

BAB IV

PAPARAN DATA, TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Paparan Data dan Temuan Penelitian

Berdasarkan apa yang peneliti dapatkan dilapangan, baik melalui wawancara dan dokumentasi dengan informan yang menurut peneliti membantu dalam melengkapi data-data yang diperlukan, maka yang dapat peneliti uraikan dalam penelitian sebagai berikut:

1. Sekilas Tentang MI Darulmuta'allimin Sumber Waru, Kecamatan Waru, Kabupaten Pamekasan

Madrasah Ibtidaiyah Darul Muta'allimin sumber waru berdiri sejak tanggal 01 Juli 2003 yang terletak di jln. Raya Sumber Waru, Kecamatan Waru, Kabupaten Pamekasan. Dengan luas Tanah 1.850 M², ruang kelas sebanyak 6 kelas. Serta telah ada fasilitas lainnya seperti lapangan bola, tempat duduk siswa dan guru serta perlengkapan belajar lainnya yang mendukung siswa dalam proses pembelajaran.

MI Darulmuta'allimin yang saat ini dipimpin oleh Rusfandi, S.Pd.I telah menyangand akreditasi B dan juga telah menerapkan Kurikulum K13. Seperti halnya sekolah lainnya. Madrasah Ibtidaiyah ini juga memiliki visi, misi:

Visi Madrasah Ibtidaiyah Darulmuta'allimin

Unggul dan berprestasi menuju madrasah yang berstandar nasional pendidikan.

Misi Madrasah Ibtidaiyah Darulmuta'allimin

1. Meningkatkan Standar Kualitas Lulusan (SKL) agar menghasilkan lulusan yang berkompeten
2. Melaksanakan pembelajaran efektif menyenangkan dengan terus meningkatkan kedisiplinan dan penanaman nilai-nilai keimanan dan keagamaan serta berakhlaqul karimah.
3. Meningkatkan kemampuan Sumber Daya Manusia dan sarana penunjang pendidikan dengan mengembangkan ilmu pengetahuan secara global dan kerja sama antar warga madrasah
4. Meningkatkan pengelolaan Sumber Daya Manusia (SDM) yang profesional dan bertanggung jawab.

Tabel 1.

Data Siswa

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	12	18	30
2	14	10	24
3	11	12	23
4	7	12	19
5	10	16	26
6	8	19	18
Jumlah Total			139

Tabel 2

Sarana dan Prasarana Fisik

No	Gedung/Ruang	Jumlah	Luas (m ²)	Status	Ket.
1	Ruang Kelas	7	294	Wakaf	
2	Laboratorium	-	-	-	
3	Perpustakaan	-	-	-	
4	Komputer	4	-	-	
5	Keterampilan	-	-	-	
6	Kesenian	1	-	-	

7	Musholla/Masjid	1	196	Wakaf	
8	Kmar Mandi/WC Guru	1	4	Wakaf	
9	Kamar Mandi/WC Siswa	1	6	Wakaf	
10	Ruang Guru	1	42	Wakaf	
	Ruang Kepala Madarasah	1	6.25	-	
11	Ruang Tamu	-	-	-	
12	Ruang UKS	-	-	-	
13	Ruang BP/BK	-	-	-	

2. Proses Pemberian *Reward* dan *Ice Breaker* dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 5 di MI Darulmuta'allimin Sumber Waru, Kecamatan Waru, Kabupaten Pamekasan.

Dalam proses pembelajaran, *reward* dan *ice breaker* mempunyai arti penting supaya peserta didik bersemangat dalam belajar, ketika pembelajaran siswa akan merasakan bosan, jenuh, mengantuk sehingga membuat peserta didik tidak fokus pada saat pembelajaran berlangsung dengan di selingi pemberian *reward* dan *ice breaker* peserta didik bersemangat untuk mengikuti pembelajaran. Namun, pemberian *reward* dan *ice breaker* tidak diberikan secara bersamaan. Sebagai pendidik pada saat pemberian *reward* dan *ice breaker* harus bersifat mendidik, memotivasi, dan memperkuat perilaku dan mampu mendorong peserta didik mengambil inisiatif dan semangat belajar. Bukan hanya guru yang mempunyai peran dalam pembelajaran tetapi kepala sekolah juga bertanggung jawab dalam memantau, memperbaiki, dan membina dalam proses pembelajaran di sekolah maupun di kelas agar minat belajar siswa juga meningkat. Terkait proses pemberian *reward* dan *ice breaker* kepala sekolah sudah mengetahui mengenai

hal tersebut. Hal ini berdasarkan hasil wawancara dengan bapak Rusfandi, bahwa:¹

“Mengenai pemberian *reward* dan *ice breaker* saya mengetahui tentang hal tersebut. Karena dengan adanya *reward* dan *ice breaker* minat belajar siswa meningkat dan ketika didalam kelas tidak mudah mengantuk, tidak mengganggu teman yang lain ketika sudah bosan dengan metode pembelajaran yang monoton dengan adanya *reward* siswa akan lebih aktif dan semangat lagi dalam belajar sedangkan *ice breaker* supaya siswa tidak mudah mengantuk dan bosan ketika pembelajaran berlangsung”

Berdasarkan hasil wawancara diatas maka dapat disimpulkan bahwa kepala sekolah sudah mengetahui tentang pemberian *reward* dan *ice breaker*. Hal tersebut dapat meningkatkan giat belajar siswa serta *ice breaker* dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (*fun*), dari jenuh menjadi segar dan mengembalikan suasana kelas menjadi kondusif lagi.

Untuk mengurangi kejenuhan dalam pembelajaran sebagai guru harus kreatif agar siswa ketika belajar tidak mudah bosan dan cepat faham terhadap penjelasan dari pendidik maka peneliti menanyakan mengenai proses pemberian *reward* dan *ice breaker* terhadap guru yang mengajar di kelas 5, hal tersebut dipaparkan oleh bapak Asriyanto, berikut petikannya:²

“Pada awal pembelajaran biasanya saya memberikan *ice breaker* berupa sapaan selamat pagi kemudian siswa menanggapi dan setelah itu membaca do'a sebelum memulai pembelajaran kemudian mempersiapkan materi yang akan dipelajari kemudian saya beri waktu beberapa menit untuk memahami materi setelah itu saya memberikan pertanyaan kepada siswa mengenai materi yang sudah dipelajari, yang bisa menjawab diberikan hadiah kalau pertanyaannya mudah hanya berupa pujian berbeda dengan pertanyaan yang sekiranya agak sulit saya kasih tambahan nilai. Kalau *ice breaker* ini hanya kadang-kadang ketika pertengahan pembelajaran biasanya siswa mulai mengantuk dan kurang berkonsentrasi kalau itu sudah terjadi barulah saya memberikan *ice breaker* supaya suasana kelas kembali normal.”

¹ Rusfandi Kepala Sekolah, Wawancara, 13 Januari 2022, Pukul 08:00 WIB.

² Asriyanto, guru agama kelas 5, wawancara, 14 Januari 2022, Pukul 08:30 WIB.

Hal tersebut sesuai dengan apa yang peneliti lihat di kelas, bahwa sebelum pembelajaran dimulai guru memberikan *ice breaker* kepada siswa agar lebih bersemangat pada awal pembelajaran setelah itu guru memberi waktu kepada siswa untuk membaca materi yang akan disampaikan setelah waktu yang diberikan sudah habis guru mengulang pembelajaran yang sebelumnya supaya siswa lebih paham lagi dan memberikan pertanyaan mengenai pelajaran tersebut lalu ada salah satu siswa yang bisa menjawab pertanyaan kemudian diberikan pujian dan tepuk tangan oleh teman-teman sekelasnya. Untuk *ice brekaer* kebetulan pada pertengahan pembelajaran ada salah satu siswa yang menguap atau mengantuk dan mengganggu teman sebangkunya sehingga mereka menjadi tidak fokus dengan penyampaian materi dan bapak asriyanto mengetahui hal tersebut lalu diberikan *ice breaker* supaya siswa yang tadinya mengantuk menjadi bersemangat lagi.³

Bersamaan dengan hal tersebut, peneliti juga menanyakan kepada siswa mengenai siswa yang memperoleh *reward* dari guru, dipaparkan oleh Siska Syafira Wardani⁴:

“Karena saya mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Maka dari itu saya memperoleh pujian dari guru, terkadang bukan hanya memberikan pujian tapi saya juga diberi hadiah berupa jajan, permen”

Hal yang sama juga disampaikan oleh Amel Putri, berikut penjelasannya:⁵

“Ketika guru memberikan pertanyaan lalu saya bisa menjawab saya mendapatkan pujian atau hadiah”

³ Observasi Langsung di MI Darul Muta'allimin Sumber Waru, Kegiatan Pembelajaran, 15 Januari 2022, Pukul 07:00 WIB.

⁴ Siska Syafira Wardani, siswi kelas 5, wawancara, 15 Januari 2022 08:30 WIB.

⁵ Amel Putri, Siswi Kelas 5, Wawancara 15 Januari 2022 08:45 WIB.

Dapat disimpulkan bahwa ketika guru memberikan pertanyaan kepada siswa kemudian bisa menjawab maka guru memberikan semacam hadiah kepada siswanya *reward* yang diberikan bisa berupa pujian dan hadiah. Oleh karena itu, pemberian *reward* dan *ice breaker* sangat membantu untuk mempertahankan prestasi-prestasi siswa yang didapatkan. Dalam proses pembelajaran siswa kadang merasa jenuh ketika guru lebih banyak menjelaskan materi tanpa diselingi kegiatan yang menyenangkan agar siswa rasa jenuhnya hilang maka dari itu pemberian *reward* dan *ice breaker* sangat diperlukan, hal ini sesuai yang diungkapkan oleh bapak Rusfandi:⁶

"Sangat perlu dengan tujuan agar siswa lebih meningkatkan lagi minat belajarnya dan untuk meningkatkan prestasi bagi siswa itu sendiri. Karena bila siswa minat belajarnya rendah siswa akan malas belajar dan banyak bermain serta mengganggu anak-anak yang fokus maka dari itu hal tersebut sangat diperlukan dalam metode pembelajaran"

Senada dengan yang dikatakan oleh bapak Moh. Suki selaku wali kelas 5, bahwa:⁷

"Pemberian *reward* dan *ice breaker* sangat perlu, karena untuk membedakan mana siswa yang tidak paham dan mana siswa yang sudah paham terhadap materi yang saya sampaikan. Oleh karena itu, kalau bagi saya pribadi itu perlu sekali untuk memberikan *reward* terhadap siswa supaya tambah giat belajarnya, lebih aktif lagi. Kemudian kalau untuk *ice breaker* kadang kan di dalam kelas masih ada siswa yang masih bermain dengan temannya tidak mendengarkan penjelasan dari guru maka dari itu untuk mengembalikan semangat siswa dan konsentrasinya saya memberikan *ice breaker* seperti menyapa dengan mengatakan *HALLO* dan murid memberikan respon *HAI* dilanjutkan dengan *ice breaker* tepuk tangan sehingga suasana kelas menjadi kondusif"

Hal ini juga senada dengan yang disampaikan oleh bapak Sukkur Rihadi selaku guru mapel kelas 5:⁸

⁶ Rusfandi, Kepala Sekolah, Wawancara, 13 Januari 2022, Pukul 08:15 WIB.

⁷ Moh. Suki Wali Kelas 5 Wawancara, 13 Januari 2022, Pukul 08:50 WIB.

"Memang *reward* dan *ice breaker* itu perlu, setiap guru memberikan *reward* kepada siswa yang dapat menyelesaikan pekerjaan dengan baik atau belum sempurna tetap siswa itu diberi *reward*, agar siswa itu tetap merasa pekerjaannya itu dihargai oleh guru. Sedangkan *ice breaker* supaya siswa tidak mudah mengantuk atau bosan ketika belajar, ketika siswa tidak fokus dalam belajar maka siswa mengganggu temannya dengan mengajak berbicara atau bermain, kemudian supaya siswa tidak tidur"

Dari hasil wawancara diatas peneliti menyimpulkan bahwa pemberian *reward* dan *ice breaker* itu sangat perlu agar siswa tetap fokus selama proses pembelajaran, karena dengan diberikannya *reward* dan *ice breaker* siswa juga lebih aktif dalam pembelajaran dan mempertahankan prestasi yang akan dicapai oleh siswa. Dalam kegiatan pembelajaran guru memberikan *reward* kepada siswa ketika berhasil melakukan sesuatu hal tersebut sesuai dengan pernyataan dari bapak Nurhatim, berikut petikan wawancaranya:⁹

"Kalau di pembelajaran saya itu tidak harus sukses dalam setiap pelajarannya tergantung kompetisi yang dihadapkan pada siswa tergantung pada materi susah sulitnya materi kemudian kalau materinya level-level aman insyaallah siswa itu faham dengan mudah, saya rasa tidak perlu tapi yang harus itu ketika ada pembelajaran yang boleh dikatakan agak sulit dan perlu pemahaman yang lebih dan kemudian pada waktu itu saya memberikan pertanyaan lalu ada siswa yang berani menjawab itu yang harus saya hargai"

Sejalan dengan bapak Moh. Suki dalam hasil wawancara nya menjelaskan bahwa:¹⁰

"Memang pada umumnya guru itu memberikan *reward* apabila siswa itu sudah dapat menyelesaikan sesuatu dengan baik. Karena dengan pemberian hadiah atau berupa pujian menjadikan siswa lebih giat lagi untuk mencapai prestasi yang di inginkan dan semangat belajarnya juga akan bertambah"

Dari pemaparan di atas peneliti menyimpulkan bahwa *reward* diberikan ketika siswanya berhasil menyelesaikan atau berhasil menjawab pekerjaan yang

⁸ Sukkur Rihadi, Guru Kelas 5, Wawancara, 13 Januari 2022, Pukul 09:00 WIB.

⁹ Nurhatim, Guru Mata Pelajaran Matematika, Wawancara, 17 Januari 2022, Pukul 09:00 WIB.

¹⁰ Moh. Suki, Wali Kelas 5, Wawancara, 13 Januari 2022, Pukul 09:00 WIB.

diberikan oleh guru karena *reward* sebagai salah satu bentuk motivasi terhadap perilaku yang sesuai supaya siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Ada beberapa bentuk *reward* (penghargaan) dan *ice breaker* yang diberikan oleh guru kepada siswa. Ganjaran yang paling mudah didapatkan oleh siswa bisa berupa pujian dan hadiah. Hal ini sesuai dengan penjelasan Bapak Rusfandi¹¹, berikut ini hasil wawancaranya:

"Kalau untuk penghargaan itu adakalanya guru memberikan *reward* kepada siswa berupa pujian seperti: pintar, hebat, bagus sekali, dll. Kalau mengenai hadiah berupa alat tulis seperti pensil, buku bahkan kalau di akhir tahun kadang-kadang guru ada yang sampai memberikan tas sekolah kepada siswa. Kemudian untuk pemberian *ice breaker* itu seperti pemberian semangat pada saat mau memulai pembelajaran dengan menanyakan kabar sambil dibarengi dengan tepuk tangan, kemudian kalau di tengah-tengah pembelajaran ketika siswa dirasa mulai tidak kondusif guru memberikan semangat berupa yel-yel"

Adanya wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa bentuk-bentuk *reward* yang diberikan seperti kalimat pujian yang bisa membuat peserta didik senang dan peserta didik merasa dihargai. Sedangkan bentuk *ice breaker* yang diberikan seperti yel-yel yang dapat membangun kekompakan dengan dibarengi tepuk tangan yang bervariasi supaya suasana kelas menyenangkan dan siswa semangat lagi belajarnya.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut diperkuat oleh Nailatus Syarifah, bahwa pernah mendapatkan pujian dan tepuk tangan dari guru ketika berhasil mengerjakan tugas:¹²

"Iya kak pernah, kalau pujian berupa: baik, pintar, hebat, benar, bagus. Meskipun dengan seperti itu membuat saya senang dan saya semangat untuk belajar"

¹¹ Rusfandi, Kepala Sekolah, Wawancara 13 Januari 2022, Pukul 09:15 WIB

¹² Nailatus Syarifah, Wawancara, 11 Februari 2022, Pukul 09:00 WIB.

Senada dengan yang disampaikan oleh Zahroh:¹³

“Saya sering mendapatkan pujian kak karena saya mampu menyelesaikan tugas dan pertanyaan diberikan oeh guru dengan benar, meskipun kadang jawaban saya tidak terlalu benar tapi guru selalu memberi support”

Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa siswa yang bisa menjawab atau bisa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru maka diberikan pujian sehingga membuat siswa menjadi senang karena pujian merupakan respon positif untuk membangkitkan semangat dan minat belajar siswa.

Hasil wawancara siswa diperkuat oleh hasil observasi bahwasannya saat siswa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru kemudian diberikan *reward* berupa pujian meskipun jawabannya kurang begitu tepat guru tetap memberikan pujian agar siswa tetap bersemangat karena pemberian *reward* sangat penting meskipun berupa pujian. Kemudian guru menanyakan kembali dan mencari jawaban yang sesuai kemudian ada siswa yang menjawab dengan benar lalu guru memberikan tepuk tangan beserta teman sekelasnya.¹⁴

Jenis *ice breaker* banyak digunakan sesuai dengan situasi dan kondisi kelas serta mudah digunakan yang bertujuan supaya suasana belajar menjadi aktif dan riang gembira. Hal tersebut sesuai dengan hasil Wawancara yang disampaikan oleh Bapak Moh. Suki yang mengatakan:¹⁵

“Kalau *ice breaker* itukan macam-macam ada yang bentuk game atau permainan lagu, gerak anggota badan, audio visual dan semacamnya. Tapi kalau saya biasanya menggunakan *ice breaker* jenis yel-yel yang disertai gerakannya, supaya siswa tambah semangat biar nggak loyo, supaya tambah fresh ketika mengikuti pembelajaran.”

¹³ Zahroh, Siswi Kelas 5, Wawancara, 05 Februari 2022, Pukul 07:25 WIB.

¹⁴ Observasi Langsung di MI Darulmuta'allimin Sumber Waru, Kegiatan Pembelajaran, 07 Februari 07 Februari 2022, Pukul 09:35 WIB.

¹⁵ Moh. Suki, Wali Kelas 5, Wawancara, 09 Februari 2022, Pukul 10:00 WIB.

Senada juga disampaikan oleh Bapak Akhmad Madani, bahwa:¹⁶

“Sebenarnya *ice breaker* itu tidak terlalu muluk-muluk, pada saat awal pembelajaran saya menanyakan kabar dengan diiringi tepuk-tepuk. Jadi *ice breaker* yang saya gunakan itu berupa tepuk-tepuk karena mudah dan simple. Yang terpenting siswa ketika didalam kelas tidak jenuh dan bosan”

Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat disimpulkan jenis *ice breaker* yang digunakan yel-yel dan tepuk tangan. Kedua jenis *ice breaker* tersebut yang paling sering digunakan oleh para guru karena memang mudah dan tidak membutuhkan persiapan yang lama.

Hasil wawancara diperkuat berdasarkan hasil observasi di lapangan bahwa guru memberikan *ice breaker* ketika siswa sudah mulai bosan dan tidak fokus kemudian guru memberikan *ice breaker* dengan kesepakatan bersama siswa kemudian setelah siap guru mengintruksikan tepuk balas gerak tubuh kepada siswa lalu siswa mengikuti intruksi dari guru setelah itu *ice breaker* diberikan sampai siswa benar-benar sudah fokus dan tidak mengantuk, guru memberikan *ice breaker* yang sangat mudah dan membuat siswa cepat fokus kembali.¹⁷

Selain bentuk-bentuk *reward* dan jenis *ice breaker* yang di berikan kepada siswa bapak Rusfandi juga memaparkan mengenai faktor penghambat dan pendukung dalam pemberian *reward* dan *ice breaker*:¹⁸

"Faktor pendukung adanya dukungan dari sekolah dan dukungan dari guru itu sendiri untuk memotivasi siswa dalam meningkatkan minat belajarnya agar dalam pembelajaran siswa tetap focus serta antusias dan suasana kelas menjadi aktif sehingga mempermudah guru dalam penyampaian materi karena suasana kelas menjadi menyenangkan. Faktor penghambat kurangnya kesadaran dalam diri siswa membuat siswa tidak mempunyai kemauan untuk maju dan berkembang dalam meraih prestasi hal itu dapat dilihat dari adanya kemalasan

¹⁶ Akmad Madani, Guru Kelas 5, Wawancara, 10 Februari 2022, pukul 09:30 WIB.

¹⁷ Observasi Langsung di MI Darulmuta'allimin Sumber Waru, Kegiatan Pembelajaran, 04 Februari 2022, Pukul 10:00 WIB.

¹⁸ Rusfandi, Kepala Sekolah, Wawancara, 10 Februari 2022, Pukul 08:00 WIB.

siswa untuk belajar serta dalam pemberian *reward* kadang siswa ketika tidak diberikan pujian atau hadiah menjadi malas untuk menjawab dan tidak antusias.”

Dapat disimpulkan bahwa faktor pendukung dalam pemberian *reward* adanya semangat dari guru itu sendiri agar suasana kelas menjadi menyenangkan dan siswa lebih aktif lagi agar termotivasi untuk meningkatkan minat belajarnya. Sedangkan faktor penghambatnya siswa kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran karena rendahnya minat belajar, kurangnya keantusiasan siswa ketika guru tidak memberikan hadiah atau pujian terhadap siswa

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan oleh peneliti diatas dapat disimpulkan bahwa proses pemberian *reward* dan *ice breaker* dalam meningkatkan minat belajar siswa semangat dalam belajar karena dibarengi dengan pemberian *ice breaker* pada saat awal pembelajaran ketika pertengahan pembelajaran *ice breaker* yang diberikan oleh guru seperti yel-yel dan tepuk *Ice breaker* jenis yel-yel terdapat beberapa variasi, yaitu:

- a. Model mono yel
- b. Model interaktif yel

Jenis *ice breaker* tepuk tangan:

- a. Kata balas tepuk
- b. Tepuk balas tepuk
- c. Tepuk balas gerak tubuh.

Sehingga siswa yang tidak konsentrasi menjadi fokus kembali dan kondisi kelas menjadi kondusif sehingga memudahkan guru untuk mengembalikan konsentrasi siswa. Sedangkan pada proses pemberian hadiah ketika siswa guru

memberikan pertanyaan mengenai materi pembelajaran siswa yang bisa menjawab diberikan hadiah biasanya yang diberikan pujian dan hadiah oleh guru. Pemberian *reward* dan *ice breaker* supaya suasana kelas menjadi aktif dan menyenangkan sehingga siswa tidak mudah bosan ketika pembelajaran berlangsung.

3. Efektivitas Pemberian *Reward* dan *Ice Breaker* dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 5 di MI Darulmuta'allimin Sumber Waru, Kecamatan Waru, Kabupaten Pamekasan.

Setelah peneliti menanyakan tentang proses pemberian *reward* dan *ice breaker*, selanjutnya peneliti menanyakan tentang efektivitas pemberian *reward* dan *ice breaker*. Berikut kutipan wawancara dengan Bapak Sukkur Rihadi¹⁹:

“Kalau efektivitas pemberian *reward* dan *ice breaker* selama proses pembelajaran menurut saya sudah efektif. Karena *ice breaker* mampu menarik perhatian siswa dan meminimalkan peserta didik yang berperilaku kurang baik sedangkan hadiah untuk memberi penguatan (*reinforcement*) yang positif untuk terus berkembang dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik akan lebih aktif selama proses pembelajaran”

Senada juga disampaikan oleh Ibu Qomariyah yang berpendapat:²⁰

“Sangat efektif, karena penghargaan adalah cara yang paling efektif untuk mengajarkan konsep dan keterampilan yang jelas kepada siswa yang kurang berprestasi atau siswa yang tidak dapat mengarahkan diri sendiri dapat tetap berprestasi. *Ice breaker* untuk mengembalikan stamina supaya tambah semangat lagi belajarnya dan tetap berkonsetrasi”

Berdasarkan hasil wawancara diatas, dapat disimpulkan bahwa pemberian *reward* dan *ice breaker* efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Hal

¹⁹ Sukkur Rihadi, Guru Kelas 5, Wawancara , 18 Januari 2022, Pukul 08:00 WIB.

²⁰ Qomariyah, Guru Kelas 5, Wawancara, 18 Januari 2022, Pukul 09:00 WIB.

tersebut dikarenakan proses pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga membuat siswa tidak mudah jenuh dan bosan ketika pembelajaran.

Berkaitan dengan hal tersebut peneliti juga menanyakan rasa bosan yang dirasakan ketika pembelajaran berlangsung. Hal tersebut disampaikan oleh Ahmad Taufiki Risky:²¹

“Iya kak. Saya kadang merasa bosan bahkan mengantuk apalagi kalau sudah istirahat, pergantian jam pelajaran dan pada saat jam terakhir saya kurang berkonsentrasi saat belajar karena saya merasa capek sehingga membuat saya menjadi malas belajar tapi biasanya kalau suasana kelas menjadi berisik guru memberikan semacam tepuk tangan kak”

Sejalan dengan yang dikatakan oleh Ubaidillah:²²

“Tidak jauh berbeda dengan jawaban teman saya fiki pada saat jam rawan biasanya saya mulai bosan apalagi setelah istirahat karena saya capek setelah bermain itu membuat saya capek dan mengantuk sehingga membuat saya tidak fokus ketika belajar ketika guru merasakan kami sudah bosan dengan pembelajaran guru menyelingi dengan memberikan pertanyaan kemudian yang bisa menjawab diberikan hadiah terkadang juga memberikan yel-yel”

Wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa siswa mudah jenuh saat pembelajaran apalagi pada saat pergantian jam, sesudah istirahat dan jam terakhir pada pembelajaran sehingga membuat siswa tidak fokus ketika belajar. Terkadang guru memberikan *reward* dan *ice breaker* supaya konsentrasi siswa kembali lagi.

Wawancara diatas diperkuat berdasarkan pada saat peneliti melakukan observasi langsung di kelas sesudah istirahatn sampai jam terakhir bahwa siswa terlihat kurang bersemangat saat guru menyampaikan materi ada beberapa siswa yang masih bermain dengan teman sebangkunya dan tidak memperhatikan penjelasan dari guru sehingga membuat suasana kelas kurang kondusif kemudian guru

²¹ Ahmad Taufiki Riskiy, Siswa Kelas 5, Wawancara, 15 Februari 2022, Pukul 07:15 WIB.

²² Ubaidillah, Siswa Kelas 5, Wawancara, 15 Februari 07:30 WIB.

memberikan *ice breaker* berupa tepuk tangan berupa balas gerak tubuh dengan kesepakatan bersama siswa kemudian guru mengintruksikan kepada siswa dan dilakukan sampai semua siswa benar-benar konsentrasi sehingga suasana kelas menjadi tenang yang awalnya ada beberapa siswa yang kurang bersemangat, lesu menjadi semangat.²³

Penggunaan *ice breaker* harus tepat situasi jadi *ice breaker* jangan diberikan disela-sela kegiatan seperti pada saat kerja kelompok atau kegiatan pembelajaran yang sudah kondusif sehingga membuat peserta didik kebingungan dan proses pembelajaran tidak fokus lagi. Tetapi penggunaan *ice breaker* ini diberikan ketika situasi pembelajaran butuh *energizer* karena pembelajaran yang monoton dan membosankan. Penuturan tersebut sesuai dengan wawancara dengan bapak Moh. Suki, yaitu:²⁴

“Penggunaan *ice breaker* itu sangat produktif dalam dunia pembelajaran karena bisa membuat siswa bersemangat kembali ketika mulai bosan, mengantuk. nah, ketika bosan siswa itu akan mengajak temannya untuk berbicara sehingga tidak mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru dengan diberikan *ice breaker* maka siswa tidak akan berbicara dengan temannya atau mengganggu teman yang lain karena sudah diberikan *ice breaker* otomatis siswa akan kembali bersemangat dalam mengikuti pembelajaran”

Penuturan tersebut juga sesuai dengan yang disampaikan oleh Bapak Nurhatim yang menyatakan:²⁵

“*Ice breaker* biasanya digunakan pada saat awal pembelajaran dengan pemberian semangat karena biasanya ketika sudah masuk kelas ada siswa yang kelihatannya mengantuk kayak loyo gitu biasanya saya kasi semangat dengan menanyakan kabar, dengan seperti itu siswa ngantuknya jadi hilang. Biasanya pada pertengahan pembelajaran ada juga siswa yang main dengan temannya, tidur, makan jajan yang dibeli sebelum masuk ke kelas saya bilang taruh dulu

²³ Observasi Langsung di MI Darulmuta'allimin Sumber Waru, Kegiatan Pembelajaran, 19 Februari 2022, Pukul 09:50 WIB.

²⁴ Moh. Suki, Wali Kelas 5, Wawancara, 02 Februari 2022, Pukul 09:30 WIB.

²⁵ Nurhatim, Guru Mata Pelajaran Matematika, Wawancara, 19 Januari 2022, Pukul 07:00 WIB.

kemudian saya berikan *ice breaker* jenis tepuk tangan dengan begitu siswa menjadi senang dan kembali fokus ke pelajaran”

Dari hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan *ice breaker* membuat siswa bersemangat dalam mengikuti pembelajaran kembali ketika siswa mulai bosan karena dapat mengembalikan konsentrasi siswa, ketika ada siswa yang sudah tidak berkonsentrasi maka akan mengganggu teman yang lainnya sehingga suasana kelas menjadi tidak kondusif maka dari itu penggunaan *ice breaker* dibutuhkan untuk mengembalikan konsentrasi siswa, sehingga siswa yang mengantuk menjadi tidak mengantuk lagi.

Bersamaan dengan penggunaan *ice breaker* siswa juga menyatakan bahwa setelah guru memberikan *ice breaker* ketika pembelajaran berlangsung siswa menjadi tidak mengantuk. Hal tersebut disampaikan oleh Amel Putri, bahwa:²⁶

“*Ice breaker* biasanya diberikan ketika awal pembelajaran supaya saat mau memulai pelajaran saya dan teman-teman tidak mengantuk dan konsentrasi. Biasanya guru memberikan tepuk-tepuk ditengah-tengah pembelajaran saat sudah mulai jenuh”

Hal senada juga disampaikan oleh Nurul Qomariyah:²⁷

“Tidak jauh berbeda dengan yang disampaikan oleh teman saya, bahwa guru memberikan *ice breaker* saat pembelajaran tidak kondusif dan ramai tidak mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan. Setelah guru memberikan yel-yel atau tepuk tangan suasana kelas menjadi tidak ramai”

Dapat disimpulkan bahwa pemberian *ice breaker* dapat mengembalikan konsentrasi siswa dan siswa yang awalnya mengantuk menjadi semangat lagi karena dengan pemberian *ice breaker* berupa tepuk tangan atau yel-yel siswa menjadi senang dan mengikuti apa yang diinstruksikan oleh guru setelah diberikan

²⁶ Amel Putri, Siswi Kelas 5, Wawancara, 04 Februari 2022, Pukul 08:30 WIB.

²⁷ Nurul Qomariyah, Siswa Kelas 5, Wawancara 05 Februari 2022, Pukul 07:00 WIB.

hal tersebut maka suasana menjadi tidak ramai dan pembelajaran menjadi menyenangkan.

Reward adalah respon positif yang dapat meningkatkan prestasi yang diperoleh sebagai apresiasi atas pencapaian dalam pembelajaran. Sebagai penguatan (*reinforcement*) terhadap siswa agar merasa senang dan ingin melakukannya lagi. Pemberian *reward* dapat membangkitkan minat siswa untuk mengerjakan sesuatu sehingga tetap fokus terhadap apa yang harus dicapai oleh siswa. Respon siswa setelah menerima *reward* dari guru bermacam-macam. Hal ini sesuai dengan apa yang peneliti peroleh dari hasil wawancara dengan Bapak Moh. Suki, berikut kutipan wawancaranya:²⁸

“Responnya macam-macam ada yang positif ada yang negatif, respon siswa yang positif siswa akan semakin memacu prestasi belajarnya untuk selalu berhasil dalam pembelajaran di kelasnya, kemudian respon negatifnya siswa merasa dibeda-bedakan ketika guru memberikan *reward*, sehingga membuat siswa semangat belajarnya juga menurun. Padahal dari siswa itu sendiri yang tidak mau berusaha dengan semaksimal mungkin untuk meningkatkan minat belajarnya”

Pernyataan tersebut dipertegas oleh bapak Sukkur Rihadi, berikut kutipan wawancaranya:²⁹

“Yang jelas siswa itu akan merasa senang kemudian dia dalam mengikuti pembelajaran akan lebih aktif lagi, karena ia menganggap pekerjaannya dihargai. Dengan begitu respon siswa menjadi positif untuk lebih meningkatkan lagi minat belajarnya sehingga tetap mempertahankan prestasinya”

Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa respon siswa setelah mendapatkan *reward* ada yang positif dan negatif. Tapi lebih cenderung ke respon positif karena siswa lebih mempertahankan prestasinya dan membuat

²⁸ Moh. Suki, Wali Kelas 5, Wawancara, 03 Februari 2022, Pukul 08:00 WIB.

²⁹ Sukkur Rihadi, Guru Kelas 5, Wawancara, 05 Februari 2022, Pukul 09:30 WIB.

siswa merasa senang untuk mengikuti pelajaran kembali dengan lebih aktif lagi. Sedangkan respon negatifnya siswa merasa malas, tidak meningkatkan minat dan motivasi belajarnya karena merasa guru pilih-pilih dalam memberikan hadiah, juga ada siswa yang berfikir guru tidak memberikan peluang kepada siswa yang lain untuk mendapatkan hadiah. Hal tersebut sesuai dengan penuturan yang disampaikan oleh Mailatus Syamsiyah bahwa dengan diberikan hadiah semangat belajarnya bertambah, berikut petikan wawancaranya:³⁰

“Tambah semangat belajarnya untuk mencapai target yang saya inginkan sehingga membuat saya merasa memiliki tanggung jawab kepada diri saya sendiri untuk mempertahankan prestasi saya”

Hal yang sama disampaikan oleh Milza Syafiratun Nisa, bahwa:

“Dengan pemberian hadiah saya menjadi termotivasi untuk meningkatkan minat belajar saya karena dengan diberikan *reward* saya lebih bersemangat lagi dalam belajar”

Hal tersebut sesuai dengan hasil observasi yang peneliti lakukan dilapangan bahwa siswa sangat antusias saat guru memberikan pertanyaan dan siswa dengan berebutan mengacungkan tangannya lalu guru memilih yang tercepat mengacungkan tangan dan mempersilahkan menyampaikan jawabannya meskipun siswa yang tidak terpilih tetap menyampaikan jawabannya setelah guru mempersilahkan kepada siswa dan siswa tersebut menjawab tanpa ragu dan percaya diri dalam artian tidak takut salah menjawab yang pertama menjawab dan guru tetap memberikan pujian.³¹

³⁰ Mailatus Syamsiyah, Sisiwi Kelas 5, Wawancara, 08 Februari 2022, Pukul 07:00 WIB.

³¹ Observasi Langsung di MI Darulmuta'allimin Sumber Waru, Kegiatan Pembelajaran, 07 Februari 2022, Pukul 08:00 WIB.

Reward bisa diberikan secara non verbal dan verbal dengan tujuan keantusiasan dan bermakna. Hal tersebut disampaikan oleh bapak Akhmad Madani yang menyatakan:³²

“Tujuan pemberian *reward* yang pertama agar siswa supaya ada semangat belajar yang kedua supaya siswa lebih giat lagi belajarnya, kemudian supaya ada perbedaan antara siswa yang sudah paham atau yang tidak paham pada saat penyampaian materi. Dengan diberikan pertanyaan dari materi yang saya jelaskan maka saya memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan yang saya berikan. Setelah ada yang bisa menjawab saya memberikan *reward* bisa berupa pujian atau hadiah berupa barang maka dari pemberian hadiah dan pujian itu nanti diketahui siswa mana saja yang sudah paham dan yang tidak.”

Sejalan dengan yang dikatakan oleh bapak Nurhatim, bahwa:³³

“Sebenarnya *reward* itu bertujuan untuk memberikan motivasi pada siswa agar terus bersemangat dalam belajar. Karena siswa yang motivasi belajarnya tinggi menimbulkan nilai-nilai positif sehingga belajarnya lebih giat lagi, tampil percaya diri, tidak takut salah menjawab dan terus mencoba hal-hal yang baru”

Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa pemberian *reward* bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa agar lebih giat lagi sehingga siswa yang lain bisa termotivasi untuk mendapatkan hadiah dari guru dengan melihat temannya yang bisa mendapatkan hadiah yang diberikan oleh guru serta untuk meningkatkan rasa keingintahuannya terhadap hal-hal baru sehingga siswa akan lebih aktif selama pembelajaran. *Reward* yang diberikan berupa pujian dan hadiah dapat menyenangkan siswa terhadap apa yang diperoleh ketika pembelajaran sehingga membuat peserta didik menjadi lebih giat

³² Akhmad Madani, Guru Kelas, Wawancara 03 Februari 2022, Pukul 08:00 WIB.

³³ Nurhatim, Guru Mata Pelajaran Matematika, Wawancara, 05 Februari 2022, Pukul 09:00 WIB

belajarnya serta memotivasi siswa untuk tetap mempertahankan prestasinya. Hal tersebut diungkapkan oleh Zaki Andriansyah:³⁴

“Sangat senang, karena ketika saya bisa menjawab pertanyaan dari guru maka saya mendapat pujian dan terkadang saya mendapatkan tepuk tangan sehingga membuat saya percaya diri dan tidak takut salah ketika menjawab pertanyaan. Pujian yang saya dapatkan berupa ucapan baik, pintar, hebat, benar, bagus.”

Berdasarkan wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa dalam pemberian *reward* ini membuat siswa senang sehingga siswa tidak takut menjawab meskipun jawaban tersebut kurang benar guru tetap menghargai usaha yang dilakukan oleh peserta didik sehingga bisa percaya diri dalam menjawab pertanyaan. *Ice breaker* dimanfaatkan oleh tenaga pendidik untuk mengubah suasana kebekuan, jenuh, membosankan supaya pembelajaran menjadi menyenangkan.

Data wawancara diatas diperkuat oleh observasi yang dilakukan oleh peneliti pada saat proses pembelajaran bahwasannya siswa sangat berantusias dalam pembelajaran ketika diberikan reward oleh guru sebagai penguat dari materi pembelajaran sehingga siswa tambah bersemangat lagi. sedangkan *ice breaker* guru memberikan pada saat pembelajaran mau dimulai karena terkadang masih ada siswa yang masih bermain dengan temannya dan tidak menduduki kursi duduknya dengan diberikan *ice breaker* sebelum memulai pembelajaran maka siswa yang awalnya mengganggu temannya kembali ke tempat duduknya untuk memulai pembelajaran. kadang juga guru memberikan saat pertengahan pembelajaran.³⁵

³⁴ Zaki Andriansyah, Siswa Kelas 5, Wawancara, 16 Februari 2022, 08:00 WIB.

³⁵ Observasi Langsung di MI Darulmuta'allimin Sumber Waru, Kegiatan Pembelajaran, 18 Januari 2022, Pukul 08:00 WIB.

Melalui wawancara dengan kepala sekolah menyampaikan harapan bahwa pemberian *reward* dan *ice breaker* terus dilaksanakan oleh para guru, berikut kutipan wawancaranya:³⁶

“Harapan saya sebagai kepala sekolah yaitu agar guru lebih aktif dan rajin dalam memberikan motivasi kepada siswa, sehingga siswa bersemangat dalam belajar dan prestasi siswa meningkat. Serta konsentrasi siswa tetap terjaga selama proses pembelajaran”

Wawancara diatas dapat disimpulkan harapan kepala dalam pemberian *reward* dan *ice breaker* terus dilakukan oleh guru sebagai motivasi agar giat belajar dan situasi didalam kelas menjadi kondusif. Guru bisa mempersiapkan dengan sebaik mungkin dalam pemberian *reward* dan *ice breaker* sehingga siswa juga aktif selama proses pembelajaran.

Adanya *reward* dan *ice breaker* sangat membantu tenaga pendidik untuk menciptakan suasana kelas yang menyenangkan sehingga ketika proses pembelajaran siswa juga aktif yang sebelumnya siswa sering mengantuk, berbicara dengan temannya dan bosan sehingga tidak memperhatikan penyampaian materi karena jenuh. Sehingga dengan adanya pemberian *reward* berupa pujian, hadiah dan *ice breaker* seperti tepuk tangan dan yel-yel membuat suasana kelas menjadi kondusif dan siswa menjadi antusias karena sudah fokus terhadap yang disampaikan oleh guru.

³⁶ Rusfandi, Kepala Sekolah, Wawancara, 21 Februari 2022, Pukul 09:WIB.

B. Pembahasan

1. Proses Pemberian *Reward* dan *Ice Breaker* dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 5 di MI Darulmuta'allimin Sumber Waru, Kecamatan Waru, Kabupaten Pamekasan.

Guru dituntut untuk kreatif dalam menyusun rencana pembelajaran yang menyesuaikan dengan karakter peserta didik dan lingkungannya serta meningkatkan minat belajarnya sehingga tujuan pembelajaran yang dirancang dapat dicapai sesuai yang diinginkan. Cara membangkitkan minat belajar siswa diperlukan beberapa syarat, yaitu: pembelajaran yang menarik, adanya selingan ketika siswa mulai bosan karena ketika siswa minat belajarnya berkurang maka siswa semangat belajarnya juga berkurang dengan adanya selingan pemberian *reward* dan *ice breaker* maka minat belajar siswa juga bertambah ketika siswa berminat terhadap sesuatu yang diminatinya maka siswa lebih mudah belajar.³⁷

Biasanya guru ketika mengajar selalu monoton dengan metode tersebut membuat siswa kurang bersemangat sehingga minat belajar siswa juga berkurang. Sebagai guru harus menggunakan banyak metode dalam penyampaian materi yang membuat siswa mudah menerima materi serta menarik perhatian dan suasana kelas menjadi aktif. Minat belajar yaitu keantusiasan atau keinginan terhadap sesuatu.³⁸ Siswa ketika sudah berminat dan mempunyai keinginan maka akan bersungguh-sungguh mempertahankan prestasinya. Salah satu cara membangkitkan minat belajar siswa adalah diterapkannya pemberian *reward* dan

³⁷ Darmadi, *Pengembangan Model Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*, (Sleman: Budi Utama, 2017), 319

³⁸ Arvi Riwahyudin, Sikap Siswa dan Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar di Kabupaten Lamandau, *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 6, No. 1, (1 Mei 2015), 15

ice breaker. *Reward* merupakan ganjaran, hadiah atau memberikan penghargaan. *Reward* berupa balasan atau pemberian baik berupa benda ataupun pujian kepada seseorang yang dianggap layak atas pencapaian prestasinya.³⁹ Pemberian hadiah sebagai motivasi terhadap siswa agar meningkatkan minat belajarnya sehingga bisa mencapai prestasi yang diinginkan bukan hanya pemberian hadiah yang dapat menyenangkan anak tetapi pujian juga dapat membangkitkan semangat belajar siswa.

Reward dipilih sebagai alat pendidikan di sekolah sebagai penguat (*reinforcement*) yang bersifat positif karena *reward* merupakan sesuatu yang dapat menyenangkan siswa. Perlunya pemberian hadiah ataupun pujian sebagai dorongan kepada siswa agar lebih giat lagi dalam belajar serta sebagai apresiasi yang diperoleh atas pencapaian selama proses pembelajaran.⁴⁰ Dengan diberikan *reward* guru menunjukkan bahwa siswa sudah melakukan tugas dengan benar. Seperti guru memberikan pertanyaan kemudian ada salah satu siswa yang bisa menjawab dengan benar maka siswa tersebut mendapatkan pujian sehingga siswa merasa bahwa dirinya sudah bisa menjawab dengan benar dengan begitu siswa yang lain akan termotivasi untuk mengerjakan tugas dengan benar. Ketika guru sudah memberikan *reward* peserta didik dengan antusias mengikuti pembelajaran kemudian menunggu guru memberikan pertanyaan kembali.⁴¹ Siswa yang meningkatkan minat belajarnya akan mendapatkan hasil yang maksimal sehingga memberikan respon positif terhadap dirinya sendiri.

³⁹ Moh. Zaiful Rosyid, Ulfatur Rahmah, *Reward & Punishment Konsep dan Aplikasi*, 4-5

⁴⁰ Berdasarkan Hasil Wawancara dengan Moh. Suki Wali Kelas 5

⁴¹ Berdasarkan Hasil Wawancara dengan Asriyanto Guru Kelas 5

Ice breaker yaitu permainan atau kegiatan yang berfungsi untuk mengubah suasana kebekuan. Sebelum guru memberikan *ice breaker* siswa merasa bosan, jenuh bahkan mengantuk saat pembelajaran maka dari itu dalam pembelajaran dibutuhkan sebuah kegiatan yang dapat menghilangkan kejenuhan selama proses pembelajaran.⁴² Disaat siswa sudah tidak fokus maka mengganggu teman sebelahnya dengan mengobrol ataupun bermain bahkan tidur maka dari itu sangat penting pemberian *ice breaker* saat siswa sudah mulai bosan dan tidak mendengarkan penjelasan dari guru karena ketika guru memberikan *ice breaker* suasana kelas menjadi kondusif

Untuk memecahkan kebekuan ketika awal pembelajaran diperlukan *ice breaker*.⁴³ *Ice breaker* merupakan peralihan dari suasana tegang, jenuh, bosan, mengantuk menjadi menyenangkan dengan tujuan agar siswa tetap berkonsentrasi saat proses pembelajaran berlangsung sehingga membuat suasana kelas menjadi kondusif sehingga memudahkan siswa lebih cepat memahami materi yang disampaikan oleh guru karena sudah tidak tegang, santai, nyaman. *Ice breaker* bukan hanya diberikan pada saat awal pembelajaran saja tetapi ketika keadaan kelas sudah mulai tidak kondusif siswa tidak akan fokus terhadap materi dan sulit menerima materi pembelajaran karena mengantuk maka disitulah waktu yang paling tepat diberikannya *ice breaker* yang gampang dan tidak membutuhkan persiapan waktu yang lama.

⁴² Berdasarkan Hasil Wawancara dengan Rusfandi Kepala Sekolah

⁴³ M. Said, *80+ Ice Breakers Games-Kumpulan Permainan Pengubah Semangat*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2010), 2

Ada beberapa jenis *ice breaker* dalam pembelajaran yaitu: yel-yel, tepuk tangan, lagu, gerak anggota badan, humor, games, cerita atau dongeng, sulap. Akan tetapi pendidik menggunakan jenis *ice breaker* yang gampang berupa yel-yel dan tepuk tangan sangat efektif terutama diberikan pada saat awal pembelajaran untuk membangunkan semangat sebelum memulai pembelajaran. Ada dua macam yel-yel yang digunakan oleh pendidik:

- a. Model mono yel biasanya diucapkan sendiri oleh peserta didik maupun secara kelompok dari awal hingga selesai.
- b. Model interaktif yel yang diucapkan secara bergantian antara peserta didik dengan guru, siswa dengan yang lainnya.

Tepuk tangan merupakan jenis *ice breaker* yang sangat mudah serta yang paling sering digunakan oleh guru karena tidak membutuhkan banyak waktu. Guru hanya perlu memodifikasi sedikit lagu yang ada atau membuat sendiri, berikut variasi tepuk tangan:

- a. Kata balas tepuk yang diucapkan oleh guru dan peserta didik yang menjawab. Tepuk tangan tergantung kesepakatan antara guru dengan siswa
- b. Tepuk balas tepuk adalah yang paling mudah digunakan dalam pembelajaran karena hanya membutuhkan kesepakatan dengan siswa mengenai model tepuk dan variasi yang sekiranya membuat siswa menjadi senang

- c. Tepuk balas gerak tubuh yang dapat melatih konsentrasi tetapi tetap asyik karena hanya membutuhkan kesepakatan.⁴⁴

Reward yang diberikan guru terhadap siswa berbentuk verbal maupun non verbal. Bentuk *reward* verbal seperti bagus, pintar, anak baik, hebat dan lain sebagainya yang bersangkutan dengan kalimat pujian sedangkan non verbal berupa acungan jempol, tepuk tangan, senyuman, dll) atau berupa barang (alat tulis, sepatu, tas dan lain sebagainya) terkadang ada juga guru yang memberikan berupa tambahan nilai yang diperoleh oleh siswa yang berhasil mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Pendidik lebih sering memberikan *reward* verbal karena tanpa harus ada persiapan dan mudah digunakan biasanya tanpa disengaja guru memberikan pujian terhadap siswa sedangkan non verbal sebelum diberikan harus ada persiapan. *Ice breaker* yang diberikan oleh pendidik kepada siswa yaitu yel-yel dan tepuk tangan disaat siswa sedang belajar kemudian pada pertengahan pembelajaran kemudian ada siswa yang bermain mengajak temannya mengobrol dan membuat suasana kelas menjadi tidak gaduh maka guru memberikan *ice breaker* jenis tepuk tangan untuk mengembalikan suasana belajar yang tenang.

Faktor pendukung pemberian *reward* dan *ice breaker* yaitu adanya minat belajar siswa terhadap apa yang diminatinya serta guru yang bisa menyelengi pembelajaran menjadi menyenangkan supaya siswa tidak pasif sehingga membuat siswa semangat belajarnya bertambah. Pembelajaran yang menyenangkan membuat siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran karena sudah tidak bosan lagi. Faktor penghambat rendahnya minat belajar siswa sehingga

⁴⁴ Sunarto, *Ice Breaker dalam Pembelajaran Aktif*, 34

mengakibatkan siswa tidak fokus serta keterbatasan waktu dalam pembelajaran. *Ice breaker* dan *reward* tidak harus selalu diberikan saat pembelajaran supaya tidak terus-terusan meminta *ice breaker* terutama pada pemberian hadiah karena dapat membuat siswa hanya ingin mendapatkan *reward* dari guru.

Dalam proses pemberian *reward* dan *ice breaker* guru kelas 5 MI Darul Muta'allimin sudah menerapkan sebagai salah satu cara meningkatkan minat belajar siswa. Ketika siswa sudah tidak fokus selama pembelajaran maka diberikan *ice breaker* oleh guru agar suasana kelas tidak ramai dan siswa bisa kembali berkonsentrasi karena pemberian *ice breaker* bisa diberikan pada awal pembelajaran atau ditengah-tengah pembelajaran ketika siswa sudah tidak fokus. *Ice breaker* yang diberikan bisa berupa yel-yel atau tepuk tangan berupa tepuk balas gerak tubuh yang dapat melatih konsentrasi siswa yang mudah digunakan karena hanya membutuhkan kesepakatan dengan siswa serta tidak membutuhkan persiapan waktu yang lama agar jam pelajaran tidak terbuang yang terpenting siswa sudah bisa fokus kembali untuk mengikuti pembelajaran.

Pemberian *reward* untuk memotivasi siswa dalam belajar supaya siswa dengan mudah memahami materi yang diberikan karena *reward* sebagai rangsangan dalam menguatkan ingatan siswa serta menjadikan siswa lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan atau tugas yang diberikan oleh guru. *Reward* yang diberikan bisa berupa pujian atau hadiah serta tambahan nilai sesuai dengan ketentuan dari guru.

Dengan demikian peneliti menyimpulkan berdasarkan hasil wawancara dengan teori bahwa pemberian *reward* dan *ice breaker* dalam meningkatkan minat belajar siswa selama proses pembelajaran dapat membuat siswa tidak mudah jenuh dan pasif sehingga selama proses pembelajaran akan memiliki kemampuan untuk memfokuskan kembali terhadap materi serta terlibat aktif selama pembelajaran.

2. Efektivitas Pemberian *Reward* dan *Ice Breaker* dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 5 di MI Darulmuta'allimin Sumber Waru, Kecamatan Waru, Kabupaten Pamekasan.

Menyajikan kegiatan pembelajaran yang bervariasi, membuat peserta didik aktif saat mengikuti pembelajaran, memecahkan kebekuan, kekakuan, kreatif dan menemukan cara yang dapat merangsang minat belajar siswa sehingga pembelajaran menjadi efektif pada saat siswa minat belajarnya bertambah maka siswa dengan antusias menyimak ketika guru menyampaikan materi minat belajar mempunyai peranan penting dalam pembelajaran apabila siswa tidak berminat maka tidak akan berhasil mencapai hasil yang diinginkan, sebaliknya ketika siswa berminat maka akan mencapai hasil yang diinginkan.⁴⁵

Maka dari itu pemberian *reward* dan *ice breaker* efektif untuk meningkatkan minat belajar karena dengan metode pembelajaran yang menyenangkan maka siswa tertarik mengikuti pembelajaran. Begitu pentingnya membangun suasana hati siswa selama proses pembelajaran karena emosi siswa

⁴⁵ Berdasarkan hasil wawancara dengan Sukkur Rihadi dan Qomariyah selaku Guru Kelas 5

yang menentukan pembelajaran. Suasana hati yang gembira, senang dan tidak tegang akan membuat siswa lebih konsentrasi dalam belajar.

Penggunaan *ice breaker* harus tepat situasi dan tidak berlebihan karena *ice breaker* diberikan agar siswa tidak mudah jenuh serta membangun suasana yang menyenangkan, bermakna dan kreatif.⁴⁶ Pemberian *ice breaker* saat siswa mengerjakan tugas bukanlah situasi yang tepat karena akan merusak konsentrasi siswa dalam penyelesaian tugasnya serta dapat membuat siswa tidak fokus, tetapi *ice breaker* diberikan ketika kondisi kelas yang tidak kondusif sehingga siswa tidak memperhatikan penyampaian materi maka disitulah *ice breaker* dapat diberikan berupa yel-yel dan tepuk tangan yang sekiranya mudah agar suasana kelas menjadi tidak ramai. *Ice breaker* yang baik dan efektif membantu proses pembelajaran sehingga dapat mengoptimalkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Penggunaan *ice breaker* saat pembelajaran membantu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, tidak mudah jenuh, dinamis serta membuat siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran yang awalnya hanya beberapa siswa yang mendengarkan penyampaian materi setelah diberikan *ice breaker* maka suasana kelas menjadi kompak dan kondusif.

Reward diberikan adanya respon dari siswa setelah guru memberikan tugas maupun pertanyaan kepada siswa. Saat siswa mendapatkan hadiah yang diberikan oleh guru maka siswa lebih bersemangat lagi dalam belajar karena hadiah sebagai salah satu motivasi dan penghargaan atas pencapaian yang di peroleh sehingga membuat peserta didik lebih aktif lagi dan perubahan sikap yang lebih baik lagi.

⁴⁶ Sunarto, *Ice Breaker dalam Pembelajaran Aktif*, 105

pemberian *reward* ini dianggap dapat membangkitkan minat belajar siswa karena siswa yang mempunyai minat maka akan terus berusaha untuk melakukan apa yang menjadi targetnya sehingga tercapai sesuai dengan keinginannya.

Penghargaan yang diberikan sebagai motivasi agar peserta didik mencapai prestasi yang lebih baik lagi serta tertarik dalam melakukan hal-hal yang bermanfaat terutama dalam pembelajaran karena sebagai tenaga pendidik mempunyai tujuan agar suatu pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan keinginan karena *reward* sebagai kekuatan yang harus dimiliki oleh peserta didik dalam mempertahankan prestasinya karena jika peserta didik tidak mempunyai kekuatan maka akan mudah goyah sehingga membuat peserta didik tidak berminat dalam mengikuti pembelajaran.

Tujuan pemberian *reward* agar siswa lebih giat lagi dalam belajar sehingga minat belajarnya bertambah karena minat sangat berpengaruh terhadap kegiatan belajar siswa.⁴⁷ Mempertahankan perilaku baik siswa juga tujuan dari *reward* karena pemberian hadiah yang menarik dapat meminimalkan jumlah peserta didik yang kurang baik. Karena akan merasa bahwa dirinya memiliki rasa tanggung jawab dan bersikap lebih baik dari sebelum mendapatkan *reward*

Selain hadiah dan pujian yang dapat menyenangkan siswa *ice breaker* juga dapat mengembalikan konsentrasi siswa serta memecahkan kejenuhan, kejenuhan sehingga suasana kembali seperti semula (kondusif), suasana yang kondusif menjadi lebih efektif untuk membantu siswa mencapai pembelajaran. *Ice breaker*

⁴⁷ Berdasarkan hasil wawancara dengan Akhmad Madani dan Nuratim selaku guru kelas 5

yang digunakan oleh guru biasanya yang mudah digunakan dan tidak membutuhkan persiapan yang lama.

Sehingga dapat disimpulkan dari data yang diperoleh pada saat penelitian diatas bahwa siswa setelah diberikan *reward* dan *ice breaker* suasana kelas menjadi kondusif karena konsentrasi siswa sudah kembali sehingga minat belajar siswa bertambah karena pembelajaran yang menyenangkan membuat siswa tertarik dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa efektivitas pemberian *reward* dan *ice breaker* dalam meningkatkan minat belajar siswa sudah dikatakan efektif. Dengan membangkitkan minat belajar siswa maka mendorong rasa ingin tahu dan tetap fokus dalam mengikuti pembelajaran karena dengan pemberian *reward* berupa hadiah dan pujian maka siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran sedangkan *ice breaker* berupa yel-yel dan tepuk tangan untuk mengembalikan konsentrasi siswa sehingga pemberian *reward* dan *ice breaker* sudah cukup baik dan efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa sehingga suasana belajar menjadi menyenangkan.