjadi karena metode pembelajaran yang kurang bervariasi. Banyak guru di sekolah dasar masih menggunakan metode ceramah dan hafalan. Padahal, cara tersebut kurang sesuai dengan karakter anak usia sekolah dasar yang cenderung aktif, memiliki rasa ingin tahu tinggi, dan lebih menyukai kegiatan belajar yang interaktif.¹¹

Berdasarkan temuan penelitian, ice breaking berbasis permainan edukatif tidak hanya berperan sebagai sarana untuk menciptakan suasana kelas yang lebih cair dan menyenangkan, tetapi juga memberikan kontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar intrinsik siswa. Penerapan kegiatan tersebut mampu menghadirkan proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, sehingga siswa menunjukkan tingkat keaktifan, konsentrasi, dan antusiasme yang lebih tinggi dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

¹¹ Sri Sulasti, Sri Surachmi, & Moh Kanzunnudin, "Pengaruh Ice Breaking Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Prosiding Seminar Nasional Literasi Kajian Sastra dalam Perspektif di Era Digital* (2024): 1, <https://doi.org/10.57008/jjp.v4i01.698>.

C. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Ice Breaking Berbasis Permainan Edukatif

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa terdapat sejumlah faktor yang mendukung maupun menghambat pelaksanaan ice breaking berbasis permainan edukatif dalam pembelajaran PAI di SDN Bangkes 06 Kabupaten Pamekasan. Faktor pendukung utama dalam penerapan ice breaking ini adalah kreativitas guru dalam merancang pembelajaran. Guru berusaha memilih jenis permainan edukatif yang sesuai dengan materi serta karakteristik siswa sekolah dasar. Kreativitas tersebut sangat menentukan keberhasilan pelaksanaan ice breaking, karena permainan yang menarik mampu meningkatkan perhatian serta keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Selain itu, antusiasme siswa juga menjadi faktor yang mendukung.

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa memiliki semangat yang tinggi ketika mengikuti permainan edukatif, baik dalam kegiatan kelompok maupun individu. Kondisi kelas yang kondusif serta hubungan yang baik antara guru dan siswa turut mendukung kelancaran pelaksanaan ice breaking sehingga dapat berjalan dengan efektif. Salah satu siswa

menyampaikan: *"Saya senang kalau belajar sambil bermain karena jadi lebih semangat dan tidak mengantuk."*

Berdasarkan hasil observasi peneliti, guru tidak hanya menerapkan satu jenis permainan, melainkan memvariasikan bentuk permainan sesuai dengan situasi dan kondisi kelas. Berbagai permainan seperti kuis kelompok, sambung kata Islami, tebak ayat, serta permainan konsentrasi digunakan secara bergantian agar minat siswa tetap terjaga selama proses pembelajaran. Variasi tersebut berkontribusi dalam menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, aktif, dan menyenangkan. Guru Pendidikan Agama Islam (PAI) SDN Bangkes 06 Kabupaten Pamekasan juga menjelaskan bahwa keberagaman jenis permainan diperlukan untuk menghindari kejenuhan siswa. Menurut guru, kreativitas dalam memilih permainan yang sesuai dengan materi dan karakteristik siswa menjadi faktor penting dalam menjaga keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Hal ini sebagaimana disampaikan dalam pernyataan berikut: *"Kalau permainan yang digunakan selalu sama, siswa biasanya cepat bosan. Jadi guru harus kreatif memilih permainan yang sesuai dengan materi dan kondisi siswa."*

Selain faktor pendukung, penelitian ini juga mengidentifikasi adanya beberapa kendala dalam penerapan ice breaking berbasis permainan edukatif. Salah satu hambatan yang ditemukan adalah keterbatasan waktu pembelajaran. Guru perlu mengalokasikan waktu secara seimbang antara penyampaian materi, pelaksanaan permainan, dan kegiatan evaluasi, sehingga ice breaking harus dilaksanakan secara singkat namun tetap efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Guru Pendidikan Agama Islam (PAI) juga menyampaikan bahwa keterbatasan waktu menjadi pertimbangan dalam pemilihan jenis permainan. Hal ini sebagaimana diungkapkan dalam pernyataan berikut: *"Kadang waktu pembelajaran terbatas, jadi permainan harus dipilih yang sederhana supaya materi tetap selesai disampaikan."*

Selain itu, perbedaan karakter dan tingkat konsentrasi siswa turut menjadi tantangan dalam pelaksanaan kegiatan ice breaking. Hasil observasi menunjukkan bahwa terdapat siswa yang terlalu aktif saat permainan berlangsung, sehingga berpotensi mengganggu kondisi kelas apabila tidak dikelola dengan baik. Situasi ini menuntut kemampuan guru dalam mengelola kelas agar proses pembelajaran tetap berjalan kondusif dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Hasil penelitian ini selaras dengan pendapat Sudjana yang menyebutkan bahwa keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh kemampuan guru dalam menentukan strategi pembelajaran yang tepat sesuai dengan karakteristik siswa serta tujuan yang ingin dicapai.¹² Dengan demikian, menurut peneliti, implementasi ice breaking berbasis permainan edukatif dapat terlaksana dengan optimal apabila guru mampu merancang kegiatan pembelajaran secara kreatif, efektif, serta disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa sekolah dasar.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian di SDN Bangkes 06 Kabupaten Pamekasan, implementasi ice breaking berbasis permainan edukatif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) menunjukkan bahwa strategi tersebut digunakan oleh guru sebagai upaya menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan tidak monoton. Ice breaking diterapkan melalui berbagai permainan edukatif sederhana yang disesuaikan dengan materi pembelajaran dan karakteristik siswa sekolah dasar.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa penerapan ice breaking berbasis permainan edukatif mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa menjadi lebih aktif, lebih fokus, serta menunjukkan respon positif selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Selain itu, strategi ini juga mendorong munculnya

motivasi belajar intrinsik siswa yang ditandai dengan rasa senang, ketertarikan terhadap pembelajaran, serta partisipasi aktif tanpa dorongan eksternal.

Dengan demikian, implementasi ice breaking berbasis permainan edukatif tidak hanya berfungsi sebagai selingan pembelajaran, tetapi juga sebagai strategi yang mendukung terciptanya pembelajaran PAI yang lebih interaktif dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.

Daftar Pustaka

- Akbar, Natasya. 2024. "Efektivitas Penggunaan Ice Breaking pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar." *DIALEKTIKA: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 3(2): 29. <https://ejurnal.iainpare.ac.id/index.php/JurnalPAI/index>
- Aini, Nur, dan Rahmat Hidayat. 2022. "Implementasi Permainan Edukatif dalam Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Islam* 7(1): 66.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2019. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamzah B. Uno. 2020. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamzah B. Uno. 2021. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamalik, Oemar. 2020. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Huda, Miftahul. 2021. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Prihatin, Eka. 2021. "Penerapan Ice Breaking untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Dasar* 5(2): 45.
- Sanjaya, Wina. 2020. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

¹² Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2019), hlm. 76.

- Sardiman A.M. 2021. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudjana, Nana. 2019. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sulasti, Sri, Sri Surachmi, dan Moh Kanzunudin. 2024. "Pengaruh Ice Breaking Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Prosiding Seminar Nasional Literasi Kajian Sastra dalam Perspektif di Era Digital*: 1. <https://doi.org/10.57008/jjp.v4i01.698>
- Susanto, Ahmad. 2021. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Rahmawati, D. P., & Dwi Seputro, D. N. (2025). PENINGKATAN PEMAHAMAN GROOMING SERVICE MELALUI PELATIHAN BERBASIS PRETEST DAN POSTTEST PADA KARYAWAN SUWEGER INDONESIA. *BHAKTI NAGORI (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 5(2), 456 - 462. https://doi.org/10.36378/bhakti_nagori.v5i2.4587
- Mumtazah Nadhiroh, A. K., Febrianti, A., Ultami, J. N., Ikhsan, M. A., & Hasibuan, R. (2025). PENINGKATAN PENGETAHUAN GIZI SEIMBANG DAN POLA HIDUP SEHAT BAGI SISWA SEKOLAH DASAR MELALUI PROGRAM EDUKASI INTERAKTIF DI SDIT SWASTA AL-MUNAYA: PKM. *BHAKTI NAGORI (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 5(2), 463 - 470. https://doi.org/10.36378/bhakti_nagori.v5i2.4595
- Wirasada, G. D., & Zawawi, Z. (2025). PENERAPAN MANAJEMEN OPERASIONAL DI PT. AGRODANA FUTURES: STUDI PADA PROSES EKSEKUSI TRANSAKSI DAN LAYANAN NASABAH. *BHAKTI NAGORI (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 5(2), 471 - 477. https://doi.org/10.36378/bhakti_nagori.v5i2.4602
- Nurza, R. P., Tessa, T., Dzhabi, M., Nazli, R., & Khomarudin, A. N. (2025). PENYULUHAN EDUKASI PENGATURAN SCREEN TIME DAN FILTER KONTEN DIGITAL PADA KELUARGA DI POSYANDU BUNDO KANDUANG. *BHAKTI NAGORI (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 5(2), 478 - 487. https://doi.org/10.36378/bhakti_nagori.v5i2.4637
- Rizki Fortuna, J., Ilmi Romadhoni, S., & Sari Tondang, I. (2025). PELATIHAN PEMANFAATAN KOTORAN KAMBING MENJADI PUPUK ORGANIK DI BALAI PENYULUHAN PERTANIAN PORONG: PKM MBKM. *BHAKTI NAGORI (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 5(2), 488 - 494. https://doi.org/10.36378/bhakti_nagori.v5i2.4638
- Devi, E., Fauziah Nurrahmah, F., Masrurroh, M., Olivia Sinaga, S. L., Pribadi Ayuningtyas, Z., & Mardi Suryanto, T. L. (2025). EFEKTIVITAS PELATIHAN AQUAPONIK TERHADAP PENINGKATAN PENGETAHUAN DAN KETERAMPILAN PERTANIAN BERKELANJUTAN DI KELURAHAN JAMBANGAN. *BHAKTI NAGORI (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 5(2), 495 - 503. https://doi.org/10.36378/bhakti_nagori.v5i2.4742
- Trimono, T., Ningtiyas, R. W., Icha Rohmatul Jannah, Aliya Dasa Pramesthi, Putra, A., Wardah Ariij Adibah, & Ade Irma Agustian. (2025). SOSIALISASI ORANG TUA TENTANG BAHAYA GADGET BAGI ANAK-ANAK. *BHAKTI NAGORI (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 5(2), 504 - 512. https://doi.org/10.36378/bhakti_nagori.v5i2.4773

- Nainggolan, L. E., Cahya Putra, D. S., Nur Laily, R. S., Ekamartha, K. N., Hidayatullah, S., & Firdausi Novira Rachman, R. A. (2025). STRATEGI PEMBERDAYAAN LINGKUNGAN MELALUI BUDIDAYA TOGA DAN INOVASI SMARTBIN DI KELURAHAN MANYAR SABRANGAN. *BHAKTI NAGORI (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 5(2), 513 - 522. https://doi.org/10.36378/bhakti_nagori.v5i2.4783
- M. Yusufahmi, Febri Haswan, Nofri Wandu Al-Hafiz, Elgamar Syam, Helpi Nopriandi, Jasri, Aprizal, Harianja, Erlinda, Sri Chairani, Gunardi Hamzah, & Morine Delya Octa. (2025). SOSIALISASI DAN PENERAPAN APLIKASI BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI UNTUK Mendukung TRANSFORMASI DIGITAL BUMDes TEBING TINGGI. *BHAKTI NAGORI (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 5(2), 712 - 719. https://doi.org/10.36378/bhakti_nagori.v5i2.4910
- Yogica, R., Yuhelman, N., Wanda Marten, T., & Hazizah, N. (2025). PENGUATAN PERAN KOMUNITAS OTOMOTIF DALAM EDUKASI PENCEGAHAN TAWURAN REMAJA . *BHAKTI NAGORI (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 5(2), 927 - 935. https://doi.org/10.36378/bhakti_nagori.v5i2.4941
- Faizah Qurrata Aini, Fitri Amelia, Dwi Finna Syolendra, Nofri Yuhelman, Fauzana Gazali, Minda Azhar, Fajriah Azra, Yermadesi, Andromeda, Miftahul Khair, Zonalia Fitriza, Suryelita, Viona Maharani, Achie Keylla, Munifa Mahdiah, Melati Wahyuni, Rifka Andani, Ayu Wulandari, & Ulfa Autafia. (2025). WORKSHOP PEMANFAATAN AI UNTUK PENGEMBANGAN E-LKPD PADA PEMBELAJARAN DEEP LEARNING DI SMAN 1 PADANG SAGO: PKM. *BHAKTI NAGORI (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 5(2), 1123 - 1133. https://doi.org/10.36378/bhakti_nagori.v5i2.4764

