**PENGARUH REWARD DAN ICE BREAKING TERHADAP MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V DI MI RAUDLATUL JANNAH PAKAAN DAJAH GALIS BANGKALAN**

Lailatul Qodriyah

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

STKIP PGRI Bangkalan

lailatulqodriyahlq3@gmail.com

# **ABSTRAK**

Qodriyah, Lailatul 2022. *Pengaruh Reward dan Ice Breaking Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa kelas V di MI Raudlatul Jannah*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP PGRI Bangkalan. Pembimbing:(I) Yunita Hariyani, M.I.Kom, dan (II) Rendra Sakbana Kusuma, M.Pd.

Kata Kunci: Reward, Ice Breaking, dan Minat Belajar

 Landasan dunia pendidikan adalah instruksi yang ketat dan menantang.Reward adalah satu-satunya metode yang dimiliki guru untuk memuji siswa atau menghargai siswa yang sudah mengerjakan tugasnya. Reward dapat diberikan dengan berbagai cara, seperti dalam bentuk surat, acungan, tanda penghargaan dari penerima, atau benda yang dibuat khusus.Ice breaker adalah salah satu kegiatan yang mengalihkan perhatian situasi stres, membosankan, mengantuk, membuat siswa bahagia, bersemangat, santai dan membuat siswa tidak mengantuk. Ini mencairkan dan mendorong lingkungan belajar dan memungkinkan siswa untuk belajar lebih aktif dalam prosesnya. Minat belajar merupakan dorongan dirinya sendiri untuk tertarik padanya dan melakukan sesuatu yang dapat membuatnya bahagia.

 Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menentukan apakah reward dan ice breaking berdampak pada minat siswa dalam matematika.Survei kuantitatif dilakukan dengan menggunakan metode pengumpulan data angket dengan 15 siswa kelas V sebagai responden MI Raudlatul Jannah. Penelitian ini menggunakan validasi, uji reliabilitas, uji normalitas, uji linieritas, dan analisis regresi berganda dengan menggunakan IBM SPSSStatistic21.

 Angket reward, ice breaking dan angket minat belaajr digunakan untuk pengambilan data siswa.Uji regresi berganda ice breaking reward minat belajar siswa menunjukkan nilai signifikansi 0,285 < 0,05 dan dapat diartikan menolak hipotesis. Artinya tidak berpengaruh. Hal ini menunjukkan bahwa icebreaker dan reward memiliki pengaruh yang kecil terhadap keinginan siswa untuk belajar matematika.

# **ABSTRACT**

Qodriyah, Lailatul. 2022. *Pengaruh Reward, Ice Breaking Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas V di MI Raudlatul Jannah*. Thesis, Elementary SchoolTeacher Education, STKIP PGRI Bangkalan. Supervisor: (I)Yunita Hariyani, M.I.Kom, and (II) Rendra Sakbana Kusuma, M.Pd.

Keywords: Reward, Ice Breaking, and Interest in Learning

 The cornerstone of education is rigorous and challenging instruction. Rewards are the only method that teachers have to praise or reward students for doing assignments. Rewards can be given in various ways, such as in the form of a letter, a thumbs up, a token of appreciation from the recipient, or a specially made object. Ice breaker is an activity that pays attention to a stressful, boring atmosphere, makes students happy, excited, relaxed and makes students not bored. This dilutes and encourages the learning environment and allows students to learn more actively in the process. Interest in learning is an impulse for himself to be interested and do something that can make him happy.

 The purpose of this study was to determine whether rewards and ice breaking had an impact on students' interest in mathematics. A quantitative survey was conducted using a questionnaire data collection method with 15 fifth grade students as MI Raudlatul Jannah respondents. This research uses validation, reliability test, normality test, linearity test, and multiple regression analysis using IBM SPSSStatistic21.

 Reward questionnaires, ice breaking and interest in learning questionnaires were used to collect student data. Multiple regression test ice breaking reward student interest in learning shows a significance value of 0.285 <0.05 and can be interpreted as rejecting the hypothesis. That means it has no effect. This shows that icebreaker and reward have little effect on students' desire to learn mathematics.

**PENDAHULUAN**

Pendidikan membentuk komponen yang penting dalam kehidupan, baik bagi individu maupun kelompok. Kita dapat mengatakan bahwa Indonesia memiliki staf yang handal dan berkualitas tinggi yang dapat dipercaya dalam setiap aspek. Sumber daya manusia dapat ditingkatkan adanya pendidikan membentuk sarana yang dapat menciptakan individu-individu yang bermoral tinggi yang menjunjung tinggi cita-cita dan nilai-nilai masyarakat. Sistem Pendidikan Nasional pertama kali dibahas dalam Pasal 1 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, dari situlah semua ini dimulai.Pendidikan merupakan pengembangan aktif potensi keagamaan agar anak didik memiliki landasan spiritual yang kuat. Ini adalah upaya yang disengaja dan metodis untuk mencapai pembelajaran dan proses pembelajaran.Pengendalian diri, budi pekerti, dan akhlak mulia sangat diperlukan bagi diri sendiri, masyarakat, negara, dan bangsa.Pendidikan Dasar adalah lembaga yang dikendalikan dan diatur oleh pemerintah selama enam tahun, dari kelas 1 hingga 6 dalam UUD 1945.

Dalam praktiknya, siswa sekolah dasar diajarkan seperangkat materi dan pelajaran yang harus mereka kuasai. Mata pelajaran tersebut meliputi Pendidikan Agama (sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing siswa yaitu Islam, Kristen, Katolik, Hindu, Budha), PKn, Bahasa Indonesia, Sains, Sosiologi, Matematika, Pendidikan Jasmani dan Pendidikan Jasmani, Pilihan termasuk seni, budaya lokal, kerajinan dan konten. Hal ini cocok untuk daerah manapun, antara lain: Tujuan pemberian materi lokal adalah agar budaya dan tradisi di sekitar mereka (siswa) dapat dipengaruhi oleh perkembangan budaya asing atau baru yang ada pada daerah siswa, bukan terpengaruh.

Kurikulum 2013 (K-13) ialah kurikulum yang menerapkan sistem pendidikan Indonesia. Silabus ini ialah silabus yang diperkenalkan oleh pemerintah untuk menggantikan Silabus (KTSP) 2006 (sering disebut Silabus Satuan Pengajaran), yang digunakan selama kurang lebih enam tahun. Kurikulum 2013 mencakup empat dimensi penilaian: pengetahuan, keterampilan, sikap dan perilaku. Silabus 2013 mencakup materi yang disederhanakan dan tambahan, terutama yang berkaitan dengan materi pelajaran.

Struktur kurikulum merupakan salah satu bagian terpenting dari kurikulum satuan pendidikan. Kurikulum terdiri dari mata kuliah kelompok A yang merupakan mata pelajaran inti, dan mata pelajaran kelompok B yang merupakan muatan lokal. Implementasi kurikulum 2013 menitikberatkan pada semua mata pelajaran yang saling mendukung dalam hal sikap, keterampilan dan pengetahuan.

Kurikulum tingkat dasar 2013 (K-13) menyajikan materi secara tematis dan membutuhkan pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran tematik ialah pembelajaran yang menggabungkan mata pelajaran lain dengan pelajaran yang lainnya. Salah satu cara agar siswa memahami isi suatu mata pelajaran adalah dengan membuat aplikasi game untuk merangsang minat belajar dan menghilangkan kebosanan terhadap materi pelajaran. Pembelajaran tematik bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa secara signifikan. Melalui pengalaman yang berlangsung siswa dapat paham mengenai konsep yang sudah dipelajari sebelumnya.Pandidikan Agama dan Budi Pekerti dan mata pelajaran Bahasa Daerah mempunyai ranah tersendiri. Bahasa arabjuga berbeda dengan rumpun agama. Semua mata pelajaran mempunyai ranah berbeda-beda sehingga Pelajaran Agama dan Bahasa Daerah tidak dipadukan dalam satu buku tematik.

Dalam kegiatan belajar mengajar banyak sekali permasalahan yang dihadapi. Permasalahan yang dihadapi dalam kegiatan belajar mengajar diantaranya: kurang persiapan dalam mengajar, perilaku siswa yang beragam, konsentrasi siswa kurang, pembelajaran yang tidak kreatif, kurangnya interaksi dalam pelajaran, daya pemahaman siswa kurang maksimal, kurangnya pemberian contoh, dan kurangnya disiplin siswa. Cara belajar merupakan salah satu elemen kunci dari sebuah pendidikan. Sebagai seorang guru perlu memilih metode pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, agar tidak bosan selama proses pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan guru selama pembelajaran berpengaruh terhadap metode pembelajaran siswa. Konsep model pembejaran menurut Trianto(2010:51), Model pembelajaran ialah bahwa rancangan untuk merencanakan pembelajaran kelas . Gurudiharapkan berperan aktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Guru sebagai pendidik harus mampu menerapkan strategi pembelajaran yang baik yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara sebelum pelaksaan penelitian dengan guru MI Raudlatul Jannah Galis diperoleh data bahwa metode yang di gunakan guru dalam kegiatan belajar mengajar adalah metode ceramah tanpa adanya media serta penggunaan metode pembelajaran yang lain. Kegiatan belajar mengajar tersebut berlangsung setiap kegiatan pembelajaran matematika. Pada pelajaran matematika, guru menyatakan bahwa siswa banyak yang tidak minat belajar. Banyak sekali siswa yang kurang minat belajar pada pelajaran matematika, dalam proses pembelajaran siswa kebanyakan kehilangan konsentrasi ketika guru menjelaskan, ada yang hanya bercerita dengan teman sebangku, ada juga yang hanya tidur-tiduran ketika guru menjelaskan. Bukan hanya guru saja yang di wawancara melainkan siswa juga. Siswa menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran matematika kurang di minati, dikarenakan ketika proses penyampaian materi membosankan hanya menulis, memberi contoh soal, kemudian pemberian soal.Siswa merasa kurang minat belajar pada pembelajaran matematika. Siswa merasakan kurang paham dengan pelajaran yang diajarkan dan juga kegiatan pembelajaran membosankan. Hal ini terlihat dari rendahnya hasil belajar matematika. Rata-rata hasil belajar siswa berada di bawah KKM yang ditetapkan sekolah.

Salah satu faktor yang dapat dipengaruhi dari hasil belajar matematika siswa adalah strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru.Model pembelajran digunakan agar peserta didik lebih semangat belajar, dapat memahami pembelajaran dengan baik dan mencipkan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Model pembelajaran yang tidak ada menyebabkan siswa tidak paham materi yang disajikan, dan siswa merasa materi yang disajikan sangat susah dan bosan. Sehingga diperlukan suasana kelas menyenangkan dan dapat merespon peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Dalam kegiatan belajar mengajar, penting untuk membuat pembelajaran matematika menjadi menyenangkan. Memberikan reward dan icebreaker agar siswa tidak bosan terutama saat mengikuti kegiatan pembelajaran matematika. Dengan menggunakan *reward* dan *ice breaking* diharapkan peserta didik bisa lebih minat belajar, aktif lagi dalam kegiatan pembelajaran, memahami materi dan dapat membuat suasana kelas yang menyenangkan.

Menurut Ismail dkk(Hamzah, 2014:48) Matematika ialah ilmu yang membahas mengenai bilangan dan perhitungannya, membahas masalah permasalah yang berkaitan dengan besaran dan besaran, serta mengkaji hubungan antara pola, bentuk, struktur, cara berpikir, system dan kumpulan alat. Hanya masalah numerik yang dibahas dalam matematika, baik masalah numerik yang berharga maupun cara pemecahan masalah.Menurut Ahmad Susanto (2013:186) pembelajaran matematika merupakan pendidikan dan pembelajaran yang dirancang oleh seorang guru untuk meningkatkan keaktifan berpikir siswa, kemampuan berpikir siswa, dan kemampuan membangun pengetahuan baru untuk meningkatkan pengetahuan belajar matematika siswa.

Matematika ialah salah satu mata pelajaran yang memiliki presentase waktu pembelajaran yang terbanyak yang diajarkan di sekolah dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya.Dalam pembelajaran di SD, alokasi waktu 1 jam pelajaran itu 35 menit. Namun, bergantung pada kebijakan masing- masing sekolah. Setiap sekolah mempunyai alokasi waktu tersendiri. Pada pelajaran matematika, terjadwal 2 kali pertemuan dalam seminggu. 1 kali pertemuan alokasi waktunya 2 jam pelajaran (2 x 35 menit = 70 menit). Jadi, siswa bertemu pelajaran matematika sebanyak 2 kali pertemuan selama seminggu atau 4 jam pelajaran. Matematika ialah pelajaran yang tidak disukai oleh siswa. Baginya, matematika lebih sering anggap sebagai mata pelajaran yang “kurang diminati” dan “kalau bisa dihindari”.Anggapan siswa terhadap pelajaran matematika sangat buruk. Ketika siswa menemukan pelajaran matematika, siswa merasa gelisah, tidak tertarik dan tidak bersemangat dalam proses belajar mengajar berlangsung. Banyak siswa yang mengatakan matematika itu sulit, tidak menyenangkan karena bertemu dengan angka yang dapat membosankan. Banyak rumus yang harus berbeda beda setiap materi, mengharuskan siswa untuk menghafalnya. Guru matematika bisa jadi tidak menarik, setelah menjelaskan dengan contoh, guru mengajukan pertanyaan kepada siswa. Banyak siswa yang mengeluhkan metode pembelajaran guru, hanya memberi contoh kemudian bertanya. Tidak ada kegiatan yang menyenangkan.

. Kegiatan belajar mengajar yang baik menuntut guru untuk dapat menciptakan suasana dimana siswa dapat bersemangat belajarterhadap masalah yang dihadapi dan dapat berusaha untuk menyelesaikannya. Belajar matematika menjadi lebih bermakna ketika anak-anak "mengalami" apa yang telah mereka pelajari, daripada "mengetahuinya". Banyak sekali materi matematika yang tidak disukai siswa, salah satunya yaitu materi Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) dan Faktor Persekutuan Terbesar (FPB).KPK adalah kelipatan persekutuan dari bilangan – bilangan tersebut yang mempunyai nilai paling kecil. Sedangkan FPB adalah faktor persekutuan dari bilangan-bilangan tersebut yang mempunyai nilai paling besar.Banyaksekali siswa yang merasakan kebingungan dari materi tersebut, dikarenakan kurangnya konstentrasi dan semangat di saat kegiatan pembelajaran berlangsung.Banyak siswa yang lupa untuk membedakan antara KPK dan FPB, hal tersebut disebabkan oleh kurangnya daya minat siswa terhadap pelajaran matematika dan juga gaya belajar guru yang diambil kurang tepat, tidak sesuai dengan materi dan juga penguasaan kelasnya kurang.

Menurut Bryannt Hatman, dan Kim (dalam Vaoghn,dkk,2013)Tidak semua kesulitan siswa dalam matematika berkaitan dengan pengetahuan matematika anak: ada yang memori, sulit diingat untuk memahami masalah matematika, keterampilan matematika yang tidak memadai, inversi. Ini mencerminkan masalah lain seperti angka dan masalah lain seperti tanda-tanda operasi yang sulit untuk memahami.

Menurut Halmalik dalam Yeni (2015) Kesulitan belajar terdiri dari dua faktor: internal dan eksternal. Faktor internal meliputi faktor fisiologis dan psikologis, faktor eksternal meliputi faktor lingkungan sosial dan non sosial, dan faktor internal meliputi: untuk belajar matematika: Kurang minat, kebiasaan belajar, sering masalah kesehatan, dan kurangnya bahasa dan kinerja kelas mengikuti. Ada faktor eksternal seperti sekolah dengan kesempatan belajar yang terbatas, materi yang terbatas, matematika, strategi pembelajaran yang kurang, faktor lingkungan sekolah, faktor keluarga, dan faktor masyarakat.

Menurut Slameto (2010: 171), reward adalah suatu penghargaan yang diberikan oleh seorang guru sebagai hadiah kepada seorang siswa atas perilakunya yang baik dan berhasil menyelesaikan suatu tugas yang ditetapkan oleh guru. Purwanto (2011: 182) menyatakan bahwa penghargaan adalah alat untuk mendidik anak agar mereka merasa senang karena tindakan dan pekerjaan mereka dihargai. Reward adalah penghargaan bagi siswa untuk berperilaku baik, mencapai hasil, dan berhasil menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru sehingga mereka terus mengulangi dan memotivasi mereka untuk mengulangi tindakannya.

M.Said (2010:1) mengungkapkan bahwa Ice breaking adalah permainan atau kegiatan yang dirancang untuk mengubah suasana es di dalam kelompok. Pemecah kebekuan adalah transisi dari membosankan, mengantuk, membosankan dan tegang ke situasi santai, bersemangat, tanpa tidur, mendengarkan dan menonton orang berbicara di depan kelas atau ruang konferensi. Ada perhatian dan kegembiraan. Pemecah es adalah cara yang bagus untuk menciptakan suasana yang membantu. “Penggabungan” pola pikir dan perilaku menjadi satu titik perhatian mengkondisikan suasana menjadi dinamis dan terfokus. Peserta bersifat dinamis karena dapat memodifikasi aktivitasnya mengikuti pola terstruktur yang ditetapkan oleh ketua kelas.

Kegiatan pembelajaran dengan menerapkan *reward* dan *ice breaking* ini dapat membuat peserta didik lebih aktif dalam memahami materi yang sudah dipelajari, dan mengemukakan pendapat sehingga dapat melatih keterampilan mengkomunikasikan mata pelajaran matematika. Diharapkan menggunakan reward dan icebreaker untuk menciptakan kondisi pendidikan yang bahagia dan antusias yang akan membuat siswa lebih tertarik untuk belajar matematika, mencerna materi dengan baik, dan mengatasi kebosanan mata pelajaran dengan baik.

Maka dari itu saya mengangkat judul proposal saya tentang “Pengaruh *Reward* dan *Ice Breaking* Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas V di MI Raudlatul Jannah Pakaan Dajah Galis”. Karena dengan pembelajaran tersebut peserta didik dapat berinteraksi secara langsung, percaya diri dan bersemangat dalam kegiatan belajar.

**KAJIAN PUSTAKA**

**Definisi Reward**

Reward adalah cara bagi guru untuk mengakui prestasi siswa. Reward dapat berupa ucapan semangat, menunjukkan jempol, tepuk tangan, atau berupa benda-benda yang diminati siswa. Menurut Slameto (2015:22) “reward adalah hadiah yang diberikan oleh seorang guru sebagai hadiah kepada siswa karena ia telah berhasil melakukan dan berhasil menyelesaikan tugas yang ditetapkan oleh guru”Pemberian reward merupakan hal yang terpuji karena merupakan cara guru untuk memberikan penghargaan kepada siswa yang telah berhasil melaksanakan tugasnya. Reward sebagai daya tarik bagi siswa untuk meningkatkan minat belajar dan mendorong semangat dalam proses pembelajaran.

**Ice Breaking**

Ice Breaking adalah salah satu kegiatan untuk mengubah situasi stres, bosan dan mengantuk, untuk membuat siswa bahagia, bersemangat, santai dan tidak mengantuk. Ice breaking dapat mencairkan lingkungan belajar dan memungkinkan siswa untuk memfasilitasi proses belajar yang lebih aktif. Menurut M. Said (2010:1), Ice breaking adalah kegiatan yang bertujuan untuk mengubah suasana beku dalam kelas. Icebreaking itu menyenangkan, dan saya pandai menciptakan lingkungan belajar yang serius tapi satai . Ini adalah awal pelajaran, istirahat di tengah materi pelajaran, dan akhir kegiatan. Ice breaking bisa dikatakan menyesuaikan situasi kelas sehingga situasi kelas disesuaikan dengan baik. Ice breaking merupakan kegiatan yang memadukan suasana belajar yang membosankan, energik, dan pasif dengan kegiatan belajar yang menyenangkan, menyegarkan, dan hidup yang membangkitkan minat belajar siswa selama proses pembelajaran.

**Minat Belajar**

Minat belajar adalah daya tarik sendiri untuk tertarik melakukan sesuatu yang dapat membuatnya bahagia. Susanto (2013:58) berpendapat, “Minat merupakan dorogan dalam diri seseorang atau faktor yang menimbulkan ketertarikan atau perhatian secara efektif yang menyebabkan diilihnya suatu objek atau kegiatan yang menguntungkan, menyenangkan dan lama-lama akan mendatangkan kepuasan dalam dirinya”.Minat belajar merupakan dorongan dirinya sendiri untuk tertarik padanya dan melakukan sesuatu yang dapat membuatnya bahagia.

**Indikator Minat Belajar**

Menurut Slameto (2010 : 180) mengungkapkan ada 4 indikator dalam minat belajar, diantaranya :

1. Perasaan senang
2. Perhatian
3. Ketertarikan
4. Keterlibatan siswa.

**METODE PENELITIAN**

**Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang spesifikasinya sistematis, terencana, dan terstruktur dengan baik, dari awal hingga pembuatan desain penelitian. Metode penelitian kuantitatif, dijelaskan oleh Sugiyono (2011:8), adalah metode penelitian yang didasarkan pada filosofi positivis yang digunakan untuk menyelidiki populasi atau sampel tertentu. Pengumpulan data dan analisis data menggunakan alat survei kuantitatif/statistik untuk menguji hipotesis. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen, yaitu metode penelitian yang mempelajari pengaruh satu variabel atau lebih terhadap variabel lain. Studi eksperimental ini juga merupakan satu-satunya metode penelitian yang dianggap paling cocok untuk menguji hipotesis kausal. Studi eksperimental sekarang memberikan apa yang diyakini sebagai bukti terbaik.

**Rancangan Penelitian**

Jenis penelitiannya adalah penelitian Pre-Experimental Desaigns One-Shot Case Study. Menggunakan penelitian ini karena pada penelitian ini masih terdapat variabel independent yang berpengaruh terhadap terbentuknya variable dependent. Jadi hasil eksperimen yang merupakan variable dependent itu dipengaruhi oleh variable independent.Paradigma dalam penelitian eksperimen model ini dapat digambarkan seperti berikut:

|  |
| --- |
|  X 0  |

X = treatment yang diberikan (variabel independen)

0 = observasi ( variabel dependen)

**Variabel Penelitian**

1. Variabel bebas

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pembelajaran dengan reward dan ice breaking .

1. Variabel terikat

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah minat belajar matematika.

**Subjek Penelitian**

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini terdiri dari seluruh siswa kelas V MI Raudlatul Jannah Pakaan Dajah Galis yang terdiri dari siswa kelas 15.

1. Sampel

Sampel dalam penelitian ini yaitu semua siswa kelas 5 terlibat dalam penelitian di MI Raudlatul Jannah Pakaan Dajah Galis.

Metode pengambilan sampling yang digunakan yaitu teknik sampling jenuh. Sugiyono menyatakan, sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel dimana semua anggota populasi digunakan menjadi sampel. Jadi jumlah sampel yang akan diteli sebanyak 1 kelas dengan jumlah siswa sebanyak 15orang. Menggunakansampling jenuh karena jumlah populasinya relative kecil, kurang dari 30 orang hanya 15, sehingga pada penelitian ini menggunakan metode sampling jenuh.

**Intrumen Penelitian**

Instrumen dalam penelitian ini berupa kuesioner atau angketuntuk mendata tentang pengaruh reward dan ice breaker terhadap minat siswa. Angket diberikan setelah siswa mendapatkan perlakuan (treatment) menggunakan reward dan ice breaking untuk mengetahui minat belajar matematika. Instrumen data dalam penelitian ini terdiri dari 3 macam angket antara lain: angket reward, ice breaking dan angket minat belajar.

**Teknik Pengumpulan Data**

Dalam penelitian ini pengambilan data dapat dilakukan dengan menggunakan instrumen kuesioner atau angket. Menurut Sugiyono (2011: 203), Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang menghadirkan serangkaian pertanyaan atau penjelasan jawaban kepada responden. Angket adalah cara yang efisien untuk mengumpulkan data ketika peneliti yakin bahwa mereka mengetahui variabel yang mereka kumpulkan dan apa yang tidak dapat mereka harapkan dari responden.

**Teknis Analisis Data**

1. **Analisis Validitas dan Reliabilitas**
2. Uji Validitas

Alat ukur berguna ketika dapat mengukur apa yang di ukur. Mampu mengungkapkannya mengungkapkan apa yang ingin di ungkapkan.

 Dengan pengambilan keputusan uji validitas sebagai berikut:

1. Jika nilai r hitung > r tabel, (dengan N = 15pada sign 5% nilai r table 0,514) maka item pertanyaan dalam angket berkorelasi signitifikan terhadap skor (artinya item angket dinyatakan valid)
2. Jika nilai r hitung < r tabel, (dengan N =15 pada sign 5% nilai r tabel 0,514) maka item pertanyaan dalam angket tidak berkorelasi signitifikan terhadap skor total (artinya item angket dinyatakan tidak valid).
3. Uji Reabilitas

Dasar pengambil keputusan uji reabilitas sebagai berikut :

1. Jika nilai r hitung > r tabel, (dengan N = 15pada sign 5% nilai r table 0,514) maka item pertanyaan dalam angket berkorelasi signitifikan terhadap skor (artinya item angket dinyatakan reabel)
2. Jika nilai r hitung < r tabel, (dengan N =15 pada sign 5% nilai r tabel 0,514) maka item pertanyaan dalam angket tidak berkorelasi signitifikan terhadap skor total (artinya item angket dinyatakan tidak reabel).
3. **Analisis Data Prasyarat**
4. Uji Normalitas Data

Uji normalitas dimaksudkan untuk menguji apakah suatu model regresi memiliki distribusi data yang normal baik pada variabel bebas maupun variabel terikat. Model regresi yang baik adalah yang berdistribusi normal atau mendekati normal. Deteksi normalitas dilakukan dengan melihat penyebaran data atau titik-titik pada sumbu diagonal grafik.

Dasar pengambilan keputusan uji normalitas sebagai berikut :

1. Jika nilai sign > 0, 05 maka data penelitian berdistribusi normal
2. Jika nilai sign < 0, 05 maka data penelitian tidak berdistributif normal .
3. Uji Linearitas

Uji linieritas digunakan.untuk mengetahui apakah variabel terikat dan variabel bebas mempunyai hubungan linier. Uji linieritas dapat dilakukan dengan uji linieritas.

Dasar pengambilan keputusan uji Linearitas sebagai berikut:

1. Jika nilai sign < 0,05, maka ada hubungan yang linear secara signifikan antara variable independent dengan variable dependent.
2. Jika nilai sign > 0,05, maka tidak ada hubungan yang linear secara signifikan antara variable independent dengan variable dependent.
3. **Analisis Uji Hipotesis**

**Uji Regresi Linier Berganda**

Analisis regresi adalah suatu cara untuk menganalisis suatu dugaan sementara penelitian untuk menguji ada atau tidak pengaruh antara satu variabel dengan variabel lainnya, dan dinyatakan dalam bentuk rumus matematika (regresi).

Dengan pengambilan keputusan Uji regresi linier berganda sebagai berikut:

1. Jika nilai signifikan lebih kecil dari nilai probabilitas 0,05 maka hipotesis diterima
2. Jika nilai signifikan lebih besar dari nilai probabilitas 0,05 maka hipotesis ditolak.

**HASIL PENELITIAN**

**Uji Validitas**

Dari hasil diatas diperoleh nilai alpha sebesar 0,763 dan nilai R tabel untuk jumlah responden (N) sebanyak 15 responden adalah 0,514. Dapat ditarik kesimpulan nilai alpha > r tabel yaitu 0,763 > 0,514. Angket dinyatakan valid karena alpa lebih besar dari rtabel

**Uji Reabilitas**

Dari hasil penelitian diperoleh nilai alpha sebesar 0,763 dan nilai R tabel untuk jumlah responden (N) sebanyak 15 responden adalah 0,514. Dapat ditarik kesimpulan nilai alpha > r tabel yaitu 0,763 > 0,514. Angket dinyatakan reabel karena alpa lebih besar dari rtabel.

**Uji Normalitas**

Data yang diperoleh pada penelitian

|  |
| --- |
| One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test |
|  | Unstandardized Residual |
| N | 15 |
| Normal Parametersa,b | Mean | .0000000 |
| Std. Deviation | 6.43639856 |
| Most Extreme Differences | Absolute | .182 |
| Positive | .100 |
| Negative | -.182 |
| Kolmogorov-Smirnov Z | .704 |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | .704 |
| a. Test distribution is Normal. |
| b. Calculated from data. |

Diketahui bahwa nilai signifikansi pada uji Kolmogorov – Smirnov adalah 0,704> 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data yang diuji berdistribusi normal.

**Uji Linearitas**

Data yang diperoleh pada penelitian

|  |
| --- |
| ANOVA Table |
|  | Sum of Squares | df | Mean Square | F | Sig. |
| minat belajar \* reward | Between Groups | (Combined) | 306.600 | 7 | 43.800 | .751 | .643 |
| Linearity | 39.360 | 1 | 39.360 | .675 | .438 |
| Deviation from Linearity | 267.240 | 6 | 44.540 | .764 | .621 |
| Within Groups | 408.333 | 7 | 58.333 |  |  |
| Total | 714.933 | 14 |  |  |  |

Diketahui bahwa nilai dua variabel dikatakan mempunyai pengaruh yang linear pada uji deviation from linearity adalah 0,621> 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data yang diuji mempunyai pengaruh Linear.

**Uji Regresi Linier Berganda**

Diperoleh data hasil penelitia sebagai berikut:

|  |
| --- |
| Variables Entered/Removeda |
| Model | Variables Entered | Variables Removed | Method |
| 1 | ice breaking, rewardb | . | Enter |
| a. Dependent Variable: minat belajar |
| b. All requested variables entered. |

|  |
| --- |
| Model Summary |
| Model | R | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate |
| 1 | .434a | .189 | .054 | 6.952 |
| a. Predictors: (Constant), ice breaking, reward |

|  |
| --- |
| ANOVAa |
| Model | Sum of Squares | df | Mean Square | F | Sig. |
| 1 | Regression | 134.952 | 2 | 67.476 | 1.396 | .285b |
| Residual | 579.981 | 12 | 48.332 |  |  |
| Total | 714.933 | 14 |  |  |  |
| a. Dependent Variable: minat belajar |
| b. Predictors: (Constant), ice breaking, reward |

|  |
| --- |
| Coefficientsa |
| Model | Unstandardized Coefficients | Standardized Coefficients | t | Sig. |
| B | Std. Error | Beta |
| 1 | (Constant) | 13.893 | 14.575 |  | .953 | .359 |
| reward | .206 | .180 | .301 | 1.139 | .277 |
| ice breaking | .410 | .292 | .372 | 1.406 | .185 |
| a. Dependent Variable: minat belajar |

Hasil output diatas diketahui, bahwa nilai F hitung = 1.396 dengan tingkat signifikansi sebesar 0,285 >0,05, maka model regresi tidak dapat dipakai untuk memprediksi variabel terikat / minat belajar matematika dengan kata lain tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari variabel reward dan ice breaking (X) terhadap variabel terikat (Y), atau disebut hipotesis ditolak.

**Kesimpulan**

Berdasarkan pembahasan dari penelitian dengan judul pengaruh *reward* dan *ice breaking* terhadap minat belajar matematika siswa kelas V MI Raudlatul Jannah Pakaan Dajah Galis, maka penulis menyatakan signifikan antara reward signifikan belajar matematika dengan minat icebreaking, dapat disimpulkan bahwa tidak ada dampak yang signifikan. Jika nilainya 0,285 > 0,05 maka hasil ini menunjukkan bahwa hipotesis ditolak.

**Saran**

Saran dan kontribusi yang diberikan penulis melalui penelitian ini adalah:

1. Bagi pimpinan sekolah perlu memperkuat kerjasama dengan guru guna meningkatkan minat belajar siswa.

2. Untuk senantiasa meningkatkan kemampuan guru mengajar di dalam dan di luar kelas.

3. Untuk siswa tetap semangat dan rajin belajar untuk menghapai masa depan .

**DAFTAR PUSTAKA**

Achmad Fanani, “Ice Breaking dalam Proses BelajarMengajar” dalam Jurnal Buana Pendidikan, Oktober 2010.

Acep Yonny, Cara Cerdas Membangkitkan Semangat Belajar Siswa, (Yogyakarta:PT. Citra Aji Parama,2012)

Adi Soenarno, Ice Breaking Permainan Atraktif-Edukasi Untuk Pelatihan Manajemen, (Yogyakarta: Penerbit Andi 2010)

Asep Saepul Hamdi, Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi dalam Pendidikan, (Yogyakarta: Deepublish, 2014)

Feri Nasrudin, “Pengaruh Pemberian Reward dan Punishment Terhadap Motivasi Belajar Siswa kelas VI SD Negeri di Sekolah Binaan 02 Kecamatan Bumiayu Kabupaten Brebes”, Skripsi (Semarang: Universitas Negeri Semarang 2015)

Iskandar, Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial (Kuantitatif dan Kualitatif), (Jakarta: Gaung Persada Press, 2013)

M. Said, 80+Ice Breaker Games-Kumpulan Permainan Penggugah Semangat, (Yogyakarta: Andi Offest, 2010)

Rian Hidayat, Abi, 100 Ice Breaking ForTeacher, (Bogor: Guepedia, 2018)

Siti Aisyah, “Pengaruh Pemberian Reward terhadap Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Kelas III MI Darul Ulum Kemangsen Baung Bendo Sidoarjo” Skripsi (Surabaya: Universitas Islam, Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2021)

Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, (Bandung: ALFABETA, 2011)

Sunarto, Ice Breaker dalam Pembelajaran Aktif, (Surakarta: Yuman Pressindo, 2012

Sriyanti, dkk, Teori-Teori Pembealajaran (Salatiga: STAIN, 2009)

Umi Rizqiati “Pengaruh Pemberian Reward dan Ice Breaking Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa di MIN 3 Tulungagung”, Skripsi (Tulungagung: IAIN Tulungagung, 2020