Biodik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi
ISSN 2580-0922 (*online*), ISSN 2460-2612 (*print*)
Volume 11, Nomor 01, Tahun 2025, Hal.243-252
Available online at:
https://online-journal.unja.ac.id/biodik

Research Article

OPEN ACCESS

Pengaruh Permainan *Ice Breaking* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Di SMA Negeri 1 Mananggu

(The Effect of Ice-Breaking Games on Students' Learning Outcomes in Class X on The Topic Of Classification of Living Organisms at SMA Negeri 1 Mananggu)

Abdul Mazid Saliko*, Jusna Ahmad, Ilyas H. Husain, Hartono D. Mamu, Chairunnisa J. Lamangantjo
Program Studi Pendidikan Biologi, Universitas Negeri Gorontalo
Jl. Jend. Sudirman No.6, Dulalowo Tim., Kec. Kota Tengah, Kota Gorontalo, Gorontalo 96128
Corresponding Authors: Mazidsaliko19@gmail.com

Informasi Artikel
Submit: 10 – 01 – 2025
Diterima: 26 – 02 – 2025
Dipublikasikan: 26 – 03 – 2025

ABSTRACT

Monotonous learning often causes boredom in students, so innovative strategies are needed to improve learning outcomes. One strategy that can be applied is ice breaking, which aims to lighten the classroom atmosphere and make it more fun and interactive. This study aims to analyse the effect of ice-breaking games on the learning outcomes of class X students on the material of classification of living things at SMA N 1 Mananggu. This research method uses quantitative research methods and a pre-experimental approach with a one-group pre-test-post-test design, using 30 samples in the research. The study's results showed that the average value of the pre-test of students was 41.33%, while the post-test was 81.00%. The results of the t-test showed a significant value of 0.000 <0.05, which means there is a substantial difference between the pre-test and post-test results. This increase indicates that ice-breaking improves conceptual understanding and students' active involvement in the learning process.

Keywords: *Ice Breaking, Learning Results, Classification of Living Things*

Penerbit
Program Studi Pendidikan Biologi
FKIP Universitas Jambi,
Jambi- Indonesia

ABSTRAK

Pembelajaran yang menoton sering kali menyebabkan kejenuhan pada peserta didik, sehingga diperlukan strategi yang inovatif untuk meningkatkan hasil belajar. Salah satu strategi yang dapat diterapkan adalah ice breaking yang bertujuan untuk mencairkan suasana kelas agar lebih menyenangkan dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh permaian ice breaking terhadap hasil belajar peserta didik kelas X pada materi klasifikasi mahkluk hidup di SMA N 1 Mananggu. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dan pendekatan Pre-Eksperimental dengan desain One Group Pre-test-Post-test dengan menggunakan 30 sampel penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata pre-test peserta didik adalah 41,33% sedangkan post-test 81,00%. Hasil uji t menunjukkan nilai signifikan 0,000 < 0,05, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test. Peningkatan ini menunjukan bahwa ice breaking memiliki pengaruh dalam meningkatkan pemahaman konsep dan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar.

Kata kunci: Ice Breaking, Hasil Belajar, Klasifikasi Makhluk Hidup

This Biodik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi is licensed under a CC BY-NC-SA (Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License)

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu cara untuk mempersiapkan generasi penerus bangsa. Melalui pendidikan, individu, khususnya peserta didik, memiliki kesempatan untuk memperoleh pengalaman belajar yang dapat memberikan dampak positif dalam kehidupan mereka dan diharapkan dapat meningkatkan kemampuan yang dimilikinya. Hal ini sesuai dengan yang diatur dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab I Pasal 1 Ayat 1, yang menjelaskan bahwa pendidikan merupakan Langkah sengaja serta tersusun saat meningkatkan kemampuan peserta didik supaya mempunyai karakter, kecermatan, juga keahlian bagi pribadinya, lingkungan, bangsa juga Negara dari aktifitas pembelajaran (Santana & Husna, 2023).

Penggapaian target pendidikan berdasarkan aktifitas pembelajaran dalam sekolah. Menjelang melaksanakan aktifitas pembelajaran suatu pendidik mestinya menyediakan media pembelajaran. Pendidik seharusnya melaksanakan persediaan pembelajaran yang merujuk terhadap target dan bahan ajar peserta didik sejak pada langkah perancangan sampai langkah pembaruan (Setiawan dkk., 2022).

Selama aktifitas pembelajaran berlangsung pendidik mesti memiliki penilaian bagi peserta didiknya sepanjang aktifitas pembelajaran. Kompetensi yang mesti dikuasai terhadap peserta didik satu diantaranya yaitu pengetahuan kognitif yang mana pengetahuan kognitif begitu dibutuhkan guru, guna memahami terkait taraf tergapainya pada PBM peserta didik dalam kelas, satu diantaranya secara memahami kesanggupan kognitif dari penilaian hasil belajar peserta didik (Rohmah, 2017).

Hasil belajar merupakan kesanggupan yang didapat peserta didik sesudah mendapatkan pengalaman pembelajaran oleh guru maupun penagajar. Pengalaman yang diperoleh peserta didik mencakup ranah afektif, kognitif juga psikomotorik (Hutapea, 2021). Hasil belajar berfungsi inti pada aktifitas pembelajaran karena secara hasil itu pendidik bisa memahami bagaimana kemajuan pengalaman maupun wawasan yang telah didapat peserta didik pada tahap meraih setiap target pendidikannya dari PBM selanjutnya (Wibowo, 2021).

Aktifitas pembelajaran yang baik serta nyaman termasuk sebuah kunci untuk mengembangkan hasil belajar peserta didik dalam pendidikan, khususnya akan konsep "Klasifikasi Mahluk Hidup," tantangan utama merupakan bagaimana menyajikan materi yang kompleks dengan cara yang dapat dipahami dan menarik bagi peserta didik. Satu diantara permainan atau kegiatan yang diharapkan bisa diaplikasikan guna menangani tantangan ini adalah permainan *ice breaking*. Proses belajar, *Ice breaking* digunakan sebagai teknik guna mengondusifkan suasana, menumbuhkan kesediaan belajar, dan menumbuhkan semangat peserta didik. Penerapan *Ice breaking* yang efektif diharapkan mampu mendukung peserta didik untuk menghilangkan kejenuhan serta mengembangkan motivasi belajar (Widianita 2023)

Pendekatan pembelajaran yang monoton dan kurang interaktif sering kali menyebabkan peserta didik merasa jenuh serta kurang semangat belajar. Aspek tersebut berpengaruh buruk bagi hasil belajar mereka. Dengan demikian, dibutuhkan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif guna menangani permasalahan itu (Febianti & Riyani 2023)

Penggunaan permainan *ice breaking* pada pembelajaran diinginkan dapat menyumbangkan pengaruh baik bagi hasil belajar peserta didik. Secara membentuk suasana belajar yang mengasikkan juga unik, peserta didik dapat semakin semangat belajar serta semakin gampang menguasai bahan ajar yang disampaikan. Selain itu, interaksi dan kerjasama yang terbangun melalui permainan ini dapat meningkatkan kemampuan sosial dan komunikasi peserta didik, yang dibutuhkan pula saat PBM (Wana Dkk, 2024)

Ice breaking termasuk aktifitas yang bisa diterapkan guna menghilangkan kekakuan, keributan, kebosanan suasana akan mencair serta begitu mempotensikan peserta didik dapat bergairah lagi, tergerak, antusian saat belajar serta lainnya. *Ice breaking* dapat dilaksanakan pada beragam wujud aktifitas, contohnya berupa kisah jenaka yang diselaraskan terhadap sosial kehidupan, berhadiah, yelyel semangat maupun beberapa permainan yang diselaraskan terhadap bahan ajar yang tengah dibahas serta lainnya. Secara dilaksanakannya *ice breaking* diinginkan suasana belajar lebih mengasikkan, peserta didik tidak mudah merasa jenuh, semakin bergairah, serta mampu mengembangkan hasil belajar (Ayu, 2020).

Berdasarkan teori-teori yang ada, penerapan permainan *ice breaking* dalam pembelajaran materi "Klasifikasi Makhluk Hidup" di kelas X SMA Negeri 1 Mananggu dapat memiliki pengaruh yang sangat positif terhadap hasil belajar peserta didik. Materi klasifikasi makhluk hidup seringkali dianggap rumit karena melibatkan banyak istilah ilmiah dan konsep yang harus dipahami dengan baik. Oleh karena itu, penggunaan *ice breaking* sebagai bagian dari strategi pembelajaran dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif. Pertama, *ice breaking* mampu mengurangi kejenuhan peserta didik, terutama saat materi yang diajarkan terasa berat atau monoton. Ketika suasana kelas menjadi lebih santai dan penuh semangat, peserta didik cenderung lebih fokus dan antusias dalam menerima pembelajaran. Kedua, aktivitas ini juga meningkatkan motivasi belajar karena peserta didik merasa lebih terlibat dan terhibur dalam proses belajar. Hal ini membantu mereka menyerap materi dengan lebih mudah.

Selain itu, permainan *ice breaking* yang melibatkan interaksi dan kerjasama juga dapat memperkuat hubungan sosial di antara peserta didik. Dengan terbangunnya hubungan yang baik, suasana kelas menjadi lebih kondusif, sehingga peserta didik lebih nyaman untuk berpartisipasi aktif. Hal ini tidak hanya berdampak pada penguasaan materi, tetapi juga mendukung perkembangan keterampilan komunikasi dan kerjasama yang penting untuk pembelajaran di masa depan. Secara keseluruhan, penerapan *ice breaking* dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, terutama dalam materi yang dianggap sulit seperti klasifikasi makhluk hidup. Dengan suasana belajar yang lebih menyenangkan, peserta didik tidak hanya memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga mendapatkan pengalaman belajar yang berkesan dan bermanfaat dalam jangka panjang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di sekolah SMA Negeri 1 Mananggu, Lebih Tepatnya Berada Di Desa Mananggu, Kecamatan Mananggu, Kabupaten Boalemo, Provinsi Gorontalo. Waktu pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada bulan Desember Tahun 2024. Metode penelitian menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan desain penelitian pre experimenental dengan pendekatan *one group pre and post*. Dalam penelitian ini terdapat 3 tahap pelaksanaan yaitu *pretest, treatmen,* dan

posttest. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas X 1 yang berjumlah 30 peserta didik. Teknik analisis data dalam penelitian yaitu: Uji Normalitas, Uji Homogenitas, Uji T dan Uji N-Gain.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan bagaimana pengaruh permainan *ice breaking* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi klasifikasi makhluk hidup. Penelitian ini menggunakan dua jenis tes yaitu *pre-test* (pra pembelajaran) serta *post-test* (setelah pembelajaran), yang berbentuk soal pilihan ganda sejumlah 10 butir soal. Kedua tes ini bertujuan agar memahami perubahan kemampuan peserta didik setelah dilakukan permainan *ice breaking*.

Hasil dari *pre-test* serta *post-test* seterusnya dianalisa dari beberapa uji statistik. Uji normalitas dipakai guna memvalidasi data hasil tes mengikuti distribusi normal. Uji homogenitas diterapkan guna memeriksa keserupaan varian data dari kelompok yang diuji. Uji-t dipakai guna menguji perbandingan signifikan dari temuan *pre-test* serta *post-test.* Sementara uji N-gain digunakan guna mengukur sebesar apa perkembangan hasil belajar peserta didik

Deskripsi Data

a. Pre-test

Penelitian ini menggunakan desain penelitian "one group pretest-posttest design," yang berarti pengukuran dilakukan sebelum dan sesudah perlakuan pada satu kelompok. Pada Desember 2024, pretest dilakukan di kelas X 1 SMA Negeri 1 Mananggu. Hasil pretest menunjukkan rata-rata skor sebesar 41,33%. Hal ini mengindikasikan bahwa seluruh peserta didik di kelas X 1 mendapatkan skor di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yang menunjukkan bahwa mereka belum mencapai target yang ditetapkan.

b. Post-test

Post-test dilaksanakan sesudah pembelajaran pada maksud guna mengamati dampaknya akan hasil belajar peserta didik. Setelah pembelajaran, dilakukan *post-test* guna menghitung penguasaan peserta didik. Temuan *post-test*, didapat skor mean sebesar 81,00%. Angka ini menunjukkan bahwa peserta didik sukses menggapai skor lebih dari KKM meskipun tetap terdapat sejumlah peserta didik yang belum tuntas. Tetapi aspek tersebut mengindikasikan jika hasil belajar peserta didik mendapati perkembangan sesudah memberlakukan game *ice breaking* ditengah-tengah pembelajaran dimulai. Secara demikian, penggunaan *ice breaking* tersebut terbukti efektif dalam mengembangkan penguasaan peserta didik akan bahan ajar yang diberikan.

Hasil Belajar

a. Uji Normalitas

Kriteria uji normalitas digunakan untuk menentukan apakah data mengikuti distribusi normal. Uji normalitas dianggap normal jika nilai signifikansi (sig) > 0,05, dan dianggap tidak normal jika nilai signifikansinya < 0,05. Dalam penelitian ini, uji Shapiro-Wilk dilakukan menggunakan SPSS 26 untuk menganalisis data. Berdasarkan hasil uji normalitas, nilai signifikansi untuk *pre-test* adalah 0,103 > 0,05, dan untuk *post-test* adalah 0,074 > 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data dari uji normalitas berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah varians dari kelompok data yang diuji seragam atau tidak. Uji ini dilakukan menggunakan software SPSS 26. Kriteria yang digunakan adalah: Jika nilai signifikansi (sig) > 0,05, maka data dianggap homogen, dan jika nilai signifikansi < 0,05, maka data dianggap tidak homogen. Berdasarkan hasil uji homogenitas, nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0,404 > 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data yang diuji bersifat homogen, yang berarti varians antar kelompok yang diuji tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan.

c. Uji T

Prosedur keputusan uji-t menentukan apakah ada perbedaan signifikan antara dua set data (dalam hal ini, pra-tes dan pasca-tes). Kriteria keputusan dalam uji-t adalah sebagai berikut: Jika nilai signifikansi (Sig) kurang dari 0,05, maka hipotesis nol (H0) ditolak. Jika nilai signifikansi (Sig) lebih besar atau sama dengan 0,05, H0 diterima. Berdasarkan hasil uji t, nilai signifikansinya adalah 0,000 yang berarti lebih kecil dari 0,05. Oleh karena itu, H0 ditolak dan hipotesis alternatif (Ha) diterima. Hal ini menunjukkan perbedaan yang signifikan antara hasil pra-tes dan pasca-tes. Dengan kata lain, Permainan Mengenal Satu Sama Lain memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik kelas X 1 SMA N 1 Mananggu pada materi ajar klasifikasi makhluk hidup. Hal ini menunjukkan bahwa metode ini efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik.

d. Uji N-Gain

Berdasarkan data hasil uji N-Gain menggunakan *Excel* diperoleh indeks gain sebesar 0,5288 yang jika dilihat berdasarkan kriteria perolehan indeks gain maka termasuk dalam kriteria sedang.

Peneliti memulai penelitian dengan menyiapkan instrumen tes berupa soal *pre-test* dan *post-test* yang akan diberikan kepada peserta didik kelas X 1. Instrumen tes tersebut diambil dari modul kurikulum merdeka yang digunakan oleh guru mata pelajaran biologi di sekolah tersebut. *Pre-test* dilaksanakan untuk mengukur kemampuan dan pemahaman awal peserta didik mengenai materi klasifikasi makhluk hidup. Hasil *pre-test* tersebut sebagai data awal yang akan digunakan dalam analisis penelitian ini. Usai pelaksanaan *pre-test,* tahap berikutnya adalah pemberian materi klasifikasi makhluk hidup kepada peserta didik, pada 5 menit awal pembelajaran dimulai peserta didik masih bisa menangkap apa yang disampaikan oleh guru, peserta didik antusias menyimak dan fokus ketika materi dijelaskan, terlihat setelah 10 menit kemudian sudah ada peserta didik yang mengantuk dan sudah tidak fokus dalam pembelajaran. Melihat hal tersebut peneliti langsung spontan mengatakan “kita main games yuk” sesaat setelah itu peserta didik yang terlihat mengantuk dan kurang fokus tadi langsung bersemangat lagi dan antusias ketika *ice breaking* dimulai. *Ice breaking* pertama dilakukan dengan permainan *“Talking Stick”* yaitu bernyanyi lagu kebangsaan sambil memegang pulpen. Pulpen tersebut harus berpindah dari satu peserta didik ke peserta didik lain hingga lagu selesai. Ketika lagu berakhir, peserta didik terakhir yang memegang pulpen akan mendapatkan *punishment*. *Punishment* tersebut berupa pertanyaan yang diberikan oleh guru, dan permainan ini wajib diikuti oleh semua peserta didik.

Pada *ice breaking* pertama peserta didik mulai fokus kembali, kemudian materi tentang klasifikasi makhluk hidup dilanjutkan. Namun, sekitar 25 menit pemberian materi, peserta didik mulai kehilangan fokus kembali. Untuk mengembalikan konsentrasi dan daya tangkap peserta didik, guru mengadakan *ice breaking.* Namun sebelum *ice breaking* dilaksanakan peneliti membagikan LKPD terlebih dahulu untuk menguji pemahaman peserta didik terhadap materi agar peserta didik lebih memahami tujuan pembelajaran dan kompetensi yang akan dicapai, kemudian peserta didik diminta untuk menyelesaikan

beberapa latihan soal yang ada di dalam LKPD tersebut selama 10 menit sebelum *ice breaking* dilanjutkan. Ketika selesai, *ice breaking* kedua dilanjutkan, *ice breaking* tersebut berupa permainan angka.

Permainan ini di mainkan oleh dua orang yang masing-masing akan bersaing untuk menjadi seorang pemenang. Aturannya adalah setiap pemain mulai menghitung secara bergantian dari angka 1 hingga angka 20, dengan ketentuan mereka hanya bisa menyebutkan 1 angka atau maksimal 2 angka saja. Contoh, pemain pertama menyebutkan angka 1, kemudian pemain kedua melanjutkan dengan angka 2 dan 3 dan seterusnya. Pemain yang menyebutkan angka 20 terlebih dahulu akan dinyatakan sebagai pemenang. Peserta didik sudah mulai semangat dan fokus bahkan antusias mengikuti pembelajaran dan mereka jadi lebih aktif dalam bertanya hal yang membuat mereka bingung dan materi dilanjutkan hingga materi berakhir. Salah satu peserta didik berteriak meminta *ice breaking* lagi dengan mengatakan (Pak guru, *Ice breaking* lagi). Seluruh peserta didik pun secara kompak meminta guru untuk melakukan *ice breaking* untuk yang terakhir kalinya, maka dari itu guru memberikan *ice breaking* terakhir untuk menutup pembelajaran. *Ice breaking* terakhir yaitu yel-yel, jadi seluruh peserta didik di ajak berdiri untuk melakukan yel-yel sandal jepit, jadi peserta didik bernyanyi sambil menggoyangkan kaki ke depan dan menepuk tangan di iringi dengan lagu sandal jepit. Sesi *ice breaking* selesai, langkah selanjutnya adalah membagikan kertas *post-test* yang harus diisi oleh peserta didik selama 10 menit dan peneliti mengucapkan terima kasih dan menutup pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas X 1, menunjukkan bahwa penggunaan *ice breaking* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi klasifikasi makhluk hidup. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata *pre-test* peserta didik sebesar 41,33, sedangkan nilai rata-rata *post-test* meningkat menjadi 81,00 (Lampiran 6). Peningkatan rata-rata nilai tersebut sebesar 39,67. Dari 30 peserta didik yang mengikuti pembelajaran, 23 di antaranya memperoleh nilai di atas KKM. Dengan demikian, setelah penerapan *ice breaking*, hasil belajar peserta didik meningkat, sebagaimana dibuktikan dengan hasil *post-test* yang lebih tinggi dibandingkan *pre-test*. Temuan ini sejalan dengan penelitian Wulandari (2018), yang menyatakan bahwa penerapan *ice breaking* dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik karena menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mendorong keaktifan, serta keberanian peserta didik dalam menyampaikan ide dan gagasan selama pembelajaran. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa *ice breaking* berpengaruh positif terhadap hasil belajar pesserta didik pada pembelajaran biologi dengan materi klasifikasi makhluk hidup di kelas X 1.
Berdasarkan hasil uji normalitas diperoleh nilai *pre-test* dengan taraf signifikasi 0,103 > 0,05 sedangkan *post-test* memperoleh taraf signifikansi 0,074 > 0,05 (Lampiran 7). Sehingga data tersebut berdistribusi normal karena keduanya menunjukkan signifikansi (sig) > 0,05. Menurut Ghozali (2016), uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah variabel independen, variabel dependen, atau keduanya berdistribusi normal atau tidak normal.

Hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa taraf signifikansi sebesar 0,404 > 0,05 (Lampiran 8), sehingga data yang diuji dinyatakan homogen. Menurut Sugiyono (2015), uji homogenitas bertujuan untuk menentukan apakah data sampel dari populasi memiliki keragaman yang seragam. Hal ini sejalan dengan penelitian Nurul et al. (2023), yang menyatakan bahwa uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah sekumpulan data atau lebih memiliki sifat homogen. Setelah data dinyatakan berdistribusi normal dan homogen, analisis dilanjutkan menggunakan uji-t.

Hasil uji-t menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 < 0,05 (Lampiran 9), sehingga H0 ditolak dan Ha diterima, yang berarti terdapat perbedaan antara hasil *pre-test* dan *post-test*. Dengan demikian, terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan *ice breaking* terhadap hasil belajar peserta didik di kelas X 1 SMA Negeri 1 Mananggu. Penemuan ini konsisten dengan penelitian Prastica dkk. (2021), yang menyatakan bahwa uji-t digunakan untuk menentukan ada tidaknya perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penerapan *ice breaking*.

Peningkatan hasil belajar peserta didik juga dianalisis melalui uji N-gain, yang menghasilkan indeks gain sebesar 0,5288 (Lampiran 6). Indeks ini menunjukkan peningkatan hasil belajar dengan kriteria sedang pada pembelajaran klasifikasi makhluk hidup menggunakan *ice breaking*. Hal ini didukung oleh penelitian Rosmalah, Hasdiana, dan Satriani (2019), yang menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penerapan *ice breaking*. Selain itu, minat belajar peserta didik meningkat setelah penerapan *ice breaking*, sebagaimana terlihat dari antusiasme dan semangat peserta didik selama pembelajaran.

Bukti peningkatan ini terlihat dari rata-rata nilai *pre-test* sebesar 41,33, sementara rata-rata nilai *posttest* meningkat menjadi 81,00 dari total 30 peserta didik. Hasil ini menunjukkan pengaruh signifikan dari penerapan *ice breaking*, di mana pembelajaran setelah penggunaan *ice breaking* memberikan dampak yang lebih besar terhadap hasil belajar dibandingkan sebelum penggunaannya.

Ice breaking dalam proses pembelajaran berfungsi menciptakan suasana yang menyenangkan, menghilangkan rasa bosan, dan meningkatkan semangat belajar. Dalam penerapannya, *ice breaking* dapat melatih kerja sama antar peserta didik, membuat mereka lebih aktif, dan membantu memahami konsep atau topik dalam suasana yang lebih ceria (Sumardani, 2015). Susanah (2016) juga menyatakan bahwa *ice breaking* yang dikaitkan dengan materi pelajaran dapat meningkatkan daya tangkap peserta didik, memberikan kesempatan untuk berkonsentrasi, dan membangun kekompakan dalam kelompok.
Penggunaan *ice breaking* dalam pembelajaran memiliki dasar teoritis yang kuat untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Aktivitas ini terbukti menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan mendukung partisipasi aktif peserta didik dalam diskusi serta kegiatan belajar. *Ice breaking* juga dapat mengurangi ketegangan di kelas dan memperkuat hubungan sosial antar peserta didik. Pendekatan ini didukung oleh teori pembelajaran aktif, konstruktivisme, dan teori motivasi, yang semuanya menegaskan manfaatnya dalam meningkatkan proses belajar (Muharrir Syahruddin et al., 2022).

Fanani (2017:43) menyebutkan bahwa *ice breaking* sangat penting untuk menghindari kejenuhan dan kebosanan peserta didik, sehingga mereka lebih termotivasi untuk mempelajari materi, termasuk materi klasifikasi makhluk hidup. Pentingnya *ice breaking* juga didukung oleh penelitian Hidayatullah (2018:35), yang menyimpulkan bahwa *ice breaking* mampu meningkatkan hasil belajar serta menciptakan suasana kelas yang lebih kondusif. Oleh karena itu, guru perlu menerapkan aktivitas *ice breaking* sesuai dengan kondisi dan kebutuhan peserta didik untuk mencairkan suasana belajar, baik di dalam maupun di luar kelas. Hal ini akan meningkatkan interaksi interpersonal antara guru dan peserta didik, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lebih baik.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa *ice breaking* memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik kelas X pada materi klasifikasi mahkluk hidup. *Ice breaking* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkanm meningkatkan interkasi antara peserta didik, serta membantu mereka lebih fokus dan termotivasi dalam memahami materi.

Dengan kondisi belajar yang lebih kondusif dan keterlibatan aktif peserta didik, pemahaman konsep tentang klasifikasi mahkluk hidup menjadi lebih optimal. Oleh karena itu, guru dapat mempertimbankan *ice breaking* sebagai bagian dari metode pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan hasil belajar, khususnya dalam memahami konsep klasifikasi mahkluk hidup. Dengan penerapan yang tepat dan sesuai dengan karakteristik peserta didik, *ice breaking* dapat menjadi salah satu alternatif strategi yang mendukung peningkatan kualitas pembelajaran di kelas.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan tentang pengaruh permainan ice breaking terhadap hasil belajar peserta didik kelas X pada materi klasifikasi makhluk hidup di SMA Negeri Mananggu, maka dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian dari uji t dan N-gain memiliki pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik melalui ice breaking pada materi klasifikasi makhluk hidup dengan kategori sedang. Dapat dilihat dari hasil uji t yakni signifikan 0,000 < 0,005 yang berarti H0 dan Ha diterima dan hasil analisis N-gain menunjukan bahwa nilai rata-rata N-gain sebesar 0,5288 yakni termasuk kedalam kriteria sedang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih banyak atas bantuan yang diberikan oleh kepala sekolah, guru da peserta didik kelas X 1 biologi tingkat lanjut di SMA Negeri 1 Mananggu, provinsi gorontalo.

RUJUKAN

Ahmad, T. L. S., Muntamah, L., Mustika, A. A., Suripti, S., & Yulistania, T. (2020). Unit Pembelajaran 1 : Klasifikasi Makhluk Hidup (A. Suryanda (Ed.)). Direktorat Guru Dan Tenaga Kependidikan Madrasah Hak.

Andryannisa, M. A., Wahyudi, A. P., & Sayekti, S. P. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Dengan Menggunakan Metode Resitasi Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Sd Islam Riyadhul Jannah Depok. Pendidikan Sosial Dan Humaniora, 2(3), 11716–11730.

Anggi Prasetia. (2023). Journal Of Educational Learning And Innovation. Educational Learning And Innovation, 1(2), 98–116. Https://Doi.Org/10.46229/Elia.V2i1

Anggraini, I. A., Utami, W. D., & Rahma, S. B. (2020). Mengidentifikasi Minat Bakat Peserta didik Sejak Usia Dini Di Sd Adiwiyata. Islamika, 2(1), 161–169. Https://Doi.Org/10.36088/Islamika.V2i1.570

Artanti, S. S. (2020). Sistem Klasifikasi Mahkluk Hidup Kelas X. In Modul Pembelajaran SMA BIOLOGI (pp. 1–33). Direktorat Jenderal Paud, Dikdas dan Dikemen.

Ayu, I., Deswanti, P., Santosa, A. B., & William, N. (2020). Pengaruh *Ice breaking* Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Tematik. In Tanggap: Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar, 1(1).

Ramlawati, M. S., Drs. H. Hamka L., M. S., Sitti Saenab, S.Pd., M. P., & Sitti Rahma Yunus, S.Pd., M. P. K. (2017). Mata Pelajaran Ipa Bab Ii Klasifikasi Makhluk Hidup.

Elfinida, A. K. (2023). Pengaruh Pemberian Reward Dan *Ice breaking* Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas Iv Dalam Mata Pelajaran Ppkn Sdn Tambakreja 1 Cilacap.

Febianti, F., & Sri Riyani, L. (2023). Penerapan *Ice breaking* Guna Meningkatkan Semangat Belajar Mahapeserta didik (Studi Kasus Pada Mahapeserta didik Semester Iv Prodi Administrasi Publik Fisip Universitas Sebelas April). Literat: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, Ii(1), 71–76. Https://Ejournal.Unsap.Ac.Id/Index.Php/Literat

Gunawan, D. (2020). Pengaruh Media Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar Kognitif Kelas Iv Sd Negeri 2 Karangrejo Trenggalek. Edu Proxima (Jurnal Ilmiah Pendidikan Ipa), 2(1).

Hartata, R. (2019). Model Pembelajaran Problem Based Learning(Pbl)Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Sejarah (Peminatan). Keraton : Journal of History Education and Culture, 1(2), 1689–1699.

Hutapea, R. H. (2021). Instrumen Evaluasi Non-Tes dalam Penilaian Hasil Belajar Ranah Afektif dan Psikomotorik. BIA': Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen Kontekstual, 2(2), 151–165.

I Made Sudarma Adiputra, Ni Wayan, Efendi Sianturi, S. (2021). Metodologi Penelitian Kesehatan (R. Watrianthos & J. Simarmata (eds.)). Yayasan Kita Menulis.

Izzatunnida, F. (2022). Pengaruh *Ice breaking* Terhadap Fokus Belajar Peserta didik Kelas XI-MIPA 3 SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta Fatma Izzatunnida. 1259–1265.

Khairunnisa, R., Kusumarini, E., & Riyandana, A. (2023). Pentingnya penggunaan *Ice breaking* Terhadap Fokus Belajar Peserta didik Kelas VD Di SDN 012 Samarinda Ulu Tahun Pembelajaran 2022/2023. Jurnal Pendas Mahakam, 8(1), 50–54.

Muharrir Syahruddin, M., Herdah, & Effendy, R. (2022). Penggunaan *Ice breaking* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII SMP Muhammadiyah Pinrang. Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan Islam, 20(2), 179–186. https://doi.org/10.35905/alishlah.v20i2.3318

Nidaur Rohmah, A. (2017). Belajar Dan Pembelajaran(Pendidikan Dasar). Journal.Stitaf.Ac.Id, 09(02), 193–210.

Nurkholifah, A. S., Tusyana, E., & Novianti, R. (2023). Pengaruh Penerapan Metode *Ice breaking* Tipe Tic Tac Toe Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V Di Mis Riyadlotut Tholibin. Tarbiyah Journal Of Teaching and Educational Science, 20, 5.

Nursalam. (2015). Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan (P. P. Lestari (Ed.); 4th Ed.). Salemba Medika.

Prananda, G., & Hadiyanto. (2019). Korelasi Antara Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajarpeserta didik Dalam Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. Basicedu, 3(3), 909–915.

Rashid, F. (2022). Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif (Edisi 1). IAIN Kediri Press.

Ratnasari, K. (2018). Pengaruh Penggunaan *Ice breaking* Terhadap Motivasi Belajar Peserta didik Sekolah Dasar Khurin'In. Jurnal Auladuna, 11(1), 1–

Rika, W. (2023). No Analysis of the co-dispersion structure of health-related indicators, the center of the subject's sense of health, and the elderly people living at home. Title. At-Tawassuth: Jurnal Ekonomi Islam, VIII(I), 1–19.

Rubini, R. (2021). Efektivitas pembelajaran aqidah akhlak di Madrasah Tsanawiyah Sunan Kalijaga Gunungkidul Yogyakarta. Humanika, 21(1), 83–98. https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.32303.

Sahir, S. H. (2022). Metode Penelitian (M. S. Dr. Ir. Try Koryati (Ed.); Edisi 1). Penerbit Kbm Indonesia Anggota Ikapi.

Santana, H. H., & Husna, Z. (2023). Implementasi Teknik Pembelajaran *Ice breaking* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik Kelas X Mipa (SMA Plus Munirul Arifin NW Praya). Jurnal Media Akademik (JMA) , 1(1).

Selvia, P., Handayani, F., & Ratnawati. (2021). Pengaruh *Ice breaking* Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada Pembelajaran Tema 8 Sub Tema 2 Kelas Di Sekolah Dasar. Ika: Ikatan Alumni Pgsd Unars, 10(2), 122–132.

Setiawan, A., Nugroho, W., & Widyaningtyas, D. (2022). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas Vi Sdn 1 Gamping. TANGGAP : Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar, 2(2), 92–109. https://doi.org/10.55933/tjripd.v2i2.373

Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Syapitri, H., Amila, & Aritonang, J. (2021). Buku Ajar Metodologi Penelitian Kesehatan (A. H. Nadana (ed.); 1st ed.). Ahlimedia Press.

Tamaulina Br. Sembiring, SH., M.Hum., P. ., Irmawati, S.Sn., M. P., Muhammad Sabir, S.Pd., M. P., & Indra Tjahyadi, S.S., M. H. (2023). Buku Ajar Metodologi Penelitian (Teori Dan Praktik) (M. S. Dr. Bambang Ismaya, S.Ag., M.Pd. (ed.); Edisi 1). CV Saba Jaya Publisher.

Wana, P. R., Ruchiyat, M. G., & Nurhidayah, S. (2024). Pengaruh *Ice breaking* terhadap Motivasi Belajar Peserta didik Sekolah Dasar. Jurnal Jendela Pendidikan, 4(01), 110–124.

Wibowo, D. C., Ocberti, L., & Gandasari, A. (2021). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Peserta didik. Jurnal Ilmiah Aquinas, 4(1), 60–64.