

## **PENGARUH ICE BRAKING SAAT BELAJAR TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK DI SDN 10 KOTO TINGGI SURIAN**

**Gokma Jaya Haloho<sup>1</sup>, Heribertus Binawan<sup>2</sup>**

[191210041@student.mercubuana-yogya.ac.id](mailto:191210041@student.mercubuana-yogya.ac.id)<sup>1</sup>, [binawan@mercubuana-yogya.ac.id](mailto:binawan@mercubuana-yogya.ac.id)<sup>2</sup>

**Universitas Mercu Buana Yogyakarta**

### **Abstract**

*This study aims to see the effect of ice breaking on children's cognitive development at SDN 10 Koto Tinggi Surian. Cognitive development is a general concept that includes several activities such as thinking, understanding and reasoning. Cognitive development of children at the elementary school level can be achieved with several activities, one of which is ice breaking. Ice breaking is an activity that can provide many benefits to the people who do it. students are trained to be able to remember the commands of the game given, train focus so that they are not wrong in following the rules of the game. In addition, in ice breaking, students must be able to understand how to play according to the instructions given by the teacher.*

**Keywords:** *cognitive development, ice breaking, SDN 10 Koto Tinggi.*

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh ice breaking terhadap perkembangan kognitif anak pada SDN 10 Koto Tinggi Surian. Perkembangan kognitif adalah konsep umum yang mencakup beberapa aktivitas-aktivitas seperti berpikir, memahami dan menalar. Perkembangan kognitif anak pada tingkat sekolah dasar dapat dicapai dengan beberapa kegiatan salah satunya dengan ice breaking. Ice breaking merupakan kegiatan yang dapat memberikan banyak manfaat kepada orang yang melakukannya. peserta didik dilatih untuk bisa mengingat perintah dari permainan yang diberikan, melatih fokus agar tidak salah dalam mengikuti aturan permainan. Selain itu dalam ice breaking peserta didik harus bisa memahami cara bermain sesuai dengan perintah yang telah diberikan oleh guru.

**Kata Kunci:** perkembangan kognitif, ice breaking, SDN 10 Koto Tinggi.

### **PENDAHULUAN**

Perkembangan kognitif ialah gabungan dari "perkembangan" yang artinya perubahan berkelanjutan dan terstruktur dalam aspek biologis, kognitif, dan sosio-emosional, dan "kognitif" yang dalam bahasa Inggris adalah cognition, yang merujuk pada proses pengenalan atau pemahaman. Perubahan ini berlangsung sejak lahir hingga kematian melalui berbagai fase kehidupan. (Aminah et al., 2022). (Reber & Reber, 2010) mengungkapkan bahwa kognitif ialah istilah yang mencakup aktivitas berpikir, memahami, dan menalar. Menurut (Novitasari, 2018) menyebutkan bahwa kognitif juga dapat diartikan sebagai pengetahuan yang luas dengan memiliki daya nalar yang juga luas, memiliki kreatifitas atau kemampuan dalam menciptakan sesuatu yang baru, kemampuan anak dalam berbahasa serta kemampuan anak untuk mengingat sesuatu.

Perbedaan yang mendasar pada perkembangan pada anak dapat berbeda beda sesuai dengan lingkungan yang dan stimulasi yang ia dapatkan dari kecil. Perkembangan kognitif pada anak berbeda-beda ada anak yang Dimana perkembangan kognitifnya sesuai dengan proses yang seharusnya terjadi, ada juga anak yang perkembangan kognitifnya terhambat, dan ada juga anak yang mengalami permasalahan pada perkembangan kognitifnya. Menurut (Yusuf, 2012) sebagaimana piaget menjelaskan bahwa ada beberapa tahapan pra operasional yang perlu diperhatikan yaitu kemampuan transformasi, kemampuan reversability, kemampuan klasifikasi, dan kemampuan hubungan asimetris.

Jean Piaget, psikolog terkemuka, membagi perkembangan kognitif ke dalam beberapa

tahap: Tahap Sensori motor (0-2 tahun), dimana bayi mengatur pengalaman sensorik melalui tindakan fisik, membangun pemahaman dunia, mengembangkan motorik dasar, dan belajar melalui eksplorasi serta pengulangan tindakan yang menghasilkan efek yang diinginkan; Tahap Pre-operational (2-7 tahun), saat anak-anak menggunakan kata dan gambar untuk mewakili dunia, seringkali egosentris, berpikir tidak terorganisir dan inkonsisten, serta menginterpretasikan pengalaman dari perspektif mereka; Tahap Concrete-operational (7-11 tahun), di mana anak-anak mengembangkan pemikiran logis yang sistematis, belajar mengklasifikasikan objek nyata, dan memahami konsep konservasi, bahwa kuantitas tidak berubah meski bentuknya berbeda; dan Tahap Formal operational (11 tahun ke atas), di mana individu berpikir abstrak dan logis, memahami konsep abstrak seperti cinta, keadilan, dan kebebasan, serta berpikir hipotetis dan berargumen secara logis. Anak sekolah dasar pada tahap Concrete-operational, mampu mengkategorikan dan mengklasifikasikan objek nyata. Pada usia 7 atau 8 tahun, kemampuan mengingat substansi mereka berkembang, memungkinkan penyimpanan dan penggunaan informasi secara relevan. Pada usia 9 atau 10 tahun, kemampuan spatial mereka berkembang, memungkinkan pemahaman yang lebih baik tentang hubungan ruang. Tahapan perkembangan kognitif ini menunjukkan evolusi kemampuan berpikir anak melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan, mencerminkan perubahan signifikan dalam proses informasi dan interaksi dengan dunia, menghasilkan individu yang lebih cerdas dan adaptif.

Menurut (Novitasari, 2018) untuk melihat perkembangan kognitif anak kompetensi belajar yang diharapkan ada pada anak yaitu anak mampu untuk berfikir secara logika dan masuk akal, anak dapat memberikan alasan atas setiap pendapat yang diberikan, dapat melakukan problem solving atas sebuah masalah, dan menemukan hubungan antara sebab dan akibat saat memecahkan masalah yang dihadapi.

Pendidikan di tingkat Sekolah Dasar berfungsi sebagai tempat untuk membentuk karakter murid, serta melatih keterampilan murid pada jenjang ini secara efektif. Pendidikan ialah komponen penting dari hidup manusia. Pendidikan akan membentuk dan mengarahkan jalannya eksistensi dan arah hidup manusia. Meski tidak semua orang setuju, tetapi pendidikan tetap menjadi kebutuhan primer manusia. Melalui pendidikan, bakat dan kemampuan seseorang akan dikembangkan dan diasah. Pendidikan juga sering digunakan sebagai tolok ukur untuk kemampuan setiap individu. Pendidikan ialah suatu system yang terdiri dari beberapa bagian. Bagian pertama dalam pendidikan ialah input, yang meliputi siswa dan guru selaku pendidik. Bagian kedua yakni proses yang dipengaruhi oleh lingkungan dan media pembelajaran, dan bagian ketiga ialah hasil, yakni efek hubungan antara guru dan siswa dimana proses menjadi pendukungnya. Metode yang digunakan dalam dunia Pendidikan sangat berpengaruh dan menentukan hasil belajar siswa. Metode belajar menurut (Hamdani, 2011) merupakan teknik yang diterapkan oleh seorang instruktur untuk mengajar murid-murid. Menurut (Agus Suprijono, 2013) memahami peran metode pembelajaran dalam pendidikan sangat penting, termasuk bagaimana merencanakan pembelajaran di kelas dan tutorial dengan sistematis. Metode pembelajaran tidak hanya meliputi cara mengajar, tetapi juga kerangka kerja yang mendukung pendidik dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Oleh karena itu, metode pembelajaran bisa diartikan sebagai pola atau cara yang dijadikan pedoman oleh pendidik dalam merancang dan menyampaikan materi pembelajaran. Ini mencakup strategi-strategi yang bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, memfasilitasi interaksi efektif antara guru dan murid, serta mendorong partisipasi aktif murid dalam proses belajar. Pendidikan mempengaruhi perkembangan anak dalam berbagai aspek, termasuk kognitif yang meliputi kemampuan berpikir, mengingat, memahami, dan memecahkan masalah. Pembelajaran yang efektif tidak hanya mempersiapkan siswa menghadapi tantangan akademis dan kehidupan sehari-hari, tetapi juga berkontribusi pada pertumbuhan sosial, emosional, dan fisik mereka, membantu mereka tumbuh menjadi individu

yang seimbang dan siap untuk masa depan.

Menerapkan ice breaking selama pelajaran adalah metode efektif untuk mencegah kebosanan dan meningkatkan pembelajaran siswa. Teknik ini sangat krusial dalam proses belajar karena membantu siswa mengatasi suasana kelas yang terlalu serius dan kaku. Dengan ice breaking, informasi dari guru menjadi lebih mudah dicerna melalui proses neurologis hingga tersimpan dalam otak. Kondisi ini memotivasi siswa untuk aktif bertanya tentang materi yang belum dipahami, memperlancar komunikasi dengan pengajar. Penggunaan ice breaking juga efektif untuk mengusir rasa bosan, jenuh, dan kantuk melalui aktivitas sederhana yang dapat dilakukan siapa saja tanpa memerlukan keahlian khusus. Menurut (Susanti et al., 2011) kasus yang sering terjadi adalah kurangnya pemahaman orang tua dan para pendidik terkait pentingnya bermain pada anak karena dengan bermain anak akan gampang dalam menyerap pengetahuan yang akan didapatkan. Umumnya orang tua dan para pendidik menganggap bahwa Ketika anak bermain maka hal itu hanya akan membuang-buang waktu anak saja. Sedangkan (Tameon, 2018) menjelaskan bahwa manusia adalah homo Iudens yang artinya adalah bahwa manusia itu senang dalam bermain, setiap perkembangan manusia itu dipengaruhi oleh bermain. Bermain merupakan hal-hal yang sangat disenangi oleh anak-anak Dimana tidak heran jika anak bisa menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain. Salah satu kegiatan bermain yang dapat dilakukan saat belajar yaitu kegiatan ice breaking.

Ice breaking sangat penting dalam proses pembelajaran di kelas untuk mempertahankan kecerdasan berpikir dan emosi siswa serta meningkatkan sikap positif mereka. Pembelajaran dengan ice breaking mendorong siswa untuk terus belajar dan menghasilkan produk atau ide yang relevan dengan kehidupan nyata. Ice breaking merupakan cara alternatif untuk mengubah suasana kelas yang membosankan, mengantuk, dan tegang menjadi suasana yang lebih rileks, bersemangat, dan kondusif untuk konsentrasi serta menikmati sesi pembelajaran. Berdasarkan beberapa pernyataan diatas kami tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Ice Braking Saat Belajar Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Di SDN 10 Koto Tinggi Surian”

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis sejauh mana penerapan teknik ice breaking dalam proses pembelajaran dapat mempengaruhi atau meningkatkan perkembangan kognitif anak-anak yang belajar di SDN 10 Koto Tinggi Surian.

## **METODE**

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 10 Koto Tinggi Surian, Kec. Pantai Cermin, Kabupaten Solok, Sumatera Barat 27373 dengan mengambil sampel siswa kelas 4 beserta guru yang menjadi wali kelas 4 yaitu ibu Ria Puspa Deni, S.Pd Penelitian ini dilakukan pada bulan Juni 2024. Lokasi penelitian dipilih di SDN 10 Koto Tinggi Surian karena kedekatannya dengan tempat tinggal peneliti, memudahkan dalam mewawancarai subjek penelitian serta pengambilan data lainnya.

Penelitian ini masuk dalam kategori metode kualitatif, yang bertujuan untuk menghasilkan data deskriptif dalam bentuk kata-kata. Penelitian kualitatif, yang sering juga disebut sebagai penelitian natural atau penelitian alamiah, menekankan pada proses dan makna. Fokus utama dari penelitian ini adalah memahami fenomena sosial dan budaya dari perspektif partisipan, sehingga tidak mengutamakan pengujian ataupun pengukuran yang presisi seperti didalam penelitian kuantitatif.

Didalam penelitian kualitatif, data dikumpulkan melalui berbagai metode seperti wawancara mendalam, observasi, dan analisis dokumen. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif guna menemukan pola, tema, dan makna yang itensif. Pendekatan ini memungkinkan peneliti guna memperoleh wawasan yang lebih kaya dan kompleks mengenai subjek yang diteliti, penelitian kualitatif sangat cocok guna studi yang mengeksplorasi sikap, persepsi, dan pengalaman individu ataupun kelompok. Dengan mempergunakan metode ini,

peneliti bisa memberikan gambaran yang lebih lengkap dan intensif tentang topik yang diteliti, serta menghasilkan wawasan yang berguna guna pengembangan teori, kebijakan, ataupun praktik didalam bidang yang relevan.

Teknik pengumpulan data dilaksanakan dengan mempergunakan beberapa metode, antara lain observasi dan wawancara terstruktur. Dalam metode observasi, peneliti melakukan pengamatan langsung di lokasi penelitian untuk mendapatkan data terkait kondisi objek penelitian, yakni aktivitas siswa di sekolah yang bersangkutan. Observasi memungkinkan peneliti guna melihat dan mencatat secara langsung berbagai aktivitas, interaksi, dan situasi yang terjadi di lapangan, sehingga data yang diperoleh lebih akurat dan intensif.

Metode kedua adalah wawancara terstruktur. Didalam proses pengumpulan data dan informasi ini, peneliti mempergunakan cara yang terstruktur dan sistematis melalui pertanyaan lisan dan berdialog dengan responden. Wawancara terstruktur memungkinkan peneliti guna memperoleh informasi langsung dari sumbernya dengan cara yang lebih terarah dan fokus. Peneliti menyusun pertanyaan yang telah direncanakan sebelumnya dan mengajukannya secara konsisten kepada setiap responden, sehingga data yang diperoleh bisa dibandingkan dan dianalisis dengan lebih mudah. Selain itu, wawancara terstruktur juga memberikan fleksibilitas bagi peneliti guna menggali informasi lebih didalam berdasarkan jawaban yang diberikan oleh responden. Dialog lisan ataupun langsung ini memungkinkan peneliti guna mengklarifikasi jawaban, menanyakan rincian lebih lanjut, dan memahami konteks dari setiap respon yang diberikan. Dengan demikian, kombinasi metode observasi dan wawancara terstruktur bisa memberikan gambaran yang komprehensif dan intensif tentang objek penelitian, sehingga hasil penelitian lebih valid dan bisa diandalkan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilakukan pada siswa dan siswi kelas 4 (empat) SDN 10 Koto Tinggi Surian pada bulan Juni 2024 hasil penelitian ini diperoleh dengan cara pengamatan langsung dan wawancara dengan Ibu Ria Puspa Deni, S.Pd sebagai wali kelas 4. Diketahui total jumlah siswa kelas 4 sebanyak 27 orang dengan jumlah laki-laki sebanyak 13 orang dan perempuan sebanyak 14 orang. Penelitian dilakukan sebanyak 5 kali secara berturut-turut dalam kurun waktu satu minggu. Penelitian dilakukan saat kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Penelitian ini dilakukan dengan cara atau pola yang sama selama penelitian berlangsung yaitu pemberian ice breaking ditengah jam pelajaran berlangsung. saat ditengah proses belajar mengajar ketika siswa sudah mulai jenuh dengan pelajaran yang ada wali kelas akan memberikan ice breaking dengan cara memberikan games. Games ini wajib diikuti oleh semua siswa dan siswi kelas 4. siswa dan siswi akan mengikuti games sesuai dengan instruksi dan aturan main yang diberikan secara langsung oleh Ibu Ria Puspa Deni, S.Pd sebagai wali kelas dan guru yang sedang memberikan pelajaran.

Ice breaking dilakukan selama kurang lebih 5-10 menit setiap harinya. Games dimainkan bersama untuk mencairkan suasana. Beberapa games yang dimainkan saat ice breaking diantaranya sebagai berikut:

Permainan yang dimainkan pada hari ke-1 saat penelitian yaitu permainan benar salah. Permainan ini memiliki tujuan untuk melatih daya ingat serta untuk meningkatkan konsentrasi peserta didik yang ikut dalam permainan. Selain itu karena permainan ini dimainkan secara berkelompok maka permainan ini juga dapat menciptakan dan melatih kerjasama antar siswa dalam kelompok. Dalam permainan ini anggota kelas dibagi dalam beberapa kelompok Dimana satu kelompok terdiri dari 5 (lima) sampai 10 orang. Kunci dalam permainan ini adalah focus terhadap instruksi yang diberikan. Mereka akan fokus pada rumus benar dan salah. Contoh jika instruktur mengatakan “kiri dan kanan”, maka setiap kelompok harus melakukan gerakan “kiri dan kiri” karena rumus permainan ini adalah “benar-salah”.

Pada hari ke-2 penelitian dilakukan permainan yang sedikit simple akan tetapi juga perlu

konsentrasi dalam permainan ini. Permainan yang dilakukan adalah permainan ‘jenis tepuk tangan’. Pada ice breaking kali ini cukup simple karena guru hanya perlu memodifikasi sedikit jenis tepuk tangan yang ada atau membuat ritme tepuk tangan yang baru. Akan tetapi walaupun jenis ice breaking ini simple tapi siswa tetap harus konsentrasi dalam mengingat urutan ritme dari tepuk tangannya.

Hari ke-3 guru memberikan ice breaking dengan memainkan permainan sambung kata. Pada permainan ini dilakukan untuk menguji kecepatan peserta didik dalam berfikir dan juga melatih konsentrasi pada setiap pesertanya. Dalam permainan sambung kata guru akan menunjuk peserta pertama untuk menyebutkan kata secara acak dan kemudian akan menyambung dengan kata lain yang juga disebutkan secara acak. Hal ini terus dilakukan secara berulang hingga peserta terakhir. Nantinya kata ini akan menjadi kalimat yang sempurna dan harus diucapkan oleh pemain terakhir.

Pada hari ke-4 penelitian permainan yang dimainkan untuk ice breaking adalah tebak gambar. Tebak gambar adalah permainan yang dilakukan secara berkelompok. Tujuan dari permainan ini adalah melatih kecepatan berfikir dan kerjasama antar kelompok. Pada permainan kali ini dibutuhkan alas tulis untuk bermain. Guru akan memberikan objek sebuah gambar kepada peserta pertama dan peserta pertama akan menggambarnya dalam kurun waktu 3 sampai 5 detik. Jika waktunya sudah habis maka peserta berikutnya akan mendapatkan kesempatan untuk melanjutkan gambar dengan waktu yang sama, hal ini dilakukan secara berulang-ulang hingga peserta akhir. Nantinya peserta akhir akan menebak gambar yang telah dibuat. Dalam hal ini peserta lain boleh berdiskusi dengan teman sekelompoknya yang lain.

Pada hari ke-5 penelitian permainan yang dilakukan yaitu permainan ‘berhitung’. Pada permainan ini setiap anak akan berhitung sesuai dengan urutan tempat duduknya. Setiap peserta yang mendapatkan angka dengan kelipatan 3 maka harus menyebut kata ‘dorr’. Permainan akan selesai jika ada peserta yang menyebutkan angka kelipatan 3 bukan dengan kata ‘dorr’. Hal ini juga menuntut anak untuk berfikir dan mengingat aturan main yang telah diberikan, selain itu permainan ini juga menuntut konsentrasi yang tinggi pada peserta.

(Marzatifa & Agustina, 2021) melakukan penelitian sebelumnya yang membahas masalah serupa. Mereka melakukan penelitian terhadap sejumlah artikel jurnal yang mencakup elemen implementasi dan keuntungan dari penggunaan ice breaking. Mereka menemukan dalam penelitian mereka bahwa penerapan ice breaking dapat mempengaruhi motivasi siswa untuk belajar, daya serap mereka, minat mereka, dan hasil belajar yang dapat meningkatkan semangat mereka untuk belajar. Selain itu, penelitian mereka juga menunjukkan bahwa ice breaking dapat membuat pelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif, yang membuat siswa lebih terlibat dan antusias. Setelah dilakukan penelitian selama 5 (lima) hari berturut-turut kami mencoba untuk menganalisis perubahan apa yang terjadi kepada siswa kelas 4. Perbedaan ini dilihat dari beberapa aspek yang pertama dari semangat belajar siswa, kedua dari tingkat kefokusannya siswa, dan yang ketiga adalah tingkat keaktifan siswa kelas 4 SDN 10 Koto Tinggi Surian.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan dapat dilihat bahwa siswa langsung semangat dalam melakukan pembelajaran hal ini didukung dengan hasil dari penelitian serupa yang pernah dilakukan oleh (Sapri, 2022) yang memperoleh hasil bahwa dengan dilakukannya ice breaking di tengah-tengah pembelajaran dimulai dapat meningkatkan minat belajar siswa, tidak hanya itu dengan adanya ice breaking juga meningkatkan motivasi belajar siswa, meningkatkan daya ingatan siswa saat belajar, dimana setelah jam pelajaran selesai siswa mengajukan pertanyaan terkait bagian yang tidak dimengerti yang menunjukkan bahwa siswa mencoba dan berusaha memahami materi yang diberikan. Ice breaker ini sendiri digunakan oleh setiap individu untuk menarik perhatian serta meredakan keadaan di dalam ruangan menjadi kondisi yang semula yaitu atmosfer yang bersemangat (kembali kondusif) (Satriani et al., 2018). Kondisi kelas yang awalnya kaku tiba-tiba menjadi ceria. Ice breaking juga dapat

menghilangkan ngantuk saat jam pembelajaran berlangsung. Selain itu dengan dilakukannya ice breaking siswa menjadi fokus dan konsentrasi dalam mendengarkan guru menjelaskan pelajaran di depan kelas. Ini dibuktikan dengan adanya komunikasi timbal balik atau feedback dari siswa saat jam pelajaran dilakukan seperti adanya siswa yang bertanya kepada guru terkait apa yang tidak mereka pahami pada materi tersebut. Hasil dan pembahasan kali ini juga diperkuat dengan hasil penelitian sebelumnya oleh (Harianja & Sapri, 2022) yang menyatakan bahwa ice breaking memang memberi pengaruh positif dan signifikan dalam proses pembelajaran.

Setelah dilakukan penelitian diperoleh hasil bahwa ice breaking berpengaruh dalam perkembangan kognitif peserta didik, dengan ice breaking peserta didik dilatih untuk bisa mengingat perintah dari permainan yang diberikan, melatih fokus agar tidak salah dalam mengikuti aturan permainan. Selain itu dalam ice breaking peserta didik harus bisa memahami cara bermain sesuai dengan perintah yang telah diberikan oleh guru. Dimana aktivitas mengingat sesuatu, fokus dan konsentrasi dalam mengerjakan sesuatu merupakan bagian dari perkembangan kognitif pada anak.

## **KESIMPULAN**

Ice breaking merupakan kegiatan yang sederhana dan tidak perlu memakan waktu yang banyak untuk melakukannya, dalam satu kali permainan yang dilakukan saat ice breaking lebih kurang memakan waktu sebanyak 5-10 menit. Akan tetapi ice breaking memiliki banyak manfaat seperti menumbuhkan semangat belajar, mencairkan suasana yang kaku, melatih fokus, dan konsentrasi bagi orang yang melakukannya. Perkembangan kognitif dapat dipengaruhi oleh kegiatan ice breaking yang dilakukan. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian yang dilakukan pada SDN 10 Koto Tinggi Surian dimana minat belajar anak menjadi meningkat setelah dilakukannya ice breaking. Anak menjadi semangat saat belajar, disaat guru selesai memberikan pembelajaran timbul pertanyaan dari beberapa siswa yang tidak paham pada beberapa bagian pembelajaran. Hal ini membuktikan bahwa siswa memperhatikan dan mencoba untuk memahami pelajaran yang diberikan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Aminah, S., Ramawani, N., Azura, N., Fronika, S., Hasanah, S. M., & Salsabillah, T. (n.d.). SICEDU : Science and Education Journal Pengaruh Metode Belajar Sambil Bermain Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah Dasar. 1(2), 2022.
- Harianja, M. M., & Sapri, S. (2022). Implementasi dan Manfaat Ice Breaking untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1324–1330. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2298>
- Marzatifa, L., & Agustina, M. (2021). Ice breaking : Implementasi , Manfaat Dan Kendalanya Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa. 6(2), 162–171. <https://doi.org/10.32505/AIAzkiya.V6i2.3309>
- Novitasari, Y., Kunci, K., Kognitif, P., Kognitif, P., & Dini, A. U. (2018). Analisis Permasalahan: Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. In *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* (Vol. 2, Issue 1). Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar Dian Andesta Bujuri, A., Laksda Adisucipto, J., Sleman, K., & Andesta Bujuri, D. (2018). Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar. IX(1), 37. [www.ejournal.almaata.ac.id/literasi](http://www.ejournal.almaata.ac.id/literasi)
- Pujiarti Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, T., & Yapis Dompou, S. (n.d.). Pengaruh Penggunaan Teknik Ice Breaking terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. In *Ainara Journal* (Vol. 3, Issue 1). <http://journal.ainarapress.org/index.php/ainj>
- Satriani, N. P., Pudjawan, K., & Suarjana, I. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Arias Dengan Selingan Ice Breaker Terhadap Hasil Belajar Ipa. 2(3), 312–320
- Susanty, Febriana, Sujiyanti. (2011). Mencetak Anak Juara. Jogjakarta: Kata Hati.
- Yusuf LN, Syamsu. 2012. Psikologi Perkembangan Anak & Remaja. (Bandung: Remaja Roesdakarya.
- Zuhariyah, Z., & Fahmi, I. (n.d.). PENGARUH ICE BREAKING TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS II DI SD NEGERI PUSAKAJAYA UTARA I KABUPATEN

KARAWANG.