

## Pengaruh Ice Breaking Permainan Edukatif Terhadap Motivasi dan Tingkat Konsentrasi Peserta Didik Pada Pelajaran Matematika

**Sefta Deviansyah<sup>1</sup>, Ahmad Fauzi<sup>2</sup>, Ali Imron<sup>3</sup>**

<sup>123</sup>Universitas Islam Tribakti Lirboyo Kediri, Indonesia

Email: [seftadeviansyah1@gmail.com](mailto:seftadeviansyah1@gmail.com), [ahmadfauzi007@gmail.com](mailto:ahmadfauzi007@gmail.com), [aliimron2009@gmail.com](mailto:aliimron2009@gmail.com)

### Keywords

*Ice Breaking, Educational Games, Motivation, Concentration, Mathematics*

### Corresponding Author:

**Sefta Deviansyah**

Email:

[seftadeviansyah1@gmail.com](mailto:seftadeviansyah1@gmail.com)

### Abstract

*Mathematics learning at the MI level is often considered boring, thus reducing students' motivation and concentration. This study started from the problem of low motivation and concentration due to monotonous methods. The main question in this study is how the application of educational game ice breaking affects students' motivation and concentration, and how the relationship between the two is after treatment. This study is positioned as an alternative interactive learning strategy based on educational games. With a quantitative approach with a quasi-experimental method (quasi-experimental design), with a pretest-posttest control group design. The subjects of the study were students in class 3A as the experimental group and class 3B as the control group, where each class consisted of 19 students using questionnaires, observations, and documentation instruments. The results of statistical tests showed that educational game ice breaking had a significant effect on increasing students' motivation and concentration, and there was a very strong correlation between the two. This strategy is effectively applied to create a fun and interactive learning atmosphere.*

## Pendahuluan

Matematika masih menjadi salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit dan kurang menarik oleh banyak peserta didik di tingkat dasar.<sup>1</sup> Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa hambatan utama dalam pembelajaran matematika tidak hanya terletak pada kompleksitas materi, tetapi juga pada rendahnya motivasi dan tingkat konsentrasi siswa dalam mengikuti proses belajar.<sup>2</sup> Untuk itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada isi materi, tetapi juga mampu menciptakan suasana yang

<sup>1</sup> Ahmad Riyadi, "Penerapan Ice Breaking Yang Menyenangkan Dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar," *Jurnal Teknologi Pendidikan* 21, no. 3 (2019): 89–101.

<sup>2</sup> Muhammad Hasan, "Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PAI: Sebuah Studi Pada Siswa SD," *Jurnal Pendidikan Islam* 14, no. 4 (2019): 211–20.

menyenangkan dan interaktif. Salah satu strategi yang kini semakin populer adalah penerapan ice breaking permainan edukatif, yaitu aktivitas ringan yang dirancang untuk memecah kebekuan suasana kelas, meningkatkan semangat belajar, dan merangsang keterlibatan siswa.<sup>3</sup>

Penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi dan Nur menerangkan bahwa penerapan ice breaking berdampak signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar matematika siswa sekolah dasar, dengan hasil uji statistik menunjukkan adanya perbedaan skor yang berarti antara sebelum dan sesudah perlakuan diberikan.<sup>4</sup> Selain itu, penelitian oleh Berliana et al. menegaskan bahwa ice breaking yang dilakukan secara rutin pada awal pembelajaran mampu meningkatkan konsentrasi siswa secara nyata dalam mengikuti pelajaran di kelas.<sup>5</sup> Pada lingkup internasional, Ramli et al. dalam jurnal International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development menyoroti bahwa penggunaan game-based learning secara terstruktur, termasuk dalam bentuk permainan edukatif ringan, mampu meningkatkan keterlibatan emosional siswa serta memfasilitasi peningkatan motivasi intrinsik secara berkelanjutan.<sup>6</sup>

Meskipun berbagai studi sebelumnya menggarisbawahi manfaat ice breaking terhadap peningkatan suasana belajar yang positif, kebanyakan dari penelitian tersebut masih memisahkan pengukuran antara motivasi dan konsentrasi. Oleh karena itu, penelitian ini mencoba menjawab pertanyaan penting: bagaimana pengaruh ice breaking permainan edukatif terhadap motivasi dan konsentrasi belajar matematika siswa sekolah dasar? Pertanyaan ini penting karena proses pembelajaran matematika yang efektif tidak hanya ditentukan oleh konten yang disampaikan, tetapi juga oleh kondisi psikologis

---

<sup>3</sup> Budi Suwandi, "Ice Breaking Sebagai Pendekatan Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran," *Jurnal Psikologi Pendidikan* 12, no. 1 (2020): 43–56.

<sup>4</sup> Pratiwi, L. A., and Nur, I. R. D, "The Influence of Ice-Breaking Application on the Mathematics Learning Motivation of Elementary School Students," *Inomatika: Jurnal Inovasi Matematika* 4, no. 2 (2022): 108–16.

<sup>5</sup> Berliana, A., Lestari, M. D., and Harahap, R. M., "Penerapan Ice Breaking Untuk Memaksimalkan Konsentrasi Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Matematika* 1, no. 2 (2023): 85–92.

<sup>6</sup> Ramli, I. S. M., Norazmi, N., and Azlan, M. N., "Game-Based Learning and Student Motivation in Mathematics: A Quasi-Experimental Study in Malaysian Elementary Schools.," *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development* 13, no. 2 (2024): 56–72.

siswa seperti minat, antusiasme, serta kemampuan mereka untuk tetap fokus selama pembelajaran berlangsung.<sup>7</sup>

Untuk menjawab pertanyaan tersebut, penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (quasi-experimental design), dengan dua kelas sebagai subjek: satu kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan ice breaking permainan edukatif dan satu kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional. Data dikumpulkan melalui angket dan observasi, lalu dianalisis menggunakan uji paired sample t-test dan Pearson correlation untuk mengetahui pengaruh intervensi terhadap dua variabel yang diteliti.

Dengan menyatukan dua dimensi penting dalam motivasi dan konsentrasi peserta didik dalam satu kerangka analisis, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi nyata baik secara teoretis maupun praktis. Secara akademik, penelitian ini memperluas cakupan kajian mengenai efektivitas ice breaking dalam konteks pembelajaran matematika di sekolah dasar. Sementara secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi rekomendasi bagi guru dan praktisi pendidikan untuk menerapkan pendekatan yang lebih kreatif dan humanis dalam mendesain suasana kelas yang kondusif dan menyenangkan. Dengan demikian, ice breaking permainan edukatif tidak hanya menjadi alat pemecah kebosanan, tetapi juga strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan matematika sejak dini.

## Metode

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu (quasi-experimental design) model pretest-posttest control group design. Subjek penelitian adalah siswa kelas 3A MI Al Muwazanah Gondang sebagai kelompok eksperimen yang diberi perlakuan ice breaking permainan edukatif, dan kelas 3B sebagai kelompok kontrol tanpa perlakuan, masing-masing berjumlah 19 Peserta didik.

---

<sup>7</sup> Salsabila, A. and Widodo, S. A, "Ice Breaking Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Psikologi Dan Pendidikan Dasar* 9, no. 2 (2021): 123–30.

Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling.<sup>8</sup> Variabel penelitian terdiri dari variabel independen yakni ice breaking permainan edukatif, dan variabel dependen yakni motivasi belajar dan tingkat konsentrasi. Pengumpulan data dilakukan melalui angket, observasi, dan dokumentasi, dengan instrumen berupa angket skala Likert dan lembar observasi berdasarkan indikator spesifik.<sup>9</sup> Analisis data menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, paired sample t-test, dan uji korelasi Pearson dengan bantuan SPSS 25 untuk menguji pengaruh dan hubungan antar variabel sebelum dan sesudah perlakuan.

## Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh ice breaking permainan edukatif terhadap motivasi dan tingkat konsentrasi peserta didik dalam pembelajaran Matematika di MI Al Muwazanah Gondang.

### Data Lembar Observasi

Peneliti melaksanakan penelitian dengan memakai lembar observasi untuk mengamati situasi di dalam kelas, khususnya terkait motivasi dan tingkat konsentrasi peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan pada pembelajaran matematika. Observasi dilakukan di kelas 3A yang menerima perlakuan dan kelas 3B yang tidak menerima perlakuan, dengan penilaian disesuaikan berdasarkan indikator yang sudah ditetapkan sebelumnya. Berikut adalah hasil dari observasi yang telah dilakukan.

**Tabel 1. Skor Hasil Observasi Motivasi dan Konsentrasi Peserta Didik Kelas 3A**

Motivasi Belajar		
Treatment	Pretest	Posttest
Skor Perolehan	12	18
Skor Maksimal	20	20
Persentase	60%	90%

<sup>8</sup> Wahyuni Sri, "Pengaruh Aktivitas Belajar Dan Kemandirian Dalam Mengerjakan Tugas Terhadap Hasil Belajar Siswa Ekonomi Kelas XI di SMA Semen Padang," *Economica* 3, no. 1 (2015): 95–99.

<sup>9</sup> Nur Aedi, Instrumen Penelitian Dan Pengumpulan Data (Jakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia, 2010), 3.

Kualifikasi	Cukup Baik	Sangat Baik
<b>Konsentrasi Belajar</b>		
<i>Treatment</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Skor Perolehan	12	19
Skor Maksimaal	20	20
Persentase	60%	95%
Kualifikasi	Cukup Baik	Sangat Baik

**Tabel 2 Skor Hasil Observasi Motivasi dan Konsentrasi Peserta Didik Kelas 3B**

<b>Motivasi Belajar</b>		
<i>Treatment</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Skor Perolehan	10	12
Skor Maksimal	20	20
Persentase	50%	60%
Kualifikasi	Cukup Baik	Sangat Baik
<b>Konsentrasi Belajar</b>		
<i>Treatment</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Skor Perolehan	11	13
Skor Maksimaal	20	20
Persentase	55%	65%
Kualifikasi	Cukup Baik	Baik

Berdasarkan Tabel 1 dan 2 Persentase pencapaian dihitung dengan membagi skor yang diperoleh dengan skor maksimal, kemudian dikalikan 100%. Dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan di kelas kontrol tanpa penerapan ice breaking, dilakukan pengukuran untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh terhadap motivasi dan konsentrasi belajar peserta didik. Hasil pretest menunjukkan skor motivasi sebesar 10 (50%) dan meningkat sedikit menjadi 12 (60%) pada posttest. Sementara itu, skor konsentrasi belajar pada pretest adalah 11 (55%) dan naik menjadi 13 (65%) pada posttest. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan ice breaking tidak menunjukkan perubahan signifikan.

Pada proses pembelajaran di kelas eksperimen yang menggunakan ice breaking, dilakukan pengukuran untuk mengetahui apakah metode tersebut

berpengaruh terhadap motivasi dan konsentrasi belajar peserta didik. Hasilnya menunjukkan bahwa skor motivasi meningkat dari 12 (60%) pada saat pretest menjadi 18 (90%) saat posttest. Demikian pula, tingkat konsentrasi belajar mengalami peningkatan dari skor 12 (60%) pada pretest menjadi 19 (95%) saat posttest.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa peserta didik di kelas eksperimen yang memperoleh perlakuan mengalami peningkatan signifikan baik dalam hal motivasi maupun konsentrasi belajar. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan ice breaking dalam pembelajaran sangat efektif dan memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi serta konsentrasi belajar peserta didik.

### ***Uji Deskriptif***

Statistik deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran umum mengenai data yang diperoleh dari hasil pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kontrol. Data yang dianalisis meliputi nilai rata-rata (mean), nilai minimum, nilai maksimum, dan standar deviasi dari masing-masing variabel yaitu motivasi dan tingkat konsentrasi peserta didik. Berdasarkan hasil olahan data menggunakan SPSS, diperoleh statistik deskriptif Motivasi dan Konsentrasi sebagai berikut:

**Tabel 3. Hasil Uji Deskriptif Motivasi**

<b>Descriptive Statistics</b>					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
pretest_motivasi_eks	19	25	38	30,47	3,657
posttest_motivasi_Eks	19	35	48	41,53	3,963
pretest_motivasi_Kontrol	19	21	39	29,79	4,709
posttest_motivasi_kontrol	19	24	40	31,89	4,677
Valid N (listwise)	19				

**Tabel 4. Hasil Uji Deskriptif Konsentrasi**

<b>Descriptive Statistics</b>					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
pretest_konsentrasi_eks	19	22	40	29,21	4,237

posttest_konsentrasi_eks	19	34	50	40,58	3,805
pretest_konsentrasi_kontrol	19	20	37	27,95	5,400
posttest_konsentrasi_kontrol	19	23	40	31,68	4,583
Valid N (listwise)	19				

Berdasarkan hasil uji Deskriptif Motivasi dan Konsentrasi di atas, diketahui bahwa rata-rata skor motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen meningkat dari 30,47 menjadi 41,53. Sementara pada kelas kontrol hanya meningkat dari 29,79 menjadi 31,89. Begitu pula pada variabel konsentrasi belajar, kelas eksperimen mengalami peningkatan dari 29,21 menjadi 40,58, sedangkan kelas kontrol hanya dari 27,95 menjadi 31,68. Peningkatan yang signifikan pada kelompok eksperimen dikonfirmasi melalui uji Paired Sample t-test.

#### ***Uji hipotesis Paired Sample t-test Motivasi***

Sebelum kita menguji Paired Sample t-test motivasi maka dapat kita ketahui bahwa hipotesisnya sebagai berikut: Hipotesis 1 (H1) : Terdapat Pengaruh Positif pada penerapan ice breaking Permainan Edukatif terhadap Motivasi belajar peserta didik dan Hipotesis 0 (H0) : Tidak Terdapat Pengaruh yang Positif pada penerapan ice breaking Permainan Edukatif terhadap Motivasi belajar peserta didik. Berikut di sajikan pemaparan hasil analisi data uji Paired Sample t-test menggunakan IBM SPSS ver 25.

**Tabel 5. Hasil Paired Sample t-test Motivasi**

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference				
air 1	Pretest Motivasi				Mean	Lower	Upper		
	Eks - Posttest Motivasi Eks	-11,053	1,649	,378	-11,847	-10,258	-29,216	18	,000

Berdasarkan Tabel 5, hasil uji Paired Sample t-test untuk variabel motivasi menggunakan SPSS versi 25 menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Mengacu pada ketentuan pengambilan keputusan dalam uji Paired Sample t-test, yaitu jika nilai Sig. (2-tailed)  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, maka karena nilai yang diperoleh adalah 0,000, yang berarti lebih kecil dari 0,05, dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dan positif dari penggunaan ice breaking berbasis permainan edukatif terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran Matematika kelas III di MI Al Muwazanah Gondang.

#### ***Uji hipotesis Paired Sample t-test Konsentrasi***

Sebelum kita menguji Paired Sample t-test konsentrasi maka dapat kita ketahui bahwa hipotesisnya sebagai berikut: Hipotesis 2 ( $H_2$ ) yakni Terdapat Pengaruh Positif pada penerapan ice breaking Permainan Edukatif terhadap tingkat konsentrasi belajar peserta didik dan Hipotesis 0 ( $H_0$ ) yakni Tidak Terdapat Pengaruh yang Positif pada penerapan ice breaking Permainan Edukatif terhadap Tingkat Konsentrasi belajar peserta didik. Berikut di sajikan pemaparan hasil analisi data uji Paired Sample t-test menggunakan IBM SPSS ver 25.

**Tabel 6. Hasil Paired Sample t-test Konsentrasi**

<b>Paired Samples Test</b>												
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)			
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference							
					Lower	Upper						
Pair 1	Pretest Konsentrasi Eks - Posttest Konsentrasi Eks	-11,368	1,165	,267	-11,930	-10,807	-42,543	18	,000			

Berdasarkan hasil analisis Paired Sample t-test pada tingkat konsentrasi yang dilakukan menggunakan SPSS versi 25, diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000. Mengacu pada dasar pengambilan keputusan dalam uji Paired Sample t-test, yaitu apabila nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 maka H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>2</sub> diterima. Karena nilai 0,000 < 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>2</sub> diterima. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan ice breaking berupa permainan edukatif terhadap peningkatan konsentrasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Matematika kelas 3 di MI Al Muwazanah Gondang.

#### ***Uji hipotesis Korelasi Pearson Motivasi dan Konsentrasi***

Sebelum kita menguji Korelasi Pearson motivasi dan konsentrasi maka dapat kita ketahui bahwa hipotesisnya sebagai berikut: Hipotesis 3 (H<sub>3</sub>) yakni Terdapat hubungan yang signifikan antara motivasi belajar dan konsentrasi belajar peserta didik setelah diberi perlakuan ice breaking permainan edukatif pada pelajaran Matematika di MI Al Muwazanah Gondang Hipotesis 0 (H<sub>0</sub>) yakni Tidak Terdapat hubungan yang signifikan antara motivasi belajar dan konsentrasi belajar peserta didik setelah diberi perlakuan ice breaking permainan edukatif pada pelajaran Matematika di MI Al Muwazanah Gondang. Berikut di sajikan pemaparan hasil analisi data Uji Korelasi Pearson menggunakan IBM SPSS ver 25.

**Tabel 7. Hasil Korelasi Pearson Motivasi dan Konsentrasi**

<b>Correlations</b>			
		Posttest_Motivasi	Posttest_Konsentrasi
Posttest_Motivasi	Pearson Correlation	1	,911**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	19	19
Posttest_Konsentrasi	Pearson Correlation	,911**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	19	19

\*\*. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan tabel 7 diatas diperoleh hasil Uji Korelasi Pearson Motivasi dan Konsentrasi menggunakan SPSS ver 25 yakni diperoleh nilai koefesien sebesar 0,911 dengan nilai Sig. (2-tailed) Motivasi dan konsentrasi sebesar 0,000. Nilai koefisien tersebut menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang kuat dan positif antara motivasi belajar dan konsentrasi peserta didik. Artinya, semakin tinggi motivasi belajar yang dimiliki peserta didik, maka semakin tinggi pula tingkat konsentrasi mereka dalam mengikuti pembelajaran.

Sementara itu, nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0,05 menunjukkan bahwa hubungan antara kedua variabel tersebut bersifat signifikan secara statistik, sehingga hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_3$ ) diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara motivasi belajar dan konsentrasi belajar peserta didik setelah diberi perlakuan ice breaking permainan edukatif pada pelajaran Matematika.

### ***Temuan Hasil Penelitian***

Hasil temuan dari penelitian ini adalah pembelajaran yang menerapkan ice breaking permainan edukatif menunjukkan keefektifan dalam meningkatkan motivasi dan tingkat konsentrasi peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung lebih khususnya matapelajaran matematika yang mana mereka merasa bahwa matematika itu sulit, membosankan, menakutkan dan lain-lain. Dengan ada nya ice breaking permainan edukatif tersebut peserta didik merasa lebih santai dan tidak semenakutkan apa yang mereka pikirkan sebelumnya sehingga peserta didik lebih termotivasi dan tingkat konsentrasi peserta didik mengalami peningkatan.

Hal tersebut dapat dilihat dari hasil obsevasi yang menunjukkan pada saat pretest tingkat motivasi mereka mendapat skor sebesar 12 (60%) dan tingkat konsentrasi mereka mendapat skor sebesar 12 (60%) dan ketika setelah diberikan perlakuan tingkat motivasi mereka meningkat dengan perolehan skor sebaanyak 18 (90%) dan begitu pula dengan tingkat konsentrasi mereka yang mana mendapatkan skor sebesar 19 (95%).

Hasil observasi tersebut diperkuat dengan data statistik dari hasil perhitungan dan analisis berbantuan Ms. Exel, SPSS Ver 25 dan kalkulator dalam penelitian ini diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000, dari analisis motivasi maupun tingkat konsentrasi peserta didik yang berarti lebih kecil dari 0,05 ( $p < 0,05$ ) sehingga hasil penelitian ini diterima, maka dalam proses pembelajaran matematika peserta didik kelas 3A yang mendapatkan perlakuan ice breaking didapati peningkatan dari segi motivasi maupun tingkat konsentrasi peserta didik.

Selain itu terdapat hubungan antara motivasi dan konsentrasi peserta didik setelah diberikan perlakuan ice breaking permainan edukatif hal itu dapat dilihat dari nilai Koefisien korelasi Pearson ( $r$ ) 0,911 yang mana berkisar antara 0,80 – 1,00 yang termasuk dalam kategori sangat kuat, dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed)  $< 0,05$ . Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi motivasi belajar peserta didik, maka tingkat konsentrasinya dalam mengikuti pembelajaran juga meningkat.

### Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan ice breaking berbasis permainan edukatif memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi dan tingkat konsentrasi peserta didik dalam pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar. Melalui pendekatan eksperimen semu dan dukungan data statistik, terbukti bahwa siswa yang memperoleh perlakuan ice breaking menunjukkan peningkatan yang nyata dibandingkan siswa yang tidak mendapatkan perlakuan. Selain itu, ditemukan pula korelasi yang sangat kuat antara motivasi dan konsentrasi belajar setelah intervensi dilakukan, yang menandakan bahwa keduanya saling mendukung dalam membentuk suasana belajar yang efektif dan menyenangkan.<sup>10</sup>

Peneliti menyampaikan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada pihak MI Al Muwazanah Gondang yang telah memberikan izin dan fasilitas dalam pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga

---

<sup>10</sup> Yusron, A. M. and Kartini, R., "Pengaruh Permainan Edukatif Terhadap Minat Dan Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 11, no. 1 (2022): 17–26.

disampaikan kepada dosen pembimbing, para penguji, dan seluruh pihak yang telah memberikan masukan, arahan, dan dukungan moral maupun teknis sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

## **Daftar Rujukan**

- Aedi, Nur. (2010). Instrumen Penelitian dan Pengumpulan Data. Jakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia.
- Berliana, A., Lestari, M. D., and Harahap, R. M. "Penerapan Ice Breaking Untuk Memaksimalkan Konsentrasi Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Matematika* 1, no. 2 (2023): 85–92.
- Hasan, Muhammad. "Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PAI: Sebuah Studi Pada Siswa SD." *Jurnal Pendidikan Islam* 14, no. 4 (2019): 211–20.
- Pratiwi, L. A., and Nur, I. R. D. "The Influence of Ice-Breaking Application on the Mathematics Learning Motivation of Elementary School Students." *Inomatika: Jurnal Inovasi Matematika* 4, no. 2 (2022): 108–16.
- Ramli, I. S. M., Norazmi, N., and Azlan, M. N. "Game-Based Learning and Student Motivation in Mathematics: A Quasi-Experimental Study in Malaysian Elementary Schools." *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development* 13, no. 2 (2024): 56–72.
- Riyadi, Ahmad. "Penerapan Ice Breaking Yang Menyenangkan Dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar." *Jurnal Teknologi Pendidikan* 21, no. 3 (2019): 89–101.
- Salsabila, A., and Widodo, S. A. "Ice Breaking Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Psikologi Dan Pendidikan Dasar* 9, no. 2 (2021): 123–30.
- Sri, Wahyuni. "Pengaruh Aktivitas Belajar dan Kemandirian Dalam Mengerjakan Tugas Terhadap Hasil Belajar Siswa Ekonomi Kelas XI di SMA Semen Padang." *Economica* 3, no. 1 (2015): 95–99.
- Suwandi, Budi. "Ice Breaking Sebagai Pendekatan Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran." *Jurnal Psikologi Pendidikan* 12, no. 1 (2020): 43–56.
- Yusron, A. M., and Kartini, R. "Pengaruh Permainan Edukatif Terhadap Minat Dan Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 11, no. 1 (2022): 17–26.