

Hubungan *Ice Breaking Tic Tac Toe* Terhadap Motivasi Belajar PAI Materi Kewarisan Dan Kearifan Islam

Sri Windarsi Patilanggio¹, Lamsike Pateda², Nur Wahidah Thayib Pido³

Program Studi Pendidikan Agama Islam, IAIN Sultan Amai Gorontalo
e-mail: wpatilanggio@gmail.com¹, lamsike@iaingorontalo.ac.id²,
nurwahidah@iaingorontalo.ac.id³

Abstrak

Motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam masih menjadi perhatian karena sebagian siswa menunjukkan kurangnya antusiasme dan keterlibatan dalam proses pembelajaran, khususnya pada materi kewarisan dan kearifan Islam. Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah melalui penggunaan *ice breaking* tipe *Tic Tac Toe*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan penggunaan *ice breaking* tipe *Tic Tac Toe* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi kewarisan dan kearifan Islam di kelas XII.8 SMA Negeri 1 Kabila. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode korelasional. Populasi penelitian berjumlah 35 siswa dan seluruh populasi dijadikan sampel melalui teknik total sampling. Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket dan observasi. Instrumen penelitian telah melalui uji validitas dan reliabilitas sebelum digunakan. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas, uji linearitas, korelasi, regresi linear sederhana, dan koefisien determinasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif dan signifikan antara penggunaan *ice breaking* tipe *Tic Tac Toe* dengan motivasi belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa semakin baik penerapan *ice breaking* tipe *Tic Tac Toe*, maka semakin tinggi motivasi belajar siswa. Dengan demikian, penggunaan *ice breaking* tipe *Tic Tac Toe* dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Kata Kunci: Ice Breaking, Tic Tac Toe, Motivasi Belajar, Pendidikan Agama Islam.

Abstract

Student learning motivation in Islamic Religious Education learning is still a concern because some students show a lack of enthusiasm and involvement in the learning process, especially in the material of Islamic inheritance and wisdom. One effort that teachers can do to increase student learning motivation is through the use of Tic Tac Toe type ice breaking. This study aims to determine the relationship between the use of Tic Tac Toe type ice breaking and student learning motivation in Islamic Religious Education subject on the material of Islamic inheritance and wisdom in class XII.8 SMA Negeri 1 Kabila. This study uses a quantitative approach with a correlational method. The study population was 35 students and the entire population was sampled through a total sampling technique. Data collection was carried out using questionnaires and observations. The research instrument has undergone validity and reliability tests before being used. Data were analyzed using descriptive statistics, normality tests, linearity tests, correlations, simple linear regression, and coefficients of determination. The results showed that there was a positive and significant relationship between the use of Tic Tac Toe type ice breaking and student learning motivation. This indicates that the better the implementation of Tic Tac Toe type ice breaking, the higher the student learning motivation.

Thus, the use of Tic Tac Toe type ice breaking can be an alternative learning strategy to increase students' learning motivation in Islamic Religious Education subjects.

Keywords: Ice Breaking, Tic Tac Toe, Learning Motivation, Islamic Religious Education.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan karena berperan dalam mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh, baik aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik (Nurjadid et al., 2025). Tujuan pendidikan tidak hanya mencerdaskan peserta didik, tetapi juga membentuk karakter, akhlak mulia, serta menyiapkan peserta didik agar mampu berkontribusi dalam kehidupan bermasyarakat (Novitasari, 2023). Keberhasilan pendidikan dipengaruhi oleh berbagai unsur seperti peserta didik, pendidik, metode pembelajaran, media, materi, dan lingkungan belajar. Salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan pembelajaran adalah motivasi belajar peserta didik (Novitasari, 2023).

Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), motivasi belajar memiliki peranan yang sangat penting karena PAI tidak hanya menekankan penguasaan pengetahuan, tetapi juga pembentukan sikap religius dan keterampilan dalam mengamalkan ajaran Islam (Mahbubi & Sa'diyah, 2025). Peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam proses Pembelajaran (Royhanuddin et al., 2024). Hal ini sejalan dengan firman Allah SWT dalam QS. Al-Mujadilah ayat 11 yang menjelaskan bahwa Allah akan meninggikan derajat orang-orang yang beriman dan berilmu, sehingga ayat tersebut menjadi dorongan bagi peserta didik untuk semangat dalam menuntut ilmu (Sa'diyah et al., 2025).

Berdasarkan hasil observasi awal di SMA Negeri 1 Kabila, pembelajaran PAI di kelas XII.8 masih cenderung menggunakan metode yang kurang bervariasi sehingga peserta didik terlihat pasif, kurang antusias, takut menjawab pertanyaan, dan mudah merasa bosan saat mengikuti pembelajaran. Kondisi ini terlihat khususnya pada materi kewarisan dan kearifan dalam Islam yang dianggap cukup sulit karena memadukan pemahaman konsep syariat dengan perhitungan pembagian warisan. Akibatnya, motivasi belajar peserta didik menjadi rendah dan proses pembelajaran kurang efektif.

Oleh karena itu, guru perlu menerapkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan agar dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah *ice breaking* tipe *Tic Tac Toe*. Permainan ini sederhana, mudah diterapkan, serta mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan. Melalui permainan ini, peserta didik dapat lebih fokus, berpartisipasi aktif, bekerja sama, dan lebih termotivasi dalam mengikuti Pembelajaran (Jonu et al., 2025).

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan strategi pembelajaran inovatif maupun permainan edukatif dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik (Wati et al., 2025). Namun, penelitian yang secara khusus mengkaji penggunaan *ice breaking* tipe *Tic Tac Toe* terhadap motivasi belajar pada materi kewarisan dan kearifan dalam Islam masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui hubungan penggunaan *ice breaking* tipe *Tic Tac Toe* terhadap motivasi belajar peserta didik pada materi kewarisan dan kearifan dalam Islam di kelas XII.8 SMA Negeri 1 Kabila.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan metode korelasional, yang bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan dan sejauh mana kekuatan hubungan antara dua variabel, yakni penggunaan *ice breaking* tipe *Tic Tac Toe* (variabel independen) dan motivasi belajar peserta didik (variabel dependen). Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XII.8 SMA Negeri 1 Kabila yang berjumlah 35 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan total sampling, sehingga seluruh populasi dijadikan sampel penelitian, yaitu sebanyak 35 peserta didik. Alat pengumpulan data dalam penelitian ini berupa angket dan Observasi langsung, sedangkan Teknik analisis data menggunakan analisis statisti deskriptif dan analisis regresi linear sederhana untuk mengetahui hubungan variabel X terhadap variabel Y.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Validitas

Uji validitas merupakan bagian penting dalam sebuah penelitian, karena dijadikan sebagai alat ukur dalam membuat instrument. Dalam sebuah instrument diwajibkan untuk valid, sebab jika instrument valid maka dapat digunakan untuk mengukur apa yang harus diukur dalam penelitian (Sugiyono, 2021).

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Instrumen (25 butir) Variabel X

No. Butir	R hitung	R tabel (N=33), taraf signifikan 5%	Keterangan
1	0.457	0,349	Valid
2	0.240	0,349	Tidak Valid
3	0.587	0,349	Valid
4	0.434	0,349	Valid
5	0.484	0,349	Valid
6	0.439	0,349	Valid
7	0.392	0,349	Valid
8	0.390	0,349	Valid
9	0.380	0,349	Valid
10	0.234	0,349	Tidak Valid
11	0.498	0,349	Valid
12	0.434	0,349	Valid
13	0.396	0,349	Valid
14	0.527	0,349	Valid
15	0.350	0,349	Valid
16	0.688	0,349	Valid
17	0.132	0,349	Tidak Valid
18	0.743	0,349	Valid
19	0.423	0,349	Valid
20	0.070	0,349	Tidak Valid
21	0.671	0,349	Valid
22	0.411	0,349	Valid
23	0.598	0,349	Valid
24	0.382	0,349	Valid
25	0.084	0,349	Tidak Valid

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Instrumen (25 butir) Variabel Y

No. Butir	R hitung	R tabel (N=33), taraf signifikan 5%	Keterangan
1	0.128	0.325	Tidak Valid
2	0.445	0.325	Valid
3	0.375	0.325	Valid
4	0.478	0.325	Valid
5	0.664	0.325	Valid
6	0.378	0.325	Valid
7	0.498	0.325	Valid
8	0.389	0.325	Valid
9	0.399	0.325	Valid
10	0.356	0.325	Valid
11	0.516	0.325	Valid
12	0.169	0.325	Tidak Valid
13	0.037	0.325	Tidak Valid
14	0.482	0.325	Valid
15	0.662	0.325	Valid
16	0.364	0.325	Valid
17	-0.069	0.325	Tidak Valid
18	0.485	0.325	Valid
19	0.552	0.325	Valid
20	0.321	0.325	Tidak Valid
21	0.478	0.325	Valid
22	0.349	0.325	Valid
23	0.487	0.325	Valid
24	0.420	0.325	Valid
25	0.410	0.325	Valid

Dari hasil uji coba tersebut, jumlah item instrument yang akan digunakan pada penelitian ini adalah 40 item, yang terbagi atas 20 item untuk variabel X (Penggunaan *Ice Breaking Tipe Tic Tac Toe*) dan 20 item untuk variabel Y (motivasi belajar).

Kuesioner ilmiah inilah yang nantinya akan digunakan untuk mengukur hubungan penggunaan *ice breaking* tipe *Tic Tac Toe* terhadap motivasi belajar pada materi kewarisan dan kearifan dalam islam mata pelajaran pai peserta didik kelas XII.8 di SMA Negeri 1 kabila.

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah hasil pengukuran dari suatu instrument yang tidak mengandung bias atau bebas dari kesalahan pengukuran, sehingga menjamin suatu pengukuran yang konsisten dan stabil dalam kurun waktu dan berbagai item dalam instrument (Subhaktiyasa, 2024). Hal ini penting sebab uji reliabilitas akan menjadi pembuktian secara ilmiah bahwa instrument yang digunakan sebagai alat ukur dalam penelitian akan tetap stabil dan tidak berubah.

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas Variabel X (Penggunaan *Ice Breaking Tipe Tic Tac Toe*)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.842	25

Dari hasil perhitungan yang ditampilkan oleh tabel *Reliability Statistic* bisa dilihat bahwa hasil *Cronbach Alpha* menunjukkan hasil dari variabel X sebesar 0.842 hasil ini menunjukkan bahwa instrumen penelitian tersebut reliabel karena lebih dari harga minimal 0.6

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas Variabel Y (Motivasi Belajar)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.842	25

Dari hasil perhitungan yang ditampilkan oleh tabel *Reliability Statistic* bisa dilihat bahwa hasil *Cronbach Alpha* menunjukkan hasil dari variabel Y sebesar 0.842 hasil ini menunjukkan bahwa instrumen penelitian tersebut reliabel karena lebih dari harga minimal 0.6. Setelah uji validitas dan reliabilitas instrumen selesai, maka instrumen yang dinyatakan valid dan reliabel siap digunakan untuk penelitian.

Uji Statistik Deskriptif

Uji statistik deskriptif bertujuan untuk memberikan gambaran umum mengenai data yang diperoleh dari variabel penelitian, baik variabel X (penggunaan *ice breaking* tipe *Tic Tac Toe*) maupun variabel Y (motivasi belajar peserta didik). Uji ini mencakup perhitungan nilai-nilai statistik dasar seperti rata-rata (mean), median, modus, standar deviasi, minimum, maksimum, dan distribusi frekuensi dari masing-masing variabel (Santoso & Madiistriyatno, 2021).

Tabel 5. Uji Statistik Deskriptif						
Descriptive Statistics						
	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
<i>Ice Breaking Tic Tac Toe</i>	35	64	88	2618	74.80	5.011
Motivasi Belajar	35	56	86	2390	68.29	6.763
Valid N (listwise)	35					

Berdasarkan hasil statistik deskriptif, variabel *Ice Breaking Tic Tac Toe* memiliki 35 responden dengan nilai minimum 64, maksimum 88, rata-rata 74,80, dan standar deviasi 5,011 yang menunjukkan data relatif homogen. Sementara itu, variabel Motivasi Belajar juga memiliki 35 responden dengan nilai minimum 56, maksimum 86, rata-rata 68,29, dan standar deviasi 6,763 yang menunjukkan variasi data masih dalam batas wajar. Secara keseluruhan, data kedua variabel memiliki sebaran yang baik dan layak digunakan untuk analisis selanjutnya.

Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan bagian dari uji asumsi klasik. Uji normalitas ini tujuannya untuk mengetahui apakah nilai residual berdistribusi normal atau tidak. Model regresi yang baik yaitu yang memiliki nilai residual berdistribusi normal (Hutagaol, 2025).

**Tabel 6. Uji Normalitas
Tests of Normality**

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
<i>Ice Breaking Tic Tac Toe</i>	.120	35	.200*	.964	35	.300
Motivasi Belajar	.080	35	.200*	.981	35	.799

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Untuk menentukan normal atau tidaknya suatu data, dapat diketahui dengan melihat nilai signifikan dibagian Shapiro-wilk dalam tabel tests of normality. Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai signifikan variabel X penggunaan *Ice Breaking* tipe *Tic Tac Toe*) adalah 0.300, maka data untuk variabel X (keterampilan manajerial kepala madrasah) berdistribusi normal karena nilai signifikkannya $0.300 > 0.05$. demikian pula dengan variabel Y (Motivasi Belajar) nilai signifikkannya adalah $0.799 > 0.05$. hal ini berarti bahwa variabel Y (Motivasi Belajar) berdistribusi normal. Maka kesimpulannya variabel X dan variabel Y berdistribusi **Normal**.

Uji Linearitas

Uji linearitas adalah untuk mengetahui bentuk hubungan antara variabel X (penggunaan *ice breaking* tipe *Tic Tac Toe*) dengan variabel Y (motivasi belajar) (Nasar et al., 2024). Uji linearitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji lagrange multiplier, dengan dasar pengambilan keputusan sebagai berikut;

- Jika nilai Sig. Deviation from linearity > 0.05 , maka terdapat hubungan yang linear
- Jika nilai Sig. Deviation from linearity < 0.05 , maka tidak terdapat hubungan yang linear

**Tabel 7. Uji Linearitas
ANOVA Table**

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Motivasi Belajar * <i>Ice Breaking Tic Tac Toe</i>	Between Groups	(Combined)	1115.060	16	69.691	2.850	.017
		Linearity	285.890	1	285.890	11.693	.003
		Deviation from Linearity	829.169	15	55.278	2.261	.051
	Within Groups		440.083	18	24.449		
	Total		1555.143	34			

Dari tabel output diatas, diperoleh nilai signifikansi deviation from linearity = $0.051 > 0.05$. Maka dapat disimpulkan bahwa hubungan antara variabel X (penggunaan *ice breaking* tipe *tic tac toe*) dengan variabel Y (motivasi belajar) adalah Linear.

Uji Korelasi

Uji korelasi digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan antara dua variabel, serta untuk mengukur kekuatan dan arah hubungan tersebut. Dalam penelitian ini,

uji korelasi dilakukan untuk mengetahui hubungan antara penggunaan *ice breaking* tipe *Tic Tac Toe* (variabel X) dengan motivasi belajar peserta didik (variabel Y) (Roflin & Zulvia, 2021). Jenis uji korelasi yang digunakan *korelasi pearson product moment*.

**Tabel 8. Uji Korelasi
Correlations**

		<i>Ice Breaking Tic Tac Toe</i>	Motivasi Belajar
<i>Ice Breaking Tic Tac Toe</i>	Pearson Correlation	1	.429*
	Sig. (2-tailed)		.010
	N	35	35
Motivasi Belajar	Pearson Correlation	.429*	1
	Sig. (2-tailed)	.010	
	N	35	35

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Berdasarkan hasil uji korelasi person diperoleh nilai r sebesar 0,429 dengan nilai signifikansi $0,010 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan positif dan signifikan antara *ice breaking* tipe *tic tac toe* dengan motivasi belajar Siswa.

Uji Regresi Linear Sederhana

Regresi linear sederhana merupakan teknik analisis statistik yang digunakan untuk mengetahui pengaruh atau hubungan antara satu variabel bebas (X) terhadap satu variabel terikat (Y). Analisis ini bertujuan untuk melihat apakah variabel independen dapat memprediksi perubahan pada variabel dependen (Matondang & Nasution, 2022).

**Tabel 9. Uji Regresi Linear Sederhana
Coefficients^a**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	24.997	15.912		1.571	.126
	<i>Ice Breaking Tic Tac Toe</i>	.579	.212	.429	2.726	.010

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar

Berdasarkan hasil analisis regresi linear sederhana, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 2,726 dengan nilai signifikansi 0,010. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 dan t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa

penggunaan metode *Ice Breaking Tic Tac Toe* memiliki hubungan yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa.

Persamaan regresi yang diperoleh yaitu $Y = 24,997 + 0,579X$, yang menunjukkan bahwa setiap peningkatan penggunaan *Ice Breaking Tic Tac Toe* akan diikuti peningkatan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, metode *Ice Breaking Tic Tac Toe* dapat menjadi salah satu strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI.

Tabel. 10 Model Summary

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.429 ^a	.184	.159	6.202
a. Predictors: (Constant), <i>Ice Breaking Tic Tac Toe</i>				

Berdasarkan hasil uji regresi linear sederhana pada tabel Model Summary, diperoleh nilai korelasi (R) sebesar 0,429 yang menunjukkan bahwa hubungan antara variabel *Ice Breaking Tic Tac Toe* dan motivasi belajar berada pada kategori cukup kuat serta memiliki arah hubungan positif. Artinya, semakin baik penerapan *Ice Breaking Tic Tac Toe*, maka semakin meningkat motivasi belajar siswa. Nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,184 menunjukkan bahwa *Ice Breaking Tic Tac Toe* memberikan pengaruh sebesar 18,4% terhadap motivasi belajar siswa, sedangkan 81,6% lainnya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian.

Tabel 11. Pedoman Untuk Memberikan Interpretasi Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat

Uji Signifikan Korelasi

Uji signifikansi korelasi bertujuan untuk menguji hipotesis apakah terdapat hubungan yang bermakna antara dua variabel dalam populasi berdasarkan data sampel yang digunakan (Sijal, 2024). Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan nilai signifikansi (Sig.) atau nilai probabilitas (*p-value*) yang diperoleh dari output analisis korelasi di program *SPSS Versi 21.0*.

Tabel 12. Uji Signifikansi Korelasi
Correlations

		<i>Ice Breaking Tic Tac Toe</i>	Motivasi Belajar
<i>Ice Breaking Tic Tac Toe</i>	Pearson Correlation	1	.429*
	Sig. (2-tailed)		.010
	N	35	35

Motivasi Belajar	Pearson Correlation	.429*	1
	Sig. (2-tailed)	.010	
	N	35	35

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Berdasarkan uji korelasi Pearson, diperoleh nilai koefisien korelasi sebesar 0,429 dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,010. Nilai tersebut menunjukkan bahwa hubungan antara variabel *Ice Breaking Tic Tac Toe* dan motivasi belajar bersifat positif dengan tingkat hubungan sedang. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka hubungan tersebut dinyatakan signifikan secara statistik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan positif dan signifikan antara penggunaan *Ice Breaking* tipe *Tic Tac Toe* dengan motivasi belajar siswa.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data yang telah diuraikan sebelumnya, diperoleh hasil bahwa variabel X (metode *Ice Breaking Tic Tac Toe*) memiliki hubungan secara signifikan terhadap variabel Y (motivasi belajar siswa) di SMA Negeri 1 Kabila. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji regresi linear sederhana yang menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 2,726 dengan nilai signifikansi 0,010, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa semakin baik penerapan metode *Ice Breaking Tic Tac Toe* dalam proses pembelajaran, maka semakin meningkat pula motivasi belajar siswa. Dari hasil uji hipotesis dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara variabel X terhadap variabel Y, sehingga H_a diterima, yaitu "terdapat hubungan yang signifikan antara metode *Ice Breaking Tic Tac Toe* terhadap motivasi belajar siswa di SMA Negeri 1 Kabila."

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori motivasi yang dikemukakan oleh Hamzah B. Uno (2023) yang menyatakan bahwa motivasi adalah dorongan dasar yang berasal dari dalam diri seseorang yang menggerakkan individu untuk melakukan suatu tindakan demi mencapai tujuan tertentu (Uno, 2023). Dalam konteks pembelajaran, motivasi belajar berperan sebagai penggerak utama yang mendorong siswa untuk aktif, bersemangat, dan fokus dalam mengikuti proses belajar mengajar (Utami et al., 2024). Metode *Ice Breaking Tic Tac Toe* mampu menstimulasi dorongan internal tersebut melalui kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan tidak monoton (Nurkholifah, 2023).

Penerapan metode *Ice Breaking Tic Tac Toe* dalam pembelajaran di SMA Negeri 1 Kabila mampu menciptakan suasana kelas yang lebih hidup, mengurangi kejenuhan siswa, serta meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. Melalui aktivitas permainan edukatif ini, siswa terdorong untuk berpartisipasi aktif, bekerja sama, serta menunjukkan minat yang lebih tinggi terhadap materi pembelajaran, sehingga motivasi belajar siswa meningkat (Iliza & Hanif, 2025).

Dengan demikian, hasil koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,184 menunjukkan bahwa metode *Ice Breaking Tic Tac Toe* memberikan kontribusi sebesar 18,4% terhadap motivasi belajar siswa. Sementara itu, 81,6% sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini, seperti lingkungan belajar, minat dan bakat siswa, dukungan orang tua, kondisi psikologis siswa, serta kemampuan guru dalam mengelola kelas dan menyajikan materi pembelajaran.

Meskipun kontribusi metode *Ice Breaking Tic Tac Toe* berada pada kategori sedang, namun pengaruhnya bersifat positif dan signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif memiliki peranan penting dalam menumbuhkan

motivasi belajar siswa. Guru dituntut untuk mampu memilih dan menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik agar proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan bermakna.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan dan positif antara metode *Ice Breaking Tic Tac Toe* terhadap motivasi belajar siswa di SMA Negeri 1 Kabila. Peningkatan dan pengembangan metode pembelajaran yang variatif, khususnya penggunaan *Ice Breaking Tic Tac Toe*, diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif strategis dalam meningkatkan motivasi belajar siswa secara optimal.

SIMPULAN

Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *ice breaking* tipe *Tic Tac Toe* memiliki hubungan signifikan terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMA Negeri 1 Kabila. Hubungan tersebut bersifat positif, yang berarti semakin baik penerapan *ice breaking*, semakin tinggi motivasi belajar siswa. Hasil regresi menunjukkan bahwa peningkatan penggunaan *ice breaking* diikuti peningkatan motivasi belajar. Koefisien determinasi sebesar 18,4% menunjukkan bahwa penggunaan *ice breaking* tipe *tic tac toe* memberikan kontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar siswa, sedangkan 81,6% dipengaruhi faktor lain. Strategi pembelajaran inovatif perlu diterapkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Hutagaol, K. (2025). Kajian Tentang Uji Asumsi Klasik Berbantuan SPSS. *Jurnal Padagogik*, 8(2), 15–28.
- Iliza, I. N., & Hanif, M. (2025). Membangun Minat Dan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Al-Ilmiya: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(3), 700–708.
- Jonu, S., Sarang, S., & Resmi, R. (2025). Tic Tac Toe Using Reinforcement Learning. *2025 Innovations In Power And Advanced Computing Technologies (I-PACT)*, 1–7.
- Mahbubi, M., & Sa'diyah, H. (2025). Penerapan Pendekatan Kontekstual Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pembelajaran PAI. *ANSIRU PAI: Pengembangan Profesi Guru Pendidikan Agama Islam*, 8(2), 168–176.
- Matondang, Z., & Nasution, H. F. (2022). *Praktik Analisis Data: Pengolahan Ekonometrika Dengan EvIEWS Dan SPSS*. Merdeka Kreasi Group.
- Nasar, A., Saputra, D. H., Arkaan, M. R., Ferlyando, M. B., Andriansyah, M. T., & Pangestu, P. D. (2024). Uji Prasyarat Analisis. *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis*, 2(6), 786–799.
- Novitasari, A. T. (2023). Motivasi Belajar Sebagai Faktor Intrinsik Peserta Didik Dalam Pencapaian Hasil Belajar. *Journal On Education*, 5(2), 5110–5118.
- Nurjadid, E. F., Ruslan, R., & Nasaruddin, N. (2025). Analisis Implementasi Ideologi Kurikulum Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Perkembangan Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(2), 1054–1065.
- Nurkholifah, A. S. (2023). Pengaruh Penerapan Metode Ice Breaking Tipe Tic Tac Toe Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V Di MIS Riyadlotut Tholibin. *Tarbiyah Jurnal: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 1(1).
- Roflin, E., & Zulvia, F. E. (2021). *Kupas Tuntas Analisis Korelasi*. Penerbit NEM.
- Royhanuddin, F., Zulhimmah, Z., Dakran, D., & Harahap, W. A. A. (2024). Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Implikasinya Terhadap Motivasi Belajar Siswa MAN 1 Padangsidempuan. *Cognoscere: Jurnal Komunikasi Dan Media Pendidikan*, 2(3), 17–25.
- Sa'diyah, L., Karomah, U., Dewi Astuti, E., & Syaifullah, M. (2025). NILAI PENDIDIKAN DALAM QS AI MUJADILAH: 11. *Jurnal Pendidikan Dan Keguruan*, 3, 139–154.

- Santoso, I., & Madiistriyatno, H. (2021). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Indigo Media.
- Sijal, M. (2024). Penelitian Hipotesis. *Metode Penelitian Manajemen Dan Bisnis*, 23.
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). Evaluasi Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif: Sebuah Studi Pustaka. *Journal Of Education Research*, 5(4), 5599–5609.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. (Cet.XXII, Bandung: Al-Fabeta:205).
- Uno, H. B. (2023). *Teori Motivasi Dan Pengukurannya: Analisis Di Bidang Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Utami, D. S., Putri, S. A., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Pentingnya Motivasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 2071–2082.
- Wati, M., Hindarwati, M., Al Badry, M. Z., Iman, B. N., Ariyanti, N., & Lestari, R. E. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Di Kelas 1. *Dinamika Pembelajaran: Jurnal Pendidikan Dan Bahasa*, 2(2), 323–334.