

## Analisis Efek Pemberian Reward dan *Ice Breaker* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SDN Kaliwungu 1 Jombang

Ashfiah Nur Laili<sup>1</sup>, Ananda Siti Nur Faizah<sup>2</sup>, Na'im Amanah<sup>3</sup>, Emy Yunita Rahma Pratiwi<sup>4</sup>

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,  
Universitas Hasyim Asy'ari

Email: [naimamanah483@gmail.com](mailto:naimamanah483@gmail.com)

### Abstrak

Reward dapat digunakan sebagai pemicu peserta didik agar terbuka untuk belajar. Mempersembahkan hadiah merupakan pancingan untuk gairah belajar dan bekerja sebagai motivasi dalam mengusir kemalasan dalam aktivitas belajar peserta didik. pemberian reward pada kelas III di SDN Kaliwungu Jombang memiliki kategori baik. Siswa Siswa diharapkan lebih percaya diri lagi ketika guru akan memberikan hadiah kepada siswa yang antusias, aktif, dan semangat untuk meningkatkan minat belajar siswa di kelas. Guru Membantu seorang guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mengemas sebuah pembelajaran agar terkesan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Mempersembahkan hadiah merupakan pancingan untuk gairah belajar dan bekerja sebagai motivasi dalam mengusir kemalasan dalam aktivitas belajar peserta didik. pemberian reward pada kelas III di SDN Kaliwungu Jombang memiliki kategori baik. Siswa Siswa diharapkan lebih percaya diri lagi ketika guru akan memberikan hadiah kepada siswa yang antusias, aktif, dan semangat untuk meningkatkan minat belajar siswa di kelas. Guru Membantu seorang guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mengemas sebuah pembelajaran agar terkesan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Dan semangat guna untuk meningkatkan minat belajar siswa di kelas. Guru Membantu seorang guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mengemas sebuah pembelajaran agar terkesan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa.

**Kata Kunci:** *Reward, Ice Breaker, Minat Belajar*

### Abstract

Rewards can be used as a trigger for learners to be open to learning. Presenting gifts is a fishing rod for the passion of learning and work as motivation in expelling laziness in student learning activities. rewarding in class III at SDN Kaliwungu Jombang has a good category. Students Students are expected to be even more confident when the teacher will give gifts to students who are enthusiastic, active, and enthusiastic to increase students' interest in learning in the classroom. Teacher Help a teacher to be more creative and innovative in packaging a learning to make it seem fun so that it can increase students' interest in learning. Presenting gifts is a fishing rod for the passion of learning and working as motivation in expelling laziness in student learning activities. giving rewards in class III at SDN Kaliwungu Jombang has a good category. Students Students are expected to be even more confident when the teacher will give gifts to students.

**Keywords:** *Reward, Ice breaker, Interest to learn*

### PENDAHULUAN

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang terdapat pada sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik untuk melakukan proses belajar. Pembelajaran juga merupakan proses pemberian bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar. Peran guru sebagai pembimbing berasal dari banyaknya peserta didik yang bermasalah. Dalam belajar tentunya banyak sekali perbedaan, seperti adanya peserta didik yang sudah dalam mencerna pelajaran ada juga yang sulit untuk mencerna pelajaran. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik dan juga sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar.

Pembelajaran dikatakan bagus bila pembelajaran tersebut dapat meninggalkan kesan dan pesan yang positif. Pembelajaran yang dapat memberikan kesan positif kepada peserta didik pun dapat diperoleh dari berbagai macam faktor salah satunya yaitu minat belajar dari peserta didik itu sendiri. Minat mempunyai pengaruh penting dalam proses pembelajaran. Apabila pendidik dalam menyampaikan bahan pelajaran sudah dirasa baik, efektif, dan efisien tetapi, jika peserta didik kurang berminat untuk belajar maka diakhir pembelajaran

peserta didik pasti tidak akan faham tentang apa yang baru saja disampaikan oleh pendidik.

Salah satu faktor timbulnya minat dalam diri seseorang yang didorong oleh motif sosial yaitu kebutuhan untuk mendapat sebuah pengakuan dan penghargaan dari lingkungan ia berbeda. Penghargaan atau pengakuan inilah yang disebut sebagai reward. Reward dari seorang pendidik atau guru ini yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik di kelas. Peserta didik akan menganggap reward ini sebagai penghargaan kepada peserta didik terhadap usaha yang telah dilakukannya. Pemberian reward atau hadiah yang diberikan tidak hanya dalam bentuk benda saja tetapi juga bisa dalam bentuk pujian, acungan jempol, senyum ceria, tepuk tangan dan lain sebagainya untuk memberikan umpan baik terhadap peserta didik. Berdasarkan pemikiran di atas maka pendidik harus memberikan umpan seperti reward secara tepat dan optimal guna meningkatkan minat belajar siswa di kelas.

Melihat kenyataan yang ada di SDN Kaliwungu 1 Jombang, minat belajar siswa kelas III di mata pelajaran tertentu Hal ini disebabkan karena faktor diantaranya siswa kurang bersemangat karena terdapat siswa yang belum mampu menguasai materi pelajaran, ada juga siswa yang merasa bahwa mata pelajaran yang tidak mereka sukai itu akan membuat mereka sulit. Nah maka dari itu sangat perlu dalam pembelajaran ini pendidik memberi sebuah reward atau penghargaan agar minat mereka untuk belajar semakin meningkat.

Ketika seorang peserta didik sudah berhasil menyelesaikan tugas, penting baginya untuk merayakan prestasi dengan disertai pemberian reward.

Pemberian reward dan perayaan tersebut akan memberikan perasaan sukses dan kepercayaan diri peserta didik, sehingga akan membangun minat mereka untuk meraih tujuan berikutnya. Oleh karena itu penghargaan atau reward dari hasil mereka menjadi aspek penting dalam aktivitas pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas penulis tertarik untuk meneliti lebih lanjut tentang pengaruh pemberian reward terhadap minat belajar siswa dengan judul "ANALISIS EFEK PEMBERIAN REWARD DAN ICE BREAKER TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS III SDN KALIWUNGU 1 JOMBANG".

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif yang bersifat meneliti pada populasi atau sampel tertentu. Menurut Nana Syaodih Sukmadinata, penelitian kuantitatif merupakan penelitian dengan pengumpulan dan pengukuran data yang berbentuk angka-angka. Data yang telah diperoleh kemudian akan di olah menggunakan rumus-rumus statistika. 47 Sejalan dengan pemikiran Nana, Sugiyono juga mengemukakan bahwa penelitian kuantitatif dapat dimaknai sebagai metode penelitian yang berlandaskan positivisme memandang bahwa hubungan antar gejala bersifat sebab akibat. 48 Penelitian kuantitatif merupakan proses pengumpulan data yang berbentuk angka dan di analisis menggunakan rumus-rumus statistik dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditentukan.

Proses analisis data harus dilakukan dengan teliti dan menggunakan analisis statistik yang tepat sehingga dapat disimpulkan bahwa hiptesis yang telah dirumuskan terbukti atau tidak. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen, yaitu metode penelitian yang bersifat menguji, yaitu menguji pengaruh satu atau lebih variable terhadap variabel yang lain. 49 Penelitian eksperimen ini juga merupakan satu-satunya metode penelitian yang dianggap paling tepat dalam menguji hipoteses hubungan sebab-akibat. Jika dilaksanakan dengan baik, penelitian eksperimen akan menghasilkan bukti yang dianggap paling baik mengenai hubungan sebabakibat yang dihipotesiskan. 51 Eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini berupa eksperimen semu (quasi experimental). Dalam eksperimen semu terdapat kelas eksperimen dan kelas kontrol yang memiliki kemampuan awal yang kurang lebih sama. Bedanya pada kelas eksperimen akan diberi perlakuan khusus (variabel yang akan diuji akibatnya) sedangkan pada kelompok kontrol diberi perlakuan yang biasa dilakukan, yang akan dibandingkan hasilnya dengan perlakuan eksperimen.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Untuk mengetahui hasil yang diperoleh dari penelitian ini, secara eksplisit bagaimana analisis efek pemberian reward dan ice breaker terhadap minat belajar siswa kelas III SDN Kaliwungu 1 Jombang pada materi khususnya matematika. Apakah ada efek dari siswa siswa ketika diterapkannya pemberian reward dan ice breaker.

### **Hasil Analisis**

Tabel 1  
Data Respondensi siswa terhadap efek pemberian reward dan ice breaker

No	Nama Kelas	Responden	Persen
1	Kelas A	20	83 %
2	Kelas B	18	75%
Jumlah keseluruhan dari kelas III A dan kelas B diperoleh kategori baik dengan responden sebanyak 22 (46%)			

Berdasarkan hasil penelitian di atas, bahwa persepsi siswa tentang pemberian reward pada kelas III di SDN Kaliwungu 1 Jombang memiliki kategori baik. Minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika diperoleh kategori baik sebanyak 17 responden (71%) pada kelas III A, sedangkan diperoleh kategori kurang sebanyak 20 responden (83%) pada kelas III B, secara keseluruhan dari kelas III A dan kelas III B diperoleh kategori kurang dengan responden sebanyak 20 (42%). Dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa kelas III di SDN Kaliwungu 1 Jombang memiliki kategori yang baik.

#### SIMPULAN

Untuk mengetahui hasil dari minat belajar siswa kelas III di SDN Kaliwungu 1 Jombang ialah menggunakan metode analisis efek pemberian reward dan ice breaker khususnya pada materi matematika. Dengan metode ini kelas III memberikan responden yang baik dalam arti siswa dapat memahami materi dengan baik maka metode ini dapat diterapkan pada kelas rendah maupun kelas tinggi agar siswa memiliki minat belajar yang tinggi.

#### DAFTAR PUSTAKA

- \_\_\_\_\_. 2005. Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif Suatu Pendekatan Teoritis Psikologis (Jakarta: PT Rineka Cipta).
- Jurnal penelitian hasil hutan (JPHH) <http://ejournal.forda-mof.org/ejournal-litbang/index.php/JPHH/pages/view/ACKNOWLEDGEMENT>
- Muflikhatun Ainiyah, Muhammad Nuruddin (2013). influence, cooperative learning model of co-op co-op type, learning outcomes. Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe Co-Op Co-Op Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV.
- Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain. 2006. Strategi Belajar Mengajar (Jakarta : Rineka Cipta).
- The Liang Gie. 2014. Cara Belajar yang Efektif, Cet I, (Yogyakarta: PUBIB).
- Tulungagung: Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Tulungagung, 2020).
- Umi Rizqati. Pengaruh Pemberian Reward dan Ice Breaking Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa di MIN 3 Tulungagung. Skripsi tidak diterbitkan (
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2009. (Jakarta : Sinar Grafika).
- Usman & Akbar. 2011. Pengantar Statistika (Jakarta: Bumi Aksara).
- W. Gulo. 2020. Metodologi Penelitian, (Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia).
- Zainal Aqib. 2013. Model-Model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif) (Bandung: Yama Widya).
- Zainal Arifin. 2012. Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya).
- Zubaidah Amir dan Risnawati. 2016. Psikologi Pembelajaran Matematika