

**DAMPAK PEMBERIAN REWARD DAN ICE BREAKING
TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR
PADA MATA PELAJARAN IPA SISWA
KELAS IV SD NEGERI 24 LAHAT**

Bella Martha Fadila¹, Suratmi²
^{1,2}Universitas Sriwijaya
Email: bellamarthafadila7@gmail.com

Diterima: 15 Desember 2023, Direvisi: 23 Januari 2024, Diterbitkan: 30 April 2024

Abstract: This study aims to description the impact of giving rewards on learning interest in natural science subjects of grade IV students of SD Negeri 24 Lahat, impact of giving ice breaking on learning interest in natural science subjects of grade IV students of SD Negeri 24 Lahat, impact of giving rewards on learning outcomes in natural science subjects of grade IV students of SD Negeri 24 Lahat, impact of giving ice breaking on learning outcomes in natural science subjects of grade IV students of SD Negeri 24 Lahat. The type of research used is experimental. Quasi experimental as the research method used. The research design used a one shot case study. The subjects of this study numbered 30 students. Data collection techniques using questionnaires and post tests. Data analysis techniques use the average of values. Based on the results of the study, there is an impact of giving rewards and ice breaking on learning interest in science subjects of grade IV students of SD Negeri 24 Lahat. Giving star stickers as a form of reward has succeeded in mobilizing students' interest, so they become more involved in answering questions in order to achieve the sticker. The existence of ice breaking makes the atmosphere that previously felt monotonous become more cheerful and enthusiastic, the brain will experience changes to be fresher to understand the explanation of the material from the teacher. There is an impact of giving rewards and ice breaking on learning outcomes in science subjects of grade IV students of SD Negeri 24 Lahat. Giving rewards encourages students to learn, do many questions and will make them able to answer the learning outcomes test questions well. The use of ice breaking techniques can basically create a fun learning atmosphere so that students become interested and motivated to learn the material being taught.

Keywords: Reward, Ice Breaking, Interest, Learning Outcomes

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dampak pemberian reward terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV SD Negeri 24 Lahat, dampak pemberian ice breaking terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV SD Negeri 24 Lahat, dampak pemberian reward terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV SD Negeri 24 Lahat, dampak pemberian ice breaking terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV SD Negeri 24 Lahat. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen. Quasi experimental sebagai metode penelitian yang digunakan. Desain penelitian menggunakan one shot case study. Subjek penelitian ini jumlahnya 30 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner dan post test. Teknik analisa data menggunakan rata-rata nilai. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat dampak pemberian reward dan ice breaking terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV SD Negeri 24 Lahat. Memberikan stiker bintang sebagai salah satu bentuk reward berhasil menggerakkan minat siswa, sehingga mereka menjadi lebih berpartisipasi dalam menjawab pertanyaan agar dapat meraih stiker tersebut. Adanya ice breaking membuat suasana yang sebelumnya terasa monoton menjadi lebih ceria dan semangat, otak akan mengalami perubahan menjadi lebih fresh untuk memahami penjelasan materi dari pengajar. Terdapat dampak pemberian reward dan ice breaking terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV SD Negeri 24 Lahat. Pemberian reward mendorong siswa untuk belajar, mengerjakan banyak soal dan akan membuat mereka mampu menjawab soal tes hasil belajar dengan baik. Penggunaan teknik ice breaking pada dasarnya bisa menciptakan suasana belajar yang menyenangkan

sehingga siswa menjadi tertarik dan termotivasi untuk belajar materi yang sedang diajarkan. Saat siswa benar-benar fokus selama proses pembelajaran, hal ini dapat meningkatkan prestasi atau hasil belajar mereka.

Kata Kunci: Reward, Ice Breaking, Minat Belajar, Hasil Belajar.

PENDAHULUAN

Saat ini, kehidupan masyarakat telah menyesuaikan dengan masa globalisasi. Salah satu dampak yang terasa secara signifikan adalah kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah mengubah cara hidup manusia. Pada saat ini, kebutuhan manusia terhadap informasi dan komunikasi dapat dengan mudah dan cepat terpenuhi. Dalam hal ini, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah memiliki dampak signifikan pada seluruh aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. William, Deswanti dan Santosa (2020) pendidikan merupakan suatu aktivitas yang disengaja dan disadari guna mengubah perilaku manusia, baik dalam level individu maupun kelompok, dengan tujuan untuk membantu manusia tumbuh dan berkembang melalui proses pengajaran dan pelatihan. Siswa dalam konteks pendidikan, adalah individu yang mengalami kemajuan dalam proses belajar sebagai hasil dari pengalaman yang telah mereka alami. Sementara itu, peran guru lebih fokus pada memotivasi siswa dan memfasilitasi, dengan tujuan membantu siswa dalam mendapatkan pengalaman belajar yang sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan mereka.

Pembelajaran di lembaga pendidikan merupakan bagian integral dari proses pendidikan di sekolah. Aktivitas pembelajaran merupakan aspek yang sangat fundamental dalam menjalani proses pendidikan. Pencapaian tujuan pendidikan dapat dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang dialami oleh siswa. Akan tetapi, jika siswa tidak aktif, proses pembelajaran akan terhambat. Penting juga untuk mencermati minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Kemunculan minat belajar dipicu oleh keinginan internal siswa dan faktor-faktor eksternal yang memengaruhinya. Minat memainkan peran yang signifikan dalam proses pendidikan. Apabila siswa memiliki minat yang tinggi dalam belajar, maka akan menjadi lebih mudah bagi mereka untuk memahami materi yang sedang dipelajari. Pada saat belajar, siswa akan memiliki keberanian

yang lebih besar dalam mengungkapkan pendapat, tampil dengan percaya diri, berkonsentrasi dengan serius, sangat antusias dan memiliki tingkat rasa ingin tahu yang lebih tinggi terhadap materi yang sedang dipelajarinya. Namun, murid yang kurang berminat untuk belajar cenderung malas, kurang bersemangat, enggan berpartisipasi, takut untuk tampil dan bertanya selama proses pembelajaran (Pasaribu, Oktafenesya & Sihombing, 2022).

Fokus dari kegiatan pendidikan adalah untuk mencapai hasil belajar yang memuaskan. Dalam hal ini, jika metode pembelajaran dan motivasi siswa dikelola dengan baik, diharapkan hasil belajar akan optimal pula. Prestasi belajar merupakan hasil dari keseluruhan kemampuan siswa, yang mencerminkan kompetensi dasar yang telah dicapai serta perubahan sikap yang terjadi (Akmal, Rahmi & Fadhilah, 2023). Secara umum, ketika seorang guru menyampaikan pelajaran di dalam kelas, sebagian besar waktu mereka dihabiskan untuk mengajar dan kurang memperhatikan kondisi siswa. Mereka menghabiskan waktu dari pagi hingga sore untuk belajar. Secara umum, setiap mata pelajaran memiliki perbedaannya sendiri dalam hal guru yang mengajar serta ketersediaan waktu istirahat yang memadai. Namun, kemampuan anak untuk menyerap informasi tentunya ada batasnya. Tugas yang mereka tanggung menjadi sangat berat saat harus terus mengolah pemikiran, mengingat, dan memahami isi materi pelajaran. Keadaan ini menyebabkan banyak murid yang kehilangan semangat dalam belajar, merasa jenuh, mengantuk, berbicara sendiri, dan tidak menghiraukan guru selama proses pembelajaran. Faktor ini menyebabkan rendahnya pencapaian belajar siswa atau bahkan nilai yang lebih rendah dari rata-rata.

Motif sosial, seperti keinginan untuk diakui dan mendapatkan *reward* dari lingkungan sekitar, merupakan salah satu faktor yang mendorong minat siswa. Hadiah yang diberikan oleh seorang pengajar dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam proses

belajar di dalam kelas. Siswa akan memandang hadiah ini sebagai bentuk penghormatan atas usaha yang telah mereka lakukan. Pemberian *reward* dapat mempengaruhi minat belajar siswa (Nitte, Malafu & Nahak, 2023). Memberikan penghargaan yang berguna kepada murid-murid seperti ungkapan rasa terima kasih, kata-kata pujian, poin ekstra, dorongan semangat dan benda-benda yang memiliki nilai manfaat seperti peralatan menulis dan buku-buku. Apabila siswa melaksanakan suatu tindakan tertentu dan kemudian diberikan penghargaan, hal ini akan menimbulkan minat untuk mengambil bagian dalam kegiatan pembelajaran. Dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, *reward* memegang peran yang sangat penting.

Mengatasi kejenuhan dan meningkatkan minat belajar, penting dilakukan aktivitas yang menyenangkan dan menarik. Melakukan kegiatan yang mengasyikkan dapat membantu meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa. Hal ini dikarenakan otak perlu penyesuaian dan pendinginan, karena otak terus bekerja secara aktif. Diperlukan penggunaan *ice breaking* untuk menghidupkan suasana belajar, mengatasi rasa bosan dan jenuh siswa, serta memotivasi siswa untuk belajar. Sumandya, Devi dan Widana (2022) pemberian *ice breaking* sangat penting karena dapat meningkatkan minat serta hasil belajar siswa. *Ice breaking* dapat dilakukan pada berbagai tahap pembelajaran, baik di awal, tengah maupun akhir. Saat itu, para siswa seringkali mengalami berbagai kondisi yang membuat mereka merasa bosan, lelah, jenuh, tidak termotivasi dan kurang fokus. Ketika situasi seperti itu terjadi, *ice breaking* dapat diterapkan untuk meningkatkan semangat siswa, mencegah rasa kantuk dan menghindari kebosanan.

Banyak tantangan yang dihadapi dalam bidang pendidikan di Indonesia, yang salah satunya terletak pada pelaksanaan pembelajaran. Proses belajar yang tidak menarik dan menyenangkan menyebabkan kebosanan dan kejenuhan siswa, yang kemudian berdampak pada rendahnya minat belajar siswa. Masih banyak di antara proses pembelajaran di mana siswa tidak diberikan hadiah atau kegiatan yang menarik di pertengahan pembelajaran. Akibatnya, siswa mudah merasa jenuh dan bosan. Apabila siswa merasa bosan dan tidak termotivasi, minat dan

hasil belajarnya akan menurun. Berdasarkan hasil observasi, terdapat fenomena yang menarik di dalam kelas IV SD Negeri 24 Lahat. Salah satu masalah yang diamati adalah kurangnya rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang diajarkan dalam pelajaran IPA. Faktanya, dapat dilihat dari adanya beberapa siswa yang hanya sedikit yang aktif berinteraksi dengan guru, terdapat juga siswa yang tidak begitu bersemangat dalam belajar dan lebih suka untuk diam dan terkadang lebih fokus pada kegiatan pribadi mereka. Ada beberapa siswa kelas IV SD yang kurang memiliki minat belajar terhadap pembelajaran IPA. Faktanya terlihat ketika ada kegaduhan dan keramaian yang terjadi saat proses pembelajaran, masih terdapat siswa yang tidak terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Siswa seringkali dipengaruhi oleh sikap negatif, padahal yang dibutuhkan adalah dorongan positif. Fakta yang terungkap kurangnya pendekatan untuk memberikan penghargaan ketika siswa berhasil menyelesaikan tugas.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik untuk memahami dampak pemberian *reward* dan *ice breaking* terhadap minat dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu penulis ingin mengambil penelitian yang berjudul "Dampak Pemberian *Reward* dan *Ice Breaking* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas 4 SD Negeri 24 Lahat"

Berdasar pada judul di atas, maka tujuan dari penelitian yang ingin dicapai yaitu mendeskripsikan dampak pemberian *reward* terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV SD Negeri 24 Lahat; Mendeskripsikan dampak pemberian *ice breaking* terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV SD Negeri 24 Lahat; Mendeskripsikan dampak pemberian *reward* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV SD Negeri 24 Lahat; Mendeskripsikan dampak pemberian *ice breaking* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV SD Negeri 24 Lahat.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen. Sugiyono (2018: 16), terdapat beberapa jenis desain

eksperimen yang dapat digunakan, seperti *pre-eksperimental* (non-desain), *true-experimental*, *factorial experimental* dan *quasi experimental*. Peneliti memilih *quasi experimental* sebagai metode penelitian yang digunakan. Penelitian ini menggunakan desain *one shot case study* yang bertujuan untuk menunjukkan validitas pengukuran dan nilai ilmiah dari desain penelitian yang digunakan. Desain penelitian *one shot case study* tidak dilakukan *pretest* pada subjek penelitian. Subjek penelitian diberi perlakuan pada pembelajaran mata pelajaran IPA dengan memberikan *reward* dan *ice breaking*

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 24 Lahat yang terletak di Jln. Cemara No. 11, Kelurahan Pasar Lama, Kecamatan Lahat, Kabupaten Lahat, Sumatera Selatan. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 24 Lahat yang berjumlah 30 orang yang terdiri dari 17 laki-laki dan 13 perempuan sebagai penunjang dalam pengumpulan data.

Prosedur dalam penelitian ini untuk mengetahui ada atau tidaknya dampak pemberian *reward* dan *ice breaking* terhadap minat dan hasil belajar pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV SD Negeri 24 Lahat. Adapun peneliti telah merencanakan serangkaian kegiatan penelitian yaitu:

1. Melakukan pemilihan subjek penelitian;
2. Membuat item pernyataan pada kuesioner dan pertanyaan tes hasil belajar (*posttest*);
3. Melakukan uji validasi data dengan menggunakan uji validitas *judgement expert* (pertimbangan dari ahli yang sesuai dengan bidangnya);
4. Memberikan *treatment* (perlakuan) sebanyak 4 kali pertemuan dalam pembelajaran IPA pada tema mengubah bentuk energi. Pada setiap perlakuan dilakukan dengan memberikan media pembelajaran dengan pemberian *reward* dan dilanjutkan dengan *ice breaking*;
5. Setelah proses pembelajaran selesai, kegiatan selanjutnya dengan membagikan kuesioner tentang pemberian *reward*, *ice breaking* dan respon terhadap pembelajaran kepada subjek penelitian;
6. Dilanjutkan dengan memberikan test akhir (*posttest*) yaitu berbentuk pilihan ganda;
7. Langkah akhir dengan melihat hasil rata-rata data angket dan pilihan ganda untuk menentukan terdapat atau tidaknya dampak

antara variabel *reward* dan *ice breaking* terhadap minat dan hasil belajar pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV SD Negeri 24 Lahat.

Penelitian *quasi experimental* jenis *one shot case study*, merupakan desain penelitian dimana peneliti melaksanakan perlakuan empat kali yang diharapkan memiliki dampak untuk kemudian dilakukan pengujian setelah perlakuan (*post test*). Sugiyono (2018: 38) hasil penilaian *post test* digunakan untuk membuat kesimpulan dengan dua metode. Pertama, melalui analisis rata-rata nilai yang diperoleh dan selanjutnya membandingkan dengan standar yang diinginkan.

Pendidik dapat menggunakan kriteria mencapai tujuan pembelajaran untuk memeriksa kemajuan belajar siswa dan mengevaluasi sejauh mana mereka menguasai kompetensi di dalam kelas. Kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran merupakan alat yang berguna bagi pendidik untuk meningkatkan proses belajar mengajar dan menghadirkan tindak lanjut yang sesuai dengan kemampuan siswa. Dalam penelitian ini, Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam mengacu pada KKTP yang telah ditetapkan oleh SD Negeri 24 Lahat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dampak Pemberian *Reward* dan *Ice Breaking* Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 24 Lahat

Berdasarkan hasil isian kuesioner yang diberikan kepada responden dapat dijelaskan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPA tergolong pada kategori baik yang tercermin dari pada besarnya rata-rata variabel sebesar 3,29. Item pernyataan “Saya aktif dalam pembelajaran IPA” mendapatkan nilai rata-rata paling tinggi sebesar 3,53. Hasil ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPA sangatlah tinggi terbukti bahwa siswa aktif. Sedangkan item pernyataan “Sesi diskusi di kelas membuat saya merasa bosan” mendapatkan nilai rata-rata paling rendah yaitu 2,93. Hal ini menunjukkan bahwa siswa tidak sependapat dengan adanya sesi diskusi yang dilaksanakan pada mata pelajaran IPA membuat siswa merasa bosan. Secara keseluruhan

menunjukkan bahwa minat belajar terhadap mata pelajaran IPA pada siswa kelas IV SD Negeri 24 Lahat dapat dilihat dari indikator perasaan senang, ketertarikan siswa, keterlibatan siswa dan perhatian siswa.

Berdasarkan diagram di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata indikator minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPA yaitu perasaan senang sebesar 3,4, ketertarikan siswa sebesar 3,11, keterlibatan siswa sebesar 3,42 dan perhatian siswa sebesar 3,23. Hal ini menunjukkan bahwa setelah siswa diberikan pembelajaran dengan metode *reward* dan *ice breaking*, siswa merasa senang dalam mengikuti pembelajaran hal ini tercermin ketika siswa mengajukan pertanyaan ketika proses pembelajaran mata pelajaran IPA berlangsung. Selain itu, siswa menjadi lebih aktif dan bersemangat ketika mengikuti pembelajaran setelah adanya pemberian *reward* maupun *ice breaking*. Dan pada akhirnya dari proses pembelajaran dengan menggunakan metode *reward* dan *ice breaking* membuat siswa dalam mengerjakan tugas mata pelajaran IPA dapat terselesaikan tepat waktu.

1. Dampak Pemberian Reward Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 24 Lahat

Berdasarkan hasil isian kuesioner yang diberikan kepada responden dapat dijelaskan variabel *reward* tergolong pada kategori baik yang tercermin dari pada besarnya rata-rata variabel sebesar 3,06. Item pernyataan “Saya merasa senang dan bersemangat ketika guru memberikan penghargaan seperti nilai tambahan ketika saya dapat mengerjakan tugas IPA dengan sempurna” mendapatkan nilai rata-rata paling tinggi sebesar 3,33. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa yang senang dan bersemangat ketika diberikan penghargaan oleh guru akan berdampak pada meningkatnya minat belajar. Sedangkan item pernyataan “Pemberian *reward* dapat menciptakan persaingan yang tidak sehat antar teman sekelas” mendapatkan nilai rata-rata paling rendah yaitu 2,53. Hal ini menunjukkan bahwa siswa tidak sependapat dengan adanya pemberian *reward* yang dapat menciptakan persaingan yang tidak sehat. Secara keseluruhan menunjukkan bahwa variabel *reward* dilihat dari indikator pemberian nilai, pemberian hadiah dan pemberian pujian

dapat berdampak pada meningkatnya minat belajar pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV SD Negeri 24 Lahat.

Berdasarkan diagram di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata indikator *reward* yaitu pemberian nilai sebesar 3,25, pemberian hadiah sebesar 2,92 dan pemberian pujian sebesar 3,04. Dapat disimpulkan bahwa siswa kelas IV SD Negeri 24 Lahat lebih tertarik terhadap pemberian *reward* berupa pemberian nilai (stiker bintang) dalam meningkatkan minat belajarnya terkait mata pelajaran IPA. Sehingga, *reward* memiliki dampak terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV SD Negeri 24 Lahat. Apabila pemberian *reward* yang ada semakin meningkat maka dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA.

Peningkatan minat belajar siswa kelas IV SD Negeri 24 Lahat dapat terjadi melalui pemberian *reward* karena hal tersebut dapat menarik perhatian siswa dan membuat mereka lebih fokus pada mata pelajaran IPA. Memberikan stiker bintang sebagai salah satu bentuk *reward* berhasil menggerakkan minat siswa, sehingga mereka menjadi lebih berpartisipasi dalam menjawab pertanyaan agar dapat meraih stiker tersebut. Saat siswa melihat penghargaan berupa bintang yang diberikan oleh guru, mereka menunjukkan minatnya. Para siswa sangat bersemangat dengan adanya pemberian stiker bintang tersebut.

Saat diberitahu bahwa stiker bintang akan diberikan kepada siswa yang dapat menjawab soal yang diberikan, siswa terlihat tengah berfokus dalam proses pembelajaran. Siswa merasa terpicat dengan stiker bintang tersebut dan mereka ingin mendapatkannya. Siswa yang sebelumnya tidak menyampaikan jawaban, merasa terinspirasi untuk mendapatkan penghargaan setelah melihat teman mereka menerima bintang. Siswa yang sebelumnya kurang berminat untuk menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru, sekarang merasa termotivasi untuk menjawabnya. Peningkatan minat belajar siswa terbukti ketika banyak dari mereka mengangkat tangan sambil meneriakkan nama mereka agar dipilih untuk maju dan menunjukkan jawabannya.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Pasaribu, Oktafenesya dan Sihombing (2022) yang menunjukkan bahwa pemberian *reward* dapat meningkatkan minat belajar siswa. Minat siswa untuk belajar dan menjawab soal dengan benar meningkat karena adanya ketertarikan dan kebahagiaan yang dirasakan saat menerima *reward*.

2. Dampak Pemberian *Ice Breaking* Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 24 Lahat

Berdasarkan hasil isian kuesioner yang diberikan kepada responden dapat dijelaskan variabel *ice breaking* tergolong pada kategori baik yang tercermin dari pada besarnya rata-rata variabel sebesar 2,99. Item pernyataan “Saya lebih memahami materi ketika materi pembelajaran menjadi *ice breaking* yang menyenangkan” mendapatkan nilai rata-rata paling tinggi sebesar 3,23. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa menyukai pembelajaran dengan pemberian *ice breaking* akan berdampak pada meningkatnya minat belajar. Sedangkan item pernyataan “Pemberian *Ice breaking* yang terlalu dipaksakan dapat mengganggu fokus dan konsentrasi saya” mendapatkan nilai rata-rata paling rendah yaitu 2,7. Hal ini menunjukkan bahwa siswa tidak sependapat dengan adanya pemberian *ice breaking* yang terlalu dipaksakan dapat mengganggu fokus dan konsentrasi dalam belajar. Secara keseluruhan menunjukkan bahwa variabel *ice breaking* dilihat dari indikator yel-yel, gerak badan dan senam otak dapat berdampak pada meningkatnya minat belajar pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV SD Negeri 24 Lahat.

Berdasarkan diagram di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata indikator *ice breaking* yaitu yel-yel sebesar 2,87, gerak badan sebesar 3,03 dan senam otak sebesar 3,04. Dapat disimpulkan bahwa siswa kelas IV SD Negeri 24 Lahat lebih tertarik terhadap pemberian *ice breaking* berupa senam otak dalam meningkatkan minat belajarnya terkait mata pelajaran IPA. Sehingga, *ice breaking* memiliki dampak terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV SD Negeri 24 Lahat. Apabila pemberian *ice breaking* yang ada semakin meningkat

maka dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA.

Salah satu pilihan alternatif saat ingin melaksanakan pembelajaran yang efektif adalah dengan mengadakan sesi *ice breaking* di dalam kelas. *Ice breaking* yang dilakukan saat proses pembelajaran IPA pada siswa kelas IV SD Negeri 24 Lahat memiliki kemampuan untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dalam belajar, yang sesuai dengan karakteristik siswa yang masih senang bermain saat belajar. Di samping itu, siswa kelas IV SD perlu didampingi dalam proses pembelajaran dan telah menggunakan cara berpikir yang konkrit, mampu menyimpulkan dan mengembangkan suatu konsep dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, siswa dapat dengan baik memahami materi yang diajarkan oleh guru. Karena adanya perubahan suasana yang sebelumnya terasa monoton menjadi lebih ceria dan semangat, otak akan mengalami perubahan menjadi lebih *fresh* untuk memahami penjelasan materi dari pengajar. Minat belajar akan meningkat ketika siswa memiliki semangat belajar yang tinggi. Ketika otak menerima rangsangan yang tidak menyenangkan atau monoton, otak akan bereaksi secara negatif atau mengurangi keinginan untuk menyimpan informasi yang diterimanya.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nitte, Malafu dan Nahak (2023) yang menunjukkan bahwa pemberian *ice breaking* dapat meningkatkan minat belajar siswa. Suasana hati yang menyenangkan dan tidak terbebani diyakini bisa membantu siswa fokus saat belajar di kelas. Dengan konsentrasi belajar yang baik, akan dapat mencapai hasil yang lebih positif. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan penuh semangat tidaklah mudah, tetapi guru dapat mengambil langkah-langkah seperti menggunakan *ice breaking* sebagai instrumen untuk menciptakan suasana yang berbeda dan meningkatkan hubungan antara siswa dan guru selama proses belajar.

Dampak Pemberian Reward dan Ice Breaking Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 24 Lahat

Berdasarkan hasil belajar menunjukkan bahwa dari 30 siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 24 Lahat yang mendapatkan kategori sangat baik ada 5 siswa dengan prosentase 16,67%; kategori baik ada 15 siswa dengan prosentase 50%; kategori cukup ada 7 siswa dengan prosentase 23,33%; dan kategori perlu bimbingan ada 3 siswa dengan prosentase 10%. Hal ini menunjukkan bahwa lebih dari setengah jumlah sampel telah tuntas dalam proses pembelajaran dengan mendapatkan nilai kategori baik dan sangat baik.

Nilai rata-rata kelas untuk mata pelajaran IPA didapatkan nilai 80, hal ini berdasarkan dari total nilai siswa untuk mata pelajaran IPA yaitu 2400 dibagi 30 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa berdasarkan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran, hasil belajar mata pelajaran IPA pada siswa kelas IV SD Negeri 24 Lahat pada kriteria penilaian baik. Dengan penilaian tersebut, membuktikan bahwa pemberian *reward* dan *ice breaking* yang diberikan kepada siswa kelas IV SD Negeri 24 Lahat berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa untuk mata pelajaran IPA. Apabila pemberian *reward* dan *ice breaking* yang ada semakin meningkat maka dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA.

1. Dampak Pemberian Reward Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 24 Lahat

Salah satu hal yang berdampak terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV SD Negeri 24 Lahat adalah pembelajaran yang diberikan oleh guru di sekolah. Peneliti memberikan pembelajaran yang unik dan inovatif kepada siswa. Stiker bintang yang belum ada sebelumnya membuat siswa semangat dan berpartisipasi aktif dalam proses belajar mereka. Ketika siswa benar-benar fokus dalam proses belajar, maka mereka dapat memahami materi yang disampaikan dengan lebih baik. Siswa yang tertarik terhadap *reward* akan berupaya untuk bisa menyelesaikan soal dengan benar dan secepat mungkin. Siswa yang belum mampu menjawab pertanyaan akan lebih

proaktif dengan bertanya dan mengasah kemampuan belajarnya. Pemberian *reward* mendorong siswa untuk belajar dan mengerjakan banyak soal. Siswa yang sering menjawab atas pertanyaan akan mengalami kebiasaan dan memiliki kemampuan untuk memahami bagaimana cara menjawab setiap pertanyaan. Kemampuan siswa tersebut akan membuat mereka mampu menjawab soal tes hasil belajar dengan baik.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Tanjung, Gultom dan Sipayung (2020) yang menunjukkan bahwa pemberian *reward* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penghargaan diberikan hanya kepada siswa yang berhasil mencapai hasil belajar yang memuaskan. Hanya siswa yang dapat menjawab soal dengan benar dan cepat yang akan diberikan *reward*. Guru juga tidak boleh menjanjikan hadiah lebih dulu sebelum siswa berprestasi. Hadiah hanya diberikan setelah siswa berhasil menjawab pertanyaan dengan benar dan cepat.

2. Dampak Pemberian Ice Breaking Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 24 Lahat

Pemberian *ice breaking* di tengah proses pembelajaran, membuat semua siswa tertarik dan penuh semangat. Ketika guru menjelaskan materi pelajaran, siswa juga dengan aktif memperhatikan dan terlibat dalam proses pembelajaran. Penggunaan *ice breaking* jenis lagu yang disesuaikan dengan materi pelajaran dapat meningkatkan kegembiraan siswa dan membantu mereka memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Pada akhir pembelajaran, siswa tetap mengikuti dengan penuh perhatian saat guru menyimpulkan dan merangkum materi pelajaran. Hal ini terlihat dari siswa yang tidak mengalami kebosanan atau mengantuk. Situasi tersebut menunjukkan bahwa siswa menunjukkan perhatian terhadap proses pembelajaran yang dijalankan oleh guru melalui *ice breaking*. Dengan menggunakan teknik *ice breaking*, siswa dapat lebih memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap materi pelajaran, hal ini dibuktikan dengan adanya nilai rata-rata post test yang berada pada kategori baik. Oleh karena itu, bisa dikatakan

penggunaan teknik *ice breaking* dalam proses pembelajaran pada dasarnya bisa menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa menjadi tertarik dan termotivasi untuk belajar materi yang sedang diajarkan. Saat siswa benar-benar fokus selama proses pembelajaran, hal ini dapat meningkatkan prestasi atau hasil belajar mereka.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Akmal, Rahmi dan Fadhilah (2023) yang menunjukkan bahwa *ice breaking* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. *Ice breaking* adalah suatu aktivitas yang dapat memberikan arti yang lebih dalam dalam pembelajaran. Terdapat suasana yang kondusif dan menyenangkan dalam proses pembelajaran tersebut, sehingga siswa dapat merasa nyaman saat belajar. Perasaan nyaman ini akan membantu siswa untuk menjadi lebih fokus dan konsentrasi dalam proses belajar, yang pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajar mereka.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis, dapat disimpulkan bahwa:

1. Terdapat dampak pemberian *reward* terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV SD Negeri 24 Lahat. Peningkatan minat belajar siswa kelas IV SD Negeri 24 Lahat dapat terjadi melalui pemberian *reward* karena hal tersebut dapat menarik perhatian siswa dan membuat mereka lebih fokus pada mata pelajaran IPA. Memberikan stiker bintang sebagai salah satu bentuk *reward* berhasil menggerakkan minat siswa, sehingga mereka menjadi lebih berpartisipasi dalam menjawab pertanyaan agar dapat meraih stiker tersebut.
2. Terdapat dampak pemberian *ice breaking* terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV SD Negeri 24 Lahat. *Ice breaking* yang dilakukan saat proses pembelajaran IPA pada siswa kelas IV SD Negeri 24 Lahat memiliki kemampuan untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dalam belajar. Dengan demikian, siswa dapat dengan baik memahami materi yang diajarkan oleh guru. Karena adanya perubahan suasana

yang sebelumnya terasa monoton menjadi lebih ceria dan semangat, otak akan mengalami perubahan menjadi lebih *fresh* untuk memahami penjelasan materi dari pengajar.

3. Terdapat dampak pemberian *reward* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV SD Negeri 24 Lahat. Pemberian *reward* mendorong siswa untuk belajar dan mengerjakan banyak soal. Siswa yang sering menjawab atas pertanyaan akan mengalami kebiasaan dan memiliki kemampuan untuk memahami bagaimana cara menjawab setiap pertanyaan. Kemampuan siswa tersebut akan membuat mereka mampu menjawab soal tes hasil belajar dengan baik.
4. Terdapat dampak pemberian *ice breaking* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV SD Negeri 24 Lahat. Bisa dikatakan penggunaan teknik *ice breaking* dalam proses pembelajaran pada dasarnya bisa menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa menjadi tertarik dan termotivasi untuk belajar materi yang sedang diajarkan. Saat siswa benar-benar fokus selama proses pembelajaran, hal ini dapat meningkatkan prestasi atau hasil belajar mereka.

Didasarkan dari simpulan di atas, peneliti mampu memberi beberapa saran yang berguna, di antaranya:

1. Sekolah hendaknya berupaya untuk meningkatkan sarana dan prasarana dalam proses pembelajaran serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sementara para pengajar diharapkan dapat mengembangkan berbagai metode pembelajaran untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, salah satunya dengan menerapkan pemberian *reward* ataupun *ice breaking*.
2. Diharapkan agar siswa memanfaatkan berbagai media dalam proses belajar guna meningkatkan motivasi dan semangat belajar.

DAFTAR RUJUKAN

- Akmal, R., Rahmi, Z., & Fadhilah. (2023). Pengaruh Pemberian Reward dan Ice Breaking Terhadap Hasil Belajar Prakarya Pada Siswa Kelas VIII

- SMPN 3 Ingin Jaya. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*. 8 (2), 72-83
- Darmadi. (2018). *Optimalisasi Strategi Pembelajaran*. Bogor: Guepedia
- Dimiyati & Mudjiono. (2020). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Khairani, M. (2017). *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo
- Nitte, Y.M., Malafu, D., & Nahak, R.L. (2023). Pengaruh *Reward* dan *Ice Breaker* Terhadap Minat Belajar Tematik Siswa di Kelas VI Sekolah Dasar Khatolik Santo Yoseph 2 Naikoten. *HINEF : Jurnal Rumpun Ilmu Pendidikan*. 2 (1); 27-34
- Pasaribu, E., Oktafenesya, T., & Sihombing, L.N. (2022). Pengaruh *Reward* dan *Ice Breaking* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, dan Agama*. 8 (2), 624-634
- Purwanto. (2019). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Safari. (2018). *Penulisan Butir Soal Berdasarkan Penilaian berbasis Kompetensi*. Jakarta: APSI Pusat
- Said, M. (2019). *80+ Ice Breaker Games-Kumpulan Permainan Penggugah Semangat*. Yogyakarta: Andi Offset
- Sardiman. (2021). *Interaksi dan Motivasi Belajar*. Jakarta: Grafindo
- Slameto. (2021). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Manajemen*. Bandung: Alfabeta
- Sumandya, I. W., Devi, D.A.P.P.S., & Widana, I.W. (2022). Pengaruh Penerapan *Ice Breaking* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI di SMK Wira Harapan. *Indonesian Journal of Educational Development*. 3 (2), 240-247
- Sunarto. (2017). *Icebreaker dalam Pembelajaran Aktif*. Surakarta: Cakrawala Media
- Suprijono, A. (2019). *Cooperative Learning*. Surabaya: Pustaka Pelajar
- Tanjung, D.S., Gultom, E., & Sipayung, R. (2020). Pengaruh Pemberian *Reward* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri 097350 Parbutaran. *Jurnal Sekolah*. 4 (4), 33-41
- Widiasworo, E. (2018). 19 *Kiat Sukses Membangkitkan Motivasi Belajar Peserta Didik*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- William, N., Deswanti, I.A.P., & Santosa, A.B. (2020). Pengaruh *Ice Breaking* Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Tematik. *TANGGAP: Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar*. 1 (1), 20-28