

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Permasalahan dalam dunia pendidikan akan selalu memunculkan hal baru seiring tuntutan perkembangan zaman karena pada dasarnya sistem pendidikan nasional senantiasa dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan baik ditingkat lokal, nasional, maupun global. Pendidikan pada dasarnya merupakan proses untuk mengembangkan semua aspek yang ada pada manusia yaitu sikap, pengetahuan, dan ketrampilan. Pendidikan memegang peranan yang sangat penting untuk menjamin kelangsungan hidup negara dan bangsa, karena pendidikan merupakan wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia.¹

Melalui pendidikan maka bangsa Indonesia nantinya diharapkan dapat mencetak generasi-generasi yang tangguh, cerdas, bermartabat dan berkarakter dalam rangka meningkatkan sumber daya manusia. Generasi cerdas dan berkarakter merupakan salah satu tujuan dari pendidikan yang terdapat pada kurikulum. Seperti halnya yang di jelaskan dalam UU No 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 sebagaimana dikutip dalam buku Wiji Suwarno yang menyentakan bahwa: “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta

¹ E. Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), hlm. 15.

didik (peserta didik) secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”.²

Pendidikan merupakan salah satu faktor utama untuk mewujudkan masyarakat yang berkualitas. Pendidikan adalah proses atau usaha bimbingan secara sadar dari pendidik kepada anak didik atau peserta didik terhadap perkembangan kearah kedewasaan jasmani dan rohani sehingga terbentuk kepribadian yang sesuai dengan tujuan pendidikan.³

Perkembangan pendidikan kini telah menjadi bobot kemajuan dari suatu negara. Indonesia merupakan salah satu negara yang sedang berkembang. Karena itu pendidikan di Indonesia mendapat sorotan khusus. Efektivitas pembelajaran yang dapat mendukung pembelajaran mulai dikembangkan. Mulai dari pengembangan model, metode dan juga strategi yang digunakan.

Secara umum pendidikan di Indonesia sudah mengalami kemajuan yang cukup pesat, namun masih banyak pula kekurangan yang terlihat, terutama pada pendidikan di sekolah dasar. Banyak persoalan yang dihadapi untuk menuju pendidikan yang bermutu, salah satunya menurunnya minat belajar peserta didik. Penurunan minat belajar pada peserta didik ini perlu diatasi dengan strategi guru ketika pembelajaran. Strategi tersebut dapat

² Wiji Suwarno, *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*, (Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2009), hlm 21

³ Nursyamsiyah Yusuf, *Buku Ajar Ilmu Pendidikan*, (Pusat Penerbitan dan Publikasi Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Tulungagung, 2000), hlm. 76

berupa media pembelajaran, pemberian stimulus seperti *reward* dan *ice breaking*. Hal ini sebagaimana yang diungkapkan oleh Skinner dalam teorinya yang menyatakan bahwa belajar adalah perubahan perilaku individu secara jelas. Perubahan tersebut diperoleh sebagai hasil respon individu terhadap stimulus.⁴

Beberapa penelitian terdahulu banyak yang menguji teori dari Skinner yang kemudian di uji dalam beberapa lokasi penelitian. Salah satunya penelitian yang dilakukan oleh Siti Aisyah dengan judul Pengaruh Pemberian reward terhadap minat belajar peserta didik.⁵ Dalam hal ini peneliti juga tertarik untuk menguji ulang kebenaran teori yang disampaikan oleh Skinner yang mengatakan bahwa belajar adalah perubahan perilaku individu secara jelas. Perubahan tersebut diperoleh sebagai hasil respon individu terhadap stimulus. Stimulus yang dimaksud dalam hal ini adalah berupa *reward* dan *ice breaking*.

Secara sederhana minat (*interest*) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.⁶ Menurut Suryobroto, minat sebagai kecenderungan dalam diri individu untuk tertarik pada suatu objek atau menyenangkan suatu objek. Timbulnya minat terhadap suatu obyek ini ditandai dengan adanya rasa senang atau tertarik. Jadi boleh dikatakan orang yang berminat terhadap sesuatu maka

⁴ Firmina Angela Nai ,Teori Belajar & Pembelajaran Implementasi dalam Pembelajaran BAHASA INDONESIA, (Yogyakarta: BUDI UTAMA, 2017), hlm 26

⁵ Ima Melinda, *Pengaruh Reward dan Punishment Terhadap Motivasi Belajar Peserta didik Kelas IV A SDN Merak I pada Mata Pelajaran IPS*. Internasinaol Journal Of Elementary Education. Vol 2 No 2 2018

⁶ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Logos, 1999), hlm. 136.

seseorang tersebut akan merasa senang atau tertarik pada obyek yang diminati tersebut. 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.⁷ Minat belajar muncul karena keinginan dari dalam pribadi seseorang dan hal-hal yang berpengaruh dari luar. Minat memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar, maka tahap-tahap awal suatu proses belajar mengajar hendaknya dimulai dengan usaha membangkitkan minat.

Pendidik sebagai aktor dalam berlangsungnya proses belajar disekolah, sudah selayaknya sebagai seorang guru harus berinovasi untuk menghadirkan pembelajaran yang aktif, edukatif, kreatif, inovatif, dan memberikan kemudahan bagi peserta didiknya. Pihak lembaga harus mampu menyediakan tenaga guru yang memadai dan berkualitas agar pembelajaran dapat berlangsung dengan baik serta menyediakan fasilitas yang memadai untuk menunjang proses pembelajaran tersebut.⁸

Pendidik harus pintar dalam meningkatkan minat belajar peserta didik, supaya peserta didik mudah mengenal dan memahami materi yang telah diajarkan kepadanya. Peserta didik juga akan lebih tertarik untuk mengemukakan pendapat, bersungguh-sungguh, bersemangat dalam proses

⁷ Ramayulis, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta: Radar Jaya Offset, 2001), hlm. 91

⁸ Sudirman AM, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003). Hlm 2

pembelajaran, dan memiliki rasa ingin tahu yang lebih tinggi terhadap materi yang telah di pelajari. Cara meningkatkan minat belajar tersebut bisa dengan memberikan *reward* dan *Ice Breaking* dalam pembelajaran.

Menurut Soenarno, *Ice Breaking* merupakan peralihan situasi dari yang membosankan, membuat ngantuk, 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.⁹ *Ice-breaking* adalah “pemecah es” Jadi, *Ice Breaking* bisa diartikan sebagai usaha untuk memecahan atau mencairkan suasana yang kaku seperti es agar menjadi lebih nyaman mengalir dan santai. Hal ini bertujuan agar materi-materi yang disampaikan dapat diterima. Peserta didik akan lebih dapat menerima materi pelajaran jika suasana tidak tegang, santai, nyaman, dan lebih bersahabat.¹⁰ *Ice Breaking* dalam pembelajaran dapat diartikan sebagai pemecah situasi kebekuan pikiran atau fisik peserta didik. *Ice Breaking* dimaksudkan untuk membangun suasana belajar yang dinamis penuh semangat dan antusiasme. Karakteristik dari *Ice Breaking* adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta serius tapi santai, digunakan untuk menciptakan suasana belajar dari pasif ke aktif dari kaku menjadi gerak dan dari jenuh menjadi riang. Pemberian *Ice Breaking* bisa dengan memberikan yel-yel, jenis tepuk tangan, jenis gerak badan dan games

⁹ Adui Soenarno, *Ice Breaker Permainan Atraktif-Edukatif*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2005), hlm. 1.

¹⁰ Sunarto, *Ice Breaker dalam Pembelajaran Aktif*, (Surakarta: Yuman Pressindo, 2012), hlm.1

Begitu juga *reward*, yang ikut andil dalam meningkatkan minat belajar. 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 peserta didik.¹¹ Pemberian *reward* (hadiah) bisa berbentuk motivasi, ucapan terimakasih, nilai tambahan, dan barang-barang yang bermanfaat seperti buku atau alat tulis. Dengan adanya *reward* dari apa yang telah dilakukan peserta didik, maka akan menimbulkan rasa tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Sehingga *reward* (hadiah) juga berperan penting dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.

Peneliti sempat melakukan observasi pendahuluan di Madrasah Ibtidaiyah Ghozaliyah beralamat di Dusun Sidowaras Desa Sumbermulyo Kecamatan Jogoroto Kabupaten Jombang pada tanggal 3 Agustus 2021. Peneliti menemukan fakta bahwa proses pembelajaran di kelas V MI Ghozaliyah, minat belajarnya masih rendah ditandai dengan saat pembelajaran berlangsung peserta didik kurang memperhatikan materi yang disampaikan guru, peserta didik ramai dan bermain sendiri ketika guru menerangkan, peserta didik berbicara, dan sering izin untuk ke luar kelas.

Peranan guru sangat di butuhkan dalam kondisi ini. Guru harus mampu menciptakan suasana kelas yang menyenangkan bagi peserta didik

¹¹ Ngalim Purwanto, *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006), hlm. 182.

sehingga diharapkan adanya peningkatan mutu dan kualitas pembelajaran. Salah satunya adalah penyampaian materi pada peserta didik dengan diselingi *reward* dan *Ice Breaking* untuk mencairkan suasana beku/kaku. Sehingga proses pembelajaran lebih menyenangkan dan minat belajar peserta didik meningkat. Sebagian besar orang menganggap bahwa dengan adanya *reward* dan *Ice Breaking* sudah pasti akan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik . Namun faktanya, masih banyak peserta didik yang kurang minat dengan pembelajaran jika *reward* hanya berupa tepuk tangan atau acungan jempol dari guru. Selain itu *Ice Breaking* juga akan membosankan jika hanya bertepuk-tepuk tanpa adanya permainan.

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis paparkan di atas, apakah teori yang disampaikan Skinner benar-benar terbukti. Hal inilah yang akan diungkap oleh peneliti melalui penelitian yang berjudul **“Pengaruh Pemberian *Reward* Dan *Ice Breaking* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Di MI Ghozaliyah Sumbermulyo Jogoroto Jombang”**.

B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

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

1. Peserta didik kurang memperhatikan guru saat menyampaikan materi.
2. Peserta didik kurang semangat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

3. Kurangnya pemberian *reward* oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar.
4. Kurangnya pemberian *Ice Breaking* oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar.
5. Kurangnya minat peserta didik dalam kegiatan belajar.
6. Kurang menariknya kegiatan belajar mengajar yang dirancang oleh guru. Untuk mengatasi agar permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian tidak meluas, tepat sasaran, dan tujuannya dapat tercapai dengan baik, maka penulis memberikan batasan-batasan permasalahan sebagai berikut:
 1. Pemberian *reward* dalam proses pembelajaran matematika.
 2. Pemberian *Ice Breaking* dalam proses pembelajaran matematika.
 3. Minat belajar matematika peserta didik kelas V di MI Ghozaliyah Jombang

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Adakah Pengaruh Pemberian *Reward* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik di MI Ghozaliyah Jombang?
2. Adakah Pengaruh Pemberian *Ice Breaking* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik di MI Ghozaliyah Jombang?

3. Adakah Pengaruh Pemberian *Reward* dan *Ice Breaking* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik di MI Ghozaliyah Jombang?

D. Tujuan Penelitian

Suatu penelitian perlu adanya tujuan yang berfungsi sebagai acuan pokok terhadap masalah yang diteliti, sehingga peneliti akan bekerja lebih terarah dalam penelitian. Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengaruh pemberian *reward* terhadap minat belajar peserta didik di MI Ghozaliyah Jombang.
2. Untuk mengetahui pengaruh pemberian *Ice Breaking* terhadap minat belajar peserta didik di MI Ghozaliyah Jombang.
3. Untuk mengetahui pengaruh pemberian *reward* dan *Ice Breaking* terhadap minat belajar peserta didik di MI Ghozaliyah Jombang.

E. Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono, hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.¹² Hipotesis penelitian mempunyai fungsi memberikan jawaban sementara terhadap rumusan masalah atau research questions. Walaupun hal ini tidak mutlak, hipotesi

¹² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015) hal. 96

pada umumnya sama banyaknya dengan jumlah rumusan masalah yang telah ditetapkan dalam penelitian.¹³ Dalam penelitian ini, penulis menentukan hipotesis sebagai berikut :

1. H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara pemberian *reward* terhadap minat belajar peserta didik di MI Ghozaliyah Jombang.

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan antara pemberian *reward* terhadap minat belajar peserta didik di MI Ghozaliyah Jombang.

2. H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara pemberian *Ice Breaking* terhadap minat belajar peserta didik di MI Ghozaliyah Jombang.

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan antara pemberian *Ice Breaking* terhadap minat belajar peserta didik di MI Ghozaliyah Jombang.

3. H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara pemberian *reward* dan *Ice Breaking* terhadap minat belajar peserta didik di MI Ghozaliyah Jombang.

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan antara pemberian *reward* dan *Ice Breaking* terhadap minat belajar peserta didik di MI Ghozaliyah Jombang.

¹³ Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Bumi Aksara: Jakarta, 2014) hal.

F. Kegunaan Penelitian

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

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan ilmu pengetahuan, kualitas pendidikan dan khasanah ilmiah tentang pengaruh pemberian *reward* dan *Ice Breaking* terhadap minat belajar matematika peserta didik. Dan peneliti yang akan datang bisa digunakan sebagai sarana untuk menambah pengetahuan dan wawasan bagi peneliti dalam bidang pendidikan.

2. Secara Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

a) Bagi Kepala MI Ghozaliyah Jombang

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai masukan dan sumbangan yang bermanfaat bagi sekolah dengan adanya informasi yang diperoleh sehingga dapat dijadikan sebagai bahan kajian untuk meningkatkan kualitas sekolah.

b) Bagi Guru MI Ghozaliyah Jombang

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman bagi guru tentang manfaat pemberian *reward* dan *Ice Breaking* dalam pembelajaran dan memotivasi guru untuk mengembangkan teknik pemberian *reward* dan *Ice Breaking*

dengan lebih efektif, sebagai upaya untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

c) Bagi peneliti

Dengan penelitian ini, peneliti berharap dapat menambah wawasan, pengalaman, kemampuan, serta ketrampilan yang ada dalam diri peneliti dan mampu mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang telah didapat selama perkuliahan.

d) Bagi peneliti yang akan datang

Memberikan dukungan terhadap penelitian sejenis yang telah diadakan sebelumnya, sekaligus sebagai sumbangan pemikiran bagi dunia penelitian tentang efektifitas penerapan pemberian *reward* dan *Ice Breaking* dalam dunia pendidikan.

G. Penegasan Istilah

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

1. Secara Konseptual

a. *Reward*

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 peserta didik .¹⁴ Pemberian *reward* (hadiah) bisa berbentuk motivasi, ucapan terimakasih, nilai tambahan, dan barang-barang yang bermanfaat seperti buku atau alat tulis.

b. *Ice Breaking*

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.¹⁵

c. Minat Belajar

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. Minat belajar muncul karena keinginan dari dalam pribadi seseorang dan hal-hal yang berpengaruh dari luar.

2. Secara Operasional

Secara operasional, peneliti akan meneliti tentang pengaruh pemberian *reward* dan *Ice Breaking* terhadap minat belajar peserta didik di MI Ghozaliyah Jombang, dimana peneliti akan menguji ada tidaknya

¹⁴ M. Ngalim Purwanto, Ilmu pendidikan Teoritis dan Praktis, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), hal. 182

¹⁵ Adi Soenarno, Ice Breaker Permainan Atraktif-Edukatif, (Yogyakarta: Andi offset, 2005), hlm.1

pengaruh pemberian *reward* dan *Ice Breaking* dengan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika. Pengaruh pemberian *reward* dan *Ice Breaking* terhadap minat belajar peserta didik dapat diketahui melalui hasil angket yang di isi oleh peserta didik. Diharapkan terdapat pengaruh pemberian *reward* dan *Ice Breaking* terhadap minat belajar peserta didik di MI Ghozaliyah Jombang.

H. Sistematika Pembahasan

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

Bagian awal, terdiri dari: Halaman Sampul Depan, Halaman Judul, Halaman Persetujuan, Halaman Pengesahan, Halaman Pernyataan Keaslian Tulisan, Motto, Halaman Persembahan, Prakata, Daftar Tabel, Daftar Bagan, Daftar Lampiran, Abstrak, dan Daftar Isi.

Bab utama, terdiri dari Enam bab yang saling berhubungan antara bab satu dengan bab yang lainnya.

BAB I Pendahuluan, terdiri dari: (a) Latar Belakang Masalah, (b) Identifikasi dan Pembatasan Masalah, (c) Rumusan Masalah, (d) Tujuan

Penelitian, (e) Hipotesis Penelitian, (f), Kegunaan Penelitian (g) Penegasan Istilah, (h) Sistematika Pembahasan.

BAB II Landasan teori, terdiri dari: (a) Diskripsi Teori, (b) Penelitian Terdahulu, (c) Kerangka Berfikir.

BAB III Metode penelitian, terdiri dari: (a) Rancangan Penelitian, (b) Variabel Penelitian, (c) Populasi, Sampling, dan Sampel, (d) Kisi-Kisi Instrumen, (e) Instrumen Penelitian, (f) Data dan Sumber Data, (g) Teknik Pengumpulan Data, (h) Teknik Analisis Data.

BAB IV Hasil penelitian, terdiri dari deskripsi data dan uji hipotesis.

BAB V Pembahasan, terdiri dari pembahasan rumusan masalah.

BAB VI Penutup yang terdiri dari Kesimpulan dan saran.

Bagian akhir skripsi ini terdiri dari daftar rujukan, lampiran-lampiran yang diperlukan untuk meningkatkan validitas isi skripsi, surat izin penelitian, surat balasan penelitian, form konsultasi pembimbingan penulisan skripsi dan surat selesai bimbingan serta daftar riwayat hidup penyusun skripsi.