

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Tinjauan Tentang *Reward*

a. Pengertian *Reward*

Menurut Ngalim Purwanto, *reward* adalah alat untuk mendidik anak-anak supaya anak senang karena perbuatan atau pekerjaannya mendapat penghargaan. *Reward* merupakan alat pendidikan yang mudah dilaksanakan dan sangat menyenangkan bagi para siswa.²⁰ Untuk itu, *reward* dalam suatu proses pendidikan sangat dibutuhkan kebenarannya demi meningkatkan minat belajar siswa. Maksud dari pendidik 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 kemauannya untuk belajar lebih baik.

Reward adalah berbagai bentuk apresiasi atau penghargaan suatu prestasi yang telah dicapai oleh suatu atau sekelompok anak dalam aktivitas tertentu.²¹ Pemberian *reward* bisa berbentuk motivasi, ucapan terimakasih, nilai tambahan, dan barang-barang yang bermanfaat seperti buku/ alat tulis. *Reward* bisa mengasosiasikan perbuatan dan kelakuan

²⁰ Purwanto, *Ilmu Pendidikan*, hlm. 182.

²¹ Saring Marsudi, *Perkembangan Peserta Didik*, (Surakarta: Badan Penerbit- FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2008), hlm 41.

seseorang dengan perasaan bahagia, senang, dan biasanya membuat mereka melakukan suatu perbuatan yang baik secara berulang-ulang.

Reward (hadiah) merupakan perangsang yang dapat memperkuat respon yang telah dilakukan oleh seseorang. Jadi, respon yang demikian itu mengikuti sesuatu tingkah laku tertentu yang telah dilakukan. Misalnya, seorang anak yang belajar melakukan perbuatan lalu mendapat hadiah, maka ia menjadi lebih giat belajar (responnya menjadi lebih intensif/kuat).²²

Reward yaitu suatu pemberian penghargaan atau apresiasi pendidik kepada siswa atas keberaniannya melakukan sesuatu hal yang baik saat pembelajaran berlangsung. Pemberian *reward* bisa berbentuk motivasi, ucapan-ucapan yang baik, nilai tambahan, dan barang-barang yang bermanfaat seperti buku/ alat tulis

b. Fungsi Pemberian *Reward*

Saat pembelajaran guru boleh memberikan sebuah reward kepada siswanya, namun guru juga harus memperhatikan fungsi reward yang diberikan itu. Ada tiga fungsi utama yang penting dalam pemberian *reward*, yaitu sebagai berikut:²³

- 1) Memiliki nilai pendidikan. *Reward* (hadiah) adalah salah satu bentuk pengetahuan yang membuat anak segera tahu bahwa tingkah lakunya itu baik.

²² H. Djaali, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hlm. 88.

²³ Purwanto, *Ilmu Pendidikan*, hlm. 184.

- 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 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.

Reward memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. *Reward* yang berupa perhatian dan hadiah dapat membuat siswa merasa diperhatikan oleh guru sehingga minat belajar siswa akan meningkat.

c. 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 memberi *reward* bukanlah soal yang mudah. Ada beberapa syarat yang perlu diperhatikan oleh pendidik:²⁴

- 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.

²⁴ *Ibid*, hlm. 184.

2) *Reward* yang diberikan kepada seorang anak hendaknya jangan 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.

Reward yang baik hendaknya tidak menimbulkan rasa iri hati bagi siswa yang lain. *Reward* juga tidak boleh dilakukan secara terus menerus karena akan membuat siswa mengharapkan *reward* dalam setiap pembelajaran, sehingga membuat siswa belajar bukan karena kemauan melainkan karena *reward* yang diberikan oleh guru.

d. Prinsip-Prinsip Pemberian *Reward*

Dalam memberikan *reward*, ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan oleh pendidik, yaitu :²⁵

1) Penilaian didasarkan pada pelaku dan perilaku. Untuk membedakan antara pelaku dan perilaku 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

²⁵ Kompri, *Motivasi Pembelajaran Persepektif Guru dan Siswa*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015), hlm. 300.

persepsi bahwa predikat anak shaleh bisa ada dan bisa hilang. Tetapi harus menyebutkan secara langsung perilaku anak yang membuatnya memperoleh hadiah.

- 2) Pemberian hadiah atau penghargaan harus ada batasnya. Pemberian hadiah tidak bisa menjadi metode yang dapat dipergunakan selamanya. Proses ini cukup difungsikan hingga tahapan penumbuhan kebiasaan saja. Manakala proses pembiasaan dirasa telah cukup, maka pemberian hadiah harus diakhiri.
- 3) Penghargaan berupa perhatian. Alternatif bentuk hadiah yang terbaik bukanlah berupa materi, tetapi berupa perhatian, baik verbal maupun fisik. Perhatian verbal bisa berupa komentar-komentar pujian, seperti Subhanallah, Alhamdulillah, indah sekali gambarmu. Sementara hadiah perhatian fisik bisa berupa pelukan, atau acungan jempol.
- 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 memberi 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.

Pemberian *reward* harus memperhatikan proses yang dilakukan siswa untuk mendapatkan hasil yang diperoleh, diutamakan berupa perhatian bukan hadiah barang, serta harus membuat siswa berpikir bahwa tidak semua keinginannya dapat terpenuhi.

e. 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:²⁶

- 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, 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-teman sekelasnya, teman-teman sekolah, atau

²⁶ *Ibid*, hlm. 302.

mungkin juga dihadapan para teman dan orang tua murid. Kedua, penghormatan berbentuk pemberian kekuasaan untuk melakukan sesuatu, misalnya kepada anak yang berhasil menyelesaikan suatu soal yang sulit, disuruh mengerjakan di papan tulis untuk dicontoh teman-temannya. Anak yang rajin diserahi wewenang/tugas untuk mengurus perpustakaan sekolah. Anak yang senang bekerja diberi tugas membantu guru merawat alat-alat pelajaran, dan sebagainya.

- 3) Hadiah. Hadiah adalah ganjaran yang berbentuk pemberian berupa barang atau materiil. Ganjaran berupa pemberian barang ini sering mendatangkan pengaruh yang negatif pada belajar murid, yakni bahwa hadiah akan menjadi tujuan belajar anak. Anak belajar bukan karena ingin menambah pengetahuan, tetapi belajar karena ingin mendapatkan hadiah. Apabila tujuan untuk mendapatkan hadiah ini tidak bisa 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 pilihlah pada saat yang tepat.
- 4) Tanda penghargaan. 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 sebagaimana diungkapkan oleh Ag. Soejono adalah sebagai berikut:²⁷

- 1) Isyarat, misalnya: anggukan, raut muka, senyuman dari pendidik dan sebagainya,
- 2) Perkataan, misalnya: rajin engkau!, baik, teruskan, dan sebagainya,
- 3) Perbuatan, misalnya: siswa diperbolehkan mengatur meja, almari,
- 4) Benda, penghargaan dalam bentuk benda misalnya gambar, pensil, buku tulis, buku bacaan, buku agama, alat permainan, dan sebagainya.

Reward yang sering digunakan guru dalam proses pembelajaran adalah pujian dengan kata-kata atau isyarat, penghormatan kepada siswa, hadiah berupa barang, dan tanda-tanda penghargaan.

f. Kelebihan dan Kekurangan Pemberian *Reward*

Segala sesuatu yang berakaitan dengan pembelajaran pasti ada kelebihan dan kekurangannya. Pemberian *reward* dalam pembelajaran juga tidak lepas dari kelebihan dan kekurangan diantaranya:²⁸

- 1) Kelebihan pemberian *reward* diantaranya yaitu:
 - a) Memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap jiwa anak didik untuk melakukan perbuatan yang positif dan bersikap progresif.

²⁷ *Ibid*, hlm. 303.

²⁸ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *kamus besar bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1995), hlm. 22.

- 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 negatife apabila guru melakukannya secara berlebihan, sehingga mungkin bisa mengakibatkan murid merasa bahwa dirinya lebih tinggi dari teman-temannya.
 - b) Umumnya hadiah membutuhkan alat tertentu dan membutuhkan biaya.

Kelebihan *reward* adalah mendorong siswa bertingkah laku yang lebih baik dan mendorong siswa lainnya untuk mengikuti siswa yang telah memperoleh *reward*. Kekurangan *reward* membuat siswa merasa paling pandai dan mengharapkan *reward* dalam setiap pembelajaran.

2. Tinjauan Tentang *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 ajar jika suasana tidak tegang, santai, nyaman, dan lebih bersahabat.²⁹

Ice breaking merupakan 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 lain yang berbicara di depan kelas atau ruangan pertemuan.³⁰ *Ice Breaker* merupakan cara yang tepat untuk menciptakan suasana kondusif.

Menurut M. Said, *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 menyisipkan *ice breaking* dalam proses pembelajaran, yang dapat dilakukan dengan menyajikan lelucon, variasi tepuk tangan, yel-yel, bernyanyi, permainan dan sebagainya pada awal pelajaran, jeda pertengahan penyampaian materi pembelajaran dan pada kegiatan menutup pembelajaran.³¹ *Ice breaking* dapat dikatakan sebagai pengondisian situasi kelas, agar situasi kelas terkondisikan dengan baik.

²⁹ Sunarto, *Ice Breaker dalam Pembelajaran Aktif*, (Surakarta: Yuman Pressindo, 2012), hlm. 1

³⁰ Soenarno, *Ice Breaker*, hlm. 1.

³¹ Sunarto, *Ice Breaker*, hlm. 2.

Ice breaking adalah suatu kegiatan atau aktivitas yang dilakukan untuk mencairkan suasana pembelajaran yang membosankan, kaku, dan pasif menjadi kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, menyegarkan, aktif dan membangkitkan minat belajar siswa.

b. Manfaat *Ice Breaking*

Ada beberapa manfaat melakukan aktifitas *Ice breaking*, seperti:³²

- 1) Melatih siswa berpikir secara kreatif dan luas,
- 2) Mengembangkan dan mengoptimalkan otak dan kreativitas siswa,
- 3) Melatih siswa berinteraksi dalam kelompok dan bekerjasama dalam satu tim,
- 4) Melatih berpikir sistematis dan kreatif untuk memecahkan masalah,
- 5) Meningkatkan rasa percaya diri,
- 6) Melatih menentukan strategi secara matang,
- 7) Melatih kreativitas dengan bahan yang terbatas,
- 8) Melatih konsentrasi, berani bertindak dan tidak takut salah,
- 9) Merekatkan hubungan interpersonal yang renggang,
- 10) Melatih untuk menghargai orang lain,
- 11) Memantapkan konsep diri,
- 12) Melatih jiwa kepemimpinan,
- 13) Melatih bersikap ilmiah,
- 14) Melatih mengambil keputusan dan tindakan.

³² Achmad Fanani, "Ice Breaking dalam Proses Belajar Mengajar", dalam *Jurnal Buana Pendidikan*: Vol 6, No 11, Oktober 2010, hlm. 69.

Manfaat dari *ice breaking* diantaranya adalah menghilangkan kebosanan, kejemuhan, kecemasan, dan keletihan karena bisa keluar sementara dari rutinitas pelajaran dengan melakukan aktivitas gerak bebas dan ceria.

c. Prinsip-Prinsip Penggunaan *Ice Breaking*

Ice breaking tidak hanya sekedar menggunakan saja, namun kita juga harus mengetahui prinsip-prinsipnya sebelum menggunakannya, agar lebih maksimal tujuan penggunaan *ice breaking* dalam pembelajaran. Menurut Sunarto, penggunaan *ice breaking* dalam proses pembelajaran perlu mempertimbangkan beberapa prinsip yaitu:³³

1) Efektifitas

Jenis *ice breaking* 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 *ice breaking* adalah meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan *ice breaking* diharapkan siswa yang belum termotivasi untuk mengikuti pembelajaran menjadi termotivasi.

³³ Sunarto, *Ice Breaker*, hlm. 105.

3) Sinkronized

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

4) Tidak berlebihan

Ice breaking adalah kegiatan yang menyenangkan bagi siswa, sehingga siswa akan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Namun penggunaan *ice breaking* 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*. 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 dipikirkan 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 *ice breaking* yang sangat menarik bagi guru. Namun sebagai pendidik juga harus memilih jenis *ice breaking* yang edukatif, sopan dan tidak mengandung unsur pornografi.

Prinsip-prinsip dalam penggunaan *ice breaking* dalam pembelajaran meliputi efektifitas, motivasi, sinkronized, tidak berlebihan, tepat situasi, tidak mengandung unsur sara, dan tidak mengandung unsur pornografi.

d. 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* yang dipakai pada umumnya ada enam macam meliputi: yel-yel, tepuk tangan, menyanyi, gerak dan lagu, gerak anggota badan, dan games.³⁴

Ada banyak jenis *ice breaking* yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran untuk mencairkan suasana kaku dan tegang di sekolah. Menurut Sunarto jenis-jenis *ice breaking* dibagi menjadi 8 bagian yaitu:³⁵

1) Yel-yel

Yel-yel walaupun sederhana tetapi mempunyai tingkat “penyembuh” yang paling baik dibanding jenis lain. Dengan

³⁴ Rian Hidayat Abi, *100 Ice Breaking For Teacher*, (Bogor: Guepedia, 2018), hlm. 13.

³⁵ Sunarto, *Ice Breaker*, hlm. 33.

melakukan yel-yel selain konsentrasi menjadi pulih kembali, 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, yaitu model yel-yel yang diucapkan secara bersahutan antara guru dengan siswa didik atau siswa didik dengan siswa lainnya.
- b) Model 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.

2) 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.

3) Lagu

Berdasarkan pengalaman, *ice breaking* 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.

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.

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

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.

Ice breaking yang sering digunakan guru dalam proses pembelajaran adalah yel-yel, variasi tepuk tangan, bernyanyi, permainan, humor, dan sebagainya. *Ice breaking* dapat disisipkan pada awal pelajaran, jeda pertengahan penyampaian materi pembelajaran, dan pada kegiatan menutup pembelajaran.

e. Kelebihan dan Kelemahan *Ice Breaking*

Dalam setiap model pembelajaran pasti ada yang namanya kekurangan dan kelebihannya masing-masing, termasuk *ice breaking* ini. Kelebihan dari *ice breaking* yaitu:³⁶

- 1) Membuat waktu panjang terasa cepat
- 2) Membawa dampak menyenangkan dalam pembelajaran
- 3) Dapat digunakan secara seponatan atau terkonsep
- 4) Membuat suasana kompak dan menyatu.

Sedangkan kelemahan *ice breaking* yaitu penerapan disesuaikan dengan kondisi di tempat masing-masing.

Kelebihan *ice breaking* yaitu dapat menghilangkan kebosanan, kejemuhan, kecemasan, dan kelelahan karena bisa keluar sementara dari rutinitas pelajaran dengan melakukan aktivitas gerak bebas dan ceria. Selain itu juga sebagai pengondisian situasi dalam kelas, agar situasi kelas dapat terkondisikan dengan baik. Kekurangan dari *ice breaking* yaitu guru harus pandai-pandai menyesuaikan penerapan *ice breaking* dengan kondisi tempat, ketersediaan waktu, dan situasi.

³⁶ *Ibid*, hlm. 106.

3. Tinjauan Tentang Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Minat belajar secara bahasa terdiri dari dua suku kata yaitu minat dan belajar. Minat adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, gairah atau keinginan. Belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian ilmu.³⁷ Dapat disimpulkan minat belajar adalah keinginan hati yang tinggi untuk berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu.

Minat merupakan rasa ketertarikan, perhatian, keinginan lebih yang dimiliki seseorang terhadap suatu hal, tanpa ada dorongan. Minat menetap dan berkembang pada dirinya untuk memperoleh dukungan dari lingkungannya yang berupa pengalaman. Pengalaman diperoleh dengan mengadakan interaksi dengan dunia luar, baik melalui latihan maupun belajar. Faktor yang menimbulkan minat belajar adalah dorongan dari dalam individu, dorongan motif sosial dan emosional.

Minat belajar adalah suatu keadaan belajar dimana seseorang yang sedang belajar mempunyai perhatian terhadap sesuatu yang diajarkan padanya disertai dengan keinginan untuk mengetahui dan mempelajari maupun membuktikan lebih lanjut materi yang diajarkan kepadanya.³⁸ Minat belajar muncul karena keinginan dari dalam pribadi seseorang dan hal-hal yang berpengaruh dari luar.

³⁷ Halid Hanafi, dkk, *Profesionalisme Guru dalam Pengelolaan Kegiatan Pembelajaran di Sekolah*, (Yogyakarta: Deepublish, 2018), hlm. 152.

³⁸ Ramayulis, *Metodologi Pengajaran*, hlm. 91.

Minat belajar adalah keinginan dari dalam pribadi seseorang untuk memperhatikan, mengetahui, mempelajari maupun membuktikan lebih lanjut materi yang diajarkan tanpa ada paksaan sehingga dapat menyebabkan perubahan pengetahuan, ketrampilan dan tingkah laku.

b. Ciri-Ciri Minat Belajar

Menurut Elizabeth Hurlock menyebutkan ada tujuh ciri minat belajar sebagai berikut:³⁹

- 1) Minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental.
- 2) Minat tergantung pada kegiatan belajar.
- 3) Perkembangan minat mungkin terbatas.
- 4) Minat tergantung pada kesempatan belajar.
- 5) Minat dipengaruhi oleh budaya.
- 6) Minat berbobot emosional.
- 7) Minat berbobot egoisentris, artinya jika seseorang senang terhadap sesuatu, maka akan timbul hasrat untuk memilikinya.

Menurut Slameto siswa yang berminat dalam belajar adalah sebagai berikut:⁴⁰

- 1) Memiliki kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus-menerus.
- 2) Ada rasa suka dan senang terhadap sesuatu yang diminatinya.

³⁹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), hlm. 62.

⁴⁰ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), hlm. 57.

- 3) Memperoleh kebanggaan dan kepuasan pada suatu yang diminati.
- 4) Lebih menyukai hal yang lebih menjadi minatnya daripada hal yang lainnya.
- 5) Dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan.

Ciri-ciri minat belajar adalah memiliki kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu secara terus menerus, memperoleh kebanggaan dan kepuasan terhadap hal yang diminati, berpartisipasi pada pembelajaran, dan minat belajar dipengaruhi oleh budaya. Ketika siswa ada minat dalam belajar maka siswa akan senantiasa aktif berpartisipasi dalam pembelajaran dan akan memberikan prestasi yang baik dalam pencapaian prestasi belajar.

c. Indikator Minat Belajar

Minat belajar seseorang dapat dilihat dari berbagai indikator minat belajar yang menunjukkan seberapa besar minat seseorang dalam suatu pembelajaran tertentu. Menurut Safari dalam Wasti indikator minat belajar yaitu perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian siswa dan keterlibatan siswa.⁴¹

1) Perasaan Senang

Perasaan terdiri atas dua yaitu perasaan momentan dan intensional. Momentan adalah perasaan yang muncul pada saat-saat tertentu. Intensional adalah reaksi dari perasaan yang diberikan

⁴¹ Sriana Wasti, "Hubungan Minat Belajar dengan Hasil Belajar Mata Pelajaran Tata Busana di Madrasah Aliyah Negeri 2 Padang", dalam *Journal Home Economic and Tourism*: Vol. 2 No. 1, 2013, hlm. 5.

terhadap sesuatu dan hal-hal tertentu. Perasaan disini terbagi menjadi dua, yaitu perasaan senang dan perasaan tidak senang. Sehingga dari perasaan itu akan timbul sebuah sikap.

Seorang siswa yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap mata pelajaran matematika, maka ia akan menerima pelajaran tersebut dengan senang, terus menerus mempelajarinya, tidak merasa terpaksa dalam belajar dan tidak merasakan bosan akan pelajaran matematika itu sendiri.

2) Ketertarikan Siswa

Ketertarikan itu muncul karena sifat objek yang membuat menarik atau karena ada perasaan senang terhadap objek atau pelajaran tersebut. Siswa yang memiliki ketertarikan pada materi pelajaran matematika, ia akan berusaha untuk mencari tantangan pada isi pelajaran yang dikaji, mencari contoh sesuai dengan keadaan sekarang yang berkaitan dengan mata pelajaran matematika dan secara terus menerus akan membahas materi pelajaran itu.

3) Perhatian Siswa

Perhatian sangatlah penting dalam mengikuti kegiatan dengan baik, dan hal ini akan berpengaruh pula terhadap minat siswa dalam belajar. Perhatian adalah banyak sedikitnya kesadaran yang menyertai suatu aktivitas yang dilakukan. Perhatian adalah pemusatan tenaga atau kekuatan jiwa tertentu kepada suatu obyek, atau pendayagunaan kesadaran untuk menyertai suatu aktivitas.

Aktivitas yang disertai dengan perhatian intensif akan lebih sukses dan prestasinya pun akan lebih tinggi.

Oleh karena itu seorang yang mempunyai perhatian terhadap suatu pelajaran, ia pasti akan berusaha keras untuk memperoleh nilai yang bagus dengan cara memberikan perhatian lebih, memiliki konsentrasi dalam belajar dan mengikuti penjelasan guru serta mengerjakan tugas-tugas yang diberikan.

4) Keterlibatan Siswa

Keterlibatan siswa dalam pembelajaran berarti siswa ikut serta dan berperan aktif dalam proses pembelajaran. Bentuk keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran ditandai dengan sikap aktif mengerjakan soal yang diberikan guru, menjawab pertanyaan, memberi tanggapan, mengajukan ide dan membuat kesimpulan dari materi pelajaran.

Indikator minat belajar yaitu perasaan senang atau suka terhadap pelajaran, ketertarikan pada materi pelajaran, perhatian terhadap pelajaran dan keterlibatan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

d. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa

Dalam minat belajar seorang siswa memiliki faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar yang berbeda-beda, menurut Muhibbin Syah membedakannya menjadi tiga macam, yaitu:⁴²

⁴² Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakara, 2003), hlm. 132.

- 1) Faktor internal, yaitu faktor dari dalam diri siswa yang meliputi dua aspek, yakni:
 - a) Aspek fisiologis, yaitu kondisi jasmani dan tegangan otot (tonus) yang menandai tingkat kebugaran tubuh siswa, hal ini dapat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam pembelajaran.
 - b) Aspek psikologis, yaitu aspek psikologis merupakan aspek dari dalam diri siswa yang terdiri dari, intelegensi, bakat siswa, sikap siswa, minat siswa, motivasi siswa.
- 2) Faktor Eksternal Siswa, yaitu faktor dari luar yang terdiri dari dua macam, yakni:
 - a) Lingkungan Sosial, terdiri dari sekolah, keluarga, masyarakat dan teman sekelas
 - b) Lingkungan Nonsosial, terdiri dari gedung sekolah dan letaknya, faktor materi pelajaran, waktu belajar, keadaan rumah tempat tinggal, alat-alat belajar.
- 3) Faktor Pendekatan Belajar, yaitu segala cara atau strategi yang digunakan siswa dalam menunjang keefektifan dan efisiensi proses mempelajari materi tertentu.

Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar yaitu faktor internal (faktor fisiologis dan faktor psikologis) serta faktor eksternal siswa (lingkungan sosial dan lingkungan nonsosial), dan faktor pendekatan belajar.

e. Cara Membangkitkan Minat Belajar

Menurut Zakiah Daradjat dkk secara umum cara-cara membangkitkan minat pada diri seseorang meliputi:⁴³

- 1) Membangkitkan kebutuhan pada diri seseorang seperti kebutuhan rohani, jasmani, sosial dan sebagainya. Rasa kebutuhan ini akan menimbulkan keadaan labil, ketidak puasan yang memerlukan pemuasan.
- 2) Pengalaman yang ingin ditanamkan pada seseorang hendaknya didasari oleh pengalaman-pengalaman yang sudah dimiliki.
- 3) Beri kesempatan berpartisipasi untuk mencapai hasil yang diinginkan. Tugas-tugas yang harus diberikan kepada yang dibangkitkan minatnya sesuai kesanggupan. Orang yang tidak pernah mencapai hasil yang baik atau tidak pernah menyelesaikan tugas-tugasnya dengan baik, akan merasa putus asa.
- 4) Menggunakan berbagai alat peragadan berbagai metode dalam mendidik.

Cara-cara untuk membangkitkan minat belajar siswa yaitu: membangkitkan kebutuhan belajar pada diri siswa, memberikan pengalaman mengenai materi pelajaran sesuai dengan pengalaman yang dimiliki, memberikan tugas materi pelajaran sesuai kesanggupan, menggunakan berbagai sarana dan berbagai metode mendidik.

⁴³ Zaqiah Daradjat dkk, *Metodik Khusus Pengajar Agama Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2001) hlm. 144.

4. Tinjauan Tentang Pengaruh Pemberian *Reward* dan *Ice Breaking* terhadap Minat Belajar Matematika

Untuk meningkatkan minat belajar siswa, guru harus berinovasi untuk menghadirkan pembelajaran yang aktif, kreatif dan inovatif. Pemberian *Reward* dan *Ice Breaking* dianggap sangat berpengaruh terhadap minat belajar matematika siswa. Karena pada dasarnya siswa akan lebih dapat menerima materi pelajaran jika suasana belajar santai, nyaman, lebih bersahabat serta senang dengan guru yang memberikan *reward* dan perhatian pada siswa. Dengan menggunakan *Reward* dan *Ice Breaking* siswa akan merasa senang dan tertarik pada pembelajaran sehingga mereka tidak mudah bosan.

a. Pengaruh Pemberian *Reward* terhadap Minat Belajar Matematika

Reward adalah berbagai bentuk apresiasi atau penghargaan suatu prestasi yang telah dicapai oleh suatu atau sekelompok anak dalam aktivitas tertentu.⁴⁴ Maksud dari pendidik memberikan *reward* kepada siswa adalah supaya siswa menjadi lebih giat lagi usahanya untuk memperbaiki atau mempertinggi prestasi yang telah dicapainya dan siswa menjadi lebih keras kemauannya untuk belajar lebih baik.

Kelebihan dari pemberian reward adalah memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap jiwa anak didik untuk melakukan perbuatan yang positif dan bersikap progresif dan dapat menjadi pendorong bagi anak-anak didik lainnya untuk mengikuti anak yang telah memperoleh

⁴⁴ Marsudi, *Perkembangan Peserta....*, hlm 41.

pujian dari gurunya, baik dalam tingkah laku, sopan santun ataupun semangat dan motivasinya dalam berbuat yang lebih baik..

Fungsi dari pemberian *reward* adalah memiliki nilai pendidikan, memotivasi anak untuk mengulangi tingkah laku yang baik, serta memperkuat tingkah laku yang dapat diterima lingkungan apabila anak mendapat penghargaan atas tingkah lakunya maka ia mendapatkan pemahaman bahwa apa yang dilakukannya itu berarti.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pemberian *reward* dapat berpengaruh terhadap minat belajar matematika karena secara langsung siswa akan merasa tertantang untuk melakukan tingkah laku yang baik agar mendapat hadiah atau perhatian guru dan temannya.

b. Pengaruh Pemberian *Ice Breaking* terhadap Minat Belajar Matematika

Ice breaking bisa diartikan sebagai usaha untuk memecahkan atau mencairkan suasana yang kaku seperti es agar menjadi lebih nyaman mengalir dan santai.⁴⁵ Dengan pemberian *ice breaking* siswa akan lebih dapat menerima materi pelajaran karena suasana belajar tidak tegang, santai, nyaman, lebih bersahabat, serta serius tapi santai (sersan).

Kelebihan pemberian *ice breaking* adalah membuat waktu panjang terasa cepat, membawa dampak menyenangkan dalam pembelajaran, dapat digunakan secara spontan atau terkonsep, serta membuat suasana kompak dan menyatu.

⁴⁵ Sunarto, *Ice Breaker....* , hlm. 1.

Beberapa manfaat pemberian *ice breaking* adalah mengembangkan dan mengoptimalkan otak dan kreativitas siswa, melatih siswa berinteraksi dalam kelompok dan bekerjasama dalam satu tim, melatih berpikir sistematis dan kreatif untuk memecahkan masalah, meningkatkan rasa percaya diri, melatih konsentrasi, berani bertindak dan tidak takut salah, serta melatih untuk menghargai orang lain.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pemberian *ice breaking* dapat berpengaruh terhadap minat belajar matematika karena secara langsung siswa tidak lagi merasa bosan dengan pembelajaran yang disampaikan.

c. Pengaruh Pemberian *Reward* dan *Ice Breaking* terhadap Minat Belajar Matematika

Proses pembelajaran yang diberikan *reward* dan *ice breaking* lebih baik dibandingkan dengan proses pembelajaran yang konvensional. Pemberian *reward* dan *ice breaking* dalam proses pembelajaran Matematika sangat berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Pengaruhnya dapat kita lihat minat belajar siswa lebih meningkat, siswa menjadi lebih aktif dan giat dalam belajar, lebih semangat saat proses pembelajaran, dan guru lebih mudah mengondisikan kelas.

Selain itu pemberian *reward* dan *ice breaking* dalam proses pembelajaran membuat siswa lebih termotivasi bersaing dalam hal belajar untuk menjadi yang lebih baik dari temannya. Proses

pembelajaran dengan pemberian *reward* dan *ice breaking* membuat siswa merasa senang dan tidak jenuh saat pembelajaran serta siswa sangat berantusias sekali saat guru menjelaskan materi pelajaran.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pemberian *reward* dan *ice breaking* dapat berpengaruh terhadap minat belajar matematika karena secara langsung dalam proses pembelajaran siswa lebih bersemangat dan antusias dalam belajar.

B. Penelitian Terdahulu

Secara umum, telah banyak tulisan dan penelitian yang mirip dengan penelitian ini, namun selama ini belum peneliti temukan tulisan yang sama dengan penelitian dengan judul yang peneliti ajukan ini. Di bawah ini akan peneliti tampilkan beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan:

1. Ari Fathoni dengan judul “Pengaruh Pemberian *Reward* dan *Punishment* terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas V MIN 1 Madiun”. Dengan rumusan masalah: Apakah ada pengaruh yang signifikan dalam pemberian *reward* dan *punishment* terhadap minat belajar matematika siswa kelas MIN 1 Madiun?. Penelitian diperoleh hasil $F_{hitung} = 3,71$ dan $F_{tabel} = 3,15$. Jadi $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_o ditolak dan H_a diterima, artinya ada pengaruh yang signifikan antara pemberian *reward* dan *punishment*

terhadap minat belajar matematika kelas V MIN 1 Madiun Tahun Pelajaran 2017/2018 dengan pengaruh sebesar 6,00 %.⁴⁶

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 motivasi dan hasil belajar siswa kelas II MIN Rejotangan Tulungagung?. Penelitian diperoleh hasil *sig.* sebesar $0,00 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian menunjukkan ada pengaruh pemberian *reward* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas II MIN Rejotangan Tulungagung.⁴⁷
3. Gery Agustin dengan judul “Pengaruh *Ice Breaker* terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Kecamatan Margahayu Kabupaten Bandung”. Dengan rumusan masalah: apakah *ice breaker* dapat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas V Sekolah Dasar?. Penelitian diperoleh hasil KD (R-Square) bernilai 0,215 atau 21,5%, yang berarti variabel *ice breaker* memberikan kontribusi/pengaruh terhadap motivasi belajar sebesar 21,5%.⁴⁸
4. Reni Anggraini dengan judul “Pengaruh Teknik Pembelajaran *Ice Breaking* Terhadap Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Kelas III

⁴⁶ Ari Fathoni, *Pengaruh Pemberian Reward dan Punishment terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas V MIN 1 Madiun*, (Ponorogo: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2018).

⁴⁷ Dyah Puspita Sri Wulandari, *Pengaruh Pemberian Reward terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas II MIN Rejotangan Tulungagung*, (Tulungagung: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2018).

⁴⁸ Gery Agustin, *Pengaruh Ice Breaker terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Kecamatan Margahayu Kabupaten Bandung*, (Bandung: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2018).

MI Masyariqul Anwar Sukabumi Bandar Lampung”. Dengan rumusan masalah: Apakah penggunaan teknik pembelajaran *Ice Breaking* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas III MI Masyariqul Anwar 4 Sukabumi Bandar Lampung?. Hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen 90,7647 dan kelas kontrol dengan nilai rata-rata 88,3478. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA dengan menggunakan teknik *Ice Breaking* lebih tinggi di bandingkan dengan siswa belajar dengan menggunakan teknik tutorial/bimbingan.⁴⁹

5. Tri Wahyuni dengan judul “Pengaruh Pemberian *Ice Breaking* dan *Reward* Terhadap Motivasi Belajar Siswa di MI Plus Al-Huda Jeruk Selopuro Blitar”. Dengan rumusan masalah adakah pengaruh pemberian *Ice Breaking* dan *Reward* terhadap motivasi belajar siswa di MI Plus Al-Huda Jeruk Selopuro Blitar?. Hasil penelitian diperoleh hasil *sig.* 0,000 ($0,000 < 0,05$), pada taraf signifikansi 5%. Kemudian untuk koefisien korelasinya nilai $r^2 = 0,446$ atau jika dipresentasikan menjadi 44,6% berada pada hubungan yang sedang. Dengan demikian menunjukkan ada pengaruh pemberian *Ice Breaking* dan *Reward* terhadap motivasi belajar siswa di MI Plus Al-Huda Jeruk Selopuro Blitar.⁵⁰

⁴⁹ Reni 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).

⁵⁰ Tri Wulandari, *Pengaruh Pemberian Ice Breaking dan Reward terhadap Motivasi Belajar Siswa di MI Plus Al-Huda Jeruk Selopuro Blitar*, (Tulungagung: Skripsi Tidak diterbitkan, 2019).

Tabel 2.1
Persamaan dan Perbedaan Penelitian

No	Identitas	Persamaan	Perbedaan	Hasil
1.	Ari Fathoni, dengan judul “Pengaruh Pemberian <i>Reward</i> dan <i>Punishment</i> terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas V MIN 1 Madiun”	- Menggunakan <i>reward</i> - Minat Belajar - Mata pelajaran Matematika	- Menggunakan <i>Punishment</i> - Lokasi	Diperoleh hasil $F_{hitung} = 3,71$ dan $F_{tabel} = 3,15$ ($F_{hitung} > F_{tabel}$), sehingga ada pengaruh yang signifikan antara pemberian <i>reward</i> dan <i>punishment</i> terhadap minat belajar matematika kelas V MIN 1 Madiun
2.	Dyah Puspita Sri Wulandari, dengan judul “Pengaruh Pemberian <i>Reward</i> Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas II MIN Rejotangan Tulungagung”.	- Menggunakan <i>reward</i>	- Motivasi belajar - Hasil belajar - Mata pelajaran - Lokasi	Diperoleh hasil <i>sig.</i> sebesar $0,00 < 0,05$, sehingga ada pengaruh pemberian <i>reward</i> terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas II MIN Rejotangan Tulungagung
3.	Gery Agustin, dengan judul “Pengaruh <i>Ice Breaker</i> terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Kecamatan Margahayu Kabupaten Bandung”.	- Menggunakan <i>ice breaking</i>	- Motivasi belajar - Mata pelajaran - Lokasi	Diperoleh hasil KD $r^2 = 0,215$ atau 21,5%, sehingga ada pengaruh <i>ice breaker</i> terhadap motivasi belajar siswa kelas V Kecamatan Margahayu Kabupaten Bandung sebesar 21,5%.
4.	Reni Anggraini, dengan judul, “Pengaruh Teknik Pembelajaran <i>Ice Breaking</i> Terhadap Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Kelas III MI	- Menggunakan <i>ice breaking</i>	- Menggunakan <i>reward</i> - Motivasi belajar - Mata pelajaran - Lokasi	Diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen 90,7647 dan kelas kontrol dengan nilai rata-rata 88,3478, sehingga motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA dengan menggunakan teknik <i>Ice Breaking</i> lebih tinggi di

No	Identitas	Persamaan	Perbedaan	Hasil
	Masyariqul Anwar Sukabumi Bandar Lampung”.			bandingkan dengan siswa belajar dengan menggunakan teknik tutorial/bimbingan.
5.	Tri Wahyuni, dengan judul “Pengaruh Pemberian <i>Ice Breaking</i> dan <i>Reward</i> Terhadap Motivasi Belajar Siswa di MI Plus Al-Huda Jeruk Selopuro Blitar”	- Menggunakan <i>ice breaking</i> dan <i>reward</i>	- Motivasi belajar - Mata pelajaran - Lokasi	Diperoleh hasil <i>sig.</i> 0,000 ($0,000 < 0,05$) dan nilai $r^2 = 0,446$ atau 44,6% sehingga ada pengaruh pemberian <i>Ice Breaking</i> dan <i>Reward</i> terhadap motivasi belajar siswa di MI Plus Al-Huda Jeruk Selopuro Blitar sebesar 44,6%.

Posisi peneliti dalam penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah sebagai penguat dan pembaharu atau mengulang. Penguat disini adalah memperkuat hasil penelitian sebelumnya. Sedangkan yang dimaksud pembaharu disini adalah untuk memperbaharui penelitian yang sudah ada dan dengan memunculkan variabel, lokasi dan objek penelitian yang berbeda sebagai pembeda dari penelitian sebelumnya.

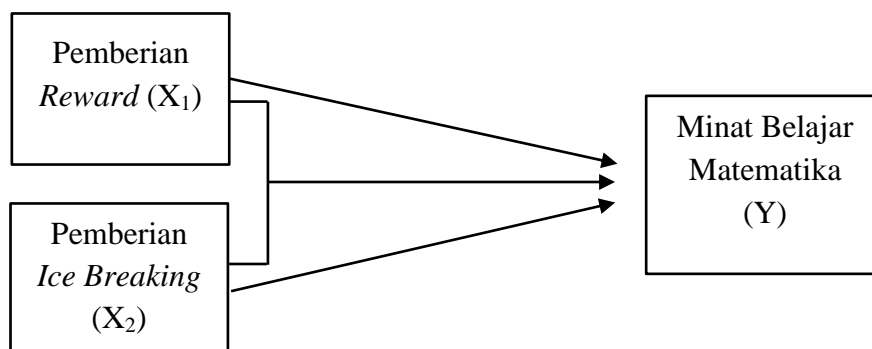
C. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir adalah hubungan atau kaitan antara konsep satu terhadap konsep yang lain dari masalah yang ingin diteliti. Kerangka konsep ini gunanya untuk menghubungkan atau menjelaskan secara panjang lebar tentang suatu topik yang akan dibahas. Menurut Sapto Haryoko dalam buku Iskandar kerangka berfikir adalah menjelaskan secara teoritis model

konseptual variabel – variabel penelitian, tentang bagaimana pertautan teori yang berhubungan dengan variabel-variabel penelitian yang ingin diteliti.⁵¹

Untuk memperjelas arah penelitian ini, perlu dijelaskan dalam kerangka berfikir seperti di bawah ini :

Bagan 2.1
Kerangka Berfikir



Keterangan :

X₁ : Variabel Bebas (Pemberian *Reward*)

X₂ : Variabel Bebas (Pemberian *Ice Breaking*)

Y : Variabel Terikat (Minat Belajar Matematika)

Dari penjelasan yang telah disebutkan di atas, menunjukkan bahwa penelitian ini bermaksud untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh yang ditimbulkan dari pelaksanaan pembelajaran dengan memberikan *reward* dan *ice breaking* terhadap minat belajar matematika siswa kelas V di MIN 3 Tulungagung.

⁵¹ Iskandar, *Metodologi Penelitian Pendidikan Dan Sosial (Kuantitatif Dan Kualitatif)*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2013), hlm. 54.