



Peningkatan Minat Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Melalui Aktivasi Ice Breaking Pada Siswa Kelas IX SMP Negeri 2 Pangaribuan

Roni Hotmarice Damanik¹, Lince Sihombing², Ridsen Anakampun³, Lustani Samosir⁴,
Melina Agustina Sipahutar⁵

¹Mahasiswa, Pendidikan Agama Kristen, Fakultas Ilmu Pendidikan Kristen, IAKN
Tarutung

^{2,3,4,5}Dosen, Fakultas Ilmu Pendidikan Kristen, IAKN Tarutung

*correspondence: ronidamanik713@gmail.com

ABSTRAK

Minat belajar merupakan salah satu faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran karena mendorong siswa untuk memperhatikan materi, berpartisipasi aktif, dan mengikuti pembelajaran dengan antusias. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan *Ice Breaking* terhadap minat belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa kelas IX SMP Negeri 2 Pangaribuan Tahun Pembelajaran 2026/2027. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *Quasi Experimental Design* melalui *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi penelitian berjumlah 150 siswa Kristen Protestan yang tersebar dalam lima kelas, sedangkan sampel sebanyak 60 siswa, terdiri atas 30 siswa kelas IX-4 sebagai kelompok eksperimen dan 30 siswa kelas IX-1 sebagai kelompok kontrol. Data dikumpulkan melalui angket minat belajar sebanyak 16 item yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Perlakuan *Ice Breaking* meliputi permainan melempar spidol, gerak badan, serta permainan pesan berantai yang dikaitkan dengan materi pembelajaran. Analisis data dilakukan melalui statistik deskriptif, uji normalitas Shapiro-Wilk, uji homogenitas Levene's Test, dan *Independent Samples t-Test*. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata skor minat belajar kelompok eksperimen meningkat dari 43,267 pada *pre-test* menjadi 59,367 pada *post-test*, dengan peningkatan sebesar 16,10 poin. Sementara itu, rata-rata kelompok kontrol sebesar 43,27. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 19,183 dengan $df = 58$ dan $Sig. (1-tailed) < 0,0005$, lebih kecil dari $\alpha = 0,05$. Nilai t_{hitung} juga lebih besar daripada t_{tabel} ($19,183 > 1,671$). Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Ice Breaking* berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa kelas IX SMP Negeri 2 Pangaribuan.

Kata Kunci: Aktivasi Ice Breaking, Minat Belajar, Pendidikan Agama Kristen.

PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti bagi siswa Kristen sangat penting untuk membentuk moral, karakter, dan nilai-nilai Kristiani. Melalui pendidikan ini, siswa

diharapkan dapat menjadi pengikut Kristus yang sejati, yaitu pribadi yang tidak hanya memahami ajaran Tuhan, tetapi juga mampu mengamalkannya dalam kehidupan nyata. Oleh sebab itu, diperlukan guru Pendidikan Agama Kristen di sekolah yang tidak hanya bertugas mengajar, tetapi juga membimbing dan menjadi teladan bagi siswa.

Dalam proses pendidikan, salah satu faktor yang sangat berpengaruh terhadap diri siswa adalah ketertarikan terhadap pelajaran. Ketertarikan tersebut merupakan dorongan dalam diri siswa yang membuat mereka merasa senang, memiliki rasa ingin tahu, dan memberikan perhatian terhadap kegiatan belajar. Dalam konteks pembelajaran, ketertarikan tersebut disebut sebagai minat. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung menunjukkan sikap aktif, bersemangat, dan berkonsentrasi ketika mengikuti pembelajaran. Sebaliknya, siswa dengan minat belajar rendah biasanya kurang fokus, mudah merasa jenuh, dan kurang terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Minat belajar tidak muncul dengan sendirinya, tetapi dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang berasal dari dalam diri siswa maupun dari lingkungan, seperti metode pembelajaran yang digunakan guru, suasana kelas, serta interaksi selama proses belajar mengajar. Oleh karena itu, guru dituntut mampu menciptakan pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan dapat membangkitkan minat belajar siswa.

Namun, berdasarkan hasil pengamatan peneliti selama melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMP Negeri 2 Pangaribuan, ditemukan bahwa minat belajar siswa kelas IX dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti masih tergolong rendah. Kondisi tersebut terlihat dari beberapa perilaku siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pertama, kurangnya perhatian yang ditunjukkan melalui sikap siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru PAK&BP dan kurang fokus ketika pembelajaran berlangsung. Kedua, rendahnya interaksi dan umpan balik antara siswa dengan guru serta minimnya motivasi siswa untuk mencari referensi atau sumber belajar tambahan secara mandiri. Ketiga, kurangnya wawasan dan rasa ingin tahu yang terlihat dari rendahnya partisipasi siswa dalam mengajukan pertanyaan maupun menyampaikan pendapat mengenai materi yang sedang dipelajari. Keempat, kurangnya rasa senang terhadap pembelajaran, yang antara lain terlihat dari adanya siswa yang terlambat datang ke kelas dan tidak memperhatikan guru ketika menjelaskan materi.

Berdasarkan hasil observasi penelitian yang dilakukan pada tanggal 8 April 2026 terhadap siswa kelas IX, diketahui bahwa perilaku tersebut menunjukkan rendahnya ketertarikan dan perhatian siswa terhadap pembelajaran yang berlangsung. Rendahnya minat belajar juga berdampak pada kurang optimalnya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran serta belum terbentuknya sikap dan budi pekerti sebagaimana yang diharapkan. Kondisi ini perlu mendapatkan perhatian karena Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti memiliki peran penting dalam membentuk karakter siswa melalui proses pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan sikap dan perilaku.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan suatu inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar siswa, khususnya dalam mengatasi kurangnya perhatian, rendahnya interaksi dan umpan balik, kurangnya rasa ingin tahu, serta rendahnya kesenangan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Slameto menjelaskan bahwa minat merupakan suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan terhadap suatu hal atau aktivitas tanpa adanya paksaan dari pihak lain (Slameto, 2015). Minat belajar dapat memudahkan terciptanya konsentrasi dan perhatian siswa selama mengikuti

pembelajaran. Perhatian yang muncul secara wajar dari dalam diri siswa akan membantu berkembangnya konsentrasi, yaitu kemampuan memusatkan pikiran terhadap materi yang sedang dipelajari. Dalam proses pembelajaran, minat memiliki fungsi sebagai dorongan internal yang memotivasi peserta didik untuk terus belajar. Siswa yang memiliki ketertarikan terhadap kegiatan belajar cenderung menunjukkan kesungguhan dan konsistensi dalam mengikuti pembelajaran. Sebaliknya, siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa adanya kemauan atau dorongan dari dalam dirinya cenderung kurang memiliki ketekunan dalam belajar (Akrim, 2023).

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah menerapkan *ice breaking* dalam proses pembelajaran. *Ice breaking* merupakan kegiatan yang bertujuan mencairkan suasana pembelajaran yang membosankan, mengantuk, atau tegang menjadi suasana yang lebih ceria, santai, dan menyenangkan. Penggunaan *ice breaking* dapat menjadi salah satu variasi pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk melepaskan kejenuhan sekaligus mempersiapkan kembali perhatian mereka terhadap materi yang akan dipelajari.

Penerapan *ice breaking* tidak hanya dimaksudkan sebagai kegiatan hiburan dalam pembelajaran, tetapi sebagai bagian dari strategi guru untuk menciptakan kondisi belajar yang mendukung keterlibatan siswa. Kegiatan tersebut perlu dirancang sesuai dengan materi, karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, serta waktu yang tersedia. Dengan pengelolaan yang tepat, *ice breaking* dapat membantu mengurangi kejenuhan, membangun kembali perhatian, dan menciptakan suasana kelas yang lebih kondusif bagi berlangsungnya pembelajaran. Dengan demikian, penerapan *ice breaking* diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga siswa menjadi lebih aktif, fokus, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti. Peningkatan minat belajar juga diharapkan dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran, yaitu terbentuknya siswa yang memiliki iman, karakter, serta budi pekerti yang baik. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dilakukan dengan judul “Peningkatan Minat Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Melalui Aktivasi *Ice Breaking* pada Siswa Kelas IX SMP Negeri 2 Pangaribuan.”

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Sugiyono menjelaskan bahwa metode penelitian kuantitatif berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen penelitian, sedangkan analisis datanya bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2024). Penelitian ini menggunakan *Pre-Experimental Design* dengan bentuk *One Shot Case Study*. Dalam desain ini, peneliti memberikan perlakuan (*treatment*) kepada subjek penelitian, kemudian melakukan pengukuran atau observasi setelah perlakuan diberikan untuk mengetahui kondisi atau hasil yang diperoleh. Desain *One Shot Case Study* tidak menggunakan *pretest*, sehingga pengukuran hanya dilakukan setelah pemberian perlakuan. Secara sederhana, desain penelitian ini dapat digambarkan dengan pola $X \rightarrow O$, dengan X sebagai perlakuan (*treatment*) dan O sebagai hasil observasi setelah perlakuan diberikan (Arikunto, 2013).

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Pangaribuan yang beralamat di Jalan Lumban Sinaga, Kecamatan Pangaribuan, Kabupaten Tapanuli Utara, Provinsi Sumatera Utara.

Penelitian dilaksanakan pada bulan Juli sampai Agustus 2026 pada siswa kelas IX Tahun Ajaran 2026/2027. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan adanya permasalahan dalam aktivitas dan minat belajar siswa, sehingga sekolah tersebut dipandang sesuai dengan tujuan penelitian mengenai penerapan *ice breaking* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti.

Sugiyono mendefinisikan populasi sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2021). Berdasarkan pengertian tersebut, populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IX SMP Negeri 2 Pangaribuan yang beragama Kristen Protestan, dengan jumlah 150 siswa yang tersebar dalam lima kelas. Masing-masing kelas, yaitu IX-1, IX-2, IX-3, IX-4, dan IX-5, terdiri atas 30 siswa, sehingga keseluruhan populasi berjumlah 150 siswa. Data jumlah peserta didik diperoleh dari Tata Usaha SMP Negeri 2 Pangaribuan.

Sampel merupakan sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi dan dipilih untuk menjadi sumber data penelitian (Sugiyono, 2016). Dalam menentukan sampel, penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan atau kriteria tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian. Arikunto menjelaskan bahwa apabila jumlah subjek kurang dari seratus, sebaiknya seluruh subjek diambil sebagai sampel, sedangkan apabila jumlah subjek cukup besar, sampel dapat diambil sebagian sesuai dengan kebutuhan penelitian (Arikunto, 2013).

Berdasarkan pertimbangan tersebut, peneliti memilih dua kelas sebagai sampel penelitian, yaitu kelas IX-4 dan IX-1. Kelas IX-4 yang berjumlah 30 siswa dipilih sebagai kelas eksperimen karena berdasarkan hasil observasi awal memiliki tingkat minat belajar yang relatif lebih rendah dibandingkan dengan kelas lainnya. Sementara itu, kelas IX-1 yang berjumlah 30 siswa dipilih sebagai kelas kontrol karena berdasarkan hasil pengamatan awal menunjukkan tingkat minat belajar yang lebih baik. Pemilihan kedua kelas tersebut juga mempertimbangkan adanya kesamaan karakteristik dalam beberapa aspek, seperti kemampuan akademik, rentang usia, serta latar belakang peserta didik. Dengan demikian, jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 60 siswa yang terdiri atas 30 siswa kelas IX-4 sebagai kelompok eksperimen dan 30 siswa kelas IX-1 sebagai kelompok kontrol.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hakikat Ice Breaking

Supriadi yang dikutip oleh Sunarto menjelaskan bahwa *ice breaking* merupakan perpaduan dua kata dalam bahasa Inggris yang secara harfiah berarti “memecah es”. Istilah tersebut digunakan dalam kegiatan pelatihan untuk menghilangkan kekakuan di antara peserta sehingga mereka dapat saling mengenal, memahami, dan berinteraksi dengan baik (Sunarto, 2020).

Selanjutnya, Fanani yang dikutip oleh Sukmajadi dan Simanjuntak menjelaskan bahwa *ice breaking* merupakan sentuhan aktivitas yang dapat digunakan untuk memecahkan kebekuan, kekalutan, kejemuan, dan kejenuhan suasana sehingga keadaan menjadi lebih cair dan kembali kondusif (Sukmajadi & Simanjuntak, 2021). Sejalan dengan pendapat tersebut, M. Said menjelaskan bahwa *ice breaking* merupakan permainan atau kegiatan yang berfungsi mengubah suasana kebekuan dalam suatu kelompok (Sunarto, 2020).

Pemahaman tersebut sejalan dengan firman Tuhan dalam Amsal 17:22, “Hati yang gembira adalah obat yang manjur, tetapi semangat yang patah mengeringkan tulang” (Alkitab, 2002). Ayat ini menunjukkan bahwa suasana hati yang gembira dan penuh sukacita memiliki arti penting dalam kehidupan manusia karena dapat memberikan pengaruh positif terhadap semangat, kebersamaan, dan keterlibatan seseorang dalam suatu kegiatan.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa *ice breaking* merupakan kegiatan atau strategi yang digunakan untuk mencairkan suasana yang semula kaku, jenuh, atau kurang interaktif menjadi lebih santai dan menyenangkan. Melalui aktivitas ini, peserta didik dapat lebih mudah berkomunikasi, berinteraksi, dan terlibat dalam pembelajaran. Dengan demikian, suasana yang sebelumnya kurang kondusif dapat berubah menjadi lebih hidup, nyaman, dan mendukung berlangsungnya proses pembelajaran.

Jenis-Jenis Ice Breaking

Sukmajadi dan Simanjuntak menjelaskan bahwa *ice breaking* telah banyak digunakan oleh pengajar dalam proses pembelajaran. Guru dapat memilih jenis *ice breaking* yang sesuai dengan kondisi peserta didik dan situasi pembelajaran. Beberapa jenis *ice breaking* yang dapat digunakan antara lain salam pembuka atau salam sapa, permainan melempar spidol, gerak dan lagu, kuis dan tebak gembira, tebak lagu, serta berbagai bentuk tepuk tangan (Sukmajadi & Simanjuntak, 2021).

Salam pembuka atau salam sapa merupakan bentuk *ice breaking* yang sederhana dan mudah dilakukan. Kegiatan ini dapat dilakukan pada awal pembelajaran atau setelah waktu istirahat. Tujuannya adalah membangun semangat peserta didik dan membantu mereka kembali fokus terhadap pembelajaran. Misalnya, guru menyapa peserta didik dengan pertanyaan “Apa kabar?”, kemudian peserta didik menjawab, “Baik, luar biasa, tetap semangat dan mantap” sambil melakukan gerakan tertentu.

Permainan melempar spidol dapat digunakan untuk menghangatkan suasana dan mengurangi kekakuan antara guru dengan peserta didik maupun antarpeserta didik. Media yang digunakan relatif sederhana, yaitu spidol yang biasanya tersedia di ruang kelas. Gerak dan lagu merupakan bentuk *ice breaking* yang menggabungkan aktivitas fisik dengan musik. Peserta didik mengikuti gerakan yang disesuaikan dengan irama lagu sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih dinamis.

Kuis dan tebak gembira dapat dilakukan dengan memberikan pertanyaan sederhana yang harus dijawab atau ditebak oleh peserta didik. Kegiatan tersebut bertujuan menciptakan suasana kelas yang lebih santai dan menyenangkan. Sementara itu, tebak lagu dapat digunakan ketika peserta didik mulai menunjukkan tanda-tanda jenuh atau bosan terhadap materi pembelajaran. Guru memutar potongan lagu, kemudian peserta didik diminta menebak judul lagu tersebut. Aktivitas ini dapat merangsang perhatian dan membuat peserta didik kembali berkonsentrasi. Selain itu, berbagai bentuk tepuk tangan dapat digunakan untuk mengondisikan kelas dan mempertahankan perhatian peserta didik selama proses pembelajaran (Sukmajadi & Simanjuntak, 2021).

Sunarto mengemukakan bahwa terdapat beberapa jenis *ice breaking* yang dapat dikembangkan guru selama proses pembelajaran, yaitu yel-yel, tepuk tangan, lagu, gerak badan, dan permainan. Yel-yel dapat digunakan untuk mempersiapkan kondisi psikologis peserta didik agar lebih siap mengikuti pembelajaran, terutama pada awal kegiatan.

Tepuk tangan merupakan bentuk *ice breaking* yang mudah diterapkan karena tidak membutuhkan persiapan khusus. Guru dapat menggunakan pola tepuk tangan yang telah tersedia atau menciptakan variasi baru sesuai dengan kebutuhan kelas.

Lagu juga dapat digunakan sebagai *ice breaking* untuk membangun suasana yang lebih menyenangkan. Penggunaannya tidak selalu menuntut ketepatan notasi atau nada karena tujuan utamanya adalah menciptakan suasana yang rileks dan menyenangkan. Gerak badan digunakan untuk mengaktifkan kembali tubuh setelah peserta didik cukup lama berada dalam posisi duduk. Aktivitas fisik sederhana dapat membantu peserta didik menjadi lebih segar dan siap mengikuti pembelajaran. Selanjutnya, permainan merupakan bentuk *ice breaking* yang dapat membangkitkan semangat, mengurangi rasa mengantuk, serta mendorong peserta didik menjadi lebih aktif. Salah satu contohnya adalah permainan pesan berantai yang dapat melatih kemampuan berkomunikasi dan mendengarkan (Sunarto, 2019).

Dalam penelitian ini, jenis *ice breaking* yang digunakan disesuaikan dengan karakteristik pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti. Pertama, permainan gerak badan "Setuju atau Tidak Setuju". Guru meminta seluruh peserta didik berdiri dan menentukan dua sudut kelas, yaitu sudut A sebagai pilihan "setuju" dan sudut B sebagai pilihan "tidak setuju". Guru kemudian membacakan suatu pernyataan. Peserta didik yang setuju bergerak menuju sudut A, sedangkan peserta didik yang tidak setuju menuju sudut B. Kegiatan ini mendorong peserta didik untuk bergerak, mengambil keputusan, dan memberikan respons terhadap pernyataan yang diberikan.

Kedua, permainan melempar spidol dilakukan dengan melibatkan peserta didik secara bergantian. Ketiga, permainan angka atau *game* "BOOM". Dalam permainan ini, seluruh peserta didik tetap berada di tempat duduk. Guru menunjuk peserta didik secara bergantian untuk menyebutkan angka 1, 2, 3, dan seterusnya. Setiap kelipatan tiga tidak boleh disebutkan, tetapi harus diganti dengan kata "BOOM!". Peserta didik yang salah menyebutkan angka atau lupa mengatakan "BOOM!" diberikan pertanyaan ringan yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Dengan demikian, permainan tidak hanya berfungsi mencairkan suasana, tetapi juga tetap memiliki keterkaitan dengan materi pembelajaran.

Tujuan dan Manfaat Ice Breaking

Fanani dalam Sukmajadi dan Simanjuntak menjelaskan bahwa *ice breaking* merupakan sentuhan aktivitas yang dapat digunakan untuk memecahkan kebekuan, kekalutan, kejemuhan, dan kejenuhan sehingga suasana menjadi lebih cair dan kembali kondusif. Apabila diterapkan dalam proses pembelajaran, *ice breaking* dapat membantu mengembalikan semangat, motivasi, dan minat belajar peserta didik (Sukmajadi & Simanjuntak, 2021). Sukmajadi dan Simanjuntak menjelaskan bahwa *ice breaking* memiliki sejumlah manfaat dalam pembelajaran, antara lain membantu mengarahkan kondisi peserta didik agar lebih siap menerima pembelajaran, membangun suasana yang santai dan menyenangkan, menjaga kondisi fisik dan psikis agar tetap segar, membangkitkan semangat dan motivasi, meningkatkan motivasi belajar, menciptakan kenyamanan antara guru dan peserta didik, mengembalikan fokus terhadap materi, membangun kedekatan antara guru dan peserta didik, membantu peserta didik menyerap materi dengan lebih mudah, mengatasi kebuntuan dan kekakuan suasana,

serta memberikan kesempatan untuk melakukan relaksasi terhadap tubuh dan pikiran (Sukmajadi & Simanjuntak, 2021).

Selanjutnya, Ambiar dkk. menjelaskan bahwa tujuan *ice breaking* dalam pembelajaran adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar serta kesiapan peserta didik untuk belajar. Selain itu, *ice breaking* dapat menciptakan pembelajaran yang dinamis, mengembalikan fokus peserta didik, mengurangi sekat antara guru dan peserta didik, serta menumbuhkan gairah untuk mengikuti aktivitas pembelajaran (Murad dkk., n.d.).

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa *ice breaking* merupakan salah satu strategi pendukung dalam pembelajaran yang berfungsi mencairkan suasana, mengurangi kejenuhan, dan membantu mempersiapkan kondisi fisik maupun psikis peserta didik. Aktivitas yang sederhana, menyenangkan, dan melibatkan peserta didik dapat membantu membangun kembali perhatian, semangat, dan ketertarikan terhadap pembelajaran. Selain itu, *ice breaking* dapat menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis, akrab, dan kondusif sehingga interaksi antara guru dan peserta didik menjadi lebih baik. Dengan penerapan yang tepat, *ice breaking* dapat membantu peserta didik mengikuti pembelajaran dengan lebih nyaman dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

Langkah-Langkah Ice Breaking dalam Pembelajaran

Pujiarti mengemukakan beberapa langkah pelaksanaan *ice breaking* melalui kegiatan bercerita bersama. Pertama, peserta didik diarahkan membentuk lingkaran besar yang disesuaikan dengan kondisi kelas. Kedua, guru menjelaskan tujuan permainan, yaitu membangun imajinasi, melatih keberanian berkomunikasi, dan mengembangkan kreativitas berpikir. Ketiga, guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menentukan tema cerita. Keempat, guru menyiapkan catatan untuk mencatat cerita yang disampaikan peserta didik. Kelima, peserta didik pertama menyampaikan satu kalimat sesuai dengan tema, kemudian dilanjutkan oleh peserta didik berikutnya. Keenam, guru mengatur jalannya cerita agar tidak selesai sebelum peserta terakhir mendapatkan kesempatan berbicara. Ketujuh, kegiatan berakhir setelah seluruh peserta didik menyampaikan sekurang-kurangnya satu kalimat (Pujiarti, 2022).

Nasution menjelaskan bahwa pelaksanaan *ice breaking* membutuhkan kepekaan guru dalam membaca kondisi peserta didik. Guru perlu mengetahui apakah suasana kelas sudah cukup cair atau masih membutuhkan aktivitas tambahan. Guru juga perlu mengenali karakteristik, sikap, sifat, dan potensi peserta didik agar kegiatan yang dipilih sesuai dengan keadaan kelas. Durasi *ice breaking* bersifat kondisional karena setiap kelompok peserta didik memiliki karakteristik yang berbeda. Oleh sebab itu, guru perlu menyiapkan beberapa alternatif kegiatan yang dapat digunakan apabila suasana kelas belum mencair. Selain itu, guru perlu membangun kesan positif melalui sikap, interaksi, dan komunikasi yang baik dengan peserta didik (Nasution, 2021).

Sukmajadi dan Simanjuntak juga menjelaskan langkah pelaksanaan *ice breaking* berupa tebak judul lagu. Guru menyiapkan beberapa judul lagu yang populer dan sesuai dengan usia peserta didik. Selanjutnya, guru memberikan instruksi bahwa beberapa lagu akan diperdengarkan dan peserta didik diminta menebak judulnya. Peserta didik yang dapat menjawab dengan cepat dapat diberikan apresiasi berupa pujian atau penghargaan sederhana (Sukmajadi & Simanjuntak, 2021).

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, langkah-langkah *ice breaking* yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: guru menyiapkan kegiatan *ice breaking* yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan materi pembelajaran; guru menjelaskan tujuan dan aturan kegiatan; guru mengajak peserta didik mengikuti kegiatan secara aktif; guru memandu pelaksanaan kegiatan hingga selesai; guru memberikan apresiasi terhadap partisipasi peserta didik; guru menghubungkan aktivitas *ice breaking* dengan materi pembelajaran; dan guru melanjutkan proses pembelajaran dalam suasana yang lebih aktif dan kondusif.

Implementasi Ice Breaking terhadap Minat Belajar Siswa dalam PAK

Ice breaking merupakan aktivitas yang dapat digunakan untuk mengatasi kebakuan, kekalutan, kejemuhan, dan kejenuhan dalam proses pembelajaran. Kebakuan terjadi ketika suasana kelas terasa kaku dan kurang hidup. Dalam kondisi tersebut, peserta didik cenderung diam, malu berbicara, serta kurang berani menyampaikan pendapat maupun pertanyaan. Penerapan *ice breaking* dapat membantu menciptakan suasana yang lebih santai sehingga peserta didik merasa nyaman untuk terlibat dalam pembelajaran. Kondisi tersebut dapat mendukung munculnya ketertarikan yang lebih besar terhadap kegiatan belajar. Kekalutan merupakan keadaan ketika peserta didik merasa bingung, tidak tenang, atau mengalami kesulitan dalam berkonsentrasi selama pembelajaran. Kondisi ini dapat muncul ketika materi dianggap sulit atau peserta didik merasa tertekan. Aktivitas *ice breaking* yang dilakukan secara tepat dapat membantu mengurangi ketegangan dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk kembali rileks sebelum menerima materi berikutnya. Kejemuhan merupakan rasa bosan yang muncul akibat pembelajaran yang monoton dan kurang bervariasi. Apabila keadaan tersebut berlangsung terus-menerus, perhatian peserta didik dapat menurun. *Ice breaking* memberikan variasi aktivitas sehingga pembelajaran menjadi lebih dinamis dan tidak monoton.

Kejenuhan dapat muncul ketika peserta didik mengalami kelelahan fisik maupun mental setelah mengikuti pembelajaran dalam waktu tertentu. Kondisi tersebut dapat menyebabkan konsentrasi dan semangat belajar menurun. Dalam keadaan demikian, *ice breaking* dapat digunakan sebagai aktivitas penyegar yang membantu peserta didik mengalihkan perhatian sejenak, menggerakkan tubuh, dan mempersiapkan kembali diri untuk mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, *ice breaking* dapat menjadi salah satu bentuk aktivitas yang membantu menciptakan kondisi belajar yang lebih nyaman dan menyenangkan.

Sunarto menjelaskan bahwa suasana gembira dalam proses pembelajaran dapat membantu peserta didik memusatkan pikiran dan terlibat secara aktif dalam pembelajaran dalam waktu yang lebih lama (Sunarto, 2020). Suasana belajar yang menyenangkan dapat memberikan ruang bagi peserta didik untuk berpartisipasi secara lebih aktif. Ketika pembelajaran dirasakan menarik dan tidak monoton, peserta didik memiliki kesempatan yang lebih besar untuk memberikan perhatian, mengikuti kegiatan, dan berinteraksi selama proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, bentuk *ice breaking* yang diterapkan disesuaikan dengan materi Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti serta diarahkan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik. Bentuk pertama adalah permainan "Jangan Ikuti Saya". Seluruh peserta didik diminta berdiri dan memperhatikan kata yang diucapkan oleh guru. Guru memberikan beberapa kata kunci, yaitu "ciptaan" yang diikuti dengan tepuk satu kali, "alam" dengan tepuk dua kali, dan "pemeliharaan" dengan mengangkat kedua tangan. Aturan permainan adalah peserta didik tidak boleh

mengikuti gerakan guru, tetapi harus mengikuti gerakan berdasarkan kata yang diucapkan. Permainan ini melatih konsentrasi, kecepatan merespons, dan kemampuan peserta didik untuk membedakan instruksi.

Bentuk kedua adalah bernyanyi menggunakan lagu yang diadaptasi dari “Kalau Kau Suka Hati”. Peserta didik berdiri dan mengikuti instruksi guru melalui gerakan sederhana. Lirik yang digunakan diarahkan pada tema ucapan syukur kepada Tuhan, misalnya “Kalau kamu bersyukur, tepuk tangan”, “Kalau kamu bersyukur, angkat tangan”, dan “Kalau kamu bersyukur, katakan YES”. Kegiatan ini bertujuan menciptakan suasana yang menyenangkan sekaligus menghubungkan aktivitas fisik dengan nilai-nilai iman Kristen.

Bentuk ketiga adalah permainan “Yesus Berkata”. Peserta didik diminta berdiri dan mengikuti instruksi guru. Guru memberikan kata kunci yang berkaitan dengan sikap hidup Kristen, yaitu “mengasahi” dengan gerakan tangan membentuk simbol hati, “menolong” dengan mengulurkan kedua tangan, dan “mendengarkan” dengan meletakkan tangan di dekat telinga. Peserta didik harus melakukan gerakan sesuai instruksi yang diberikan. Permainan ini tidak hanya menciptakan suasana yang lebih aktif, tetapi juga menghubungkan aktivitas *ice breaking* dengan nilai-nilai Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti, khususnya kasih, kepedulian, dan sikap mendengarkan.

Dengan demikian, penerapan *ice breaking* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti dilakukan bukan sekadar sebagai permainan untuk mengisi waktu, melainkan sebagai aktivitas yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, mengurangi kejenuhan, mengembalikan perhatian, serta mendorong keterlibatan peserta didik. Pemilihan aktivitas yang berkaitan dengan materi pembelajaran juga memungkinkan *ice breaking* menjadi bagian yang terintegrasi dalam proses pembelajaran. Melalui suasana kelas yang lebih aktif dan menyenangkan, peserta didik diharapkan memiliki perhatian dan ketertarikan yang lebih baik dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis menggunakan *Independent Samples t-Test*, diperoleh nilai t hitung sebesar 19,183 dengan $df = 58$ dan $Sig. (2-tailed) < 0,001$. Karena penelitian menggunakan uji satu pihak kanan, diperoleh $Sig. (1-tailed) < 0,0005$. Nilai tersebut lebih kecil dari $\alpha = 0,05$. Dengan t_{tabel} sebesar 1,671, maka $t_{hitung} 19,183 > t_{tabel} 1,671$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil ini menunjukkan adanya pengaruh positif dan signifikan penerapan *Ice Breaking* terhadap minat belajar siswa.

Secara deskriptif, kelas eksperimen memperoleh rata-rata skor 59,37, sedangkan kelas kontrol 43,27, dengan *Mean Difference* sebesar 16,100. Kelas eksperimen mencapai persentase minat belajar sebesar 92,76% dengan kategori Sangat Baik, sedangkan kelas kontrol sebesar 68,34% dengan kategori Baik. Pada kelas eksperimen, indikator *menyelesaikan tugas* memperoleh rata-rata tertinggi sebesar 3,84, sedangkan *perasaan senang* sebesar 3,63 menjadi indikator terendah. Pada kelas kontrol, indikator *menyelesaikan tugas* juga memperoleh rata-rata tertinggi sebesar 2,95, sedangkan *sungguh-sungguh* menjadi yang terendah sebesar 2,48.

Hasil observasi selama tiga pertemuan menunjukkan bahwa minat belajar kelas eksperimen meningkat dari rata-rata 2,48 pada pertemuan pertama menjadi 2,93 pada pertemuan kedua dan 3,26 pada pertemuan ketiga. Sementara itu, kelas kontrol hanya meningkat dari 2,43 menjadi 2,50 dan 2,58. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan *Ice Breaking* melalui permainan, gerak badan, dan aktivitas interaktif dapat

menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan tidak monoton sehingga mendukung perhatian serta keterlibatan siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian hipotesis menggunakan *Independent Samples t-Test* pada baris *Equal Variances Assumed*, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 19,183 dengan $df = 58$ dan Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Karena penelitian menggunakan uji satu pihak kanan, diperoleh Sig. (1-tailed) sebesar $0,000 < \alpha = 0,05$. Nilai t_{hitung} juga lebih besar daripada t_{tabel} ($19,183 > 1,671$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, penerapan *Ice Breaking* berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa kelas IX SMP Negeri 2 Pangaribuan Tahun Pembelajaran 2026/2027.

Pengaruh tersebut terlihat dari rata-rata skor minat belajar kelas eksperimen sebesar 59,37, sedangkan kelas kontrol sebesar 43,27, dengan *Mean Difference* sebesar 16,100 poin. Kelas eksperimen juga memperoleh hasil lebih tinggi pada indikator kesungguhan, perasaan senang, perhatian, dan penyelesaian tugas. Pada indikator kesungguhan, misalnya, kelas eksperimen mencapai rata-rata 3,64, sedangkan kelas kontrol 2,48. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan *Ice Breaking* dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan serta meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti.

DAFTAR PUSTAKA

- Akrim. (2023). *Strategi peningkatan daya minat belajar siswa* (E. Sulasmi, Ed.). Pustaka Ilmu.
- Amruddin, dkk. (2022). *Metodologi penelitian kuantitatif*. Pradina Pustaka.
- Furqon, M. (n.d.). *Minat belajar*. Mafy Media. <https://repository.um.ac.id/>
- Gulo, E. R., Siagian, L., & Siahaan, M. (2025). Pengaruh penerapan *ice breaking* terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran ekonomi kelas X. *PIJAR: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 3(3), 462–471. <https://doi.org/10.58540/pijar.v3i3.1106>
- Lembaga Alkitab Indonesia. (2015). *Alkitab*. Lembaga Alkitab Indonesia.
- Lumban Siantar, B. (2025). Pengaruh teknik *ice breaking* (mencairkan suasana) terhadap minat belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Garoga mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen tahun pembelajaran 2025/2026. *Religion: Jurnal Agama, Sosial, dan Budaya*, 4(5), 400–413.
- Pujiarti, T. (2022). Pengaruh penggunaan teknik *ice breaking* terhadap hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. *Ainara Journal: Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan*, 3(1), 30–35. <https://doi.org/10.54371/ainj.v3i1.113>
- Rahmawati, R. K. N. (2024). *Minat belajar: Konsep dasar, indikator, dan faktor-faktor yang mempengaruhi*. Literasi Nusantara Abadi.

- Risnanosanti, Abdullah, A. R., Yumnah, S., Salam, M. F., Togatopon, F., Hutagahung, I. S. R., Darojah, R. U., dkk. (2022). *Pengembangan minat & bakat belajar siswa. Literasi Nusantara Abadi*.
- Sardiman, A. M. (2016). *Interaksi dan motivasi belajar-mengajar* (Ed. 1). Rajawali Pers.
- Shoimin, A. (2014). *68 model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013*. Ar-Ruzz Media.
- Simatupang, H., Simatupang, R., & Napitupulu, T. M. (2020). *Pengantar Pendidikan Agama Kristen*. Penerbit Andi.
- Slameto. (2015). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya* (Ed. revisi). Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Cet. ke-24). Alfabeta.
- Tanduklangi, R. (2020). Analisis tentang tujuan Pendidikan Agama Kristen (PAK) dalam Matius 28:19–20. *PEADA': Jurnal Pendidikan Kristen*, 1(1), 47–58. <https://doi.org/10.34307/peada.v1i1.14>