

## DINAMIKA SOSIAL DALAM *ICE BREAKING*: TRANSFORMASI HUBUNGAN ANTAR SISWA DI SMA NEGERI 3 MAROS

Muhammad Ilyas Thamrin Tahir<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universitas Negeri Makassar, Indonesia

email: [ilyasthamrin@unm.ac.id](mailto:ilyasthamrin@unm.ac.id)<sup>1</sup>

(Received: 20-01-2026; Reviewed: 23-03-2026; Revised: 26-03-2026; Accepted: 03-04-2026; Published: 05-05-2026)



©2026 –GSEJ adalah Jurnal yang diterbitkan oleh sains global institut. Ini adalah artikel dengan akses terbuka dibawah licensi CC BY-NC-4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).

---

### **ABSTRACT**

*This study aims to examine the social dynamics of icebreaking activities at SMA Negeri 3 Maros and their impact on student relationships. The study used a qualitative descriptive method with data collection techniques through observation, interviews, and documentation. The results showed that at the beginning of the activity, students tended to interact with friends they already knew. However, through games that required cooperation, communication, and active participation, social integration occurred, encouraging the formation of new interactions and closeness between students. Icebreaking activities were proven to create a more fluid, interactive, and inclusive atmosphere, so that students became more confident and comfortable interacting with their peers. These findings support the view that active interaction and interactive learning can improve social participation and the quality of student communication. Thus, icebreaking can be an effective strategy in building solidarity, social closeness, and harmonious relationships between students in the school environment.*

**Keywords:** *ice breaking, social dynamics, social interaction, student solidarity, relationships between students.*

---

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer ilmu pengetahuan, tetapi juga sebagai ruang pembentukan karakter, kemampuan sosial, dan pola interaksi antar peserta didik. Dalam lingkungan sekolah, hubungan sosial antar siswa menjadi salah satu faktor penting yang memengaruhi kenyamanan belajar, kerja sama kelompok, serta perkembangan emosional siswa. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar agar peserta didik mampu mengembangkan potensi dirinya secara aktif. Dalam konteks tersebut, interaksi sosial di sekolah menjadi bagian penting dalam mendukung terciptanya proses pembelajaran yang efektif dan humanis.

Pada kenyataannya, hubungan sosial antar siswa sering kali terbentuk berdasarkan kedekatan tertentu, seperti teman sebangku, teman satu lingkungan, atau kelompok pertemanan yang sudah lama terjalin. Kondisi tersebut menyebabkan munculnya fenomena *circle pertemanan* di lingkungan sekolah. Fenomena ini membuat sebagian siswa cenderung berinteraksi hanya

dengan kelompok tertentu dan kurang terbuka terhadap siswa lain. Menurut Slameto (2015), lingkungan sosial memiliki pengaruh besar terhadap perkembangan sikap dan perilaku peserta didik dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, apabila interaksi sosial siswa terbatas pada kelompok tertentu, maka proses pembauran sosial di dalam kelas menjadi kurang optimal.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMA Negeri 3 Maros, ditemukan bahwa pada awal kegiatan permainan atau *ice breaking*, sebagian besar siswa cenderung memilih pasangan yang telah mereka kenal sebelumnya. Mereka terlihat lebih nyaman berada dalam kelompok pertemanan masing-masing dan masih menunjukkan rasa canggung ketika harus berinteraksi dengan siswa lain di luar lingkaran pertemanannya. Situasi tersebut menunjukkan bahwa pola hubungan sosial siswa masih dipengaruhi oleh kedekatan personal dan rasa familiar terhadap kelompok tertentu.

Namun, kondisi tersebut mulai berubah ketika kegiatan *ice breaking* berlangsung. Permainan yang dirancang secara kelompok dan interaktif membuat siswa perlahan mulai berkomunikasi dengan teman-teman lain di luar kelompok awal mereka. Dalam proses permainan, siswa dituntut untuk bekerja sama, berdiskusi, dan saling membantu agar dapat menyelesaikan tantangan yang diberikan. Seiring berjalannya waktu, suasana yang awalnya kaku mulai berubah menjadi lebih cair dan akrab. Bahkan beberapa siswa mulai terlihat bercanda, saling mendukung, dan membangun kedekatan baru dengan teman yang sebelumnya jarang diajak berinteraksi.

Fenomena tersebut menunjukkan bahwa kegiatan *ice breaking* memiliki peran penting dalam membangun dinamika sosial yang positif di lingkungan sekolah. Menurut Warsita (2018), pembelajaran interaktif dapat menciptakan komunikasi dua arah yang membuat suasana belajar menjadi lebih hidup dan aktif. Selain itu, Sardiman (2018) menjelaskan bahwa keterlibatan aktif siswa dalam suatu kegiatan mampu meningkatkan partisipasi sosial dan membangun hubungan interpersonal yang lebih baik. Dalam hal ini, permainan atau *ice breaking* tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga media sosial yang mampu mempertemukan siswa dari berbagai kelompok pertemanan.

Kegiatan *ice breaking* juga dapat membantu siswa mengurangi rasa canggung, meningkatkan rasa percaya diri, dan membangun keterampilan komunikasi sosial. Menurut Hurd dan Jennings (2009), aktivitas permainan edukatif dapat meningkatkan interaksi sosial serta kemampuan kerja sama antar individu. Melalui permainan, siswa tidak hanya belajar untuk bersaing, tetapi juga belajar memahami karakter teman lain, menghargai pendapat kelompok, dan menciptakan hubungan sosial yang lebih harmonis. Situasi tersebut terlihat selama kegiatan berlangsung, di mana siswa yang awalnya pasif mulai menunjukkan keberanian untuk berbicara dan berinteraksi dengan kelompok lain.

Selain membangun hubungan sosial, *ice breaking* juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak monoton. Lingkungan belajar yang nyaman akan memengaruhi motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Menurut Hamalik (2017), suasana belajar yang aktif dan menyenangkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan *ice breaking* dalam kegiatan sekolah dapat menjadi alternatif strategi untuk menciptakan lingkungan sosial yang lebih inklusif dan komunikatif.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dinamika sosial yang terjadi selama kegiatan *ice breaking* di SMA Negeri 3 Maros, khususnya dalam proses transformasi hubungan antar siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai bagaimana permainan mampu mengubah pola interaksi sosial siswa dari hubungan yang terbatas pada kelompok tertentu menjadi hubungan yang lebih terbuka dan menyeluruh. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru maupun sekolah dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang mampu mempererat hubungan sosial antar peserta didik.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk memahami dan mendeskripsikan dinamika sosial yang terjadi selama kegiatan *ice breaking* berlangsung di SMA Negeri 3 Maros. Pendekatan kualitatif digunakan karena penelitian ini berfokus pada fenomena sosial, interaksi antar siswa, serta perubahan hubungan sosial yang terjadi selama proses permainan berlangsung. Menurut Kusuma Ardi dan Dessty (2023), penelitian kualitatif digunakan untuk memahami fenomena sosial secara mendalam melalui pengamatan langsung terhadap perilaku dan interaksi subjek penelitian. Subjek penelitian ini adalah siswa SMA Negeri 3 Maros yang mengikuti kegiatan *ice breaking* dalam suatu aktivitas kelompok di lingkungan sekolah. Penelitian dilakukan dengan mengamati pola interaksi siswa sebelum, selama, dan setelah permainan berlangsung. Fokus utama penelitian adalah melihat perubahan hubungan sosial siswa, terutama pada fenomena siswa yang awalnya hanya memilih pasangan atau kelompok yang telah mereka kenal, kemudian mulai berbaur dengan siswa lain selama permainan berlangsung.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara langsung selama kegiatan *ice breaking* berlangsung untuk melihat bagaimana siswa membentuk kelompok, berinteraksi, bekerja sama, dan membangun komunikasi dengan teman-teman lain. Peneliti mengamati ekspresi sosial siswa, pola komunikasi kelompok, serta perubahan suasana sosial yang terjadi selama permainan. Wawancara dilakukan kepada beberapa siswa untuk memperoleh informasi lebih mendalam mengenai pengalaman mereka selama mengikuti kegiatan *ice breaking*. Pertanyaan wawancara difokuskan pada perasaan siswa ketika memilih kelompok, pengalaman berinteraksi dengan teman baru, serta perubahan hubungan sosial yang mereka rasakan setelah permainan berlangsung. Selain itu, wawancara juga dilakukan untuk mengetahui bagaimana siswa memandang kegiatan *ice breaking* sebagai sarana membangun kedekatan sosial. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung penelitian berupa foto kegiatan, catatan lapangan, dan rekaman aktivitas siswa selama permainan berlangsung. Dokumentasi tersebut membantu peneliti dalam menggambarkan situasi sosial yang terjadi selama kegiatan berlangsung serta memperkuat hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan.

Tahapan penelitian dimulai dengan observasi awal terhadap kondisi sosial siswa sebelum permainan dimulai. Pada tahap ini, peneliti mengamati bahwa sebagian besar siswa masih cenderung berkumpul dan memilih pasangan berdasarkan kelompok pertemanan yang telah mereka miliki sebelumnya. Setelah itu, peneliti melaksanakan kegiatan *ice breaking* yang berisi permainan kelompok dan aktivitas interaktif yang mengharuskan siswa bekerja sama dengan peserta lain secara bergantian.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif, yaitu dengan mendeskripsikan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi secara sistematis sesuai dengan fenomena yang ditemukan di lapangan. Menurut Moleong (2018), analisis data kualitatif dilakukan dengan cara mengorganisasi data, memahami makna dari fenomena yang diteliti, serta menarik kesimpulan berdasarkan pola-pola sosial yang ditemukan. Melalui metode penelitian ini, diharapkan penelitian mampu memberikan gambaran yang jelas mengenai bagaimana kegiatan *ice breaking* dapat memengaruhi dinamika sosial dan transformasi hubungan antar siswa di lingkungan sekolah.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Pada tahap awal penelitian, peneliti melakukan observasi terhadap kondisi sosial siswa di SMA Negeri 3 Maros sebelum kegiatan *ice breaking* dimulai. Observasi dilakukan untuk melihat pola hubungan sosial dan interaksi antar siswa di dalam kelompok. Berdasarkan hasil pengamatan, sebagian besar siswa terlihat lebih nyaman berada bersama teman-teman yang telah mereka kenal sebelumnya. Siswa cenderung duduk, berbicara, dan berinteraksi dengan kelompok pertemanan masing-masing. Fenomena *circle pertemanan* terlihat cukup jelas dalam kegiatan awal sebelum permainan dimulai. Ketika siswa diminta membentuk pasangan atau kelompok, mayoritas siswa langsung mencari teman dekat mereka. Beberapa siswa tampak ragu dan canggung ketika harus berinteraksi dengan teman lain di luar kelompoknya. Situasi tersebut menunjukkan bahwa hubungan sosial antar siswa masih terbatas pada lingkaran pertemanan tertentu. Selain itu, terdapat beberapa siswa yang terlihat pasif dan kurang terlibat dalam komunikasi kelompok besar. Mereka lebih memilih diam atau hanya mengikuti teman-temannya tanpa banyak berinteraksi dengan siswa lain. Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa masih terdapat batas sosial antar kelompok siswa di lingkungan sekolah.

Kegiatan *ice breaking* dilaksanakan melalui beberapa permainan kelompok berpasangan yang dirancang untuk meningkatkan interaksi sosial antar siswa. Permainan dilakukan secara bergantian dengan sistem kelompok campuran agar siswa dapat berinteraksi dengan teman-teman yang berbeda. Sebelum permainan dimulai, peneliti terlebih dahulu menjelaskan aturan permainan dan tujuan kegiatan kepada seluruh siswa. Pada tahap awal permainan, siswa masih terlihat memilih berada bersama teman-teman dekat mereka. Namun, ketika permainan mulai berjalan, siswa perlahan mulai berkomunikasi dengan anggota kelompok lain karena permainan menuntut adanya kerja sama dan koordinasi. Situasi tersebut membuat suasana kelas menjadi lebih aktif dan interaktif dibandingkan sebelumnya.

Selama kegiatan berlangsung, siswa tampak lebih antusias dan mulai menunjukkan keterlibatan sosial yang lebih luas. Mereka saling berbicara, bercanda, berdiskusi, dan membantu satu sama lain untuk menyelesaikan tantangan dalam permainan. Bahkan beberapa siswa yang awalnya terlihat pendiam mulai ikut berpartisipasi dan berinteraksi dengan anggota kelompok lainnya. Permainan juga menciptakan suasana yang lebih santai dan menyenangkan sehingga siswa tidak lagi merasa canggung ketika berbicara dengan teman baru. Aktivitas kelompok yang dilakukan secara bergantian membuat siswa mulai mengenal karakter teman-teman lain di luar kelompok pertemanan mereka sebelumnya.

Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan berlangsung, terjadi perubahan pola interaksi sosial antar siswa. Pada awal kegiatan, hubungan sosial siswa masih bersifat terbatas dan eksklusif dalam kelompok tertentu. Akan tetapi, setelah beberapa sesi permainan dilakukan, siswa mulai menunjukkan perubahan perilaku sosial yang lebih terbuka. Siswa yang sebelumnya hanya berbicara dengan teman dekat mulai terlihat berinteraksi dengan siswa lain. Mereka mulai saling menyapa, bekerja sama, dan membangun komunikasi secara spontan selama permainan berlangsung. Suasana sosial yang awalnya terpisah berdasarkan kelompok pertemanan perlahan berubah menjadi lebih menyatu. Selain itu, muncul kedekatan baru antar siswa yang sebelumnya jarang berkomunikasi. Beberapa siswa terlihat mulai bercanda bersama, berbagi tugas dalam permainan, bahkan melanjutkan percakapan setelah kegiatan selesai. Hal tersebut menunjukkan bahwa kegiatan *ice breaking* mampu menciptakan hubungan sosial baru di antara siswa. Perubahan lain yang terlihat adalah meningkatnya rasa percaya diri siswa dalam berinteraksi. Siswa yang awalnya malu atau pasif mulai berani menyampaikan pendapat dan ikut aktif dalam permainan kelompok. Aktivitas yang menyenangkan membuat siswa merasa lebih nyaman untuk terlibat dalam komunikasi sosial.

Berdasarkan hasil wawancara, sebagian besar siswa mengaku merasa lebih nyaman dan lebih mudah berinteraksi setelah mengikuti kegiatan *ice breaking*. Beberapa siswa mengatakan bahwa pada awal kegiatan mereka hanya ingin bermain dengan teman yang sudah dikenal karena merasa lebih percaya diri dan tidak canggung. Namun, setelah permainan berlangsung, mereka mulai merasa terbiasa berbicara dan bekerja sama dengan siswa lain. Salah satu siswa menyatakan bahwa permainan membuat mereka “terpaksa berbaur”, tetapi lama-kelamaan justru menjadi lebih akrab dengan teman-teman baru. Ada juga siswa yang mengaku mulai mengenal karakter teman lain yang sebelumnya jarang diajak berbicara. Selain itu, siswa merasa kegiatan permainan membuat suasana menjadi lebih menyenangkan dibandingkan kegiatan belajar biasa. Mereka merasa lebih bebas untuk berkomunikasi, bercanda, dan menyampaikan pendapat tanpa rasa takut atau malu. Hal tersebut menunjukkan bahwa *ice breaking* tidak hanya menciptakan hiburan, tetapi juga membangun rasa kebersamaan di antara siswa.

Beberapa siswa juga menyampaikan bahwa setelah kegiatan selesai, hubungan mereka dengan teman-teman lain menjadi lebih dekat. Mereka mulai saling menyapa di luar kegiatan dan merasa lebih nyaman untuk berbicara dengan siswa yang sebelumnya tidak terlalu dikenal. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, kegiatan *ice breaking* memberikan dampak positif terhadap hubungan sosial antar siswa di SMA Negeri 3 Maros. Permainan mampu menciptakan suasana sosial yang lebih cair, mengurangi kecanggungan antar siswa, serta memperluas interaksi sosial di lingkungan sekolah. Kegiatan ini juga membantu mengurangi batas sosial yang terbentuk akibat fenomena *circle pertemanan*. Melalui permainan kelompok, siswa belajar untuk bekerja sama dengan siapa saja tanpa memandang kedekatan sebelumnya. Situasi tersebut menciptakan hubungan sosial yang lebih inklusif dan harmonis.

Selain itu, *ice breaking* meningkatkan keberanian siswa dalam berkomunikasi dan membangun rasa percaya diri dalam lingkungan sosial. Suasana yang santai dan menyenangkan membuat siswa lebih mudah membuka diri terhadap orang lain. Dengan demikian, kegiatan *ice breaking* dapat menjadi salah satu strategi efektif dalam membangun solidaritas dan kedekatan sosial antar siswa di lingkungan sekolah.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 3 Maros, kegiatan *ice breaking* menunjukkan pengaruh yang cukup signifikan terhadap dinamika sosial dan transformasi hubungan antar siswa. Perubahan tersebut terlihat dari pola interaksi sosial siswa sebelum dan sesudah permainan berlangsung. Pada awal kegiatan, sebagian besar siswa masih memperlihatkan kecenderungan untuk memilih pasangan atau kelompok berdasarkan kedekatan pertemanan yang telah mereka miliki sebelumnya. Fenomena tersebut menunjukkan adanya pola hubungan sosial yang bersifat eksklusif dalam kelompok tertentu atau yang sering dikenal sebagai *circle pertemanan*. Fenomena *circle* dalam lingkungan sekolah merupakan hal yang umum terjadi pada masa remaja. Menurut Santrock (2019), remaja cenderung membentuk kelompok sosial yang memberikan rasa aman, kenyamanan, dan penerimaan sosial. Dalam penelitian ini, siswa terlihat lebih nyaman berinteraksi dengan teman yang sudah dikenal karena adanya rasa percaya diri dan kedekatan emosional yang telah terbentuk sebelumnya. Akibatnya, siswa menjadi kurang terbuka terhadap teman lain di luar kelompoknya.

Namun, kondisi tersebut mulai berubah ketika kegiatan *ice breaking* berlangsung. Permainan yang dilakukan secara kelompok dan interaktif membuat siswa secara tidak langsung harus keluar dari zona nyaman sosial mereka. Dalam permainan, siswa dituntut untuk bekerja sama, berdiskusi, dan membangun komunikasi dengan anggota kelompok lain agar dapat menyelesaikan tantangan yang diberikan. Situasi tersebut memunculkan interaksi sosial baru yang sebelumnya jarang terjadi.

Perubahan pola hubungan sosial siswa terlihat secara bertahap selama permainan berlangsung. Pada tahap awal, komunikasi antar siswa masih terbatas dan cenderung formal. Akan tetapi, setelah beberapa sesi permainan dilakukan, suasana mulai berubah menjadi lebih santai dan cair. Siswa mulai bercanda, saling memberi dukungan, serta berinteraksi tanpa rasa canggung. Bahkan beberapa siswa yang sebelumnya terlihat pasif mulai ikut aktif berbicara dan terlibat dalam permainan kelompok. Hal tersebut menunjukkan bahwa kegiatan *ice breaking* mampu menciptakan ruang sosial yang lebih inklusif bagi siswa. Menurut Soekanto (2017), interaksi sosial akan berkembang apabila terdapat komunikasi dan kontak sosial antar individu. Dalam penelitian ini, permainan menjadi media yang mempertemukan siswa dari berbagai kelompok pertemanan sehingga tercipta hubungan sosial baru di lingkungan sekolah.

Selain membangun hubungan sosial baru, kegiatan *ice breaking* juga meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam berinteraksi. Berdasarkan hasil wawancara, beberapa siswa mengaku awalnya merasa malu atau canggung ketika harus berbicara dengan teman yang belum terlalu dikenal. Akan tetapi, suasana permainan yang menyenangkan membuat mereka lebih nyaman untuk berkomunikasi. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa permainan dapat membantu siswa mengurangi hambatan sosial dalam berinteraksi. Menurut Hurd dan Jennings (2009), permainan edukatif mampu meningkatkan kemampuan komunikasi dan kerja sama antar individu. Pernyataan tersebut sesuai dengan hasil penelitian ini, di mana siswa mulai memperlihatkan kemampuan bekerja sama yang lebih baik selama permainan berlangsung. Mereka saling membantu, berdiskusi, dan berbagi peran untuk mencapai tujuan kelompok. Situasi tersebut menciptakan rasa kebersamaan yang lebih kuat antar siswa.

Selain itu, kegiatan *ice breaking* juga memberikan dampak terhadap suasana sosial di dalam kelompok. Sebelum permainan dimulai, suasana cenderung terpisah berdasarkan kelompok pertemanan masing-masing. Namun, setelah kegiatan berlangsung, suasana menjadi lebih hidup dan interaktif. Siswa terlihat lebih mudah berbaur serta lebih terbuka dalam berkomunikasi dengan siapa saja. Hal ini menunjukkan bahwa permainan dapat menjadi sarana efektif untuk mengurangi batas sosial antar kelompok siswa. Menurut Warsita (2018), pembelajaran interaktif mampu menciptakan komunikasi dua arah yang membuat suasana belajar lebih aktif dan menyenangkan. Dalam penelitian ini, *ice breaking* bukan hanya berfungsi sebagai hiburan atau pemecah suasana, tetapi juga menjadi media pembentukan hubungan sosial yang lebih harmonis. Aktivitas permainan membuat siswa tidak hanya fokus pada kemenangan kelompok, tetapi juga belajar memahami karakter dan cara berkomunikasi dengan teman-teman lain.

Kegiatan *ice breaking* juga memperlihatkan bahwa interaksi sosial yang dibangun melalui permainan cenderung lebih natural dibandingkan interaksi formal dalam kegiatan belajar biasa. Siswa merasa lebih bebas untuk berbicara, tertawa, dan mengekspresikan diri tanpa tekanan. Hal tersebut menyebabkan hubungan sosial antar siswa berkembang secara spontan selama kegiatan berlangsung. Berdasarkan hasil penelitian, terlihat bahwa beberapa siswa yang awalnya tidak saling mengenal dengan dekat mulai membangun hubungan baru setelah permainan selesai. Mereka mulai saling menyapa, bercanda, bahkan melanjutkan komunikasi di luar kegiatan *ice breaking*. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa permainan mampu menciptakan transformasi hubungan sosial yang nyata di lingkungan sekolah.

Selain mempererat hubungan sosial, kegiatan *ice breaking* juga membantu menciptakan lingkungan sekolah yang lebih nyaman dan harmonis. Siswa menjadi lebih terbuka terhadap teman lain dan tidak hanya bergantung pada kelompok pertemanan tertentu. Dengan demikian, kegiatan ini dapat membantu mengurangi kesenjangan sosial antar kelompok siswa di sekolah. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa *ice breaking* memiliki peran penting dalam membangun dinamika sosial yang positif di lingkungan sekolah. Permainan mampu mengubah pola hubungan sosial siswa dari yang awalnya terbatas pada kelompok tertentu menjadi hubungan yang lebih terbuka, aktif, dan inklusif. Oleh karena itu, kegiatan *ice breaking* dapat dijadikan salah satu strategi efektif dalam mempererat hubungan sosial antar siswa serta menciptakan suasana belajar yang lebih komunikatif dan menyenangkan.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian mengenai dinamika sosial dalam kegiatan *ice breaking* di SMA Negeri 3 Maros, dapat disimpulkan bahwa kegiatan permainan memiliki pengaruh yang positif terhadap transformasi hubungan antar siswa. Pada tahap awal kegiatan, sebagian besar siswa masih menunjukkan kecenderungan untuk memilih pasangan atau kelompok berdasarkan kedekatan pertemanan yang telah mereka miliki sebelumnya. Fenomena tersebut memperlihatkan adanya *circle pertemanan* yang membuat interaksi sosial siswa masih terbatas pada kelompok tertentu. Namun, seiring berlangsungnya kegiatan *ice breaking*, pola hubungan sosial antar siswa mulai mengalami perubahan. Permainan yang menuntut kerja sama, komunikasi, dan interaksi kelompok membuat siswa perlahan mulai berbaur dengan teman-teman lain di luar kelompok pertemanan awal mereka. Suasana yang awalnya canggung dan terpisah berubah menjadi lebih cair, aktif, dan menyenangkan. Kegiatan *ice breaking* juga mampu meningkatkan keberanian siswa dalam berinteraksi dan membangun komunikasi sosial. Siswa yang

awalnya pasif mulai berani berbicara, menyampaikan pendapat, serta bekerja sama dengan siswa lain. Selain itu, permainan menciptakan hubungan sosial baru yang ditandai dengan munculnya kedekatan dan keakraban antar siswa yang sebelumnya jarang berinteraksi. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, siswa merasa kegiatan permainan membuat mereka lebih nyaman untuk berkomunikasi dan mengenal teman-teman lain. Bahkan beberapa siswa mengaku menjadi lebih akrab setelah mengikuti permainan bersama. Hal tersebut menunjukkan bahwa *ice breaking* tidak hanya berfungsi sebagai hiburan atau pencair suasana, tetapi juga sebagai media pembentukan hubungan sosial yang lebih inklusif dan harmonis di lingkungan sekolah. Dengan demikian, kegiatan *ice breaking* dapat menjadi salah satu strategi yang efektif dalam membangun solidaritas, memperluas interaksi sosial, serta mengurangi batas-batas sosial akibat fenomena *circle pertemanan* di kalangan siswa. Selain menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, kegiatan ini juga mampu mempererat hubungan antar siswa dan membangun lingkungan sekolah yang lebih komunikatif serta penuh kebersamaan

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arsyad, A. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Hamalik, O. 2017. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hurd, D., & Jennings, E. 2009. "Standardized Educational Games Ratings: Suggested Criteria." *Kappa Delta Pi Record*, 45(4), 172–179.
- Kusuma Ardi, & Dessty, A. 2023. "Pendekatan Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan." *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(1), 55–63.
- Moleong, L. J. 2018. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Santrock, J. W. 2019. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Sardiman, A. M. 2018. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Soekanto, S. 2017. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sunarto. 2012. *Ice Breaking dalam Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Cakrawala Media.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Warsita, B. 2018. *Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Aplikasi*