

## **Pengaruh *Reward* dan *Ice Breaking* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri**

Tri Oktafenesya<sup>1</sup>, Lisbet Novianti Sihombing<sup>2</sup>, Eva Pasaribu<sup>3</sup>

Universitas HKBP Nommensen Pematang Siantar

[toktafenesya@gmail.com](mailto:toktafenesya@gmail.com)<sup>1</sup>, [lisbetsihombing@uhn.ac.id](mailto:lisbetsihombing@uhn.ac.id)<sup>2</sup>, [pasaribueva32@gmail.com](mailto:pasaribueva32@gmail.com)<sup>3</sup>

### **Abstrak**

Pada proses belajar mengajar hendaknya guru menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik. *Reward* dan *ice breaking* merupakan salah satu cara untuk menciptakan proses belajar mengajar menjadi menyenangkan, menarik, inovatif, kreatif dan aktif. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh pemberian *reward* dan *ice breaking* terhadap minat belajar siswa kelas IV di SD Negeri. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian angket atau kuesioner. Teknik samplingnya menggunakan sampling jenuh. Sampelnya yaitu siswa kelas IV SD Negeri 091522 Marubun dan SD Negeri 091498 Pematang Tanah Jawa yang terdiri dari 92 siswa. Teknik pengumpulan datanya menggunakan observasi, angket dan dokumentasi. Analisis datanya menggunakan tiga uji yaitu (1) uji instrument (validitas dan reliabilitas), (2) uji prasyarat (uji normalitas, uji multikolinearitas dan uji heteroskedastisitas), (3) uji hipotesis (regresi linear berganda, uji simultan (F) dan koefisien determinasi). Adapun hasil penelitian menunjukkan bahwa :ada pengaruh pemberian *reward* dan *ice breaking* terhadap minat belajar siswa kelas IV SD Negeri Tanah Jawa yang telah didapatkan hasilnya menggunakan analisis regresi linier berganda melalui uji simultan (F) diperoleh nilai *Asymp. Sig* 0,000 ( $0,000 < 0,05$ ) dan nilai koefisien = 0,445 atau jika dipresentasikan menjadi 44,5%. Dengan demikian  $H_1$  diterima  $H_0$  ditolak. Jadi dapat disimpulkan bahwa *reward* dan *ice breaking* berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas IV SD Negeri.

**Kata Kunci:** *Reward*, *Ice Breaking*, Minat Belajar

### **Abstract**

*In the teaching and learning process, teachers should create fun and interesting learning. Reward and ice breaking is one way to make the teaching and learning process fun, interesting, innovative, creative and active. The purpose of this study was to determine the effect of giving rewards and ice breaking on the learning interest of fourth graders in SD Negeri. This study uses quantitative methods with the type of research questionnaire or questionnaire. The sampling technique uses saturated sampling. The samples were fourth grade students of SD Negeri 091522 Marubun and SD Negeri 091498 Pematang Tanah Jawa which consisted of 92 students. Data collection techniques using observation, questionnaires and documentation. The data analysis used three tests, namely (1) instrument test (validity and reliability), (2) prerequisite test (normality test, multicollinearity test and heteroscedasticity test), (3) hypothesis test (multiple linear regression, simultaneous test (F) and coefficient test. determination). The results of the study indicate that: there is an effect of giving rewards and ice breaking on the learning interest of fourth grade students at SD Negeri Tanah Jawa. The results obtained using multiple linear regression analysis through simultaneous test (F) obtained the *Asymp* value. *Sig* 0.000 ( $0.000 < 0.05$ ) and the coefficient value = 0.445 or if it is presented it becomes 44.5%. Thus  $H_1$  is accepted  $H_0$  is rejected. So it can be concluded that rewards and ice breaking have an effect on the learning interest of fourth grade elementary school students.*

**Keywords:** *Reward*, *Ice Breaking*, interest to learn

✉Corresponding author:

Email : [toktafenesya@gmail.com](mailto:toktafenesya@gmail.com)

*Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, dan Agama*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang (Indy et al., 2019). Pada dasarnya pendidikan memiliki arti sebagai bentuk pengajaran yang dilakukan secara sadar, sengaja dan bertanggung jawab yang dilakukan pendidik terhadap anak didiknya (Ali, 2021). Pencapaian keberhasilan pendidikan dapat dilihat dari pengetahuan, sikap dan keterampilan peserta didik berkembang. Hal tersebut dapat dicapai dengan adanya proses belajar mengajar yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

Dari uraian di atas, disimpulkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar yang telah direncanakan untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Pembelajaran merupakan salah satu proses yang sangat berpengaruh terhadap hasil belajar dan perubahan tingkah laku. Pembelajaran akan berjalan dengan baik dan lancar apabila siswa tertarik pada apa yang sedang dipelajari. Ketertarikan siswa akan materi yang dipelajari akan menimbulkan minat belajar siswa dalam mempelajari materi yang sedang diajarkan.

Minat belajar muncul karena keinginan dari dalam pribadi seseorang dan hal-hal yang berpengaruh dari luar. Minat memiliki peran penting dalam proses belajar mengajar. Dengan adanya minat belajar siswa, siswa akan lebih mudah memahami materi yang dipelajari. Selama proses pembelajaran, siswa akan lebih berani mengemukakan pendapat, berani tampil, serius, antusias, dan memiliki rasa ingin tahu yang lebih tinggi terhadap materi yang dipelajarinya. Sebaliknya siswa yang tidak ada minat belajar biasanya lalai, tidak serius, tidak antusias, takut tampil, dan takut bertanya selama proses pembelajaran (Pratiwi, 2017).

Permasalahan pendidikan di Indonesia ini masih banyak, salah satunya yaitu pada proses pembelajaran. Sehingga pelajaran kurang menarik dan menyenangkan membuat siswa bosan/jenuh dan minat belajar siswa rendah. Masih banyak pada proses pembelajaran tidak ada reward. Dan masih banyak juga pada proses pembelajaran tidak ada ice breaking di pertengahan pembelajaran. Sehingga siswa cepat jenuh dan bosan. Jika siswa jenuh dan bosan pasti minat belajar siswa itu berkurang (Fauzi & Fahmi, 2020).

Tugas guru untuk merangsang minat belajar siswa. Guru harus dapat menguasai keterampilan yang berhubungan dengan pengajaran. Keterampilan ini sangat berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Guru juga harus dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, menarik dan menyenangkan. Jika siswa senang mengikuti kegiatan pembelajaran, maka kegiatan pembelajaran itu akan lebih menyenangkan, siswa pun tidak mudah jenuh dan bosan. Sehingga minat belajar siswa lebih baik dari sebelumnya. Cara untuk meningkatkan minat belajar siswa yaitu dengan menghadirkan reward dan ice breaking (Fadhila, 2019).

Dalam pembelajaran jika menghadirkan reward dan ice breaking maka minat belajar siswa akan meningkat. Memberikan reward yang bermanfaat kepada siswa seperti ucapan

terimakasih, ucapan pandai sekali, nilai tambahan, motivasi, dan barang-barang yang bermanfaat seperti alat tulis dan buku. Jika siswa melakukan sesuatu kemudian diberi reward, maka akan menimbulkan rasa tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Jadi rewardsangat berperan penting dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Ice breaking juga berperan penting untuk meningkatkan minat belajar siswa. ice breakingdilakukan pada awal, pertengahan dan akhir pembelajaran, dimana siswa merasa bosan, mengantuk, jenuh, tidak bersemangat, perhatian kurang dan lain-lain. Maka pada saat situasi begitu ice breakingdilakukan agar siswa dalam lebih semangat, tidak mengantuk, tidak bosan dan lain-lain. Sehingga ice breakingdapat meningkatkan minat belajar siswa. Tujuan pendidikan dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 dalam pasal 3, "Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab" (Inkiriwang, 2020).

Berdasarkan observasi peneliti dalam proses pembelajaran di kelas IV SD Negeri 091498 Tanah Jawa, minat belajar disekolah ini masih rendah ditandai dengan saat pembelajaran berlangsung siswa kurang memperhatikan materi yang disampaikan guru, siswa berbicara dengan teman sebangku, siswa bermain sendiri saat guru menerangkan, dan siswa sering izin untuk ke kamar mandi. Berdasarkan observasi peneliti dalam proses pembelajaran di kelas IV SD Negeri 091522 Marubun, minat belajar siswa masih rendah. Disebabkan oleh perhatian orang tua. Kurangnya pemberian reward dan ice breaking pada proses pembelajaran.

Memperhatikan kondisi di atas, perlu dilakukan perubahan yaitu mendukung proses pembelajaran di kelas agar kualitas dan minat belajar semakin meningkat. Salah satunya adalah mengubah penyampaian materi diberikan kepada siswa diselingi dengan reward dan ice breaking untuk mencairkan suasana beku/kaku. Sehingga proses pembelajaran lebih menarik dan minat belajar siswa mengalami peningkatan. Relevansi dari penelitian Umi Rizqiati dan penelitian ini adalah variable X sama-sama membahas Ice Breaking dan Rewarddan variabel Y sama sama membahas Minat Belajar. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini menunjukkan ada pengaruh pemberian Reward dan Ice Breaking terhadap minat belajar siswa di Min 3 Tulungagung. Perbedaanya terdapat pada lokasi kelas, dan mata pelajaran yang lebih fokus ke Matematika, sedangkan penelitian ini mengikuti pembaruan dalam pendidikan yang diterapkan didalam pembelajaran yaitu pembelajaran tematik. Tematik suatu rancangan dengan menggunakan tema. Dimana dalam tema tersebut terdapat beberapa mata pelajaran (Rizqiati, 2020).

Relevansi dari penelitian Reynaldi Hanry Jatmiko dan penelitian ini adalah variable X sama-sama membahas Reward.dan Ice Breaking Hasil yang diperoleh dari penelitian ini menunjukkan ada pengaruh pemberian Ice Breaking dan Reward terhadap hasil belajar siswa kelas II SD Tarbiyatul Islam Desa Kertosari Kec. Babada Kab. Ponorogo. Perbedaanya terdapat pada variabel Y, lokasi penelitian, kelas, dan materi lebih fokus pada Seni Budaya

dan Prakarya (SBdP), sedangkan penelitian ini mengikuti pembaruan dalam pendidikan yang diterapkan didalam pembelajaran yaitu pembelajaran tematik. Tematik suatu rancangan dengan menggunakan tema. Dimana dalam tema tersebut terdapat beberapa mata pelajaran (Jatmiko, 2020). Relevansi dari penelitian Nur Rohmah dan penelitian ini adalah variable X sama-sama membahas Reward dan variabel Y sama-sama membahas minat belajar siswa. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini menunjukkan ada pengaruh pemberian Reward terhadap minat belajar siswa SMP PGRI 1 Marga Tiga Kec. Marga Tiga Kab. Lampung Timur. Perbedaanya terdapat pada jumlah variabel, lokasi penelitian, kelas, materi, dan Jenjang Sekolah (Siswa et al., 2019).

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan di atas pada penelitian ini peneliti tidak hanya membahas satu materi atau mata pelajaran, tetapi peneliti mengikuti pembaruan dalam pendidikan yang diterapkan didalam pembelajaran yaitu pembelajaran tematik. Tematik suatu rancangan dengan menggunakan tema. Dimana dalam tema tersebut terdapat beberapa mata pelajaran. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang mendalam mengenai "Pengaruh *Reward* dan *Ice Breaking* terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Tanah Jawa".

## **METODE**

Pada penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian menggunakan angket. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *Reward* dan *Ice Breaking* terhadap minat belajar siswa kelas IV SD Negeri Tanah Jawa, sehingga menggunakan jenis penelitian angket. Menurut (Sugiyono, 2017) angket (kuisisioner) adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

### ***Instrumen Penelitian***

#### **Uji Validitas**

Uji validitas untuk mengetahui angket yang akan digunakan layak/tidak digunakan untuk penelitian (Widodo, 2021). Uji validitas untuk memperoleh data valid atau belum dan juga untuk melihat butir soal yang memiliki validitas tinggi dan rendah (Yunani et al., 2020). Pada penelitian uji validitas dilakukan dengan menggunakan rumus korelasi product moment sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x - (\sum y))}{\sqrt{\{N \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{N \sum y^2 - (\sum y)^2\}}} \quad (\text{Sugiyono, 2017})$$

Keterangan:

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

N = Jumlah sampel (responden)

x = Skor pertanyaan tiap nomor

y = Jumlah skor total pertanyaan

kriteria validitas adaah: valid jika " $r_{hitung} > r_{tabel}$ "

## **Uji Reliabilitas**

Reliabilitas tes adalah untuk melihat seberapa jauh alat pengukur tersebut reliabel dapat dipercaya, sehingga instrumen tersebut dapat dipertanggung jawabkan. Pada pebelitian ini uji reliabilitas menggunakan teknik Cronbach Alpha (Parno et al., 2021).

## **Uji Prasyarat**

### **Uji Normalitas**

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Data yang baik dan layak digunakan dalam penelitian adalah data yang memiliki distribusi normal. Pada penelitian ini, penulis menggunakan Kolmogorov Smirnov (Suryani et al., 2020).

### **Uji Multikolinearitas**

Uji multikolinearitas bertujuan untuk menguji apakah model regresi terbentuk adanya korelasi tinggi atau sempurna antar variabel bebas (independen). Metode untuk menguji adanya multikolinearitas dilihat pada Variance Inflation Faktor (VIF). Jika nilai VIF < 10 maka tidak terjadi gejala multikolinearitas (Supriyadi, 2017).

### **Uji Heteroskedastisitas**

Uji heteroskedastisitas digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya penyimpangan asumsi klasik. Heteroskedastisitas yaitu adanya ketidaksamaan varian dari residual untuk semua pengamatan pada model regresi. Prasyarat yang harus terpenuhi dalam model regresi adalah tidak adanya gejala heteroskedastisitas. Penelitian ini menggunakan spearman's  $\rho$ . Jika nilai residual > 0,05 sehingga dapat dikatakan bahwa regresi yang diperoleh terbebas dari heteroskedastisitas (Christine et al., 2019).

## **Uji Hipotesis**

### **Regresi Linier Berganda**

Uji yang digunakan untuk hipotesis diatas yaitu menggunakan regresi ganda. Karena penelitian ini menggunakan satu variable terikat (dependent) yaitu minat belajar siswa belajar dan dua variabel bebas (independent) yaitu *reward* dan *ice breaking*. Adapun rumus dari regresi ganda sebagai berikut:

$$Y = a + b_1.X_1 + b_2.X_2 \text{ (Sugiyono, 2017)}$$

Keterangan:

Y = minat belajar

X1 = reward

X2 = ice breaking

b1 = koefisien regresi variabel reward

b2 = koefisien regresi variabel ice breaking

a = konstanta

### Uji Simultan (F)

Uji F menunjukkan apakah semua variabel independen secara bersama-sama memiliki pengaruh signifikan terhadap variabel dependen. Uji F digunakan untuk mengetahui pengaruh dari variabel reward dan ice breaking terhadap minat belajar siswa (Ekhsan, 2019). Untuk menguji hipotesis ini digunakan statistik F dengan rumus sebagai berikut:

$$F_h = \frac{R^2/k}{(1-R^2)/(n-k-1)}$$

Keterangan :

F<sub>h</sub>= nilai uji F

R = koefisien analisis regresi berganda

k = jumlah variabel independen

n = jumlah anggota sampel

### Uji Kelayakan Model (R<sup>2</sup>)

Uji kelayakan model (R<sup>2</sup>) digunakan untuk melihat kemampuan variabel independen dalam menjelaskan variabel dependen. Nilai R<sup>2</sup> berkisar 0-99, nilai R Square yang semakin mendekati 1 maka semakin layak suatu model untuk digunakan (Ranadhani et al., 2021).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Uji Prasyarat

#### Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Data yang baik dan layak digunakan dalam penelitian adalah data yang memiliki distribusi normal. Pada penelitian ini, penulis menggunakan Kolmogorov Smirnov. Pada uji normalitas menggunakan bantuan *SPSS Statistics 21*. Adapun hasil uji normalitas data adalah sebagai berikut:

**Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Kolmogorov Smirnov Asymp. Sig. (2-tailed)**

		One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Reward	Ice Breaking	Minat Belajar
N		92	92	92
Normal	Mean	73.29	71.58	76.82
Parameters <sup>a,b</sup>	Std. Deviation	14.294	14.601	14.381
Most Extreme Differences	Absolute	.166	.086	.118
	Positive	.136	.086	.053
	Negative	-.166	-.068	-.118
Kolmogorov-Smirnov Z		1.590	.828	1.127
Asymp. Sig. (2-tailed)		.013	.499	.157

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) untuk reward adalah 0,013, nilai Asymp. Sig. (2-tailed) untuk ice breaking adalah 0,499 dan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) untuk

minat belajar adalah 0,157. Nilai Asymp. Sig. (2-tailed) pada ketiga variabel tersebut lebih besar dari 0,05 maka disimpulkan data berdistribusi normal.

### Uji Multikolinieritas

Uji multikolinieritas bertujuan untuk menguji apakah model regresi terbentuk adanya korelasi tinggi atau sempurna antar variabel bebas (independen). Metode untuk menguji adanya multikolinieritas dilihat pada Variance Inflation Faktor (VIF). Jika nilai VIF < 10 maka tidak terjadi gejala multikolinieritas. Pada uji multikolinieritas menggunakan bantuan SPSS Statistics 21

**Tabel 2. Hasil Multikolinieritas**

Model	Coefficients <sup>a</sup>					Collinearity Statistics		
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.	Tolerance	VIF	
	B	Std. Error	Beta					
1	(Constant)	39.801	7.137		5.577	.000		
	Reward	-.167	.084	-.166	-2.003	.048	.905	1.105
	Ice Breaking	.688	.082	.699	8.417	.000	.905	1.105

a. Dependent Variable: Minat Belajar

Berdasarkan tabel 2 dapat dilihat bahwa nilai VIF X1 = 1,105, VIF X2 = 1,105. Karena nilai VIF semua variabel independen < 10 maka dapat disimpulkan tidak ada gejala multikolinieritas pada model penelitian.

### Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya penyimpangan asumsi klasik. Heteroskedastisitas yaitu adanya ketidaksamaan varian dari residual untuk semua pengamatan pada model regresi. Prasyarat yang harus terpenuhi dalam model regresi adalah tidak adanya gejala heteroskedastisitas. Pada uji heteroskedastisitas menggunakan bantuan SPSS Statistics 21.

**Tabel 3. Uji Heteroskedastisitas**

		Correlations		
		Reward	Ice Breaking	Unstandardized Residual
Spearman's rho	Reward	Correlation	1.000	.340**
		Sig. (2-tailed)	.	.001
		N	92	92
				-.121
				.250
				92

	Correlation Coefficient	.340**	1.000	.004
Ice Breaking	Sig. (2-tailed)	.001	.	.967
	N	92	92	92
	Unstandardized Coefficient	-.121	.004	1.000
Residual	Sig. (2-tailed)	.250	.967	.
	N	92	92	92

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan Tabel 3 semua variabel X dengan nilai residual > 0,05 sehingga dapat dikatakan bahwa regresi yang diperoleh terbebas dari heteroskedastisitas. Nilai signifikansi 2-tailed reward (X1) 0,250 dan ice breaking (X2) 0,967 > 0,05. Jadi dapat disimpulkan bahwa varian residual model regresi ini terbebas dari heteroskedastisitas.

## Uji Hipotesis

### Regresi Linier Berganda

Regresi linier berganda digunakan untuk satu variable terikat (dependent) dan dua variabel bebas (independent). Untuk regresi linier berganda menggunakan bantuan SPSS Statistics 21.

**Tabel 4. Regresi Linear Berganda**

Model	Coefficients <sup>a</sup>					
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	39.801	7.137		5.577	.000
	Reward	-.167	.084	-.166	-2.003	.048
	Ice Breaking	.688	.082	.699	8.417	.000

a. Dependent Variable: Minat Belajar

Berdasarkan Tabel 4 diperoleh hasil persamaan regresi sebagai berikut:

$Y = 39,801 - 0,167X_1 + 0,688X_2$  dapat diartikan bahwa :

- Nilai constant sebesar 39,801 artinya jika reward (X1) dan ice breaking (X2) dianggap konstan, maka nilai minat belajar 39,801.
- Nilai koefisien regresi untuk variabel Reward (X1) yaitu sebesar -0,167. Dengan tanda negatif, menyatakan apabila tingkat Reward (X1) naik satu satuan dengan asumsi variabel bebas lainnya konstan. Maka minat belajar (Y) akan turun sebesar 0,167.
- Nilai koefisien regresi untuk variabel ice breaking (X2) yaitu sebesar 0,688. Dengan tanda positif, menyatakan apabila tingkat ice breaking (X2) naik satu satuan dengan asumsi variabel bebas lainnya konstan. Maka minat belajar (Y) akan naik sebesar 0,688.

### Uji Simultan (Uji F)

Uji F menunjukkan apakah semua variabel independen secara bersama-sama memiliki pengaruh signifikan terhadap variabel dependen. Uji F digunakan untuk menguji pengaruh secara simultan variabel reward dan ice breaking terhadap minat belajar siswa. Uji ini dilakukan dengan membandingkan signifikansi nilai  $F_{hitung} > F_{tabel}$  maka dapat diartikan bahwa model regresi sudah tepat artinya pengaruh secara bersama, dengan melihat nilai  $F_{tabel} = f(k;n-k)$ ,  $F = (2; 92-2)$ ,  $F_{tabel} = (2; 90) = 3,10$  Pada uji F menggunakan bantuan SPSS Statistics 21.

**Tabel 5. Hasil Uji simultan Pengaruh Pemberian Reward dan Ice Breaking terhadap Minat Belajar Siswa**

ANOVA <sup>a</sup>						
Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	8367.115	2	4183.558	35.621	.000 <sup>b</sup>
	Residual	10452.743	89	117.447		
	Total	18819.859	91			

a. Dependent Variable: Minat Belajar  
 b. Predictors: (Constant), Ice Breaking , Reward

Dari tabel 5 dapat dilihat  $F_{hitung}$  sebesar 35,621 dengan nilai  $F_{tabel}$  adalah 3,10 sehingga nilai  $F_{hitung} > F_{tabel}$  atau  $35,621 > 3,10$  dan tingkat signifikan  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak  $H_1$  diterima, dapat disimpulkan bahwa variabel reward ( $X_1$ ) dan ice breaking ( $X_2$ ) secara bersamaan berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa kelas IV SD Negeri Tanah Jawa.

### Uji Koefisien Determinasi (R<sup>2</sup>)

Uji kelayakan model ( $R^2$ ) digunakan untuk melihat kemampuan variabel independen dalam menjelaskan variabel dependen. Nilai  $R^2$  berkisar 0-99, nilai R Square yang semakin mendekati 1 maka semakin layak suatu model untuk digunakan. Pada uji kelayakan model ( $R^2$ ) menggunakan bantuan SPSS Statistics 21.

**Tabel 6. Hasil Uji Koefisien Determinasi**

Model Summary <sup>b</sup>				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.667 <sup>a</sup>	.445	.432	10.837

a. Predictors: (Constant), Ice Breaking , Reward  
 b. Dependent Variable: Minat Belajar

Berdasarkan Tabel 6 dapat diketahui bahwa nilai koefisien determinasi terdapat pada nilai R Square sebesar 0,445. Hal ini berarti pengaruh pemberian reward dan ice breaking terhadap minat belajar siswa kelas IV SD Negeri Tanah Jawa adalah sebesar 44,5%, sedangkan sisanya  $100\% - 44,5\% = 55,5\%$  dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini.

## KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan data yang didapatkan dan penelitian yang dilaksanakan tentang pengaruh reward dan ice breaking terhadap minat belajar siswa kelas IV SD Negeri Tanah Jawa, maka dapat disimpulkan berdasarkan hipotesis mengenai pengaruh pemberian reward dan ice breaking terhadap minat belajar yang telah didapatkan hasilnya menggunakan analisis linier berganda melalui uji simultan (F) diperoleh nilai Asymp. Sig 0,000 ( $0,000 < 0,05$ ) dan nilai koefisien ( $R^2$ ) = 0,445 atau jika dipresentasikan menjadi 44,5%. Dengan demikian H1 diterima H0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh pemberian reward dan ice breaking terhadap minat belajar siswa kelas IV SD Negeri Tanah Jawa sebesar 44,5%. Sisanya 55,5% dapat dijelaskan oleh sebab-sebab yang lain diluar variabel penelitian.

## Daftar Pustaka

- Ali, I. (2021). Pembelajaran Kooperatif (Cooperative learning) Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Mubtadiin*, 7(01), 247-264.
- Christine, D., Wijaya, J., Chandra, K., Pratiwi, M., Lubis, M. S., & Nasution, I. A. (2019). Pengaruh Profitabilitas, Leverage, Total Arus Kas dan Ukuran Perusahaan terhadap Financial Distress pada Perusahaan Property dan Real Estate yang Terdapat di Bursa Efek Indonesia Tahun 2014-2017. *Jesya (Jurnal Ekonomi & Ekonomi Syariah)*, 2(2), 340-350. <https://doi.org/10.36778/jesya.v2i2.102>
- Ekhsan, M. (2019). Pengaruh Motivasi dan Disiplin Kerja terhadap Kinerja Karyawan. *Optimal: Jurnal Ekonomi Dan Kewirausahaan*, 13(1), 1-13.
- Fadhila, S. (2019). *Hubungan Keterampilan Mengajar Guru dengan Minat Belajar Siswa Kelas V Di SD Islam Al Fatih Desa Ciburuy Kabupaten Bogor*. Jakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah.
- Fauzi, A., & Fahmi, A. (2020). Pengaruh Pengelolaan Kelas Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih (Studi di MTs Al-Fitroh Tangerang). *Belajea: Jurnal Pendidikan Islam*, 5, 1-69.
- Indy, R., Waani, F. J., & Kandowanko, N. (2019). Peran Pendidikan Dalam Proses Perubahan Sosial Di Desa Tumuluntung Kecamatan Kauditan Kabupaten Minahasa Utara. *HOLISTIK, Journal Of Social and Culture*.
- Inkiriwang, R. R. (2020). Kewajiban negara dalam penyediaan fasilitas pendidikan kepada masyarakat menurut undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional. *Lex Privatum*, 8(2).
- Jatmiko, R. H. (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*. IAIN PONOROGO.
- Parno, Anggraini, R. T., Hidayat, A., Fauziyah, S., Pramono, N. A., Supriana, E., & Ali, M. (2021). The Building of Students' Problem Solving Skills through STEM Approach with

- Virtual Simulation Media. *Journal of Physics: Conference Series*, 1842(1), 012073. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1842/1/012073>
- Pratiwi, N. K. (2017). PENGARUH TINGKAT PENDIDIKAN, PERHATIAN ORANG TUA, DAN MINAT BELAJAR SISWA TERHADAP PRESTASI BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA SMK KESEHATAN DI KOTA TANGERANG. *Pujangga*, 1(2), 31. <https://doi.org/10.47313/pujangga.v1i2.320>
- Ranadhani, A., Kumenaung, A. G., & Tolosang, K. D. (2021). PENGARUH TINGKAT PENGANGGURAN, TINGKAT KEMISKINAN, PERTUMBUHAN EKONOMI, BELANJA PEMERINTAH BIDANG PENDIDIKAN DAN BIDANG KESEHATAN TERHADAP INDEKS PEMBANGUNAN MANUSIA DI PROVINSI SULAWESI UTARA TAHUN 2008-2019. *Jurnal Berkala Ilmiah Efisiensi*, 21(2).
- Rizqiati, U. (2020). *Pengaruh Pemberian Reward dan Ice Breaking Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa di MIN 3 Tulungagung*.
- Siswa, B., Pgri, S. M. P., & Tiga, M. (2019). PENGARUH PEMBERIAN REWARD TERHADAP MINAT MARGA TIGA KABUPATEN LAMPUNG TIMUR Oleh: NUR ROHMAH Jurusan: Pendidikan Agama Islam Fakultas: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI ( IAIN ) METRO 1440 H / 2019 M.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. BANDUNG : Alfabeta,CV.
- Supriyadi, E. (2017). Perbandingan Metode Partial Least Square (PLS) dan Principal Component Regression (PCR) untuk Mengatasi Multikolinearitas Pada Model Regresi Linear Berganda. *Unnes Journal of Mathematics*, 6(2), 117-128. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/ujm.v6i2.11819>
- Suryani, L., Seto, S. B., & Bantas, M. G. D. (2020). Hubungan Efikasi Diri dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Berbasis E-Learning pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Flores. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(2), 275. <https://doi.org/10.33394/jk.v6i2.2609>
- Widodo, U. (2021). Uji Signifikansi Pengaruh Kreativitas Belajar pada Keterampilan Membaca Siswa. *Kajian Bahasa, Sastra Dan Pengajaran*, 5(2), 95-106. <https://doi.org/https://doi.org/10.31539/kibasp.v5i1.2970>
- Yunani, S., Widodo, U., & Sukari. (2020). *Pengaruh Ketersediaan Sarana Prasarana Pembelajaran dan Keaktifan Peserta didik Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Buddha (Penelitian ex-post facto di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 3 Kaloran)*. VI, 22.