

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Ice Breaking

a. Pengertian *Ice Breaking*

Istilah *ice breaker* berasal dari dua kata asing, yaitu *ice* yang berarti es yang memiliki sifat kaku, dingin, dan keras, sedangkan *breaker* berarti memecahkan. Arti harfiah *ice-breaker* adalah ‘pemecah es’ Jadi, *ice breaker* bisa diartikan sebagai usaha untuk memecahkan atau mencairkan suasana yang kaku seperti es agar menjadi lebih nyaman mengalir dan santai. Hal ini bertujuan agar materi-materi yang disampaikan dapat diterima. Siswa akan lebih dapat menerima materi pelajaran jika suasana tidak tegang, santai, nyaman, dan lebih bersahabat.¹

Ice Breaking adalah proses kegiatan peralihan situasi dari kondisi yang menjenuhkan, membosankan, menegangkan serta lainnya menjadi kondisi yang santai dan nyaman, dengan tujuan agar perhatian kembali tertuju pada materi yang diajarkan.² *Ice Breaker* merupakan cara tepat untuk menciptakan suasana

¹ Sunarto, *Ice Breaker dalam Pembelajaran Aktif*, (Surakarta: Yuman Pressindo, 2012), hlm 1

² Candra Junie, ”Pengertian, Macam-Macam Dan Manfaat *Ice Breaking* Dalam Pembelajaran” dalam <https://www.candrajunie.com/2018/09/pengertian-macam-macam-dan-manfaat-ice.html>, diakses pada tanggal 28 Januari 2019 pukul 22.10 WIB

kondusif. “Penyatuan” pola pikir dan pola tindak ke satu titik perhatian adalah yang bisa membuat suasana menjadi terkondisi untuk dinamis dan fokus. Dinamis karena peserta bisa mengubah aktivitasnya sendiri untuk mengikuti pola terstruktur yang telah diarahkan oleh pemimpi forum.³

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 (*sersan*). 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.⁴ Dapat dikatakan bahwa *Ice Breaking* sebagai pengondisian situasi dalam kelas, agar situasi kelas dapat terkondisikan dengan baik.

Sesuai dengan yang dikatakan *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)

³ Adi Soenarno, *Ice Breaker Permainan Atraktif-Edukatif*, (Yogyakarta: Andi offset, 2005), hlm. 1

⁴ Sunarto, *Ice Breaker dalam Pembelajaran Aktif*, (Surakarta: Cakrawala Media, 2012), hlm. 2

menjadi mengerti kepada sinyal (kode) bunyi bel sebagai tanda hadirnya makanan.⁵ Maka dari itu *Ice Breaking* dapat digunakan sebagai salah satu pengondisian kelas agar kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan efektif atau baik.

b. Macam-macam *Ice Breaking*

Ice breaking memiliki jenis yang bermacam-macam dan dapat dilakukan dengan kondisi yang berbeda-beda pula. Secara umum kegiatan *Ice Breaking* dapat dilakukan dengan berbagai macam cara, anatar lain; permainan, yel-yel, bernyanyi, senam, bercerita, tepuk tangan, tebak-tebakan, dan lain sebagainya.⁶

Ada banyak jenis *ice breaking* yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk mencairkan suasana kaku dan tegang di sekolah. Sunarto membagi jenis *ice breaking* ini menjadi 8 bagian yaitu jenis yel-yel, jenis tepuk tangan, lagu, gerakan anggota badan, gerak dan lagu, games, dongeng, cerita lucu.⁷ Untuk penjelasan jenis-jenis *Ice Breaking* yang lebih lengkapnya sebagai berikut:

1) Jenis yel-yel

Yel-yel walaupun sederhana tetapi mempunyai tingkat “penyembuh” yang paling baik dibanding jenis lain. Dengan melakukan yel-yel selain konsentrasi menjadi pulih kembali,

⁵ Purwa Atmaja Prawira, *Psikologi Pendidikan dalam Persepektif Baru*, (Jakarta: AR-RUZZ MEDIA,2012), hlm. 255.

⁶ Candra Junie, ”Pengertian, Macam-Macam Dan Manfaat *Ice Breaking* Dalam Pembelajaran” dalam <https://www.candrajunie.com/2018/09/pengertian-macam-macam-dan-manfaat-ice.html>, diakses 28 Januari 2019 PUKUL 22.11 WIB.

⁷ Sunarto, *Ice Breaker dalam Pembelajaran Aktif* , (Surakarta: Yuma Pustaka, 2012), hlm.

juga dapat menumbuhkan semangat yang tinggi dari peserta didik untuk melanjutkan pelajaran. Berdasarkan pengalaman yel-yel ada 2 model yang digunakan, yaitu :

a) Model interaktif yel

Interaktif yel yaitu model yel-yel yang diucapkan secara bersahutan antara guru dengan siswa didik atau siswa didik dengan siswa lainnya. Contoh yel model ini adalah :

Guru	Siswa
Halo	Hai
Hai	Halo
Apakabar	Luar biasa
Kita kembali ke...	Laptop
Are you ready?	Yes

b) Model mono yel

Mono yel yaitu model yel-yel yang diucapkan sendiri oleh siswa didik baik secara individual maupun kelompok secara satu arah mulai awal hingga selesai yel diucapkan. Salah satu contoh yel model ini adalah sebagai berikut :⁸

Mana dimana kelompok paling hebat,

Kelompok paling hebat adalah kelompok VENUS

⁸ *Ibid*, hlm. 34

Mana dimana klompok paling dahsyat,

Klompok paling dahsyat adalah klompok VENUS

2) Jenis tepuk tangan

Ice breaking atau energizer jenis tepuk dapat dilakukan oleh siapa saja. Bagi peserta yang kurang suka menyanyi atau juga peserta yang kurang memiliki rasa percaya diri biasanya memilih model ini. Tepuk tangan juga sangat bagus dilakukan oleh siapa saja dengan tidak melihat usia. Dari anak kecil sampai orang tua tetap pantas melakukan jenis ini.

Untuk kepentingan energizer dalam pembelajaran, tepuk tangan dapat dimodifikasi menjadi banyak sekali modelnya seperti jenis tepuk balas tepuk berikut:

Tepuk 2x, dibalas dengan tepuk 1x

Tepuk 3x, dibalas dengan tepuk 2x

Tepuk 1x, dibalas dengan tepuk tangan meriah

3) Lagu

Selama ini berdasarkan pengalaman, ice breaker jenis ini adalah yang paling banyak disukai oleh peserta didik. Lagu-lagu dalam pembelajaran sangat populer dalam kegiatan belajar mengajar di zaman dahulu. Namun seiring dengan perkembangan zaman, nampaknya para guru masa kini sudah mulai enggan menggunakan sarana ini.⁹

⁹ *Ibid*, hlm. 43

4) Gerak Anggota Badan

Energizer jenis ini biasanya digunakan dalam pembelajaran jika dilihat para peserta sudah kecapaian maka perlu digerakkan anggota badannya agar kondisi psikologis kembali fresh. Jenis ini bisa dilakukan secara individual maupun berpasangan. Salah satu contoh adalah sebagai berikut:

Jika kita katakan mangga,

peserta mengangkat kedua tangan sambil berjinjit

Jika kita katakan jeruk,

kedua tangan peserta mengacung ke depan.

Jika kita katakan kacang,

peserta membungkukkan badan sambil kedua

tangan memegang sepatu.

5) Gerak dan Lagu

Jenis lagu ini hampir sama dengan jenis gerak anggota badan, justru jenis ini lebih menarik, karena disertai dengan lagu.

6) Games

Games atau permainan adalah jenis Ice Breaker yang paling membuat siswa didik heboh. Melalui permainan suasana menjadi cair sehingga kondisi belajar menjadi kondusif.¹⁰

¹⁰ *Ibid*, hlm. 58

7) Dongeng

Dongeng adalah salah satu sarana yang cukup efektif untuk memusatkan perhatian siswa. Dongeng selalu menarik perhatian siswa baik di awal maupun diakhir pelajaran.

8) Cerita Lucu (Humor)

Humor dalam pembelajaran yang diperlukan tidaklah mengharuskan peserta didik bisa tertawa terpingkal-pingkal, namun lebih kepada bagaimana membuat suasana menjadi cair tanpa ada ketegangan lagi setelah beberapa jam serius mengikuti pelajaran. Berdasarkan uraian tersebut maka dapat diketahui bahwa ice breaking memiliki beragam jenis. Mulai dari jenis yel-yel, games atau permainan hingga cerita lucu. Berbagai jenis tersebut dapat menjadi pilihan untuk digunakan di dalam kelas sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bervariasi. Beberapa jenis ice breaking tersebut juga dapat dilakukan dengan mudah tanpa memerlukan media dan waktu yang lama.¹¹

c. Prinsip-prinsip Penggunaan *Ice Breaking*

Dalam penggunaan Ice Breaking tidak hanya sekedar menggunakan saja, namun kita juga harus mengetahui prinsip – prinsipnya sebelum menggunakannya. Agar dapat lebih

¹¹ *Ibid*, hlm. 70

maksimal tujuan kita dalam penggunaan Ice Breaking dalam pembelajaran. Menurut Sunarto menyatakan bahwa penggunaan *ice breaking* dalam proses pembelajaran perlu mempertimbangkan beberapa prinsip yaitu efektifitas, motivasi, sinkronized, tidak berlebihan, tepat situasi, tidak mengandung unsure sara, tidak mengandung unsure pornografi.¹² Untuk penjelasan yang lebih lengkap sebagai berikut:

1) Efektifitas

Jenis icebreaking yang sekiranya akan membuat pembelajaran tidak kondusif dalam situasi tertentu hendaknya dihindari. Misalnya jenis *ice breaking* gerak badan yaitu kepala pundak tidak cocok digunakan dalam situasi kelas dengan jumlah peserta didik banyak dengan ruangan sempit, karena dapat membahayakan keselamatan peserta didik.

2) Motivasi

Tujuan utama icebreaking adalah meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan icebreaking diharapkan siswa yang belum termotivasi untuk mengikuti pembelajaran menjadi termotivasi. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar

¹² Sunarto, *Ice Breaker dalam Pembelajaran Aktif* (Surakarta: Yuma Pustaka, 2012), hlm 105.

tinggi tentunya dapat memusatkan perhatiannya saat proses pembelajaran berlangsung.

3) Sinkronized

Ice breaking yang dipilih akan baik jika sesuai dengan materi yang dibahas pada saat proses pembelajaran. Dengan demikian, icebreaking akan mempunyai daya penguat ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

4) Tidak berlebihan

Ice breaking adalah kegiatan yang menyenangkan bagi peserta didik, sehingga mereka akan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Namun penggunaan icebreaking yang berlebihan justru akan mengaburkan tujuan pembelajaran itu sendiri, selain itu juga perlu memperhatikan ketersediaan waktu pelajaran yang sedang diampu.

5) Tepat situasi

Ice breaking hendaknya dilaksanakan tepat situasi. *Ice breaking* yang dilaksanakan serampangan dikhawatirkan justru akan merusak situasi yang sudah kondusif. Misalnya pada saat peserta didik sedang menjalankan tugas yang diberikan guru, tiba-tiba guru memberikan *ice breaking*.¹³

¹³ *Ibid*, hlm. 105

Tentu situasi menjadi membingungkan dan menjadikan proses pengerjaan tugas tidak terfokus kembali.

6) Tidak mengandung unsur sara

Ice breaking yang diberikan kepada peserta didik hendaknya dipilihkan icebreaking yang mempunyai nilai positif terhadap rasa persatuan dan kesatuan. Hal yang mengandung unsur membedakan atau menghina suku, agama, ras dan antar golongan harus dihindarkan.

7) Tidak mengandung unsur pornografi

Banyak sekali icebreaking yang sangat menarik bagi guru. Namun sebagai pendidik juga harus memilih jenis Ice Breaking yang edukatif, sopan dan tidak mengandung unsur pornografi.

d. Teknik Pemberian *Ice Breaking* Terhadap Pembelajaran

Teknik pemberian Ice Breaking saat pembelajaran sangatlah penting. Maka dari itu Sunarto menyatakan secara garis besar bahwa teknik menggunakan ice breaking ada dua cara:¹⁴

1) Teknik spontan dalam situasi pembelajaran

Ice breaking digunakan secara spontan dalam proses pembelajaran biasanya digunakan karena situasi pembelajaran biasanya digunakan tanpa rencana tetapi lebih

¹⁴ Sunarto, *Ice Breaker dalam Pembelajaran Aktif* (Surakarta: Yuma Pustaka, 2012), hlm 106

banyak digunakan karena situasi pembelajaran yang ada pada saat itu butuh penyemangat agar pembelajaran dapat fokus kembali. *Ice breaking* yang demikian bisa digunakan kapan saja melihat situasi dan kondisi yang terjadi pada saat pembelajaran berlangsung.

2) Teknik direncanakan dalam situasi pembelajaran

Ice breaking yang baik dan efektif membantu proses pembelajaran adalah *ice breaking* yang direncanakan dan dimasukkan dalam rencana pembelajaran. “*Ice breaking* yang direncanakan dan dimasukkan dalam rencana pembelajaran dapat mengoptimalkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.”

e. Kelebihan dan Kelemahan *Ice Breaking*

Dalam model pembelajaran pasti ada yang namanya kekurangan dan kelebihannya masing-masing, termasuk *ice breaking* ini. Kelebihan dari *ice breaking* yaitu:¹⁵ (1) Membuat waktu panjang terasa cepat; (2) Membawa dampak menyenangkan dalam pembelajaran; (3) Dapat digunakan secara spontan atau terkonsep; (4) Membuat suasana kompak dan menyatu. Sedangkan kelemahan *ice breaking* yaitu Penerapan disesuaikan dengan kondisi ditempat masing-masing.

¹⁵ *Ibid*, hlm. 106

f. Teknik Pengembangan *Ice Breaking* dalam pembelajaran

Teknik pemberian *Ice Breaking* dalam pembelajaran itu sangatlah penting, namun alangkah lebih baiknya jika teknik yang sudah itu dikembang. Agar ada inovasi baru supaya siswa tidak jenuh. Sunarto menyatakan bahwa teknik pengembangan *Ice Breaking* secara garis besar dibedakan menjadi tiga yaitu *browsing and sharing, modification, innovation*.¹⁶ Untuk penjelasan yang lebih lengkapnya sebagai berikut:

1) *Browsing and Sharing*

Browsing and sharing atau mencari dan berbagi adalah teknik mengembangkan *ice breaker* yang paling mudah. Hanya diperlukan usaha baik dari buku-buku, majalah, teman ataupun dari internet. Hal yang sangat murah dilakukan untuk mencari berbagai jenis *ice breaker* adalah dengan meminta dari teman guru yang lain, atau guru yang habis dari pelatihan dan penataran. Selain mencari di dalam buku atau sesama teman guru, dapat juga *browsing* di internet. Selain *browsing* dapat juga berbagi aneka jenis *ice breaker*. Di internet bahkan dapat diperoleh berbagai jenis *ice breaker* baik yang berupa narasi, audio, bahkan jenis audio visual.

¹⁶ *Ibid*, hlm. 125.

2) Modification

Teknik yang agak kreatif dalam mengembangkan ice breaker adalah dengan cara memodifikasi. Teknik ini dapat dilakukan dengan baik jika guru sudah melakukan teknik yang pertama. Dalam memodifikasi *ice breaker* yang dapat dilakukan adalah dengan cara merubah beberapa bagian dari jenis ice breaker yang sudah ada sesuai dengan selera kita.

3) Innovation

Istilah inovasi pertama kali dikemukakan oleh Schumpeter, inovasi adalah mengkreasikan dan mengimplementasikan sesuatu menjadi satu kombinasi baru. Menurut Santoso, tujuan inovasi adalah meningkatkan sumber-sumber tenaga, uang, dan sarana, termasuk struktur dan prosedur. Berdasarkan pengertian tersebut inovasi adalah pembentukan produk yang lebih baik atau lebih efektif baik dilihat dari proses, layanan, teknologi, atau ide-ide yang diterima oleh pasar, pemerintah dan masyarakat. Dengan begitu inovasi bukanlah dipandang sebagai hasil, namun lebih kepada proses atau cara untuk menghasilkan yang baru.¹⁷

¹⁷ *Ibid*, hlm. 125.

g. Keterkaitan Antara *Ice Breaking* Terhadap Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran lebih sering terjadi secara rutin dan berjalan biasabiasa saja sesuai dengan prosedur dan jadwal yang telah ditentukan. Guru dalam melaksanakan pembelajaran lebih sering patuh terhadap rutinitas tersebut tanpa memperhatikan kondisi dan kebutuhan siswa, dan hal ini berjalan setiap jam, setiap hari , setiap minggu dan seterusnya sehingga sangat besar kemungkinan siswa mengalami keletihan, kebosanan, kecemasan, ketakutan dan kejenuhan. Disamping itu guru juga jarang memperhatikan pengaruh pergantian jenis mata pelajaran pada saat pergantian jam pelajaran, apakah itu mengandung factor keletihan, ataupun kesulitan, bahkan kejemuhan akibat faktor jenis mata pelajaran ataupun guru yang kurang menyenangkan, itu semua jarang terpikirkan oleh guru.¹⁸

Mereka masuk begitu saja melaksanakan tugas mengajarnya. Hal ini jelas berpengaruh terhadap optimalisasi pencapaian tujuan belajar. *Ice breaking* merupakan sentuhan aktivitas yang dapat digunakan untuk memecahkan kebekuan, kekalutan, kejemuhan dan kejenuhan suasana sehingga menjadi mencair dan suasana bisa kembali pada keadaan semula (lebih

¹⁸ Achmad Fanani, *Ice Breaking dalam Proses Belajar Mengajar*, Jurnal Pendidikan, Volume IV Nomer 11 Oktober 2010, hlm 69

kondusif). Jika sentuhan aktivitas ini diterapkan pada proses pembelajaran di kelas, maka besar kemungkinannya siswa kembali pada kondisi (semangat, motivasi, gairah belajar, kejemuan dan lain sebagainya) yang lebih baik.¹⁹

Menurut Candra Junie *Ice Breaking* sangat diperlukan dalam proses pembelajaran karena ice breaking berperan sebagai pemberi energy tambahan. Memanfaatkan ice breaking menurutnya sebagai selingan akan meningkatkan focus pelajaran dari para siswa. Siswa yang jenuh memikirkan pelajaran akan merasa diberi sebuah ruang untuk sejenak berfikir ringan (melupakan sebentar pelajaran yang sedang diajarkan). Hal ini seperti ini tentunya akan memberikan dampak yang positif bagi seorang siswa. Mengapa demikian? Karena siswa akan dibawa kedalam sebuah pemikiran yang tidak mereka terka-terka sebelumnya. Pemberian ice breaking akan menjadi sebuah hal yang baru dan segar bagi seorang siswa, namun jika ice breaking yang diberikan merupakan produk lama maka akan menjadi hal yang membosankan. Karena pemirsanya sudah tentu bias menerka hal yang akan terjadi selama ice breaking atau alur ice breaking tersebut sudah dibaca di awal sehingga menjadi tidak menarik.²⁰

¹⁹ *Ibid*, hlm 69

²⁰ Candra Junie, "Pengertian, Macam-Macam Dan Manfaat Ice Breaking Dalam Pembelajaran" dalam <https://www.candrajunie.com/2018/09/pengertian-macam-macam-dan-manfaat-ice.html>, diakses 28 Januari 2010

Dari penjelasan di atas dapat kita ketahui bahwa keterkaitan Ice Breaking dalam pembelajaran sangatlah penting. Karena apa, sebab Ice Breaking dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik atau sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Mungkin apabila dalam pembelajaran tidak ada pemberian Ice Breaking saat pembelajaran berlangsung, maka hasilnya tidak sesuai dengan tujuan yang diinginkan.

2. Reward

a. Pengertian *Reward*

Pengertian *Reward* menurut Kosim yang telah dikutip oleh Kompri, *Reward* artinya ganjaran, hadiah, penghargaan atau imbalan.²¹ Selanjutnya Kompri menjelaskan bahwa *Reward* sebagai alat pendidikan diberikan ketika seorang anak melakukan sesuatu yang baik, atau telah berhasil mencapai sebuah tahapan perkembangan tertentu, atau tercapainya sebuah target. Dalam konsep pendidikan, *reward* merupakan salah satu alat untuk peningkatan motivasi para peserta didik. Metode ini bias mengasosiasi perbuatan dan kelakuan seseorang dengan perasaan bahagia, senang, dan biasanya akan membuat mereka melakukan suatu perbuatan yang baik secara berulang-ulang. Selain motivasi, *reward* juga bertujuan agar seseorang menjadi giat lagi usahanya

²¹ Kompri, *Motivasi Pembelajaran Persepektif Guru dan Siswa*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), hlm. 290.

untuk memperbaiki atau meningkatkan prestasi yang dapat dicapainya.

Seperti halnya yang dikatakan oleh 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 merespon kepada perangsangan-perangsangan dengan kontraksi otot-otot dan pengeluaran getah kelenjar-kelenjar yang disebut sebagai gerakan.²² Dari pernyataan tersebut maka dengan reward anak atau siswa akan ada rangsangan atau motivasi untuk bergerak melakukan kegiatan belajar yang lebih baik lagi.

Menurut Ngalim Purwanto sebagaimana dikutip Kompri yang menyatakan bahwa *Reward* adalah alat untuk mendidik 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

²² Purwa Atmaja Prawira, *Psikologi Pendidikan dalam Persepektif Baru*, (Jakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2012), hlm. 263.

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.²³

b. Dasar-dasar Pemberian *Reward*

Dasar- dasar pemberian *Reward* menurut Paul Hauk sebagaimana yang dikutip Kopri yang menyatakan bahwa ada beberapa prinsip yang selalu diperhatikan dalam pemberian *Reward* yaitu memberi reward (pujian) karena tindakannya bukan karena dirinya, Tidak berlebihan dalam memberikan pujian, Memberikan pujian secara layak dan tulus.²⁴ Untuk penjelasannya yang lebih lengkap sebagai berikut:

- 1) Member reward (pujian) karena tindakannya, bukan karena dirinya. Hal ini dimaksudkan agar seorang anak apabila ia berbuat suatu kebaikan ia akan mendapat suatu reward atau penghargaan. Dengan demikian ia akan terus berusaha untuk berbuat yang terbaik karena kebaikan yang ia lakukan mendapat penghargaan dari orang lain. Seperti kebanyakan orang normal juga menyukai penghargaan baik berbentuk pujian atau penghargaan yang berbentuk lain atas kerja baiknya, demikian pula halnya seorang anak. Perlu diingat bahwa terkadang seorang guru maupun orang tua sangat kikir

²³ Kompri, *Motivasi Pembelajaran Persepektif Guru dan Siswa*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), hlm. 290.

²⁴ *Ibid*, hlm. 293.

memberikan penghargaan terhadap anak-anaknya atau bahkan anak yang satu dengan gampang dapat memperoleh penghargaan dari orang tua maupun guru, karena ia selama ini dikenal sebagai anak yang baik. Ketika kebaikan yang ia lakukan langsung mendapatkan respon dari orang dewasa, akan tetapi seorang anak yang biasanya ia berbuat yang tidak diinginkan oleh orang tuanya atau gurunya berbuat suatu kebaikan yang sama dengan apa yang dilakukan oleh anak yang dianggap baik, dia tidak mendapatkan penghargaan. Ini disebabkan orang tua atau guru tidak menilai dari segi tindakannya, tapi menilai dari segi siapa yang melakukan suatu perbuatan itu. Hal ini akan mempengaruhi anak untuk tidak berbuat baik lagi, karna menurutnya, walaupun sudah berbuat baik tidak akan diterima oleh orang lain dan tetap di nilai salah dan buruk.

- 2) Tidak berlebihan dalam memberikan pujian. Memuji berlebihan akan memberikan dampak yang tidak baik untuk anak, anak bias menjadi sombong dan angkuh terhadap temannya dan bias membuat seorang anak maanja, dia akan berbuat baik bila ada yang akan memuji.
- 3) Memberikan pujian secara layak dan tulus. Memberikan pujian terhadap anak hendaklah secara tulus dan rendah hati.

Sehingga pujian yang diberikan betul-betul dirasakan oleh seorang anak, dan dia betul-betul dihargai dan dihormati.

Pemberian *reward* dalam pembelajaran harus mengandung nilai-nilai pendidikan yang bias mendidik dan memotivasi seorang anak, sehingga lebih baik dalam mengikuti pembelajaran berikut beberapa hal yang perlu diperhatikan agar penghargaan yang diberikan guru bias bermakna.²⁵

- 1) Dari hal yang menyebabkan anak didik memperoleh penghargaan, anak didik mengetahui norma-norma kehidupan yang baik.
- 2) Penghargaan memupuk rasa suka pada perbuatan atau norma yang baik dan memperbesar semangat berbuat luhur, lebih-lebih kalau penghargaan berasal dari pendidik yang dihormati dan disayangi anak didik.
- 3) Penghargaan yang akan diterima menolong kata hati anak didik menjatuhkan pilihannya pada motif yang tepat pada waktu anak didik mengalami perjuangan motif.
- 4) Di dalam pendidikan social rumah tangga, di sekolah maupun di dalam masyarakat pemberian penghargaan menimbulkan suasana gembira.
- 5) Penghargaan memperkeras kemauan anak didik melaksanakan perbuatan luhur yang telah ia pilih.

²⁵ Kompri, *Motivasi Pembelajaran Persepektif Guru dan Siswa*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), hlm. 297.

- 6) Penghargaan mempertinggi prestasi perbuatan anak didik dan rombongan sosialnya.

c. Fungsi Pemberian *Reward*

Saat pembelajaran guru boleh memberikan sebuah reward kepada siswanya, namun guru juga harus memperhatikan fungsi reward yang diberikan itu. Seperti yang dikatakan oleh Ngalim Purwanto ada tiga fungsi utama yang penting dalam pemberian *reward* (hadiah), yaitu sebagai berikut:²⁶

- 1) Memiliki nilai pendidikan. *reward* hadiah adalah salah satu bentuk pengetahuan yang membuat anak segera tahu bahwa tingkah lakunya itu baik.
- 2) Memotivasi anak untuk mengulangi tingkah laku yang baik. Anak umumnya akan bereaksi positif terhadap penerimaan lingkungan yang diekspresikan lewat hadiah. Hal ini mendorong mereka bertingkah laku baik agar mendapat hadiah lebih banyak.
- 3) Memperkuat tingkah laku yang dapat diterima di lingkungan apabila anak mendapat penghargaan atas tingkah lakunya maka ia mendapatkan pemahaman bahwa apa yang dilakukannya itu berarti. Ini yang membuat anak termotivasi untuk terus mengulangi.

²⁶ Ngalim Purwanto, *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2009), hlm. 184

d. Syarat- syarat Pemberian Reward

Kalau kita perhatikan apa yang telah diuraikan tentang maksud *reward*, bilamana dan siap yang perlu mendapat *reward*, serta macam *reward* apakah yang baik diberikan kepada seseorang, ternyata bahwa member *reward* bukanlah soal yang mudah. Ada beberapa syarat yang perlu diperhatikan oleh pendidik.²⁷

- 1) Untuk memberi *reward* yang pedagogis perlu sesekali guru mengenal betul siswa-siswinya dan tahu menghargai dengan tepat. *Reward* yang salah dan tidak tepat dapat membawa akibat yang tidak diinginkan.
- 2) *Reward* yang diberikan kepada seorang anak janganlah hendaknya menimbulkan rasa cemburu atau iri hati bagi anak yang lain yang merasa pekerjaannya juga lebih baik, tetapi tidak mendapatkan *reward*.
- 3) Memberi *reward* hendaklah hemat. Terlalu kerap atau terus-menerus memberi *reward* akan menjadi hilang arti *reward* itu sebagai alat pendidikan.

e. Prinsip-Prinsip Pemberian Reward

Saat kita memberikan Reward kepada siswa, jangan sekedar memberikan saja, namun kita juga harus memperhatikan prinsip – prinsip dalam pemberian *reward* (penghargaan). Menurut Kompri menyatakan bahwa prinsip pemberian Reward

²⁷ Ngalim Purwanto, *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2009), hlm. 184.

ada lima diantaranya yaitu, penilaian didasarkan pada perilaku dan perilaku, pemberian penghargaan atau hadiah harus ada batasnya, penghargaan berupa perhatian, dimusyawarahkan kesepakatannya, distandarkan pada proses. Untuk penjelasan yang lebih lengkap sebagai berikut:²⁸

- 1) Penilaian didasarkan pada perilaku dan perilaku. Untuk membedakan antara pelaku dan pelaku memang sulit. Apalagi kebiasaan dan persepsi yang tertanam kuat dalam pola pikir kita yang sering menyamakan kedua hal tersebut. Istilah atau panggilan semacam anak shaleh, anak pintar yang menunjukkan sifat pelaku tidak dijadikan alasan pemberian penghargaan karena akan menimbulkan persepsi bahwa predikat anak shaleh bisa ada dan bisa hilang. Tetapi harus menyebutkan secara langsung perilaku anak yang membuatnya memperoleh hadiah.
- 2) Pemberian penghargaan atau hadiah harus ada batasnya. Pemberian hadiah tidak bisa menjadi metode yang dipergunakan selamanya. Proses ini cukup difungsikan hingga tahapan penumbuhan kebiasaan saja. Manakala proses pembiasaan dirasa telah cukup, maka pemberian hadiah harus diakhiri. Maka hal terpenting yang harus dilakukan adalah

²⁸ Kompri, *Motivasi Pembelajaran Persepektif Guru dan Siswa*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), hlm. 310.

memberikan pengertian sedini mungkin kepada anak tentang pembatasan ini.

- 3) Penghargaan berupa perhatian. Alternative bentuk hadiah yang terbaik bukanlah berupa materi, tetapi berupa perhatian, baik verbal maupun fisik. Perhatian verbal (lisan) bisa berupa komentar-komentar pujian, seperti, “ *Subhanallah, Alhammdulillah, indah sekali gambarmu.* Sementara hadiah perhatian fisik bisa berupa pelukan, atau acungan jempol.²⁹
- 4) Dimusyawarahkan kesepakatannya. Setiap anak yang ditanya tentang hadiah yang diinginkan, sudah barang tentu akan menyebutkan barang-barang yang ia sukai. Maka di sinilah dituntut kepandaian dan kesabaran seorang guru atau orang tua untuk mendialogkan dan member pengertian secara detail sesuai tahapan kemampuan berpikir anak, bahwa tidak semua keinginan kita dapat terpenuhi.
- 5) Distantarkan pada proses, bukan hasil. Banyak orang lupa, bahwa proses jauh lebih penting daripada hasil. Proses pembelajaran, yaitu usaha yang dilakukan anak adalah lahan perjuangan yang sebenarnya. Sedangkan hasil yang akan diperoleh nanti tidak bisa dijadikan patokan keberhasilannya.

²⁹ *Ibid*, hlm. 110

Menurut Charles Scafer juga mengemukakan prinsip- prinsip pemberian reward sebagai berikut:³⁰

- a) Hadiah-hadiah yang bersifat konkret, haruslah selalu diberikan dalam kaitannya dengan dorongan yang bersifat social seperti pujian, kasih sayang, penghargaan dan perhatian yang bersifat perseorangan. Menurutnya juga hadiah yang bersifat konkret lambat laun haruslah dikurangi, cukuplah diganti dengan reward yang bersifat social.
- b) Sebelum hadiah diberikan terlebih dahulu seorang anak diberi tahu, bahwa ia akan menerima hadiah, apabila ia melaksanakan suatu tingkah laku yang dikehendaki. Artinya seorang anak diberi motivasi terlebih dahulu sebelum sebuah pekerjaan dilakukan.
- c) Gunakanlah sesuatu sebagai hadiah yang diinginkan anak. Jika kalau seorang anak suka membaca maka berikanlah hadiah berupa buku bacaan yang dia sukai. Semakin banyak guru atau orang tua mengetahui minat dan kesukaan anak maka akan semakin baik dalam memberikan hadiah sebagai motivasi. Oleh karena itu seorang guru atau orang tua harus memahami perkembangan anak, karena akan membantu dan membimbing anak dalam tugas perkembangannya.

³⁰ Kompri, *Motivasi Pembelajaran Persepektif Guru dan Siswa*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya,2015), hlm. 296.

- d) Dalam memberikan hadiah hendaklah sistematis. Ini artinya supaya spesifik, membuat catatan dan bersifat menetap.
- e) Jangan menuntut terlalu banyak dengan hadiah atau reward yang kecil.
- f) Pujian yang diberikan janganlah berlebihan. Karena memang pujian yang berlebihan akan membuat anak menjadi bingung, karena mereka tahu samapai mana, bagaimana mereka berbuat dengan pa yang mereka terima.³¹
- g) Mengutip pendapat Haim Ginott, ia menyampaikan bahwa pujian yang langsung terhadap pribadi, sam halnya dengan sinar matahari yang langsung mengenai mata. Maksudnya dalam memberikan pujian janganlah memuji pribadi pelaku secara total atau langsung kepada pribadi orang yang melakukan perbuatan itu, tapi pujilah perbuatannya. Sebagai contoh janganlah katakana "*kamu memang seorang anak yang luar biasa*" , tapi mungkin Anda bias mengatakan, "*untuk memindahkan meja seberat itu sungguh memerlukan kekuatan yang besar*"
- h) Pujian hendaknya diberikan sesegera mungkin, dan lebih baik lagi kalau anak itu sedang melakukan perbuatan yang diinginkan. Kalau Anda terlambat memberikan pujian terhadap anak setelah perbuatan itu berlangsung lama alangkah baiknya

³¹ *Ibid*, hlm. 297

kalau dikatakan kepadanya bahwa apa yang ia lakukan telah diperhatikan dari wal, barulah pujian diberikan.³²

f. Bentuk-Bentuk *Reward*

Pemberian Reward dalam pembelajaran bermacam-macam bentuknya. Seperti halnya yang dikatan oleh Ag. Soejono sebagaimana yang dikutip oleh Kompri menyatakan bahwa pada garis besarnya dapat dibedakan ganjaran menjadi empat macam yaitu pujian, penghormatan, hadiah, tanda penghargaan.³³ Untuk penjelasan selengkapanya sebagai berikut:

- 1) Pujian. Pujian adalah suatu bentuk ganjaran yang paling mudah dilaksanakan. Pujian dapat berupa kata-kata seperti: baik, bagus sekali dan sebagainya, tetapi dapat juga berupa kata-kata yang bersifat sugestif. Di samping berupa kata-kata, pujian dapat pula berupa isyarat-isyarat atau pertanda-pertanda. Misalnya dengan menunjukkan ibu jari (jempol), dengan menempuk bahu anak, dengan tepuk tangan dan sebagainya.
- 2) Penghormatan. Ganjaran berupa penghormatan dapat berbentuk dua macam, yaitu: pertama, berbentuk semacam penobatan, yaitu anak yang mendapatkan penghormatan diumumkan dan ditampilkan di hadapan teman-temannya,

³² *Ibid*, hlm. 230

³³ Kompri, *Motivasi Pembelajaran Persepektif Guru dan Siswa*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya,2015), hlm. 302.

dapt juga di hadapan teman-tem,annya sekelas, teman-teman ssekolah, atau mungkin juga di hadapan para teman dan para orang tua murid, kedua, penghormatan berbentuk pemberian kekuasaan untuk melakukan sesuatu, misalnya kepada anak yang berhasil menyelesaikan suatu soal yang sulit, disuruh mengerjakannya di papan tulis untuk dicontoh teman-temannya. Anak yang rajin diserahi wewenang/tugas untuk mengurus perpustakaan sekolah. Anak-anak yang senang bekerja diberi tugas untuk membantu guru mmelihara alat-alat pelajaran, dan sebagainya,

- 3) Hadiah. Yang dimaksud dengan hadiah di sini adalah ganjaran yang berbentuk pemberian berupa barang. Ganjaran berbentuk ini disebut juga ganjaran materiil. Ganjaran berupa pemberian barang ini sering mendatangkan pengaruh yang negatife pada belajar murid, yakni bahwa hadiah ini lalu menjadi tujuan belajar anak. Anak belajar bukan karena ingin menambah pengetahuan, tetapi belajar karena ingin mendapatkan hadiah. Apabila tujuan untuk mendapatkan hadiah ini tidak bias tercapai, maka anak akan mundur belajarnya. Oleh karena itu, pemberian reward berupa barang ini lebih baik jangan sering dilakukan. Berikan hadiah berupa barang jika dianggap memang perlu, dan pililah pada saat yang tepat.³⁴

³⁴ *Ibid*, hlm. 303

4) Tanda penghargaan. Jika hadiah merupakan ganjaran berupa barang, maka tanda penghargaan adalah kebajikannya. Tanda penghargaan tidak dinilai dari segi harga dan kegunaan barang-barang tersebut seperti halnya hadiah, melainkan tanda penghargaan dinilai dari segi “ kesan “ atau “ nilai kenangannya “. Oleh karena itu, ganjaran berupa tanda dapat berupa surat-surat tanda penghargaan, surat tanda jasa, sertifikat, piala, dan sebagainya. Tanda penghargaan yang diperoleh anak akan merupakan sumber pendorong bagi perkembangan anak selanjutnya.

Bentuk penghargaan lainnya sebaiman diungkapkan oleh Ag. Soejono adalah sebagai berikut:³⁵

- a) Isyarat, misalnya anggukan, raut muka, senyuman dari pendidik dan sebagainya,
- b) Perkataan, misalnya: rajin engkau!, baik, teruskan, dan sebagainya,
- c) Perbuatan, misalnya anak didik diperbolehkan mengatur meja, almari,
- d) Benda, penghargaan dalam bentuk benda misalnya gambar, pensil, buku tulis, buku bacaan, buku agama, alat permainan, dan sebagainya.

³⁵ Kompri, *Motivasi Pembelajaran Persepektif Guru dan Siswa*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), hlm. 303.

g. Kelebihan dan Kekurangan Pemberian *Reward*

Segala sesuatu pasti ada kelebihan dan kekurangannya. Sebagaimana yang berakaitan dengan pembelajaran. Pemberian *reward* dalam pembelajaran juga tidak lepas dari kelebihan dan kekurangan diantaranya:³⁶

- 1) Kelebihan pemberian *reward* diantaranya yaitu:
 - a) Memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap jiwa anak didik untuk melakukan perbuatan yang positif dan bersikap progresif.
 - b) Dapat menjadi pendorong bagi anak-anak didik lainnya untuk mengikuti anak yang telah memperoleh pujian dari gurunya, baik dalam tingkah laku, sopan santun ataupun semangat dan motivasinya dalam berbuat yang lebih baik. Proses ini sangat besar kontribusinya dalam memperlancar pencapaian tujuan pendidikan.
- 2) Kekurangan pemberian *reward* diantaranya yaitu:
 - a) Dapat menimbulkan dampak negative apabila guru melakukannya secara berlebihan, sehingga mungkin bias mengakibatkan murid merasa bahwa dirinya lebih tinggi dari teman-temannya.
 - b) Umumnya hadiah membutuhkan alat tertentu dan membutuhkan biaya.

³⁶ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, kamus besar bahasa Indonesia, (Jakarta: Balai Pustaka, 1995), hlm.22.

h. Contoh Konkret Pemberian *Reward*

Kompri menyebutkan beberapa contoh konkret pemberian reward saat pembelajaran diantaranya:³⁷

- 1) Pujian yang mendidik. Seorang guru yang sukses hendaknya member pujian kepada siswanya ketika ia melihat tanda yang baik pada perilaku siswanya. Misalnya ketika ada seorang murid yang telah memberikan jawaban atas pertanyaan yang ia berikan.
- 2) Member hadiah. Seorang guru hendaknya merespon apa yang disukai seorang anak. Ia harus bias memberikan hadiah-hadiah tersebut pada kesempatan yang tepat. Misalnya, kepada siswa yang rajin, berakhlak mulia, dan lain sebagainya.
- 3) Mendoakan. Seorang guru hendaknya member motivasi dengan mendoakan siswanya yang rajin dan soavn, misalnya rajin mengerjakan shalat. Sang guru bias saja mendoakan dengan mengatakan, “semoga Allah memberikan taufik untukmu,” “saya harap masa depanmu cemerlang”.

Ada salah satu contoh pemberian reward yaitu pemberian papan prestasi yang ditempatkan di lokasi strtegis pada lingkungan sekolah merupakan sarana yang sangat bermanfaat. Pada papan nama itu, dicatat nama-nama siswa berprestasi,

³⁷ Kompri, *Motivasi Pembelajaran Persepektif Guru dan Siswa*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya,2015), hlm. 311.

baik dari berperilaku, kerajinan, kebersihan, maupun dalam pelajaran.³⁸

Menepuk pundak. Pada saat salah seorang siswa maju ke depan kelas untuk menjelaskan pelajaran atau menyampaikan hafalannya, maka seorang guru sudah spantasnya bila menepuk pundak siswa tersebut pada saat ia melaksanakan tugasnya dengan baik. Ini dilakukan untuk member motivasi padanya.

3. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi dan Motivasi Belajar

Motivasi memiliki akar kata dari bahasa latin *movere*, yang berarti gerak atau dorongan untuk bergerak. Untuk memberikan pemahaman yang jelas mengenai motivasi, berikut ini dikemukakan beberapa pendapat para ahli, diantaranya sebagai berikut: .³⁹

- 1) Menurut A.W. Bernard memberikan pengertian motivasi sebagai fenomena yang dilibatkan dalam perangsangan tindakan kearah tujuan-tujuan tertentu yang sebelumnya kecil atau tidak ada gerakan sama sekali kearah tujuan-tujuan tertentu.
- 2) Menurut Abraham Maslow mendefinisikan motivasi adalah sesuatu yang bersifat konstan (tetap), tidak pernah berakhir,

³⁸ *Ibid*, hlm. 312

³⁹ Purwa Atmaja Prawira, *Psikologi Pendidikan dalam Persepektif Baru*, (Jakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2012), hlm. 263.

berfluktuasi dan bersifat kompleks, dan hal itu kebanyakan merupakan karakteristik universal pada setiap kegiatan organisme

- 3) Menurut Rhomania Wahab motivasi (*motivation*) adalah keseluruhan dorongan, keinginan, kebutuhan, dan daya yang sejenis yang menggerakkan perilaku seseorang. Dalam arti yang lebih luas, motivasi diartikan sebagai pengaruh dari energy dan arahan terhadap perilaku yang meliputi: kebutuhan, minat, sikap, keinginan, dan perangsangan (*incentives*).⁴⁰
- 4) Selanjutnya menurut Hani Handoko yang dikutip oleh Rohmalina Wahab menyatakan bahwa motivasi adalah keadaan pribadi seseorang yang mendorong keinginan individu untuk melakukan kegiatan tertentu guna mencapai tujuan.⁴¹

Sedangkan menurut Mc. Donald sebagaimana yang dikutip Kompri dalam bukunya *Motivasi Pembelajaran Persepektif Guru dan Siswa* menyatakan bahwa motivasi adalah suatu perubahan energy di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan. Perubahan energy dalam diri seseorang itu dapat berbentuk suatu aktivitas nyata berupa kegiatan fisik. Oleh karena itu menurut Kompri menyatakan bahwa seseorang mempunyai tujuan dalam

⁴⁰ Rohmalina Wahab, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2016), hlm. 127.

⁴¹ *Ibid.*, hlm. 127.

aktivitasnya, maka seseorang mempunyai motivasi yang kuat untuk mencapainya dengan segala upaya yang dapat dia lakukan.⁴²

Dengan demikian, berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi merupakan kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan, menjamin kelangsungan dan memberikan arah kegiatan belajar, sehingga diharapkan tujuannya dapat tercapai. Dalam kegiatan belajar, motivasi sangat diperlukan sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar, tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar.

Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Siswa akan giat belajar jika ia mempunyai motivasi untuk belajar. Maka dari itu motivasi belajar sangat diperlukan dalam proses belajar. Menurut Hamalik sebagaimana yang dikutip Kompri menyatakan bahwa motivasi sangat menentukan tingkat berhasil atau gagalnya perbuatan belajar siswa. Belajar tanpa adanya motivasi kiranya akan sangat sulit untuk berhasil. Sebab, seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar, tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar. Hal ini

⁴² Kompri, *Motivasi Pembelajaran Persepektif Guru dan Siswa*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), hlm. 229.

merupakan pertanda bahwa sesuatu yang akan dikerjakan itu tidak menyentuh kebutuhannya.⁴³

Motivasi belajar dapat diartikan juga yaitu 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.⁴⁴ Kemudian motivasi dapat timbul dari luar maupun dari dalam diri individu itu sendiri. Motivasi yang berasal dari luar diri individu diberikan oleh motivator seperti orangtuannya, guru, konselor, ustadz/ustadzah, orang dekat atau teman dekat, dan lain-lain. Sedangkan motivasi yang berasal atau timbul dalam diri seseorang, dapat disebabkan seseorang mempunyai keinginan untuk dapat menggapai (cita-cita) dan lain sebagainya.

b. Fungsi Motivasi dalam Belajar.

Berkaitan dengan kegiatan belajar, motivasi dirasakan sangatlah penting perannya. Menurut RBS. Fudyartanto yang dikutip dari Purwa Atmaja Prawira yang menyatakan bahwa fungsi-fungsi motivasi belajar sebagai berikut:⁴⁵

Pertama , motif bersifat mengarahkan dan mengatur tingkah laku individu. Tingkah laku individu dikatakan bermotif

⁴³ Kompri, *Motivasi Pembelajaran Persepektif Guru dan Siswa*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya,2015), hlm. 231.

⁴⁴ Nashar,*Penerapan Motivasi dan Kemampuan Awal dalam Kegiatan Pembelajaran*, (Jakarta: Delia press,2004), hlm.42

⁴⁵ Purwa Atmaja Prawira,*Psikologi Pendidikan dalam Persepektif Baru*,(Jakarta: AR-RUZZ MEDIA,2012), hlm. 320.

jika bergerak menuju arah tertentu. Dengan demikian, suatu motif dipastikan memiliki tujuan tertentu, mengandung ketekunan dan kegigihan dalam bertindak.

Kedua, motif sebagai penyeleksi tingkah laku individu. Motif yang dipunyai atau terdapat pada diri individu membuat individu yang bersangkutan bertindak secara terarah kepada suatu tujuan yang terpilih yang telah diniatkan oleh individu tersebut.

Ketiga, motif member energy dan menahan tingkah laku individu. Motif diketahui sebagai daya dorong dan peningkatan tenaga sehingga terjadi perbuatan yang tampak pada organism. Motif juga mempunyai fungsi untuk mempertahankan agar perbuatan atau minat dapat berlangsung terus-menerus dalam jangka waktu lama.

c. Penerapan Teori Motivasi Belajar dari R.B.S. Abraham Maslow

Abraham Maslow adalah psikologi hurmanis yang berpendapat bahwa manusia dapat bekerja ke arah kehidupan yang lebih baik.⁴⁶ Maslow sebagi tokoh motivasi aliran humanism menyatakan bahwa kebutuhan manusia secara hierarkis semuanya laten dalam diri manusia.⁴⁷

⁴⁶ Purwa Atmaja Prawira, *Psikologi Pendidikan dalam Perspektif Baru*, (Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2012), hlm.332

⁴⁷ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hlm.6

Maslow membedakan kebutuhan manusia menjadi dua kelompok, yaitu kebutuhan metabolisme dan kebutuhan untuk tumbuh. Contoh kebutuhan metabolisme adalah kebutuhan-kebutuhan fisiologis, seperti lapar, haus, dan lain-lain. Apabila kebutuhan-kebutuhan tersebut telah terpenuhi dengan baik, manusia akan mencari kebutuhan-kebutuhan yang lain seperti kebutuhan keamanan, cinta, kebersamaan, penonjolan diri, dan sebagainya. Sedangkan kebutuhan tumbuh, merupakan kebutuhan umum yang disebut aktualisasi diri.⁴⁸ Maslow mengemukakan adanya lima tingkatan kebutuhan pokok manusia. Kelima tingkatan kebutuhan pokok inilah yang kemudian dijadikan pengertian kunci dalam mempelajari motivasi manusia. Adapun kelima tingkatan kebutuhan pokok yang dimaksud yaitu kebutuhan fisiologis, kebutuhan rasa aman dan perlindungan, kebutuhan sosial, kebutuhan akan penghargaan, kebutuhan akan aktualisasi diri.⁴⁹ Untuk lebih lengkapnya sebagai berikut:

1) Kebutuhan fisiologis

Kebutuhan ini merupakan kebutuhan dasar, yang bersifat primer dan vital, yang menyangkut fungsi-fungsi biologis dasar dari organisme manusia seperti kebutuhan akan pangan, sandang, dan papan, kesehatan fisik, dan sebagainya.

⁴⁸ Purwa Atmaja Prawira, *Psikologi Pendidikan dalam Perspektif Baru*, (Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2012), hlm.332

⁴⁹ M. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja RosdaKarya, 2013), hlm.77

2) Kebutuhan rasa aman dan perlindungan.

Seperti terjamin keamanannya, terlindungi dari bahaya dan ancaman penyakit, kemiskinan, kelaparan, perlakuan tidak adil dan lain sebagainya.

3) Kebutuhan sosial

Yang meliputi antara lain kebutuhan akan dicintai, diperhitungkan sebagai pribadi, diakui sebagai anggota kelompok, rasa setia kawan, kerjasama.

4) Kebutuhan akan penghargaan

Termasuk kebutuhan dihargai karena prestasi, kemampuan, kedudukan atau status, pangkat, dan sebagainya.

5) Kebutuhan akan aktualisasi diri

Seperti antara lain kebutuhan mempertinggi potensi-potensi yang dimiliki, pengembangan diri secara maksimum, kreatifitas, dan ekspresi diri.

Tingkatan atau hirarki kebutuhan Maslow ini tidak dimaksud sebagai suatu kerangka yang dapat dipakai setiap saat, tetapi lebih merupakan kerangka acuan yang dapat digunakan sewaktu-waktu bilamana diperlukan untuk memprakirakan tingkat kebutuhan mana yang mendorong seseorang yang akan memotivasi bertindak melakukan sesuatu. Abraham Maslow telah menjelaskan di atas bahwa teori motivasi belajar ada lima.⁵⁰ Kemudian dalam

pembelajaran tidak hanya teorinya saja yang dipelajari namun juga penerapannya. Seperti halnya yang pernyataan dari R.B.S. Fudyartanto.⁵¹ Penerapan teori motivasi belajar ada berbagai macam penerapan teori motivasi belajar, baik dilingkungan sekolah, di rumah, maupun di masyarakat. R.B.S. Fudyartanto penerapan teori motivasi belajar ada sepuluh 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.⁵² Untuk penjelasan yang lebih lengkapnya sebagai berikut:

- 1) Guru menciptakan suasana belajar yang menyenangkan

Hal ini sebenarnya sudah dikenal sejak zaman kuno, segala sesuatu (pengalaman) yang menyenangkan akan

⁵¹ Purwa Atmaja Prawira, *Psikologi Pendidikan dalam Perspektif Baru*, (Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2012), hlm.347.

⁵² *Ibid*, hlm. 348

memperkuat dorongan. Sebaliknya, pengalaman yang tidak menyenangkan akan menghambat. Penerapan prinsip ini kepada peserta didik dapat dilakukan oleh guru ketika mengajar di dalam kelas, misalnya ketika guru sedang menyiapkan suasana kelas supaya kondusif, dan menyenangkan peserta didik. Contoh konkretnya, guru menunjukkan sikap yang ramah tamah, tidak cemberut, tidak mudah marah, tidak mencela anak, tidak menyindir, dan lain-lain. Perlakuan-perlakuan-perlakuan yang dicontohkan tersebut akan membuat peserta didik di dalam kelas menjadi senang dan bergairah dalam belajar. Jika guru suka marah-marah dalam kelas, suka memukul, suka menyindir peserta didik, dan suka mencibir, hal itu akan menciptakan suasana kelas tidak menyenangkan sehingga tidak menciptakan suasana belajar yang kondusif atau tidak menyenangkan bagi peserta didik.

2) Guru memberikan hadiah dan hukuman kepada siswa

Guru dapat memberikan hadiah untuk mendorong kegiatan belajar siswa sebelum menempuh ujian sekolah. Hadiah dapat berupa barang seperti peralatan pendukung belajar (pensil, bolpoin, tas, sekolah, buku, dan lain-lain). Hadiah dapat pula berupa pujian atau sanjungan saja. Kepada peserta didik dapat diberikan janji jika nilai mereka tinggi akan diberi hadiah. Dengan janji yang menyenangkan tersebut peserta didik

menjadi terpacu untuk rajin belajar. kebalikan dari hal itu adalah pemberian hukuman atau sanksi.⁵³ Dalam pengenaan sanksi atau hukuman hendaknya guru berhati-hati agar tidak sampai menimbulkan rasa dendam dan meresahkan peserta didik. Hukuman diberikan kepada peserta didik dalam batas-batas kewajaran dan masih dalam nuansa pembelajaran.

- 3) Guru menciptakan level aspirasi berupa performansi yang mendorong ke level berikutnya.

Guru berusaha mendorong peserta didik lebih bersemangat dalam belajarnya. Menurut Brow, level aspirasi tergantung kepada kecerdasan anak, status sosial ekonomi anak, hubungan anak dan orangtua, serta harapan-harapan orangtua kepada anaknya. Guru perlu mengorganisasi peserta didik dalam segala aktivitasnya dalam hal belajar untuk mencapai prestasi-prestasi yang tinggi sehingga peserta didik betul-betul menyadari akan pentingnya prestasi-prestasi tersebut secara bersama-sama. Dengan begitu akan tercipta rasa kelompok dan peserta didik bersedia berjuang demi kelompoknya.

- 4) Guru melakukan kompetisi prestasi dan kerja sama pada siswa

Guru mengadakan kompetisi prestasi di kelas atau sekolah dengan tujuan meningkatkan semangat belajar peserta didik. Ajang kompetisi prestasi menjadi lebih menyemangati siswa

⁵³ *Ibid*, hlm. 349

dengan diberikan hadiah bagi pemenang.⁵⁴ Pengaruh ajang ini sangat baik, selain memotivasi siswa untuk lebih berprestasi juga kan meningkatkan kerja sama antar siswa dalam belajar karena terdorong ingin mengharumkan nama baik kelompok masing-masing.

5) Guru menggunakan hasil belajar sebagai umpan balik

Guru menggunakan hasil-hasil belajar yang tidak memuaskan dipakai sebagai cambuk untuk mempergiat belajar agar ujian berikutnya memperoleh prestasi yang lebih baik atau lebih tinggi dari sebelumnya. Prestasi yang sudah baik kalau masih bias ditingkatkan diupayakan terus atau paling tidak dapat dipertahankan.

6) Guru melakukan pujian kepada peserta didik

Peserta didik terutama anak-anak umumnya senang jika dipuji oleh gurunya dan tidak suka dicela atau dihina. Onsep ini dapat digunakan oleh guru untuk mendorong atau memotivasi siswa lebih giat belajar. pujian dapat digunakan untuk memotivasi belajar pada anak (siswa). Sebaliknya, celaan kadang juga berpengaruh berbeda pada anak. Terkadang baik pujian maupun celaan diartikan berbeda oleh anak. Misalnya, ada anak yang dipuji meskipun prestasinya rendah karena adanya keterbatasan kemampuan. Ada pula anak yang

⁵⁴ *Ibid*, hlm. 350

dicela karena prestasinya rendah menjadi lebih baik bersemangat belajarnya karena ia tidak ingin dicela lagi.⁵⁵ Dengan demikian, celaan malah dapat sebagai motivasi bagi anak untuk lebih giat belajar. Secara umum pujian dapat digunakan oleh guru dalam beberapa cara, seperti dengan senyuman kepada siswa, ucapan-ucapan yang baik, sikap yang baik, pandangan yang baik, anggukan kepala di depan anak, dan sebagainya.

- 7) Guru mengusahakan selalu ada yang baru ketika melakukan pembelajaran dikelas.

Guru harus pandai-pandai menciptakan sesuatu yang baru ketika melakukan pembelajaran di kelas sehingga siswa menjadi senang, bergairah dalam menerima pelajaran dari guru. Dengan adanya hal-hal yang baru perhatian siswa menjadi bertambah. Dampaknya anak akan lebih antusias belajar. sesuatu yang baru tersebut, misalnya, guru menyajikan mata pelajaran dalam pengajarannya. Contohnya guru sewaktu mengajar sejarah atau mata pelajaran lain dihubungkan dengan peristiwa-peristiwa terkini yang terjadi di Negara sendiri atau di Negara-negara lain di dunia. Pada gilirannya nanti akan

⁵⁵ *Ibid*, hlm. 351

timbul keinginan pada anak-anak untuk mengetahui hal-hal lain yang sifatnya baru.⁵⁶

8) Guru perlu menyiapkan tujuan yang jelas

Apabila tujuan pembelajaran disusun dengan jelas, pada anak akan timbul semacam dorongan atau motivasi terarah hanya kepada tujuan yang telah jelas dicanagkan sebelumnya.

9) Guru dalam mengajar tidak menggunakan prosedur yang menekankan

Guru sewaktu mengajar dalam kelas tidak menggunakan penekanan-penekanan sehingga menimbulkan rasa antipasti pada anak. Guru harus pandai menciptakan situasi dan kondisi pembelajaran yang menyenangkan tidak tegang atau menakutkan peserta didik. Sebaliknya guru dapat menciptakan suasana belajar dalam kelas yang merdeka tetapi terkendali.

10) Guru menggunakan contoh-contoh hidup sebagai model-model yang menarik bagi siswa

Guru dalam mengajar dapat menggunakan model-model hidup dari hewan atau tumbuhan supaya lebih menarik perhatian siswa. Cara seperti ini mendorong siswa lebih bersemangat dalam belajar.

⁵⁶ *Ibid*, hlm. 352

11) Guru melibatkan siswa secara aktif

Guru dapat menerapkan model belajar siswa aktif agar pembelajaran dalam kelas berhasil dan menarik bagi segenap peserta didik dalam kelas.⁵⁷

d. Peran Motivasi Dalam Belajar

Kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak dalam diri individu yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan kegiatan belajar, dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki akan tercapai.

Motivasi belajar merupakan factor psikis. Peranannya yang khas adalah penumbuhan gairah, perasaan dan semangat untuk belajar. motivasi belajar adalah dorongan yang menjadi penggerak dalam diri individu untu melakukan sesuatu dan mencapai suatu tujuan yaitu untuk mencapai prestasi. Menurut Nyayu Khadijah peran motivasi dalam belajar adalah:⁵⁸

- 1) Saat akan memulai belajar,
- 2) Saat sedang belajar,
- 3) Saat berakhirnya belajar.

e. Upaya meningkatkan motivasi belajar

Guru saat pembelajaran berlangsung harus dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Agar mereka dapat belajar

⁵⁷ *Ibid*, hlm. 353

⁵⁸ Rohmalina Wahab, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT RASAGRAFINDO PERSADA,2016), hlm.134.

dengan semangat dan hasil yang memuaskan. Menurut De Decce dan Graford yang dikutip oleh Syaiful Djamarah ada empat upaya guru sebagai pengajar yang berhubungan dengan cara peningkatan motivasi belajar yaitu sebagai berikut:⁵⁹

1) Menggairahkan anak didik

Dalam kegiatan rutin di kelas sehari-hari guru harus berusaha menghindari hal-hal yang monoton dan membosankan. Guru harus memelihara minat anak didik dalam belajar, yaitu dengan memberikan kebiasaan tertentu pada diri anak didik tertentu dengan penguasaan. Untuk dapat meningkatkan kegairahan anak didik, guru harus mempunyai pengetahuan yang cukup mengenai di posisi aal setiap anak didiknya.

2) Memberikan harapan realistik

Guru harus memelihara harapan anak didik yang realistik dan memodifikasi harapan yang kurang realistik atau tidak realistik. Untuk itu guru perlu memiliki pengetahuan yang cukup mengenai keberhasilan atau kegagalan anak didik di masa lalu. Dengan begitu, guru dapat membedakan antara harapan yang realistik, pesimistis, atau terlalu optimis. Dengan demikian, guru dapat membantu siswa dalam setiap mewujudkan pengharapannya.

⁵⁹ *Ibid.*, hlm.132.

3) Memberikan insentif

Bila anak didik mengalami keberhasilan, guru diharapkan memberikan hadiah kepada anak didik (dapat berupa pujian, angka yang baik, dan sebagainya atas keberhasilannya, sehingga anak didik terdrng untuk melakukan usaha lebih lanjut.

4) Mengarahkan perilaku anak didik

Guru dituntut untuk memberikan respons terhadap anak didik yang terlibat langsung dalam kegiatan belajar di kelas. Cara mengarahkan perilaku anak didik adalah dengan memberikan penugasan bergerak mendekati, memberikan hukuman yang mendidik, menegur dengan sikap lemah lembut.

f. Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Dalam menciptakan motivasi belajar pada siswa, pasti ada faktor yang mempengaruhinya. Sebagaimana yang telah diungkapkan oleh Raymond dan Judith mengungkapkan ada empat pengaruh utama dalam motivasi belajar seorang anak yaitu budaya, keluarga, sekolah, diri anak itu sendiri.⁶⁰ Seperti halnya yang dijalaskan sebagai berikut :

- 1) Budaya, masing-masing kelompok atau etnis telah menetapkan dan menyatakan secara tidak langsung nilai-nilai yang berkenaan dengan pengetahuan baik dalam pengertian

⁶⁰ Raymond dan Judith, *Hasrat Untuk Belajar*, (Jakarta: Pustaka Pelajar, 2004), hlm 24

akademis maupun tradisional. Nilai-nilai itu terungkap melalui pengaruh agama, undang-undang politik untuk pendidikan serta melalui harapan-harapan orang tua yang berkenaan dengan persiapan anak-anak mereka dalam hubungannya dengan sekolah. Hal-hal ini akan mempengaruhi motivasi belajar anak.

- 2) Keluarga, berdasarkan penelitian orang tua memberi pengaruh utama dalam memotivasi belajar seorang anak. Pengaruh mereka terhadap perkembangan motivasi belajar anak-anak memberi pengaruh yang sangat kuat dalam setiap perkembangannya dan akan terus berlanjut sampai habis masa SMA dan sesudahnya.
- 3) Sekolah, ketika sampai pada motivasi belajar, para gurulah yang membuat sebuah perbedaan. Dalam banyak hal mereka tidak sekuat seperti orang tua. Tetapi mereka bisa membuat kehidupan sekolah menjadi menyenangkan atau menarik. Dan kita bisa mengingat seorang guru yang memenuhi ruang kelas dengan kegembiraan dan harapan serta membukakan pintu-pintu kita untuk menemukan pengetahuan yang mengagumkan.⁶¹
- 4) Diri anak itu sendiri, murid-murid yang mempunyai kemungkinan paling besar untuk belajar dengan serius, belajar

⁶¹ *Ibid*, hlm. 25

dengan baik dan masih bisa menikmati belajar, memiliki perilaku dan karakter pintar, berkualitas, mempunyai identitas, bisa mengatur diri sendiri sudah pasti mempengaruhi motivasi belajarnya.

Dilihat dan peranannya, maka orang tua dan guru paling berpengaruh dalam rangka memotivasi belajar siswa. Kerja sama antara kedua komponen ini akan menghasilkan kekuatan luar biasa yang bisa menumbuhkan motivasi belajar anak. Untuk menghasilkan kolaborasi dalam rangka mencapai tujuan yang baik maka pola kerja sama antara keduanya harus dirancang sedemikian rupa. Kekuatan dan kelemahan yang dimiliki oleh orang tua dan guru harus teridentifikasi dengan jelas. Karena dengan memahami kekuatan dan kelemahan guru dan orang tua akan dapat membuat rancangan yang tepat untuk menumbuhkan motivasi anak.⁶²

Menurut pendapat Fo'arota Telaumbanua mengemukakan bahwa "Motivasi sangat penting untuk dipahami karena melalui motivasi manusia terdorong untuk melakukan suatu pekerjaan". Lebih lanjut dikemukakan bahwa". Timbulnya motivasi didasarkan atas dorongan untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan yang dimiliki oleh setiap individu yaitu keinginan untuk berbuat dan bertindak." Memberikan motivasi kepada siswa berarti menggerakkan siswa

⁶² Fo'arota Telaumbanua, *Motivasi Kerja, Iklim Organisasi, Kinerja Pegawai* (Jakarta : FKIP Universitas Kristen Indonesia 2005) hlm. 37.

untuk melakukan sesuatu dan ingin melakukan sesuatu. Pada tahap awal hal ini akan menyebabkan siswa merasa ada kebutuhan dan ingin melakukan sesuatu kegiatan belajar. Supaya kebutuhan itu menjadi jelas dalam diri siswa untuk membangun motivasi maka lebih lanjut ada beberapa kebutuhan dasar yang dimiliki oleh peserta belajar yaitu a. Kebutuhan untuk membuat sesuatu secara efektif, b. Kebutuhan untuk menyenangkan orang lain, c. Kebutuhan untuk mencapai hasil, d. Kebutuhan untuk mengatasi kesulitan.⁶³

Faktor yang paling kuat dalam mempengaruhi motivasi adalah “kebutuhan”. Setiap tindakan yang merupakan perwujudan dari motivasi adalah didasari pada kebutuhan. Manusia tidak akan termotivasi untuk mencapai suatu tujuan atau melakukan suatu tindakan, jika ia tidak membutuhkan sesuatu dari tindakan serta pikirannya itu. Menurut Maslow, ada 5 kebutuhan manusia yang harus dipenuhi, yang diyakini menjadi motivasi dalam setiap tindakan manusia yaitu kelima tingkatan kebutuhan pokok inilah yang kemudian dijadikan pengertian kunci dalam mempelajari motivasi manusia. Adapun kelima tingkatan kebutuhan pokok yang dimaksud yaitu kebutuhan fisiologis, kebutuhan rasa aman dan

⁶³ *Ibid*, hlm. 37

perlindungan, kebutuhan social, kebutuhan akan penghargaan, kebutuhan akan aktualisasi.⁶⁴

Sebagaimana yang jelaskan diatas ada beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar yang berkaitan dengan Ice Breaking dan Reward. Yaitu pada pernyataannya Raymond dan Judith. Salah satu dari keempat factor yang mempengaruhi motivasi belajar dari pernyataan Raymond dan Judith yang berkaitan dengan Ice Breaking dan Reward yaitu pada Sekolah, ketika sampai pada motivasi belajar, para gurulah yang membuat sebuah perbedaan. Dalam banyak hal mereka tidak sekuat seperti orang tua. Tetapi mereka bisa membuat kehidupan sekolah menjadi menyenangkan atau menarik. Dan kita bisa mengingat seorang guru yang mernenuhi ruang kelas dengan kegembiraan dan harapan serta membukakan pintu-pintu kita untuk menemukan pengetahuan yang mengagumkan. Sebab apa Ice breaking sendiri artinya menciptakan suasana yang menyenangkan, kondusif dan lain sebagainya. Sehingga Ice breaking merupakan termasuk di dalam salah satu factor motivasi belajar tercipta. Tidak hanya Ice Breaking saja namun reward juga teramsuk salah satu factor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa. Sebab dengan pemberian reward anak

⁶⁴ M. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja RosdaKarya, 2013), hlm.77

biasanya motivasinya untuk meningkatkan belajar akan lebih semangat.⁶⁵

B. Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian terdahulu merupakan hasil penelitian yang sudah teruji kebenarannya yang dalam penelitian ini dapat dipergunakan sebagai acuan atau perbandingan. Hasil penelitian terdahulu yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah hasil penelitian:

- 1) Renia Anggraini dengan judul “Pengaruh Teknik Pembelajaran Ice Breaking Terhadap Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Kelas III MI Masyariqul Anwar Sukabumi Bandar Lampung “. Dengan rumusan masalah penelitian yaitu: Apakah penggunaan teknik pembelajaran Ice Breaking berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas III MI Masyariqul Anwar 4 Sukabumi Bandar Lampung? Berdasarkan hasil penelitian Renia Anggraini sebagaimana hasil perhitungan data menunjukkan bahwa nilai signifikan. (2.tailed) 247 Ini berarti nilai t_{tabel} lebih besar dari nilai t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% sehingga H_0 ditolak. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa dengan menggunakan teknik Ice Breaking lebih tinggi di bandingkan dengan siswa belajar dengan menggunakan teknik bimbingan.⁶⁶ Maka dapat diketahui bahwa hasil penelitiannya

⁶⁵ *Ibid*, hlm. 78

⁶⁶ Renia Anggraini, *Pengaruh Teknik Pembelajaran Ice Breaking Terhadap Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Kelas III MI Masyariqul Anwar Sukabumi Bandar Lampung*, (Lampung: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2018)

terdapat pengaruh yang signifikan antara Ice Breaking terhadap motivasi belajar siswa.

Persamaan dari penelitian ini adalah variable X dan Y sama-sama membahas Ice Breaking dan Motivasi Belajar. Perbedaannya yaitu terdapat pada variable X nya. Di penelitian Renia Anggraini ini hanya membahas satu variable X yaitu Ice Breaking , sedangkan yang diteliti oleh penelitian ini membahas 2 variabel X yaitu Ice Breaking dan Reward.

- 2) Dyah Puspita Sri Wulandari dengan judul “Pengaruh Pemberian Reward terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas II MIN Rejotangan Tulungagung”. Dengan rumusan masalah Apakah ada pengaruh pemberian reward terhadap hasil belajar siswa kelas II MIN Rejotangan Tulungagung?. Berdasarkan hasil penelitian Dyah Puspita Sri Wulandari diperoleh hasil Sig sebesar 0,000. $0,000 < 0,05$ maka ditolak dan diterima. Dengan demikian ada pengaruh ice breaking terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik MI Al-Ishlah tiudan Gondang Tulungagung. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan ice breaking lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional tanpa penggunaan ice breaking.⁶⁷ Dengan itu kita dapat mengetahui bahwa Ice Breaking terhadap motivasi dan hasil belajar siswa sangat signifikan atau dapat dikatakan sangat berpengaruh.

⁶⁷ Dyah Puspita Sri Wulandari, *Pengaruh Pemberian Reward terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas II MIN Rejotangan Tulungagung* , (Tulungagung: skripsi Tidak Diterbitkan, 2018)

Persamaannya dari penelitian ini adalah variabel X dan Y sama-sama membahas Ice breaking dan Motivasi Belajar. perbedaannya penelitian ini yaitu terdapat pada variabel X dan Y, dibagian penelitian Dyah Puspita Sri Wulandari hanya membahas satu variabel X yaitu Ice Breaking, sedangkan penelitian ini membahas dua variabel X yaitu Ice Breaking dan Reward. Kemudian perbedaannya tetap juga pada variabelnya, namun ini pada variabel Y. Di penelitian Dyah Puspita Sri Wulandari membahas dua variabel Y yaitu Motivasi Belajar dan Hasil Belajar. sedangkan penelitian ini hanya membahas satu variabel Y yaitu Motivasi Belajar.

- 3) Ari Nur Cahyani dengan judul “Pengaruh Reward Dan Ice Breaker Terhadap Minat Belajar Tematik Siswa Kelas IV SDN Ngadirejo 01 Kec. Kartasura, Kab.Blitar Tahun Pelajaran 2013/2014”. Dengan rumusan masalah peneliti yaitu: Apakah Reward Dan Ice Breaker Terhadap Minat Belajar Tematik Siswa Kelas IV SDN Ngadirejo 01 Kec. Kartasura, Kab.Blitar Tahun Pelajaran 2013/2014? Berdasarkan hasil penelitian Ari Nur Cahyani hasil penelitian menunjukkan bahwa Reward dan ice breaker berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa. Hal ini berdasarkan hasil uji F diketahui bahwa nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$, yaitu $23,806 > 3,32$ dan nilai signifikansi $< 0,05$ yaitu 0,00. Dari hasil uji determinasi sebesar 0,613 menunjukkan bahwa besarnya pengaruh

reward dan ice breaker terhadap minat belajar siswa adalah sebesar 61,3%, sedangkan sisanya 38,7% dipengaruhi oleh variabel lain.⁶⁸

Persamaan dari penelitian ini adalah variable X sama-sama membahas Ice Breaking dan Reward. Perbedaannya terdapat pada Variabel Y, pada penelitian Ari Nur Cahyani membahas Minat Belajar sedangkan penelitian ini variable Y membahas Motivasi Belajar.

Kesimpulan dari penelitian terdahulu di atas bahwa *ice breaking* dan *reward* berpengaruh signifikan terhadap Motivasi Belajar siswa. Persamaan penelitian ini dan penelitian terdahulu adalah variable yang diuji yakni tentang pengaruh *ice breaking* dan *reward* terhadap motivasi belajar. Kemudian yang menjadi perbedaan adalah sekolah, kelas yang diteliti, dan mata pelajaran. Penelitian ini mengambil sekolah MI Plus Al-Huda Jeruk Selopuro Blitar dan mengambil data di kelas IV. Peneliti mengambil judul pengaruh pemberian *ice breaking* dan reward terhadap motivasi belajar siswa. Sebab dilihat dari penelitian terdahulu diatas peneliti ingin mengkombinasikan judul satu dengan yang lainnya agar lebih bervariasi dan untuk mengetahui bahwa ada juga pengaruh yang signifikan di judul ini.

⁶⁸ Ari Nur Cahyani, *Pengaruh Reward Dan Ice Breaking Terhadap Minat Belajar Tematik Siswa Kelas IV SDN Ngadirejo 01 Kec. Kartasura, Kab.Blitar Tahun Pelajaran 2013/2014*, (Surakarta: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2014)

C. Kerangka Berpikir

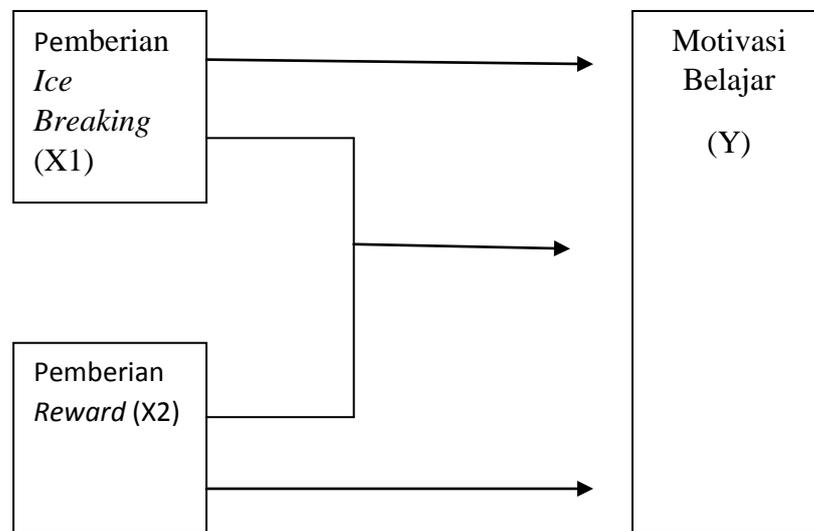
Secara teoritis dalam proses belajar mengajar, motivasi belajar memegang peranan penting didalamnya. Maka dari itu guru harus pintar-pintar berinovasi saat proses belajar mengajar hendaknya dimulai dengan usaha membangkitkan motivasi belajar siswa. Motivasi harus senantiasa dijaga selama proses belajar mengajar berlangsung. Karena motivasi itu mudah sekali berkurang atau hilang selama proses belajar mengajar. Pemberian reward dan ice breaking terhadap siswa merupakan salah satu dari menumbuhkan minat siswa untuk belajar. Agar tercipta pembelajaran yang menarik dan menyenangkan serta siswa akan cepat bosan dan jenuh terhadap kegiatan pembelajaran tersebut.

Secara empiris, guru harus mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa. Supaya semangat siswa untuk belajar itu meningkat. Dengan itu guru harus lebih berinovasi saat mengajar, dengan membuat suasana kelas yang menyenangkan, membuat belajar serasa bermain, serta dapat juga pemberian ice breaking dan reward. Namun sebaliknya apabila guru kurang berinovasi saat mengajar maka pembelajaran akan terasa jenuh dan membosankan, serta materi yang disampaikan tidak dapat diterima dengan baik oleh siswa.

Berdasarkan kajian teoritis dan empiris diatas bahwasannya dengan pemberian Ice breaking dan reward saat pembelajaran akan mempengaruhi motivasi belajar siswa. Dengan jelas kita dapat melihat motivasi belajar siswa akan lebih meningkat dari yang sebelumnya. Dalam mencapai

motivasi belajar siswa yang maksimal diperlukan juga optimalisasi factor-faktor yang berpengaruh dalam pembelajaran siswa. Agar pembelajaran berjalan secara optimal, guru dapat memberikan ice breaking dan reward saat pembelajaran. Agar siswa saat belajar lebih semangat lagi.

Adapun pemaparan berdasarkan di atas penelitian kuantitatif dan peneliti menggambarkan kerangka berpikir dalam gambar sebagai berikut:



Keterangan :

X1 : Variabel Bebas (pemberian *Ice Breaking*)

X2 : Variabel Bebas (pemberian *Reward*)

Y : Variabel Terikat (motivasi belajar)

Dari bagan di atas menunjukkan bahwa variable penelitian dalam penelitian ini terdiri dari tiga variable, yaitu dua variable bebas dan satu variable terikat. Variable bebas disini adalah ice breaking(X1) dan reward (X2). Sedangkan variable terikatnya minat belajar siswa (Y).