BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sumber daya manusia memiliki peran penting dalam pembangunan bangsa. Maka dari itu kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) perlu ditingkatkan lagi. Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia tersebut adalah melalui pendidikan. Sebab pendidikan merupakan usaha agar manusia dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran. Seperti halnya yang di jelaskan dalam UU NO 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 sebagaimana dikutip dalam buku Wiji Suwarno yang menyentakan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik (siswa) secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”.¹ Maka dari penjelasan tersebut dapat di katakan bahwa pendidikan perlu guru yang professional. Proses pendidikan di sekolah kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Sebab Belajar merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia, terut ama pada anak-anak yang sedang masa-masanya

¹Wiji Suwarno, *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*, (Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA,2009), hlm. 21

untuk semangat dalam belajar. Dengan belajar anak akan memiliki ilmu pengetahuan dan ketrampilan yang sangat dibutuhkan dalam kehidupannya. Menurut *R. Gagne* Belajar adalah suatu proses untuk motivasi dalam pengetahuan, ketrampilan, kebiasaan dan sikap.² Belajar akan berjalan dengan baik apabila semua orang terlibat di dalamnya dapat melaksanakan tugasnya dengan baik, yaitu antara guru dan siswa. Sebab itu sikap timbal balik antara guru dan siswa harus seimbang.

Berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak tergantung pada bagaimana proses belajar yang dialami anak sebagai siswa. Sesuai dengan pernyataan dari *Buchori*, yaitu bahwa tujuan pendidikan yang baik adalah pendidikan yang tidak hanya mempersiapkan para siswanya untuk suatu profesi atau jabatan, tetapi untuk menyelesaikan masalah-masalah yang di hadapinya dalam kehidupan sehari-hari.³ Tujuan pendidikan direncanakan untuk dapat dicapai dalam proses belajar mengajar.

Proses belajar mengajar adalah suatu proses yang sengaja diciptakan untuk kepentingan siswa. Agar peserta didik senang dan bergairah belajar, guru berusaha menyediakan lingkungan belajar yang kondusif dengan memanfaatkan semua potensi kelas yang ada.⁴ Jadi, proses belajar mengajar merupakan suatu kegiatan interaksi antara guru dengan siswa yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Serta guru di harapkan untuk dapat memberikan

² Djamarah, Syaiful Bahri, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1999), hlm. 22.

³ Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hlm.147

⁴ *Ibid*, hlm. 147

rangsangan terhadap siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi dalam belajar, karena motivasi adalah unsur yang paling penting untuk menunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran. Ada beberapa faktor yang harus diperhatikan guru saat proses kegiatan pembelajaran agar terciptanya kondisi yang optimal yaitu guru harus dapat menciptakan suasana pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan.

Suasana belajar yang menyenangkan merupakan salah satu faktor yang memegang peran penting dalam proses pembelajaran. Suasana pembelajaran yang menyenangkan akan membuat peserta didik mudah menerima pembelajaran tanpa adanya paksaan dan tertekan. Menurut *Dryden and Vas* menyatakan, “Pembelajaran menyenangkan adalah pembelajaran dimana interaksi antara guru dan peserta didik, lingkungan fisik, dan suasana memberi peluang terciptanya kondisi yang kondusif untuk belajar.”⁵

Pembelajaran dikatakan menyenangkan apabila di dalamnya terdapat suasana yang rileks, bebas dari tertekan, aman, menarik, menumbuhkan rasa motivasi belajar, adanya keterlibatan penuh, menumbuhkan semangat tinggi dan masih banyak lainnya. Maka dari itu guru sebelum mengajar harus mempersiapkan atau merancang pembelajaran yang kreatif, inovatif, edukatif dan menyenangkan. Apabila guru kurang menguasai itu semua terkadang masih banyak siswa yang kurang termotivasi dalam belajarnya sehingga munculah rasa bosan,

⁵ Darmansyah, *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, hlm. 24

mengobrol sendiri, mengantuk, tidak memperhatikan gurunya saat pembelajaran berlangsung dan masih banyak lagi sifat negatif yang akan muncul pada siswa.

Adanya permasalahan di atas, motivasi merupakan peran penting dalam proses pembelajaran. Di dalam proses pembelajaran, guru dituntut lebih kreatif dalam menciptakan kondisi dan suasana belajar yang dapat meningkatkan motivasi belajar. Maka dari itu peran guru sebagai pengajar tidak hanya sekedar memberikan materi pelajaran tetapi juga sebagai motivator yaitu harus berusaha membuat peserta didik terdorong dan tertarik akan pelajaran yang diajarkan. Dengan itu, siswa perlu diberikan dorongan atau rangsangan untuk memotivasi pada dirinya untuk belajar. Pengertian motivasi belajar adalah suatu dorongan internal dan eksternal yang menyebabkan seseorang atau individu untuk bertindak atau mencapai tujuan, sehingga perubahan tingkah laku ada diri siswa di harapkan terjadi.⁶ Seperti yang dikemukakan oleh A.W. Bernard *Motivasi* sebagai fenomena yang dilibatkan dalam perangsangan tindakan ke arah tujuan-tujuan tertentu yang sebelumnya kecil atau tidak ada respon sama sekali kearah tujuan-tujuan tertentu.⁷

Menurut *Abraham Maslow* menyatakan bahwa teori motivasi belajar ada lima tingkatan kebutuhan pokok manusia. Kelima tingkatan kebutuhan pokok inilah yang kemudian dijadikan pengertian kunci dalam

⁶ Nashar, *Penerapan Motivasi dan Kemampuan Awal dalam Kegiatan Pembelajaran*, (Jakarta: Delia press, 2004), hlm.42

⁷ Purwa Atmaja Prawira, *Psikologi Pendidikan dalam Perspektif Baru*, (Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2012), hlm. 319.

mempelajari motivasi manusia. Adapun kelima tingkatan kebutuhan pokok yang dimaksud yaitu kebutuhan fisiologis, kebutuhan rasa aman dan perlindungan, kebutuhan social, kebutuhan akan penghargaan, kebutuhan akan aktualisasi.⁸ Teori *Abraham Maslow* ini dapat diterapkan dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Dalam dunia pendidikan, teori ini dilakukan dengan cara memenuhi kebutuhan peserta didik agar dapat mencapai hasil belajar yang maksimal dan sebaik mungkin.⁹ Sebagai penerapannya menurut R.B.S. Fudyartanto ada berbagai macam penerapan *Teori Motivasi Belajar*, baik di lingkungan sekolah, di rumah maupun dimasyarakat yaitu guru menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, guru memberikan hadiah dan hukuman kepada siswa, guru menciptakan level aspirasi berupa performasi yang mendorong ke level berikutnya, guru melakukan kompetisi dan kerja sama pada siswa, guru menggunakan hasil belajar sebagai umpan balik, guru melakukan pujian kepada siswa, guru mengusahakan selalu ada yang baru ketika melakukan pembelajaran di kelas, guru perlu menyiapkan tujuan yang jelas, guru dalam mengajar tidak menggunakan prosedur yang menekan, guru menggunakan contoh-contoh hidup sebagai model-model yang menarik bagi siswa, guru melibatkan siswa secara aktif.¹⁰ Dari penjelasan R.B.S. Fudyartanto dalam penerapan teori motivasi belajar menyebutkan guru menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan guru

⁸ M. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja RosdaKarya, 2013), hlm. 77

⁹ Djali, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT.Bumi Aksara,2012), hlm.106

¹⁰Purwa Atmaja Prawira, *Psikologi Pendidikan dalam Perspektif Baru*, (Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2012), hlm. 347

memberikan hadiah dan hukuman kepada siswa dari penjelasan tersebut dapat diterapkan dengan memberikan *Ice Breaking dan Reward* saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Pemberian *Ice Breaking dan Reward* saat kegiatan pembelajaran berlangsung dapat menghilangkan kejenuhan dan meningkatkan motivasi belajar sebab pemberian tersebut dapat membuat peserta didik merasa asyik dan pendinginan otak yang terus bekerja. *Ice Breaking* adalah peralihan situasi dari yang membosankan, membuat mengantuk, menjenuhkan dan tegang menjadi rileks, bersemangat, tidak membuat mengantuk, serta ada perhatian dan ada rasa senang untuk mendengarkan atau melihat orang yang berbicara di depan kelas atau ruangan pertemuan.¹¹

Menurut M. Said menyatakan, “ *Ice Breaking* adalah permainan atau kegiatan yang berfungsi untuk mengubah suasana kebekuan dalam kelompok. “ karakter teknik *Ice Breaking* adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (*fun*) serta serius tapi santai (*serious*). Salah satu caranya dengan meramu *Ice Breaking* yang disisipkan dalam proses pembelajaran, yang dapat dilakukan dengan menyajikan lelucon, variasi tepuk tangan, yel-yel, bernyanyi, permainan (*game*) dan sebagainya pada saat membuka pelajaran, jeda pada saat pertengahan penyampaian materi pembelajaran dan pada kegiatan menutup pembelajaran.¹² Dapat dikatakan

¹¹ Adui Soenarno, *Ice Breaker Permainan Atraktif-Edukatif*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2005), hlm.1

¹² Sunarto, *Ice Breaker dalam Pembelajaran Aktif*, (Surakarta: Cakrawala Media, 2012), hlm. 2

bahwa *Ice Breaking* sebagai pengondisian situasi dalam kelas, agar situasi kelas dapat terkondisikan dengan baik.

Menurut *Palvov* sebagaimana dikutip dalam buku Purwa Atmaja Prawira teori belajarnya yaitu teori pengondisian klasik (*classical conditioning*) atau teori belajar sinyal (kode). Sebab dikatakan itu karena hewan percobaan (anjing) menjadi mengerti kepada sinyal (kode) bunyi bel sebagai tanda hadirnya makanan.¹³ Maka dari itu *Ice Breaking* dapat digunakan sebagai salah satu pengondisian kelas agar kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan efektif atau baik.

Selain *Ice Breaking*, pemberian penghargaan (*reward*) merupakan juga termasuk hal yang penting dilakukan oleh guru untuk menumbuhkan motivasi atau dorongan belajar siswa. Pemberian *reward* (hadiah) menggunakan seluruh situasi yang memotivasi, mulai dari dorongan biologis yang merupakan kebutuhan utama seseorang sampai pada hasil-hasil yang memberikan ganjaran bagi seseorang misalnya uang, perhatian, afeksi, dan aspirasi sosial tingkat tinggi.¹⁴ Pemberian *reward* (hadiah) tidak hanya berupa itu saja, namun dapat juga berbentuk ucapan terimakasih, nilai tambahan, dan barang-barang yang bermanfaat seperti buku atau alat tulis. Pemberian *reward* (hadiah) atau dapat kita sebut sebagai penghargaan pada umumnya mempunyai pengaruh positif dalam pembelajaran. Sebab *reward* (hadiah) merupakan bagian dari penguat yang positif terhadap motivasi atau dorongan siswa untuk bersemangat

¹³ Purwa Atmaja Prawira, *Psikologi Pendidikan dalam Persepektif Baru*, (Jakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2012), hlm. 255.

¹⁴ H. Djaali, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hlm. 91.

dalam belajar. Dengan pemberian *reward* (hadiah) guru bermaksud membuat anak lebih giat lagi usahanya untuk belajar dan berbuat lebih baik lagi. Atau dapat di katakana bahwa Pemberian *reward* dalam pembelajaran merupakan stimulus agar anak dapat termotivasi dengan pembelajarannya.

Menurut Ngalim Purwanto sebagaimana dikutip Kompri yang menyatakan bahwa Reward adalah alat untuk mendididk anak-anak supaya anak senang karena perbuatan atau pekerjaannya mendapatkan penghargaan. Reward merupakan alat pendidikan yang mudah dilaksanakan dan sangat menyenangkan bagi para siswa. Untuk itu, reward dalam suatu proses pendidikan sangat dibutuhkan kebenarannya demi meningkatkan motivasi belajar siswa. Maksud dari pendidikan memberikan reward kepada siswa adalah supaya siswa menjadi lebih giat lagi usahanya untuk memperbaiki atau mempertinggi prestasi yang telah dicapainya, dengan kata lain siswa menjadi lebih keras kemampuannya untuk belajar lebih baik.¹⁵

Menurut *Guthrie* sebagaimana dikutip Purwa Atmaja Prawira menyatakan bahwa stimulus atau juga dapat disebut dengan rangsangan. *Guthrie* mengembangkan teori belajar kontiguitas S-R. Prinsip kontiguitas adalah kombinasi stimuli yang telah menghasilkan respon (R) kemudian diteruskan sehingga stimulus (S) yang dikontiguitaskan tetap menghasilkan respon tadi. *Guthrie* juga berpendapat bahwa organisme

¹⁵ Kompri, *Motivasi Pembelajaran Persepektif Guru dan Siswa*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), hlm. 290.

merespon kepada perangsangan-perangsangan dengan kontraksi otot-otot dan pengeluaran getah kelenjar-kelenjar yang disebut sebagai gerakan.¹⁶ Dari pernyataan tersebut maka dengan reward anak atau siswa akan ada rangsangan atau motivasi untuk bergerak melakukan kegiatan belajar yang lebih baik lagi.

Beberapa pernyataan diatas semuanya saling mempengaruhi kualitas pengajaran dan pembelajaran. Seperti yang dikatakan diatas aktifitas *Ice Breaking* dan *Reward* akan berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Dengan itu semua interaksi belajar mengajar antara guru dan murid berjalan dengan menyenangkan, maka otomatis motivasi belajar siswa akan mengalami peningkatan. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi memiliki karakteristik yang berbeda diantaranya, (a) menyukai situasi atau tugas yang menuntut pribadi, (b) memilih tujuan yang realistis, (c) mencari situasi atau pekerjaan dimana ia memperoleh umpan batu dengan segera dan nyata menentukan baik atau tidaknya hasil atau pekerjaannya, (c) senang bekerja sendiri dan bersaing untuk mengungguli orang lain, (d) mampu menggunakan pemuasan keinginannya demi masa depan yang lebih baik, (e) tidak tergugah untuk sekedar mendapatkan uang, status atau keunggulannya tetapi lambang prestasilah yang dicarinya.¹⁷ Sehingga biasanya dapat kita ketahui bahwa siswa yang memiliki ciri-ciri termotivasi adalah mereka merasa senang dengan

¹⁶ Purwa Atmaja Prawira, *Psikologi Pendidikan dalam Persepektif Baru*, (Jakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2012), hlm. 263.

¹⁷ Djaali, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hal. 109-110

pelajarannya, siswa yang biasanya duduk di belakang menjadi duduk di depan, memperhatikan guru dengan seksama, biasanya ramai saat pelajaran menjadi tidak ramai, selalu mengerjakan tugas yang diperintahkan oleh guru dan masih banyak lagi.

Namun kurangnya guru dalam memberikan aktifitas *Ice Breaking* dan *Reward* pada siswa akan menimbulkan kejenuhan dan kurang bersemangat dalam melakukan kegiatan belajar. Apabila siswa merasa jenuh dan kurang bersemangat, keaktifan dalam mengikuti pembelajaran akan berkurang. Siswa akan mengamati dan memperhatikan hal atau kegiatan lain yang lebih menarik perhatiannya. Dan masih banyak lagi dampak negatifnya. Sehingga mengakibatkan motivasi belajar siswa sangat kurang. Terutama pada guru MI yang notabennya harus mendidik anak-anak yang fase-fasenya masih ingin banyak bermain, bersenang-senang dan enjoy. Maka dapat dilihat dari situ guru MI harus dapat lebih lagi kreatif, aktif dan inovatif dalam pembelajaran dibandingkan dengan jenjang yang lebih tinggi.

MI Plus Al-Huda Jeruk adalah salah satu sekolah di Blitar, yang beralamatkan Dsn. Jeruk RT 05 RW 04 Ds. Mandesan Kec. Selopuro Kab. Blitar.¹⁸ Sekolah ini sangat diminati karena program pendidikannya sangat bagus dan beda dengan sekolahan lain. Mulai dari membiasakan setiap hari membaca Al-Quran minimal 1 ayat (1 day 1 ayat), tahsin, tahfid Al-Quran, setiap hari anak belajar Al-Quran, sholat dhuha dan dhuhur

¹⁸ Profil MI Plus Al-Huda Jeruk, <http://sekolah.nusagates.com/60714689>. Diakses pada tanggal 24 November 2018 pukul 06.39 WIB.

berjama'ah dan masih banyak lagi program pendidikannya. Di situlah keunggulan dari sekolah MI PLUS Al-Huda. Namun berkaitan dengan prestasinya juga tidak kalah dengan sekolah-sekolah lain, sekolahan ini memiliki banyak prestasi dan setiap ikut lomba selalu dapat juara. Sekolahan juga memfasilitasi LCD untuk menunjang pembelajaran, dengan itu agar motivasi belajar siswa lebih semangat lagi saat belajar.

Dari kegiatan yang dijelaskan pada uraian diatas, seharusnya peserta didik MI PLUS Al-Huda lebih aktif dan menyenangkan saat pembelajaran. Namun, ada beberapa faktor yang mempengaruhi keaktifan dalam belajar seperti halnya terkadang siswa dengan banyaknya kegiatan setiap hari, terkadang siswa merasa jenuh, bosan dan kadang untuk fokus pada pembelajaran sangat sulit. Bisa dikatakan bahwa siswa ingin belajar yang setiap harinya ada yang menyenangkan dan dengan suasana belajar yang berbeda. Sebenarnya salah satu faktornya yaitu guru harus lebih ekstra untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, edukatif, inovatif dan kreatif yaitu dapat menggunakan *Ice Breaking* dan *Reward* dalam pembelajarannya, agar motivasi mereka lebih baik dari yang sebelumnya. Dan dapat menciptakan suasana belajar yang semangat, menarik dan rasa senang siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan dari latarbelakang yang telah diuraikan di atas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tentang “Pengaruh *Ice Breaking* dan *Reward* Terhadap Motivasi Belajar Siswa di MI Plus Al-Huda Jeruk Selopuro Blitar”. Mengingat proses pembelajaran yang masih

terkadang monoton. Maka dari itu peneliti berpendapat penelitian ini penting dilaksanakan.

B. Identifikasi dan Batasan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya perhatian siswa ketika guru menjelaskan materi.
2. Suasana kegiatan belajar yang kurang menarik.
3. Kurang semangat belajar siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
4. Guru jarang menggunakan permainan *Ice Breaking* dalam pembelajaran.
5. Kurangnya pemberian *reward* yang diberikan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar.
6. Kurangnya motivasi siswa dalam kegiatan belajar.
7. Kurangnya interaksi antara guru dan siswa.
8. Kurangnya menariknya kegiatan pembelajaran yang dirancang oleh guru.

Hal-hal yang dibatasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Penulis meneliti siswa kelas IV MI Plus Al-Huda Jeruk Selopuro Blitar Tahun Ajaran 2018/2019.
- b. Penelitian ini hanya dibatasi pada:
 - 1) Pemberian *Ice Breakig* dalam proses pembelajaran.
 - 2) Pemberian *Reward* dalam proses pembelajaran.

3) Motivasi Belajar Siswa kelas IV di MI Plus Al-Huda Jeruk Selopuro Blitar.

- c. Disampaikan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan *Ice Breaking* dan *Reward*.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Adakah pengaruh pemberian *Ice Breaking* terhadap motivasi belajar siswa di MI Plus Al-Huda Jeruk Selopuro Blitar Tahun Ajaran 2018/2019?
- b. Adakah pengaruh pemberian *Reward* terhadap motivasi belajar siswa di MI Plus Al-Huda Jeruk Selopuro Blitar Tahun Ajaran 2018/2019?
- c. Adakah pengaruh pemberian *Ice Breaking* dan *Reward* terhadap motivasi belajar siswa di MI Plus Al-Huda Jeruk Selopuro Blitar Tahun Ajaran 2018/2019?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian perlu ada tujuan yang berfungsi sebagai acuan pokok terhadap masalah yang diteliti, sehingga peneliti akan bekerja lebih terarah dalam penelitian. Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk menjelaskan pengaruh pemberian *Ice Breaking* terhadap motivasi belajar siswa di MI Plus Al-Huda Jeruk Selopuro Blitar Tahun Ajaran 2018/2019. Untuk menjelaskan pengaruh pemberian *Reward* terhadap

motivasi belajar siswa di MI Plus Al-Huda Jeruk Selopuro Blitar Tahun Ajaran 2018/2019.

2. Untuk menjelaskan pengaruh pemberian *Ice Breaking* dan *Reward* terhadap motivasi belajar belajar siswa di MI Plus Al-Huda Jeruk Selopuro Blitar Tahun Ajaran 2018/2019.

E. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap suatu fenomena dan pertanyaan peneliti yang dirumuskan setelah mengkaji suatu teori.

Dalam penelitian ini, penulis menentukan hipotesis yaitu:

1. Ada pengaruh *Ice Breaking* terhadap motivasi belajar siswa di MI Plus Al-Huda Jeruk Selopuro Blitar
2. Ada pengaruh *Reward* terhadap motivasi belajar siswa di MI Plus Al-Huda Jeruk Selopuro Blitar
3. Ada pengaruh *Ice Breaking* dan *Reward* terhadap motivasi belajar siswa di MI Plus Al-Huda Jeruk Selopuro Blitar

F. Kegunaan Penelitian

Kegunaan hasil penelitian dapat dilihat dari segi teoritis dan praktis. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat kepada berbagai pihak. Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan dan wawasan tentang pengaruh pemberian *Ice Breaking* dan *Reward* terhadap motivasi belajar siswa.

2. Secara Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

a. Bagi Kepala MI Plus Al-Huda Jeruk Selopuro Blitar

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan yang bermanfaat bagi sekolah dengan adanya informasi yang diperoleh sehingga dapat dijadikan sebagai bahan kajian bersama agar dapat meningkatkan kualitas sekolah.

b. Bagi Guru MI Plus Al-Huda Jeruk Selopuro Blitar

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman bagi guru tentang manfaat pemberian *Ice Breaking* dan *Reward* dalam pembelajaran dan memotivasi guru untuk mengembangkannya dengan lebih efektif, sebagai upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa.

c. Bagi peneliti yang akan datang

Hasil penelitian ini diharapkan agar peneliti dapat meningkatkan profesionalisme di bidang penelitian dan pengajaran. Adapun temuan ini di harapkan dapat menjadi inspirasi bagi peneliti yang tertarik untuk melakukan penelitian di bidang pendidikan dan menjadi referensi khususnya bagi peneliti selanjutnya yang akan mengkaji masalah yang relevan dengan masalah yang ada dalam penelitian ini

G. Penegasan Istilah

Agar dikalangan pembaca tidak terjadi kesalah pahaman dan salah penafsiran ketika memahami judul penelitian tersebut, maka perlu dikemukakan seperti penegasan istilah sebagai berikut:

1. Secara Konseptual

a. Ice Breaking

Ice Breaking adalah peralihan situasi dari yang membosankan, membuat mengantuk, menjenuhkan dan tegang menjadi rileks, bersemangat, tidak membuat mengantuk, serta ada perhatian dan ada rasa senang untuk mendengarkan atau melihat orang yang berbicara di depan kelas atau ruangan pertemuan.¹⁹

Maksud dari penulis pengertian *Ice Breaking* dari skripsi ini yaitu suatu kegiatan atau aktivitas dalam suatu kegiatan usaha untuk memecahkan suasana beku/kaku agar siswa merasa nyaman dengan lingkungannya, serta meningkatkan konsentrasi dan meningkatkan motivasi siswa untuk mengikuti kegiatan belajar yang sedang berlangsung.

b. Reward

reward (hadiah) menggunakan seluruh situasi yang memotivasi, mulai dari dorongan biologis yang merupakan kebutuhan utama seseorang sampai pada hasil-hasil yang

¹⁹ Adui Soenarno, *Ice Breaker Permainan Atraktif-Edukatif*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2005), hlm.1

memberikan ganjaran bagi seseorang misalnya uang, perhatian, afeksi, dan aspirasi sosial tingkat tinggi.²⁰

Reward yang dimaksud penulis dari skripsi ini adalah suatu pemberian penghargaan atau sebagai apresiasi pendidik pada keberanian siswa yang telah melakukan sesuatu yang baik saat pembelajaran berlangsung.

c. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah suatu dorongan internal dan eksternal yang menyebabkan seseorang atau individu untuk bertindak atau mencapai tujuan, sehingga perubahan tingkah laku ada diri siswa di harapkan terjadi.²¹

2. Secara Operasional

Secara operasional, peneliti akan meneliti tentang pengaruh pemberian *Ice Breaking dan Reward* terhadap motivasi belajar siswa di MI Plus Al-Huda Jeruk Selopuro Blitar, yang mana peneliti akan menguji ada tidaknya pengaruh pemberian *Ice Breaking dan Reward* terhadap motivasi belajar siswa.

Efektif tidaknya pemberian *Ice Breaking dan Reward* dalam proses pembelajaran dapat diketahui melalui motivasi belajar siswa pada saat *post tes* dan juga dari hasil angket motivasi yang diisi oleh siswa.

²⁰ H. Djaali, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hlm. 91

²¹ Nashar, *Penerapan Motivasi dan Kemampuan Awal dalam Kegiatan Pembelajaran*, (Jakarta: Delia press, 2004), hlm. 42

Penerapan pemberian *Ice Breaking dan Reward* di harapkan dapat mempengaruhi peningkatan motivasi belajar siswa di MI Plus Al-Huda Jeruk Selopuro Blitar.

H. Sitematika Pembahasan

Sistematika pembahasan disini bertujuan untuk memudahkan jalannya pembahasan terhadap suatu maksud yang terkandung, sehingga uraian-uraian dapat diikuti dan dipahami secara teratur dan sistematis. Adapun sistematika pembahasan terdiri dari dari tiga bagian yaitu bagian awal, bagian utama, dan bagian akhir.

Bagian awal, terdiri dari: halaman sampul depan. Halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, motto, persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, transliterasi dan abstrak.

Bagian utama terdiri dari lima bab, yang berhubungan antar bab satu dengan yang lainnya.

BAB I Pendahuluan, terdiri dari: (a) latar belakang masalah, (b) identifikasi dan pembatasan masalah, (c) rumusan masalah, (d) tujuan penelitian, (e) hipotesis penelitian, (f) kegunaan penelitian, (g) penegasan istilah, (h) sistematika pembahasan.

BAB II Landasan teori, terdiri dari: (a) ice breaking, (b) reward (c) motivasi belajar, (c) kajian penelitian terdahulu, (d) kerangka berfikir.

BAB III Metode penelitian, terdiri dari: (a) rancangan penelitian (pendekatan penelitian dan jenis penelitian), (b) variabel penelitian, (c) populasi dan sampel penelitian, (d) kisi-kisi instrument, (e) instrument.

penelitian, (f) data dan sumber data, (g) teknik pengumpulan data, (h) analisis data.

BAB IV Hasil penelitian, terdiri dari: (a) deskripsi data, (b) analisis data.

BAB V Pembahasan Hasil Penelitian, terdiri dari: (a) rekapitulasi hasil penelitian, (b) hasil pembahasan

BAB VI Penutup, terdiri dari: (a) kesimpulan, (b) Saran