

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Deskripsi Teori**

Teori merupakan seperangkat *construct* (konsep yang dibuat), batasan dan populasi yang menyajikan uraian sistematis tentang fenomena dengan menunjukkan hubungan antara variabel guna untuk menjelaskan dan memprediksikan fenomena tersebut. Tjokroamidjojo & Mustopadidjaja dalam Harbani Passolong menyatakan teori adalah sebagai ungkapan mengenai hubungan kausal yang logis diantara berbagai gejala atau antar perubahan (variabel) dalam bidang tertentu sehingga dapat digunakan sebagai kerangka berfikir dalam memahami dan menanggapi permasalahan dalam bidang tersebut.<sup>18</sup>

Berdasarkan pernyataan diatas maka dalam deskripsi teori ini akan membahas mengenai pemberian *reward* dan pemberian *ice breaking*, dengan menghadirkan *reward* dan *ice breaking* yang diberikan oleh guru nantinya akan menimbulkan minat belajar pada diri siswa dalam mengikuti pembelajaran tematik. Dengan adanya hubungan antara keduanya yaitu variabel bebas ( $X_1$  &  $X_2$ ) dengan variabel terikat (Y) maka akan dibentuk sebuah kerangka berfikir dengan tujuan untuk mempermudah pembaca dalam mengartikan maksud tersebut. Di bawah

---

<sup>18</sup> Tarjo, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta: 2019. CV BUDI UTAMA), Hlm 7

ini akan dijelaskan arti tiap-tiap variabel serta sub-sub untuk melengkapi deskripsi teori sebagai berikut:

## 1. Reward

### a. Pengertian Reward (penghargaan)

*Reward* merupakan salah satu cara guru dalam mengapresiasi siswa atas perbuatannya yang patut dipuji. Menurut Nugroho, *reward* adalah ganjaran, hadiah, penghargaan atau imbalan yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kinerja yang telah dicapai.<sup>19</sup> Untuk itu, *reward* dalam proses pendidikan sangat dibutuhkan kebenarannya demi meningkatkan minat belajar siswa. Maksud pendidik memberikan reward yaitu supaya siswa akan lebih giat untuk belajar memperbaiki prestasi yang telah dicapai.

*Reward* merupakan suatu bentuk teori penguatan positif yang bersumber dari teori *behavioristik*. Menurut teori *behavioristik* belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon. Dengan kata lain belajar adalah bentuk perubahan yang dialami siswa dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil dari interaksi antara stimulus dan respons.<sup>20</sup>

Seperti halnya *Skinner* mendefinisikan belajar sebagai perubahan tingkah laku.<sup>21</sup> Seorang anak yang belajar dengan baik, maka anak

---

<sup>19</sup>Moh. Zaiful Rosyid, *Reward & Punishment dalam...*, Hlm 8-9

<sup>20</sup>Karunia Eka Lestari dan M. Ridwan Yudhanegara, *Penelitian Pendidikan Matematika*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2015), hal. 30

<sup>21</sup>Firmina Angela Nai, *Teori Belajar & Pembelajaran Implementasi dalam Pembelajaran BAHASA INDONESIA*, (Yogyakarta: CV BUDI UTAMA, 2017), Hlm 26

tersebut akan belajar lebih giat lagi. Nilai tersebut merupakan peran (*conditioning*) atau penguatan (*reinforcement*). Dari pernyataan tersebut maka dengan *reward* siswa akan mendapatkan rangsangan untuk bergerak melakukan kegiatan belajar yang lebih baik lagi.

Dari penjelasan di atas dapat dikatakan bahwa *reward* adalah segala sesuatu yang berupa penghargaan yang menyenangkan perasaan yang diberikan kepada siswa karena hasil baik dalam proses pendidikannya dengan tujuan agar senantiasa melakukan pekerjaan yang baik dan terpuji. Dalam pendidikan pemberian *reward* yang dimaksudkan agar siswa menjadi lebih giat lagi usahanya untuk memperbaiki atau mempertinggi prestasi dari yang telah didapatnya. Dengan kata lain, akan menjadi lebih kuat kemauannya untuk bekerja atau berbuat yang lebih baik lagi.

Jadi, *reward* yang dimaksud yang terpenting bukanlah hasilnya yang dicapai seorang anak, melainkan dengan hasil yang telah dia capai itu, guru bertujuan membentuk kata hati dan kemauan yang lebih baik dan lebih keras.<sup>22</sup> Pemberian *reward* telah diterapkan sejak dahulu, bisa dikatakan berhasil pendidik terdahulu dapat mengarahkan, membimbing, dan menanamkan nilai moral dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini dikarenakan mereka telah menerapkan metode-metode sesuai dengan isi Al-Qur'an. Salah satu ayat Al-Qur'an yang menjelaskan mengenai pemberian *reward* yaitu:

---

<sup>22</sup> Purwanto, *Ilmu Pendidikan Teoritis ...*, hlm 231

Al-qur'an Surah Al-Kahf Ayat 107:<sup>23</sup>

إِنَّ الَّذِينَ آمَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ كَانَتْ لَهُمْ جَنَّاتُ الْفِرْدَوْسِ نُزُلًا ۖ

Artinya: ”*Sesungguhnya orang-orang yang beriman dan beramal saleh, bagi mereka adalah surga Firdaus menjadi tempat tinggal,*”

Pemberian *reward* yang dilakukan oleh guru merupakan suatu penghargaan atas hasil usaha siswa karena telah mengikuti pembelajaran dengan baik. Dengan adanya pemberian *reward* maka anak akan termotivasi untuk menumbuhkan minat belajarnya agar terus meningkat.

#### **b. Syarat -Syarat Reward**

Sebagai pedoman dalam pemberian *reward* ada beberapa syarat yang harus diperhatikan oleh guru:

- 1) Untuk memberi *reward* yang pedagogis perlu sekali guru mengenal betul-betul muridnya.
- 2) *Reward* yang diberikan kepada anak hendaknya jangan menimbulkan rasa cemburu atau iri hati bagi anak yang lain yang merasa pekerjaannya juga lebih baik tapi tidak mendapatkan *reward*.
- 3) Jangan menjanjikan memberikan *reward* terlebih dahulu sebelum anak menunjukkan prestasi kerjanya.

---

<sup>23</sup> Departemen Agama RI, *AL Quran dan Terjemahnya* ... hlm 401.

- 4) *Reward* harus diberikan sesudah perilaku yang dikehendaki telah dilaksanakan.
- 5) Hendaknya pemberian *reward* harus benar-benar berhubungan dengan prestasi yang dicapai.
- 6) *Reward* sosial harus segera diberikan.
- 7) Memberikan *reward* hendaknya hemat.
- 8) *Reward* hendaknya mudah dicapai. Pendidik harus hati-hati memberikan *reward*, jangan sampai *reward* yang diberikan kepada anak diterimanya sebagai upah dari jerih payah yang telah dilakukan.
- 9) Pada waktu menyerahkan *reward* hendaknya disertai penjelasan rinci tentang alasan dan sebab mengapa yang bersangkutan menerima *reward*.<sup>24</sup>

Untuk lebih menarik penerapan teknik ini, hendaknya guru kelas dibantu oleh guru lain untuk mencari siapa siswa yang berhasil mendapat bonus belajar menyenangkan, atau bisa juga guru bekerja sama dengan bantuan siswa lain agar mereka berpendapat dan berkomentar siapa yang berhak mendapatkan bonus hadiah. Penilaian sejawat dalam pembelajaran juga bisa diterapkan agar mereka melakukan pengamatan sehingga mereka dapat fokus dalam belajar.

---

<sup>24</sup> Suharsimi Arikunto, *Manajemen Pengajaran Secara Manusiawi*, (Yogyakarta: Rieneka Cipta. 1980), hlm, 162

Pemberian *reward* yang dilakukan dengan memperhatikan syarat-syarat maka proses pembelajaran akan lebih efektif dan juga dapat meningkatkan minat siswa saat belajar. Dari pendapat di dalam pemberian *reward* harus bersifat mendidik dan harus disertai pertimbangan-pertimbangan apakah *reward* yang diberikan kepada anak sesuai dengan perbuatan baik yang telah dilakukan atau prestasi yang telah dicapainya.

### c. Macam-Macam 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:<sup>25</sup>

- 1) Pujian adalah satu bentuk *reward* yang paling mudah dilakukan. Pujian dapat berupa kata-kata seperti: baik, bagus, bagus sekali dan sebagainya, tetapi dapat juga berupa kata-kata yang bersifat sugestif. Disamping yang berupa kata-kata, pujian dapat pula berupa isyarat maupun pertanda. Misalnya dengan menunjukkan ibu jari (jempol), dengan menepuk bahu anak, dengan tepuk tangan dan sebagainya.

---

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

2) Penghormatan *Reward* yang berupa penghormatan terdapat 2 macam:

a) Pertama berbentuk semacam penobatan. Yaitu anak yang mendapat penghormatan ditunjuk untuk kedepan kelas agar diketahui oleh teman-temannya bisa juga di hadapan orang lain. Misalnya saja pada malam perpisahan yang diadakan pada akhir tahun, kemudian ditampilkan murid-murid yang telah berhasil menjadi bintang-bintang kelas. Penobatan dan penampilan bintang-bintang pelajar untuk suatu kota atau daerah, biasanya dilakukan di muka umum. Misalnya pada rangkaian upacara hari proklamasi kemerdekaan.

b) Kedua, penghormatan yang 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.

3) Hadiah

Yang dimaksud dengan hadiah di sini ialah *reward* (ganjaran) yang berbentuk pemberian yang berupa barang. *Reward* (ganjaran) yang berupa pemberian barang ini disebut juga *reward* (ganjaran) materil, yaitu hadiah yang

berupa barang ini dapat terdiri dari alat-alat keperluan sekolah, seperti pensil, penggaris, buku dan lain sebagainya.

#### 4) Tanda Penghargaan

Tanda penghargaan tidak dinilai dari segi harga dan kegunaan barang-barang tersebut, seperti halnya pada hadiah. Melainkan, tanda penghargaan dinilai dari segi “kesan” atau “nilai kenang”nya.

*Reward* merupakan penilaian yang bersifat positif terhadap belajar siswa. *Reward* yang diberikan kepada siswa bentuknya bermacam-macam diantaranya verbal dan non verbal. Pemberian *reward* tergantung dengan situasi dan kondisi yang telah dicapai oleh siswa, hadiah yang diberikan tidak mengandung harga/nilai yang mahal akan tetapi lebih dilihat dari kesan dan nilai kenagannya.

#### **d. Manfaat Reward**

*Reward* semata-mata diberikan tidak hanya untuk kepuasan siswa dalam meraih usahanya saja, akan tetapi *reward* juga memiliki manfaat untuk anak didik antara lain:

1. Membentuk mental juara. Peserta didik akan berlomba-lomba meningkatkan kualitas diri dan pantang menyerah demi mendapatkan prestasi
2. Percaya diri. Peserta didik akan memiliki percaya diri yang utuh. Karena merasa dirinya dihargai, dan memiliki

kemampuan untuk meraih prestasi. Dengan modal keyakinan dan ketekunan, akan membentuk peserta didik yang percaya diri untuk menggapai prestasi.

3. Bekerja keras. *Reward* melatih peserta didik untuk bekerja keras demi prestasi yang gemilang. Bekerja keras yang dimaksud adalah peserta didik berusaha secara sungguh-sungguh demi penghargaan.
4. Jiwa dermawan. Guru sering memberikan *reward* pada peserta didik akan memberi dampak positif bagi mereka. Peserta didik akan memandang bahwa gurunya adalah sosok yang dermawan. Peserta didik akan terobsesi dengan hal tersebut.<sup>26</sup>

Maka sangat penting bagi seorang pendidik meningkatkan minat belajar anak didiknya, yaitu dengan memberikan stimulus berupa *reward* dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Dari pemberian *reward* juga terdapat manfaat untuk melatih siswa agar lebih giat lagi dalam belajar.

## **2. Ice Breaking**

### **a. Pengertian Ice Breaking**

Secara harfiah arti dari *ice breaking* adalah memecahkan es/kebekuan. Jadi dapat diartikan bahwa usaha untuk memecahkan atau mencairkan sesuatu seperti es agar dapat berjalan mengalir

---

<sup>26</sup>Joko Wibowo, *Guru Idolaku*, (Kebumen: Guepedia,2020), Hlm 45

santai, tenang, nyaman dan tidak menengangkan. Hal ini bertujuan agar materi-materi yang disampaikan akan tersampaikan dengan baik dan siswa juga akan cepat memahami. Kehadiran *ice breaking* sangat dinanti-nantikan ketika suasana sudah membosankan.

*Ice breaker* yang tepat memungkinkan kegiatan pembelajaran dapat diarahkan untuk mencapai tujuan. Selain itu, pembelajaran menjadi lebih dinamis, tidak membosankan, menyegarkan, dan menyenangkan. Kesan menyenangkan adalah modal untuk membuat kegiatan pembelajaran berikutnya menjadi lebih menarik.<sup>27</sup>

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 tetapi santai (*sersan*). Salah satu caranya dengan menyisipkan *ice breaking* dalam proses pembelajaran, yang dapat dilakukan dengan menyajikan lelucon, variasi tepuk tangan, yel-yel, benyanyi, permainan dan sebagainya pada awal pelajaran, jeda pertengahan penyampaian materi pembelajaran dan pada kegiatan menutup pembelajaran.<sup>28</sup>

*Ice breaking* adalah “peralihan situasi dari yang membosankan, membuat mengantuk, menjenuhkan, dan tegang menjadi rileks, bersemangat, tidak membuat mengantuk, serta ada perhatian dan ada rasa senang untuk mendengarkan atau melihat orang yang berbicara

---

<sup>27</sup> *Ibid* ... hlm 128

<sup>28</sup> Sunarto, *Ice Breaker dalam Pembelajaran Aktif*, (Surakarta: Yuman Pressindo, 2012)

di depan kelas atau ruangan pertemuan.<sup>29</sup> Sehingga dapat membuat siswa lebih aktif dan bersemangat.

Sesuai dengan teori *Pavlov*, sebagaimana dikutip dalam buku Purwa Atmaja Prawira teori belajarnya yaitu teori pengkondisian klasik (*classical conditioning*) atau teori belajar sinyal (kode). Sebab dikatakan itu karena hewan percobaan (anjing) menjadi mengerti kepada sinyal (kode) bunyi benda sebagai tanda hadirnya makanan.<sup>30</sup>

Berdasarkan teori diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hewan yang tidak memiliki akal pikiran mampu memahami kode yang dilakukan oleh manusia. Sedangkan manusia diciptakan Tuhan memiliki akal, dengan adanya *ice breaking* maka siswa juga akan mampu memahami bahwa hal itu merupakan kode yang harus diperhatikan sesuai dengan perintah guru. *Ice breaking* digunakan untuk pengkondisian kelas agar kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan efektif dan efisien.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, *ice breaking* dapat diartikan sebagai pemecah situasi kebekuan fikiran atau fisik siswa. *Ice breaking* juga dimaksudkan untuk membangun suasana belajar yang dinamis, penuh semangat, dan antusiasme. Hal ini *ice breaking* adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (*fun*) serta serius tapi santai.

---

<sup>29</sup> Adi Soenarno, *Ice Braker Permainan Atraktif-Edukatif untuk Pelatihan Menejemen*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2005, Hlm 1

<sup>30</sup> Purwa Atmaja Prawira, *Psikologi Pendidikan dalam Persepektif Baru*, (Jakarta: AR RUZZ MEDIA, 2010), hlm 255

## b. Syarat-Syarat Ice Breaking

Syarat-syarat *ice breaking* di dalam kelas yang berfungsi mengembalikan siswa kembali ke zona alfa adalah:<sup>31</sup>

- 1) *Ice breaking* dilakukan dalam waktu singkat, makin singkat makin baik.
- 2) *Ice breaking* diikuti seluruh siswa. Hindari *ice breaking* yang mengikut sertakan satu atau beberapa siswa saja.
- 3) Guru dapat menjelaskan dengan singkat teaching-point atau maksud *ice breaking* dalam waktu tidak terlalu lama.
- 4) Apabila target sudah terpenuhi, yaitu siswa sudah kembali senang, segera kembali ke materi pelajaran. Berdasarkan syarat-syarat *ice breaking* tersebut maka penulis berpendapat bahwa guru harus dapat mengelola kegiatan *ice breaking* di dalam kelas agar efektif dan efisien.

## c. Macam-Macam Ice Breaking

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

1. Yel-yel. Yel-yel walaupun sederhana tetapi mempunyai tingkat “penyembuhan” yang paling baik disbanding jenis lain. Dengan melakuka yel-yel selain konsentrasi menjadi pulih kembali, juga

---

<sup>31</sup> Munif Chatib. *Gurunya Manusia: Menjadikan Semua Anak Istimewa dan Semua Anak Juara*, (Bandung: Kaifa, 2011), hlm 99-100

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 lain.
  - 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 mulai dengan menggunakan sarana ini.
  4. Gerak Anggota Badan. Energizer jenis ini biasanya digunakan dalam pembelajaran jika dilihat para peserta sudah kecapaian

maka perlu gerakan anggota badannya agar kondisi psikologis kembali *fresh*. Jenis ini biasa 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 bias tertawa terpingkal-pingkal, namun lebih kepada bagaimana membuat suasana menjadi cair tanpa ada ketegangan lagi setelah beberapa jamserius mengikuti pelajaran.

Dari macam-macam jenis *ice breaking* yang ada, maka semua *ice breaking* harus dikembangkan dengan tujuan untuk mengoptimalkan proses pembelajaran disekolah. *Ice breaking* dapat diaplikasikan pada awal pelajaran, jeda pertengahan penyampian materi pembelajaran, dan pada akhir pembelajaran.

#### **d. Kelebihan dan Kekurangan Ice Breaking**

Dalam setiap model pembelajaran pasti ada yang namanya kekurangan dan kelebihan masing-masing, termasuk *ice breaking* ini. Kelebihan dari *ice breaking* yaitu:<sup>32</sup>

- 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.

Selain itu kelebihan *ice breaking* yaitu dapat menghilangkan rasa bosan, menegangkan, kecemasan, keletihan karena bisa keluar sebentar dari rutinitas belajar dengan gerakan dan keceriaan yang ditimbulkan dari *ice breaking*. Selain itu hal ini juga dapat pengkodisian situasi dalam kelas, agar situasi dalam 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.

### **3. Minat Belajar**

#### **a. Pengertian Minat Belajar**

Secara sederhana, minat berarti kecenderungan dan kegairahan yang besar terhadap sesuatu. Seseorang siswa yang menaruh minat besar terhadap pelajaran akan memusatkan perhatiannya lebih banyak daripada siswa lainnya. Kemudian karena pemusatan

---

<sup>32</sup>Sunarto, *Ice Breaker dalam ...*, hlm 106

perhatian intensif terhadap materi itulah yang memungkinkan siswa tadi untuk belajar lebih giat lagi, dan akhirnya mencapai prestasi yang diinginkan.<sup>33</sup>

Menurut WJS Poerwadinata dalam kamus umum bahasa Indonesia minat adalah perkataan atau ungkapan, kesukaan (kecenderungan hati) kepada sesuatu.<sup>34</sup> Dalam kata lain minat belajar adalah suatu keinginan atas kemauan yang disertai perhatian dan keaktifan yang disengaja yang akhirnya melahirkan rasa senang dalam perubahan tingkah laku, baik berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan dalam belajar.<sup>35</sup>

Menurut Winkel, minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Perasaan yang senang akan menimbulkan minat pula, yang diperkuat lagi oleh sikap yang positif, sebaliknya perasaan yang tidak senang menghambat dalam belajar karena tidak melahirkan sikap yang positif dan tidak menunjang minat dalam belajar.<sup>36</sup>

Dari beberapa pengertian di atas, maka jelas bahwa minat merupakan suatu perasaan ketertarikan seseorang terhadap sesuatu. Dengan begitu minat merupakan sesuatu yang mendorong seseorang untuk memiliki kecenderungan rasa suka dari luar individu.

---

<sup>33</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran ...*, Hlm 16

<sup>34</sup> WJS Poerwadinata, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta: PN. Balai Pustaka, 1984), hal 650

<sup>35</sup> Sofan Amri dan Ahmad Jauhari, *Implementasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran*, (Jakarta: Indonesia, 2011), 13.

<sup>36</sup> W.S. Winkel, *Psikologi Pengajaran*, (Jakarta: Gramedia, 1986), hal. 30

*Merriam Webster* dalam buku Suyono, ia mengatakan bahwa minat adalah sesuatu yang menimbulkan perhatian. Namun disamping itu ia juga menyatakan bahwa minat adalah suatu perasaan yang mengiringi atau menyebabkan perhatian khusus terhadap sesuatu objek atau kelompok objek.<sup>37</sup> Minat belajar yaitu kecenderungan hati untuk melakukan kegiatan belajar dengan harapan dapat memberi kepuasan terhadap sesuatu yang belum dimiliki sebelumnya melalui berbagai macam latihan sehingga hasil akhir dari belajar tersebut adalah perubahan tingkah laku.

Untuk membangkitkan minat belajar tersebut, banyak yang bisa digunakan antara lain, pertama dengan membuat materi yang akan dipelajari semenarik mungkin dan tidak membosankan baik dari bentuk buku, materi, sesain pembelajaran yang membebaskan peserta didik mengeksplor apa yang dipelajari, melibatkan seluruh domain belajar peserta didik (kognitif, afektif, psikomotorik) sehingga peserta didik menjadi aktif, maupun performansi guru yang menarik saat mengajar. Kedua, pemilihan jurusan atau bidang

#### **b. Ciri-Ciri Minat Belajar**

Menurut Slameto siswa yang berminat dalam belajar mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:<sup>38</sup>

---

<sup>37</sup> Suyono dan Hariyanto, *Implementasi Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015) hlm 7

<sup>38</sup> Edy Syahputra, *Snowball Throwing Tingkatkan Minat dan Hasil Belajar*, (Sukabumi: Haura Publishing, 2020), Hlm 20-21

- 1) Mempunyai kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus menerus.
- 2) Ada rasa suka dan senang pada sesuatu yang diminati
- 3) Memperoleh suatu kebanggaan dan kepuasan pada sesuatu yang diminati
- 4) Ada rasa ketertarikan pada sesuatu aktifitas-aktifitas yang diminati
- 5) Lebih menyukai suatu hal yang menjadi minatnya daripada lainnya
- 6) Dimanifestasikan melalui partisipan pada aktifitas dan kegiatan

### **c. Indikator Minat Belajar**

Minat belajar seseorang dapat dilihat dari indikator seberapa besar minat belajar dalam suatu pembelajaran tertentu. Menurut Safari dalam Jurnal Wasti indikator dalam belajar siswa yaitu:

- 1) Perasaan Senang

Yang dimaksud perasaan adalah momentan dan intensional. Momentan adalah perasaan yang muncul pada saat-saat tertentu, sedangkan intensional adalah reaksi dan perasaan yang diberikan terhadap sesuatu dan hal-hal tertentu. Perasaan disini terbagi menjadi dua, yaitu perasaan senang dan perasaan tidak senang. Pada perasaan tersebut sehingga akan timbul sebuah perilaku atau sikap.

Seorang siswa yang memiliki perasaan suka dan senang pada mata pelajaran tematik, maka ia akan berusaha untuk memahami pelajaran dengan senang hati, tanpa adanya paksaan ia akan mempelajarinya secara berulang-ulang tidak akan merasakan bosan terhadap pelajaran tematik.

## 2) Perhatian siswa

Perhatian adalah banyak sedikitnya kesadaran yang menyertai suatu aktivitas yang dilakukan. Perhatian sangatlah penting dalam mengikuti kegiatan dengan baik, dan hal ini akan berpengaruh terhadap minat siswa dalam belajar. Perhatian adalah pemusatan tenaga atau kekuatan jiwa tertentu kepada suatu obyek, atau pendaaygunaan kesadaran untuk menyertai suatu aktivitas. Aktivitas yang disertai dengan perhatian intensif akan lebih sukses dan prestasinyaapun akan lebih tinggi.

Oleh sebab itu, seseorang yang memiliki perhatian terhadap suatu pelajaran maka ia akan berusaha untuk memperoleh hasil yang memuaskan, nilai yang bagus, dan memiliki konsentrasi dalam belajar.

## 3) Ketertarikan dalam belajar

Siswa yang memiliki ketertarikan pada mata pelajaran, ia akan berusaha untuk mencari tantangan pada isi pelajaran tematik, ia akan berusaha untuk mencari tantangan pada isi

pelajaran yang dikaji, mencari contoh sesuai dengan keadaan sekarang yang berkaitan dengan mata pelajaran dan secara terus menerus akan membahas materi pelajaran tersebut.

#### 4) Keterlibatan siswa

Keterlibatan siswa dalam pembelajaran berarti siswa akan ikut serta dan berperan aktif saat proses pembelajaran. Bentuk keterlibatan siswa yaitu ketika guru memberikan soal maka ia akan menjawab pertanyaan dan memberikan tanggapan, ia juga akan memberikan ide atau pemikiran dan mampu membuat kesimpulan dari pembelajaran yang sudah dipelajari. Indikator minat belajar adalah perasaan senang atau suka terhadap suatu materi pelajaran, perhatian dan memiliki konsentrasi terhadap pelajaran dan keterlibatan siswa mengikuti pembelajaran.

#### **d. Faktor – Faktor Minat Belajar**

Minat belajar seseorang tidaklah selalu stabil, melainkan selalu berubah. Oleh karena itu, perlu diarahkan dan dikembangkan kepada sesuatu pilihan yang telah ditentukan melalui faktor-faktor yang mempengaruhi minat itu. Menurut Ali secara keseluruhan faktor digolongkan dalam dua kelompok besar, yaitu faktor eksternal (faktor yang berasal dari luar diri siswa) dan faktor internal (faktor yang berasal dari dalam diri siswa). Berikut adalah beberapa pengertian faktor eksternal dan internal menurut Sumadi Suryabrata diantaranya sebagai berikut:

1. Faktor internal adalah sesuatu yang membuat siswa berminat, yang berasal dari dalam diri sendiri. Faktor internal tersebut antara lain pemusatan perhatian keingintahuan, motivasi, dan kebutuhan. (Sumadi Suryabrata)
  - a) Perhatian dalam belajar yaitu pemusatan atau konsentrasi dari seluruh aktivitas seseorang yang ditujukan kepada sesuatu atau sekumpulan objek belajar.
  - b) Keingintahuan adalah perasaan atau sikap yang kuat untuk mengetahui sesuatu; dorongan kuat untuk mengetahui lebih banyak tentang sesuatu
  - c) Kebutuhan (motif) yaitu keadaan dalam diri pribadi seseorang siswa yang mendorongnya untuk melakukan aktifitas-aktifitas tertentu guna mencapai suatu tujuan
  - d) Motivasi adalah perubahan energy dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan.
2. Faktor eksternal adalah sesuatu yang membuat siswa berminat datanginya dari luar diri seperti dorongan dari orang tua, dorongan dari guru, tersedianya sarana prasarana dan sarana atau fasilitas, dan keadaan lingkungan.<sup>39</sup>

---

<sup>39</sup> *Ibid* ..., Hlm 21-22

### e. Macam-Macam Minat Belajar

Setiap individu peserta didik memiliki berbagai macam minat dan potensi. Secara konseptual, Krapp mengkategorikan minat peserta didik menjadi tiga dimensi besar, yaitu:

#### 1) Minat Personal

Minat personal terkait erat dengan sikap dan motivasi atas mata pelajaran tertentu, apakah dia tertarik atau tidak, apakah dia senang atau tidak senang, dan apakah dia mempunyai dorongan keras dari dalam dirinya untuk menguasai mata pelajaran tersebut.

#### 2) Minat Psikologikal

Minat psikologikal erat kaitannya dengan adanya sebuah interaksi antara minat personal dengan minat situasional yang terus-menerus dan berkesinambungan. Jika siswa memiliki pengetahuan yang cukup tentang mata pelajaran, dan dia memiliki cukup punya peluang untuk mendalaminya dalam aktivitas yang terstruktur (kelas) atau pribadi (di luar kelas), serta punya penilaian yang tinggi atas mata pelajaran tersebut maka dapat dinyatakan bahwa siswa memiliki minat psikologikal terhadap mata pelajaran tersebut.<sup>40</sup>

#### 3) Minat Situasional

Minat situasional menjurus pada minat siswa yang tidak stabil dan relatif berganti-ganti tergantung dari faktor rangsangan

---

<sup>40</sup> Euis Karwati dan Donni Juni Priansa, *Manajemen Kelas (Classrom Management) Guru Profesional yang Inspiratif, Kreatif, Menyenangkan, dan Berprestasi*, (Bandung: ALFABETA, 2014), 150.

dari luar dirinya. Misalnya, suasana kelas, cara mengajar guru, dorongan keluarga. Minat situasional ini merupakan kaitan dengan tema pelajaran yang diberikan.

#### **4. Pembelajaran Tematik**

##### **a. Pengertian Pembelajaran Tematik**

Pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran dengan cara sengaja mengaitkan atau memadukan beberapa kompetensi dasar (KD) dan indikator dari kurikulum atau standar isi (IS) dari beberapa mape menjadi satu kesatuan untuk dikemas dalam satu tema. Dengan adanya kaitan tersebut maka peserta didik akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan secara utuh sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi peserta didik.

Menurut Rusman, pembelajaran tematik merupakan salah satu model dalam pembelajaran terpadu yang merupakan suatu system pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistic, bermakna, dan autentik.<sup>41</sup>

Pengetahuan anak menurut *Piaget*, tidak diperoleh secara pasif melainkan melalui tindakan, perkembangan kognitif anak

---

<sup>41</sup> Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), hlm 254

bergantung pada seberapa jauh mereka aktif memanipulasi dan berinteraksi dengan lingkungan.<sup>42</sup>

#### **b. Ciri-ciri Pembelajaran Tematik**

Karakteristik pembelajaran tematik berpusat pada siswa (*student centered*) artinya siswa lebih banyak berperan aktif dan menempatkan dirinya sebagai objek belajar. Sedangkan guru hanya bertindak sebagai fasilitator. Yaitu memberi kemudahan kepada siswanya dalam melakukan aktivitas belajar. Karakteristik pembelajaran tematik yang kedua yaitu memberi pengalaman langsung. Artinya dalam pembelajaran tematik siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata (konkret) sehingga dapat digunakan untuk memahami hal-hal yang bersifat abstrak. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, artinya dalam pembelajaran tematik menampilkan materi materi yang dikemas menjadi suatu tema atau topik tertentu dan berkaitan dengan kehidupan nyata siswa. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran. Artinya pembelajaran tematik menyajikan konsep yang diambil dari berbagai mata pelajaran dengan tujuan siswa mampu memahami konsep tersebut secara utuh dan membantu siswa dalam memecahkan masalah dalam kehidupan yang ada disekitarnya.<sup>43</sup>

---

<sup>42</sup> Ibadullah Malawi dkk, *Teori dan Aplikasi Pembelajaran Terpadu*, (Magetan: CV. AE MEDIA GRAFIKA, 2019), Hlm 23

<sup>43</sup> Asrohah & Kadir, *Pembelajaran ...*, hal. 34

### **c. Hal-hal yang Perlu Diperhatikan dalam Pembelajaran Tematik**

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran tematik yaitu:

- 1) Pembelajaran tematik dimaksudkan agar pelaksanaan kegiatan pembelajaran lebih bermakna dan utuh
- 2) Dalam pelaksanaan pembelajaran tematik perlu mempertimbangkan alokasi berkesan dan bermakna
- 3) Menumbuhkan keterampilan sosial, seperti bekerja sama, toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang lain.<sup>44</sup>

### **d. Keunggulan dan Kelemahan Pembelajaran Tematik**

Dalam pelaksanaan pembelajaran yang memanfaatkan tema ini akan memperoleh beberapan manfaat dan kelemahan yang menyolok dalam pembelajaran tematik, antara lain:

- 1) Menghemat pelaksanaan pembelajarn tematik dilaksnaakan secara terpadu antara beberapa mata pelajaran
- 2) Anak didik mampu melihat hubungan-hubungan yang bermakna sebab isi/materi pembelajaran lebih berperan sebagai sarana atau alat bukan tujuan akhir
- 3) Ketertarikan antara satu mata pelajaran dengan lainnya akan menguatkan konsep yang telah dikuasai anak didik, karena didukung dengan pandangan dari berbagai prespektif

Kelemahannya antara lain:

---

<sup>44</sup> Sungkono, *Pembelajaran Tematik dan Implementasinya di Sekolah Dasar*, *Majalah Imiah Pembelajaran*, Nomor 1, Vol 2 Mei 2006, hlm 5

- 1) Pembelajaran menjadi lebih kompleks dan menuntut guru untuk mempersiapkan diri sendemikian rupa supaya ia dapat melaksanakannya dengan baik.
- 2) Persiapan yang dilakukan guru lebih lama. Guru harus merancang pembelajaran tematik dengan memperhatikan keterkaitan antara berbagai pokok materi tersebut di beberapa mata pelajaran.
- 3) Menuntut penyediaan alat, bahan, sarana dan prasarana untuk berbagai mata pelajaran yang dipadukan secara serentak.

## **B. Penelitian Terdahulu**

Penelitian terdahulu ini menjadi salah satu acuan peneliti dalam melakukan penelitian, sehingga peneliti dapat memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan. Berikut penelitian terdahulu:

- a. 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.<sup>45</sup>

- b. Umi Rizqiati dengan judul “Pengaruh Pemberian *Reward* dan *Ice Breaking* Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa di MIN 3 Tulungagung”. Dengan rumusan masalah Bagaimana pengaruh pemberian *reward* dan *ice breaking* terhadap minat belajar matematika siswa di MIN 3 Tulungagung?. Hasil penelitian diperoleh hasil *Sig* 0,000 ( $0,000 < 0,05$ ) dan nilai koefisien korelasinya ( $r_2$ ) = 0,586 atau jika dipresentasikan menjadi 58,6%. Maka demikian *Ha* diterima dan *Ho* ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh pemberian *reward* dan *ice breaking* terhadap minat belajar Matematika siswa di MIN 3 Tulungagung.<sup>46</sup>
- c. 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 *Ho* ditolak dan *Ha* diterima. Dengan demikian menunjukkan ada pengaruh pemberian *reward* terhadap

---

<sup>45</sup>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).

<sup>46</sup>Umi Rizqiati, *Pengaruh Pemberian Reward dan Ice Breaking Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa di MIN 3 Tulungagung*, (Tulungagung: Skripsi,2020)

motivasi dan hasil belajar siswa kelas II MIN Rejotangan Tulungagung.<sup>47</sup>

- d. Iffa Qorri Aina dengan judul “Hubungan Pemberian *Reward* dan *Punishment* Dengan Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas IV MIT Nurul Islam Ngaliyan Semarang Tahun Ajaran 2016/2017”. Dengan rumusan masalah: adakah hubungan pemberian *reward* dan *punishment* dengan motivasi belajar IPA siswa kelas IV MIT Nurul Islam Ngaliyan Semarang? Penelitian diperoleh hasil taraf pengujian signifikansi dari persamaan regresi yaitu Harga  $F_{\text{reg}}$  diperoleh sebesar 9,8973 yang dikonsultasikan dengan harga  $F_{\text{tabel}}$  pada taraf signifikan 5% yaitu 4,26 karena  $F_{\text{reg}} = 9,8973 > F_{\text{tabel}} 4,26$  maka signifikan. Dengan demikian diketahui adanya korelasi yang signifikan dalam pemberian *reward* dan *punishment* dengan motivasi belajar IPA siswa kelas IV MIT Nurul Islam Ngaliyan Semarang.<sup>48</sup>
- e. Fitri Yusipa “Hubungan Pemberian *Reward* dengan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika kelas V di SD Negeri 93 Kaur”. Dengan rumusan masalah: apakah terdapat hubungan pemberian *reward* dengan minat belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas V di SD Negeri 93 Kaur? Penelitian diperoleh hasil taraf signifikan 5% dengan  $r_{\text{tabel}} 0,433 < r_{\text{hitung}} 0,487$ . Hal ini berarti hipotesis

---

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

<sup>48</sup>Iffa Qorri Aina, *Hubungan Pemberian Reward dan Punishment Dengan Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas IV MIT Nurul Islam Ngaliyan Semarang Tahun Ajaran 2016/2017*, (Semarang: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2017)

dapat dibuktikan bahwa ada hubungan yang signifikan antara pemberian *reward* dengan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas V di SD Negri 93 Kaur.<sup>49</sup>

Dari kelima uraian penelitian terdahulu diatas, disini peneliti akan mengkaji persamaan dan perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti sekarang, yang berfungsi sebagai acuan dan panduan peneliti. Selain itu juga bertujuan menjaga keaslian/orisinalitas penelitian terdahulu. Untuk mempermudah memaparkan persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilaksanakan tersebut, maka akan diuraikan pada tabel 2.1 yaitu:

**Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian**

No.	Nama Peneliti	Tahun Terbit	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Hasil Penelitian
1.	Tri Wahyuni	2019	“Pengaruh Pemberian <i>Ice Breaking</i> dan <i>Reward</i> Terhadap Motivasi Belajar Siswa di MI Plus Al-Huda Jeruk Selopuro Blitar ”	- Sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif - Sama-sama menggunakan <i>Ice breaking</i> - Sama-sama menggunakan <i>reward</i>	Terdapat perbedaan lokasi penelitian serta terdapat perbedaan motivasi	Diperoleh hasil <i>sig.</i> 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

<sup>49</sup> Fitri Yusipa, *Hubungan Pemberian Reward dengan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V di SD Negri 93 Kaur*, (Bengkulu: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2019)

						hubungan yang sedang
2.	Umi Rizqiaty	2020	“Pengaruh Pemberian <i>Reward</i> dan <i>Ice Breaking</i> Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa di MIN 3 Tulungagung”	- Menggunakan akan <i>Reward</i> dan <i>Ice Breaking</i> - Minat belajar	Terdapat perbedaan lokasi penelitian dan mata pelajaran	Diperoleh hasil Sig 0,000 ( $0,000 < 0,05$ ) dan nilai koefisien korelasinya ( $r^2$ ) = 0,586 atau jika dipresentasikan menjadi 58,6%. Maka demikian $H_a$ diterima dan $H_o$ ditolak.
3.	Dyah Puspita Sri Wulandari	2018	“Pengaruh Pemberian <i>Reward</i> Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas II MIN Rejotangan Tulungagung”	Sama dalam pemberian <i>Reward</i>	- Perbedaan pada motivasi dan hasil belajar - Lokasi yang berbeda	Penelitian diperoleh hasil sig. Sebesar $0,00 < 0,05$ , maka $H_o$ ditolak dan $H_a$ diterima. Dengan demikian menunjukkan ada pengaruh pemberian <i>reward</i> terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas II MIN Rejotangan Tulungagung
4.	Iffa Qorri Aina	2017	Hubungan Pemberian <i>Reward</i> dan <i>Punishment</i> Dengan Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas IV MIT Nurul Islam Ngaliyan	Sama-sama memberikan <i>reward</i>	- Berbeda pada motivasi belajar, pemberian <i>punishment</i> dan kelas - Mata pelajaran yang berbeda	Penelitian diperoleh hasil taraf pengujian signifikansi dari persamaan regresi yaitu Harga Freg diperoleh sebesar 9,8973 yang

			Semarang Tahun Ajaran 2016/2017			dikonsultasikan dengan harga $F_{tabel}$ pada taraf signifikan 5% yaitu 4,26 karena $F_{reg} = 9,8973 > F_{tabel} 4,26$ maka signifikan. Dengan demikian diketahui adanya korelasi yang signifikan dalam pemberian reward dan punishment dengan motivasi belajar IPA siswa kelas IV MIT Nurul Islam Ngaliyan Semarang.
5.	Fitri Yusipa	2019	“Hubungan Pemberian <i>Reward</i> dengan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika kelas V di SD Negeri 93 Kaur”.	-Sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif -Sama dalam pemberian <i>reward</i> -Penelitian dilakukan pada jenjang kelas V	- Menggunakan mata pelajaran yang berbeda - tidak menggunakan <i>ice breaking</i>	Penelitian diperoleh hasil taraf signifikan 5% dengan $r_{tabel} 0,433 < r_{hitung} 0,487$ . Hal ini berarti hipotesis dapat dibuktikan bahwa ada hubungan yang signifikan antara pemberian <i>reward</i> dengan minat

						belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas V di SD Negeri 93 Kaur.
--	--	--	--	--	--	--

Berdasarkan penelitian terdahulu yang telah dipaparkan, maka penelitian ini bertujuan untuk membuktikan bahwa adanya hubungan yang signifikan antara pemberian *reward* dan *ice breaking* dengan minat belajar siswa. Posisi peneliti dalam penelitian terdahulu adalah sebagai penguat dan pembaharu atau mengulang. Penguat disini adalah memperkuat hasil penelitian sebelumnya. Sedangkan yang dimaksud pembaharu adalah untuk memperbaharui penelitian yang sudah ada dan dengan memunculkan variabel, lokasi dan objek penelitian yang berbeda sebagai pembeda dari penelitian sebelumnya.

Pada penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa, *reward* dan *ice breaking* terbukti telah mempengaruhi hasil belajar sehingga kedua hal tersebut memiliki hubungan atau keterkaitan dengan meningkatnya minat belajar siswa. Hal ini ditandai dengan nilai pada soal yang telah diberikan guru sebelumnya tergolong rendah setelah diberikan perlakuan dengan pemberian *reward* dan *ice breaking* siswa cenderung lebih berperan aktif, semangat dan mampu menuangkan ide yang telah mereka tangkap dari hasil proses belajar mengajar. Kesimpulan dari hasil penelitian terdahulu nampak bahwa pemberian *reward* dan *ice breaking* sangat mempengaruhi semangat dan motivasi siswa untuk lebih giat dalam

belajar sehingga keduanya memiliki hubungan yang cukup kuat dalam meningkatkan minat belajar siswa.

### C. Kerangka Konseptual

Kerangka berpikir atau kerangka pemikiran adalah dasar pemikiran dari penelitian yang disintesisikan dari fakta-fakta, observasi dan kajian kepustakaan. Kerangka berpikir memuat teori, dalil, atau konsep-konsep yang akan dijadikan dasar dalam penelitian. Di dalam kerangka pemikiran variabel-variabel penelitian dijelaskan secara mendalama dan relevan dengan permasalahan yang diteliti, sehingga dapat dijadikan dasar untuk menjawab permasalahan penelitian. Menurut Widayat dan Amirullah kerangka berpikir atau juga disebut sebagai kerangka konseptual merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Kerangka berpikir juga menjelaskan sementara terhadap gejala yang menjadi masalah (objek) penelitian.<sup>50</sup>

Pemberian *reward* dan *ice breaking* merupakan hal yang penting dalam proses pembelajaran. Kegiatan ini bisa dijadikan strategi guru untuk meningkatkan minat belajar siswa yang berasal dari luar siswa. Hal ini dikarenakan terdapat kebutuhan yang dimiliki oleh siswa yang mampu dipengaruhi oleh pemberian *reward* dan *ice breaking* yaitu kebutuhan penghargaan. *Reward* dan *ice breaking* ini terdiri dari berbagai bentuk, bukan hanya sekedar memberikan hadiah yang bersifat materi seperti

---

<sup>50</sup>Ismail Nurdin & Sri Hartati. *Metodologi Penelitian Sosial*. (Surabaya: Media Sahabat Cendekia: 2019). Hlm 125

buku, permen, atau uang dan juga bukan hanya memberikan *ice breaking* berupa tepuk tangan atau acungan jempol, tanpa disadari *reward dan ice breaking* memiliki berbagai macam bentuk. Hal ini bisa diberikan berupa memberi semangat dan juga pujian yang dapat membangkitkan semangat dan motivasi untuk giat belajar, itu merupakan salah satu bentuk *reward* dan *ice breaking* yang dapat membangkitkan minat siswa dalam belajar yang berasal dari luar siswa.

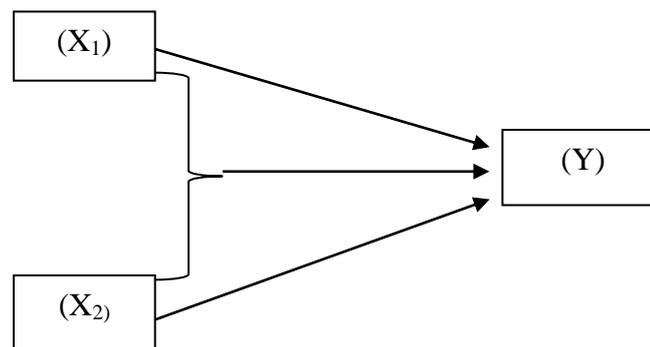
Minat belajar yang dipengaruhi oleh pemberian *reward* dan *ice breaking* juga memiliki peranan penting. Minat harus berasal dari dalam diri maupun dari luar dirinya. Minat yang berasal dari dalam diri siswa melakukan proses belajar sehingga siswa menjadi lebih semangat dan giat dalam belajar. Minat belajar siswa dapat berasal dari dalam dirinya maupun dalam luar dirinya. Akan tetapi tidak semua siswa mampu membangkitkan minat dalam diri mereka sendiri. Dengan hal ini, maka minat dari luar diri siswa perlu diterapkan. Guru merupakan peranan utama dalam membangkitkan minat siswa dari luar diri siswa, karena pada dasarnya siswa cenderung lebih giat dan patuh ketika guru yang membimbingnya dari pada orangtua mereka masing-masing.

Berdasarkan pernyataan ini, kesimpulan yang didapatkan yaitu hubungan pemberian *reward* dan *ice breaking* dengan minat belajar siswa dalam mata pelajaran tematik, khususnya pada siswa kelas V MI Miftahul Huda Centong 01 Kanigoro Blitar.

Dalam hal belajar siswa akan dikatakan berhasil belajarnya jika ia ada kemauan dalam dirinya untuk belajar. Keinginan dan dorongan untuk belajar ini yang dinamakan dengan minat. Minat dapat menggerakkan, mengarahkan perilaku dan sikap individu untuk lebih giat dan suka rela dalam belajar. Di dalam minat terkandung cita-cita atau aspirasi. Dengan aspirasi maka siswa diharapkan akan mengerti dan memahami pentingnya belajar dengan ini siswa dapat mewujudkan aktualisasi diri. Dengan kemampuan, kecakapan dan keterampilan maka dalam menguasai belajar siswa dapat menerapkan serta mengembangkan kreativitas dalam belajar. Pada kondisi *fresh*, siswa akan cenderung lebih semangat untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar serta mampu mengerjakan tugas dengan baik. Untuk memperjelas arah penelitian ini, perlu digambarkan dalam kerangka berfikir sebagaimana pada bagan 2.1 sebagaimana berikut:

### Bagan 2.1

#### Kerangka Berfikir



Keterangan :

$X_1$  : Pemberian *Reward*

X<sub>2</sub> : Pemberian *Ice Breaking*

XY : Adanya Hubungan antara pemberian *reward* dan *ice breaking* dengan minat belajar Siswa.

Dari penjelasan yang telah disebutkan di atas, menunjukkan bahwa penelitian ini bermaksud untuk mengetahui ada tidaknya hubungan yang ditimbulkan dari pelaksanaan pembelajaran dengan memberikan *reward* dan *ice breaking* dengan minat belajar tematik siswa kelas V di MI Miftahul Huda Centong 01.