

The Effect Of Reward and Ice Breaker on Thematic Learning Interest in Grade 5 of SDN Weru

Ari Nur Cahyani

SD Negeri Weru
arinurcahyani64@gmail.com

Article History

accepted 1/11/2022

approved 15/11/2022

published 30/11/2022

Abstract

The aims of this study were to determine the effect of rewards and ice breakers together on students' Thematic learning interest. The population and sample in this study were 5th grade students at SD Negeri Weru. Data collection techniques used are questionnaires and documentation. The data analysis technique used is multiple linear regression, t test, F test, coefficient of determination, relative contribution and effective contribution which were previously carried out by prerequisite analysis tests using normality tests and linearity tests. The results of data analysis with a significant level of 5% obtained: (1) Rewards have a significant effect on students' learning interest. This is based on the results of the t test known that $t_{count} > t_{table}$, namely $2.155 > 2.042$ and a significance value < 0.05 , namely 0.039 with a relative contribution of 45.3% and an effective contribution of 27.77% . (2) Ice breaker has a significant effect on students' Thematic learning interest. Based on this, the results of the t test show that $t_{count} > t_{table}$, which is $2.547 > 2.042$ and a significance value of < 0.05 , which is 0.016 with a relative contribution of 54.7% and an effective contribution of 33.53% . (3) Rewards and ice breakers have a significant effect on students' learning interest. This is based on the results of the F test known that the value of $F_{count} > F_{table}$, namely $23.806 > 3.32$ and a significance value < 0.05 , which is 0.00 . From the results of the data analysis it can be concluded that rewards and ice breakers have a significant effect on students' learning interest.

Keywords: Reward, Ice-Breaker, Interest-learn

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui pengaruh reward dan ice breaker secara bersama-sama terhadap minat belajar Tematik siswa. Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas 5 SD Negeri Weru. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah regresi linear berganda, uji t, uji F, koefisien determinasi, sumbangan relatif dan sumbangan efektif yang sebelumnya dilakukan uji prasyarat analisis dengan menggunakan uji normalitas dan uji linearitas. Hasil analisis data dengan taraf signifikansi 5% diperoleh: (1) Reward berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa dengan $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $2,155 > 2,042$ dan nilai signifikansi $< 0,05$, yaitu $0,039$ dengan sumbangan relatif sebesar $45,3\%$ dan sumbangan efektif sebesar $27,77\%$. (2) Ice breaker berpengaruh signifikan terhadap minat belajar Tematik siswa dengan $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $2,547 > 2,042$ dan nilai signifikansi $< 0,05$, yaitu $0,016$ dengan sumbangan relatif sebesar $54,7\%$ dan sumbangan efektif sebesar $33,53\%$. (3) Reward dan ice breaker berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa dengan nilai F_{hitung} $23,806$ nilai signifikansi $< 0,05$. Dari hasil analisis data tersebut dapat disimpulkan bahwa reward dan ice breaker berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa.

Kata kunci: Reward, Ice-Breaker, Minat-belajar



PENDAHULUAN

Generasi cerdas dan berkarakter merupakan salah satu tujuan pendidikan yang terdapat didalam kurikulum. Kurikulum itu sendiri berfungsi sebagai acuan dan pedoman dalam penyelenggaraan pendidikan. Kurikulum dari waktu ke waktu selalu berubah mengikuti perkembangan zaman. Kurikulum yang digunakan saat ini adalah kurikulum 2013. Kurikulum 2013 ini dalam kegiatan pembelajaran di kelas menggunakan model pembelajaran Tematik. Menurut Trianto (2010: 84), “pembelajaran tematik merupakan suatu model pembelajaran yang memadukan beberapa materi pembelajaran dari berbagai kompetensi dasar dari satu atau beberapa mata pelajaran”. Pembelajaran Tematik merupakan salah satu bentuk pembaruan dalam pendidikan yang diterapkan didalam kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran merupakan salah satu proses yang sangat berpengaruh terhadap hasil belajar dan perubahan tingkah laku. Pembelajaran akan berjalan dengan baik dan lancar apabila siswa tertarik pada apa yang sedang dipelajari. Ketertarikan siswa akan materi yang dipelajari akan menimbulkan minat belajar siswa dalam mempelajari materi yang sedang diajarkan. Minat (*interest*) itu sendiri adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh (Slameto, 2010: 180). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa di kelas adalah berupa faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi perhatian siswa yang baik dalam proses pembelajaran, sikap siswa yang disiplin saat pembelajaran, bakat siswa yang tumbuh dengan baik dan kemampuan siswa yang baik. Faktor eksternal yang mempunyai peranan yang penting sebagai pendukung dari luar diri siswa adalah sarana dan prasarana meliputi gedung sekolah, ruang belajar, serta guru dalam pembelajaran menggunakan metode yang baik (Lusi Marleni, 2016:149).

Dengan adanya minat belajar siswa, maka siswa akan mudah mengenal dan memahami materi yang sedang dipelajari. Siswa akan lebih tertarik untuk mengemukakan pendapatnya, lebih berani tampil, bersungguh-sungguh, bersemangat dalam proses pembelajaran, dan memiliki rasa ingin tahu yang lebih tinggi terhadap materi yang dipelajari. Sebaliknya untuk siswa yang tidak memiliki minat belajar biasanya kurang memiliki perhatian dalam proses pembelajaran, tidak bersungguh-sungguh, tidak bersemangat, tidak berani tampil, dan takut untuk bertanya.

Membangkitkan minat belajar siswa merupakan tugas guru. Guru harus benar-benar bisa menguasai semua keterampilan yang berhubungan dengan pengajaran. Keterampilan ini sangat mempengaruhi minat belajar siswa, karena jika seorang guru tidak menguasai ketrampilan-ketrampilan tersebut, maka tidak akan tercipta pembelajaran yang menarik dan menyenangkan serta siswa akan cepat bosan dan jenuh terhadap kegiatan pembelajaran tersebut.

Berdasarkan data awal, dalam mengikuti pembelajaran Tematik kelas 5 di SD Negeri Weru selama ini, guru terlihat masih mendominasi dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Siswa nampak kurang aktif dalam pembelajaran. Hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi kurang menarik dan menyenangkan serta minat belajar siswa terhadap pembelajaran Tematik menjadi rendah.

Berdasarkan permasalahan mengenai minat belajar Tematik siswa kelas 5 SD Negeri Weru masih rendah, sudah selayaknya sebagai seorang guru harus berinovasi untuk menghadirkan pembelajaran yang aktif, kreatif dan inovatif. Diantaranya hal yang diperlukan adalah pentingnya menghadirkan *Ice Breaker* dan *reward* sebagai suatu cara yang menarik perhatian siswa dalam pembelajaran. Menurut Suroharjuno, Kusumo (2012: 1), “*ice breaker* adalah peralihan situasi dari yang membosankan, membuat mengantuk, menjenuhkan dan tegang menjadi rileks, bersemangat, tidak membuat mengantuk, serta ada perhatian dan ada rasa senang untuk mendengarkan atau melihat orang yang berbicara di depan kelas atau ruang pertemuan”. Fungsi *ice breaker* adalah sebagai *energizer* sebelum pemberian materi serta penciptaan suasana belajar dari pasif ke aktif, dari kaku menjadi gerak (akrab), dari jenuh menjadi

riang (segar), serta mampu membangkitkan gairah belajar sehingga memberikan kesan yang menyenangkan ketika belajar. Sedangkan hadiah (*reward*) adalah berbagai bentuk apresiasi atau penghargaan suatu prestasi yang telah dicapai oleh suatu atau sekelompok anak dalam aktivitas tertentu (Marsudi, S. dkk, 2008: 41). Fungsi *reward* dalam pendidikan adalah (1) Memiliki nilai pendidikan yaitu anak mendapatkan hadiah karena anak berbuat baik yang berupa prestasi, perilaku yang terpuji. (2) Memberikan motivasi pada anak yaitu anak dapat mengulangi perilaku yang dapat diterima bahkan dapat ditingkatkan lebih baik lagi dan hadiah dapat juga mendorong anak untuk mencapai prestasi yang lebih tinggi. (3) Memperkuat perilaku yaitu hadiah yang diberikan kepada anak berfungsi untuk memperkuat perilaku anak yang dapat diterima lingkungannya.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk meneliti, apakah *reward* dan *ice breaker* yang diberikan dapat berpengaruh terhadap minat belajar Tematik siswa.

Tujuan penelitian ini adalah (1) Mengetahui pengaruh *reward* terhadap minat belajar Tematik siswa kelas 5 SD Negeri Weru. (2) Mengetahui pengaruh *ice breaker* terhadap minat belajar Tematik siswa kelas 5 SD Negeri Weru. (3) Mengetahui pengaruh *reward* dan *ice breaker* secara bersama-sama terhadap minat belajar Tematik siswa kelas 5 SD Negeri Weru.

METODE

Menurut Sugiyono (2011:2) “Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk memperoleh data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif asosiatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang melibatkan perhitungan atau kuantitas (Maryadi, dkk, 2010: 3). Sedangkan penelitian asosiatif adalah penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh atau hubungan antara dua variabel atau lebih.

Penelitian ini dilaksanakan pada kelas 5 SD Negeri Weru pada bulan Agustus sampai Oktober 2022. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *purposive sampling*. Dimana dalam menentukan sampel adalah dengan menggunakan pertimbangan tertentu yang dipandang memberikan data secara maksimal (Suharsimi Arikunto, 2010: 33). Teknik pengumpulan data dengan menggunakan dokumentasi dan angket.

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahan variabel terikat. Sedangkan variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas (Rubino, R., 2011: 28).

Dalam penelitian ini menggunakan instrumen berupa angket. Hasil uji coba instrumen dianalisis dengan menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas. Hasil dari pengumpulan data kemudian diuji dengan menggunakan uji prasyarat analisis terdiri dari uji normalitas dan uji linearitas. Teknik analisis data menggunakan analisis regresi linear ganda kemudian dilakukan pengujian hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

SD Negeri Weru merupakan salah satu sekolah dasar negeri yang ada di propinsi Jawa Tengah, Indonesia. Sama dengan SD pada umumnya di Indonesia masa pendidikan ditempuh dalam waktu enam tahun, yaitu mulai dari kelas 1 sampai kelas 6. Alamat SD ini di Weru, Pojok, Nogosari, Boyolali. SD Negeri Weru memiliki satu bangunan yang terletak ditempat yang sama yaitu satu komplek bangunan. Kondisi fisik gedung dan ruang kelas di SD Negeri Weru ini dalam keadaan baik, tempatnya juga cukup luas sehingga memberi kenyamanan bagi peserta didik.

Berdasarkan hasil uji validitas yang menggunakan rumus korelasi product moment diperoleh variabel *reward* diketahui mempunyai 2 item pernyataan yang dinyatakan tidak valid yaitu nomer 6 dan 9, untuk variabel *ice breaker* 3 item

dinyatakan tidak valid yaitu nomer 5, 7, dan 20, dan untuk variabel minat terdapat 2 item yang dinyatakan tidak valid yaitu nomer 11 dan 12. Item yang dinyatakan tidak valid karena memiliki nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$. Item-item yang valid digunakan sebagai instrumen pengumpulan data, sedangkan item yang tidak valid dihilangkan sebagai instrumen pengumpulan data. Berdasarkan hasil uji reliabilitas diperoleh nilai koefisien reliabilitas angket pemberian *reward* sebesar 0,783, angket *ice breaker* sebesar 0,805, dan angket minat sebesar 0,769. Berdasarkan nilai koefisien reliabilitas tersebut dapat dinyatakan bahwa angket *reward* dan minat memiliki reliabilitas yang tinggi. Sedangkan angket *ice breaker* memiliki reliabilitas yang sangat tinggi. Deskripsi data penelitian ini yakni: (1) Data variabel *reward* diperoleh dengan teknik angket, yang terdiri dari 18 pertanyaan. Dari hasil analisis dan perhitungan diperoleh nilai tertinggi dari penilaian angket responden sebesar 70, penilaian angket terendah sebesar 44, skor rata-rata nilai angket keseluruhan sebesar 56,55, dengan median atau nilai tengah sebesar 58, dan modus atau nilai yang sering muncul sebesar 48. (2) Data variabel *ice breaker* diperoleh dengan teknik angket, yang terdiri dari 17 pertanyaan. Dari hasil analisis dan perhitungan diperoleh nilai tertinggi dari penilaian angket responden sebesar 65, penilaian angket terendah sebesar 41, skor rata-rata nilai angket keseluruhan sebesar 53,79, dengan median atau nilai tengah sebesar 55, dan modus atau nilai yang sering muncul sebesar 47. (3) Data variabel minat diperoleh dengan teknik angket, yang terdiri dari 18 pertanyaan. Dari hasil analisis dan perhitungan diperoleh nilai tertinggi dari penilaian angket responden sebesar 68, penilaian angket terendah sebesar 43, skor rata-rata nilai angket keseluruhan sebesar 58,24, dengan median atau nilai tengah sebesar 60, dan modus atau nilai yang sering muncul sebesar 60. Hasil uji prasyarat analisis diperoleh melalui uji normalitas dan linearitas. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui normal tidaknya suatu distribusi data. Teknik uji yang digunakan adalah uji Liliefors pada taraf signifikansi 0,05. Adapun rangkuman hasil uji normalitas yakni nilai L_{hitung} variabel *reward* sebesar 0,149, variabel *ice breaker* sebesar 0,072, dan variabel minat sebesar 0,105 dengan L_{tabel} sebesar 0,154. Dari hasil tersebut diketahui bahwa $L_{hitung} < L_{tabel}$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data dari masing-masing variabel berdistribusi normal.

Uji linearitas digunakan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linear atau tidak secara signifikan. Penghitungan pengujian ini dengan menggunakan bantuan program SPSS ver. 16.0. adapun ringkasan hasilnya yakni variabel *reward* terhadap minat belajar memberikan hasil yang linear, dengan $F_{hitung} < F_{tabel}$ yaitu $0,412 < 2,46$ dan signifikansi $0,954 > 0,05$. Variabel *ice breaker* terhadap minat belajar memberikan hasil yang linear, dengan $F_{hitung} < F_{tabel}$ yaitu $0,425 < 2,40$ dan nilai signifikansinya $0,946 > 0,05$.

Uji prasyarat analisis telah terpenuhi, kemudian dilakukan analisis regresi linear berganda dengan bantuan SPSS ver. 16.0. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *reward* dan *ice breaker* mempunyai pengaruh terhadap minat belajar. Hal ini dapat dilihat dari persamaan regresi linear berganda yaitu $Y = 8,547 + 0,392X_1 + 0,512X_2$, berdasarkan persamaan tersebut terlihat bahwa koefisien regresi dari masing-masing variabel independen bernilai positif, artinya *reward* dan *ice breaker* secara bersama-sama berpengaruh positif terhadap minat belajar. Nilai 8,547, menyatakan bahwa jika pemberian *reward* dan *ice breaker* tetap (tidak mengalami perubahan) maka minat belajar siswa sebesar 8,547, untuk nilai 0,392 menyatakan bahwa jika pemberian *reward* bertambah sebesar 1 poin maka minat belajar siswa akan mengalami peningkatan sebesar 0,392 (dengan asumsi tidak ada penambahan (konstan) nilai *ice breaker*), sedangkan untuk nilai 0,512, menyatakan bahwa jika pemberian *ice breaker* bertambah sebesar 1 poin maka minat belajar siswa akan mengalami peningkatan sebesar 0,512 (dengan asumsi tidak ada penambahan (konstan) nilai *reward*).

Selanjutnya setelah dilakukan analisis regresi berganda maka langkah selanjutnya adalah menguji hipotesis untuk mengetahui seberapa besar pengaruh

reward dan *ice breaker* terhadap minat belajar siswa, maka digunakan uji t dan uji F yang meliputi: (1) Uji hipotesis pertama (t) untuk mengetahui pengaruh variabel *reward* terhadap variabel minat belajar. Dari hasil hipotesis pertama ini diketahui bahwa koefisien regresi dari variabel pemberian *reward* (b_1) adalah sebesar 0,392 yang bernilai positif, sehingga dapat dikatakan bahwa variabel *reward* (X_1) berpengaruh terhadap minat belajar (Y). Kemudian berdasarkan koefisien regresi linear berganda untuk variabel *reward* terhadap minat belajar diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,155 > 2,042$ dan nilai signifikansi $0,039 < 0,05$, sumbangan relatif sebesar 45,3 % dan sumbangan efektif sebesar 27,7 %. Hal tersebut dapat dikatakan bahwa semakin baik pemberian *reward* maka akan semakin tinggi minat belajar yang dicapai, begitu juga sebaliknya, semakin buruk pemberian *reward* maka semakin rendah pula minat belajarnya. (2) Uji hipotesis kedua (t) untuk mengetahui pengaruh variabel *ice breaker* terhadap variabel minat belajar. Dari hasil hipotesis kedua diketahui bahwa koefisien regresi dari variabel *ice breaker* (b_2) adalah sebesar 0,512 yang bernilai positif, sehingga dapat dikatakan bahwa variabel *ice breaker* (X_2) berpengaruh terhadap minat belajar (Y). Kemudian berdasarkan koefisien regresi linear berganda untuk variabel *ice breaker* terhadap minat belajar diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,547 > 2,042$ dan nilai signifikansi $0,016 < 0,05$, sumbangan relatif sebesar 54,7 % dan sumbangan efektif sebesar 33,53 %. Hal tersebut dapat dikatakan bahwa semakin baik pemberian *ice breaker* maka akan semakin tinggi minat belajar yang dicapai, begitu juga sebaliknya, semakin buruk pemberian *ice breaker* maka semakin rendah pula minat belajarnya. (3) Uji hipotesis ketiga (F) untuk mengetahui pengaruh variabel *reward* dan *ice breaker* terhadap variabel minat belajar. Hasil uji F atau uji keberartian regresi berganda diketahui nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $23,806 > 3,32$ dan nilai signifikansi $0,00 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa *reward* dan *ice breaker* secara bersama-sama berpengaruh positif terhadap minat belajar. Berdasarkan kesimpulan tersebut dapat dikatakan bahwa semakin baik *reward* dan *ice breaker* maka semakin tinggi minat belajarnya. Begitu juga sebaliknya, semakin buruk *reward* dan *ice breaker* maka akan semakin rendah minat belajarnya.

Kemudian untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat dilakukan pengujian koefisien determinasi yang dilanjutkan dengan penghitungan sumbangan relatif dan sumbangan efektif. Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan bantuan program SPSS ver. 16.0 diperoleh hasil koefisien determinasi sebesar 0,613 yang berarti bahwa pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat adalah sebesar 61,3%. Selanjutnya untuk hasil perhitungan sumbangan efektif dan sumbangan relatif diketahui bahwa: (1) Variabel *reward* terhadap minat belajar memberi sumbangan relatif 45,3 % dan sumbangan efektif 27,7 %. (2) Variabel *ice breaker* terhadap minat belajar memberikan sumbangan relatif sebesar 54,7 % dan sumbangan efektif 33,53 %. Dengan melihat sumbangan relatif dan sumbangan efektif, hal ini menunjukkan bahwa variabel *reward* dan *ice breaker* memiliki pengaruh yang dominan terhadap minat belajar siswa. Hal ini juga sesuai dengan beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Penelitian pertama oleh Priskila, dkk (2021) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara pemberian *reward* terhadap hasil belajar. Kemudian untuk penelitian yang kedua oleh Rosmalah (2019), menyatakan bahwa *ice breaking* memiliki pengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa. Dan untuk penelitian ketiga yang dilakukan oleh Umi Crysanta dkk (2021), menyatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara *ice breaking* terhadap minat belajar siswa kelas III SD Negeri 091484 Jorlang Hataran Kecamatan Hataran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil uji analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan tersebut, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: (1) *Reward* berpengaruh signifikan terhadap minat belajar Tematik siswa kelas 5 di SD Negeri Weru. Hal ini berdasarkan analisis regresi linear berganda (uji t) diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu

2,155 > 2,042 dan nilai signifikansi < 0,05, yaitu 0,039 dengan sumbangan relatif sebesar 45,3 % dan sumbangan efektif sebesar 27,77%. (2) *Ice breaker* berpengaruh signifikan terhadap minat belajar Tematik siswa kelas 5 di SD Negeri Weru. Hal ini berdasarkan analisis regresi linear berganda (uji t) diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu 2,547 > 2,042 dan nilai signifikansi < 0,05, yaitu 0,016 dengan sumbangan relatif sebesar 54,7 % dan sumbangan efektif sebesar 33,53 %. (3) *Reward* dan *ice breaker* berpengaruh signifikan terhadap minat belajar Tematik siswa kelas 5 di SD Negeri Weru. Hal ini berdasarkan uji keberartian regresi linear berganda (uji F) diketahui bahwa nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$, yaitu 23,806 > 3,32 dan nilai signifikansi < 0,05 yaitu 0,00 dengan total sumbangan efektif sebesar 61,3 %, sedangkan sisanya 38,7 % dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Crysanta, I, dkk. (2021). Pengaruh Ice Breaking Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SD Negeri 091484 Jorlang Hataran Kecamatan Hataran. *Jurnal UHNP*, 1(1). 5-10.
- Marleni, Lusi. (2016). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Bangkinang. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1). 149-159.
- Marsudi, Saring, dkk. 2008. *Perkembangan Peserta Didik*. Surakarta: Badan Penerbit-FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Maryadi, dkk. 2011. *Pedoman Penulisan Skripsi FKIP*. Surakarta: Badan Penerbit-FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Priskila, S. dkk. (2021). Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V SDN 094097 Simpang Pongkalan Tongah Kabupaten Simalungun. *School Education Journal*, 11(1). 121-122.
- Rosmalah, dkk. (2019). Pengaruh Ice breaking terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 10 Manurunge Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone. *Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 3(3). 206-209.
- Rubiyanto, Rubino. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Surakarta: PGSD FKIP-UMS.
- Slameto. 2010. *Belajar & Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV. Alfabeta. Suroharjuno, Kusumo. 2012. *100+ Ice Breaker Penyemangat Belajar*.