JAPAM
Jurnal Pendidikan Agama
Magister Dharma Acarya
Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa
Jl. Kenyeri No. 57 Denpasar

PENGARUH STRATEGI *ICE BREAKING* TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR AGAMA HINDU SISWA KELAS VIII DI SMP NEGERI 1 BANGLI

Oleh
Dewa Gede Keramas Pradnyana[1]
I Made Dian Saputra[2]
I Dewa Gede Rat Dwiyana Putra[3]
Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar[123]
dewa.kadek@gmail.com[1]

Article Received: 26 Januari 2026 ; *Accepted*: 1 Maret 2026 ; *Published*: 1 April 2026

Abstract

Learning activities require a conducive and enjoyable classroom atmosphere to ensure students can optimally grasp the material. However, many classes, especially in content-heavy subjects like Hindu Religious Education, tend to be monotonous, leading to student boredom and loss of concentration. One solution is the use of ice-breaking—brief activities to alleviate boredom and enhance learning motivation. Observations at SMP Negeri 1 Bangli indicate that implementing ice-breaking can address issues of low student interest and concentration. This study aims to describe the forms, analyze, and explain the effects of ice-breaking strategies on the motivation and learning outcomes of eighth-grade students in Hindu Religious Education at SMP Negeri 1 Bangli. This research employs a quasi-experimental design (Quasi-Experimental Research), specifically the Posttest-Only Control Group Design, to test the hypothesis that the use of ice-breaking combined with the expository method influences students' motivation and learning outcomes in Hindu Religious Education. The study involved both control and experimental groups. The population consisted of all eighth-grade students, totaling 349 individuals, with samples taken from Class VIII C (31 students) and Class VIII D (33 students). Data collection techniques included documentation, learning motivation questionnaires, and Hindu Religious Education knowledge tests. The findings reveal four ice-breaking strategies that can be implemented in expository learning: (1) quick quizzes on the four goals of life, (2) word chain games, (3) card-matching activities (matching values with actions), and (4) Quizizz-assisted quizzes. Therefore, Hindu Religious Education teachers are recommended to incorporate ice-breaking strategies into their classroom teaching practices.

Keywords: , Academic Performance, Ice Breaking, Motivation.

I. PENDAHULUAN

Kegiatan pendidikan merupakan bagian dari proses pembelajaran, di mana seorang pendidik menyampaikan materi serta pemahamannya kepada siswa. Namun, pembelajaran tidak hanya sebatas penyampaian informasi, melainkan juga menuntut pendidik untuk mampu menciptakan dan menjaga suasana kelas yang kondusif. Hal ini penting agar siswa dapat menerima dan memahami materi secara efektif. Dengan kata lain, tanpa dukungan lingkungan yang mendukung proses belajar, strategi pembelajaran apa pun yang digunakan di kelas tidak akan memberikan hasil yang

maksimal. Oleh karena itu, pendidik memiliki tanggung jawab untuk menciptakan kondisi kelas yang nyaman dan tertib sebagai bentuk persiapan awal sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. Lingkungan belajar yang kondusif menjadi salah satu faktor penting dalam mencapai hasil belajar yang optimal.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa strategi ice breaking memiliki pengaruh signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar, khususnya dalam konteks pembelajaran Agama Hindu. Ardika (2023) melalui penelitian kuasi-eksperimen menemukan bahwa penerapan ice breaking Mantra Berantai mampu meningkatkan motivasi belajar secara signifikan, terutama pada aspek perhatian (attention), serta meningkatkan hasil belajar siswa dengan effect size yang tergolong besar. Temuan ini menegaskan bahwa ice breaking efektif menciptakan kesiapan belajar dan meningkatkan fokus siswa sejak awal pembelajaran. Penelitian Wahyuni (2022) memperkuat temuan tersebut dengan menunjukkan bahwa ice breaking berbasis permainan edukatif digital tidak hanya meningkatkan motivasi belajar—khususnya kepercayaan diri siswa—tetapi juga berdampak pada peningkatan ketuntasan dan retensi hasil belajar. Hasil ini mengindikasikan bahwa ice breaking berperan penting dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna dan berkelanjutan, meskipun perlu disesuaikan dengan konteks lokal dan kesiapan teknis sekolah. Selanjutnya, Adiarta (2024) mengungkap bahwa efektivitas ice breaking juga dipengaruhi oleh jenis strategi dan karakteristik materi, di mana ice breaking tradisional lebih efektif untuk pemahaman konsep filosofis Hindu, sedangkan pendekatan modern lebih sesuai untuk materi faktual. Temuan ini menegaskan bahwa ice breaking bukan sekadar selingan, melainkan strategi pedagogis yang dapat dioptimalkan sesuai tujuan pembelajaran dan gaya belajar siswa. Penelitian Wijaya (2021) menyoroti pentingnya frekuensi penggunaan ice breaking, yang menunjukkan bahwa penerapan ice breaking secara terstruktur dan proporsional memberikan hasil belajar yang optimal. Hal ini memperkuat argumentasi bahwa ice breaking perlu dirancang secara sistematis agar benar-benar berdampak pada hasil belajar, bukan dilakukan secara spontan tanpa perencanaan. Terakhir, Dewi (2025) melalui penelitian pengembangan membuktikan bahwa ice breaking multisensori memberikan dampak yang sangat kuat terhadap pemahaman konsep Agama Hindu, dengan effect size sangat tinggi dan tingkat ketuntasan belajar yang dominan. Temuan ini memperlihatkan bahwa ice breaking dapat menjadi strategi yang efektif untuk mengajarkan konsep-konsep abstrak dan religius apabila dirancang secara kontekstual dan bermakna.

Artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk-bentuk strategi ice breaking yang diterapkan pada pembelajaran Agama Hindu; menganalisis dan mendeskripsikan pengaruh strategi ice breaking terhadap motivasi belajar Agama Hindu; serta menganalisis dan mendeskripsikan pengaruh strategi ice breaking terhadap hasil belajar Agama Hindu siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Bangli.

II. METODE

Pada Jenis penelitian ini adalah kuasi eksperimen *(Quasi Experimental Research)* dengan desain *posttest only control design.* Peneliti menggunakan pendekatan eksperimen. Metode penelitian eskperimen merupakan bentuk metode penelitian untuk menemukan treatment atau perlakuan tertentu (Arifin, 2022). Peneliti menerapkan *Posttest Only Control Group Design* untuk membuktikan hipotesis yang menyatakan bahwa adanya pengaruh penggunaan ice breaking dan metode ekspositori erhadap motivasi dan hasil belajar Agama Hindu siswa SMP Negeri 1 Bangli

dengan memilih kelompok kontrol dan eksperimen yang tidak dipilih secara random (Sugiyono, 2013). Lokasi penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Bangli yang terletak di Jalan Nusantara No. 54, Kelurahan Cempaga, Kecamatan Bangli, Provinsi Bali. Adapun waktu berlangsungnya penelitian ini dilakukan adalah setelah peneliti memperoleh perizinan melakukan penelitian. Setelah memperoleh data penelitian terkumpul, selanjutnya peneliti melakukan perhitungan data guna memperoleh hasil penelitian. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun Pelajaran 2024/2025. Sampel penelitian ini diambil dengan teknik *purposive sampling* berdasarkan kriteria: siswa kelas VIII yang memiliki jadwal pelajaran sama, diajar oleh guru yang bersedia berkolaborasi, dan tidak sedang mengikuti program khusus. Dipilih dua kelas, yaitu VIII C sebagai kelompok eksperimen (berjumlah 31 orang siswa) dan VIII D sebagai kelompok kontrol (berjumlah 33 orang siswa). Pemilihan kelas didasarkan pada kemiripan rata-rata nilai sumatif akhir semester rekomendasi guru Agama Hindu. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan dokumentasi dan tes. Tes yang digunakan dalam bentuk tes pilihan ganda dan kuesioner. Dalam hal perencanaan instrumen, maka perlu terlebih dahulu menyusun kisi-kisi instrumen setiap variabel dengan membuat tabel spesifikasi. Penyusunan kisi-kisi instrumen didasarkan atas definisi konsep dan definisi operasional variabel yang saripati dari kajian teoritik. Rancangan instrumen berupa kisi-kisi yang akan digunakan untuk menunjukkan pengaruh strategi ice breaking terhadap motivasi dan hasil belajar Agama Hindu siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Bangli.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

SMP Negeri 1 Bangli dipilih karena menjadi barometer pendidikan SMP di Kabupaten Bangli. SMP Negeri 1 Bangli dikenal sebagai salah satu sekolah unggulan di daerah tersebut. Sebagai barometer pendidikan, hasil penelitian di sekolah ini dapat memberikan gambaran yang lebih luas tentang efektivitas strategi ice breaking dalam konteks pendidikan di Bangli dan sekitarnya. Di samping itu, sekolah ini memiliki keragaman siswa yang dapat memberikan data yang representatif. Dengan berbagai latar belakang siswa, penelitian ini dapat mengeksplorasi bagaimana strategi ice breaking berfungsi di antara berbagai kelompok siswa, termasuk perbedaan dalam motivasi dan hasil belajar. SMP Negeri 1 Bangli memiliki 1,016 siswa, 88 guru dan tenaga kependidikan, 31 rombongan belajar, dan 4 ruang penunjang lainnya dengan prestasi yang tercatat dalam skala kabupaten, provinsi, maupun nasional. Kondisi ini menjadikan sekolah ini sebagai subjek yang relevan untuk mengeksplorasi data penelitian. Dengan demikian, pemahaman mendalam tentang profil sekolah ini menjadi dasar yang krusial untuk analisis hasil penelitian secara komprehensif.

3.1 Bentuk-Bentuk Ice Breaking

Dalam penelitian ini, peneliti memilih jenis *ice breaking games* dengan memodifikasinya agar sesuai dengan pembelajaran Agama Hindu di kelas VIII. Bentuk kegiatan *ice breaking* tersebut menjadi seperti di bawah ini:

1) **Kuis Cepat tentang Empat Tujuan Hidup**

   Ice breaking ini diberikan pada sintak kedua pembelajaran ekspositori di kelas eksperimen yaitu pada sintak menyebutkan konsep *(name of the concept)*, yang dimainkan maksimal selama 10 menit. *Ice breaking* ini diawali dengan persiapan empat poster besar yang ditempel di sudut-sudut ruang kelas, masing-masing bertuliskan salah satu komponen *Catur Purusa Artha* yaitu *Dharma, Artha, Kama,* dan *Moksa.* Guru kemudian membacakan berbagai contoh aktivitas kehidupan sehari-hari yang mencerminkan penerapan nilai-nilai tersebut. Misalnya, ketika guru menyebutkan "Rina rajin belajar sambil tetap melaksanakan puja *Tri Sandya,*", siswa harus berlari menuju sudut *Dharma* dan *Artha,* karena aktivitas

tersebut mencakup unsur kebenaran dan pencarian pengetahuan sekaligus. Kegiatan ini berlangsung dinamis dengan tempo yang semakin cepat, menciptakan suasana gembira sekaligus melatih kecepatan berpikir.

2) **Permainan Kata/Frasa Berantai**

Ice breaking ini diberikan pada sintak ketiga pembelajaran ekspositori di kelas eksperimen yaitu pada sintak pemberian contoh-contoh *(give example)*, yang dimainkan maksimal selama 10 menit. Dalam permainan ini, guru membagi papan tulis menjadi empat bagian sesuai dengan kategori utama. Di bagian pertama, guru menuliskan maksimal dua kata di papan tulis sesuai dengan kategori sebelumnya, setelah itu secara bergantian siswa menyambung kata-kata tersebut. Huruf terakhir pada kata yang dibuat menjadi kata pertama untuk frasa berikutnya. Frasa yang dibuat juga menyesuaikan dengan kategori yang dilewatinya sehingga setiap siswa akan menyesuaikan pilihan frasa yang akan ditulis.

3) **Permainan Kartu Kehidupan: Mencocokkan Nilai dengan Aktivitas**

Ice breaking ini diberikan pada sintak keempat pembelajaran ekspositori di kelas eksperimen yaitu pada sintak pendefinisian konsep *(define the concept)*, yang dimainkan maksimal selama 10 menit. *Ice breaking* ini menggunakan media kartu sebagai alat bantu pembelajaran interaktif. Guru menyiapkan setidaknya 16 kartu yang terbagi menjadi dua jenis - empat kartu kategori utama (mewakili *Dharma, Artha, Kama,* dan *Moksa*) dan dua belas kartu contoh aktivitas sehari-hari. Setiap kartu contoh berisi deskripsi singkat tentang suatu aktivitas yang mencerminkan salah satu nilai *Catur Purusa Artha,* seperti "Membantu orang tua membersihkan pura" untuk *Dharma* atau "Menyisihkan uang jajan untuk ditabung" untuk *Artha.*

Dalam pelaksanaannya, guru membagikan kartu-kartu contoh secara acak kepada siswa. Tugas mereka adalah menganalisis aktivitas yang tertera pada kartu tersebut dan menemukan teman yang memegang kartu kategori yang sesuai. Misalnya, siswa yang mendapat kartu "Bermain basket bersama teman" harus mencari pemegang kartu kategori *Kama.* Setelah berpasangan, mereka diminta menjelaskan mengapa aktivitas tersebut termasuk dalam kategori yang dipilih. Aktivitas ini tidak hanya melatih pemahaman konseptual tetapi juga mengembangkan kemampuan analisis dan kerja sama.

4) **Kuis Berbantuan *Platform Quizizz***

Ice breaking ini diberikan pada sintak kelima pembelajaran ekspositori di kelas eksperimen yaitu pada sintak pengujian terhadap murid *(student testing)*, yang dimainkan maksimal selama 10 menit. Pada kegiatan ini, guru menyiapkan beberapa pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan materi pembelajaran dan dimainkan secara daring dengan memanfaatkan gawai masing-masing siswa. Dalam hal ini, guru memanfaatkan *platform Quizizz* sebagai medianya. Ada banyak pilihan yang dapat digunakan di dalam kuis ini seperti kuis dengan panduan guru, kuis mandiri, maupun jenis *paper-based* yang membutuhkan kerja sama tim dalam menjawab pertanyaan.

5) ***Fireball Games***

alam ice breaking ini, guru menyiapkan lembaran-lembaran kertas yang sebelumnya sudah dituliskan contoh perbuatan-perbuatan yang mencerminkan *Catur Purusa Artha* yang kemudian dibentuk menjadi sebuah bola kertas. Siswa melempar bola tersebut ke arah temannya dengan cara membelakangi dan teman lainnya wajib menangkap bola tersebut. Setelah ditangkap, siswa mengambil lembar terluar dari bola kertas tersebut dan menjawab pertanyaan di dalamnya. Apabila berhasil menjawab dengan benar dan tepat, maka siswa

JAPAM
Jurnal Pendidikan Agama
Magister Dharma Acarya
Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa
Jl. Kenyeri No. 57 Denpasar

tersebut diperbolehkan untuk duduk. Kegiatan ini dilakukan berulang kali hingga bola kertas tersebut habis.

Bentuk integrasi dari strategi *ice breaking* di atas dalam pembelajaran ekspositori pada kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1
Sintak, Definisi Sintak, dan Integrasi Strategi *Ice Breaking*
dalam Metode Pembelajaran Ekspositori pada Kelas Eksperimen

NO.	SINTAK METODE PEMBELAJARAN EKSPOSITORI	DEFINISI SINTAK	INTEGRASI *ICE BREAKING*
1.	Pendahuluan *(introduction)*	Pada kegiatan ini, guru mengemukakan tujuan pembelajaran dan mengembangkan minat siswa.	-
2.	Menyebutkan konsep *(name of the concept)*	Pada tahap ini, jelaskan, sebutkan, dan berikan gambaran konsep-konsep yang akan dipelajari siswa. Hubungkan konsep dengan pengetahuan yang telah dimiliki siswa dan temukan sinonim-sinonim secara umum.	Kuis Cepat tentang Empat Tujuan Hidup
3.	Pemberian contoh-contoh *(give exemplary)*	Pada tahap ini, guru memberikan contoh tetapi bukan contoh konsep yang diajarkan serta berikan perbedaan-perbedaannya.	Kata Berantai
4.	Pendefinisian konsep *(define the concept)*	Pada tahap ini, guru mengajak siswa mengenali atribut esensial dari konsep, mengulang kembali atribut-atribut esensial sebagai suatu aturan untuk mengidentifikasikan konsep.	Permainan Kartu Kehidupan: Mencocokkan Nilai dengan Aktivitas
5.	Pengujian terhadap siswa *(student testing)*	Pada tahap ini, guru memberikan latihan kepada siswa untuk memahami konsep. Berilah mereka contoh tetapi bukan contoh konsep, gunakan teknik probing (memeriksa / menyelidiki) dan mintalah siswa mendefinisikan konsep dengan kata-katanya sendiri dan menuliskannya pada buku catatan mereka.	Kuis Berbantuan Platform Quizizz atau fireball apabila jaringan internet tidak tersedia
6.	Penguatan *(extension)*	Pada tahap ini, guru memberikan penguatan dengan menghubungkannya pada konsep-konsep lainnya dan memberi kesempatan kepada siswa untuk menuliskan definisi konsep dan contoh-contohnya dengan cara yang lain. Jika langkah-langkah tersebut dilalui dalam pembelajaran fisika secara keseluruhan, maka guru akan memperoleh	-

JAPAM
Jurnal Pendidikan Agama
Magister Dharma Acarya
Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa
Jl. Kenyeri No. 57 Denpasar

NO.	SINTAK METODE PEMBELAJARAN EKSPOSITORI	DEFINISI SINTAK	INTEGRASI *ICE BREAKING*
		hasil pembelajaran yang memuaskan.	

Sumber: Dokumen Peneliti, 2025

3.2 Pengaruh Strategi Ice Breaking terhadap Motivasi Belajar Siswa

Uji hipotesis ini dilakukan menggunakan *independent sample t-test* untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar siswa antara kelompok eksperimen yang menggunakan strategi *ice breaking* dan kelompok kontrol yang menggunakan metode ekspositori saja. Dengan kata lain membandingkan rata–rata dari dua kelompok yang tidak berhubungan yaitu hasil pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dalam penelitian ini uji *independent sample t-test* dilakukan dengan bantuan aplikasi IBM SPSS *Statistics* 25. Untuk taraf signifikansi sebesar 0.05. H_a diterima apabila nilai *sig.* <0.05 dan H_a ditolak jika H_a > 0.05. Berikut ini adalah hasil uji *independent sample t-test* kuesioner motivasi belajar siswa untuk kelas eksperimen maupun kelas kontrol dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2
Hasil Analisis Grup Statistik pada Kuesioner Motivasi Belajar Siswa

	Kelas	N	*Mean*	*Std. Deviation*	*Std. Error Mean*
Kuesioner Motivasi Belajar Siswa	Kelas Eksperimen	31	76.00	6.967	1.251
	Kelas Kontrol	33	68.97	6.890	1.199

Sumber: Dokumen Peneliti, 2025

Tabel 3
Hasil Analisis *Independent Sample t-Test* pada Kuesioner Motivasi Belajar Siswa

		Levene's Test for Equality of Variances		*t-test for Equality of Means*						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	*Sig.*	t	Df	*Sig. (2-tailed)*	*Mean Difference*	*Std. Error Difference*	*Lower*	*Upper*
Kuesioner Motivasi Belajar Siswa	*Equal variances assumed*	.255	.615	4.058	62	.00	7.030	1.73	3.573	10.494
	Equal variances not assumed			4.056	61.657	.00	7.030	1.73	3.565	10.495

Sumber: Dokumen Peneliti, 2025

Dari tabel keluaran uji *independent sample t-test* dapat diketahui nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar 0.00. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan 0.00 < 0.05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga terdapat perbedaan yang signifikan pada motivasi belajar siswa yang belajar dengan metode ekspositori dan strategi *ice breaking* (kelas eksperimen) dengan motivasi belajar siswa yang belajar dengan metode ekspositori saja (kelas kontrol).

Motivasi belajar merupakan faktor kunci dalam proses pembelajaran, dan pendekatan yang digunakan oleh guru dapat memengaruhi tingkat motivasi siswa secara signifikan. Metode ekspositori, yang umumnya berpusat pada guru *(teacher-centered),* sering kali dianggap kurang

efektif dalam memicu motivasi intrinsik siswa dibandingkan dengan strategi pembelajaran yang melibatkan interaksi aktif seperti *ice breaking.* Berdasarkan teori konstruktivisme, pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan belajarnya (Vygotsky, 1978). Dalam konteks ini, perbedaan motivasi belajar antara siswa yang belajar dengan metode ekspositori saja dan siswa yang belajar dengan metode ekspositori yang diperkaya strategi ice breaking dapat dijelaskan melalui tiga alasan utama berikut.

1) Peran Aktivitas dan Interaksi dalam Meningkatkan Perhatian *(Attention)*

Teori konstruktivisme menekankan bahwa pembelajaran efektif terjadi ketika siswa terlibat secara aktif dalam proses konstruksi pengetahuan. Metode ekspositori tradisional, yang cenderung satu arah, sering kali gagal mempertahankan perhatian siswa karena minimnya interaksi. Sebaliknya, strategi *ice breaking* dirancang untuk melibatkan siswa secara fisik dan mental di awal atau selama pembelajaran, sehingga meningkatkan komponen perhatian dalam motivasi belajar. Ardika, I.W. (2023) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa *ice breaking* 'Mantra Berantai' secara signifikan meningkatkan komponen perhatian (attention) dengan *gain score* 0.45. Hal ini sejalan dengan temuan Mayer (2014) yang menyatakan bahwa aktivitas singkat yang melibatkan gerakan atau permainan dapat mengurangi kelelahan kognitif dan meningkatkan fokus siswa. Dalam perspektif konstruktivisme, *ice breaking* menciptakan *"zone of proximal development"* (ZPD) di mana siswa lebih siap menerima materi karena pikiran mereka telah diaktifkan terlebih dahulu.

2) Peningkatan Motivasi Intrinsik Melalui Pengalaman Multisensori

Konstruktivisme menegaskan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman sensorik dan sosial. Strategi *ice breaking,* terutama yang bersifat multisensori, memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya dibandingkan metode ekspositori yang monoton. Dewi, N.W.S. (2025) dalam penelitiannya mengungkap bahwa *ice breaking* multisensori menghasilkan *effect size* sangat tinggi (1,2) dalam pemahaman konsep abstrak, karena melibatkan visual, auditori, dan kinestetik siswa. Hal ini sesuai dengan teori Deci dan Ryan (2000) tentang *self-determination* theory, yang menyatakan bahwa motivasi intrinsik muncul ketika kebutuhan akan kompetensi, otonomi, dan keterhubungan terpenuhi. *Ice breaking* memenuhi ketiga kebutuhan ini dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif, sementara metode ekspositori cenderung pasif dan kurang memicu rasa ingin tahu.

3) Efek Jangka Panjang pada Retensi Memori dan Kepercayaan Diri

Teori konstruktivisme juga menekankan pentingnya konteks sosial dalam pembelajaran. *Ice breaking,* terutama yang melibatkan elemen kolaboratif, tidak hanya meningkatkan motivasi sesaat tetapi juga memperkuat retensi memori dan kepercayaan diri siswa. Penelitian Wahyuni, N.P.S. (2022) dalam penelitiannya menemukan bahwa *ice breaking* digital meningkatkan kepercayaan diri *(confidence)* sebesar 25% dan retensi memori setelah dua minggu. Temuan ini didukung oleh karya Bruner (1996) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang melibatkan emosi dan interaksi sosial lebih mudah diingat. Metode ekspositori, yang kurang memberikan ruang untuk eksplorasi sosial, cenderung menghasilkan pembelajaran yang dangkal dan mudah terlupakan.

3.3 Pengaruh Strategi Ice Breaking terhadap Hasil Belajar Siswa

Uji ini dilakukan menggunakan *independent sample t-test* untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa antara kelompok eksperimen yang menggunakan strategi *ice breaking* dan kelompok kontrol yang menggunakan metode ekpositori saja. Dengan kata lain membandingkan rata–rata dari dua kelompok yang tidak berhubungan yaitu hasil pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dalam penelitian ini uji *independent sample t-test* dilakukan dengan bantuan aplikasi IBM

JAPAM
Jurnal Pendidikan Agama
Magister Dharma Acarya
Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa
Jl. Kenyeri No. 57 Denpasar

SPSS *Statistics* 25. Untuk taraf signifikansi sebesar 0.05. H_a diterima apabila nilai *sig.* <0.05 dan H_a ditolak jika H_a > 0.05. Berikut ini adalah hasil uji *independent sample t-test posttest* untuk kelas eksperimen maupun kelas kontrol:

Tabel 4
Hasil Analisis Grup Statistik pada *Posttest*

	Kelas	N	*Mean*	*Std. Deviation*	*Std. Error Mean*
Hasil Belajar Agama Hindu	Kelas Eksperimen	31	82.67	6.21	1.11
	Kelas Kontrol	33	68.50	7.42	1.29

Sumber: Dokumen Peneliti, 2025

Tabel 5
Hasil Analisis *Indpendent Sample t-Test* pada *Posttest*

		Levene's Test for Equality of Variances		*t-test for Equality of Means*						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	*Sig.*	t	df	*Sig. (2-tailed)*	*Mean Difference*	*Std. Error Difference*	*Lower*	*Upper*
Hasil Belajar Agama Hindu	*Equal variances assumed*	2.998	.088	8.257	62	.000	14.17220	1.71643	10.74110	17.60330
	Equal variances not assumed			8.303	61.195	.000	14.17220	1.70679	10.75947	17.58492

Sumber: Dokumen Peneliti, 2025

Dari tabel keluaran uji *independent sample t-test* dapat diketahui nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar 0.00. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan 0.00 < 0.05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan pada siswa yang belajar dengan metode ekspositori dan strategi *ice breaking* (kelas eksperimen) dengan hasil belajar siswa yang belajar dengan metode ekspositori saja (kelas kontrol).

Pembelajaran Agama Hindu, seperti halnya mata pelajaran lainnya, memerlukan pendekatan yang tidak hanya menekankan pada transfer pengetahuan tetapi juga pada pengalaman belajar yang bermakna. Metode ekspositori, yang umumnya berpusat pada guru *(teacher-centered),* sering kali dianggap kurang efektif dalam menciptakan keterlibatan aktif siswa. Sebaliknya, strategi *ice breaking,* yang dikombinasikan dengan metode ekspositori, terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Berikut adalah tiga alasan utama perbedaan hasil belajar antara kedua pendekatan tersebut, ditinjau dari perspektif teori konstruktivisme dan didukung oleh hasil penelitian serta literatur terkait:

1) Peningkatan Motivasi dan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran

Teori konstruktivisme menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui pengalaman dan interaksi sosial (Vygotsky, 1978). Ardika, I.W. (2023) dalam penelitiannya menyatakan bahwa *ice breaking* terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya pada aspek perhatian (attention) dan motivasi intrinsik. Penelitian tersebut menunjukkan peningkatan skor motivasi intrinsik dari rata-rata 2.8 menjadi 4.1 pada skala 5 setelah penerapan *ice breaking* 'Mantra Berantai'. Hal ini sejalan dengan pendapat Dörnyei (2020) yang menyatakan bahwa motivasi intrinsik merupakan faktor kunci dalam proses konstruksi pengetahuan, karena siswa yang

termotivasi cenderung lebih terlibat aktif dalam pembelajaran. Sementara itu, metode ekspositori saja sering kali gagal menciptakan keterlibatan emosional dan kognitif yang mendalam, sehingga siswa kurang termotivasi untuk membangun pengetahuan secara mandiri.

2) Optimalisasi Proses Kognitif melalui Stimulasi Multisensori

Konstruktivisme juga menekankan pentingnya pengalaman multisensori dalam proses pembelajaran, karena pengetahuan dibangun melalui interaksi dengan lingkungan (Piaget, 1950). Dewi, N.W.S. (2025) dalam penelitiannya mengungkap bahwa strategi *ice breaking* multisensori mampu meningkatkan pemahaman konsep dewa-dewa Hindu dengan *effect size* sangat tinggi (1.2). Siswa yang belajar dengan pendekatan ini tidak hanya mendengar penjelasan guru (metode ekspositori), tetapi juga terlibat dalam aktivitas visual, kinestetik, dan auditori. Hal ini memfasilitasi pemrosesan informasi yang lebih mendalam, sebagaimana dijelaskan oleh Mayer (2021) dalam *Cognitive Theory of Multimedia Learning.* Sebaliknya, metode ekspositori yang hanya mengandalkan ceramah cenderung membatasi stimulasi kognitif, sehingga pengetahuan yang dibangun siswa sering kali bersifat dangkal dan mudah terlupakan.

3) Pengaruh Konteks Sosial dan Interaksi dalam Pembelajaran

Vygotsky (1978) menegaskan bahwa pembelajaran adalah proses sosial di mana interaksi dengan orang lain memainkan peran penting dalam perkembangan kognitif. Adiarta, K. (2024) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa *ice breaking* tradisional berbasis dongeng filosofi efektif untuk pemahaman konsep abstrak seperti *Tat Twam Asi,* dengan peningkatan pemahaman sebesar 32%. Interaksi sosial selama *ice breaking* menciptakan *zone of proximal development* (ZPD), di mana siswa dapat mengkonstruksi pengetahuan dengan bantuan teman atau guru. Di sisi lain, metode ekspositori yang bersifat satu arah (guru ke siswa) minim interaksi, sehingga kurang mendukung proses sosial yang esensial dalam teori konstruktivisme. Hal ini diperkuat oleh Mercer (2019) yang menyatakan bahwa dialog dan kolaborasi adalah kunci untuk pembelajaran yang bermakna.

IV. SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi ice breaking terbukti efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar Agama Hindu siswa. Penerapan ice breaking mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis, interaktif, dan menyenangkan, sehingga siswa terlibat secara aktif dalam proses belajar. Berbagai bentuk ice breaking yang digunakan—baik berbasis permainan, aktivitas kolaboratif, maupun teknologi digital—berkontribusi pada peningkatan partisipasi, pemahaman konsep, serta keterlibatan emosional siswa dalam pembelajaran. Dari sisi motivasi belajar, strategi ice breaking terbukti meningkatkan beberapa komponen penting, seperti perhatian, kepercayaan diri, dan retensi memori. Hal ini menunjukkan bahwa ice breaking tidak hanya berfungsi sebagai selingan, tetapi sebagai strategi pedagogis yang mampu membangun motivasi intrinsik siswa. Sebaliknya, pembelajaran ekspositori konvensional cenderung kurang optimal dalam menumbuhkan motivasi karena minimnya keterlibatan aktif siswa. Ditinjau dari perspektif teori konstruktivisme, keunggulan strategi ice breaking terletak pada kemampuannya melibatkan siswa secara aktif melalui pengalaman belajar multisensori dan interaksi sosial. Integrasi ice breaking dalam pembelajaran memungkinkan siswa membangun pengetahuan secara mandiri dan bermakna, sehingga berdampak langsung pada peningkatan hasil belajar Agama Hindu. Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa kombinasi metode pembelajaran ekspositori dengan strategi ice breaking menghasilkan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan metode ekspositori saja. Perbedaan utama terletak pada peningkatan motivasi belajar, stimulasi kognitif, dan optimalisasi

interaksi sosial dalam kelas. Oleh karena itu, strategi ice breaking direkomendasikan untuk diintegrasikan secara sistematis dalam pembelajaran Agama Hindu guna menciptakan pengalaman belajar yang konstruktif dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

Abi, Riyan Hidayat. (2018). 100 Ice Breaker for Teaching. Edited by Guepedia. Bogor: Guepedia.

Ahmad, Susanto. (2015). Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: KENCANA.

Arikunto, S. (2010). Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.

Aswan. (2016). Strategi Pembelajaran Berbasis PAIKEM (Edisi Revisi). Yogyakarta: Aswaja Pressindo.

B Uno, Hamzah. (2014). Belajar dengan Pendekatan PAIKEM. Jakarta: Bumi Aksara.

Bruce Joyce, 2011. Models Of Teaching. Edisi kedelapan. Pustaka pelajar. Yogyakarta.

Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran. Lantanida Journal, 5(2),172–182.

Ermi, Netti. Use of Discussion Methods to Improve Learning Outcomes of Social Change Material in Class XII Students of SMA Negeri 4 Pekanbaru. PAI 10, no. 2 (2015): 155–68. https://sorot.ejournal.unri.ac.id/index.php/JS/article/view/3212.

Fanani, Achmad. Ice breaking Dalam Proses Belajar Mengajar. Dosen PGSD FKIP Universitas PGRI Adi Buana Surabaya Tahun VI, (2010). http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/jurnal_buana_pendidikan/a rticle/view/1080.

Hapsari, Intan Indria, dan Mamah Fatimah. Inovasi Pembelajaran Sebagai Strategi Peningkatan Kualitas Guru Di SDN 2 Setu Kulon, 187–94. Cirebon, 2021. https://e-journal.umc.ac.id/index.php/pro/article/view/2236/1332.

Harmonika, Sri, Muhammad Sadaruddin, dan M Gunawan Supiarmo. Implementasi Metode Pembelajaran Timeline untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MTs NW Suralaga Abstrak Pembelajaran Merupakan Upaya Untuk Memberikan Pengetahuan Terhadap Siswa Melalui Berbagai Strategi, Metod. Jurnal: At Tadbir 2, no. 1 (2022): 11–22.

Hollingswoth, Pat, and Gina Lewis. (2014). Pembelajaran Aktif: Meningkatkan Keasyikan Kegiatan di Kelas. Jakarta: PT Indeks, 2008. Islamuddin, Haryu. Psikologi Pendidikan. Jember: STAIN Jember Press.

Filgona, J., Sakiyo, J., Gwany, D. M., & Okoronka, A. U. (2020). Motivation in learning. Asian Journal of Education and Social Studies, 10(4), 16–37.

Jahja, Yudrik. (2011). Psikologi Perkembangan. Jakarta: KENCANA PERDANA MEDIA GROUP.

Janna, Nilda Miftahul, and Herianto. (2021). Artikel Statistik yang Benar, no.18210047

Kahfi, Martin, Yeli Ratnawati, Wawat Setiawati, and Asep Saepuloh. Efektivitas Pembelajaran Kontekstual Dengan Menggunakan Media Audiovisual Dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Siswa pada Pembelajaran IPS Terpadu. Jurnal Ilmiah Mandala Education 7, no. 1 (2021): 84–89. https://doi.org/10.36312/jime.v7i1.1636.

Leo, Susanto. (2013). Kiat Jitu Menulis Skripsi, Tesis, dan Disertasi. Bandung: Penerbit Erlangga.

Lou Anne Johnson, 2008. Teaching Outside the Box: How to Grab Your Students by their Brains. PT. Macanan Jaya Cemerlang. Indonesia.

Lubis, Dwi Muthia Ridha, Elawati Manik, Mardianto, dan Nirwana Anas. Strategi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Islamic Educatiob 1, no. 2 (2021): 75–83. http://journal.medanresourcecenter.org/index.php/IE.

Luthfi, Moh. Fatih. Pembelajaran Menggairahkan Dengan Ice breaking. Jurnal Studi Islam Madinah Vol. 11, no. 1 (2014): 103–7.

Mappiare, Andir. Psikologi Remaja. Surabaya: USAHA NASIONAL, 1982. Mata, Belajar, Pelajaran Matematika, Ida Liyani, and Hendri Purbowaseso. Pengaruh Metode Ice breaking Berbantuan Musik Terhadap Hasil 1, no. 1 (2021): 21–28.

Mayasari, A., Pujasari, W., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh Media Visual pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa. Jurnal Tahsinia, 2(2), 173–179.

Muhajir, S. N., Masara, A., & Ramdani, G. (2021). Literasi sains mahasiswa calon guru fisika. JURNAL Pendidikan Dan Ilmu Fisika, 1(1), 24–28.

Prihatini, Sri Rahayu. Ice breaking Sebagai Stimulus Dan Reinforcement Dalam Belajar Bahasa Inggris di Program SKS (Sistem Kredit Semester) Di Sma Negeri 5 Surabaya. JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik 2, no. 3 (2021): 335–41. https://doi.org/10.47387/jira.v2i3.101.

Qomaruddin, Ahmad. Implementasi Metode Bernyanyi Dalam Pembelajaran Mufradat. Jurnal Kependidikan 5, no. 1 (2017): 25–36. https://doi.org/10.24090/jk.v5i1.1240.

Rahmat, Pupu Saeful. (2014). Psikologi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara, 2018. Saefuddin, Asis, and Ika Berdiati. Pembelajaran Efektif. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.

Raito, R., & Nurul Baety, P. (2022). Pengaruh Motivasi Prestasi Menurut David Mcclelland Terhadap Prestasi Akademik Siswa Dalam Pembelajaran PAI Kelas XI AKL Di SMK Ciledug Al-Musaddadiyah Garut. Masagi, 1(1 SE-Articles), 192–202. https://journal.stai-musaddadiyah.ac.id/index.php/jm/article/view/192.

Saenab, Sitti, B Nurhayati, L Hamka, and Ramdani Fitri. Pembelajaran Genetika (Susah) Dengan Strategi Humor (Mudah), Apakah Mempengaruhi Minat Siswa? Learning Genetic (Hard) Strategy With Humor (Easy), Are Affecting Interest Student?, 2017, 131–36.

Said, M. (2010). 80+ Ice Breaker Games - Kumpulan Permainan Penggugah Semangat. Yogyakarta: Penerbit ANDI.

Sardiman. (2023). Interaksi dan Motivasi Pembelajaran(Monalisa (ed.)). RAJAWALI PERS.

Simbolon, Naeklan. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa. Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed 1, no. 2 (2014): 14–19.

Slameto. Belajar Dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: RINEKA CIPTA, 2010.

Soenarno, Adi. ICE BREAKER, Permainan Atraktif-Edukatif Untuk Pelatihan Manajemen. Edited by Renasti Winong Rosari. 1st ed. Yogyakarta: Penerbit ANDI, 2005.

Soetantyo, Sylvia Primulawati. ―Peranan Dongeng Dalam Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan 14, no. 1 (2013): 44–51. https://doi.org/10.33830/jp.v14i1.355.2013.

Suardi, Moh. Belajar & Pembelajaran. Yogyakarta: DEEPUBLISH, 2018.

Suasaningdyah, Endang. Teknik Penguatan Dan Yel-Yel Motivasi Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Pada Jam-Jam Akhir Pelajaran. Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik) 1, no. 2 (2017): 113. https://doi.org/10.26740/jp.v1n2.p113-123.

Subiyanto, 1988, Evaluasi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam, P2LPTK, Depdikbud: Jakarta.

Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Pendidikan: Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2007). Statistika Untuk Penelitian. Edited by Endang Mulyatiningsih. Bandung: CV ALFABETA.

Sukardi. (2021). Metodologi Penelitian Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara, 2003. Sukmajadi, Budi, and Elva Simanjuntak. Powefull Ice breaking. Yogyakarta: Samudra Biru.

Sulaiman, R. (2015). Pengantar Metodologi Studi Sejarah Peradaban Islam. Cetakan ke. Jakarta: PT RAJAGRAFINDO PERSADA.

Sumiati, and Asra. (2019). Metode Pembelajaran. Bandung: CV Wacana Prima.

Sunarto. (2017). Ice Breaker Dalam Pembelajaran Aktif. Surakarta: Cakrawala Media.

Suryana, Yayan. (2015). Metode Penelitian Manajemen Pendidikan. Bandung: CV Pustaka Setia.

Suryono, and Hariyanto. (2015). Implementasi Belajar dan Pembelajaran. Bandung: CV Pustaka Setia.

Syah, Muhibbin. (2013). Psikologi Belajar. Cetakan ke. Jakarta: PT RajaGrafindo.

Tambak, Syahraini. Metode Ceramah: Konsep Dan Aplikasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Jurnal Tarbiyah 21, no. 2 (2014): 375–401.

Thoha, Chabib, Saifuddin Zuhri, and Syamsudin Yahya. (2004). Metodologi Pengajaran Agama. Semarang: Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo.

Trianto, 2007, Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivisti, Prestasi Pustaka: Jakarta

Udin Syaefuddin Sa'ud, 2009, Inovasi Pendidikan, Alfabeta: Bandung

Universitas Negeri Makassar, 2007, Panduan Model Pembelajaran Efektif, UNM: Makassar.

Yuli, Urip Tisngati, and Ferry Aristya. Analisis Penggunaan Ice breaking Berbasis Tepuk Tangan Dalam Proses Pembelajaran Dan Implikasinya Terhadap Sikap Siswa Kelas Iii Sd, 2020, 1–7

Yusuf Ahmad, M. Hubungan Metode Tanya Jawab Dengan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam SYAHRAINI TAMBAK** NIA CONSTANTIANI***. Jurnal Al-Thariqah 2, no. 1 (2017).

Zarnuzi. (2014). Motivasi Belajar Menurut Al-Zarnuji: Analisis teks motivasi belajar dalam kitab Alala. Elctronic Thesis Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 9–31.