

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Konteks Penelitian**

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia, hal ini dikarenakan sektor pendidikan merupakan wadah atau tempat pengembangan potensi peserta didik dalam segala aspek kemampuannya, baik dalam kemampuan afektif, kognitif dan juga kemampuan psikomotorik yang dimiliki oleh siswa. Agar kemampuan para generasi penerus bangsa dalam memberikan sumbangsih nyata terhadap kemajuan bangsa kedepannya dan sejalan dengan tujuan pendidikan dimana untuk membebaskan entitas kebodohan dan juga menjadi salah satu solusi pengentasan kemiskinan yang ada di Indonesia sebagaimana dalam filosofis pendidikan.<sup>1</sup>

Seiring dengan kemajuan zaman dan perkembangan teknologi pada masa kini, problematika yang berkenaan dengan dunia pendidikan juga bertambah, salah satunya yaitu menurunnya antusias belajar siswa dalam pelaksanaan proses pembelajaran di dalam kelas. Salah satu penyebab turunnya semangat belajar peserta didik dalam lembaga pendidikan banyak bergelut pada kemampuan pendidik yang pada saat ini masih tergolong minim, *skill* guru selaku orang yang memegang peranan sentral guna mencapai kesuksesan kegiatan pembelajaran yang ada kerap kali dipertanyakan, minimnya kemampuan guru banyak terlihat dalam pengolahan kelas dan penggunaan metode pembelajaran yang cenderung

---

<sup>1</sup>Abd. Rahman Assegaf, *Upaya Mengintegrasikan Kembali Dikotomi Ilmu dan Pendidikan Islam (Pendidikan Islam Integratif)*, (Yogyakarta: PustakaPelajar, 2005), 100.

monoton, pemberian semangat dan juga motivasi di sela-sela pelaksanaan KBM masih banyak dilupakan oleh guru sehingga hal ini mengakibatkan semangat belajar murid menjadi menurun.

Permasalahan pendidikan sebagaimana yang dijelaskan diatas senantiasa dipikirkan cara pengentasan dalam dunia pendidikan, dimana hal ini menjadi suatu tantangan tersendiri bagi elemen pendidikan khusus bagi pendidik yang ada dalam suatu lembaga, adapun salah satu cara atau upaya yang dilakukan oleh guru yakni dengan melakukan inovasi pembelajaran dalam aspek pendidikan agar semangat belajar siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dapat kembali dan meningkat, guru senantiasa merangsang peserta didik dalam kegiatan pembelajaran agar mereka bisa mendapat pengetahuan yang maksimal akan materi pelajaran yang sedang mereka pelajari. Stimulus yang diberikan guru salah satunya yakni dengan pemberian *reward* dan *ice breaker* di sela-sela pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung.

*Reward* adalah suatu penghargaan yang diberikan oleh pendidik kepada siswa dalam bentuk nyata sebagai upaya dalam mengapresiasi perilaku siswa yang terpuji.<sup>2</sup> Adapun *Ice breaker* disini adalah suatu hal yang berupa permainan dimana hal ini dilakukan dengan tujuan mencairkan suasana kondisi kelas yang mulai menegang dan juga memanas. Hal ini menjadikan suasana kelas tidak beku dan monoton lagi dalam pelaksanaan kegiatan pembelajarannya, dengan demikian

---

<sup>2</sup>Moh. Zaifu I Rosyid, Aminol Rosid Abdullah, *Reward dan Punishment Dalam Pendidikan*, (Malang: CV. Literasi Nusantara, 2018), 8.

pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan dengan menyenangkan tanpa adanya paksaan siswa dalam mengikuti KBM dengan serius tapi santai.<sup>3</sup>

Pemberian *reward* yang diberikan oleh guru ditujukan untuk memberikan penghargaan dan juga apresiasi kepada siswa atas prestasi belajar yang dicapai, agar anak termotivasi dalam pelaksanaan kegiatan belajarnya. Dimana besar kecilnya ganjaran atau *reward* yang diberikan oleh pendidik bergantung pada pencapaian yang diperoleh peserta didik, adapun bentuk *reward* yang senantiasa diberikan oleh guru dibagi menjadi beberapa macam bentuk, ada *reward* yang berupa kata-kata atau ujian, hadiah dalam bentuk wujud benda nyata maupun penghargaan-perhargaan lainnya seperti pemberian kehormatan dan lain sebagainya.<sup>4</sup>

Dengan dibarengi pemberian *ice breaker* motivasi belajar siswa akan semakin bertambah, pemberian *ice breaker* ini digunakan oleh pendidik untuk lebih merangsang siswa mengikuti pembelajaran dengan senang hati, dimana hal ini dimaksudkan untuk memecahkan kebekuan dan kebosanan pada saat pemberian materi berlangsung, dimana pada pemberiannya dilakukan dalam berbagai cara seperti nyanyian yang disertai dengan adanya gerakan tubuh.<sup>5</sup> *Ice breaker game* atau permainan ini juga membuat siswa tetap bersemangat dan

---

<sup>3</sup>Komang Arimbawa, Pengaruh Penggunaan Ice Breaker Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar, *e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Mimbar PGSD*, Vol. 5, No 2 (2017), 4

<sup>4</sup>Mahfud Junaedi, *Paradigma Baru Filsafat Pendidikan Islam*, (Kencana: PT Kharisma Putra Utama, 2017), 289.

<sup>5</sup>Sri Narwanti, *Kiat menjadi Guru Kreatif dan Favorit (Creative Learning)*, (Yogyakarta: Familia, 2014), 52.

fokus pada materi pembelajaran serta mengubah suasana kelas yang awalnya membosankan, menjenuhkan, membuat mengantuk menjadi menyenangkan.<sup>6</sup>

Minat adalah suatu kemauan siswa dalam melakukan suatu hal yang didasari dengan keinginan yang tercipta dalam diri peserta didik sendiri tanpa adanya rasa tertekan dalam suatu individu, adapun dalam pelaksanaan pembelajaran minat anak didik merupakan suatu perhatian yang sungguh-sungguh diberikan oleh siswa dalam memahami materi pelajaran dan juga pengetahuan yang didapat. Hal ini sejalan dengan paradigma pendidikan yang berbunyi "melahirkan perhatian yang serta merta, memudahkan terciptanya pemusatan perhatian, dan mencegah gangguan perhatian dari luar." Dengan begitu terlihat jelas keberadaan minat yang entitasnya berpengaruh cukup tinggi dalam proses belajar siswa karena jika peserta didik belajar tidak sesuai dengan minat atau kemauan yang terdorong dalam dirinya maka antusias belajar siswa juga akan menurun.<sup>7</sup>

Belajar merupakan suatu kegiatan terencana yang dilakukan oleh seseorang dengan tujuan menambah pengetahuan dan mengembangkan kemampuan personal dalam diri mereka beserta perubahan tingkah laku untuk menjadi personal yang lebih baik lagi kedepannya, serta tentu tidak bisa menutup kemungkinan besar juga pengaruh pada suatu hal yang tidak diinginkan apabila tidak dijalankan sebagaimana mestinya. Adapun tingkah laku peserta didik setelah

---

<sup>6</sup> Ati Sulastri, dkk. Pengembangan Media Ice Breaker Talking Pen Pada Mata Pelajaran PAI Kelas X SMAN 100 Jakarta, *Jurnal Studi Al-Qur'an Membangun Tradisi Berfikir Qu'an*, Vol 13, No 2 (2017), 159

<sup>7</sup> M. Muchlis Solichin, *Aplikasi Teori-teori Belajar Dalam Proses Pembelajaran, Psikologi Belajar*, (Surabaya: CV. Salsabila Putra Pratama, 2013), 181.

mengalami proses pembelajaran mencakup aspek kognitif, aspek afektif dan psikomotorik anak.<sup>8</sup>

Minat belajar dalam diri siswa tidak selalu dapat dijamin meningkat setiap kali mereka mengikuti kegiatan pembelajaran, minat dapat berubah-ubah sesuai dengan kondisi dan juga situasi pembelajaran yang berlangsung. Maka dari itu pendidik harus mempunyai metode khusus seperti *ice breaker* dan *reward*. Siswa yang cenderung minatnya stabil dan juga tinggi lebih besar kesempatan prestasi yang juga membaik, adapun sebaliknya minat belajar anak yang kecil cenderung berpengaruh pada prestasi yang mereka dapatkan kecil. Sehingga, minat anak harus senantiasa terus dioptimalkan dan juga di jaga selama pelaksanaan kegiatan pembelajaran berlangsung di dalam kelas.

Minat yang dimiliki siswa dapat menentukan drajat keaktifan siswa, karena minat adalah suatu hal yang relatif ada dan menetap pada diri seseorang. Minat sangat tinggi pengaruhnya terhadap pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan demikian siswa akan melakukan suatu hal yang sejalan dengan minatnya.<sup>9</sup> Maka dari itu pendidik harus mempunyai metode khusus seperti *ice breaker* dan *reward*. Siswa dengan minat yang tinggi mereka akan cenderung memiliki prestasi yang baik dalam pembelajaran, sebaliknya minat belajar yang kurang akan menghasilkan prestasi yang rendah. Sehingga minat belajar harus tetap dijaga selama proses pembelajaran.

Pada umumnya guru hanya berceramah dan menjelaskan langsung, karena itu kebanyakan dari siswa merasa bosan dan pasif dan mudah jenuh, karena lebih

---

<sup>8</sup> M. Ngalim Purwanto, "Psikologi Pendidikan," (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2004), 85.

<sup>9</sup> M. Rezki Andhika, Upaya Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa, *Jurna Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, Vol 1, No, 1 (Juni 2021), 55

cenderung guru yang lebih aktif dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran tersebut akan membuat suasana belajar menjadi tidak nyaman dan membosankan, karena dalam kegiatan belajar mengajar lebih banyak menggunakan metode ceramah yang monoton. Berbeda dengan guru kelas 5 di MI Darulmuta'allimin Sumber Waru, pada kegiatan pembelajaran yang diselingi dengan pemberian *reward* dan *ice breaker* saat siswa mulai jenuh sehingga membuat siswa tertarik dan bersemangat kembali dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di sekolah MI Darulmuta'allimin Sumber Waru sudah menerapkan pemberian *reward* dan *ice breaker*, ketika siswa mulai jenuh guru memberikan *ice breaker* berupa tepuk tangan dan yel-yel, pemberian *ice breaker* ini diberikan ketika pada awal pembelajaran atau ketika siswa mulai bosan saat proses pembelajaran berlangsung, sedangkan pada pemberian *reward* guru memberikan pertanyaan kemudian siswa yang bisa menjawab diberikan tambahan atau hadiah oleh guru.

Dalam konteks ini, yang akan dispesifikkan lebih mendalam adalah mengenai pemberian *reward* dan *ice breaker* dimana hal tersebut dapat meningkatkan minat belajar siswa, dimana siswa akan lebih aktif dalam pembelajaran dan mengubah kebekuan saat pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan. Dengan adanya pemberian *reward* dan *ice breaker* di kelas menjadi rileks, bersemangat, serta terdapat perhatian dan ada rasa senang untuk mendengarkan atau memperhatikan.

Hal inilah yang melatar belakangi sehingga ingin melakukan penelitian di MI Darulmuta'allimin. Berdasarkan uraian di atas maka penulis mengangkat judul "Efektivitas Pemberian *Reward* dan *Ice Breaker* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 5 di MI Darulmuta'allimin Sumber Waru, Kecamatan Waru, Kabupaten Pamekasan".

### **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan pada konteks penelitian tersebut maka dapat diajukan fokus penelitian sebagai berikut ini:

1. Bagaimana proses pemberian *reward* dan *ice breaker* dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas 5 di MI Darulmuta'allimin Sumber Waru, Kecamatan Waru, Kabupaten Pamekasan?
2. Bagaimana efektivitas pemberian *reward* dan *ice breaker* dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas 5 di MI Darulmuta'allimin Sumber Waru, Kecamatan Waru, Kabupaten Pamekasan?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan fokus penelitian di atas, maka penelitian ini bertujuan, sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses pemberian *reward* dan *ice breaker* dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas 5 di MI Darulmuta'allimin Sumber Waru, Kecamatan Waru, Kabupaten Pamekasan.
2. Untuk mengetahui efektivitas pemberian *reward* dan *ice breaker* dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas 5 di MI Darulmuta'allimin Sumber Waru, Kecamatan Waru, Kabupaten Pamekasan.

#### **D. Kegunaan Penelitian**

Dalam penelitian ini peneliti akan memaparkan dua kegunaan penelitian, yaitu sebagai berikut:

1. Kegunaan secara teoritis

Diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi, masukan serta evaluasi terhadap respon siswa setelah ada pemberian *reward* dan *ice breaker* dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas 5 di MI Darulmuta'allimin Sumber Waru, Kecamatan Waru, Kabupaten Pamekasan.

2. Kegunaan secara praktis

- a. Bagi Peneliti

Untuk menambah wawasan dan pengetahuan bagi peneliti tentang bagaimana respon siswa setelah ada pemberian *reward* dan *ice breaker* dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas 5 di MI Darulmuta'allimin Sumber Waru, Kecamatan Waru, Kabupaten Pamekasan.

- b. Bagi IAIN Madura

Diharapkan penelitian ini dijadikan bahan ajar atau bahan masukan diskusi ilmiah dan menambah koleksi pustaka.

- c. Bagi MI Darulmuta'allimin Sumber Waru

- 1) Bagi kepala sekolah

Diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan evaluasi dalam pengembangan sebuah lembaga dalam pemberian *reward* dan *ice breaker*.

## 2) Bagi guru

Diharapkan hasil penelitian ini dijadikan bahan tambahan dan penyempurnaan bagi guru dalam implementasi pemberian *reward* dan *ice breaker* dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas 5 di MI Darulmuta'allimin Sumber Waru, Kecamatan Waru, Kabupaten Pamekasan.

## 3) Bagi siswa

Diharapkan hasil penelitian ini dijadikan tambahan pustaka bagi siswa yang di maksudkan untuk pengembangan belajar mengenai implementasi pemberian *reward* dan *ice breaker* dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas 5 di MI Darulmuta'allimin Sumber Waru, Kecamatan Waru, Kabupaten Pamekasan.

## **E. Definisi Istilah**

1. Pemberian *reward* merupakan suatu ganjaran, hadiah dan juga penghargaan yang diberikan. Hadiah suatu yang sangat menyenangkan yang di berikan setelah seseorang melakukan tingkah laku yang di inginkan. Dalam pemberian reward tersebut dapat membantu siswa menjadi aktif di dalam kelas dan lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.
2. Pemberian *ice breaker* yaitu suatu permainan yang diberikan guru untuk mengatasi kecanggungan dan kagakuman belajar peserta didik. Untuk memecahkan kebekuan di awal acara diperlukan *ice breaker* untuk membuat siswa semangat dalam mengikuti pembelajaran serta menghindari suasana kelas yang kaku dan tegang dengan adanya pemberian *ice breaker* maka siswa akan lebih rileks dalam mengikuti pembelajaran.

3. Minat belajar merupakan suatu keinginan dalam diri seseorang untuk melakukan suatu hal atau perbuatan. Minat belajar yang kuat akan menimbulkan usaha yang gigih serius dan tidak mudah putus asa dalam menghadapi tantangan juga memiliki semangat yang tinggi untuk tetap konsisten dalam melaksanakan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar.

Jadi, yang di maksud dengan implementasi pemberian *reward* dan *ice breaker* dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas 5 di MI Darulmuta'allimin Sumber Waru, Kecamatan Waru, Kabupaten Pamekasan. Adalah: upaya guru dalam meningkatkan minat belajar siswa dengan pemberian *reward* dan *ice breaker* akan membuat siswa semangat mengikuti pembelajaran supaya tidak mudah bosan. Dengan adanya pemberian *reward* dan *ice breaker* bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa agar siswa tetap rileks, santai tidak mudah jenuh dalam mengikuti pembelajaran. Dan juga guru berupaya agar siswa lebih aktif selama pembelajaran berlangsung.

#### **F. Kajian Penelitian Terdahulu**

Dalam hal ini peneliti mencoba mencari beberapa literatur yang berkenaan dengan penelitian ini. Proses ini dilakukan untuk menghindari pengulangan peneliti sebelumnya, antara lain:

1. Oka Vianto Suprpto (2016) melakukan penelitian berjudul *Penerapan Pemberian Reward Terhadap Minat Belajar Siswa Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen. Hasil dalam penelitian ini mengatakan bahwa ada perbedaan minat belajar siswa

sebelum dan sesudah di berikan *reward*. Karena upaya meningkatkan minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani dengan pemberian *reward* perlu dikemas lebih menarik sehingga siswa lebih termotivasi lagi untuk meraih hasil belajar.<sup>10</sup>

2. Hermus Hero, Maria Estakhia, (2020) melakukan penelitian yang berjudul *Implmentasi Pemberian Reward Kepada Siswa Kelas IV SDK WAIARA. Peneliti hanya membahas tentang pemberian reward*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Hasil dalam penelitian ini mengatakan bahwa masih kurangnya pemahaman guru SDK Waira terhadap konsep pemberian *reward*. Tetapi ada beberapa informan yang di wawancarai meberikan informasi sudah melakukan pemberian *reward* di kelas. *Reward* yang di berikan memiliki dampak meningkatnya perhatian siswa dalam pembelajaran.<sup>11</sup>
3. Ari Nur Cahyani (2014) melakukan penelitian yang berjudul *Pengaruh Reward dan Ice Breaker Terhadap Minat Belajar Tematik Siswa Kelas IV SDN Ngadirejo 01 Kec. Kartasura, Kab. Sukoharjo*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif asosiatif. Hasil dalam penelitian ini mengatakan bahwa *ice breaker* dan *reward* berpengaruh signifikan

---

<sup>10</sup> Oka Vianto Suprpto, Penerapan Pemberian *Reward* Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, Vol, 04, No. 02, 2016, 536.

<sup>11</sup> Hermus Hero, Maria Estakhia, Implementasi Pemberian *Reward* Kepada Siswa Kelas IV SDK WAIARA. Peneliti hanya membahas tentang pemberian *reward*, *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, Vol. IV, No. 02, (Desember 2020), 322.

terhadap minat belajar tematik siswa kelas IV di SD Negeri Ngadirejo 01 Tahun 2013/2014.<sup>12</sup>

4. Fadhilah Aziz (2019) melakukan penelitian yang berjudul *Pengaruh Permainan Ice Breaker Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata pelajaran PAI Kelas VII SMP NEGERI 5 Kota Bengkulu*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Hasil dalam penelitian ini mengatakan bahwa setelah adanya permainan *ice breaker* memiliki kelebihan-kelebihan yaitu dapat membangkitkan semangat siswa dalam belajar melibatkan siswa aktif dalam belajar.<sup>13</sup>
5. Siti Rohmah (2020) melakukan penelitian yang berjudul *Implementasi Teknik Ice Breaking Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Siswa Kelas V MI Mathaliul Ulum I Malangan Pademawu Timur, Pamekasan*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Hasil dalam penelitian ini mengatakan bahwa: 1) langkah-langkah teknik *ice breaker* ialah di rencanakan dan di masukkan dalam skenario pembelajaran pada awal pembelajaran, inti proses pembelajaran maupun akhir proses pembelajaran, *ice breaker* yang di gunakan yaitu yel-yel, *game*, tepuk tangan, dan tepuk harmoni. 2) keberhasilan teknik *ice breaker* untuk

---

<sup>12</sup> Ari Nur Cahyani , “Pengaruh *Reward* dan *Ice Breaker* Terhadap Minat Belajar Tematik Siswa Kelas IV SDN Ngadirejo 01 Kec. Kartasura, Kab. Sukoharjo” (Disertasi, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2014), 10.

<sup>13</sup> Fadhilah Aziz, “Pengaruh Permainan *Ice Breaker* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata pelajaran PAI Kelas VII SMP NEGERI 5 Kota Bengkulu” (Disertasi, IAIN Bengkulu, 2019), 106.

meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dapat membuat siswa lebih kondusif dan aktif dalam mengikuti pembelajaran.<sup>14</sup>

Perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu dalam objek dan analisis daam pemberian *reward* dan *ice breaker* dalam meningkatkan minat belajar siswa. Dimana peneliti terdahulu pada penerapan pemberian *reward* terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani bentuk *reward* yang di berikan oleh guru berupa makanan ringan yang sangat digemari oleh siswa karena merasa antusias untuk meraih *reward* yang di tawarkan unik dan menyenangkan bagi siswa.

Dalam penelitian yang berjudul implementasi pemberian *reward* kepada siswa kelas IV SDK waiara. Lebih memfokuskan pada kurangnya pemahaman guru SDK waiara terhadap konsep pemberian *reward* dimana saat siswa berhasil menjawab pertanyaan dengan benar guru tidak memberikan *reward* apapun.

Berbeda halnya dalam penleitian yang berjudul pengaruh *reward* dan *ice breaker* terhadap minat belajar tematik siswa kelas IV SDN Ngadirejo 01 Kec. Kartasura, Kab. Sukoharjo. Lebih memfokuskan pada pemberian *reward* dan *ice breaker* terhadap minat belajar tematik siswa.

Dalam penelitian yang berjudul iplementasi teknik *ice breaking* untuk meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa kelas V MI Mathaliul Ulum I Malangan Pademawu Timur, Pamekasan. Lebih memfokuskan pada langkah-langkah dan keberhasilan teknik *ice breaking* untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa.

---

<sup>14</sup> Siti Rohmah, Implementasi Teknik *Ice Breaking* Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Siswa Kelas V MI Mathaliul Ulum I Malangan Pademawu Timur, Pamekasan, *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, Vol. 2, No. 1, (Juli, 2020), 76.

Sedangkan dalam penelitian ini yang menjadi fokus penelitian adalah meningkatkan minat belajar siswa dimana dalam pelaksanaan menggunakan *ice breaker* berupa yel-yel dan tepuk tangan, pemberian *reward* berupa nilai tambahan dan berupa hadiah. Jadi dapat peneliti simpulkan bahwa, penelitian yang berjudul efektivitas pemberian *reward* dan *ice breaker* dalam meningkatkan minat belajar siswa ini, berbeda dengan kajian penelitian terdahulu baik dari segi pemberian *reward* dan *ice breaker*.