

# Pengaruh pemberian *reward* dan *ice breaking* terhadap minat belajar matematika

Wahyu Nur A'ini<sup>1</sup>, Riyadi<sup>2</sup>, and Tri Budiharto<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sebelas Maret, Jl Slamet Riyadi No 449, Pajang, Laweyan, Kota Surakarta, Jawa Tengah, 57126, Indonesia

[\\*whyunuraini13@student.uns.ac.id](mailto:whyunuraini13@student.uns.ac.id)

**Abstract.** *This study aims to examine the impact of rewards and ice breaking activities on the level of interest in learning mathematics among fifth-grade students in Laweyan, Surakarta. The research use quantitative method, specifically utilizing a quasi-experimental with nonequivalent control group design. Data for the study were gathered together through a pretest and posttest questionnaire to measure students' interest in learning mathematics. The sampling technique employed was cluster random sampling, ensuring that the sample is both effective and representative. The findings indicate that experimental group show a higher level of interest in learning compared to those in the control group. The hypothesis test results, with an Asymp. Sig value of  $0.013 < 0.05$ , reject the null hypothesis ( $H_0$ ) and confirm a significant impact of the intervention ( $X$ ), involving rewards and ice breaking, on interest in learning mathematics ( $Y$ ). The test outcomes provide evidence of positive impact of offering rewards and engaging in ice breaking activities on the interest in learning mathematics among fifth-grade students. This research can be used as reference material for further research on learning strategies in an effort to increase student interest in learning. Rewards and ice breaking can be used as alternative strategies for learning mathematics because they are proven to have a positive effect on student interest in learning. Students' interest in learning needs to be maintained so that learning is carried out well and the learning atmosphere becomes fun. The practical implication of this research is that this research can support teachers in creating learning that is packed with fun methods and actively innovating in using learning strategies in the form of rewards and ice breaking that will be applied to learning.*

**Keywords:** reward, ice breaking, interest in learning, mathematics, elementary school

## 1. Pendahuluan

Keberhasilan bangsa dapat ditinjau berdasarkan kualitas pendidikan bangsa tersebut. Pendidikan merupakan sebuah proses mengubah perilaku dalam usaha pendewasaan manusia dengan kegiatan pengajaran yang bertujuan untuk mempersiapkan agar mandiri dan terampil pada kehidupan. Hanya 25% fasilitas pendidikan di Negara Indonesia yang layak untuk digunakan [1]. Hal tersebut perlu diperbaiki agar kualitas pendidikan di Indonesia meningkat. Sekolah merupakan lembaga pendidikan sebagai tempat terjadinya proses belajar mengajar. Pada sekolah dasar, pembelajaran difokuskan pada pembelajaran yang bersifat mendasar. Matematika berkembang melalui proses penalaran manusia [2]. Pembelajaran matematika berguna dalam meningkatkan pola pikir dan pemecahan masalah.

Siswa dikatakan mempunyai minat yang baik apabila belajar dengan senang hati. Indikator terdapatnya minat belajar adalah 1) terdapat perasaan gembira saat pembelajaran, 2) terdapat perhatian penuh pada proses pembelajaran, 3) terdapat kemauan yang kuat untuk belajar, 4) terdapat kesadaran untuk aktif, 5) terdapat usaha untuk mencapai keinginan dalam belajar [3]. Pembelajaran

dapat dikatakan baik jika pembelajaran memfasilitasi siswa untuk aktif dalam belajar. Aktif didefinisikan sebagai aktif berdiskusi dan aktif memperhatikan guru. Berdasarkan observasi peneliti di lapangan, tercatat hanya 60% siswa yang mendengarkan penjelasan materi dari awal hingga akhir. Hal tersebut membuktikan apabila siswa merasa tidak tertarik dengan pembelajaran. Terlebih jika dalam tahap awal pembelajaran, pembawaan guru yang terlalu monoton akan langsung membuat malas siswa bahkan membuat siswa mengantuk di tengah kegiatan belajar mengajar.

Guru tidak memvariasikan pembelajaran dengan pemanfaatan media pembelajaran ditambah guru tidak memberikan *reward* kepada siswa apabila siswa mengalami kemajuan pembelajaran. Pembelajaran tidak berjalan dengan aktif karena siswa mempunyai minat belajar yang rendah. Minat belajar rendah dikarenakan siswa merasa bosan di kelas. Hal ini ditandai saat KBM siswa kurang memperhatikan pembelajaran. Oleh karenanya diperlukan suatu upaya agar siswa mempunyai minat belajar yang tinggi melalui strategi, salah satunya dengan *ice breaking* dan pemberian *reward*. Strategi pembelajaran yang tepat dapat mengembangkan kecerdasan siswa secara maksimal [4]. *Ice breaking* berasal dari kata “*Ice*” yang berarti es dan “*breaking*” yang berarti memecahkan. Hal ini dimaksudkan mencairkan suasana yang awalnya monoton, kaku, membosankan menjadi suasana yang menyenangkan. Tujuan dari kegiatan *ice breaking* adalah membuat suasana belajar mengasyikkan dan santai, namun tetap serius [5]. Minat yaitu perasaan suka pada suatu hal tanpa suruhan [6]. Minat belajar siswa muncul apabila terdapat penghargaan dalam pembelajaran [7]. Penghargaan yang dimaksud adalah *reward*. Melalui pemberian *reward*, siswa akan senang dan tertarik pada pembelajaran. Pembelajaran terbaik terjadi apabila seseorang berada pada *fun state* yaitu kondisi pikiran yang gembira dan mempunyai rasa ingin tahu. Saat kondisi *fun state* terjadi, siswa menjadi rileks [8].

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di MI Plus Al-Huda Blitar menunjukkan bahwa *ice breaking* dan *reward* memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Hasil perhitungan menunjukkan uji regresi linear berganda dengan hasil  $Sig. 0,000 < 0,05$  yang berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan pada pemberian *ice breaking* dan *reward* terhadap motivasi belajar siswa serta menunjukkan bahwa pengaruh *reward* dan *ice breaker* secara bersamaan terhadap minat belajar sebesar 44,6% yang berada pada hubungan sedang [9]. Penelitian lain yang dilakukan di MIN 3 Tulungagung juga menemukan bahwa pemberian *ice breaking* dan *reward* memiliki pengaruh terhadap minat belajar matematika. Hal ini terbukti dari hasil uji anova dengan  $Sig. 0,000 < 0,05$ , dengan koefisien determinasi sebesar 58,6%, sementara untuk sisanya 41,6% dipengaruhi oleh variabel diluar variabel penelitian [10]. Penelitian lain menunjukkan bahwa pemberian *reward* dan *ice breaking* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SBdP [11].

Pendidikan pada era globalisasi menuntut siswa mempunyai kompetensi untuk dapat bertahan di era globalisasi. Salah satu kompetensi yang dibutuhkan yaitu berpikir kritis. Matematika merupakan mata pelajaran yang sangat berpengaruh pada kemampuan berpikir kritis, melalui matematika siswa diajarkan dari konsep, simbol, hingga pemecahan masalah. Matematika penting untuk dipelajari siswa pada jenjang sekolah dasar sebagai bekal dasar mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kemampuan matematis. Pada penelitian terdahulu, mayoritas penelitian mengenai *ice breaking* dan *reward* diteliti di tingkat sekolah menengah. Peneliti yang menggunakan lokasi sekolah dasar masih terbatas. Penelitian ini mengambil populasi di SD Se-Kecamatan Laweyan. Peneliti mengambil lokasi tersebut karena belum ada yang pernah meneliti mengenai *reward* dan *ice breaking* untuk meningkatkan minat belajar matematika. Untuk itu peneliti merasa tertarik dengan mengangkat judul penelitian “Pengaruh Pemberian *Reward* dan *Ice breaking* terhadap Minat Belajar Matematika”. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh *reward* dan *ice breaking* terhadap minat belajar matematika khususnya pada siswa kelas V.

## 2. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu cara ilmiah untuk memperoleh data dengan tujuan tertentu [12]. Dalam penelitian ini, digunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu menggunakan desain *Nonequivalent control group design*. Penelitian ini mengambil subjek pada siswa kelas V SD Se-Kecamatan Laweyan. Dua kelompok atau kelas dilibatkan untuk

membandingkan efek perlakuan (kelas eksperimen), satu kelompok menerima *reward* dan *ice breaking* sedangkan kelompok lainnya tidak menerima perlakuan tersebut (kelas kontrol) [12]. Pada awal penelitian, kedua kelas diberikan *pretest* dan di akhir penelitian diberikan *posttest*. Terdapat 3 sekolah dasar yang digunakan sebagai sampel *representative* mewakili Kecamatan Laweyan yaitu SDN Karangasem IV, SDN Pajang IV, dan SDN Tunggulsari I. Peneliti memilih lokasi tersebut dengan pertimbangan sekolah tersebut memiliki lokasi yang strategis dan kemudahan akses dalam pelaksanaan penelitian. Sampel terdiri dari kelas kontrol yang banyaknya 26 siswa dan kelas eksperimen yang banyaknya 17 siswa. Hal yang didapat dari sampel dapat ditarik kesimpulan yang akan diberlakukan untuk populasi [13].

Tahapan pada penelitian ini dibagi menjadi 3 garis besar, persiapan, proses penelitian, dan penyusunan laporan. Pengumpulan data dilakukan melalui angket atau kuesioner. Teknik pengumpulan ini bersifat sederhana dan hasil datanya objektif [14]. Angket berupa beberapa pernyataan yang menunjukkan kecenderungan siswa terhadap minat belajar matematika. Data hasil angket dianalisis menggunakan uji hipotesis *independent sample t-test*. Sebelum melakukan uji hipotesis, data dihitung dengan analisis prasyarat dengan uji normalitas dan uji homogenitas. Instrumen diuji validitasnya menggunakan rumus korelasi produk momen pearson untuk mengetahui hubungan antar variabel penelitian. Pengujian instrument dan data hasil penelitian dilakukan melalui aplikasi SPSS 26.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Pada awal penelitian, peneliti memberikan *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil *pretest* kemudian dihitung uji keseimbangan untuk mengetahui kemampuan kedua kelas. Sebelum melakukan uji keseimbangan, data dipastikan memiliki distribusi normal dan berasal dari varian populasi yang sama dengan perhitungan uji normalitas dan uji homogenitas.

#### 3.1 Interpretasi Data *Posttest*

		Group Statistic			
Jenis kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
<i>Posttest</i>	Kontrol	26	77.50	6.211	1.218
	Eksperimen	17	83.12	7.968	1.932

#### 3.2 Uji Hipotesis

		Independent Sample T-Test							
		Levene's Test for Equality of Variance		t-test for Equality of Means					
	F	Sig.	T	Df	Sig (2 tail ed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of Difference	
								Lower	Upper
<i>Equal variances assumed</i>	1.149	.290	-2.592	41	.013	-5.618	2.168	-9.995	-1.240
<i>Equal variances not assumed</i>			-2.459	28	.020	-5.618	2.284	-10.294	-.941

Hasil uji normalitas antara kedua kelas menunjukkan nilai sebesar 0,200, menandakan bahwa data *pretest* dalam kedua kelas memiliki distribusi yang normal dengan tingkat signifikansi di atas 0,05. Uji homogenitas menghasilkan nilai sebesar 0,184 > 0,05, yang mengindikasikan bahwa data *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varian populasi yang sama, sehingga dapat dilanjutkan dengan pengujian keseimbangan. Pengujian keseimbangan menunjukkan hasil *Asymp. Sig* sebesar 0,864 > 0,05, yang menyimpulkan bahwa kedua kelas, baik eksperimen maupun kontrol, memiliki kemampuan awal yang seimbang. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai *Asymp. Sig* sebesar 0,013 < 0,05. Dengan demikian,  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, menunjukkan adanya pengaruh signifikan dari tindakan ( $X$ ) berupa *reward* dan *ice breaking* terhadap minat belajar matematika ( $Y$ ). Variabel bebas, *reward* dan *ice breaking*, terbukti mempengaruhi variabel terikat, yaitu minat belajar matematika.

Peran *reward* pada proses pembelajaran cukup penting khususnya dalam memengaruhi dan mengarahkan tingkah laku siswa [15]. Pemberian *reward* dan *ice breaking* memiliki pengaruh terhadap minat belajar matematika siswa. Hasil ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang melibatkan *reward* dan *ice breaking* lebih efektif dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. *Reward* adalah kegiatan yang bertujuan untuk mengapresiasi perilaku siswa yang baik, dengan tujuan untuk mempertahankan perilaku tersebut. *Ice breaking* adalah aktivitas sederhana sebagai solusi dalam memecah kebekuan dalam kelas pada saat pembelajaran. Selain dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar, *ice breaking* juga berfungsi untuk membentuk rasa percaya diri, meningkatkan kemampuan *problem solving*, mengembangkan kreativitas, meningkatkan konsentrasi dan berani mengambil keputusan, dan lain sebagainya [16]. Matematika merupakan pembelajaran yang membutuhkan keterampilan berpikir kritis. Materi matematika terdiri dari objek abstrak berupa fakta, konsep, operasi, dan prinsip [17]. Siswa sekolah dasar berada pada tahap pemahaman operasional konkret yang artinya membutuhkan media di sekitar siswa agar memudahkan siswa dalam memahami matematika. Diperlukan penyusunan materi ajar yang tepat sehingga mampu mengarahkan siswa untuk dapat berpikir kritis, logis, kreatif sesuai dengan tujuan pembelajaran [18]. Selain penggunaan media dan penyusunan materi ajar, guru hendaknya dapat meningkatkan keterampilan mengajar salah satunya dengan menerapkan strategi pembelajaran sebagai upaya meningkatkan minat belajar siswa. Siswa dengan minat belajar yang baik mempunyai perasaan senang dalam belajar, terdapat pemusatan perhatian, perasaan, dan pikiran, serta terdapat kemauan aktif untuk belajar [19]. Apabila siswa tidak menunjukan tanda-tanda tersebut, hendaknya guru lebih memperhatikan siswa serta berupaya meningkatkan minat belajar siswa. Strategi pembelajaran difokuskan pada siswa agar dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Strategi pembelajaran dipilih berdasarkan pertimbangan tujuan dan materi pembelajaran [20].

Berdasarkan observasi peneliti, hasil pengolahan data, serta hasil uji hipotesis, penggunaan strategi pembelajaran berupa *reward* dan *ice breaking* berdampak pada minat belajar siswa. Hal ini didukung oleh beberapa penelitian sebelumnya yang membahas mengenai variasi pembelajaran seperti *reward* atau *ice breaking*. Seperti pada penelitian yang pada tahun 2014 telah membuktikan penelitian mengenai pemberian *reward* dan *ice breaking* pada salah satu sekolah dasar yang terbukti dapat mempengaruhi minat belajar [21].

Dari hasil penelitian ini, dilihat dari nilai *posttest* pada kedua kelas, dapat ditemukan perbedaan nilai rata-rata yang signifikan antara kedua kelas. Hasil ini didukung oleh uji *independent sample t-test*. Rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen adalah 83,1, sedangkan rata-rata nilai *posttest* kelas kontrol adalah 77,5. Dengan membandingkan nilai rata-rata tersebut, dapat disimpulkan bahwa rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi daripada rata-rata nilai *posttest* kelas kontrol, dengan selisih sebesar 5,66.

#### 4. Kesimpulan

Sebagai upaya meningkatkan minat belajar matematika siswa, penelitian ini bertujuan untuk menerapkan strategi pembelajaran. Beberapa siswa menghadapi kesulitan memahami rumus matematika karena metode pengajaran guru yang masih banyak mengandalkan ceramah serta persepsi awal siswa bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sulit. Berdasarkan hasil uji *independent*

*sample t-test* pada data *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, diperoleh nilai *Sig* sebesar 0,013, menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dalam rata-rata skor *posttest* antara kedua kelas. Temuan ini membuktikan bahwa pemberian *reward* dan *ice breaking* memiliki pengaruh positif terhadap minat belajar matematika pada siswa kelas V. Pemberian *reward* dan *ice breaking* terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa pada saat pembelajaran matematika sedang berlangsung. Siswa mempunyai perhatian lebih pada materi yang disampaikan guru, siswa lebih dapat memahami materi matematika, serta suasana pembelajaran menjadi aktif dan menyenangkan. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk penelitian selanjutnya mengenai strategi pembelajaran dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa. *Reward* dan *ice breaking* dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran matematika karena terbukti dapat memberikan pengaruh positif pada minat belajar siswa. Minat belajar siswa perlu dipertahankan agar pembelajaran terlaksana dengan baik serta suasana pembelajaran menjadi menyenangkan. Implikasi praktis pada penelitian ini yaitu penelitian ini dapat mendukung guru dalam menciptakan pembelajaran yang dikemas dengan metode menyenangkan dan aktif berinovasi dalam menggunakan strategi pembelajaran berupa *reward* dan *ice breaking* yang akan diterapkan pada pembelajaran.

## 5. Referensi

- [1] H. Widodo 2015 Potret Pendidikan di Indonesia dan Kesiapannya Dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi Asean (MEA) *Jurnal Cendekia* **13(2)** 293–308
- [2] F. S. Syafri 2016 Pembelajaran Matematika. Yogyakarta: Matematika
- [3] R. N. Friantini and R. Winata 2019 Analisis Minat Belajar pada Pembelajaran Matematika *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia* **4(1)** 6–11
- [4] M Khalifah, Rukayah, and J Daryanto 2022 Analisis Strategi Guru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia Bercerita pada Pembelajaran Berbasis Online di Kelas V SD (*JDDI*) *Jurnal Didaktika Dwija Indria* **10(1)** 3
- [5] Sunarto 2012 Ice Breaker dalam Pembelajaran Aktif. Surakarta: Cakrawala Media
- [6] S Suryabrata 2000 Pengujian Signifikansi Hipotesis Nol dalam Penelitian Psikologis *Buletin Psikologi* **8(2)**
- [7] A. Gultom 2017 Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sd Negeri 101771 Tembung T.A 2016/2017 Skripsi
- [8] D. Arshintia 2010 Strategi Aplikasi Ice breaking Sebagai Kreativitas Guru Dalam Mengatasi Kebosanan Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa China Di SMAN 1 Karanganyar Laporan Tugas Akhir Universitas Sebelas Maret Surakarta
- [9] T. Wahyuni 2019 Pengaruh Pemberian Ice breaking dan Reward Terhadap Motivasi Belajar Siswa di Mi Plus Al-Huda Jeruk Selopuro Blitar Tahun Ajaran 2018/2019 Skripsi
- [10] U Rizqiaty 2020 Pengaruh Pemberian Reward dan Ice breaking terhadap Minat Belajar Matematika Siswa di MIN 3 Tulungagung Skripsi
- [11] R H Jatmiko 2020 Pengaruh Pemberian Reward dan Ice Breaking Terhadap Hasil Belajar Seni Budaya dan Prakarya SBDP Siswa Kelas II SD Tarbiyatul Islam Desa Kertosari Kec. Babadan Kab. Ponorogo Tahun Ajaran 2019/2020 Skripsi
- [12] Sugiyono 2017 Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta
- [13] A Fathoni 2018 Pengaruh Pemberian Reward dan Punishment Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas V MIN 1 Madiun Tahun Pelajaran 2017/2018 Skripsi
- [14] J U Muliawan 2014 Metodologi Penelitian Pendidikan. Yogyakarta: Gava Media
- [15] A Faiddy and I Arsana 2014 Hubungan Pemberian Reward dan Punishment dengan Motivasi Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Ambunten Kabupaten Sumenep *Kajian Moral dan Kewarganegaraan* **2(2)** pp. 454–468
- [16] A Fanani 2010 Ice Breaking dalam Proses Belajar Mengajar *Jurnal Bulanan Pendidikan* **6(11)** pp. 67–70
- [17] Isrok'atun & Amelia R 2018 Model-Model Pembelajaran Matematika. Jakarta: Bumi Aksara
- [18] A D Mawartini, Riyadi, and J Daryanto 2021 Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) pada Materi Jarak, Waktu, dan Kecepatan untuk SD Kelas V (*JPI*) *Jurnal Pendidikan Indonesia* **7(3)** 162-167

- [19] Darmadi 2017 Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa. Yogyakarta: Deepublish
- [20] F Haryanti 2022 Peningkatan Kompetensi Materi Bangun Ruang Melalui Metode Diskusi Berbantuan Media Tiga Dimensi terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar *JPD (Jurnal Pendidikan Dasar)* **10(2)** 2
- [21] A Cahyani 2014 Pengaruh Reward dan Ice Breaker Terhadap Minat Belajar Tematik Siswa Kelas V SDN Ngadirejo 01 Kec.Kartasura, Kab. Sukoharjo Tahun Pelajaran 2013/2014 Skripsi