



ELSE (Elementary
School Education
Journal)



This is an open access article
under the [Creative Commons
Attribution-ShareAlike 4.0
International](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

OPEN ACCESS

e-ISSN 2597-4122

(Online)

p-ISSN 2581-1800

(Print)

***Correspondence:**

Penti Oktaviani

[pentioktaviani21](mailto:pentioktaviani21@gmail.com)

[@gmail.com](mailto:pentioktaviani21@gmail.com)

Received: 30-06-2023

Accepted: 30-08-2024

Published: 31-08-2024

DOI

<http://dx.doi.org/10.30>

[651/else.v8i2.19214](http://dx.doi.org/10.30651/else.v8i2.19214)

PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL *ICE BREAKING* (NYANYIAN) WAYANG SUKURAGA BERBASIS NILAI INTEGRITAS

Penti Oktaviani¹, Dyah Lyesmaya², Astri Sutisnawati³

Universitas Muhammadiyah Sukabumi, Indonesia

Abstrak

Kondisi dan suasana dalam kelas yang sering terkesan bosan dan jenuh menjadi tantangan tersendiri bagi guru untuk mencairkan suasana agar pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. *Ice breaking* merupakan peralihan situasi dari yang membosankan menjadi bersemangat yang dapat dilakukan dengan cara permainan dalam bentuk apapun, salah satunya adalah bernyanyi melalui audio visual. Model *ice breaker* ini merupakan cara yang digunakan untuk mencairkan suasana yang kurang kondusif. *Ice breaking* juga tidak semata-mata untuk mencairkan suasana belajar, namun dapat dilakukan sebagai penyampaian makna atau materi yang bermanfaat. Salah satunya adalah wayang sukuraga yang memiliki beragam makna baik yang perlu diketahui siswa untuk penumbuhan karakternya. Tujuan dalam penelitian ini adalah mengetahui dan mengembangkan media audio visual *ice breaking* (nyanyian) wayang sukuraga berbasis nilai integritas dengan menggunakan metode Research and Development (R&D) ADDIE dengan menggunakan pengumpulan data berupa wawancara, dokumentasi, dan Kuesioner (angket). Hasil dari pengembangan media audio visual *ice breaking* (nyanyian) wayang sukuraga berbasis nilai integritas layak digunakan dalam pembelajaran dengan persentase nilai dari validator ahli media sebesar 75,5% dengan kategori "Layak" dan validator wayang sebesar 70% dengan kategori "Layak".

Kata Kunci: Pengembangan; Media Audio Visual; *Ice breaking*; Wayang Sukuraga; Nilai Integritas

Abstract

Conditions and atmosphere in the classroom that often seem bored and saturated are a challenge for teachers to break the atmosphere so that learning can take place effectively. *Ice breaking* is a transition of the situation from boring to excited which can be done by means of games in any form, one of which is singing through audio visuals. This *ice breaker* model is a method used to break the atmosphere that is not conducive. *Ice breaking* is also not solely to break the learning atmosphere, but can be done as a delivery of useful meaning or material. One of them is wayang sukuraga which has a variety of good meanings that students need to know to grow their character. The purpose of this study is to determine and develop audio visual media *ice breaking* (singing) based on integrity values using the ADDIE Research and Development (R&D) method using data collection in the form of interviews, documentation, and questionnaires. The results of the development of audio-visual media *ice breaking* (singing) sukuraga puppets based on integrity values are feasible to use in learning with a percentage value from media expert validators of 75.5% with the category "Feasible" and puppet validators of 70% with the category "Feasible".

Keywords: Development; Audio Visual Media; *Ice breaking*; Wayang Sukuraga; Integrity Values

PENDAHULUAN

Media audio visual merupakan salah satu media yang memiliki peranan penting yang dapat mendukung proses pembelajaran (Lukman, 2021). Media audio visual juga dapat memberikan stimulus kepada siswa karena sifatnya yang memperlambat lingkungan belajar, memelihara eksplorasi, eksperimen, dan penemuan, serta mendorong siswa untuk mengembangkan pembicaraan dan mengungkapkan pemikirannya (Astami, dkk., 2019). *Ice breaking* dalam bentuk nyanyian, merupakan salah satu media audio visual yang dapat digunakan untuk peralihan situasi dengan cara permainan seperti variasi tepuk tangan, intonasi suara, Bergeraknya postur tubuh dan lain sebagainya yang dapat memicu atau merangsang semangat siswa dalam belajar (Maisah, 2019). Hal tersebut selaras dengan pernyataan Alawiyah, dkk, (2021) bahwa model *ice breaking* digunakan untuk mencairkan suasana belajar yang kurang kondusif dan bisa menarik perhatian siswa menjadi fokus kembali. Kondisi kelas yang tidak bisa ditebak menjadi tantangan tersendiri bagi guru untuk menguasai kelas tersebut agar lebih nyaman dan tertib guna untuk kelancaran proses pembelajaran, sering kali siswa gaduh dan tidak bisa dikontrol, menjadikan suasana kelas tak kondusif, dan bahkan penyampaian materi belajar masih tetap disampaikan dengan kondisi yang tidak kondusif tersebut (Grafura dan Wijayanti, 2019). Maka dari itu perlu adanya perilaku yang serius untuk menangani hal tersebut, salah satunya adalah dengan merangsang minat siswa untuk belajar, hal tersebut selaras dengan Fransiska (Marzatifa, dkk, 2020) yang menyarankan kegiatan bernyanyi untuk mengawali pembelajaran untuk menarik minat dan perhatian siswa dalam belajar.

Proses pembelajaran di sekolah khususnya di dalam kelas tidak semata mata hanya menyampaikan materi saja (Tafanao, 2018), namun diiringi dengan penanaman atau pembentukan karakter yang baik untuk siswa, karena pembelajaran di sekolah merupakan pondasi pendidikan yang efektif dalam pembentukan karakter dan kepribadian siswa,

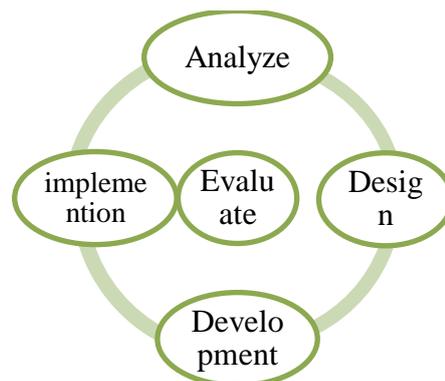
sehingga dalam proses pembelajaran cocok ditanamkan nilai integritas (Jannah, 2020). Proses pembelajaran di sekolah dasar yang bertujuan membentuk karakter warga sekolah dasar tersebut agar sesuai dengan kepribadian bangsa Indonesia, karena sekolah dasar yang di pandang dapat memegang peran penting dalam menanamkan nilai integritas sesuai dengan falsafah bangsa dan konstitusi negara Republik Indonesia yang saat ini hanya sampai *domain* kognitif (Akhawanim dkk., 2021). Salah satu alternatif bentuk penanaman karakter yang dapat menumbuhkan nilai integritas yaitu melalui *ice breaking* dengan wayang sukuraga, karena wayang sukuraga merupakan wayang anggota tubuh karya Effendi yang memiliki banyak filosofi-filosofi baik didalamnya. Wayang Sukuraga merupakan proses dari bahasa ke bahasa pertunjukan (Suardi, 2020). Bahasa rupa yang di maksud adalah lukisan hasil dari Effendi. Beliau adalah seorang pelukis aktif dalam menuangkan gagasan-gagasan yang menjadi ciri khas dalam lukisannya mengenai anggota badan, dari beberapa hasil karyanya, ada salah satu lukisan yang menjadi pengantar jati diri baru bagi Effendi, lukisan tersebut bernama "anggota badan", merupakan lukisan yang menjadi cikal bakal wayang sukuraga, lukisan tersebut berbicara mengenai makna dan fungsi dari anggota badan manusia.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan kepada guru kelas, tingkat kejenuhan siswa terlihat pada akhir pembelajaran di kelas setelah siswa melakukan *snack time* atau istirahat. Mereka mulai terlihat lelah dan bermalas-malasan dalam memulai pembelajaran setelah istirahat berakhir. Selain itu juga, siswa kurang antusias dalam menjawab pertanyaan yang di berikan oleh guru. Tetapi ada saja beberapa siswa yang masih semangat untuk menjawab pertanyaan guru dan cekatan dalam melaksanakan tugas walaupun keadaan kelas tidak seheening saat pembelajaran pertama di mulai. Karena pada awal pembelajaran di mulai guru akan memberikan pembiasaan di sekolah bukan di kelas, dalam hal tersebut seharusnya

guru juga harus bisa memberikan pembiasaan di kelas yang tidak hanya di lingkungan sekolah saja, karena jika guru memberikan pembiasaan di kelas akan membuat siswa semakin semangat dalam pembelajarannya dan pembiasaan itu tidak hanya dilakukan di awal pembelajaran saja tetapi di saat istirahat dan sebelum pulang sekolah pembiasaan itu harus di adakan. Pembiasaan yang di maksud disini itu adalah *ice breaking* motivasi dan *ice breaking* kefokus pada peserta didik. Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti tertarik dan untuk mengembangkan *ice breaking* melalui audio visual dalam bentuk nyanyian wayang sukuraga berbasis nilai integritas sebagai alternatif pencair suasana dan juga sebagai pemberi kekuatan membangkitkan rasa percaya diri serta semangat belajar pada siswa. Tujuan dari penelitian ini sendiri adalah untuk mengetahui dan mengembangkan media audio visual (nyanyian) wayang sukuraga berbasis nilai integritas dan penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada guru tentang strategi atau cara yang baik dalam membuka pelajaran maupun akhir pembelajaran agar dapat menarik perhatian siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan atau *Research and Development* (R&D), metode pengembangan ini merupakan metode yang dapat digunakan sebagai pendukung pembuatan produk, selaras dengan ungkapan (Zakaria, dkk, 2020) bahwa produk yang dikembangkan melalui metode pengembangan ini dapat berupa apapun, seperti *hardware* (modul, buku, media) tetapi bisa juga untuk pengembangan produk berbentuk perangkat. Metode pengembangan ini juga didukung dengan menggunakan model ADDIE yang memiliki lima langkah, yaitu *analysis, design, development, implementation, and evaluation*. Kelima langkah tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1. Langkah-langkah model ADDIE

Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu dengan melalui observasi, angket, dan wawancara. Kemudian analisis data yang digunakan adalah hasil penilaian dari para validator ahli dan analisis respon siswa dengan menggunakan skala *likert* lima sebagai skala perhitungan rata-rata dengan rumus dan kemudian disesuaikan dengan nilai skor dan kriteria sesuai dengan pedoman.

Tabel 1. Pedoman Nilai Skor

Nilai	Kriteria
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Tidak Baik
1	Sangat Tidak Baik

Sumber: (Putriyani, 2021)

Data yang terkumpul kemudian dihitung dengan skor rata-rata setiap kriteria yang dinilai dengan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

Dalam penelitian ini menggunakan wawancara, dokumentasi, dan kuesioner (angket) sebagai instrument pendukung pengumpulan data dan analisis data. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Cisarua, Jl. Ciaul Pasir Kec.Cikole kel. Cisarua

HASIL DAN PEMBAHASAN

Belum adanya pemberian *ice breaking* pada saat proses pembelajaran yang mengakibatkan siswa menjadi jenuh, bosan, dan tidak ada ketertarikan serta minat dalam pembelajaran selanjutnya, sehingga dikembangkan media audio visual *ice breaking* (nyanyian) wayang sukuraga berbasis nilai integritas ini yang dapat memberikan fasilitas dan pengetahuan baru bagi guru maupun siswa. Media *ice breaking* ini didesain atau dirancang dengan beberapa komponen, diawali dengan penyusunan media *ice breaking*, lalu menyesuaikan kompetensi dan pemahaman siswa, kemudian menyusun dan menyesuaikan lirik, nada, serta instrumen. Sehingga dihasilkan tiga topik lagu yaitu, lirik tentang menjaga diri melalui anggota tubuh, lirik tentang mengetahui makna dan arti dari jari telapak tangan melalui dua bahasa, serta lirik tentang mengetahui fungsi panca indra.

Dalam pengembangan media ini, model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan utama—Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi—telah diterapkan. Setiap tahapan memiliki peran penting dalam memastikan media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, serta efektif dalam meningkatkan minat belajar mereka.

1. Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan akan media yang dapat mengatasi kejenuhan siswa di kelas, terutama setelah istirahat. Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru di SD Negeri Cisarua, ditemukan bahwa siswa sering kehilangan fokus dan semangat belajar setelah snack time. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang efektif untuk merangsang kembali minat belajar siswa. Selain itu, analisis ini juga mencakup pemahaman karakteristik siswa sekolah dasar, khususnya dalam merespons kegiatan *ice breaking* berbasis audio-visual.

2. Desain (*Design*)

Setelah tahap analisis, dilakukan perancangan media audio-visual yang akan digunakan untuk *ice breaking*. Proses ini melibatkan penentuan tema lagu, penyusunan lirik yang sesuai dengan nilai-nilai integritas, dan perancangan elemen visual. Storyboard disusun untuk memastikan alur media mendukung tujuan pembelajaran, dan instrumen serta teknologi yang tepat dipilih untuk pembuatan media.

3. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini, media yang dirancang kemudian dikembangkan menjadi produk final. Proses produksi melibatkan perekaman lirik melalui bandlab, pengembangan gambar menggunakan ibis paint, penyesuaian background melalui canva, dan penggabungan seluruh elemen melalui capcut. Setelah media dikembangkan, dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli wayang untuk memastikan kelayakan media. Validator memberikan penilaian dengan kategori "Layak" setelah melalui beberapa revisi dan penyempurnaan.

4. Implementasi (*Implementation*)

Setelah mendapatkan penilaian dan revisi, media audio-visual *ice breaking* diimplementasikan dalam uji coba lapangan di kelas. Implementasi ini dilakukan dengan memutar media pada beberapa tahap pembelajaran, termasuk di awal, tengah, dan akhir sesi. Pengamatan terhadap respon siswa menunjukkan bahwa media ini berhasil menarik perhatian dan meningkatkan minat belajar siswa, dengan mereka menjadi lebih antusias dan terlibat aktif dalam pembelajaran.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi dilakukan setelah implementasi, dengan mengumpulkan data respon siswa melalui angket untuk menilai kepuasan dan efektivitas media. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media audio-visual *ice*

breaking (nyanyian) Wayang Sukuraga berhasil meningkatkan minat belajar siswa dengan persentase penilaian sebesar 83,6% dalam kategori "Sangat Layak". Hal ini menunjukkan bahwa media ini sangat efektif dalam menciptakan suasana belajar yang dinamis dan menarik.

Berdasarkan hasil dari kelima tahap ADDIE ini, media audio-visual *ice breaking* yang dikembangkan terbukti layak dan efektif untuk digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran, terutama dalam meningkatkan dinamika dan keterlibatan siswa di kelas.

Kemudian rancangan tersebut dikembangkan menggunakan beberapa pendukung, diawali dari lirik yang direkam melalui *bandlab* dan *super effect video*, mengembangkan gambar melalui *ibis paint*, penyesuaian *background* melalui *canva*, kemudian digabungkan secara keseluruhan melalui *capcut*. Media audio visual (nyanyian) wayang sukuraga. Selanjutnya diberikan kepada para validator ahli melalui tahap uji coba produk untuk mendapatkan penilaian dan revisi mengenai produk yang telah dikembangkan, dalam tahap uji coba produk media audio visual *ice breaking* di validasi oleh validator ahli media dan ahli wayang melalui angket (kuesioner) sehingga mendapatkan nilai sebesar 75,5% dengan kategori "Layak" dan validator ahli wayang sebesar 70% dengan kategori "Layak". Penilaian tersebut didapatkan dengan berdasarkan saran dan perbaikan, sehingga menghasilkan media audio visual *ice breaking* dengan hasil akhir yang terlampir pada gambar 2.



Gambar 2. Media Audio *Ice breaking* (nyanyian) Wayang Sukuraga Berbasis Nilai Integritas

Implementasi media audio visual *ice breaking* dilakukan setelah mendapatkan penilaian dan revisi pada tahap uji coba produk, pengimplementasian ini dilakukan di kelas pada tahap uji coba lapangan, dalam tahap ini media audio visual *ice breaking* diberikan pada siswa di kelas diawali dari pemaparan fungsi, tujuan, dan manfaat yang akan diberikan dalam *ice breaking*, penayangan media audio visual *ice breaking* di depan kelas, dan pengamplikasian media tersebut kepada siswa yang dilakukan di awal, tengah, dan akhir pembelajaran. adanya mengaplikasikan media audio visual *ice breaking* ini menjadikan siswa tertarik, dan menubuhkan minat belajar, dilihat dari antusias siswa yang semangat bernyanyi menggunakan media audio visual *ice breaking*, rasa ketertarikan siswa tinggi dilihat dari keinginannya untuk terus belajar menggunakan media audio visual *ice breaking* yang telah dikembangkan dan diimplementasikan. Sehingga, media audio visual *ice breaking* ini dapat membantu menumbuhkan minat, ketertarikan, dan pengetahuan baru bagi siswa serta dapat mencairkan suasana di dalam

kelas sehingga proses pembelajaran berjalan lebih variatif dan menarik. Selaras dengan pernyataan dari (Sunarto dalam Sugito,dkk, 2021:1) *ice breaking* memiliki beberapa fungsi umum, yaitu perkenalan, menghilangkan kejenuhan pada peserta didik, pemanasan sebelum kegiatan diluar ruangan, pengisi waktu jeda, meningkatkan semangat dan antusiasme peserta dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, pengantar sebelum materi, dan mengakrabkan peserta didik. Kemudian setelah tahap implementasi selesai dilakukan, maka terdapat pemberian angket respon siswa untuk mengetahui tingkat kepuasan dan ketertarikan terhadap media audio visual *ice breaking* yang telah diberikan pada tahap evaluasi, sehingga berdasarkan hasil dari respon siswa diperoleh persentase penilaian sebesar 83,6% dengan kategori "Sangat Layak". Berdasarkan pemaparan dari kelima tahap tersebut maka, media audio visual (nyanyian) wayang sukuraga berbasis nilai integritas layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sari, et al., (2022) media digital wayang sukuraga sebagai media pengembangan karakter berbasis kearifan lokal yang dapat meningkatkan karakter sesuai permasalahan yang ditemukan yakni peduli lingkungan, selain itu ditemukan juga peningkatan dalam sikap tanggung jawab dan kerja sama siswa, dan membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif, menarik dan bermakna.

Hasil penelitian ini sejalan dengan berbagai penelitian sebelumnya yang menunjukkan efektivitas penggunaan media berbasis *ice breaking* dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Ridwan (2022) dalam penelitiannya mengenai pengembangan video *ice breaking* berbasis 3N (Niteni, Nirokke, dan Nambahi) pada pembelajaran tematik, menemukan bahwa video tersebut memiliki tingkat kelayakan yang tinggi dengan presentase 94% dari dosen ahli media, serta kepraktisan sebesar 96% dari guru, menunjukkan bahwa

media *ice breaking* sangat efektif dalam lingkungan pembelajaran dasar.

Selain itu, penelitian oleh Hariyadi, Azzajjad, dan Ahmar (2022) juga mendukung temuan ini dengan menunjukkan bahwa aktivitas *ice breaking* dan pembuatan video dalam model pembelajaran non-klasikal memiliki efek positif terhadap kemampuan literasi siswa, yang menunjukkan bahwa integrasi aktivitas kreatif seperti *ice breaking* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, baik dalam konteks online maupun offline.

Penelitian Arlini, et al. (2022) juga mengonfirmasi bahwa penerapan model pembelajaran non-klasikal yang memanfaatkan media *ice-breaking* dan animasi lebih efektif dibandingkan model yang tidak menggunakan *ice-breaking*, terutama dalam mengatasi kejenuhan belajar siswa dan meningkatkan pemahaman konsep.

Kurnia, et al. (2024) dalam studi yang berfokus pada penerapan teknik *ice breaking* di kelas 1 SD juga menemukan bahwa teknik ini secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa, membuktikan bahwa *ice breaking* yang diterapkan secara tepat bisa menjadi alat yang efektif dalam lingkungan pembelajaran dasar.

Terakhir, Taufiqurrochman dan Rana (2021) juga menekankan pentingnya video berbasis *ice breaker* dalam pembelajaran bahasa Arab, yang menunjukkan bahwa media ini membantu mengurangi kejenuhan dan meningkatkan motivasi siswa, terutama dalam pembelajaran jarak jauh.

KESIMPULAN DAN SARAN

Pengembangan media audio visual *ice breaking* (nyanyian) wayang sukuraga berbasis nilai integritas disusun berdasarkan lima langkah atau tahapan, yakni tahap analisis dengan melakukan wawancara untuk mengetahui permasalahan dan fenomena yang terjadi di sekolah dasar, tahap desain berupa perancangan lirik, nada, dan instrument, tahap pengembangan

berupa mengembangkan produk yang telah di desain melalui aplikasi pendukung dan melakukan tahap uji coba produk dengan validator ahli sehingga produk mendapatkan penilaian dan revisi dari validator ahli media sebesar 75,5% dengan kategori "Layak" dan penilaian dari ahli wayang sebesar 70% dengan kategori "Layak", kemudian pada tahap implementasi, media audio visual *ice breaking* diamplikasikan melalui tahap uji coba lapangan yakni kepada peserta didik di kelas, dalam tahap ini pengaplikasian media audio visual *ice breaking* dapat memberikan semangat, ketertarikan, serta minat siswa dalam proses pembelajaran. tahap terakhir yaitu evaluasi, pada tahap ini siswa memberikan respon melalui angket kepuasan mengenai media audio visual *ice breaking* yang diberikan, sehingga memperoleh nilai sebesar 83,6% dengan kategori 'Sangat Layak'. Berdasarkan kelima tahapan yang telah dilakukan dan memperoleh hasil, maka pengembangan media audio visual *ice breaking* (nyanyian) wayang sukuraga berbasis nilai integritas layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. pengembangan ini diharapkan dapat menjadi motivasi bagi berbagai belah pihak untuk terus dikembangkan dan digunakan di sarana pendidikan, khususnya di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhwani, A., Nafiah, N., & Taufiq, M. (2021). Pendidikan Karakter Berbasis Nilai-nilai Pancasila melalui Keteladanan dan Pembiasaan di Sekolah Dasar. *JPK (Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan)*, 6(1), 1-10. <https://doi.org/10.24269/jpk.v6.n1.2021.p1-10>
- Arlini, L., Habib, R., & Kharisma, G. N. (2022). Utilizing Ice-Breaking and Animation Media to Apply Non-Classical Learning Model on Learning Concept Mastery in Networks. *Celebes Journal of Chemistry Education and Science*, 2(1), 29-35. <https://mail.usn.ac.id/753journal/index.php/CJCES/article/view/176>
- Astami, N. W. R., Suarni, N. K., & Antara, P. A. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Kemampuan Menyimak Kelompok B TK Gugus II Buleleng. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 7(2), 203-214. <https://doi.org/10.23887/paud.v7i2.18996>
- Grafura, L., & Wijayanti, A. (2019). *Spirit Pedagogi di Era Disrupsi*. Laksana.
- Harianja MN, dkk (2022). Implementasi dan Manfaat *Ice breaking* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basic Edu*.Vol.6, No. 1, hal 1324-1330 <http://repository.uinsu.ac.id/id/eprint/15969>
- Hariyadi, E., Azzajjad, M. F., & Ahmar, D. S. (2022). The Effect of *Ice breaking* And Video Making Activities in Non-Classical Learning Models on Literacy Ability of Students. *Journal of Applied Science, Engineering, Technology, and Education*, 4(2), 183-192. <https://doi.org/10.35877/454RI.asci1069>
- Jannah, M. (2020). Peran pembelajaran aqidah akhlak untuk menanamkan nilai pendidikan karakter siswa. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 237-252. <http://dx.doi.org/10.35931/am.v4i2.326>
- Kurnia, N. A. W., Rismawati, R., Fidyarningsih, A., Amaliya, R., Sulfasyah, S., & Ernawati, E. (2024). MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MURID MELALUI PENERAPAN *ICE BREAKING* DI KELAS 1 UPTD SDN 127 INPRES MONCONGLOE TAHUN PELAJARAN 2023/2024. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 2(7), 1-10. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v2i6.1818>
- Lukman, A. I. (2021). Menumbuhkan motivasi warga belajar melalui media audio-visual di skb. *International Journal of Community Service Learning*, 5(3), 192-198. <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v5i3.39439>

- Maisah, S. (2019). Implementasi *Ice breaking* dalam Pembelajaran Bahasa Arab bagi Non-Arab. *EL-IBTIKAR: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 8(1), 93-118. [10.24235/ibtikar.v8i1.4718](https://doi.org/10.24235/ibtikar.v8i1.4718)
- Martazatifa L, dkk (2021). *Ice breaking*: Implementasi, Manfaat dan Kendalanya Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan MI/SD*. <https://doi.org/10.32505/3013>
- Putriyani, IJ. (2021). Pengembangan E-modul Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika Pada Materi Bangun Datar Kelas IV MI/SD, Skripsi mahasiswa pada UIN Syarif Hidayatullah. Jakarta.
- Ridwan, M. (2022). Pengembangan Video *Ice breaking* Berbasis 3N (Niteni, Nirokke, dan Nambahi) Pada Pembelajaran Tematik. *Kognisi: Jurnal Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 2(2), 59-65. <https://doi.org/10.56393/kognisi.v1i4.515>
- Sari, Z. A. A., Nurasiah, I., Lyesmaya, D., Nasihin, N., & Hasanudin, H. (2022). Wayang sukuraga: Media pengembangan karakter menuju profil pelajar pancasila. *Jurnal basicedu*, 6(3), 3526-3535. <https://dx.doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2698>
- Setiawan H, (2020). Pemanfaatan Media Audio Visual dan Media Gambar pada Siswa Kelas V. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*. Vol.3 No.2. Hal 198-203. <https://doi.org/10.24176/jpp.v3i2.5874>
- Suardi, A. (2020). Wayang Sukuraga Dari Bahasa Rupa ke Bahasa Pertunjukan. *PANTUN: Jurnal Ilmiah Seni Budaya*, 4(1). <https://doi.org/10.26742/pantun.v4i1.1103>
- Sugito, dkk (2021). Pengenalan *Ice breaking* Dalam Meningkatkan Semangat Belajar Siswa, *Jurnal Bahasa Indonesia Prima*
- Syam N, dkk. (2021). Pengaruh *Ice breaking* Berbasis Media Poster terhadap Minat Belajar pada Siswa Kelas III SDN 187 Impres Dengilau Kabupaten Takalar, Jurnal Pendidikan EDUMASPUL, Vol. 5 No.2, 890-897. <https://ummaspul.ejournal.id/maspuljr/article/view/2804/801>
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal komunikasi pendidikan*, 2(2), 103-114. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Taufiqurrochman, R., & Rana, H. A. S. (2021). Video-based ice breaker game in the department of arabic language education. *Ijaz Arabi Journal of Arabic Learning*, 4(3). [10.18860/ijazarabi.v4i3.13148](https://doi.org/10.18860/ijazarabi.v4i3.13148)