

**PENGARUH PEMBERIAN *REWARD* DAN *ICE BREAKING* TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK SD NEGERI DI DESA
REJOMULYO**

(Skripsi)

Oleh

**RINI BAYHAQQI
NPM 1813053042**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2022**

ABSTRAK

PENGARUH PEMBERIAN *REWARD* DAN *ICE BREAKING* TERHADAP MOTIVAS BELAJAR PESERTA DIDIK SD NEGERI DI DESA REJOMULYO

Oleh

RINI BAYHAQQI

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya motivasi belajar peserta didik SD Negeri di Desa Rejomulyo yang disebabkan oleh proses pembelajaran yang monoton dan kurang variatifnya pendidik dalam mengelola pembelajaran. Salah satu cara untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik adalah dengan memberikan *reward* dan *ice breaking* dalam pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh pemberian *reward* dan *ice breaking* terhadap motivasi belajar peserta didik SD Negeri di Desa Rejomulyo. Jenis penelitian pada penelitian ini adalah eksperimen semu (*quasi eksperimental*). Teknik pengumpulan data dilakukan dengan metode angket dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Uji t (*independent sampel t-test*). Hasil perhitungan menunjukkan bahwa ada pengaruh signifikan pemberian *reward* dan *ice breaking* terhadap motivasi belajar peserta didik SD Negeri di Desa Rejomulyo.

Kata kunci: *ice breaking*, motivasi belajar, *reward*

ABSTRACT

THE EFFECT OF REWARDS AND ICE BREAKING ON THE LEARNING MOTIVATIONS OF STATES ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS IN REJOMULYO VILLAGE

By

RINI BAYHAQQI

The problem in this research is the low learning motivation of elementary school students in Rejomulyo Village which is caused by the monotonous learning process and the lack of variety of educators in managing learning. One way to increase students' learning motivation is to provide rewards and ice breaking in learning. The purpose of this study was to determine whether there was an effect of giving rewards and ice breaking on the learning motivation students of SD Negeri in Rejomulyo Village. The type of research in this study was a quasi-experimental. The data collection technique was carried out using a questionnaire and documentation method. The data analysis technique used in this research is t-test analysis (independent sample t-test). The results of the calculation of the test show that there is a significant effect of giving rewards and ice breaking on the learning motivation students of SD Negeri in Rejomulyo Village.

Keywords: *ice breaking, learning motivation, reward*

**PENGARUH PEMBERIAN *REWARD* DAN *ICE BREAKING* TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK SD NEGERI DI DESA
REJOMULYO**

Oleh
RINI BAYHAQQI

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2022**

Judul Skripsi : **PENGARUH PEMBERIAN *REWARD* DAN *ICE BREAKING* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK SD NEGERI DI DESA REJOMULYO**

Nama Mahasiswa : **Rini Bayhaqqi**

Nomor Pokok Mahasiswa : 1813053042

Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I

Dra. Lollyana, M.Pd.
NIP 19590626 198303 2 002

Dosen Pembimbing II

Amrina Izzatika, M.Pd.
NIK 231601891218201

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Riswandi, M.Pd.
NIP 19760808 200912 1 001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Dra. Loliyana, M.Pd.



Sekretaris : Amrina Izzatika, M.Pd.



Penguji Utama : Dra. Rini Asnawati, M.Pd.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Patnan Raja, M.Pd.
NIP 19620864 198905 1 001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 10 Juni 2022

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rini Bayhaqqi
NPM : 1813053042
Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Pemberian *Reward* dan *Ice Breaking* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik SD Negeri di Desa Rejomulyo” tersebut adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Dengan demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 10 Juni 2022

buat pernyataan



Rini Bayhaqqi
NPM 1813053042

MOTO

Berdoalah kepada Allah dalam keadaan kalian yakin
akan dikabulkan. Ketahuilah Allah tidak akan
mengabulkan doa dari hati yang lalai
(HR. Tirmidzi)

Jika lelah beristirahatlah, jika ingin menangis maka menangislah, jika jatuh maka
bangkitlah. tidak selamanya kita harus terlihat kuat dan tersenyum,
yang terpenting jangan pernah menyerah, terus berusaha
dan jangan lupa bersyukur.
(Rini Bayhaqqi)

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Rini Bayhaqqi, dilahirkan di Palas, Kabupaten Lampung Selatan, Provinsi Lampung, pada hari Kamis 03 Mei 2001. Peneliti merupakan anak kedua dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Sulawi dan Ibu Yatiyem.

Peneliti memulai pendidikan Sekolah Dasar di SD Negeri 2 Rejomulyo pada tahun 2006-2012. Kemudian peneliti melanjutkan studi di SMP Negeri 1 Palas pada tahun 2012-2015. Kemudian peneliti melanjutkan ke SMA Negeri 1 Palas pada tahun 2015-2018. Pada tahun 2018, peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung melalui Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN).

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur kehadiran Allah yang Maha Pengasih, Maha Penyayang. Alhamdulillahirobbil alamin, berhimpun syukur kepada Allah SWT, dengan segala kerendahan hati, skripsi ini kupersembahkan untuk:

Bapakku Sulawi dan Ibuku Yatiyem tercinta, yang telah ikhlas memberikan segala pengorbanan bagi kebaikanku, selalu berjuang untuk memenuhi kebutuhanku, terima kasih telah membesarkanku dengan cinta dan kasih sayang tanpa batas serta motivasi dan untaian doa yang senantiasa dipanjatkan kepada sang Illahi demi kebahagiaan dan kesuksesanku.

Kakak kandungku tercinta Febian Alifia Fitri, terima kasih telah ikut mendampingiku disepanjang hidup yang telah kulalui, memberikan kasih sayang dan membantu untuk memenuhi segala kebutuhanku, serta selalu memberikan nasehat, dukungan dan juga motivasi untuk kesuksesanku.

Adik kandungku tercinta Tirta Daniarta, jadilah laki-laki yang bertanggungjawab, sholeh dan hormat terhadap orang tua, dan jadilah manusia yang bermanfaat untuk manusia lain. Doa dari orang tua dan kedua kakakmu selalu menyertaimu.

Almamater tercinta “Universitas Lampung”

SANWACANA

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan segala limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Pemberian *Reward* dan *Ice Breaking* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik SD Negeri di Desa Rejomulyo”, sebagai syarat meraih gelar sarjana di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Peneliti menyadari masih banyak kekurangan pada skripsi ini. Penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari bimbingan dan petunjuk dari berbagai pihak, oleh sebab itu peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Karomani, M.Si., selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Bapak Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Drs. Rapani, M.Pd., selaku Ketua Program Studi PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung
5. Ibu Dra. Loliyana, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I yang telah membimbing, memberikan saran, kritik serta bantuannya dalam skripsi ini.
6. Ibu Amrina Izzatika, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang telah membimbing, memberikan saran, kritik serta bantuannya dalam skripsi ini.
7. Ibu Dra. Rini Asnawati, M.Pd., selaku Dosen Pembahas yang telah memberikan sumbang saran guna penyempurnaan skripsi ini.
8. Bapak dan Ibu Dosen serta Staf administrasi PGSD yang telah memberikan ilmu dan membantu kebutuhan surat menyurat yang diperlukan dalam skripsi ini.

9. Kepala Sekolah dan Dewan Guru SD Negeri di Desa Rejomulyo yang telah mengizinkan dan membantu ketika proses penelitian dalam skripsi ini.
10. Peserta Didik SD Negeri di Desa Rejomulyo yang telah bersedia menjadi objek dalam penelitian ini.
11. Eva Mayanti yang telah menjadi teman sekamarku selama 4 tahun.
12. Sahabat-sahabatku: Henda Setyawati, Bunga Indah Primadani, Dina Oktaviana, Intan Vanesa, Nur Aisyah, Diana Amelya, Hanifah Ulfa, Dwi Safitri, Diah Ayu Eka, Anisa Fadya, Hesty Nur Aviva dan Tri Utami yang selalu memberikan bantuan, dukungan dan semangat.
13. Keluarga Besar HIMAJIP yang telah memberikan banyak cerita dan pengalaman di dunia perkuliahan.
14. Rekan-rekan mahasiswa S1-PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung angkatan 2018.

Bandar Lampung, 10 Juni 2022

Rini Bayhaqqi

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	8
1. Manfaat Teoritis.....	8
2. Manfaat Praktis	8
II. TINJAUAN PUSTAKA	10
A. Landasan Teori	10
1. <i>Reward</i>	10
a. Pengertian <i>Reward</i>	10
b. Dasar-dasar Pemberian <i>Reward</i>	11
c. Fungsi Pemberian <i>Reward</i>	12
d. Syarat-syarat Pemberian <i>Reward</i>	13
e. Prinsip-prinsip Pemberian <i>Reward</i>	13
f. Bentuk-bentuk <i>Reward</i>	15
g. Kelebihan dan Kekurangan <i>Reward</i>	15
h. Contoh Konkret Pemberian <i>Reward</i>	16
2. <i>Ice Breaking</i>	17
a. Pengertian <i>Ice Breaking</i>	17
b. Macam-macam <i>Ice Breaking</i>	18
c. Prinsip-prinsip Penggunaan <i>Ice Breaking</i>	19
d. Teknik Pemberian <i>Ice Breaking</i>	20
e. Kelebihan dan Kelemahan <i>Ice Breaking</i>	21
f. Teknik Pengembangan <i>Ice Breaking</i>	21
g. Keterkaitan antara <i>Ice Breaking</i> terhadap Pembelajaran.....	22
3. Motivasi Belajar	23

a.	Pengertian Motivasi dan Motivasi Belajar.....	23
b.	Fungsi Motivasi dalam Belajar	25
c.	Penerapan Teori Motivasi Belajar	25
d.	Peran Motivasi dalam Belajar	28
e.	Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar	29
f.	Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar	29
g.	Indikator Motivasi Belajar	31
B.	Penelitian yang Relevan	31
C.	Kerangka Pikir Penelitian.....	34
D.	Hipotesis Penelitian.....	36
III.	METODOLOGI PENELITIAN.....	37
A.	Rancangan Penelitian	37
1.	Pendekatan Penelitian.....	37
2.	Jenis Penelitian.....	38
B.	Variabel Penelitian.....	39
1.	Variabel Bebas	39
2.	Variabel Terikat	39
C.	Populasi, Sampel dan Sampling Penelitian	39
1.	Populasi Penelitian	39
2.	Sampel Penelitian.....	40
3.	Teknik Pengambilan Sampling	40
D.	Kisi-kisi Instrumen Penelitian	41
E.	Instrumen Penelitian	41
F.	Data dan Sumber Data	46
1.	Data	46
2.	Sumber Data	46
G.	Skala Pengukuran.....	46
H.	Teknik Pengumpulan Data	47
I.	Analisis Data.....	48
1.	Uji Prasyarat	49
2.	Uji Hipotesis	49
IV.	HASIL DAN PEMBAHASAN.....	51
A.	Profil Sekolah	51
1.	Sejarah SD Negeri 1 dan 2 Rejomulyo	51
2.	Keadaan Tenaga Pendidik, Kependidikan dan Peserta Didik	51
B.	Deskripsi Data	53
C.	Analisis Data.....	54
1.	Analisis Uji Prasyarat.....	54
a.	Uji Normalitas.....	54
b.	Uji Homogenitas	54
2.	Analisis Uji Hipotesis.....	54
D.	Pembahasan	55

V. KESIMPULAN DAN SARAN	58
A. Kesimpulan.....	58
B. Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA	59
LAMPIRAN	62

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 2 Rejomulyo	6
2. Jumlah Peserta Didik SD Negeri di Desa Rejomulyo.....	40
3. Kisi-kisi Instrumen Motivasi Belajar	41
4. Koefisien <i>Pearson Product Moment</i>	43
5. Hasil Uji Validitas Motivasi Belajar (Y).....	43
6. Kriteria Reliabel Instrumen	45
7. Hasil Uji Reliabilitas Motivasi Belajar (Y).....	45
8. Rincian Data Tenaga Pendidik dan Kependidikan SD Negeri 1 Rejomulyo	52
9. Rincian Data Tenaga Pendidik dan Kependidikan SD Negeri 2 Rejomulyo	52
10. Rincian Data Peserta Didik SD Negeri 1 Rejomulyo	52
11. Rincian Data Peserta Didik SD Negeri 2 Rejomulyo	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir Penelitian.....	36

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Dokumen Surat-suratSurat	62
a. Surat Penelitian Pendahuluan	62
b. Surat Validasi Instrumen	63
c. Surat Uji Coba Instrumen	64
d. Surat Izin Penelitian	65
e. Surat Balasan Penelitian	66
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	67
a. RPP Kelas Eksperimen.....	67
b. RPP Kelas Kontrol	78
3. Perhitungan Uji Instrumen	89
a. Uji Validitas	89
b. Uji Reliabilitas	91
4. Data Variabel X dan Y	93
5. Perhitungan Uji Prasyarat Data	95
a. Uji Homogenitas	95
b. Uji Normalitas.....	97
6. Uji Hipotesis	99
7. Tabel Statistik	101
8. Angket Uji Coba dan Angket Penelitian	103
9. Foto-foto Kegiatan Penelitia.....	109

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sumber Daya Manusia (SDM) memiliki andil yang besar dalam pembangunan sebuah bangsa. Oleh karena itu, kualitas sumber daya manusia perlu ditingkatkan. Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia yaitu melalui pendidikan. Dimana dalam pendidikan terdapat sebuah proses pembelajaran. Dalam pembelajaran tersebut, manusia dapat mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya.

Seperti yang tercantum dalam UU NO 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) yaitu:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat dikatakan bahwa pendidikan memerlukan pendidik yang profesional untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah merupakan kegiatan belajar yang paling pokok, karena belajar merupakan suatu hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia, terutama untuk anak-anak yang dalam masa keemasannya untuk semangat dalam belajar. Melalui belajar, anak akan mendapat ilmu pengetahuan dan keterampilan yang sangat dibutuhkan untuk bekal kehidupannya.

Proses pembelajaran merupakan suatu proses yang dengan sengaja diciptakan untuk kepentingan peserta didik. Agar peserta didik merasa senang dan memiliki gairah untuk belajar, pendidik harus berusaha menyediakan lingkungan belajar yang kondusif dengan memanfaatkan semua potensi yang ada di kelas. Jadi, proses belajar mengajar adalah suatu kegiatan yang melibatkan interaksi antara pendidik dan peserta didik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu.

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 motivasi belajar dari peserta didik itu sendiri. Motivasi mempunyai pengaruh penting dalam proses pembelajaran. Apabila pendidik dalam menyampaikan bahan pelajaran sudah dirasa baik, efektif, dan efisien tetapi, jika peserta didik kurang termotivasi untuk belajar maka di akhir pembelajaran peserta didik pasti tidak akan faham tentang apa yang baru saja disampaikan oleh pendidik.

Pendidik diharapkan untuk dapat memberikan stimulus kepada peserta didik untuk menumbuhkan motivasi dalam belajar, karena motivasi sangat diperlukan untuk menunjang tercapainya keberhasilan dalam proses pembelajaran. Ada beberapa faktor yang perlu diperhatikan pendidik pada saat proses belajar mengajar guna terciptanya kondisi yang optimal. Pendidik harus menciptakan suasana pembelajaran yang inovatif, kreatif dan menyenangkan.

Menurut Hartono dalam Khoerunisa dan Amirudin (2020:87) menyatakan bahwa “suasana belajar yang menyenangkan adalah salah satu faktor yang memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Suasana pembelajaran yang menyenangkan akan menjadikan peserta didik merasa nyaman dan mudah menerima materi yang diberikan pendidik tanpa adanya tekanan dan paksaan”.

Pembelajaran dikatakan menyenangkan jika di dalamnya terdapat suasana bebas dari tekanan, rileks, menarik, aman, menumbuhkan motivasi belajar, adanya keterlibatan penuh dan masih banyak lainnya. Oleh sebab itu, sebelum pendidik masuk dalam proses belajar mengajar, pendidik harus terlebih dahulu mempersiapkan atau merancang bagaimana agar terciptanya proses pembelajaran yang aktif, kreatif, edukatif, inovatif dan menyenangkan. Apabila pendidik tidak menguasai hal itu maka akan banyak peserta didik yang kurang termotivasi dalam belajarnya sehingga munculah rasa bosan, mengantuk, tidak memperhatikan penjelasan guru, mengobrol sendiri saat pembelajaran berlangsung dan masih banyak sifat negatif lainnya yang akan muncul pada diri peserta didik.

Berdasarkan permasalahan di atas, motivasi memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Dalam sebuah proses pembelajaran, pendidik dituntut untuk lebih kreatif dalam menciptakan kondisi dan lingkungan belajar yang dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik, karena sejatinya peran pendidik tidak hanya memberikan materi tetapi juga sebagai motivator yang mendorong peserta didik agar tertarik akan pelajaran yang diajarkan. Pengertian motivasi belajar merupakan sebuah dorongan internal dan eksternal yang mengakibatkan seseorang atau individu bertindak mencapai tujuannya, sehingga ada perubahan tingkah laku pada diri peserta didik.

Menurut Maslow dalam Aljena.dkk (2020:77) menyatakan bahwa:

Teori motivasi belajar memiliki lima tingkatan kebutuhan pokok manusia. Kelima tingkatan kebutuhan pokok tersebut yang selanjutnya dijadikan pengertian inti dalam mempelajari motivasi manusia. Lima tingkatan kebutuhan pokok yang dimaksud adalah kebutuhan fisiologis, kebutuhan perlindungan dan rasa aman, kebutuhan akan penghargaan, kebutuhan sosial, dan kebutuhan akan aktualisasi.

Teori Abraham Maslow ini dalam dunia pendidikan dilakukan dengan cara memberikan secara penuh kebutuhan peserta didik guna mencapai hasil belajar yang baik dan maksimal. Ada beberapa macam penerapan teori motivasi belajar, baik di lingkungan rumah, lingkungan sekolah maupun lingkungan

masyarakat dimana pendidik harus dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan, sebagai penguatan positif. Pendidik dapat memberikan *reward* dan *ice breaking* kepada peserta didik.

Pendidik harus memiliki kerja sama yang baik dengan peserta didik. Pendidik dapat menggunakan hasil belajar sebagai umpan balik, pendidik memberikan pujian pada peserta didik dan selalu memberikan inovasi atau sesuatu yang baru ketika pelaksanaan pembelajaran di kelas. Pendidik harus menyiapkan tujuan yang jelas dan menggunakan metode yang tidak membuat peserta didik merasa tertekan. Agar proses pembelajaran dapat mudah dipahami dan menarik perhatian peserta didik, pendidik dapat menggunakan contoh-contoh hidup sebagai model yang biasa ditemui peserta didik di kehidupan sehari-harinya.

Berdasarkan penerapan teori motivasi belajar di atas dapat disimpulkan bahwasanya guru harus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak menekan peserta didik dengan diterapkannya pemberian *reward* dan *ice breaking* saat berlangsungnya kegiatan pembelajaran. Pemberian *reward* (penghargaan) sangat penting dan berpengaruh untuk menumbuhkan dorongan dan motivasi belajar peserta didik. Pemberian *reward* dapat berupa uang, perhatian, tepuk tangan, nilai tambahan, dan barang-barang seperti alat tulis yang akan bermanfaat bagi peserta didik. Pemberian *reward* ini pada umumnya memiliki dampak positif dalam pembelajaran. *Reward* juga termasuk dalam bagian penguatan positif dan stimulus untuk memotivasi peserta didik agar lebih aktif, giat dan semangat dalam belajar.

Ice breaking juga sangat penting dalam pembelajaran, *ice breaking* merupakan sebuah permainan yang berfungsi untuk merubah suasana kebekuan dalam sebuah kelompok. Teknik penggunaan *ice breaking* ini akan membuat suasana belajar menjadi menyenangkan (*fun*) dan serius tetapi juga santai. Contoh *ice breaking* yang dapat dilakukan saat kelas dirasa mulai

membosankan dan tidak kondusif yaitu variasi tepuk tangan, lelucon, menyanyikan yel-yel bersama, bermain *game* edukatif, dan masih banyak lagi.

Pendidik yang kurang memberikan *ice breaking* dan *reward* akan mengakibatkan timbulnya kejenuhan dan kurang bersemangat dalam diri peserta didik untuk belajar. Jika peserta didik sudah merasa jenuh dan bosan, maka keaktifan dalam proses pembelajaran pun akan berkurang. Peserta didik akan lebih terfokus pada hal lain yang lebih menarik perhatiannya dan berdampak pada turunnya motivasi belajar peserta didik. Terutama untuk pendidik Sekolah Dasar (SD) yang notabennya harus mendidik anak-anak yang dalam fase aktif bermain dan ingin bersenang-senang. Maka dari itu, pendidik sekolah dasar harus lebih kreatif, dan inovatif dalam upaya menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dibandingkan dengan pendidik yang mengajar di jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

SD Negeri 1 dan 2 Rejomulyo adalah salah satu sekolah dasar yang ada di Lampung, yaitu beralamatkan di Desa Rejomulyo Kecamatan Palas Kabupaten Lampung Selatan. Kedua SD ini tidak terlalu besar dan tidak memiliki terlalu banyak peserta didik. SD ini juga tidak memiliki alat penunjang pembelajaran seperti LCD, proyektor dan lain-lain. Dalam proses pembelajaran, pendidik masih belum menerapkan dan memberikan *reward* dan *ice breaking* sehingga peserta didik cenderung mudah merasa bosan dan sulit terfokus dengan materi yang diberikan pendidik. Maka dari itu, untuk menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif, aktif dan menyenangkan pendidik dapat mencoba memberikan *reward* dan *ice breaking* untuk mendorong dan memotivasi peserta didik agar lebih semangat dalam belajar.

Hasil dari pengamatan langsung yang dilakukan pada tanggal 22 November 2021 di kelas IV SD Negeri 2 Rejomulyo saat proses pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Motivasi Belajar Peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Rejomulyo

Variabel	Aspek	Indikator	Jumlah Peserta didik (%)	
			Memiliki motivasi	Kurang termotivasi
Motivasi belajar	Perasaan senang	Merasa senang ketika mengikuti pelajaran	16 peserta didik (61,5%)	10 peserta didik (38,5%)
		Tidak mudah mengantuk dan bosan ketika mengikuti pelajaran	17 peserta didik (65,4%)	9 peserta didik (34,6%)
	Ketertarikan peserta didik	Tidak mengobrol sendiri ketika guru menjelaskan materi	17 peserta didik (65,4%)	9 peserta didik (34,6%)
	Perhatian peserta didik	Peserta didik berkonsentrasi ketika mengikuti pelajaran	14 peserta didik (53,8%)	12 peserta didik (46,2%)
	Keterlibatan peserta didik	Aktif bertanya dan menjawab pertanyaan guru	4 peserta didik (15,5%)	22 peserta didik (84,5%)

Sumber: Pra Penelitian

Berdasarkan tabel motivasi belajar di atas, dapat dikatakan bahwa masih cukup banyak peserta didik yang belum memiliki motivasi tinggi saat proses pembelajaran berlangsung, terlebih pada indikator keterlibatan peserta didik hanya sedikit sekali peserta didik yang memiliki motivasi. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian mengenai “Pengaruh Pemberian *Reward* dan *Ice breaking* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik SD Negeri di Desa Rejomulyo”. Mengingat proses belajar mengajar yang masih terkesan monoton, maka dari itu peneliti berpendapat penelitian ini penting dilaksanakan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, identifikasi masalah yang timbul sebagai berikut:

1. Kurangnya perhatian peserta didik ketika pendidik sedang menjelaskan materi.
2. Suasana kegiatan belajar yang kurang menarik dan monoton.
3. Kurangnya semangat belajar peserta didik saat mengikuti kegiatan pembelajaran.
4. Pendidik sangat jarang memberikan *reward* dan *ice breaking* kepada peserta didik saat kegiatan pembelajaran.
5. Kurangnya motivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas dan mengingat luasnya permasalahan yang timbul, maka peneliti membatasi hanya pada masalah sebagai berikut:

1. Peneliti meneliti peserta didik SD Negeri di Desa Rejomulyo.
2. Penelitian ini hanya dibatasi pada:
 - a) Pemberian *reward* dan *ice breaking* saat proses pembelajaran tema 8 sub tema 2 pembelajaran 4.
 - b) Motivasi belajar peserta didik kelas IV SD Negeri di Desa Rejomulyo saat pembelajaran tema 8 sub tema 2 pembelajaran 4.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah dalam penelitian ini adalah “Adakah pengaruh pemberian *reward* dan *ice breaking* terhadap motivasi belajar peserta didik SD Negeri di Desa Rejomulyo?”

E. Tujuan Penelitian

Peneliti perlu merumuskan tujuan penelitian yang berfungsi sebagai acuan pokok terhadap permasalahan yang diteliti, sehingga penelitian akan berjalan lebih terarah. Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin

dicapai dalam penelitian ini adalah Untuk mengetahui apakah ada pengaruh pemberian *reward* dan *ice breaking* terhadap motivasi belajar peserta didik SD Negeri di Desa Rejomulyo.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan di atas, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak, baik secara teoritis maupun secara praktis.

Adapun manfaat yang diharapkan sebagai berikut:

1. Secara teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan mengenai pengaruh *reward* dan *ice breaking* terhadap motivasi belajar peserta didik.

2. Secara praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

a) Kepala Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi sekolah dengan diperolehnya informasi sehingga dapat dijadikan sebagai bahan kajian bersama guna meningkatkan kualitas dan mutu sekolah.

b) Pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman, pengetahuan, dan wawasan bagi pendidik mengenai manfaat pemberian *reward* dan *ice breaking* dalam kegiatan pembelajaran dan memotivasi pendidik agar dapat lebih inovatif dalam menggunakan strategi, metode dan media sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

c) Peserta Didik

Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat memberikan suasana baru yang kondusif, menyenangkan, rileks, dan nyaman kepada peserta didik dengan diberlakukannya pemberian *reward* dan *ice breaking* dalam kegiatan pembelajaran

d) Peneliti lain

Penelitian ini diharapkan dapat menginspirasi peneliti yang tertarik melakukan penelitian di bidang pendidikan dan dapat dijadikan

referensi bagi peneliti selanjutnya yang mengkaji masalah yang relevan dengan masalah yang dikaji dalam penelitian ini.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. *Reward*

a. Pengertian *Reward*

Menurut Kosim dalam Kompri (2015:290) menyatakan bahwa “*Reward* adalah sebuah ganjaran, penghargaan, hadiah atau imbalan”. Selanjutnya Kompri menyatakan bahwa “*Reward* sebagai alat pendidikan diberikan ketika peserta didik melakukan suatu hal yang baik, atau dapat mencapai sebuah tahapan perkembangan tertentu”. Dalam konsep pendidikan, *reward* adalah salah alat yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi peserta didik. Cara ini dapat dapat memancing seseorang untuk melakukan perbuatan baik secara berulang-ulang. Selain motivasi, *reward* juga memiliki tujuan untuk menjadikan seseorang lebih giat lagi untuk memperbaiki atau meningkatkan prestasi yang telah dicapainya.

Menurut Guthrie dalam Prawira (2012:263) menyatakan bahwa “Stimulus dapat juga disebut sebagai rangsangan”. Guthrie mengembangkan teori belajar kontiguitas S-R. Prinsip kontiguitas ini merupakan gabungan stimuli yang telah menghasilkan respon (R) kemudian diteruskan sehingga stimulus (S) yang dikontiguitaskan akan tetap menghasilkan respon. Guthrie juga menyatakan bahwa organisme merespon kepada perangsangan-perangsangan dengan kontraksi otot-otot dan pengeluaran getah kelenjar-kelenjar yang disebut sebagai gerakan. Dari pernyataan Guthrie tersebut maka dengan diberikannya *reward* kepada peserta didik akan timbul rangsangan atau motivasi

untuk bergerak melakukan kegiatan belajar dengan tekun dan lebih baik lagi.

Menurut Purwanto dalam Kompri (2015:290) menyatakan bahwa “*reward* merupakan alat untuk mendidik anak-anak agar anak merasa senang karena perbuatan atau pekerjaan baik yang telah dilakukannya mendapat penghargaan. *Reward* juga merupakan alat pendidikan yang mudah dilaksanakan dan sangat menyenangkan bagi peserta didik”. Oleh karena itu, dalam proses pendidikan *reward* sangat dibutuhkan guna meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Maksud dari pendidikan memberikan *reward* kepada peserta didik adalah agar peserta didik dapat lebih giat lagi dalam memperbaiki atau mempertinggi prestasi yang telah diraihinya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa *reward* adalah segala sesuatu yang berupa penghargaan yang menyenangkan perasaan yang diberikan kepada peserta didik karena telah berperilaku baik, sehingga peserta didik akan senantiasa termotivasi untuk mengulang perbuatan baiknya kembali.

b. Dasar-dasar Pemberian *Reward*

Menurut Hauck dalam Kompri (2015:290) menyatakan bahwa dasar-dasar pemberian *reward* ada beberapa prinsip yang perlu diperhatikan yaitu dalam memberikan *reward* didasarkan karena tindakanya, bukan karena dirinya, tidak berlebihan dalam memberikan *reward* atau pujian serta memberikan *reward* secara tulus. Untuk lebih lengkapnya, penjelasannya sebagai berikut:

- 1) Memberikan *reward* karena tindakannya bukan karena dirinya. Hal ini bertujuan agar seorang peserta didik apabila melakukan suatu kebaikan ia akan mendapatkan penghargaan atau *reward*. Dengan demikian peserta didik akan terus memberikan usaha terbaiknya dalam melakukan suatu hal karena kebaikan yang ia lakukan mendapat penghargaan dari pendidik atau orang lain. Tidak dipungkiri kebanyakan orang normal akan sangat merasa senang jika perbuatannya diberikan penghargaan atau pujian oleh orang

lain, terlebih lagi anak-anak. Terkadang seorang pendidik dan orang tua kurang mengapresiasi perbuatan baik yang dilakukan oleh anak atau peserta didik mereka. Ketika kebaikan atau pencapaian yang telah diraih peserta didik tidak direspon atau tidak dihargai, motivasi peserta didik untuk melakukan perbuatan baik selanjutnya pun akan berkurang.

- 2) Tidak berlebihan dalam memberikan *reward* kepada peserta didik. *Reward* yang diberikan dapat berupa pujian atau benda. Pemberian *reward* yang berlebihan akan berdampak tidak baik bagi peserta didik. Peserta didik akan menjadi sombong dan angkuh.
- 3) Memberikan *reward* secara tulus. Misal dalam memberikan pujian kepada peserta didik harus tulus dan rendah hati. Sehingga pujian yang diberikan akan benar-benar dirasakan oleh seorang peserta didik dan peserta didik akan merasa dihargai. Dalam pembelajaran, pemberian *reward* harus mengandung nilai-nilai pendidikan yang dapat memotivasi peserta didik sehingga peserta didik menjadi lebih giat dalam belajar. Berikut beberapa hal yang perlu diperhatikan pendidik agar *reward* yang diberikan bisa bermakna:
 - a) *Reward* memupuk rasa suka pada norma atau perbuatan baik dan memperbesar semangat berbudi luhur, terlebih lagi jika *reward* yang didapatkan berasal dari pendidik yang dihormati dan sayangi peserta didik.
 - b) *Reward* dalam pendidikan sosial, baik di sekolah, di rumah maupun di masyarakat akan memberikan kegembiraan bagi si penerima.
 - c) *Reward* memperkuat kemauan peserta didik dalam melaksanakan perbuatan baik yang dipilihnya.
 - d) *Reward* mempertinggi prestasi perbuatan peserta didik dan rombongan sosialnya.

c. Fungsi Pemberian *Reward*

Dalam proses pembelajaran pendidik boleh memberikan *reward* kepada peserta didiknya, tetapi pendidik juga tidak boleh mengesampingkan fungsi dari diberikannya *reward* itu. Purwanto (2013:184) menyatakan ada tiga fungsi utama dari pemberian *reward*, yaitu sebagai berikut:

- 1) Mempunyai nilai pendidikan. *Reward* atau hadiah yang diberikan merupakan salah satu bentuk pengetahuan yang membuat peserta didik tahu bahwa perbuatan yang dilakukannya adalah perbuatan baik.
- 2) Memotivasi peserta didik agar mengulangi perbuatan baik yang telah dilakukannya. Peserta didik pada umumnya akan bereaksi positif terhadap penerimaan lingkungan yang diekspresikan dalam bentuk hadiah atau pujian. Hal ini akan mendorong peserta didik

untuk terus bertingkah laku baik agar mendapat hadiah lebih banyak.

- 3) Memperkuat tingkah laku yang dilakukan peserta didik. Apabila peserta didik mendapat suatu penghargaan atas tingkah laku yang telah ia lakukan, maka peserta didik akan tahu bahwa tingkah laku yang mendapat penghargaan adalah suatu hal yang berarti.

d. Syarat-syarat Pemberian *Reward*

Menurut Purwanto (2013:184) menyatakan ada beberapa syarat dalam memberikan *reward* yang perlu diperhatikan pendidik, yaitu:

- 1) Dalam memberikan *reward* yang pedagogis, pendidik perlu mengetahui betul karakteristik peserta didiknya dan tahu cara menghargai dengan tepat. Pemberian *reward* yang salah dan tidak tepat akan membawa akibat yang tidak diinginkan.
- 2) *Reward* yang pendidik berikan kepada peserta didik hendaknya tidak menimbulkan kecemburuan atau iri hati bagi peserta didik lain yang merasa pekerjaannya juga dilakukan dengan baik tetapi tidak mendapatkan *reward*.
- 3) Dalam memberikan *reward* hendaknya hemat. Jika pendidik terlalu sering memberikan *reward* maka akan hilang arti *reward* sebagai alat pendidikan.

e. Prinsip-prinsip Pemberian *Reward*

Ketika pendidik memberikan *reward* kepada peserta didik, hendaknya jangan hanya sekedar memberikan saja, melainkan harus memperhatikan prinsip-prinsip pemberian *reward*. Kompri (2015:310) menyatakan bahwa terdapat lima prinsip pemberian *reward* diantaranya yaitu:

- 1) Penilaian didasarkan pada pelaku dan perilaku. Membedakan antara pelaku dan perilaku memang sulit. Terlebih lagi persepsi dan kebiasaan yang tertanam kuat dalam pola pikir kita yang sering menyamakan kedua hal tersebut. Julukan seperti anak shaleh, anak pintar yang menunjukkan sifat pelaku tidak dijadikan alasan dalam memberikan penghargaan karena dapat menimbulkan persepsi bahwa predikat anak shaleh bisa ada dan bisa hilang. Tetapi harus menyebutkan perilaku anak yang membuatnya mendapatkan sebuah penghargaan secara langsung.
- 2) Dalam memberikan *reward* harus tahu batasan. Pemberian *reward* tidak bisa menjadi metode yang digunakan selamanya. Proses ini perlu digunakan sampai tahap penumbuhan kebiasaan saja. Ketika

proses pembiasaan dirasa cukup, maka pemberian *reward* harus diakhiri.

- 3) Penghargaan berupa perhatian. Sebenarnya bentuk *reward* tidak melulu harus sebuah barang, justru hadiah terbaik dapat berupa perhatian, baik verbal maupun nonverbal. Perhatian verbal dapat berupa pujian, seperti “bagus, pintar sekali” sementara perhatian nonverbal dapat berupa tepuk tangan, acungan jempol dan lain lain.
- 4) Dimusyawarahkan kesepakatannya. Setap anak jika ditanya tentang hadiah yang diinginkan, mereka pasti akan meminta hal yang mereka sukai. Maka dari itu pendidik maupun orang tua dituntut untuk pandai dan bersabar dalam mendialogkan dan memberi pengertian kepada anak atau peserta didik bahwa tidak semua keinginannya dapat terpenuhi.
- 5) Distantarkan pada proses, bukan hasil. Satu hal yang sering terlupakan bahwa proses jauh lebih penting daripada hasil. Charles Schaefer yang dikutip oleh Kompri (2015:296) juga mengemukakan prinsip-prinsip pemberian *reward* sebagai berikut:
 - a) Hadiah-hadiah yang sifatnya konkret haruslah diberikan dalam kaitannya dengan dorongan yang sifatnya sosial seperti pujian, kasih sayang, perhatian dan penghargaan yang bersifat perorangan. Menurutnya juga hadiah konkret harus dikurangi seiring pertumbuhan perkembangan tahap berpikir, cukuplah diganti dengan *reward* yang sifatnya sosial.
 - b) Sebelum memberikan *reward* seorang anak atau peserta didik harus diberitahu terlebih dahulu bahwa hadiah yang ia terima karena ia melakukan suatu perbuatan baik yang ia kehendaki. Artinya, mereka diberi motivasi terlebih dahulu sebelum melakukan suatu pekerjaan.
 - c) Gunakanlah sesuatu yang diinginkan anak atau peserta didik sebagai hadiah. Misalkan seorang anak mempunyai kegemaran membaca, maka berikanlah buku sebagai hadiah. Semakin banyak orang tua atau pendidik yang mengetahui minat peserta didik, maka semakin baik pula hadiah yang diberikan sebagai motivasi. Oleh karena itu orang tua atau pendidik haruslah memahami perkembangan anak, karena akan membantu dan membimbing anak dalam tugas perkembangannya.
 - d) Ketika memberikan hadiah atau *reward* haruslah sistematis. Artinya agar spesifik, membuat catatan dan bersifat menetap.
 - e) Jangan terlalu banyak menuntut dengan hadiah atau *reward* yang kecil.
 - f) Tidak boleh berlebihan dalam memberikan pujian. Karena pujian yang berlebihan dapat membuat anak atau peserta didik menjadi bingung, bagaimana yang mereka perbuat dengan apa yang mereka terima.
 - g) Dalam memberikan pujian hendaknya dilakukan sesegera mungkin.

f. Bentuk-bentuk *Reward*

Memberikan *reward* dalam pembelajaran bermacam-macam bentuknya. Menurut Soejono dalam Kompri (2015:302) menyatakan bahwa pada garis besarnya *reward* dibedakan menjadi empat macam yaitu pujian, hadiah, penghargaan, dan penghormatan. Penjelasannya sebagai berikut:

- 1) Pujian. Pujian merupakan bentuk ganjaran yang paling mudah dilaksanakan. Pujian dapat berupa kata-kata, contohnya seperti: bagus sekali, baik, tepat sekali dan kata-kata lain yang bersifat sugestif. Selain memuji dengan kata-kata, pujian dapat berupa isyarat-isyarat. Misalnya dengan mengacungkan ibu jari, tepuk tangan, mengelus kepala peserta didik dan sebagainya.
- 2) Hadiah. Hadiah merupakan ganjaran yang berupa barang. Hadiah ini disebut juga ganjaran materiil. Ganjaran berupa barang ini sering membawa pengaruh negatif untuk peserta didik, karena hadiah ini lalu menjadi tujuan belajar peserta didik. Peserta didik belajar bukan karena ingin mendapat ilmu pengetahuan melainkan karena ingin mendapat hadiah. Maka dari itu pemberian *reward* berupa barang ini tidak boleh terlalu sering diaplikasikan dalam pembelajaran. Berikan *reward* berupa barang jika memang dianggap perlu, dan pemilihan waktu pun harus tepat.
- 3) Penghargaan. Tanda penghargaan dinilai dari segi “kesan” atau “nilai kenangannya” bukan dinilai dari segi harga dan kegunaannya seperti halnya hadiah. Maka dari itu penghargaan biasanya berupa surat tanda penghargaan, sertifikat, piala dan sebagainya. Penghargaan ini memiliki fungsi untuk mendorong perkembangan peserta didik selanjutnya.
- 4) Penghormatan. Kehormatan dapat berupa dua macam, yang pertama yaitu berbentuk semacam penobatan dimana penobatan tersebut diumumkan dan ditampilkan di hadapan teman-temannya. Kedua, pemberian kekuasaan untuk melakukan sesuatu. Contohnya, peserta didik yang dapat menyelesaikan soal sulit dipersilahkan untuk menjelaskannya di papan tulis agar dicontoh teman-temannya.

g. Kelebihan dan Kekurangan Pemberian *Reward*

Segala sesuatu pastinya memiliki kekurangan dan kelebihan. Demikian juga dengan *reward* yang tidak lepas dari kekurangan dan kelebihan. Menurut Soejono dalam Kompri (2015:304) menyatakan kekurangan dan kelebihan *reward* sebagai berikut:

- 1) Kekurangan pemberian *reward*
 - a) Dapat menimbulkan dampak negatif jika pendidik memberikan *reward* secara berlebihan, sehingga dapat mengakibatkan peserta didik merasa bahwa dirinya lebih tinggi dari teman-temannya.
 - b) Umumnya pemberian *reward* berupa hadiah memerlukan biaya.
- 2) Kelebihan pemberian *reward*
 - a) Memberikan pengaruh besar terhadap jiwa peserta didik untuk melakukan suatu perbuatan yang bersifat positif dan bersikap progresif
 - b) Dapat menjadi stimulus bagi peserta didik lainnya, agar dapat mengikuti peserta didik yang telah memperoleh pujian dari pendidik.

h. Contoh Konkret Pemberian *Reward*

Berikut contoh konkret pemberian *reward* saat pembelajaran menurut Kompri (2015:311):

- 1) Pujian yang mendidik. Pendidik hendaknya memberikan pujian kepada peserta didik saat melihat tanda baik pada perilaku peserta didiknya. Seperti ketika ada seorang peserta didik yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar.
- 2) Memberi hadiah. Seorang pendidik hendaknya merespon hal yang disukai peserta didik. Pendidik harus bisa memberikan hadiah pada waktu dan kesempatan yang tepat. Misalnya kepada peserta didik yang berakhlak mulia, rajin, disiplin dan lain sebagainya.
- 3) Mendoakan. Misalnya ketika memiliki peserta didik yang sopan dan rajin ibadah, seorang pendidik bisa mendoakan dengan berkata “semoga Allah memberikan taufik untukmu”, “ibu/bapak berharap masa depanmu cemerlang”

Contoh lain dari pemberian *reward* yaitu pendidik dapat membuat papan prestasi yang ditempelkan di lokasi strategis dalam lingkungan sekolah yang dapat dijadikan sarana yang bermanfaat. Papan prestasi tersebut berisikan nama-nama peserta didik yang berprestasi, baik perilakunya, disiplin, menjaga kebersihan dan lain sebagainya.

2. *Ice breaking*

a. Pengertian *Ice breaking*

Menurut Sunarto (2012:1) kata *ice breaking* terdiri dari dua kata asing, yaitu “*ice*” yang memiliki arti es yang berarti kaku, dingin, dan kaku, sedangkan “*breaking*” berarti memecahkan. Secara harfiah *ice breaking* adalah “pemecah es” jadi dapat *ice breaking* dapat diartikan sebagai suatu usaha untuk memecah atau mencairkan suasana yang tadinya kaku seperti es menjadi suasana yang lebih nyaman, mengalir dan santai. Pemberian *ice breaking* bertujuan agar materi-materi yang disampaikan akan lebih mudah diterima oleh peserta didik di saat suasana kelas nyaman dan santai.

M. Said dalam Sunarto (2012:2) menyatakan bahwa “*Ice breaking* merupakan suatu permainan atau kegiatan yang memiliki fungsi merubah suasana kebekuan dalam suatu kelompok”. Karakter dari *ice breaking* sendiri yaitu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (*fun*) serta serius tetapi tetap santai. Dalam menyisipkan *ice breaking* ke dalam pembelajaran pendidik dapat menyajikan lelucon, yel-yel, variasi tepuk tangan, bernyanyi, bermain *game* dan lain sebagainya pada saat membuka pelajaran, pertengahan penyampaian materi pelajaran, dan pada saat menutup pelajaran. Menurut Pavlov dalam Prawira (2012:255) menyatakan bahwa “teori belajarnya adalah teori pengkondisian klasik (*classical conditioning*) atau teori belajar sinyal (kode)”. Sebagai percobaan, hewan anjing akan mengerti kepada sinyal atau kode bunyi bel sebagai tanda hadirnya makanan. Oleh sebab itu *ice breaking* dapat digunakan sebagai salah satu alat pengkondisian kelas agar suasana kelas menjadi kondusif dan kegiatan pembelajaran dapat berjalan secara efektif.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa *ice breaking* merupakan proses peralihan situasi dari suasana kelas yang membosankan, menjenuhkan, menegangkan menjadi suasana yang

santai dan nyaman dengan tujuan perhatian peserta didik kembali terfokus pada materi yang diajarkan. *Ice breaking* merupakan upaya yang cukup ampuh untuk menciptakan suasana kelas yang kondusif. Pola pikir dan pola tindak perlu disatukan ke satu titik perhatian yang dapat menciptakan suasana yang terkondisi, dinamis dan fokus.

b. Macam-macam *Ice breaking*

Ice breaking mempunyai berbagai macam jenis dan dapat dilakukan dalam kondisi yang berbeda-beda pula. Pada umumnya kegiatan *ice breaking* dilakukan dengan cara-cara seperti *game*, bernyanyi, yel-yel, variasi tepuk tangan, tebak-tebakan, bercerita dan lain sebagainya. Terdapat banyak jenis *ice breaking* yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk mencairkan suasana yang kaku, tegang dan tidak nyaman di kelas. Sunarto (2012:33) membagi *ice breaking* menjadi 8 bagian, penjelasannya sebagai berikut:

- 1) Yel-yel

Walaupun terkesan sederhana, yel-yel mempunyai tingkat “penyembuhan” yang tinggi. Dengan melakukan yel-yel konsentrasi dapat kembali pulih dan juga dapat menumbuhkan semangat yang tinggi dalam jiwa peserta didik untuk melanjutkan proses pembelajaran. Berikut contoh yel-yel yang dapat digunakan:

 - a) Model Interaktif Yel

Interaktif yel adalah yel-yel yang diucapkan secara bersahutan antara guru dengan peserta didik atau antara peserta didik dengan peserta didik lainnya. Contohnya ketika pendidik mengucapkan “ayo kembali ke?” peserta didik dengan kompak mengatakan “laptop”.
 - b) Model Mono Yel

Mono yel adalah model yel-yel yang diucapkan sendiri oleh peserta didik baik secara individu maupun kelompok satu arah dari awal mengucapkan yel-yel hingga akhir.
- 2) Tepuk Tangan

Ice breaking jenis ini dapat dilakukan oleh siapa saja. Untuk peserta didik yang kurang suka dengan bernyanyi biasanya memilih model yel-yel ini. Tepuk tangan dapat dilakukan siapa saja tanpa mengenal batasan usia, mulai dari anak-anak, remaja, orang dewasa maupun orang tua tetap pantas melakukan yel-yel ini. Contoh yel-yel tepuk tangan seperti tepuk semangat, tepuk diam dan lain sebagainya.

- 3) Lagu
Lagu merupakan jenis *ice breaking* yang paling banyak disukai oleh peserta didik. Di zaman dulu, lagu-lagu dalam pembelajaran sangat populer dan sering dinyanyikan. Namun seiring berkembangnya zaman, nampaknya para pendidik kini mulai enggan untuk menggunakan sarana ini.
- 4) Gerak Anggota Badan
Gerak anggota badan biasanya digunakan dalam pembelajaran ketika para peserta didik terlihat lelah dan perlu peregangan. Dengan menggerakkan anggota badan kondisi psikologis dapat kembali segar.
- 5) Gerak dan Lagu
Gerak dan lagu ini hamper sama dengan gerak anggota badan, bahkan justru lebih menarik karena disertai dengan adanya lagu.
- 6) Games
Games atau permainan merupakan salah satu jenis *ice breaking* yang dapat menjadikan peserta didik menjadi heboh. Melalui permainan yang dilakukan suasana akan menjadi cair sehingga kondisi belajar menjadi lebih bersemangat.
- 7) Dongeng
Dongen merupakan salah satu cara yang cukup efektif digunakan untuk memusatkan perhatian peserta didik. Dongen selalu dapat menarik perhatian peserta didik baik diawal maupun diakhir pelajaran.
- 8) Cerita Lucu (Humor)
Cerita lucu dalam pembelajaran yang diperlukan tidaklah harus yang membuat peserta didik tertawa terpingkal-pingkal, namun lebih kepada bagaimana membuat suasana yang menegangkan atau menjenuhkan setelah belajar berjam-jam menjadi cair dan rileks.

c. Prinsip-prinsip Penggunaan *Ice breaking*

Ketika memberikan *ice breaking* hendaknya tidak hanya memberikan saja, tetapi pendidik harus mengetahui terlebih dahulu apa saja prinsip-prinsip pemberian *ice breaking*. Menurut Sunarto (2012:105) penggunaan *ice breaking* dalam proses pembelajaran harus mempertimbangkan beberapa prinsip, yaitu:

- 1) Efektifitas
Hindari penggunaan jenis *ice breaking* yang dapat membuat pembelajaran tidak kondusif pada situasi tertentu. Seperti jenis *ice breaking* gerak badan yaitu kepala pundak yang kurang cocok digunakan dalam situasi kelas yang sempit dan jumlah peserta didik yang banyak, karena dapat membahayakan keselamatan peserta didik jika saling bersenggolan.

- 2) Motivasi
Tujuan utama diberikannya *ice breaking* adalah untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dengan diberikannya *ice breaking* diharapkan peserta didik menjadi lebih bersemangat dan termotivasi untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi tentunya dapat memusatkan perhatiannya kepada materi yang diajarkan.
- 3) Sinkronisasi
Ice breaking dikatakan baik apabila terdapat kesesuaian dengan materi yang dibahas dan kondisi kelas saat proses pembelajaran berlangsung. Jika pemilihan *ice breaking* tepat, maka tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran pun akan meningkat.
- 4) Tidak berlebihan
Ice breaking merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan bagi peserta didik, sehingga mereka akan termotivasi dan semangat mengikuti pembelajaran. Namun jika *ice breaking* diberikan secara berlebihan maka akan mengaburkan tujuan pembelajaran itu sendiri, selain itu juga pendidik harus memperhatikan ketersediaan waktu pelajaran yang sedang diampu.
- 5) Tepat situasi
Ice breaking hendaknya dilaksanakan tepat situasi. *Ice breaking* yang tidak tepat situasi dikhawatirkan justru akan merusak situasi yang sudah terkondisi atau kondusif. Contohnya ketika peserta didik sedang mengerjakan tugas yang diberikan pendidik, tiba-tiba memberikan *ice breaking*. Maka situasi akan menjadi membingungkan dan menjadikan focus peserta didik saat mengerjakan tugas menjadi hilang.
- 6) Tidak mengandung unsur sara
Dalam memberikan *ice breaking*, hendaknya pendidik memilih jenis *ice breaking* yang mempunyai nilai positif terhadap rasa persatuan dan kesatuan. Hal-hal yang mengandung unsur rasisme seperti membedakan atau menghina suku, agama, ras dan golongan harus dihindari.
- 7) Tidak mengandung unsur pornografi
Banyak sekali jenis *ice breaking* yang menarik bagi pendidik maupun peserta didik. Namun pendidik tidak boleh sembarang atau asal dalam memilih jenis *ice breaking*. *Ice breaking* yang diberikan haruslah bersifat edukatif, sopan dan tidak mengandung unsur pornografi.

d. Teknik pemberian *Ice breaking* dalam Pembelajaran

Pendidik harus mengetahui teknik *ice breaking* sebelum memberikannya kepada peserta didik. Sunarto (2012:106) menyatakan

bahwa secara garis besar teknik pemberian *ice breaking* ada dua cara, yaitu sebagai berikut:

- 1) Teknik spontan dalam situasi pembelajaran
Ice breaking dengan teknik ini biasanya digunakan tanpa rencana terlebih dahulu karena situasi pembelajaran pada saat itu butuh penyemangat agar peserta didik termotivasi dan kembali fokus pada materi yang disampaikan. *Ice breaking* dengan teknik dapat digunakan kapan saja melihat situasi dan kondisi yang terjadi saat pembelajaran berlangsung.
- 2) Teknik direncanakan dalam situasi pembelajaran
Ice breaking yang baik dan efektif meningkatkan motivasi peserta didik adalah *ice breaking* yang direncanakan terlebih dahulu dan dimasukkan dalam rancangan pembelajaran. Hal ini dapat mengoptimalkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

e. Kelebihan dan Kelemahan *Ice breaking*

Dalam suatu model pembelajaran yang digunakan pastinya terdapat kelebihan dan kekurangannya. Begitu juga dengan *ice breaking*.

Menurut Sunarto (2012:106) *Ice breaking* juga mempunyai kelebihan dan kelemahan.

Kelebihan *ice breaking* yaitu sebagai berikut:

- 1) Membuat waktu panjang terasa lebih cepat
- 2) Menjadikan suasana kelas lebih menyenangkan
- 3) Dapat digunakan secara spontan maupun terkonsep
- 4) Membuat suasana kompak dan menyatu

Sedangkan kelemahan *ice breaking* yaitu penerapannya harus disesuaikan dengan kondisi lingkungan masing-masing.

f. Teknik Pengembangan *Ice breaking* dalam Pembelajaran

Teknik pemberian *ice breaking* sangatlah penting dalam pembelajaran, namun akan lebih baik jika teknik yang sudah ada itu dikembangkan agar ada pembaruan atau inovasi baru sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Menurut Sunarto (2012:125) menyatakan secara garis besar teknik pengembangan *ice breaking* dibagi menjadi tiga macam, yaitu *browsing and sharing, modification*, dan *innovation*. Penjelasan sebagai berikut:

- 1) *Browsing and Sharing*
Browsing and sharing yang berarti mencari dan berbagi merupakan teknik mengembangkan *ice breaking* yang paling mudah. Untuk mengembangkannya hanya diperlukan usaha baik dari internet, buku-buku, teman dan majalah. Hal yang sangat mudah dan murah yang dapat dilakukan pendidik dalam mencari berbagai jenis *ice breaking* adalah dengan cara bertanya kepada pendidik kelas lain atau pendidik yang baru saja menyelesaikan pelatihan dan penataran. Cara lainnya yaitu dapat mencari di buku dan di internet. Pada zaman sekarang internet sangat mudah diakses dan menyediakan informasi yang sangat lengkap. Di internet bahkan dapat diperoleh berbagai jenis *ice breaking* baik berupa narasi, audio serta audio visual.
- 2) *Modification*
 Modifikasi dapat dilakukan dengan baik jika pendidik telah melakukan teknik yang pertama. Modifikasi *ice breaking* dapat dilakukan dengan cara merubah beberapa bagian *ice breaking* yang sudah ada dengan kreatifitas yang kita miliki.
- 3) *Innovation*
 Inovasi perlu dilakukan dalam *ice breaking*. Pengertian dari inovasi sendiri adalah mengkreasikan dan mengimplementasikan sesuatu menjadi satu kombinasi baru. Tujuan dari inovasi adalah untuk meningkatkan sumber-sumber tenaga, uang, dan sarana termasuk struktur dan prosedur. Dengan begitu inovasi akan dipandang sebagai proses untuk menghasilkan sesuatu yang baru bukan sekedar hasil.

g. Keterkaitan antara *Ice breaking* terhadap Pembelajaran

Proses pembelajaran yang terjadi di kelas biasanya berjalan monoton atau sama setiap harinya menyesuaikan dengan jadwal yang ada tanpa memperhatikan kondisi dan kebutuhan peserta didik yang dapat berbeda setiap harinya sehingga memungkinkan timbulnya perasaan letih, bosan dan jenuh. Selain itu pendidik juga kurang memperhatikan pengaruh pergantian pelajaran, apakah itu mengandung faktor kesulitan, kejenuhan, ataupun kesulitan.

Peserta didik cenderung langsung masuk dalam proses mengerjakan tugas yang diberikan oleh pendidik. Hal ini pasti ada pengaruhnya terhadap optimalisasi pencapaian tujuan belajar. *Ice breaking* merupakan sentuhan aktivitas sebagai upaya untuk memecahkan kebekuan, kejenuhan, keletihan dan kebosanan sehingga menjadi

mencair dan suasana kembali kondusif. Jika *ice breaking* ini diterapkan dalam proses pembelajaran, maka besar kemungkinan peserta didik kembali pada kondisi yang lebih baik dan bersemangat dalam pembelajaran.

Pemberian *ice breaking* sangatlah diperlukan saat proses pembelajaran karena *ice breaking* adalah salah satu upaya pemberi energi tambahan bagi peserta didik. Peserta didik yang sudah penat dan jenuh memikirkan pelajaran akan merasa diberi sebuah ruang untuk sejenak berpikir ringan (melupakan sejenak pelajaran yang sedang diajarkan). Penerapan *ice breaking* yang baik tentunya akan membawa dampak positif bagi peserta didik karena mereka akan dibawa ke dalam pemikiran yang tidak mereka terka sebelumnya. Peserta didik merasa menemukan sesuatu yang baru dan menyegarkan.

Dari penjelasan di atas, maka dapat kita simpulkan bahwa keterkaitan *ice breaking* dalam pembelajaran sangatlah penting. Karena dengan diberikan *ice breaking* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan dapat mencapai tujuan yang diinginkan.

3. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi dan Motivasi Belajar

Menurut Prawira (2012:263) motivasi berasal dari bahasa latin yaitu *movere* yang berarti gerak, dorongan atau bergerak. Untuk lebih jelasnya, berikut pendapat dari beberapa ahli terkait motivasi:

- 1) Menurut Bernard dalam Prawira (2012:263) mengemukakan bahwa motivasi merupakan fenomena yang dilibatkan dalam perangsangan tindakan ke arah tujuan-tujuan tertentu yang sebelumnya kecil atau tidak ada gerakan kearah tujuan-tujuan tertentu.
- 2) Menurut Maslow dalam Prawira (2012:263) mengemukakan bahwa motivasi merupakan sesuatu yang bersifat konstan atau tetap, tidak pernah berakhir, berfluktuasi, dan bersifat kompleks,

hal ini kebanyakan merupakan karakteristik umum pada setiap kegiatan organisme.

- 3) Wahab (2016:127) menyatakan motivasi adalah keseluruhan dorongan, kebutuhan, keinginan dan daya yang sejenis menggerakkan perilaku seseorang. Dalam arti yang lebih luas motivasi diartikan sebagai pengaruh dari energi dan arahan terhadap perilaku yang meliputi minat, sikap, keinginan, kebutuhan dan perangsangan.
- 4) Menurut Handoko dalam Wahab 2016:127) menyatakan bahwa motivasi adalah keadaan pribadi seseorang yang mendorong keinginan individu untuk melakukan kegiatan tertentu guna mencapai tujuan.
- 5) Menurut Donald dalam Kompri (2015:229) menyatakan bahwa motivasi adalah perubahan energi dalam diri seorang individu yang ditandai dengan munculnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai suatu tujuan. Perubahan energi ini dapat berupa sebuah aktivitas nyata atau dapat dikatakan sebagai aktivitas fisik. Oleh karena itu Kompri menyatakan bahwa seseorang yang memiliki tujuan dalam aktivitasnya, maka seseorang tersebut pastinya mempunyai motivasi kuat dan melakukan segala upaya agar tujuannya tercapai.

Dari beberapa pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Dalam kegiatan pembelajaran, motivasi dapat dikatakan seluruh daya penggerak dari dalam diri peserta didik yang menimbulkan rasa semangat sehingga diharapkan tujuan dapat tercapai.

Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan. Peserta didik giat dalam belajar apabila ia mempunyai motivasi untuk belajar. Maka dari itu motivasi sangat penting dalam proses belajar.

Menurut Hamalik dalam Kompri (2015:231) menyatakan bahwa:

motivasi sangat menentukan tingkat keberhasilan belajar peserta didik. Belajar tanpa adanya motivasi pastinya akan sulit untuk berhasil. Karena jika seseorang tidak mempunyai motivasi ia tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar. Hal ini menjadi tanda bahwa sesuatu yang akan dikerjakan itu tidak menyentuh kebutuhannya.

Menurut Nashar (2011:42) “Motivasi belajar juga dapat diartikan sebagai suatu dorongan internal dan eksternal yang menyebabkan

seorang individu untuk bertindak mencapai tujuan yang diinginkan., sehingga terjadi perubahan tingkah laku pada diri peserta didik”. Selanjutnya motivasi akan timbul dari dalam maupun dari luar individu itu sendiri. Motivasi yang berasal dari dalam individu dapat disebabkan oleh keinginan seseorang untuk mencapai cita-cita dan lain sebagainya, sedangkan motivasi dari luar diri individu biasanya diberikan oleh motivator seperti orangtuanya, pendidik, konselor, ustadz/ustadzah, teman dekat dan lain sebagainya.

b. Fungsi Motivasi dalam Belajar

Motivasi memiliki peran yang sangat penting dalam pembelajaran. Menurut Fudyartanto dalam Prawira (2012:320) menyatakan bahwa fungsi motivasi belajar sebagai berikut:

- 1) Motivasi bersifat mengarahkan dan mengatur tingkah laku individu. Tingkah laku dikatakan mempunyai motif apabila bergerak menuju arah tertentu. Maka dari itu, suatu motif dapat dipastikan memiliki tujuan tertentu jika mengandung ketekunan dan kegigihan dalam bertindak.
- 2) Motivasi sebagai penyeleksi tingkah laku individu. Motif yang timbul dalam diri individu akan membuat individu yang bersangkutan bertindak secara terarah kepada suatu tujuan yang dipilih dan diniatkan oleh individu tersebut.
- 3) Motivasi memberi energi dan menahan tingkah laku individu. Motivasi diketahui merupakan daya dorong dan peningkatan tenaga sehingga terjadi perbuatan yang tampak pada seorang individu. Motivasi juga memiliki fungsi untuk mempertahankan agar perbuatan atau minat individu dapat berlangsung terus-menerus dan dalam jangka waktu yang lama.

c. Penerapan Teori Motivasi Belajar dari R.B.S. Abraham Maslow

Abraham Maslow merupakan psikologi humanis yang berpendapat bahwa manusia dapat bekerja ke arah kehidupan yang lebih baik. Maslow sebagai tokoh motivasi yang beraliran humanism menyatakan bahwa kebutuhan manusia secara hierarki semuanya laten (tersembunyi) dalam diri manusia.

Maslow membedakan kebutuhan manusia menjadi dua jenis, yaitu kebutuhan tubuh dan kebutuhan metabolisme. Contoh kebutuhan tubuh yaitu kebutuhan umum yang biasa disebut aktualisasi diri. Sedangkan contoh dari kebutuhan metabolisme yaitu seperti lapar, haus dan lain-lain. Menurut Maslow dalam Purwanto (2013:77) ada lima tingkatan kebutuhan pokok manusia, yaitu:

- 1) Kebutuhan fisiologis
Kebutuhan fisiologis adalah suatu kebutuhan dasar. Yang sifatnya primer dan vital, yang bersangkutan dengan fungsi-fungsi biologis dasar dari seorang manusia seperti kebutuhan akan sandang, pangan dan papan serta kesehatan fisik dan sebagainya.
- 2) Kebutuhan rasa aman dan perlindungan
Kebutuhan ini seperti terjamin keamanannya, terlindung dari bahaya, ancaman penyakit, kemiskinan, perlakuan tidak adil dan lain sebagainya.
- 3) Kebutuhan sosial
Kebutuhan sosial meliputi kebutuhan akan dicintai orang lain, diperhitungkan sebagai pribadi, diakui sebagai anggota kelompok, diajak bekerjasama, rasa setia kawan dan lain sebagainya.
- 4) Kebutuhan akan penghargaan
Kebutuhan akan penghargaan contohnya seperti dihargai karena prestasi, kemampuan, kedudukan atau status, pangkat dan lain sebagainya.
- 5) Kebutuhan akan aktualisasi diri
Kebutuhan akan aktualisasi diri meliputi kebutuhan mempertinggi potensi-potensi yang dimiliki, pengembangan diri secara maksimum, kreativitas dan ekspresi diri.

Kelima tingkatan kebutuhan manusia menurut Maslow ini tidak dimaksud sebagai suatu kerangka yang dapat digunakan setiap saat, tetapi lebih kepada kerangka acuan yang dapat dipakai sewaktu-waktu bilamana dibutuhkan untuk memprakirakan tingkat kebutuhan mana yang dapat mendorong seseorang yang akan memotivasi bertindak melakukan sesuatu. Setelah mengetahui teori tentang motivasi belajar kita juga perlu mengerti bagaimana penerapannya. Menurut Fudyartanto dalam Prawira (2012:347) penerapan teori motivasi belajar ada sebelas macam, penjelasannya sebagai berikut:

- 1) Pendidik menciptakan suasana belajar yang menyenangkan
Dalam upaya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, pendidik dapat menunjukkan sikap yang ramah tamah, tidak

mudah marah, tidak mencela, dan pendidik dapat memberikan *ice breaking* untuk menyegarkan kembali peserta didik yang sudah hilang fokusnya.

- 2) Pendidik memberikan hadiah dan hukuman kepada peserta didik
 Dalam upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik, pendidik dapat memberikan hadiah kepada peserta didik yang telah melakukan hal hal positif atau mendapatkan nilai yang baik. Hadiah yang diberikan dapat berupa barang atau peralatan penunjang belajar seperti pensil, pena, buku dan lain-lain. Hadiah yang diberikan juga bisa berupa pujian atau sanjungan. Pendidik juga dapat memberikan sanksi atau hukuman kepada peserta didik yang melanggar peraturan. Tapi perlu diingat, dalam memberikan sebuah hukuman pendidik hendaknya berhati-hati agar hukuman yang diberikan tidak sampai menimbulkan rasa dendam. Hukuman yang diberikan haruslah dalam tahap yang wajar dan tetap memberikan penguatan positif pada peserta didik.
- 3) Pendidik menciptakan level aspirasi yang mendorong peserta didik ke level selanjutnya
 Level aspirasi tergantung pada kecerdasan peserta didik, status sosial ekonomi, hubungan anak dengan orang tua, serta harapan-harapan orang tua pada anaknya. Di sekolah, pendidik harus mengorganisasikan peserta didik dalam segala aktivitas belajarnya untuk lebih meningkatkan prestasi belajar secara bersama-sama. Dengan cara itu maka akan tercipta rasa kekompakan dalam diri peserta didik dan bersedia berjuang bersama demi kelompoknya.
- 4) Pendidik melakukan kompetisi prestasi dan kerja sama pada peserta didik
 Pendidik dapat mengadakan kompetisi prestasi baik secara individu atau kelompok di kelas atau di sekolah dengan tujuan untuk meningkatkan semangat belajar peserta didik. Pengaruh ajang kompetisi ini sangat baik, selain dapat meningkatkan motivasi peserta didik, ajang ini juga dapat meningkatkan kerja sama dan daya saing positif antar peserta didik dalam belajar karena terdorong untuk mengharumkan nama baik kelompoknya masing-masing.
- 5) Pendidik menggunakan hasil belajar sebagai umpan balik
 Pendidik dapat menggunakan hasil belajar peserta didik yang kurang memuaskan sebagai cambuk untuk mempergiat peserta didik dalam belajar sehingga di ujian yang akan datang dapat memperoleh hasil yang lebih baik dari sebelumnya.
- 6) Pendidik memberikan pujian pada peserta didik
 Pada umumnya sifat dasar seorang anak akan sangat senang bila mendapat pujian baik dari orang tua atau pendidiknya. Dengan memberikan peserta didik pujian diharapkan dapat mendorong dan meningkatkan motivasi peserta didik untuk lebih giat lagi dalam belajar.

- 7) Pendidik berusaha untuk selalu menghadirkan sesuatu yang baru
Pendidik harus bisa berinovasi atau menciptakan sesuatu yang baru dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga peserta didik merasa senang, antusias dan dapat lebih mudah menerima materi yang disampaikan oleh pendidik.
- 8) Pendidik perlu menyiapkan tujuan yang jelas
Ketika pendidik telah menyusun tujuan pembelajaran secara jelas, maka tujuan tersebut perlu disampaikan kepada peserta didik agar peserta didik menjadi tahu dan termotivasi untuk bersama-sama mencapai tujuan yang telah dirumuskan.
- 9) Dalam mengajar pendidik tidak menggunakan prosedur yang dapat menekan peserta didik
Ketika pendidik mengajar di kelas, hendaknya pendidik tidak menggunakan penekanan-penekanan sehingga dapat menimbulkan rasa antipasti pada peserta didik. Pendidik harus pintar menciptakan kondisi dan suasana pembelajaran yang menyenangkan, nyaman dan tidak menakutkan.
- 10) Pendidik menggunakan contoh-contoh hidup sebagai model-model yang menarik
Dalam mengajar pendidik dapat menggunakan model-model hidup yang berupa tumbuhan atau hewan agar lebih menarik perhatian peserta didik dan mendorong peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
- 11) Pendidik melibatkan peserta didik secara aktif
Pendidik dapat menggunakan model pembelajaran peserta didik aktif saat pembelajaran agar peserta didik dan tertarik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

d. Peran Motivasi dalam Belajar

Motivasi bisa dikatakan merupakan upaya keseluruhan untuk mendorong seorang individu melakukan kegiatan pembelajaran serta memberikan arah pada kegiatan pembelajaran sehingga tujuan yang telah direncanakan dapat tercapai. Motivasi belajar merupakan bagian dari faktor psikis yang memiliki peran untuk menumbuhkan gairah, dan semangat untuk belajar. Motivasi merupakan pendorong individu untuk melakukan sesuatu dan mencapai sesuatu. Menurut Khadijah dalam Wahab (2016:134) menyatakan bahwa “peran motivasi dalam belajar adalah saat akan memulai belajar, saat sedang belajar, dan saat berakhirnya belajar”.

e. Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar

Pendidik harus dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik saat pembelajaran berlangsung agar mereka lebih bersemangat dalam belajar serta bisa mendapatkan hasil yang memuaskan. Menurut Decce dan Graford dalam Djamarah (2011:36) menyatakan ada empat upaya yang dapat dilakukan pendidik sebagai untuk meningkatkan motivasi belajar, yaitu sebagai berikut:

- 1) Menggairahkan peserta didik
 Dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari di kelas pendidik hendaknya menghindari hal-hal yang sifatnya monoton dan membosankan. Pendidik harus dapat memelihara minat peserta didik dalam belajar, yaitu dengan memberikan kebiasaan tertentu pada diri peserta didik. Untuk dapat meningkatkan kegairahan peserta didik, tentunya pendidik harus paham betul karakter awal peserta didiknya.
- 2) Memberikan harapan realistis
 Pendidik harus dapat memelihara harapan peserta didik yang realistis dan memodifikasi harapan yang kurang realistis atau bahkan yang tidak realistis. Oleh karena itu, pendidik perlu mempunyai pengetahuan yang cukup mengenai keberhasilan dan kegagalan peserta didiknya di masa lalu. Dengan begitu pendidik dapat membedakan mana harapan yang realistis, pesimistis, atau terlalu optimis agar pendidik dapat membantu peserta didik mewujudkan harapannya.
- 3) Memberikan insentif
 Ketika peserta didik mendapatkan suatu keberhasilan atau prestasi, pendidik dapat memberikan hadiah kepada peserta didik yang berupa pujian, angka yang baik, dan barang bermanfaat yang dapat menunjang kegiatan belajarnya sebagai penghargaan atas keberhasilan yang telah diraih. Sehingga peserta didik terdorong untuk memberikan usaha terbaiknya untuk lebih berprestasi kedepannya.
- 4) Mengarahkan perilaku peserta didik
 Pendidik dituntut untuk dapat memberikan respon kepada peserta didik yang terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Untuk mengarahkan perilaku peserta didik, pendidik dapat memberikan hukuman yang mendidik, memberikan tugas, dan menegur dengan sikap lemah lembut.

f. Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Menurut Raymond dan Judith (2011:24) menyatakan bahwa terdapat empat faktor utama yang mempengaruhi motivasi belajar peserta didik

yaitu budaya, keluarga, sekolah dan peserta didik itu sendiri.

Penjelasannya sebagai berikut:

- 1) Budaya, setiap kelompok atau etnis biasanya telah mempunyai aturan atau nilai-nilai yang berkenaan dengan pengetahuan yang sifatnya akademis maupun tradisional. Nilai-nilai itu dituangkan melalui pengaruh agama, undang-undang politik pendidikan serta harapan atau keinginan orang tua yang berkenaan dengan persiapan sekolah anak-anak mereka. Hal ini mempengaruhi motivasi belajar anak atau peserta didik.
- 2) Keluarga, orang tua merupakan pengaruh utama dalam memotivasi belajar seorang peserta didik. Orang tua memberikan pengaruh yang sangat kuat dalam setiap perkembangan anaknya dan akan terus berlanjut sampai habis masa pendidikannya.
- 3) Sekolah, pengaruh pendidik di sekolah tidak sekuat pengaruh orang tua. Tetapi pendidik dapat membuat kehidupan seorang anak di sekolah menjadi menarik dan menyenangkan. Dan kita bisa mengingat seorang pendidik yang mengisi ruang kelas dengan suasana kegembiraan dan harapan serta membukakan pintu-pintu untuk peserta didik menemukan pengetahuan yang mengagumkan.
- 4) Diri anak atau peserta didik itu sendiri, peserta didik yang dapat mengatur diri sendiri, berusaha sebaik mungkin belajar dengan baik, memiliki perilaku dan karakter cerdas, berkualitas pastinya berpengaruh terhadap motivasi belajarnya.

Munculnya motivasi didasarkan atas dorongan untuk memenuhi seluruh kebutuhan yang dimiliki individu yaitu keinginan untuk berbuat dan bertindak. Memberikan motivasi kepada peserta didik berarti mendorong dan menggerakkan peserta didik untuk melakukan sesuatu. Ditahap awal ini peserta didik akan merasa ada kebutuhan dan ingin melakukan sesuatu kegiatan belajar. Agar kebutuhan itu menjadi jelas dalam diri peserta didik untuk membangun motivasi, maka ada kebutuhan dasar yang harus dimiliki peserta didik, yaitu kebutuhan untuk membuat sesuatu secara efektif, kebutuhan untuk menyenangkan orang lain, kebutuhan untuk mencapai hasil dan kebutuhan untuk mengatasi kesulitan.

Faktor yang paling kuat mempengaruhi motivasi adalah “kebutuhan”. Setiap tindakan yang dilakukan seseorang merupakan perwujudan dari motivasi yang didasari oleh kebutuhan. Seorang manusia tidak akan termotivasi atau melakukan suatu tindakan untuk mencapai tujuan

tertentu jika ia tidak membutuhkan sesuatu dari tindakan serta pikirannya.

g. Indikator Motivasi Belajar

Menurut Maria (2015: 5) ada 4 indikator motivasi belajar yaitu:

- 1) Perasaan senang
Apabila seorang peserta didik memiliki perasaan senang terhadap pembelajaran tertentu maka tidak akan merasa terpaksa untuk belajar.
- 2) Ketertarikan peserta didik
Ketertarikan merupakan suatu keadaan dimana peserta didik memiliki daya dorong terhadap suatu benda, orang, kegiatan, atau pengalaman. Contoh: antusias dalam mengikuti pelajaran, tidak menunda tugas yang diberikan pendidik.
- 3) Perhatian peserta didik
Perhatian adalah konsentrasi peserta didik terhadap pengamatan dan pengertian dengan mengabaikan yang lain.
- 4) Keterlibatan peserta didik
Keterlibatan peserta didik merupakan akibat yang muncul dari rasa ketertarikan peserta didik terhadap sesuatu. Contohnya: aktif bertanya, dan aktif menjawab pertanyaan yang diberikan pendidik.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dibutuhkan untuk mendukung kajian teoritis yang dikemukakan. Penelitian yang relevan ini adalah:

1. Khoirunisa, Tiara dan Amirudin. 2021. Pengaruh *Ice breaking* terhadap Motivasi Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran IPA di Kelas III SD IT Nurul Shiddiq. *Journal Of Basic Educations*: Volume 1 (No 1)
“Penelitian ini mengacu pada kurangnya motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA. Hal ini disebabkan guru kurang memberikan inovasi yang menarik dalam pembelajaran, sehingga peserta didik mudah merasa bosan saat belajar. *Ice breaking* merupakan kegiatan sederhana, ringan dan ringkas yang berfungsi untuk mengubah susunan kebekuan, kekakuan, rasa bosan atau mengantuk dalam pembelajaran sehingga bisa membangun suasana belajar yang penuh semangat dan menyenangkan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode korelasional. Populasi yang digunakan yaitu kelas III SD IT Nurul Shiddiq

Kedawung Cirebon yang berjumlah 23 peserta didik. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik penelitian populasi merupakan teknik yang digunakan bila subjeknya kurang dari 100. Analisis data statistik yang digunakan yakni uji korelasi *Pearson Product Moment* (PPM).

Kesimpulan dari penelitian ini adalah: 1) Penerapan *Ice breaking* pada mata pelajaran IPA diperoleh 90% dari hasil rekapitulasi angket artinya penerapan *Ice breaking* termasuk dalam kategori sangat baik. 2) Motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA di Kelas III SD IT Nurul Shiddiq Kedawung Cirebon diperoleh 86% (sangat tinggi). Dalam penelitian ini, terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan *Ice breaking* pada mata pelajaran IPA yang ditunjukkan dengan hasil analisis korelasi sebesar 0,65% dengan tingkat hubungan kuat dan uji hipotesis diperoleh harga t hitung sebesar 3, sedangkan tabel sehingga dengan demikian tolak H_0 dan H_a diterima.”

Persamaan dari penelitian ini adalah variabel X dan Y sama-sama membahas *Ice breaking* dan Motivasi Belajar. Perbedaannya yaitu terdapat pada variabel X nya. Di penelitian Tiara Khairunnisa dan Amirudin ini hanya membahas *Ice breaking* saja , sedangkan yang diteliti oleh peneliti ini membahas *Ice breaking* dan *Reward*.

2. Renia Anggraeni dengan judul (2019) “Pengaruh Teknik Pembelajaran *Ice breaking* Terhadap Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Kelas III MI Masyariqul Anwar Sukabumi Bandar Lampung “. Dengan rumusan masalah penelitian yaitu: Apakah penggunaan teknik pembelajaran *Ice breaking* berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas III MI Masyariqul Anwar 4 Sukabumi Bandar Lampung? Berdasarkan hasil penelitian Renia Anggraeni sebagaimana hasil perhitungan data menunjukkan bahwa nilai signifikan. Ini berarti nilai lebih besar dari nilai pada taraf signifikansi 5% sehingga ditolak. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar peserta didik dengan menggunakan teknik *Ice breaking* lebih tinggi dibandingkan dengan peserta didik belajar dengan menggunakan teknik bimbingan.

Maka dapat diketahui bahwa hasil penelitiannya terdapat pengaruh yang signifikan antara *Ice breaking* terhadap motivasi belajar peserta didik.

Persamaan dari penelitian ini adalah variabel X dan Y sama-sama membahas *Ice breaking* dan Motivasi Belajar. Perbedaannya yaitu terdapat pada variabel X nya. Di penelitian Renia Anggraeni ini hanya membahas *Ice breaking* saja, sedangkan yang diteliti oleh penelitian ini membahas *Ice breaking* dan *Reward*.

3. Dyah Puspita Sri Wulandari (2019) dengan judul “Pengaruh Pemberian *Reward* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta didik Kelas II MIN Rejotangan Tulungagung”. Dengan rumusan masalah Apakah ada pengaruh pemberian *reward* terhadap hasil belajar peserta didik kelas II MIN Rejotangan Tulungagung?. Berdasarkan hasil penelitian Dyah Puspita Sri Wulandari diperoleh hasil Sig sebesar 0,000. $0,000 < 0,05$ maka ditolak dan diterima. Dengan demikian ada pengaruh *reward* terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik Kelas II MIN Rejotangan Tulungagung. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan *reward* lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional tanpa penggunaan *reward*. Dengan itu kita dapat mengetahui bahwa pengaruh *reward* terhadap motivasi dan hasil belajar sangatlah signifikan.

Persamaannya dari penelitian ini adalah variabel X dan Y sama-sama membahas *reward* dan Motivasi Belajar. perbedaannya penelitian ini yaitu terdapat pada variabel X dan Y, dibagian penelitian Dyah Puspita Sri Wulandari hanya membahas *reward*, sedangkan penelitian ini membahas *Ice breaking* dan *Reward*. Kemudian terdapat perbedaan juga pada variabel Y. Di penelitian Dyah Puspita Sri Wulandari membahas dua variabel Y yaitu Motivasi Belajar dan Hasil Belajar. sedangkan penelitian ini hanya membahas satu variabel Y yaitu Motivasi Belajar.

4. Ari Nur Cahyani dengan judul (2014)“Pengaruh *Reward* dan Ice Breaker Terhadap Minat Belajar Tematik Peserta didik Kelas IV SDN Ngadirejo 01 Kec. Kartasura, Kab.Blitar Tahun Pelajaran 2013/2014”. Dengan rumusan masalah peneliti yaitu: Apakah *Reward* dan Ice Breaker Terhadap Minat Belajar Tematik Peserta didik Kelas IV SDN Ngadirejo 01 Kec. Kartasura, Kab.Blitar Tahun Pelajaran 2013/2014? Berdasarkan hasil penelitian Ari Nur Cahyani hasil penelitian menunjukkan bahwa *Reward* dan ice breaker berpengaruh signifikan terhadap minat belajar peserta didik. Hal ini berdasarkan hasil uji F diketahui bahwa nilai F hitung > F tabel, yaitu $23,806 > 3,32$ dan nilai signifikansi $< 0,05$ yaitu 0,00. Dari hasil uji determinasi sebesar 0,613 menunjukkan bahwa besarnya pengaruh *reward* dan ice breaker terhadap minat belajar peserta didik adalah sebesar 61,3%, sedangkan sisanya 38,7% dipengaruhi oleh variabel lain.

Persamaan dari penelitian ini adalah variabel X sama-sama membahas *Ice breaking* dan *Reward*. Perbedaannya terdapat pada Variabel Y, pada penelitian Ari Nur Cahyani membahas Minat Belajar sedangkan penelitian ini variabel Y membahas Motivasi Belajar.

C. Kerangka Pikir Penelitian

Secara teoritis dalam proses pembelajaran, motivasi memegang peranan penting. Oleh sebab itu, pendidik harus pandai berinovasi. Proses pembelajaran hendaknya diawali dengan usaha membangkitkan motivasi belajar peserta didik. Pendidik harus selalu menjaga motivasi belajar peserta didik ketika proses pembelajaran berlangsung. Hal ini dikarenakan motivasi mudah sekali berkurang atau bahkan hilang selama proses pembelajaran.

Secara empiris, pendidik harus mampu menumbuhkan motivasi belajar peserta didik agar semangat peserta didik meningkat untuk mengikuti pelajaran. Pendidik harus banyak berinovasi. Apabila pendidik kurang berinovasi ketika proses pembelajaran, maka akan menyebabkan suasana kelas menjadi tidak

kondusif dan mengakibatkan peserta didik tidak dapat menerima materi yang disampaikan dengan baik.

Reward merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk membangkitkan, menumbuhkan, memelihara, dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik agar mereka terdorong untuk melakukan usaha yang baik secara terus menerus guna mencapai tujuan pembelajaran. *Reward* atau penghargaan memiliki bentuk yang bermacam-macam seperti pujian, kata-kata semangat, tepuk tangan, acungan jempol atau hal lain yang menarik bagi peserta didik.

Efek pemberian penghargaan bagi peserta didik adalah perasaan senang. Peserta didik akan merasa bahwa usaha belajar mereka mendapat pengakuan dan apresiasi dari guru maupun teman-temannya. Jika diterapkan dengan tepat dan sesuai dengan pedoman yang seharusnya, reward dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap motivasi belajar peserta didik dalam belajar. Sementara pembelajaran dengan teknik *Ice breaking* menawarkan suasana pembelajaran yang lebih variatif, kreatif dan menyenangkan sehingga murid tidak akan merasa bosan atau mengantuk dalam mengikuti pembelajaran tersebut.

Berdasarkan kajian teoritis dan empiris di atas yaitu bahwasanya dengan diberikan *reward* dan *ice breaking* saat proses pembelajaran akan mempengaruhi motivasi belajar peserta didik. Dalam upaya peningkatan motivasi belajar diperlukan optimalisasi faktor-faktor yang berpengaruh dalam pembelajaran. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah pendidik memberikan *reward* dan *ice breaking* ketika proses pembelajaran agar peserta didik lebih bersemangat.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menggambarkan kerangka berpikir penelitian ini sebagai berikut:



Gambar 1: kerangka pikir penelitian

Keterangan:

X : Variabel Bebas (pemberian *reward* dan *ice breaking*)

Y : Variabel Terikat (motivasi belajar)

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan tinjauan pustaka dan kerangka pikir yang telah dikemukakan di atas, dirumuskan hipotesis penelitiannya yaitu “Ada pengaruh pemberian *reward* dan *ice breaking* terhadap motivasi belajar peserta didik SD Negeri di Desa Rejomulyo”.

III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Menurut Tanzeh (2011:2) penelitian merupakan suatu kegiatan ilmiah untuk memperoleh pengetahuan yang benar tentang suatu masalah. Berdasarkan permasalahan yang telah dibahas, maka pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif ialah suatu proses menemukan pengetahuan yang digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, dengan teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random.

Penelitian kuantitatif pada dasarnya menggunakan pendekatan deduktif-induktif, artinya pendekatan yang berawal dari suatu kerangka teori, gagasan para ahli, maupun pemahaman peneliti berdasarkan pengalamannya serta pemecahan yang diajukan guna memperoleh pembenaran atau verifikasi dalam bentuk dukungan data empiris di lapangan.

Penelitian kuantitatif bertumpu pada pengumpulan berupa angka hasil pengukuran, oleh karena itu dalam penelitian ini statistic memegang peranan penting sebagai alat untuk Arikunto (20019:12) “penelitian kuantitatif adalah suatu pendekatan yang banyak dituntut menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data yang diperoleh serta penampilan dan hasilnya”.

Penelitian kuantitatif dimulai dengan kegiatan penjajakan terhadap suatu permasalahan yang menjadi pusat perhatian peneliti. Kemudian peneliti

mendefinisikan serta memformulasikan masalah penelitian dengan jelas sehingga mudah dipahami. Setelah masalah diformulasikan, maka desain rancangan penelitian yaitu desain model penelitian. Desain inilah yang nantinya menuntun pelaksanaan penelitian secara keseluruhan dari awal hingga akhir penelitian.

2. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen, yaitu metode penelitian yang bersifat *validation* atau menguji pengaruh satu variabel atau lebih terhadap variabel lain. Variabel yang memberi pengaruh dikelompokkan menjadi variabel bebas (*independent variables*) dan variabel yang dipengaruhi dikelompokkan menjadi variabel terikat (*dependent variables*).

Menurut Siregar (2013:11) “penelitian eksperimen adalah penelitian dengan melakukan sebuah studi yang objektif, sistematis, dan terkontrol untuk memprediksi atau mengontrol suatu fenomena”. Penelitian eksperimen bertujuan untuk menyelidiki hubungan sebab akibat, melalui cara mengekspos satu atau lebih kelompok eksperimental dan atau lebih kondisi eksperimen.

Jenis eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen semu (*quasi experimental*). Dalam eksperimen semu terdapat kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang memiliki karakteristik sama. Pada kelas eksperimen akan diberikan perlakuan khusus (variabel yang akan diuji pengaruhnya) sedangkan pada kelompok kontrol tidak diberi perlakuan khusus.

Objek penelitian dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri di Desa Rejomulyo. Kelas IV SD Negeri 2 Rejomulyo diperlakukan sebagai kelas eksperimen yang dalam proses pembelajarannya diberikan *reward* dan *ice breaking* dan kelas IV SD Negeri 1 Rejomulyo

diperlakukan sebagai kelas kontrol yang dalam proses pembelajarannya tidak diberikan *reward* dan *ice breaking*.

B. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2015:62) “variabel penelitian adalah suatu atribut, sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya”.

Menurut hubungan antar satu variabel dengan variabel lain, maka macam-macam variabel dalam penelitian dapat dibedakan menjadi:

1. Variabel Bebas (*Independent*)

Variabel ini sering disebut juga sebagai stimulus, *predicator*, *antecedent*. Dalam bahasa Indonesia biasa disebut dengan variabel bebas. Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi penyebab terjadinya perubahan variabel terikat (*dependent*). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah *reward* dan *ice breaking*.

2. Variabel Terikat (*Dependent*)

Variabel ini sering disebut variabel *output*, *criteria*, konsekuensi. Dalam bahasa Indonesia biasa disebut sebagai variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah motivasi belajar peserta didik

C. Populasi, Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel

1. Populasi Penelitian

Populasi merupakan keseluruhan bahan atau elemen yang diselidiki.

Menurut Tanzeh dan Suyitno (2011:50) “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek dan subjek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan

kemudian disimpulkan”. Dengan demikian populasi bukan hanya sekedar jumlah yang ada pada subjek atau objek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik yang dimiliki. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh peserta didik SD Negeri di Desa Rejomulyo:

Tabel 2. Jumlah Peserta Didik SD Negeri di Desa Rejomulyo

Kelas IV	Jumlah
SD Negeri 1 Rejomulyo	160
SD Negeri 2 Rejomulyo	111
Jumlah	271

Sumber data. Dok SD Negeri di Desa Rejomulyo.

2. Sampel Penelitian

Sampel merupakan bagian dari populasi. Elemen-elemen anggota sampel merupakan anggota dari mana sampel tersebut diambil. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa sampel penelitian adalah sebagian populasi yang diambil dan merupakan objek yang difokuskan sebagai sumber data penelitian.

Sampel pada penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 1 dan 2 Rejomulyo yang berjumlah 56 peserta didik yang dalam proses pembelajarannya kelas IV SD Negeri 2 Rejomulyo sebagai kelas eksperimen yang akan diberikan *reward* dan *ice breaking* sedangkan kelas IV SD Negeri 1 Rejomulyo sebagai kelas kontrol yang dalam proses pembelajarannya tidak diberikan *reward* dan *ice breaking*.

3. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel disebut juga dengan teknik sampling. Teknik sampling adalah teknik pengambilan sampel untuk menentukan sampel dalam penelitian, terdapat berbagai teknik sampling yang digunakan. Pengambilan sampel ini harus dilakukan sedemikian rupa sehingga diperoleh sampel (contoh) yang benar-benar dapat berfungsi sebagai contoh yang dapat menggambarkan keadaan populasi yang sebenarnya.

Peneliti menggunakan dua teknik pengambilan sampel. Pertama, peneliti menggunakan teknik *purposive sampling*, dan terpilih sampel kelas tinggi yaitu kelas IV, V, dan VI. Pertimbangan dipilihnya kelas tinggi dikarenakan instrumen penelitian membutuhkan pendapat dari peserta didik. Dan peserta didik kelas tinggi dinilai dapat memberikan pendapat yang lebih baik jika dibandingkan dengan kelas rendah. Karena sampel yang terpilih masih terlalu banyak, selanjutnya peneliti mengerucutkan sampel dengan menggunakan teknik *random sampling* dan terpilih kelas IV sebagai sampel yang mewakili keseluruhan dari populasi.

D. Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Table 3. Kisi-kisi Instrumen Motivasi Belajar

Variabel	Indikator	No Angket
Motivasi Belajar	1. Perasaan senang	1, 2, 3, 4, 5, 6
	2. Ketertarikan peserta didik	7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14
	3. Perhatian peserta didik	15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23
	4. Keterlibatan peserta didik	24, 25, 26, 27, 28, 29, 30

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan suatu alat yang dapat digunakan untuk memperoleh, mengolah, dan menginterpretasikan informasi yang diperoleh dari para responden yang dilakukan menggunakan pola ukur yang sama. Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur variabel yang diteliti. Adapun instrumen dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Angket

Angket (kuisisioner) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan maupun pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien jika peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. Angket diberikan peneliti pada saat sebelum dan sesudah kelas diberi perlakuan. Angket diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan antara motivasi belajar peserta didik yang diberikan *reward dan ice breaking* dan peserta didik yang tidak diberikan *reward dan ice breaking*.

a. Uji Instrumen

Dalam instrumen ada dua uji yaitu uji validitas dan uji reliabilitas. Untuk penjelasannya sebagai berikut:

1) Uji Validitas Instrumen

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrument. Suatu instrumen yang valid atau sah mempunyai validitas yang tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah. Teknik uji yang digunakan adalah dengan cara mengkorelasikan skor-skor setiap item yang digunakan terhadap skor-skor aspek melalui pendekatan analisis korelasi *pearson product moment* atau uji *pearson product moment*. Berikut rumus dan tabel klasifikasi nilai koefisien *pearson product moment*:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

r_{xy}	= Koefisien korelasi antara variabel X dan Y
N	= Jumlah Responden
$\sum XY$	= Total perkalian skor variabel X dan Y
$\sum Y$	= Jumlah skor variabel Y
$\sum X$	= Jumlah skor variabel X
$\sum X^2$	= Total kuadrat skor variabel X
$\sum Y^2$	= Total kuadrat skor variabel Y

Adapun kriteria validitas instrumen dapat dilihat pada tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 4. Koefisien *Pearson Product Moment*

Interval Koefisien	Keputusan
Antara 0,800 - 1,00	Sangat tinggi
Antara 0,600 - 0,799	Tinggi
Antara 0,400 - 0,599	Cukup tinggi
Antara 0,200 - 0,399	Rendah
Antara 0,000 – 0,199	Sangat rendah/tidak valid

Hasil Uji Validitas Instrumen

Hasil uji validitas data motivasi belajar disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Validitas Data Motivasi Belajar

Ringkasan Uji Validitas			
No Pernyataan	r hitung	r tabel	Status
1	0,856	0,423	Valid
2	0,611	0,423	Valid
3	0,587	0,423	Valid
4	0,508	0,423	Valid
5	0,424	0,423	Valid
6	0,475	0,423	Valid
7	0,856	0,423	Valid
8	0,714	0,423	Valid
9	0,580	0,423	Valid
10	0,214	0,423	Drop
11	0,550	0,423	Valid
12	0,856	0,423	Valid
13	-0,136	0,423	Drop
14	0,856	0,423	Valid
15	0,276	0,423	Drop
16	0,856	0,423	Valid
17	0,141	0,423	Drop
18	0,462	0,423	Valid
19	0,448	0,423	Valid
20	0,466	0,423	Valid
21	0,251	0,423	Drop

22	0,770	0,423	Valid
23	0,856	0,423	Valid
24	0,771	0,423	Valid
25	0,069	0,423	Drop
26	0,296	0,423	Drop
27	0,856	0,423	Valid
28	0,611	0,423	Valid
29	0,714	0,423	Valid
30	0,856	0,423	Valid

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh hasil dari 30 butir pernyataan sebanyak 23 butir dinyatakan valid dan 7 butir dinyatakan tidak valid. Untuk data lengkap perhitungan uji validitas dapat dilihat pada lampiran halaman 89.

2) Uji Reliabilitas Instrumen

Instrumen yang sudah dapat dipercaya, yang reliabel akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga. Apabila datanya memang benar sesuai dengan kenyataannya, maka beberapa kali pun diambil, tetap akan sama. Reliabilitas menunjuk pada tingkat keterandalan sesuatu. Reliabel artinya dapat dipercaya, jadi dapat diandalkan. Metode *alpha cronbach* digunakan untuk menghitung reliabilitas suatu tes yang tidak mempunyai pilihan “benar” atau “salah” maupun “ya” atau “tidak”, melainkan digunakan untuk menghitung reliabilitas suatu tes yang mengukur sikap atau perilaku. *alpha cronbach* sangat umum digunakan, sehingga merupakan koefisien yang umum juga untuk mengevaluasi *internal consistency*. Teknik atau rumus ini dapat digunakan untuk menentukan apakah suatu instrumen penelitian reliabel atau tidak, bila jawaban yang diberikan responden berbentuk skala.

Teknik uji yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode *alpha cronbach*. berikut rumus untuk menghitung reliabilitas instrumen menggunakan rumus *alpha cronbach*, yaitu:

$$r_{11} = \frac{n}{n-1} \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas instrument

$\sum \sigma_b^2$ = Skor tiap-tiap item

n = Banyaknya butir soal

σ_t^2 = Varians total

Adapun kriteria reliabel instrumen dapat dilihat pada tabel 6 sebagai berikut:

Tabel 6. Kriteria Reliable Instrumen

Koefisien Korelasi (r)	Keputusan
0,81 – 1,00	sangat reliabel
0,61 – 0,80	reliabel
0,41 – 0,60	cukup reliabel
0,21 – 0,40	agak reliabel
0,00 – 0,20	kurang reliable

Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Hasil uji reliabilitas data motivasi belajar disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 7. Hasil Uji Reliabilitas Data Motivasi Belajar

Hasil Uji Reliabilitas <i>Cronbach Alpha</i>	
Koefisien Reliabilitas	Interpretasi
0,902	Sangat Reliabel

Berdasarkan tabel di atas yang menyatakan bahwa instrumen sangat reliabel, maka instrumen ini dapat digunakan sebagai alat pengumpulan data. Data lengkap perhitungan uji reliabilitas dapat dilihat pada lampiran halaman 91.

2. Dokumentasi

Metode dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, foto-foto, absensi, buku, dan lain sebagainya. Melalui dokumentasi peneliti memperoleh data nama peserta didik yang menjadi populasi dan sampel penelitian, nilai angket peserta didik yang menjadi sampel, profil sekolah serta foto-foto kegiatan selama penelitian.

F. Data dan Sumber Data

1. Data

Data adalah bentuk jamak dari datum. Data merupakan keterangan-keterangan suatu hal, dapat berupa sesuatu yang diketahui atau yang dianggap atau anggapan. Dengan kata lain, suatu fakta yang digambarkan lewat angka, simbol, kode dan lain-lain. Data dalam penelitian ini adalah data angket (kuisisioner).

2. Sumber Data

Menurut Arikunto (2019:107) menyatakan bahwa “salah satu pertimbangan dalam memilih masalah penelitian adalah ketersediaan sumber data, karena dari sumber data inilah kita bisa mendapatkan data seperti yang diharapkan”. Yang dimaksudkan sumber data adalah subjek dari mana dapat diperoleh. Sumber ini merupakan deskripsi langsung tentang kenyataan yang dibuat oleh individu yang melakukan pengujian dengan dua pemberian perilaku yang berbeda yaitu khusus dan biasa. Responden dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 1 dan 2 Rejomulyo yang berjumlah 56 peserta didik.

G. Skala Pengukuran

Skala pengukuran merupakan kesepakatan yang digunakan sebagai acuan untuk menentukan panjang pendeknya interval yang ada dalam alat ukur, sehingga alat ukur tersebut bila digunakan dalam pengukuran akan menghasilkan data kuantitatif. Penelitian ini menggunakan angket yang

berkaitan dengan motivasi belajar dengan menggunakan skala likert. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.

Menurut Siregar (2013:50) skala likert memiliki 2 bentuk pernyataan, yaitu pernyataan positif dan negatif. Pernyataan positif diberi skor 5, 4, 3, 2, 1, sedangkan bentuk pernyataan negatif diberi skor 1, 2, 3, 4, 5. Bentuk jawaban skala likert terdiri dari sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, dan sangat tidak setuju.

Pernyataan positif:

- Sangat Setuju (SS) = 5
- Setuju (S) = 4
- Kurang Setuju (KS) = 3
- Tidak Setuju (TS) = 2
- Sangat Tidak Setuju (STS) = 1

Pernyataan negatif:

- Sangat Setuju (SS) = 1
- Setuju (S) = 2
- Kurang Setuju (KS) = 3
- Tidak Setuju (TS) = 4
- Sangat Tidak Setuju (STS) = 5

Butir-butir dalam penyusunan pernyataan angket didasarkan pada indikator dari variabel motivasi belajar peserta didik.

H. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Menurut Sugiyono (2016:308) “teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data”. Pada penelitian ini, untuk memperoleh data yang diperlukan menggunakan metode sebagai berikut:

1. Angket

Metode pengumpulan data dengan angket dilakukan dengan cara menyampaikan sejumlah pertanyaan tertulis untuk dijawab secara tertulis pula oleh responden. Angket juga dapat diartikan sebagai daftar pertanyaan yang disusun sedemikian rupa, terstruktur dan terencana, dipakai untuk mengumpulkan data kuantitatif yang digali dari responden. Pada penelitian ini angket digunakan untuk memperoleh data mengenai motivasi belajar peserta didik.

2. Dokumentasi

Dokumentasi yang dimaksud disini adalah pengumpulan dokumen berupa data-data mengenai sekolah, keadaan peserta didik, guru, serta untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik sebelum diadakan penelitian untuk bahan perbandingan setelah penelitian ini selesai dilakukan.

I. Analisa Data

Setelah data terkumpul, peneliti melakukan pengolahan dan analisis data yang diperoleh agar dapat digunakan untuk menjawab rumusan masalah yang diajukan. Analisis data merupakan kegiatan mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.

Penganalisaan data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data kuantitatif. Teknik analisis data yang bersifat teknik kuantitatif menggunakan statistik, sehingga ini dapat disebut statistik analisa. Adapun uji yang digunakan dalam penelitian ini meliputi uji prasyarat, dan uji hipotesis. Untuk lebih lengkapnya sebagai berikut:

1. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas ini menggunakan uji *kolmogorov smirnov*. Data yang baik dan layak digunakan dalam penelitian adalah data yang memiliki distribusi normal. Jika data berdistribusi normal, maka dapat digunakan uji statistik berjenis parametrik. Sedangkan jika data tidak berdistribusi normal, maka digunakan uji statistik non parametrik. Uji ini dilakukan sebagai prasyarat dalam analisis *independent sampel t test*.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk menguji apakah kedua data tersebut homogen, yaitu dengan membandingkan kedua variasinya. Dalam penelitian ini adalah kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji ini dilakukan sebagai prasyarat dalam analisis *independent sampel t test*. Asumsi yang mendasari analisis varian adalah bahwa variabel dari populasi adalah sama.

2. Uji Hipotesis

Setelah uji prasyarat dilakukan dan didapatkan hasil bahwa data berdistribusi normal dan homogen, maka uji hipotesis dengan uji t dapat dilakukan. Jenis uji t yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *independent sampel t-test*. Uji *independent sampel t-test* adalah cara untuk membandingkan rata-rata dua sampel yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol apakah terdapat perbedaan motivasi secara signifikan atau tidak. Jika terdapat perbedaan motivasi yang signifikan antara kelas eksperimen yang diberi perlakuan berupa *reward* dan *ice breaking* dengan kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan, maka dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh pemberian *reward* dan *ice breaking* terhadap motivasi belajar peserta didik. Berikut adalah rumus uji *independent sampel t-test*:

$$t_{\text{hitung}} = \frac{X_1 - X_2}{\frac{\sqrt{(n_1 - 1) s_1^2 + (n_2 - 1) s_2^2}}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}$$

Keterangan:

X_1 = Rata-rata motivasi belajar peserta didik kelas eksperimen

X_2 = Rata-rata motivasi belajar peserta didik kelas kontrol

n_1 = jumlah peserta didik kelas kelas eksperimen

n_2 = jumlah peserta didik kelas kelas kontrol

s_1 = standar deviasi motivasi belajar kelas eksperimen

s_2 = standar deviasi motivasi belajar kelas kontrol

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh kesimpulan bahwa ada pengaruh pemberian *reward* dan *ice breaking* terhadap motivasi belajar peserta didik SD Negeri di Desa Rejomulyo. Pengaruhnya dapat kita lihat peserta didik menjadi lebih aktif, berani menyuarakan pendapatnya, lebih percaya diri, ceria, tidak mengantuk dan lebih terfokus ketika pendidik memberikan materi. Pemberian *reward* dan *ice breaking* dalam proses pembelajaran menjadikan peserta didik lebih bersemangat dan termotivasi bersaing dalam hal belajar untuk menjadi yang lebih baik dan dapat mencapai prestasi yang lebih tinggi.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan adanya pengaruh pemberian *reward* dan *ice breaking* terhadap motivasi belajar peserta didik SD Negeri di Desa Rejomulyo, peneliti dapat memberi saran sebagai berikut:

1. Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah sebaiknya memberi masukan, arahan dan saran kepada semua pendidik, agar dalam proses pembelajaran pendidik mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar motivasi belajar peserta didik meningkat dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Salah satu cara yang dapat dilakukan yaitu dalam setiap proses dalam pembelajaran dapat disertai dengan pemberian *reward* dan *ice breaking*, tetapi tetap juga kita harus sesuaikan dengan mata pelajaran yang akan diajarkan.

2. Bagi Pendidik

Seorang pendidik hendaknya bertindak kreatif dan inovatif dalam mengemas proses pembelajaran agar dapat meningkatkan motivasi belajar

peserta didik kearah yang lebih baik. Salah satu caranya yaitu guru dapat memberikan *reward* dan *ice breaking* saat proses pembelajaran.

3. Bagi Peneliti Lain

Kepada peneliti lain, peneliti menyarankan untuk dapat lebih mengembangkan variabel, populasi maupun instrumen penelitian menjadi lebih baik, sehingga hasil dari penelitian selanjutnya dapat lebih maksimal dari penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Audi, Soenarno. 2015. *Ice Breaker Permainan Atraktif-Edukatif*. Andi Offset, Yogyakarta.
- Aljena, Cynthia dkk. 2020. Pengaruh *Reward* terhadap Motivasi Belajar Peserta didik. *Jurnal Pendidikan Dasar Borneo*. 1: 12-20.
- Arikunto, Suharsimi. 2019. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Arimba, I Komang. 2017. Pengaruh Penggunaan *Ice breaking* terhadap Motivasi Belajar Peserta didik Sekolah Dasar. *Universitas Pendidikan Ganesha*. 5: 102-118.
- Darmansyah, 2015. *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor*. PT Bumi Aksara, Jakarta.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1995. *kamus besar bahasa Indonesia*. Balai Pustaka, Jakarta.
- Djali. 2012. *Psikologi Pendidikan*. PT.Bumi Aksara, Jakarta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Fanani, Achmad. 2010. Ice breaking dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan*. 4: 11-24.
- Kasmadi & Nia. 2013. *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta, Bandung.
- Khoirunisa, Tiara dan Amirudin. 2020. Pengaruh *Ice breaking* terhadap Motivasi Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran IPA di Kelas III SDIT Nurul Shiddiq. *Journal Of Basic Educations*: 1: 64-70.
- Kompri. 2015. *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Peserta didik*. PT Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Yuliana, Maria. 2015. *Sosiologi Pendidikan*. Alfabeta, Bandung.

- Nashar. 2011. *Penerapan Motivasi dan Kemampuan Awal dalam Kegiatan Pembelajaran*. Delia press, Jakarta.
- Prawira, Purwa Atmaja. 2012. *Psikologi Pendidikan dalam Perspektif Baru*. AR-RUZZ MEDIA, Yogyakarta.
- Purwanto Ngalim. 2013. *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*. PT Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Purwanto, M. Ngalim. 2013. *Psikologi Pendidikan*. PT Remaja Rosda Karya, Bandung.
- Raymond dan Judith. 2015. *Hasrat Untuk Belajar*. Pustaka Pelajar, Jakarta.
- Riduwan. 2013. *Dasar-dasar Statistika*. Alfabeta, Bandung.
- Rubiyanto, Rubino. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. PGSD FKIP-UMS, Surakarta
- Siregar, Sofian. 2013. *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif dilengkapi dengan Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS Versi 2017*. PT Bumi Aksara, Jakarta.
- Siregar, Sofian. 2014. *Statistic Deskriptif untuk Penelitian*. PT Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Slavin, Robert E. 2011. *Psikologi Pendidikan Teori dan Praktik*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Soenarto, Adi. 2015. *Ice Breaking Permainan Atraktif Edukatif*. Andi Offset, Yogyakarta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D Cetakan Ke 21*. Alfabeta, Bandung.
- Sunarto. 2012. *Ice Breaker dalam Pembelajaran Aktif*. Cakrawala Media, Surakarta.
- Suroharjuno, Kusumo. 2012. *100+Ice Breaker Penyemangat Belajar*. Ilhan Nafia, Jawa Timur.
- Susetyo, Budi. 2012. *Statistika untuk Data Penelitian dilengkapi Cara Perhitungan dengan SPSS dan Microsoft Office Excel*. PT Refika Aditama, Bandung.
- Suwarno, Wiji. 2012. *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. AR-RUZZ MEDIA, Yogyakarta
- Tanzeh, Ahmad. 2011. *Metodologi Penelitian Praktis*. Teras, Yogyakarta.

Uno, Hamzah. 2012. *Teori Motivasi dan Pengukuran Analisis dibidang Pendidikan*. Bumi Aksara, Jakarta.

Wahab, Rohmalina. 2016. *Psikologi Belajar*. PT Raja Grafindo Persada, Jakarta.