

**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



OLEH

RAYNALDI HANRY JATMIKO

NIM. 210616016

JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO

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

Diajukan Kepada

Institut Agama Islam Negeri Ponorogo Untuk
Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam
Menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan Guru
Madrasah Ibtidaiyah



OLEH

Raynaldi Hanry Jatmiko

NIM. 210616016

JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH FAKULTAS TARBIYAH
DAN ILMU KEGURUAN INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO

2020

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Raynaldi Hanry Jatmiko
NIM : 210616016
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : 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

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqasah

Pembimbing



Dr. Dhinuk Puspita Kirana, M.Pd

Ponorogo, 10 September 2020

NIP. 198303272011012007

Mengetahui,

Ketua

Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo



Dr. M. Syafiq Humaisi, M.Pd

NIP. 198204072009011011



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

PENGESAHAN

Skripsi atas nama saudara :

Nama : **RAYNALDI HANRY JATMIKO**
NIM : 210616016
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : **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**

Telah dipertahankan pada sidang Munaqasah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, pada :

Hari : Rabu
Tanggal : 30 September 2020

dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, pada :

Hari : Selasa
Tanggal : 13 Oktober 2020

Ponorogo, 2 November 2020

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,



Tim Penguji Skripsi :

1. Ketua Sidang : **ALI BA'UL CHUSNA, MSI**
2. Penguji I : **Dr. EVI MUAFAIAH, M.Ag**
3. Penguji II : **Dr. DHINUK PUSPITA KIRANA, M.Pd**

SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Raynaldi Hanry Jatmiko

Nim : 210616016

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Judul skripsi : 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

Menyatakan bahwa naskah skripsi telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses di **etheses.iainponorogo.ac.id**. adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut sepenuhnya menjadi tanggung jawan dari penulis.

Demikian pernyataan saya untuk dipergunakan semestinya.

Ponorogo, 13 November 2020

Penulis



Raynaldi Hanry Jatmiko

NIM 210616016



IAIN
PONOROGO

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Raynaldi Hanry Jatmiko

NIM : 210616016

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul : 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

Dengan ini, menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil-alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Ponorogo, 10 September 2020

Yang membuat pernyataan



Raynaldi Hanry Jatmiko

NIM. 210616016

IAIN
P O N O R O G O

ABSTRAK

Jatmiko, Raynaldi Hanry . 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. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Pembimbing, Dr. Dhinuk Puspita Kirana, M.Pd

Kata Kunci: pemberian *reward* dan *ice breaking*, hasil belajar

Kegiatan belajar dan mengajar sarannya adalah hasil belajar, jika cara dan motivasi belajar baik, maka diharapkan hasil belajarnya juga baik. Salah satu bentuk aktivitas yang diberikan untuk menghilangkan kejenuhan dan meningkatkan motivasi belajar, minat belajar dan hasil belajar siswa perlu ada kegiatan yang mengasyikkan sebagai penyegar dan pendingin otak yang terus bekerja. Oleh karena itu, peneliti akan meneliti tentang 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.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) Untuk membuktikan apakah ada pengaruh yang signifikan dengan pemberian *reward* terhadap hasil belajar siswa di kelas II, (2) Untuk menunjukkan apakah ada pengaruh pemberian *ice breaking* terhadap hasil belajar siswa kelas II (3) Untuk mengetahui adakah pengaruh *reward* dan *ice breaking* terhadap hasil belajar siswa kelas II pada mata pelajaran SBdP

Metode penelitian yang digunakan adalah *Quasi Eksperimen*, dan dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket, tes dan dokumentasi. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas II A dan kelas II B yang dibagi menjadi kelas kontrol dan kelas eksperimen. Adapun analisis data yang digunakan adalah *regresi linear sederhana dan regresi linear berganda*.

Dari hasil uji analisis yang telah peneliti lakukan di SD Tarbiyatul Islam Kertosari diketahui bahwa pada tabel *Annova* diperoleh diperoleh hasil bahwa F hitung sebesar 7,743 sedangkan F tabel sebesar 4,41. Dapat diketahui F hitung > F tabel ($7,743 > 4,41$). Maka dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima, yaitu ada pengaruh yang signifikan antara pengaruh pemberian *reward* dan *ice breaking* terhadap hasil belajar SBdP siswa kelas II SD Tarbiyatul Islam Desa Kertosari Kec. Babadan Kab. Ponorogo dan mempunyai presentase sebesar 47,7% sedangkan sisanya 52,3% dipengaruhi variabel lain yang tidak masuk dalam fokus penelitian.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI	iv
SURAT KEASLIAN PENULISAN	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Batasan Masalah	6
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	7
F. Sistematika Pembahasan	8
BAB II TELAAH HASIL PENELITIAN TERDAHULU, LANDASAN TEORI, KERANGKA BERPIKIR DAN PENGAJUAN HIPOTESIS	
A. Telaah Hasil Penelitian Terdahulu	9
B. Landasan Teori	11
C. Kerangka Berpikir	23
D. Pengajuan Hipotesis	24
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Rancangan Penelitian	25
B. Populasi dan Sampel	26
C. Instrumen Pengumpulan Data	26

D. Teknik Pengumpulan Data	28
1. Angket	28
2. Tes	29
3. Dokumentasi	29
E. Teknik Analisis Data	30
1. Tahap Uji Instrumen	30
a. Uji Validitas	30
b. Uji Reliabilitas	35
2. Tahap Analisis Hasil Penelitian	37
a. Uji Normalitas	37
b. Uji Linieritas	37
c. Pengujian Hipotesis	38
1) Uji Regresi Linear Sederhana	38
2) Uji Regresi Berganda	38

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	40
B. Deskripsi Data	45
C. Analisis Data (Pengujian Hipotesis)	53
D. Interpretasi dan Pembahasan	81

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	83
B. Saran	84

DAFTAR PUSTAKA



DAFTAR TABEL

Lampiran	Halaman
Tabel 2.1 Contoh Bentuk Penghargaan	13
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Angket Pengaruh Pemberian <i>Reward</i> dan <i>Ice Breaking</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mapel SBdP	27
Tabel 3.2 Skala Jawaban Angket	29
Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas Instrumen <i>Reward</i>	31
Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas Instrumen <i>Ice Breaking</i>	33
Tabel 3.5 Hasil Uji Validitas Instrumen Hasil Belajar	34
Tabel 3.6 Rekapitulasi Uji Reliabilitas Item Instrumen Variabel <i>Reward</i> , <i>Ice Breaking</i> , dan Hasil Belajar	36
Tabel 4.1 Data Guru SD Tarbiyatul Islam Kertosari	42
Tabel 4.2 Data Rombongan Belajar SD Tarbiyatul Islam Kertosari	44
Tabel 4.3 Data Sarana dan Prasarana SD Tarbiyatul Islam Kertosari	44
Tabel 4.4 Data Hasil Pemberian <i>Reward</i> pada Kelas Eksperimen (II B)	45
Tabel 4.5 Data Hasil Pemberian <i>Reward</i> pada Kelas Kontrol (II A)	46
Tabel 4.6 Data Hasil Pemberian <i>Ice Breaking</i> pada Kelas Eksperimen (II B)	48
Tabel 4.7 Data Hasil Pemberian <i>Ice Breaking</i> pada Kelas Kontrol (II A)	48
Tabel 4.8 Data Hasil Belajar pada Kelas Eksperimen	50
Tabel 4.9 Data Hasil Belajar pada Kelas Kontrol	51
Tabel 4.10 Data Nilai Angket Pemberian <i>Reward</i> dan <i>Ice Breaking</i> Serta Nilai Hasil Belajar Kelas Eksperimen	53
Tabel 4.11 Data Nilai Angket Pemberian <i>Reward</i> dan <i>Ice Breaking</i> Serta Nilai Hasil Belajar Kelas Kontrol	54
Tabel 4.12 Mean dan Standart Deviasi <i>Reward</i> Kelas Eksperimen	55
Tabel 4.13 Kategori Pemberian <i>Reward</i> Kelas Eksperimen	56
Tabel 4.14 Mean dan Standart Deviasi Tanpa Pemberian <i>Reward</i> Kelas Kontrol	56

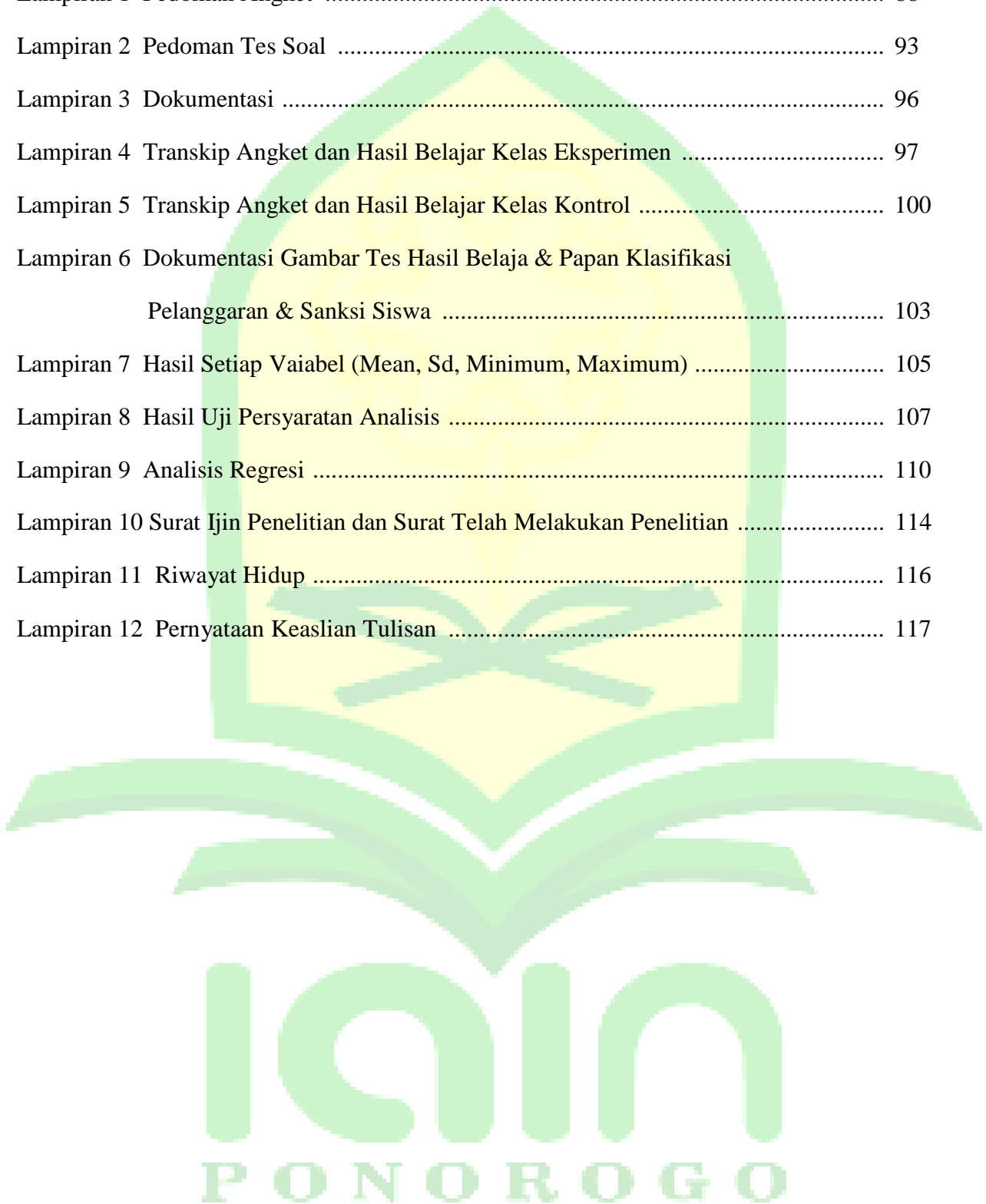
Tabel 4.15 Kategori Tanpa Pemberian <i>Reward</i> pada Kelas Kontrol	57
Tabel 4.16 Mean dan Standart Deviasi <i>Ice Breaking</i> pada Kelas Eksperimen	58
Tabel 4.17 Kategori Pemberian <i>Ice Breaking</i> pada Kelas Eksperimen	59
Tabel 4.18 Mean dan Standart Deviasi Tanpa Pemberian <i>Ice Breaking</i> Kelas Kontrol	60
Tabel 4.19 Kategori Tanpa Pemberian <i>Ice Breaking</i> pada Kelas Kontrol	61
Tabel 4.20 Mean dan Standrat Deviasi Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen	62
Tabel 4.21 Kategori Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen	63
Tabel 4.22 Mean dan Standart Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol	63
Tabel 4.23 Kategori Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol	64
Tabel 4.24 Hasil Uji Normalitas pada Kelas Eksperimen	65
Tabel 4.25 Hasil Uji Normalitas pada Kelas Kontrol	66
Tabel 4.26 Hasil Uji Linearitas pada Kelas Eksperimen	67
Tabel 4.27 Hasil Uji Linearritas pada Kelas Kontrol	68
Tabel 4.28 Metode Variabel Independen & Dependen Kelas Eksperimen (<i>Reward</i> terhadap Hasil Belajar)	70
Tabel 4.29 Metode Variabel Independen & Dependen Kelas Eksperimen (<i>Ice Breaking</i> terhadap Hasil Belajar)	70
Tabel 4.30 Tabel <i>Coefficients</i> Pengaruh Pemberian <i>Reward</i> terhadap Hasil Belajar SBdP Siswa	71
Tabel 4.31 Tabel <i>Coefficients</i> Pengaruh Pemberian <i>Ice Breaking</i> terhadap Hasil Belajar SBdP Siswa	71
Tabel 4.32 Tabel <i>Annova</i> Pengaruh Pemberian <i>Reward</i> terhadap Hasil Belajar SBdP Siswa	72
Tabel 4.33 Tabel <i>Annova</i> Pengaruh Pemberian <i>Ice Breaking</i> terhadap Hasil Belajar SBdP Siswa	72
Tabel 4.34 Tabel Model <i>summary</i> Pengaruh Pemberian <i>Reward</i> terhadap Hasil Belajar SBdP Siswa	73
Tabel 4.35 Tabel Model <i>summary</i> Pengaruh Pemberian <i>Ice Breaking</i> terhadap Hasil Belajar SBdP Siswa	74

Tabel 4.36 Metode Variabel Independen & Dependen Kelas Kontrol (<i>Reward</i> terhadap Hasil Belajar)	74
Tabel 4.37 Metode Variabel Independen & Dependen Kelas Kontrol (<i>Ice Breaking</i> terhadap Hasil Belajar)	75
Tabel 4.38 Tabel <i>Coefficients</i> Pengaruh Tanpa Pemberian <i>Reward</i> terhadap Hasil Belajar SBdP Siswa	75
Tabel 4.39 Tabel <i>Coefficients</i> Pengaruh Tanpa Pemberian <i>Ice Breaking</i> terhadap Hasil Belajar SBdP Siswa	76
Tabel 4.40 Tabel <i>Annova</i> Pengaruh Tanpa Pemberian <i>Reward</i> terhadap Hasil Belajar SBdP Siswa	76
Tabel 4.41 Tabel <i>Annova</i> Pengaruh Tanpa Pemberian <i>Ice Breaking</i> terhadap Hasil Belajar SBdP Siswa	77
Tabel 4.42 Tabel Model <i>summary</i> Pengaruh Tanpa Pemberian <i>Reward</i> terhadap Hasil Belajar SBdP Siswa	78
Tabel 4.43 Tabel Model <i>summary</i> Pengaruh Tanpa Pemberian <i>Ice Breaking</i> terhadap Hasil Belajar SBdP Siswa	78
Tabel 4.44 Tabel <i>Annova</i> Pengaruh Pemberian <i>Reward</i> dan <i>Ice Breaking</i> Terhadap Hasil Belajar SBdP Siswa	79
Tabel 4.45 Tabel <i>Summary</i> Pengaruh Pemberian <i>Reward</i> dan <i>Ice Breaking</i> Terhadap Hasil Belajar SBdP Siswa	80



DAFTAR LAMPIRAN

Judul Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Pedoman Angket	88
Lampiran 2 Pedoman Tes Soal	93
Lampiran 3 Dokumentasi	96
Lampiran 4 Transkrip Angket dan Hasil Belajar Kelas Eksperimen	97
Lampiran 5 Transkrip Angket dan Hasil Belajar Kelas Kontrol	100
Lampiran 6 Dokumentasi Gambar Tes Hasil Belaja & Papan Klasifikasi Pelanggaran & Sanksi Siswa	103
Lampiran 7 Hasil Setiap Vaiabel (Mean, Sd, Minimum, Maximum)	105
Lampiran 8 Hasil Uji Persyaratan Analisis	107
Lampiran 9 Analisis Regresi	110
Lampiran 10 Surat Ijin Penelitian dan Surat Telah Melakukan Penelitian	114
Lampiran 11 Riwayat Hidup	116
Lampiran 12 Pernyataan Keaslian Tulisan	117



BAB I

PENDAHULUAN

Dalam bab ini, peneliti menjelaskan tentang latar belakang masalah yang mengenai pendidikan dan pola belajar anak dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar anak atau siswa agar anak bisa mendapatkan hasil yang maksimal.

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan kepada anak merupakan kewajiban bagi orang tua, hanya saja banyak yang tidak menyadari bahwa guru yang pertama dan utama bagi anak-anaknya adalah orang tua. Peran orang tua dalam pendidikan adalah membangun dan mendidik moralitas anak-anak. Siapa pun yang menjadi orang tua berkewajiban untuk mengarahkan dan membimbing masa depan anak-anak mereka, anak-anak merupakan cita-cita orang tuannya, anak-anak merupakan cita-cita bangsa dan negaranya, eksis tidaknya bangsa ini tergantung bagaimana generasi yang akan datang, maka diperlukan pengarahan dan bimbingan terutama dalam pendidikan secara nasional yang ditujukan untuk bertujuan mempertahankan bangsa dan negaranya.¹

Dalam paradigma baru pembelajaran, tujuan pendidikan bukan hanya untuk merubah sikap siswa, namun membentuk kepribadian serta perilaku mental handal yang berorientasi pada global mindset. Fokus pembelajarannya merupakan pada menekuni metode belajar (*learning how to learn*) serta bukan semata menekuni substansi mata pelajaran. Sebaliknya pendekatan, strategi serta tata cara pembelajarannya merupakan mengacu pada konsep *konstruktivisme* yang mendesak serta menghargai usaha belajar siswa dengan poses *inkuiri & discovery learning*. Dalam perihal ini siswa bagaikan *stakeholder* akan terlibat langsung dengan permasalahan, serta tertantang untuk belajar menuntaskan bermacam permasalahan yang relevan dengan kehidupan mereka. Aktivitas pendidikan, dalam implementasinya

¹ Diding Nurdin dan Imam Sibaweh, *Pengelolaan Pendidikan Dari Teori Menuju Implementasi* (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), 147.

memahami banyak istilah untuk menggambarkan metode mengajar yang hendak dilakukan oleh guru. Saat ini, begitu banyak macam strategi maupun tata cara pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan mutu pembelajaran jadi lebih baik.²

Belajar ialah kegiatan manusia yang sangat penting yang secara terus-menerus akan dilakukan selama manusia tersebut masih hidup. Manusia tidak akan bisa hidup sebagai manusia seutuhnya, jika dia tidak diajar ataupun dididik oleh manusia yang lain. Naluri atau insting serta potensi-potensi yang diperlukan untuk kelangsungan hidup saja sebagian sudah dibawa oleh bayi yang baru dilahirkan. Namun, naluri serta potensi-potensi yang sebagian sudah dibawa sejak lahir tidak akan berkembang baik tanpa pengaruh dari luar, yaitu campur tangan manusia lain. Belajar dalam idealisme berarti aktivitas psiko-fisik-sosio mengarah pertumbuhan individu seutuhnya. Tetapi kenyataan yang dimengerti oleh sebagian besar masyarakat bukanlah demikian. Belajar dianggap properti sekolah. Sebagian besar masyarakat mengaggap belajar di sekolah merupakan usaha penguasaan materi ilmu pengetahuan. Belajar sebagai konsep untuk memperoleh pengetahuan dalam praktiknya banyak dianut.

Sebagai pengajar guru memiliki peran yang sangat penting untuk memberikan ilmu pengetahuan sebanyak-banyaknya kepada peserta didik yang aktif untuk mengumpulkan atau menerima ilmu pengetahuan yang diberikan oleh guru. Dalam proses belajar mengajar banyak didominasi dengan kegiatan menghafal. Peserta didik dianggap sudah belajar jika mereka sudah hafal hal-hal yang telah dipelajarinya. Perlu dipahami bahwa pemerolehan pengetahuan ataupun upaya akumulasi pengetahuan hanya salah satu bagian kecil dari aktivitas mengarah terjadinya karakter seutuhnya.³

Belajar yang dibarengi dengan minat akan mendorong peserta didik belajar lebih baik dari pada belajar tanpa dibarengi oleh minat. Minat akan timbul apabila siswa tertarik

² Nurdiansyah dan Eni Fariyarul fahyuni, *Inovasi Model Pembelajaran: sesuai kurikulum 2013* (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2016), 18.

³ Muhammad Thobroni dan Arif Mustofa, *Belajar Dan Pembelajaran Pengembangan Wacana Dan Praktik Pembelajaran Dalam Pembangunan Nasional* (Jogjakarta: Ar – Ruzz Media, 2012), 16 – 18.

dengan sesuatu yang sesuai dengan kebutuhannya atau merasa bahwa sesuatu yang akan dipelajari dirasakan bermakna bagi dirinya. Namun demikian, minat tanpa adanya usaha yang baik maka belajar juga sulit untuk berhasil.⁴

Aktivitas belajar mengajar sarasannya adalah hasil belajar, jika metode dan motivasi belajar baik, maka harapannya hasil belajarnya juga baik. Adapun penafsiran hasil belajar yang dikemukakan oleh Sudjana bahwa hasil belajar merupakan keahlian yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajar. Menurut Mulyasa, hasil belajar merupakan prestasi belajar peserta didik secara keseluruhan, yang jadi indikator kompetensi dasar serta derajat perubahan sikap yang bersangkutan.⁵

Menurut Slameto, dalam buku Firosalia Kristin hasil belajar yaitu perubahan yang terjadi dalam diri seseorang, berkesinambungan, dan tidak statis. Satu perubahan yang terjadi akan menyebabkan perubahan berikutnya dan akan berguna bagi kehidupan ataupun proses belajar berikutnya. Sedangkan menurut Purwanto hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh akibat dari suatu aktivitas yang dilakukan oleh seseorang. Hasil belajar berarti hasil yang diperoleh seseorang dari aktivitas yang dilakukan dan mengakibatkan terjadinya perubahan tingkah laku.⁶

Salah satu bentuk aktifitas yang diberikan untuk menghilangkan kebosanan dan meningkatkan motivasi belajar, kegiatan yang menyenangkan dan mengasyikkan perlu dilakukan agar minat belajar dan hasil belajar siswa meningkat karena otak yang terus-menerus bekerja memerlukan penyegaran dan pendinginan otak. Pembelajaran yang menyenangkan dapat diartikan sebagai proses penyampaian suatu bahan ajar yang akan diberikan kepada peserta didik dengan suatu metode atau cara tertentu dengan benar, dan tentunya membuat hati para peserta didik senang. Istilah menyenangkan dimaksudkan

⁴ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2001), 33.

⁵ Muh. Yusuf Mappesase, *Pengaruh Cara Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Programmable Logic Controller (PLC) Siswa Kelas III Jurusan Listrik SMK Negeri 5 Makassar*, Jurnal MEDTEK, vol 1 No 2 Tahun 2009

⁶ Firosalia Kristin, *Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Ditinjau Dari Hasil Belajar*, Jurnal Scholaria, Vol 6 No 2 Tahun 2016, hlm 78.

bahwa proses pembelajaran harus berlangsung dalam suasana yang menyenangkan dan mengesankan. Suasana pembelajaran yang menyenangkan dan berkesan akan menarik minat peserta didik untuk terlibat secara aktif, sehingga tujuan pembelajaran akan dapat tercapai secara maksimal.⁷

Pembelajaran yang menyenangkan dan mengesankan yaitu dengan memberikan *Ice breaking*. Menurut Setyawan *ice breaker* merupakan aktivitas yang dilakukan di awal ataupun tengah-tengah aktivitas belajar mengajar untuk mencairkan suasana, membangun kesiapan belajar, ataupun memacu motivasi siswa. Jadi *ice breaker* merupakan suatu aktivitas belajar yang dinamis, penuh semangat yang berperan untuk memecah kebekuan dan membangkitkan motivasi belajar siswa sehingga terciptanya suatu kondisi belajar yang mengasyikkan. Hidayatullah dan Istyawati menyatakan bahwa untuk menyegarkan suasana belajar, menghilangkan kejenuhan, kebosanan pada siswa dan membangkitkan semangat belajar siswa dibutuhkan dilakukannya *ice breaking*. Hal ini, pada saat itu peserta didik mengalami kebosanan dan merasa jenuh terhadap pelajaran sehingga memerlukan penyegaran untuk mengembalikan kemampuan atau keahlian dalam menangkap pelajaran dengan baik.⁸

Namun guru jarang sekali memberikan aktivitas *ice breaking*. Hal ini dapat menjadikan guru di kelas cenderung dalam menyampaikan materi pelajaran tanpa memperhatikan kondisi peserta didiknya. Hal ini dapat menyebabkan peserta didik merasa malas dan tidak bersemangat dalam menerima pelajaran di sekolah.

Setelah mendapatkan *ice breaker* untuk membangun suasana yang menyenangkan, dalam pembelajaran juga diperlukan adanya *reward*. *Reward* artinya ganjaran, hadiah, penghargaan atau imbalan. Dalam konsep manajemen, *reward* merupakan salah satu alat untuk peningkatan motivasi anak. Metode ini dapat mengasosiasikan perbuatan dan

⁷ Saifuddin, *Pengelolaan Pembelajaran Teoritis dan Praktis* (Yogyakarta: Deepublish, 2014), 110.

⁸ Ayu Novia Kurniasih dan Dedy Hidayatullah Alarifin, *Penerapan Ice Breaking (Penyegar Pembelajaran) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII_A MTs AN-NUR Pelopor Bandarjaya Tahun Pelajaran 2013/2014*, Jurnal Pendidikan Fisika, Vol III No. 1, 2015, hlm 28.

kelakuan seseorang dengan perasaan, senang, bahagia dan umumnya akan membuat mereka melakukan suatu perbuatan yang baik secara berulang-ulang. Selain motivasi, *reward* juga bertujuan agar seseorang menjadi aktif atau giat lagi usahanya untuk memperbaiki atau meningkatkan prestasi yang sudah bisa dicapainya.⁹

Reward dapat diberikan dalam bentuk kejiwaan kebendaan. Pujian, tepuk tangan, dukungan, pemberian motivasi, menunjukkan perhatian, dan kasih sayang, adalah bentuk reward yang bersifat kejiwaan. Adapun pemberian hadiah berupa benda adalah reward yang berbentuk kebendaan.¹⁰

Dari pengalaman yang terjadi pada kelas II masih banyak siswa yang belum sepenuhnya konsentrasi dalam belajar mengajar. Siswa hanya mendengar, menghafal, dan mengerjakan tugas yang diberikan guru tanpa diberi kesempatan untuk bertukar pendapat dengan temannya. Hal ini disebabkan pengelolaan kelas dan kreatifitas guru kurang dalam mengajar dan cenderung monoton sehingga siswa merasa jenuh dan menganggap mata pelajaran SBdP tidak penting dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga ini berdampak terhadap kreatifitas mereka dalam belajar dan mempengaruhi kurangnya hasil belajar SBdP siswa. Akhirnya peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di SD Tarbiyatul Islam Kertosari karena lembaga ini memenuhi kriteria yang ada. Dan peneliti melakukan penelitian tentang

"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".

⁹ Wisnu aditya kurniawan, *budaya tertib siswa di sekolah (penguatan pendidikan karakter siswa*, (Sukabumi: CV Jejak 2018), 35.

¹⁰Haidar Putra Daulay, *pendidikan islam dalam perspektif filsafa* (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2014), 124.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka untuk pengkajian masalah dalam penelitian perlu adanya pembatasan masalah agar pengkajian penelitian ini terfokus dan terarah. Karena keterbatasan yang dimiliki oleh peneliti maka penelitian ini hanya membatasi masalah pada:

Rendahnya hasil belajar pada siswa kelas II di SD Tarbiyatul Islam Desa Kertosari Kec. Babadan Kab. Ponorogo tahun ajaran 2019/2020

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh *reward* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran SBdP kelas II di SD Tarbiyatul Islam Desa Kertosari Kec. Babadan Kab. Ponorogo Tahun Ajaran 2019/2020?
2. Bagaimana pengaruh *ice breaking* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran SBdP di kelas II SD Tarbiyatul Islam Desa Kertosari Kec. Babadan Kab. Ponorogo Tahun Ajaran 2019/2020?
3. Adakah pengaruh pemberian *reward* dan *ice breaking* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran SBdP siswa kelas II di SD Tarbiyatul Islam Desa Kertosari Kec. Babadan Kab. Ponorogo Tahun Ajaran 2019/2020?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk membuktikan apakah ada pengaruh yang signifikan dengan pemberian *reward* terhadap hasil belajar siswa di kelas II SD Tarbiyatul Islam Desa Kertosari Kec. Babadan Kab. Ponorogo Tahun Ajaran 2019/2020
2. Untuk membuktikan apakah ada pengaruh pemberian *ice breaking* terhadap hasil belajar siswa kelas II di SD Tarbiyatul Islam Desa Kertosari Kec. Babadan Kab. Ponorogo Tahun Ajaran 2019/2020
3. Untuk mengetahui adakah pengaruh *reward* dan *ice breaking* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran SBdP kelas II di SD Tarbiyatul Islam Desa Kertosari Kec. Babadan Kab. Ponorogo Tahun Ajaran 2019/2020

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Untuk menambah pemikiran berupa teori – teori terhadap dunia pendidikan, khususnya dalam mendesain pembelajaran aktif di Sekolah Dasar.
 - b. Untuk meningkatkan mutu pendidikan dalam pembelajaran khususnya pada kegiatan belajar mengajar melalui pemberian *reward* dan *ice breaking* dalam upaya meningkatkan hasil belajar pada siswa
 - c. Penelitian ini juga dapat digunakan sebagai bahan acuan dan referensi pada penelitian sejenis yang dilakukan dimasa yang akan datang

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti dapat dijadikan sarana dalam meningkatkan pengetahuan metodologi penelitian dan sarana menerapkan langsung teori - teori yang sudah didapatkan dan dipelajari
- b. Bagi siswa dapat meningkatkan efektifitas dan produktifitas proses pembelajaran sehingga hasil belajar siswa meningkat
- c. Bagi guru yaitu dapat mengembangkan teknik pemberian *reward* dan *ice breaking* dengan lebih efektif, sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

F. Sistematika Pembahasan

Dalam laporan ini agar memudahkan memahami penulisan skripsi ini penulis mengelompokkan dalam bentuk beberapa bab. Adapun sistematika pembahasan laporan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bab pertama berisi pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika pembahasan.

Bab kedua adalah telaah hasil penelitian terdahulu, landasan teori hakikat *reward*, hakikat *ice breaking*, dan hasil belajar siswa serta kerangka berfikir dan pengajuan hipotesis.

Bab ketiga adalah metode penelitian yang meliputi rancangan penelitian, populasi dan sampel, instrumen pengumpulan data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan analisis hasil penelitian.

Bab keempat berisi temuan dan hasil penelitian, yang berisi gambaran singkat setting lokasi penelitian, proses analisis data dan pembahasan.

Bab kelima adalah penutup, yang berisi kesimpulan dan saran. Bab ini dimaksudkan agar pembaca dan penulis mudah dalam melihat inti hasil penelitian.

BAB II

TELAAH HASIL PENELITIAN TERDAHULU, LANDASAN TEORI, KERANGKA BERPIKIR, DAN PENGAJUAN HIPOTESIS

Pada Bab II ini sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu melihat referensi penelitian yang sudah pernah dilakukan yang spesifik dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, yang berfungsi sebagai acuan dan panduan peneliti. Bab II juga terdapat landasan teori, kerangka berpikir, dan hipotesis penelitian.

A. Telaah Hasil Penelitian Terdahulu

Berdasarkan penelitian tersebut ada beberapa telaah pustaka yang peneliti temukan.

Telaah pustaka tersebut:

Dalam skripsi yang ditulis oleh Tri wahyuni (17205153069/Tarbiyah dan Ilmu Keguruan 2019 Institut Agama Islam Negeri Tulungagung) yang berjudul “Pengaruh Pemberian Ice Breaking Dan Reward Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Mi Plus Al-Huda Jeruk Selopuro Blitar Tahun Ajaran 2018/2019”. Dengan rumusan masalah dan kesimpulan sebagai berikut:

Hasil penelitian:

Reward dan Ice Breaking berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa di MI Plus Al – Huda Jeruk Selopuro Blitar Tahun ajaran 2018/2019. Hal ini ditunjukkan dengan hasil analisis pada Ice Breaking terhadap motivasi belajar dengan ditunjukkan menggunakan uji regresi linier sederhana yang menunjukkan nilai Sig. 0,001 dan nilai tersebut lebih kecil dari pada probabilitas 0,05 ($0,001 < 0,05$), pada taraf signifikansi 5%. Kemudian untuk koefisien korelasinya nilai = 0,263 atau jika dipresentasikan menjadi 26,3% berada pada hubungan yang rendah. Kemudian Ada pengaruh pemberian Reward terhadap motivasi belajar siswa di MI Plus Al-Huda Jeruk Selopuro Blitar Tahun Ajaran 2018/2019. Hal ini ditunjukkan dengan hasil analisis menggunakan

uji regresi linier sederhana yang menunjukkan nilai Sig. 0,000 dan nilai tersebut lebih kecil dari pada probabilitas 0,05 ($0,000 < 0,05$), pada taraf signifikansi 5%. Kemudian untuk koefisien korelasinya nilai = 0,359 atau jika dipresentasikan menjadi 35,9% berada pada hubungan yang rendah. Dan Ada pengaruh pemberian Ice Breaking dan Reward terhadap motivasi belajar siswa di MI Plus Al-Huda Jeruk Selopuro Blitar Tahun Ajaran 2018/2019. Hal ini ditunjukkan dengan hasil analisis menggunakan uji regresi linier berganda yang menunjukkan nilai Sig. 0,000 dan nilai tersebut lebih kecil dari pada probabilitas 0,05 ($0,000 < 0,05$, pada taraf signifikansi 5%. Kemudian untuk koefisien korelasinya nilai = 0,446 atau jika dipresentasikan menjadi 44,6% berada pada hubungan yang sedang. Meskipun hanya memiliki hubungan yang sedang namun tetap ada pengaruh yang positif dan signifikan.¹¹

Berdasarkan skripsi di atas, peneliti menemukan persamaannya yaitu sama – sama meneliti tentang *reward* dan *ice breaking*. Sedangkan untuk perbedaannya, pada skripsi Tri wahyuni variabel Y membahas tentang motivasi belajar siswa, sedangkan untuk penelitian yang akan dilakukan tentang hasil belajar siswa.

Dalam skripsi yang ditulis oleh Panji Aromdani (107011003556/ Ilmu Tarbiyah dan Keguruan 2014 Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta) yang berjudul “Pengaruh *Reward* dan *Punishment* terhadap peningkatan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur’an di SD Islam Al-Fajar Villa Nusa Indah Bekasi”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menerapkan *Reward* dan *Punishment* pada mata pelajaran Al-Qur’an dapat berpengaruh yang nyata atau dapat diandalkan sebagai metode yang baik untuk mengajarkan bidang studi Al-Qur’an pada tingkat sekolah dasar Islam.

Hal ini terbukti dari nilai rata-rata hasil belajar siswa tiap siklusnya yaitu pada siklus I rata-rata hasil *pretest* 53,80 dan nilai *posttest* sebesar 71,60. Ini berarti ada

¹¹ Tri Wahyuni, *Pengaruh Pemberian Ice Breaking Dan Reward Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Mi Plus Al-Huda Jeruk Selopuro Blitar Tahun Ajaran 2018/2019* (Skripsi: IAIN Tulungagung, 2019).

peningkatan nilai rata-rata sebesar 17,80. Begitu pula pada siklus II, hasil belajar siswa semakin mengalami peningkatan, yaitu nilai rata-rata *pretest* sebesar 58,20 dan nilai *posttest* sebesar 78,60. Sehingga pada siklus II ini terjadi peningkatan nilai rata-rata sebesar 20,40.

Berdasarkan penelitian di atas dapat peneliti simpulkan bahwa pada penelitian Panji Aromdani memiliki kesamaan pada variabel X1 yaitu *reward* dan variabel Y yaitu prestasi belajar (hasil belajar). Sedangkan perbedaannya dari skripsi ini peneliti Panji Aromdani mencari pengaruh *reward* dan *punishment* terhadap peningkatan prestasi belajar pada mata pelajaran Al-Qur'an, serta dalam skripsi Panji menggunakan penelitian PTK. Sedangkan penelitian yang hendak peneliti lakukan adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh *reward* dan *ice breaking* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran SBdP dengan menggunakan penelitian kuantitatif.¹²

B. Landasan Teori

1. Hakikat Reward

a. Pengertian Reward

Reward ialah salah satu metode guru dalam mengapresiasi siswa atas perbuatannya yang pantas dipuji, Menurut Mulyasa dalam buku Moh, Zaiful Rosyid Aminol Rosid Abdullah, reward merupakan reaksi terhadap suatu tingkah laku yang dapat meningkatkan kemungkinan terulang kembalinya tingkah laku tersebut. Tidak hanya itu menurut Suharsimi Arikonto dalam buku Moh, Zaiful Rosyid Aminol Rosid Abdullah, reward ialah sesuatu yang disenangi serta digemari oleh anak – anak yang diberikan kepada siapa yang memnuhi harapan yakni menggapai tujuan yang ditetapkan ataupun yang mampu melebihinya. Reward adalah alat pendidikan yang

¹² Panji Aromdani, *pengaruh reward dan punishment terhadap peningkatan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran al-qur'an di sd islam al-fajar villa nusa indah bekas*, (skripsi: UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2014).

diberikan ketika anak melakukan yang baik atau telah mencapai sebuah tahap perkembangan tertentu atau target tertentu sehingga anak termotivasi untuk menjadi lebih baik. Pemberian reward harus dilakukan sesuai dengan ukurannya, dengan kata lain reward diberikan guna menambah semangat atau motivasi belajar bukan mengurangi nilai dari reward itu sendiri sehingga tujuan reward akan menyimpang yang mana siswa akan lebih mementingkan reward dari pada aktivitas (belajar) yang menyebabkan mereka mendapatkan reward itu sendiri.¹³

b. Reward Sebagai Strategi Dalam Pendidikan

Reward secara etimologi adalah ganjaran, hadiah, penghargaan atau imbalan. Secara terminologi, *reward* merupakan alat pembelajaran yang diberikan kala anak melakukan hal yang baik atau telah mencapai sebuah tahap perkembangan tertentu ataupun sasaran tertentu sehingga anak termotivasi untuk menjadi lebih baik.

Pemberian *reward* harus dilakukan sesuai dengan ukurannya, dengan kata lain *reward* diberikan guru menambah semangat atau motivasi belajar siswa bukan mengurangi nilai dari *reward* itu sendiri sehingga tujuan *reward* akan menyimpang yang mana siswa akan lebih mementingkan *reward* dari pada aktivitas (belajar) yang menyebabkan mereka mendapatkan *reward* itu sendiri.¹⁴

c. Prinsip – Prinsip Pemberian Penghargaan (*reward*)

1. Evaluasi didasarkan pada sikap bukan pelaku.
2. Pemberian penghargaan atau hadiah wajib ada batasnya.
3. Penghargaan berbentuk perhatian.
4. Dimusyawarahkan kesepakatannya.
5. Distantarkan pada proses, bukan hasil.¹⁵

¹³ Moh, Zaiful Rosyid dan Aminol Rosid Abdullah, *Reward dan Punishment Dalam Pendidikan* (Malang: CV Literasi Nusantara Abadi, 2018), 8.

¹⁴ *Ibid.*, hlm 12 – 13.

¹⁵ Wisnu Aditya Kurniawan, *Budaya Tertib Siswa Di Sekolah: penguatan pendidikan karakter siswa* (Sukabumi: CV Jejak, 2018), 36.

d. Macam – Macam Bentuk Penghargaan (*reward*)

Terdapat banyak macam bentuk penghargaan yang dapat diberikan pada siswa dimulai dari pujian secara lisan sampai dengan memperlakukan anak dengan manis. Hal yang perlu diingat adalah bahwa penghargaan terhadap anak haruslah baik dan tepat serta mengenai tujuan. Yakni, agar supaya (a) anak dapat mengetahui perilakunya itu positif dan (b) supaya anak dapat termotivasi untuk melaksanakan hal yang sama di kemudian hari. Jika penghargaan yang diberikan itu berupa hadiah maka perlu hati-hati karena jika hadiah tersebut terlalu berlebihan khawatirnya tujuan dari apresiasi itu sendiri tidak tercapai. Pada dasarnya, penghargaan bisa berbentuk hal yang sangat sederhana tetapi anak mengerti perilaku apa yang lebih mendapat penghargaan itu. Sebagai contoh, orang tua dapat mengatakan, “Hasan, terima kasih ya sudah berbagi mainan dengan adikmu. Kamu anak yang baik dan peduli”.¹⁶

Tabel 2.1

Contoh bentuk penghargaan

Tipe Usia	Bentuk Penghargaan		
Prasekolah	Membeli buku cerita bergambar	Tambah nonton TV (biasanya sejam menjadi dua jam)	Jalan – jalan ke taman bersama orang tua
	Nonton CD/DVD anak (menyewa,	Menggambar atau mewarnai dengan krayon	Main komputer atau game (waktunya)

¹⁶ A. Fatih Syuhud, *Pendidikan Islam: cara mendidik anak shaleh, smart dan pekerja keras* (Malang: Pustaka Al – Khoirot, 2011), 38 – 39.

Tipe Usia	Bentuk Penghargaan		
	membeli, atau yang sudah ada)		
Tipe Usia	Bentuk Penghargaan		
Awal Sekolah	Bernyanyi lagu anak (yang islami atau umum)	Piknik sekeluarga ke suatu tempat yang disukai anak	Orang tua membacakan cerita menjelang tidur
Tipe Usia	Bentuk Penghargaan		
	Beli buku bacaan	Jalan – jalan ke taman atau tempat wisata	Makan – makan di luar bersama keluarga
Usia SD	Bebas dari tugas rumah	Boleh memilih acara TV sendiri	Menonton CD/DVD pilihan
	Berkebun	Menonton pertandingan olahraga yang disukai	Main game
Tipe Usia	Bentuk Penghargaan		
Usia Remaja (SLTP/SLTA)	Membeli buku bacaan	Teman boleh datang	Boleh tidur agak larut

Tipe Usia	Bentuk Penghargaan		
	yang sesuai usianya		
	Boleh mendekorasi kamar sendiri	Boleh jalan – jalan sendirian (untuk anak laki – laki)	Mengikuti kegiatan bersama teman
	Boleh nyetir motor/mobil sehari	Dibebaskan sehari dari tugas rumah	Memilih menu makanan

2. Hakikat *Ice Breaking*

a. Pengertian *Ice Breaking*

Istilah *ice breaker* berasal dari dua kata asing, yaitu *ice* yang berarti es yang mempunyai sifat/watak kaku, dingin, dan keras, sebaliknya *braker* berarti memecahkan, membongkar. Arti harfiah *ice breaker* adalah pemecah es. Jadi, *ice breaker* dapat dimaksudkan sebagai usaha untuk memecahkan atau mencairkan suasana yang kaku semacam es agar menjadi lebih nyaman mengalir dan santai.¹⁷

Menurut Chatib *ice breaking* adalah sentuhan kegiatan yang dapat digunakan untuk memecahkan kebekuan, kekalutan, kejemuhan serta kejenuhan suasana sehingga menjadi mencair dan suasana dapat kembali pada kondisi semula (lebih kondusif). Jika sentuhan kegiatan ini diterapkan pada proses pembelajaran dikelas, maka besar kemungkinannya siswa kembali pada kondisi (semangat, motivasi, gairah belajar, dan lain sebagainya) yang lebih baik. Suasana kondusif tersebut akan

¹⁷ Fatwal Harsyad, dkk, *Studi Komparasi Penggunaan Ice Breaking Dan Brain Gym Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 21 Makassar*, Jurnal Matematika Dan Pembelajaran, Vol 4 No 2 Tahun 2016, Hlm 187.

lebih efektif dan efisien untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran dibandingkan dengan suasana yang tegang.¹⁸

b. Manfaat *Ice Breaker*

Menurut Fanani (2010:69) terdapat beberapa manfaat melaksanakan kegiatan *ice breaking*, antara lain yaitu menghilangkan kebosanan, kejemuhan, kecemasan, dan keletihan karena bisa keluar sementara dari rutinitas pelajaran dengan melakukan kegiatan gerak bebas dan riang, juga manfaat antara lain seperti:

1. Membiasakan diri untuk berfikir secara kreatif dan luas bagi siswa
2. Meningkatkan serta memaksimalkan otak dan kreativitas siswa
3. Membiasakan siswa berinteraksi dalam kelompok agar dapat melatih siswa dalam bekerja sama dalam satu
4. Dapat membiasakan siswa berfikir kreatif dan sistematis dalam memecahkan atau menyelesaikan masalah
5. Menanamkan dan meningkatkan rasa percaya diri
6. Melatih menentukan strategi secara matang
7. Melatih kreativitas dengan bahan yang terbatas
8. Melatih konsentrasi, berani berperan serta tidak takut salah
9. Merekatkan hubungan interpersonal yang renggang
10. Melatih untuk menghargai orang lain
11. Menguatkan konsep diri
12. Melatih jiwa kepemimpinan
13. Melatih bersikap ilmiah
14. Membiasakan siswa untuk mengambil keputusan dan tindakan

¹⁸ *Ibid.*, hlm 188.

Berdasarkan beberapa manfaat tersebut, maka jelaslah bahwa *ice breaking* bisa menjadi salah satu alternatif untuk digunakan dalam pembelajaran agar pembelajaran tidak monoton dan tidak membosankan untuk siswa.¹⁹

c. Poin Penting *Ice Breaker*

Saat guru memberi *ice breaker*, yang harus diingat adalah kesesuaian topik yang dibahas. Hal yang harus dihindari adalah adanya kesan bahwa *ice breaker* yang diberikan hanyalah sebagai pembunuh waktu, karena guru tidak lagi punya materi yang akan diajarkan. Hal ini harus dihindari, karena sejatinya, *ice breaker* hanyalah selingan dengan maksud mencairkan suasana, atau bisa juga sebagai media penyampai tujuan.

Selain itu, sebagai pengajar guru diwajibkan untuk mempertimbangkan waktu atau *timing*. Hal yang lebih penting lagi adalah dari siswa itu sendiri. Karena setiap siswa memiliki budaya, ketakutan, dan budaya mereka masing – masing. Hal ini mungkin saja terjadi karena setiap siswa memiliki kondisi yang berbeda. Oleh karena itu, maka pencair suasana harus cocok dengan audience sehingga mampu memotivasi para siswa.²⁰

3. Hakikat Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Berdasarkan penjelasan tentang konsep belajar diatas, dapat diketahui bahwa hasil belajar ialah siswa mengalami perubahan-perubahan yang signifikan, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari aktivitas belajar. Penafsiran tentang hasil belajar sebagaimana diuraikan diatas dipertegas lagi oleh Nawawi dalam K. Brahim yang menyatakan bahwa hasil belajar bisa diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran disekolah yang

¹⁹ *Ibid.*, hlm 188.

²⁰ Darmadi, *Optimalisasi Strategi Pembelajaran*, (Bogor : Guepedia, 2018), 11.

dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes memahami sejumlah materi pelajaran tertentu.

Secara sederhana, hasil belajar siswa ialah kemampuan siswa yang diperoleh setelah melalui aktivitas belajar dikelas. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan sikap yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan intruksional, umumnya guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil menggapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan intruksional.

Agar kita dapat mengetahui apakah hasil belajar siswa yang dicapai sudah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki kita bisa melihat melalui evaluasi. Sebagaimana dikemukakan oleh Sunal, bahwa evaluasi adalah proses penggunaan informasi untuk membuat pertimbangan seberapa efektif atau efisien suatu program telah memenuhi kebutuhan siswa. Tidak hanya itu, penilaian atau evaluasi yang dilakukan oleh guru dapat dijadikan feedback atau tindak lanjut atau bahkan cara mengukur tingkat kemampuan siswa. Tingkat penguasaan ilmu pengetahuan tidak hanya selalu dijadikan tolak ukur atau patokan kemajuan prestasi belajar siswa, tetapi sikap atau perilaku dan keterampilan atau keahlian juga dapat dijadikan tolak ukur kemajuan prestasi belajar siswa. Dengan demikian, penilaian hasil belajar siswa mencakup segala hal yang dipelajari di sekolah, baik itu menyangkut pengetahuan, sikap, dan ketrampilan yang berkaitan dengan mata pelajaran yang diberikan kepada siswa.²¹

b. Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut teori Gestalt, belajar merupakan suatu proses perkembangan. Artinya, bahwa secara kodrati jiwa raga anak mengalami perkembangan. Perkembangan yang baik juga membutuhkan hal-hal atau sesuatu baik yang berasal dari peserta didik sendiri ataupun pengaruh dari lingkungan yang ditinggali oleh peserta didik. Berdasarkan pada

²¹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta : Prenadamedia Group, 2013), 5-6.

teori ini hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua perihal, siswa itu sendiri dan lingkungannya. Pertama, siswa ; dalam arti kemampuan berfikir atau tingkah laku intelektual, motivasi, minat/atensi, dan kesiapan siswa baik jasmani maupun rohani. Kedua, lingkungan ; yaitu sarana dan prasarana, kompetensi guru, sumber-sumber belajar, metode serta dukungan lingkungan, keluarga, dan lingkungan.

Pendapat yang senada dikemukakan oleh Wasliman, hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik ialah hasil interaksi antar berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal. Secara perinci, uraian mengenai faktor internal dan eksternal sebagai berikut :

- 1) Faktor internal ; faktor internal adalah aspek yang berasal dari dalam diri siswa atau peserta didik itu sendiri, yang dapat mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal terdapat beberapa aspek yaitu : kecerdasan, minat/atensi, dan perhatian, motivasi belajar, intensitas, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan
- 2) Faktor eksternal ; aspek yang bersumber dari luar diri siswa yang mempengaruhi hasil belajar adalah keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga mempengaruhi hasil belajar. Keadaan keluarga mempengaruhi hasil belajar siswa, jika keluarga siswa kurang harmonis atau keadaan ekonominya dalam keadaan sulit dan kurangnya perhatian orang tua terhadap anaknya serta kebiasaan dan perilaku yang kurang baik dilihat anak dalam kesehariannya dapat mempengaruhi dari hasil belajar peserta didik. Selanjutnya, dikemukakan oleh Wasliman bahwa sekolah adalah salah satu aspek yang turut menentukan hasil belajar siswa. Semakin tinggi kemampuan belajar siswa dan kualitas pengajaran disekolah, maka semakin tinggi pula hasil belajar.

Kualitas atau mutu pengajaran disekolah sangat ditentukan oleh guru, sebagaimana dikemukakan oleh Wina Sanjaya, bahwa guru merupakan komponen yang sangat

menentukan dalam implementasi suatu strategi pembelajaran. Berdasarkan pendapat ini dapat ditegaskan bahwa salah satu faktor eksternal yang sangat mempengaruhi hasil belajar siswa adalah guru. Guru memegang peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran sebab siswa SD merupakan organisme yang sedang berkembang yang memerlukan bimbingan, arahan dan bantuan serta dorongan dari orang dewasa.²²

4. Hakikat Mapel Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP)

a. Pengertian Mapel Seni Budaya

Mata pelajaran seni budaya merupakan kegiatan belajar yang menampilkan karya seni estetik, artistik, dan kreatif yang berakar pada norma, nilai, perilaku, dan produk seni budaya bangsa. Ditegaskan oleh Susanto bahwa mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya pada dasarnya adalah pendidikan yang berbasis budaya yang aspek – aspeknya meliputi: seni rupa, seni musik, seni tari, dan sebagainya. Mengutip pendapat Ki Hajar Dewantoro, Susanto juga menyatakan bahwa Pembelajaran Kesenian merupakan salah satu aspek penentu dalam membentuk karakter anak. Pendidikan seni dapat dijadikan dasar pendidikan dalam membentuk jiwa dan kepribadian, berakhlak mulia (*akhlakul karimah*). Oleh karena itu, mata pelajaran seni budayadan prakarya (SBdP) sangat penting keberadaanya di sekolah.

b. Aspek – Aspek Mapel Seni Budaya

Adapun aspek – aspek dalam mata pelajaran SBDP, sebagai berikut:

1. Seni rupa, mencakup pengetahuan, keterampilan, keahlian dan nilai dalam menciptakan karya seni berupa lukisan, patung, ukiran/arca, cetak – mencetak, dan sebagainya.
2. Seni musik, mencakup keahlian untuk menguasai olah vokal, memainkan alat musik, apresiasi terhadap gerak tari.²³

²² *Ibid.*, hlm 12-13

²³ Andi Prastowo, *Analisis Pembelajaran Tematik, Terpadu* (Jakarta: Kencana, 2019), 88.

3. Seni tari, mencakup keterampilan gerak bersumber pada olah tubuh dengan, dan tanpa rangsangan bunyi, apresiasi terhadap gerak tari.
4. Seni drama, mencakup keterampilan pementasan dengan memadukan seni musik, seni tari, dan peran.
5. Keterampilan, mencakup seluruh aspek kecakapan hidup (*life skills*), yang meliputi keterampilan personal, sosial, vokasional, serta akademik.

c. Tujuan Mapel Seni Budaya

Mata pelajaran SBdP memiliki tujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami atau menguasai seni dalam konteks ilmu pengetahuan, teknologi dan seni dan seni serta berfungsi dalam perkembangan sejarah peradaban dan kebudayaan, baik dalam tingkatan lokal, nasional, regional, maupun globalisasi. Ilmu pengetahuan seni pada tingkatan sekolah dasar dan menengah memiliki tujuan psikologis-edukatif untuk mengembangkan dan meningkatkan kepribadian siswa secara positif. Pembelajaran Seni Budaya di sekolah tidak hanya dimaksudkan untuk membentuk siswa menjadi pelaku seni atau seniman, tetapi lebih menitik beratkan pada sikap dan perilaku kreatif, etis serta estetis.²⁴

Ada pula urgensi pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) yang merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di SD / MI, dimana mata pelajaran SBdP ini adalah mata pelajaran yang membantu mengembangkan serta meningkatkan jasmani dan rohani siswa untuk membentuk pribadi siswa yang lebih positif dan mempersiapkan siswa agar memiliki nilai estetis dan memahami dan menguasai perkembangan seni budaya nasional. Pendidikan seni budaya dan prakarya (SBdP) memiliki fungsi dan tujuan untuk mengembangkan sikap dan kemampuan dalam berkarya dan berapresiasi. Pendidikan seni budaya dan prakarya (SBdP) memiliki peranan dalam membentuk pribadi peserta didik yang harmonis

²⁴ *Ibid*, hlm 89.

dengan memperhatikan kebutuhan perkembangan dan pertumbuhan anak dalam mencapai multi-kecerdasan yang terdiri atas kecerdasan intrapersonal, interpersonal, visual, musikal, linguistik, logika, matematis, naturalis, dan kecerdasan spiritual, moral, serta kecerdasan emosional.

d. Mapel Seni Budaya Ditingkat Pendidikan Dasar

Sangat kontekstual dan diajarkan secara aktual, utuh, serta mencakup seluruh aspek (seni rupa, seni musik, seni tari dan prakarya), melalui pendekatan tematik. Untuk itu para pengajar seni wajib mempunyai pengetahuan yang baik tentang eksistensi seni budaya yang hidup dalam konteks lingkungan sehari – hari di mana ia tinggal, maupun pengenalan budaya lokal, agar peserta didik mengenal, memahami, menyenangi dan akhirnya mempelajari serta menekuni. Dengan demikian pembelajaran seni budaya dan prakarya di SD harus dapat; *“Memanfaatkan lingkungan sebagai kegiatan apresiasi dan kreasi seni.”*²⁵

e. Ruang Lingkup Mapel Seni Budaya

Dalam mata pelajaran SBdP ditingkat SD/MI memiliki ruang lingkup yang mencakup gambar ekspresif, mozaik, karya relief, lagu dan elemen musik, musik ritmis, gerak anggota tubuh, meniru gerak, kerajinan dari bahan alam, produk rekayasa, pengolahan makanan, cerita warisan budaya, gambar dekoratif, montase, kolase, karya tiga dimensi, lagu wajib, lagu permainan, lagu daerah, alat musik ritmis dan melodis, gerak tari bertema, penyajian tari daerah, kerajinan dari bahan alam dan buatan.

Dalam kurikulum 2013 SD / MI, mata pelajaran SBdP diajarkan dari kelas I sampai kelas VI. SBdP dibelajarkan dengan pembelajaran tematik terpadu dengan pendekatan intradisipliner, multidisipliner, dan transdisipliner, maksud pendekatan intradisipliner adalah pembelajaran. Maksud pendekatan intradisipliner adalah

²⁵ *Ibid, hlm 89.*

pembelajaran SBdP meliputi tiga ranah sekaligus, yaitu ranah sikap atau perilaku, pengetahuan, dan keterampilan atau keahlian. Adapun pendekatan multidisipliner terlihat dari keberadaan rumusan KI-KD untuk mata pelajaran SBdP yang secara eksplisit diformulasikan dan berdiri sendiri dari kelas I sampai kelas VI. Dengan kata lain, eksistensi mata pelajaran SBdP dari kelas I sampai kelas VI terlihat jelas. Ada pula pendekatan transdisipliner di sini merupakan SBdP dibelajarkan dengan pendekatan tematik, bukan dengan pendekatan mata pelajaran yang berdiri sendiri, sehingga kontekstual dengan kehidupan sehari – hari siswa.²⁶

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berfikir adalah model konseptual tentang teori yang berhubungan dengan berbagai aspek yang sudah diidentifikasi sebagai permasalahan yang penting. Kerangka berpikir yang baik akan menjelaskan secara teoritis pertautan antar variabel yang akan diteliti.²⁷ Berdasarkan landasan teori dan telaah penelitian terdahulu, maka kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah:

Variabel Independen (X_1) : Pengaruh *Reward*

(X_2) : Pengaruh *Ice Breaking*

Variabel Dependen (Y) : Hasil Belajar

1. Jika pengaruh *Reward* baik, maka hasil belajar baik
2. Jika pengaruh *Ice Breaking* baik, maka hasil belajar baik
3. Jika pengaruh *Reward* dan *Ice Breaking* baik, maka Hasil belajar baik

²⁶ *Ibid*, hlm 90.

²⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016), 91.

D. Pengajuan Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah peneliti, di mana rumusan masalah penelitian sudah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, sebab jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta – fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.²⁸ Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. **H₀** : Tidak ada pengaruh yang signifikan antara pemberian *reward* terhadap hasil belajar mata pelajaran SBdP siswa kelas II SD Tarbiyatul Islam
H_a : Ada pengaruh yang signifikan antara pemberian *reward* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran SBdP kelas II SD Tarbiyatul Islam
2. **H₀** : Tidak ada pengaruh yang signifikan antara pemberian *ice breaking* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran SBdP kelas II SD Tarbiyatul Islam
H_a : Ada pengaruh yang signifikan antara pemberian *ice breaking* terhadap hasil belajar mata pelajaran SBdP siswa kelas II SD Tarbiyatul Islam
3. **H₀** : Tidak ada pengaruh yang signifikan antara pemberian *reward* dan *ice breaking* terhadap hasil belajar mata pelajaran SBdP siswa kelas II SD Tarbiyatul Islam
H_a : Ada pengaruh yang signifikan antara pemberian *reward* dan *ice breaking* terhadap hasil belajar mata pelajaran SBdP siswa kelas II SD Tarbiyatul Islam

²⁸ *Ibid.*, hlm 96.

BAB III

METODE PENELITIAN

Pada Bab III ini, peneliti membahas mengenai metode penelitian yaitu peneliti akan merencanakan segala sesuatu untuk memecahkan masalah-masalah yang ada dalam penelitian yang akan diuraikan sebagai berikut:

A. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian merupakan proses pemikiran dan penentuan matang tentang hal-hal yang akan dilakukan.²⁹ Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif, yaitu penelitian yang digunakan untuk meneliti pada populasi dan sampel tertentu.³⁰ Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *Disproportionate Stratified Random*, yaitu merupakan teknik untuk menentukan jumlah sampel jika ternyata populasi berstrata tetapi kurang proposional. Umumnya strata tertentu yang jumlah anggotanya sedikit, maka seluruh anggota strata tersebut akan dijadikan sebagai sampel.³¹

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian eksperimen. Metode penelitian eksperimen merupakan metode untuk melakukan percobaan guna untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Metode ini sebagai bagian dari metode kuantitatif mempunyai karakteristik khas tertentu, terutama adanya kelompok kontrolnya.³²

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan desain eksperimental semu (*Quasi Eksperimental Design*). Eksperimental semu pada dasarnya sama dengan eksperimen murni, bedanya adalah dalam pengontrolan variabel. Pengontrolannya hanya dilakukan terhadap satu variabel saja, yaitu variabel yang dipandang paling dominan.³³ Penelitian

²⁹ Margono, *Metodologi Penelitian Pendidika*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), 100.

³⁰ *Ibid.*, hlm 115.

³¹ Anna Armeini Rangkuti, *Statistika Inferensial Untuk Psikologi & Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2017), 6.

³² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan.*, 107.

³³ Nana Syaodih, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2013), 59

eksperimen semu berfungsi untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh pemberian *reward* dan *ice breaking* di sekolah terhadap hasil belajar SBdP pada siswa kelas II SD Tarbiyatul Islam

B. Populasi Dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas/mutu dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.³⁴ Dalam penelitian ini populasi siswa kelas II SD Tarbiyatul Islam terdiri dari 2 kelas.

2. Sampel Penelitian

Jika kita hanya meneliti sebagian dari populasi, maka penelitian tersebut disebut penelitian sampel. Sampel merupakan sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Dinamakan penelitian sampel apabila kita bermaksud untuk menggeneralisasikan hasil penelitian sampel. Yang diartikan dengan menggeneralisasikan adalah mengangkat kesimpulan penelitian sebagai suatu yang berlaku bagi populasi.³⁵ Dalam penelitian ini sampel yang diambil yaitu 20 siswa kelas II SD Tarbiyatul Islam.

C. Instrumen Pengumpulan Data

Pada prinsipnya meneliti ialah melaksanakan pengukuran terhadap fenomena sosial maupun alam. Meneliti dengan data yang sudah ada lebih tepat kalau dinamakan membuat laporan dari pada melakukan penelitian. Namun demikian dalam skala yang sangat rendah laporan juga dapat dinyatakan sebagai bentuk penelitian. Karena pada prinsipnya meneliti

³⁴ *Ibid.*, hlm 117.

³⁵ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: suatu Pendekatan praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), 174 – 175.

ialah melaksanakan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik. Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrumen penelitian. Jadi instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian.³⁶

Data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah:

1. Data tentang *reward* siswa di kelas II
2. Data tentang *ice breaking* siswa di kelas II
3. Data tentang hasil belajar pada mata pelajaran SBdP siswa di kelas II SD Tarbiyatul Islam

Tabel 3.1.

Kisi-kisi angket pengaruh pemberian *reward* dan *ice breaking* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran SBdP

Variabel	Sub variabel	Indikator	Nomor Item		Σ Item
			Positif	Negatif	
Pemberian <i>reward</i>	Kebutuhan penghargaan	Adanya dorongan dari guru untuk memberikan pujian	1,2,3, 4,5,7 9,10	6,8,	10
		Adanya dorongan dari guru untuk memberikan hadiah	11,12, 13,15, 17,19, 20,21, 22,23	14,16, 18,	13
		Adanya dorongan dari guru untuk memberikan semangat	24,25, 27,	26,28,	5
		Kemampuan atau keahlian untuk bersaing dalam belajar dengan orang lain	29,30		2
Pemberian	Semangat	Siswa dapat lebih semangat dalam	1,2,3,		9

³⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan.*, hlm 147 – 148.

<i>Ice Breaking</i>	belajar	belajar	4,5,6, 7,8,9		
	Meningkatkan daya ingat	Siswa dapat dengan cepat menangkap pelajaran	10,11, 12,13, 16,17, 18	14,15	9
	Suasana belajar yang menyenangkan	Siswa mampu belajar dengan nyaman dan tidak mudah bosan	22,23,	19,20, 21,24, 25	7
Jumlah			41	14	55

D. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah:

1. Angket (*Questioner*)

Questioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan beberapa pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. *Questioner* ialah teknik pengumpulan data yang efektif apabila peneliti tahu dengan pasti variabel yang hendak diukur dan tahu apa yang dapat diharapkan dari responden.³⁷

Pada penelitian ini peneliti akan menggunakan skala *likert*, skala *likert* sendiri merupakan skala yang berfungsi untuk mengukur sikap/perilaku, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dengan skala *likert*, maka variabel yang hendak diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Dan yang menjadi tolak ukur untuk menyusun item-item instrumen adalah indikator variabel yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan. Jawaban tiap item instrumen yang menggunakan skala *likert* memiliki gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif.³⁸ Skala model ini dengan kategori respon, biasanya terdiri dari lima pernyataan sebagai berikut:³⁹

³⁷ *Ibid.*, hlm 199.

³⁸ *Ibid.*, hlm 134 – 135.

³⁹ Kasmadi & Nia Siti Sunariah, *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif* (Bandung: Alfabeta, 2016), 74-75.

Tabel 3.2

Skala Jawaban Angket

Alternatif Jawaban	Skor	
	Positif	Negatif
Sangat Setuju Sekali	5	1
Sangat Setuju	4	2
Setuju	3	3
Kurang Setuju	2	4
Tidak Setuju	1	5

2. Tes

Seperti sudah dipaparkan bahwa data yang diungkap dalam penelitian dapat dibedakan menjadi tiga jenis, yaitu: fakta atau kenyataan, pendapat, dan kemampuan atau keahlian. Untuk mengukur ada atau tidaknya serta besarnya kemampuan objek yang diteliti, digunakan tes. Instrumen yang berbentuk tes ini dapat digunakan untuk mengukur kemampuan dasar dan pencapaian atau prestasi. Untuk mengukur kemampuan dasar antara lain: tes untuk mengukur ini (*Intelligence Quotient (IQ)*), tes minat, tes bakat khusus, dan sebagainya.⁴⁰ Dalam penelitian ini peneliti memberikan teknik tes untuk mengukur hasil belajar siswa kelas II pada mata pelajaran SBdP di SD Tarbiyatul Islam.

3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi merupakan teknik mencari data mengenai hal – hal atau variabel yang berbentuk catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya. Dibandingkan dengan metode lain, maka metode ini agak tidak begitu sulit, maknanya apabila ada kekeliruan sumber datanya masih tetap, belum berubah. Dengan metode dokumentasi yang diamati bukan benda hidup tetapi

⁴⁰ Suharsimi Arikunto, *Prosedur.*, 266.

benda mati.⁴¹ Metode dokumentasi ini akan peneliti lakukan untuk mencari informasi tentang II SD Tarbiyatul Islam, baik yang mencakup struktur organisasi sekolah dan hal-hal yang berkaitan dengan sekolah yang sudah dalam bentuk dokumen.

E. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kuantitatif, teknik analisis data yang digunakan sudah jelas, yaitu ditunjukkan untuk menjawab dan menanggapi rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan dalam proposal. Karena adanya kuantitatif, maka teknik analisis data menggunakan metode statistik yang telah ada.⁴²

1. Tahap Uji Instrument

a. Uji Validitas

Validitas merupakan suatu ukuran/dimensi yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sah memiliki validitas tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti mempunyai validitas rendah. Suatu instrumen dikatakan valid apabila sanggup mengukur apa yang diinginkan. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat. Tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari cerminan tentang validitas yang dimaksud.⁴³

Rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{\sum x^2 - (\sum x)^2\}\{\sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan:



: koefisien korelasi antara variabel dan variabel

⁴¹ *Ibid.*, hlm 274.

⁴² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan.*, 333.

⁴³ Suharsimi Arikunto, *Prosedur.*, 211 – 212.

- n : jumlah responden
- $\sum \diamond$: jumlah skor item
- $\sum \diamond$: jumlah skor total
- $\sum \diamond \diamond$: jumlah perkalian skor item dan skor total

Untuk mempretasikan nilai koefisien validitas yang diperoleh dengan kriteria sabagai berikut :

- Jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka soal dinyatakan valid
- Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka soal dinyatakan tidak valid

Berdasarkan uji validitas instrumen agar mendapatkan hasil perhitungan yang akurat maka peneliti mengolah dan menganalisis data menggunakan bantuan program pada komputer menggunakan program SPSS versi 16.0 pada windows. Kemudian hasil di atas dibandingkan dengan t dari tabel pada signifikan 5% dan derajat kebebasan ($dk = n-2$) kaidah keputusannya jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ berarti valid. Sebaliknya jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka tidak valid. Hasil dari perhitungan data maka validitas instrumen yang diperoleh adalah seperti tabel 3.3 dan 3.4 serta tabel 3.5.

Tabel 3.3

Hasil Uji Validitas Instrumen Reward

Nomot Item	r_{hitung}	r_{tabel}	keterangan
1	0,701		Valid
2	0,874		Valid
3	0,877		Valid
4	0,815		Valid
5	0,753		Valid
6	0,772		Valid

Nomot Item	rhitung	r_{tabel}	keterangan
7	0,699		Valid
9	0,667		Valid
10	0,889		Valid
11	0,664		Valid
12	0,779		Valid
13	0,735		Valid
14	0,197		Tidak Valid
15	0,701		Valid
16	0,723		Valid
17	-0,022		Tidak Valid
18	0,856		Valid
19	0,514		Tidak Valid
20	0,822		Valid
21	0,813		Valid
22	0,797		Valid
23	-0,088		Tidak Valid
24	-0,509		Tidak Valid
25	0,797		Valid
26	0,799		Valid
27	0,884		Valid
28	0,916		Valid
29	0,805		Valid
30	0,791		Valid

Hasil perhitungan validitas instrument variabel pemberian *reward* terhadap siswa di sekolah sebanyak 30 item pernyataan, terdapat 25 item pernyataan dinyatakan valid, yaitu nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 15, 16, 18, 20, 21, 22, 25, 26, 27, 28, 29, 30. Untuk pernyataan yang dikatakan tidak valid terdapat 5 item, yaitu nomor 14, 17, 19, 23, 24.

Tabel 3.4

Hasil Uji Validitas Instrumen *Ice Breaking*

Nomot Item	rhitung	r _{tabel}	keterangan
1	0,110	0,631	Tidak Valid
2	-0,134	0,631	Tidak Valid
3	0,723	0,631	Valid
4	0,777	0,631	Valid
5	0,798	0,631	Valid
6	0,761	0,631	Valid
7	0,692	0,631	Valid
9	0,741	0,631	Valid
10	0,723	0,631	Valid
11	0,203	0,631	Tidak Valid
12	0,312	0,631	Tidak Valid
13	0,773	0,631	Valid
14	0,697	0,631	Valid
15	-0,426	0,631	Tidak Valid
16	0,369	0,631	Tidak Valid
17	0,015	0,631	Tidak Valid
18	0,633	0,631	Valid

Nomot Item	rhitung	r _{tabel}	keterangan
19	0,056	0,631	Tidak Valid
20	0,217	0,631	Tidak Valid
21	0,282	0,631	Tidak Valid
22	0,642	0,631	Valid
23	0,830	0,631	Valid
24	0,647	0,631	Valid
25	0,715	0,631	Valid

Sedangkan, untuk instrument variabel pemberian *ice breaking* terhadap siswa di sekolah sebanyak 25 item pernyataan, terdapat 15 item pernyataan diantaranya dinyatakan valid, yaitu nomor 3,4,5,6,7,8,9,10,13,14,18,22,23,24,25. Untuk pernyataan yang dinyatakan tidak valid terdapat 10 item, yaitu nomor 1,2,11,12,15,16,17,19,20,21,11.

Tabel 3.5

Hasil Uji Validitas Instrumen Hasil Belajar

Nomot Item	rhitung	r _{tabel}	keterangan
1	0,779	0,631	Tidak Valid
2	0,714	0,631	Tidak Valid
3	0,708	0,631	Valid
4	0,714	0,631	Valid
5	0,779	0,631	Valid
6	0,306	0,631	Valid
7	0,714	0,631	Valid
9	0,708	0,631	Valid

10	-0,255	0,631	Valid
11	0,734	0,631	Tidak Valid
12	0,708	0,631	Tidak Valid
13	-0,102	0,631	Valid
14	0,779	0,631	Valid
15	0,799	0,631	Tidak Valid
16	0,779	0,631	Tidak Valid
17	0,708	0,631	Tidak Valid
18	0,714	0,631	Valid
19	0,673	0,631	Tidak Valid
20	-0,255	0,631	Tidak Valid

Sedangkan untuk instrumen pada variabel hasil belajar siswa di sekolah sebanyak 20 item pernyataan, terdapat 16 item pernyataan yang dinyatakan valid, yaitu nomor 1,2,3,4,5,7,8,9,11,12,14,15,16,17,18,19. Untuk pernyataan yang dinyatakan tidak valid terdapat 4 item, yaitu nomor 6,10,13,20.

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas menunjukkan pada satu penafsiran bahwa suatu instrumen merupakan alat pengumpul data yang cukup dapat dipercaya karena instrumen tersebut sudah baik. Instrumen yang bersifat tendesius adalah instrumen yang tidak baik karena mengarahkan atau memusatkan responden untuk menjawab sesuai dengan keinginan peneliti. Instrumen yang telah dipercaya yang variabelnya akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga. Apabila datanya memang benar sesuai dengan realitanya, maka berapa kali pun diambil, akan tetap sama. Reliabilitas

menunjuk pada tingkat keterandalan sesuatu. Reliabel maksudnya adalah dapat dipercaya, jadi bisa diandalkan.⁴⁴

Dalam penelitian ini, reliabilitas instrumen dapat diukur menggunakan metode *Alpha Cronbach* dengan rumus sebagai berikut:⁴⁵

$$r = \left(\frac{1}{n} \right) (1 - \frac{\sum s_i^2}{S^2})$$

Dengan keterangan :

r = koefisien reliabilitas

n = banyak butir soal

s_i^2 = variansi skor butir soal ke- i

S^2 = variansi skor total

Tabel 3.6

**Rekapitulasi Uji Reliabilitas Item Instrumen Variabel *Reward*,
Ice Breaking dan Hasil Belajar**

Variabel	Jumlah Item	Cronbach Alpha	r_{tabel}	Keterangan
Pemberian <i>Reward</i>	30 item	0,959	0,631	Reliabel
Pemberian <i>Ice Breaking</i>	25 item	0,862	0,631	Reliabel
Hasil Belajar Siswa	20 item	0,890	0,631	Reliabel

Dari perhitungan reliabel yang menggunakan program SPSS versi 16.0 pada windows dapat diketahui pada nilai reliabilitas instrumen pemberian *reward* sebanyak 0,959 dan nilai pada pemberian *ice breaking* sebanyak 0,862 serta nilai hasil belajar siswa sebanyak 0,890, kemudian dikonsultasikan dengan r_{tabel} pada taraf

⁴⁴ *Ibid.*, hlm 221.

⁴⁵ Karunia Eka Lestari dan Mokhammad Ridwan Yudhanegara, *Penelitian Pendidikan Matematika* (Bandung: PT Refika Aditama, 2017), 206.

signifikansi 5% adalah 0,631. Hasil konsultasi menunjukkan bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$.

Untuk itu dapat diketahui bahwa hasil instrumen diatas bersifat reliabel.

2. Tahap Analisis Hasil Penelitian

a. Uji Normalitas

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan uji *liliefors*. Misalkan x_1, x_2, \dots, x_n adalah data yang akan diuji dengan tingkat signifikan 5% maka nilai uji statistik dengan metode *liliefors* dapat diperoleh dengan menggunakan rumus sebagai berikut:⁴⁶

$$L = \max (| F (Z_i) - S (Z_i) |)$$

Dengan:

$$S (Z_i) = \frac{\text{frekuensi kumulatif ke } - i}{n}$$

Keterangan :

L : Statistik uji dengan metode *liliefors*

Z_i : Data pada X_i yang distandarisasi

X_i : Angka pada data

$F (Z_i)$: Probabilitas kumulatif normal di Z_i

$S (Z_i)$: Probabilitas kumulatif empiris Z_i

b. Uji Linearitas

Uji linearitas bermanfaat untuk mengenali apakah model yang dibangun memiliki hubungan linear atau tidak dan untuk membuktikan apakah sifat linear antara variabel-variabel yang dikenalkan secara teori sesuai dengan hasil observasi yang ada ataupun tidak.⁴⁷

⁴⁶ Putu Ade Andre Payadnya & Gusti Agung Ngurah Trisna Jayantika, *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik Dengan SPSS* (Yogyakarta: Deepublish, 2018), 39.

⁴⁷ Husein Umar, *Metode Riset Manajemen Perusahaan (langkah cepat dan tepat menyusun tesis dan disertasi)* (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2019), 78.

Jika hubungan dua variabel ada yang tidak linear, maka uji linearitas tidak dapat digunakan untuk memberikan *adjustment* bahwa hubungan tersebut bersifat linear atau tidak. Uji linearitas digunakan mengkonfirmasi apakah sifat linear antara dua variabel yang diidentifikasi secara teori sesuai atau tidak dengan hasil observasi yang ada.⁴⁸

3. Pengujian Hipotesis

a. Uji Regresi Linier Sederhana

Agar dapat menjawab dan menanggapi rumusan masalah kesatu dan kedua maka digunakan teknik regresi linier sederhana. Regresi linier sederhana bertujuan untuk mempelajari hubungan linier antara dua variabel. Model regresi linier sederhana: $y = a + bx$ di mana: y merupakan variabel tak bebas (nilai duga), x merupakan variabel bebas, a adalah penduga bagi intersap (a), b adalah penduga bagi koefisien regresi (b), dan a dan b merupakan parameter yang nilainya tidak diketahui sehingga diduga menggunakan statistik sampel.⁴⁹

b. Analisis Regresi Berganda

Regresi berganda dapat didefinisikan sebagai pengaruh antara lebih dari 2 variabel, di mana terdiri dari 2 ataupun lebih variabel *independent*/bebas dan 1 variabel *dependent*/terikat dan juga digunakan untuk membangun persamaan dan menggunakan persamaan tersebut untuk membuat perkiraan.

Rumus persamaan regresi berganda dapat dijabarkan sebagai berikut:⁵⁰

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + \dots + b_nX_n$$

⁴⁸ Nikolaus Duli, *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Beberapa Konsep Dasar Untuk Penulisan Skripsi & Analisis Data Dengan SPSS* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2019), 127.

⁴⁹ Ating Somantri & Sambas Ali Muhidin, *Aplikasi Statistika Dalam Penelitian* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2006), 243.

⁵⁰ Albert Kurniawan, *Belajar Mudah SPSS Untuk Pemula: untuk mahasiswa dan umum disertai latihan soal dan kunci jawaban* (Yogyakarta: MediaKom, 2009), 52.

Keterangan:

Y : Variabel *dependent*

X1, X2 : Variabel *independent*

a : Konstanta (apabila nilai x sebesar 0, maka
Y akan sebesar a atau konstanta)

b1, b2 : Koefisien regresi (nilai peningkatan atau penurunan)



BAB IV

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan pada Bab III di atas, pada Bab ini peneliti akan mengidentifikasi masalah-masalah yang ada dalam penelitian dan hasil analisis ini akan diuraikan sebagai berikut:

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah Singkat SD Tarbiyatul Islam Kertosari

SD Tarbiyatul Islam Kertosari adalah Sekolah Dasar yang terletak di Masjid Kyai Ageng besari Kertosari, yang dioperasikan oleh Bpk. K.H. Masruri sahar, Bapak Tomo, dan Bapak Bukhori. Di era yang berkembang dan maju ini kebutuhan pendidikan sangat penting, maka banyak sekali lembaga pendidikan formal berdiri. Didirikannya SD ini adalah wujud dari partisipasi aktif dari masyarakat dibidang pendidikan dalam turut serta membantu pemerintah dalam mencerdaskan kehidupan bangsa.

Berdirinya Sekolah Dasar Tarbiyatul Islam Kertosari ini pada tahun 1959, dan dibangun diatas tanah seluas 1.649 m, yang merupakan tanah wakaf dari seorang tokoh masyarakat yaitu K.H. Masruri Sahar. Sekolah dasar ini dibawah naungan Yayasan Tarbiyatul Islam dengan akta notaris nomor 19 tanggal 20 Agustus 1964. Pada awal berdirinya SD Tarbiyatul sudah mendapatkan siswa sebanyak 30 anak yang berasal dari desa kertosari dan desa sekitarnya antara lain, mangunsuman, patihan wetan, ronowijayan, dan sekitarnya.

Dari ke-31 Sekolah Dasar yang ada di kecamatan babadan sekolah dasar ini merupakan salah satu sekolah dasar yang berstatus swasta dengan izin operasional perpanjangan nomor 421.2/18/405.43.03/SD/2004 terhitung mulai tanggal 30 Agustus tahun 2014.

2. Letak Geografis

a. Visi

Terwujudnya sumber daya manusia yang berkualitas dan berkepribadian yang luhur, beriman dan bertaqwa serta mampu menghadapi tantangan di masa depan.

b. Misi

Berdasarkan visi di atas, maka misi sekolah adalah sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan mutu pendidikan sesuai dengan perkembangan IPTEK dan tuntutan masyarakat
- 2) Menyelenggarakan program-program pendidikan yang senantiasa berakar pada sistem nilai agama dan perkembangan dunia luar
- 3) Meningkatkan mutu pendidikan dan prestasi kegiatan ekstra kurikuler sesuai dengan kemampuan dan potensi yang dimiliki
- 4) Mengadakan kerjasama dengan unsur pendukung sekolah (Komite Sekolah, Wali Murid, dan Masyarakat)

c. Tujuan

Mengacu pada visi dan misi sekolah, serta tujuan umum pendidikan dasar, tujuan sekolah dalam mengembangkan pendidikan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan budaya sekolah yang religius melalui kegiatan keagamaan.
- 2) Semua kelas melaksanakan pendekatan pembelajaran aktif pada semua mata pelajaran.
- 3) Mengembangkan berbagai kegiatan dalam proses belajar di kelas berbasis pendidikan karakter bangsa.
- 4) Menyelenggarakan berbagai kegiatan sosial yang menjadi bagian dari pendidikan karakter bangsa.
- 5) Menjalin kerja sama dengan lembaga lain dalam merealisasikan program sekolah.

- 6) Memanfaatkan dan memelihara fasilitas mendukung proses pembelajaran berbasis TIK.

3. Profil Singkat Sekolah, Data Guru, dan Data Rombongan Belajar

a. Identitas Sekolah

1. Nama : SD Tarbiyatul Islam
2. Alamat Sekolah : Jl. Barong No. 8 Kertosari
Kecamatan : Babadan
Kabupaten : Ponorogo
Provinsi : Jawa Timur
Nomor Telepon : (0352) 488 528
Nama Yayasan : Kyai Ageng Besari
Alamat Yayasan & no. Telp : Jl. Barong No. 13 Kertosari Kec.
Babadan Kab. Ponorogo
3. Status Sekolah : Swasta
4. SK Kelembagaan : 36674/104/PP/2000
5. NSS/NIS/NPSN : 102051118001/100310/20510059
6. Tahun didirikan/beroperasi : 1959
7. Status Tanah : Hak Milik/Sertifikat
8. Luas Tanah : 825 m²
9. Nama Kepala Sekolah : Ketut Nooryantoro, S.Pd., M.Pd
10. NIY : 012009011
11. Pangkat/golongan : -
12. Masa Kerja Kepala Sekolah : 8 tahun

b. Data Guru

Guru merupakan salah satu faktor utama bagi terciptanya generasi penerus bangsa yang berkualitas, tidak hanya dari sisi intelektualitas saja, melainkan juga dari tata cara berperilaku dalam masyarakat. Guru juga merupakan salah satu faktor penentu dalam proses belajar mengajar. Ketersediaan pendidik dalam suatu lembaga pendidikan yang berkualitas dan mempunyai dedikasi yang tinggi sangat penting adanya.

Dengan demikian tugas dan fungsi guru tidak hanya terbatas didalam kelas saja, melainkan jauh lebih kompleks dan dalam makna yang lebih luas. Dalam hal ini, tugas guru yang tidak hanya sebagai pendidik tetapi juga sebagai pengajar di sekolah. Kualitas guru sangat mempengaruhi keadaan siswa baik secara akademisi atau moral. Adapun data guru terdapat pada table berikut:

Tabel 4.1
Data Guru SD Tarbiyatul Islam Kertosari

No	Nama	NIY	Jabatan	Pendidikan	Mengajar Kelas
1	Ketut Nooryantoro, S.Pd,M.Pd	012009011	Kep Sek	S-2	-
2	Sholikah, S.Pd.I	011997007	Guru	S-1	VI
3	Nur Hasanah,S.Pd	012008010	Guru	S-1	V
4	Merizka Listyaningrum,S.Pd.	012012012	Guru	S-1	IV
5	Dwi Nur Fitasari, S.Pd	012014015	Guru	S-1	VI
6	Mira Jefrika H, S.Pd	012013013	Guru	S-1	I
7	Anny Khairunnisa, S.Pd	012013014	Guru	S-1	II
8	Putri Kurniawati, S.Pd.I	012016019	Guru	S-1	III
9	Massuminar Sarinastiti, S.Pd	-	Guru	S-1	I
10	Dania Ramadani Arifin, S.Pd	-	Guru	S-1	II
11	Moh. Muttaqin Januardani,S.Pd.I	012014016	Guru	S-1	I-VI
12	Nova Pristiyawan, S.Pd	012015017	Guru	S-1	I-VI
13	Asep Saputro, S.Pd	012015018	Guru	S-1	I-VI
14	Anissa Ayu Fauzia, S.Pd	-	Guru	S-1	I-VI
15	Sugeng Riyadi	011993003	Penjaga	SMA	-

c. Data Rombongan Belajar

Siswa merupakan pelajar yang duduk dimeja belajar, siswa tersebut belajar agar memperoleh ilmu pengetahuan serta agar dapat mencapai pemahaman ilmu yang sudah diperoleh di dunia pendidikan. Kedua orang tua siswa menyerahkan anak-

anaknya secara khusus untuk mengikuti pembelajaran di sekolah dengan tujuan untuk menjadi manusia yang berilmu pengetahuan, berketerampilan, berpengalaman, berkepribadian, berakhlak mulia dan mandiri. Adapun jumlah siswa SD Tarbiyatul Islam Kertosari Babadan Ponorogo seluruhnya ada 190 siswa, dengan rincian sesuai jenjang kelas yaitu:

- 1) Kelas I dengan jumlah 37 siswa, untuk kelas I dibagi menjadi 2 kelas yaitu kelas I Shiddiq dan kelas I Amanah.
- 2) Kelas II dengan jumlah 40 siswa, untuk kelas 2 dibagi menjadi 2 kelas yaitu kelas II Fatonah dan kelas II tabligh
- 3) Kelas III dengan jumlah 28 siswa
- 4) Kelas IV dengan jumlah 11 siswa
- 5) Kelas V dengan jumlah 28 siswa
- 6) Kelas VI dengan jumlah 46 siswa, untuk kelas VI dibagi menjadi 2 kelas yaitu kelas VI amanah dan kelas VI siddiq

Adapun data rombongan belajar di SD Tarbiyatul Islam Kertosari yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.2

Data Rombongan Belajar SD Tarbiyatul Islam Kertosari

No	Rombongan belajar	Tahun Pelajaran sebelumnya			Keterangan
		2017/2018	2018/2019	2019/2020	
1.	Kelas I	1	2	2	-
2.	Kelas II	1	1	2	-
3.	Kelas III	1	1	1	-
4.	Kelas IV	2	1	1	-
5.	Kelas V	1	2	1	-
6.	Kelas VI	1	1	2	-
	Jumlah	7	8	9	-

4. Sarana dan Prasarana

Dalam kegiatan belajar mengajar sarana dan prasarana sangatlah diperlukan dalam rangka menunjang kelancaran proses kegiatannya, Adapun sarana dan prasarana di SD Tarbiyatul Islam Kertosari Babadan Ponorogo belum begitu mencukupi atau memadai karena masih banyak keperluan sekolah yang belum terpenuhi. SD Tarbiyatul Islam Kertosari memiliki 1 ruang perpustakaan yang berada satu ruang dengan kelas-kelas yang sudah cukup memadai bagi peserta didik, selain perpustakaan juga memiliki 12 kelas, berikut rincian sarana dan prasarana di SD Tarbiyatul Islam Kertosari:

Tabel 4.3

Data Sarana dan Prasarana SD Tarbiyatul Islam Kertosari

No.	Jenis Ruang	Jumlah	Luas
1.	Kelas	12	546
2.	Perpustakaan	1	10
3.	Ketrampilan	-	-
4.	Guru	1	32
5.	Kepala Sekolah	1	32
6.	Kamar mandi atau wc	2	12
7.	Kantin	1	21
8.	Gudang	1	42

B. Deskripsi Data

Deskripsi data pada penelitian atau riset ini yang menjadi objek penelitian ialah siswa kelas II SD Tarbiyatul Islam sebanyak 40 siswa dengan rincian kelas II A sebanyak 20 siswa sebagai kelas kontrol dan kelas II B sebanyak 20 siswa sebagai kelas eksperimen. Dalam penelitian ini peneliti menyebarkan angket pada tiap-tiap kelas, setelah itu skor hasil angket tersebut dijadikan acuan untuk mengategorikan adanya pengaruh atau tidak dari variabel-variabel peneliti. Pada penelitian ini peneliti melakukan pada kelas eksperimen dengan

memberikan *treatment* pemberian *reward* dan *ice breaking* dan untuk kelas kontrol menggunakan pembelajaran seperti biasanya tanpa ada *treatment* khusus. Dan untuk mengetahui atau mengukur hasil belajar tiap-tiap kelas, peneliti memberikan soal yang sama di akhir pembelajaran. Untuk menganalisis data dalam penelitian ini digunakan perhitungan melalui program SPSS versi 16.0 for windows. Adapun hasil dari perhitungan dapat dilihat pada analisis data.

1. Deskripsi Data Pemberian *Reward* pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data pemberian *reward* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol kelas II SD Tarbiyatul Islam bisa dilihat pada tabel 4.4 dan 4.5.

Tabel 4.4

Data Hasil Pemberian *Reward* Pada Kelas Eksperimen (II B)

Skor X	Frekuensi	Presentase (%)
83	1	5
96	2	10
99	2	10
100	2	10
101	2	10
102	1	5
103	3	15
104	3	15
105	2	10
106	1	5
107	1	5

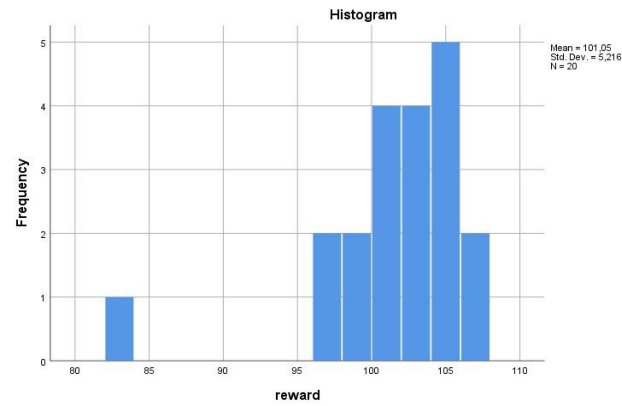
Tabel 4.5

Data Hasil Tanpa Pemberian *Reward* Pada Kelas Kontrol (II A)

Skor X	Frekuensi	Presentase (%)
74	1	5
82	1	5
83	1	5
84	1	5
85	2	10
86	3	15
87	2	10
88	2	10
90	3	15
92	1	5
93	1	5
94	1	5
95	1	5

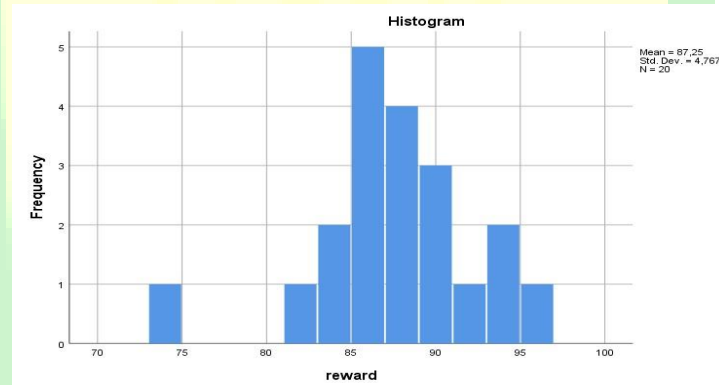
Setelah dihitung skor pemberian *reward* dari masing-masing kelas, dapat disimpulkan sementara perolehan skor pemberian *reward* pada kelas eksperimen yang tertinggi bernilai 107 dengan frekuensi 1 siswa dan terendah bernilai 83 dengan frekuensi 1 siswa. Sedangkan pada kelas kontrol perolehan skor sementara yang bernilai tinggi adalah 95 dengan frekuensi 1 siswa dan yang terendah bernilai 74 dengan frekuensi 1 siswa.

Setelah diketahui hasil skor jawaban angket di atas, melalui distribusi frekuensi pemberian *reward* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dibuat kurva sebagai berikut.



Histogram 4.1. Distribusi Frekuensi Nilai Pemberian *Reward* Pada Kelas Eksperimen

Dari histogram di atas dapat dilihat bahwa N adalah jumlah frekuensi total yaitu berjumlah 20 siswa, nilai mean sebanyak 101,05 pada nilai standart deviasi sebanyak 5,216.



Histogram 4.2 Distribusi Frekuensi Nilai Pemberian *Reward* Pada Kelas Kontrol

Dari histogram di atas dapat dilihat bahwa N adalah jumlah frekuensi total yaitu berjumlah 20 siswa, nilai mean sebanyak 87,25 pada nilai standart deviasi sebanyak 4,767.

2. Deskripsi Data Pemberian *Ice Breaking* pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data pemberian *ice breaking* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol kelas II SD Tarbiyatul Islam dapat dilihat pada tabel 4.6 dan 4.7.

Tabel 4.6

Data Hasil Pemberian *Ice Breaking* Pada Kelas Eksperimen (II B)

Skor X	Frekuensi	Presentase (%)
59	8	40
60	4	20
61	2	10
62	1	5
64	2	10
65	1	5
66	2	10

Tabel 4.7

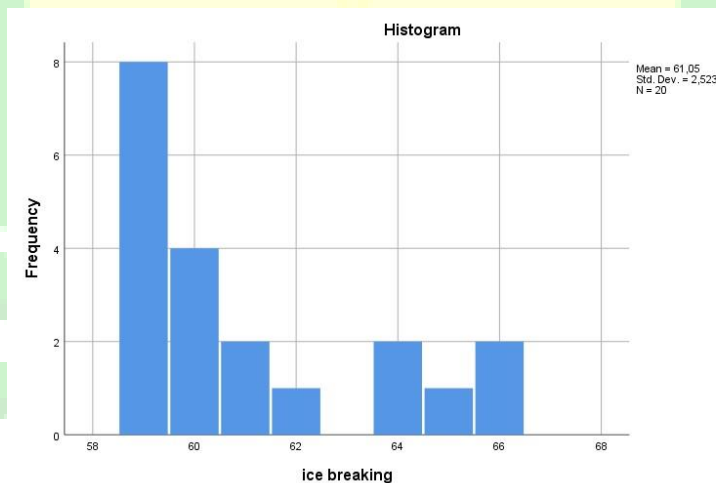
Data Hasil Tanpa Pemberian *Ice Breaking* Pada Kelas Kontrol (II A)

Skor X	Frekuensi	Presentase (%)
45	1	5
48	2	10
49	1	5
50	3	15
51	2	10
52	2	10
53	5	25
55	2	10

Skor X	Frekuensi	Presentase (%)
56	1	5
57	1	5

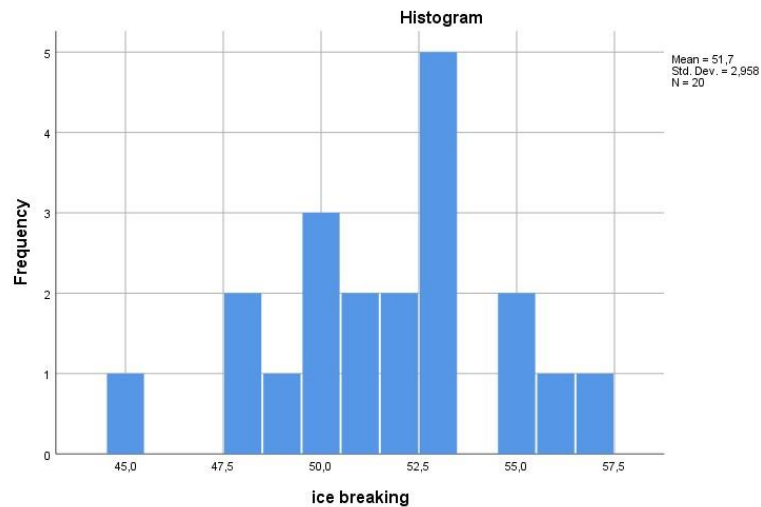
Setelah dihitung skor pemberian *ice breaking* dari masing-masing kelas, dapat disimpulkan sementara perolehan skor pemberian *ice breaking* pada kelas eksperimen yang tertinggi bernilai 66 dengan frekuensi 2 siswa dan terendah bernilai 59 dengan frekuensi 8 siswa. Sedangkan pada kelas kontrol perolehan skor sementara yang bernilai tinggi adalah 57 dengan frekuensi 1 siswa dan yang terendah bernilai 45 dengan frekuensi 1 siswa.

Setelah diketahui hasil skor jawaban angket di atas, melalui distribusi frekuensi pemberian reward pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dibuat kurva sebagai berikut.



Histogram 4.3 Distribusi Frekuensi Nilai Pemberian *Ice Breaking* Pada Kelas Eksperimen

Dari histogram di atas dapat dilihat bahwa N adalah jumlah frekuensi total yaitu berjumlah 20 siswa, nilai mean sebanyak 61,05 pada nilai standart deviasi sebanyak 2,523.



Histogram 4.4 Distribusi Frekuensi Nilai Tanpa *Ice Breaking* Pada Kelas Kontrol

Dari histogram di atas dapat dilihat bahwa N adalah jumlah frekuensi total yaitu berjumlah 20 siswa, nilai mean sebanyak 51,7 pada nilai standart deviasi sebanyak 2,958.

3. Deskripsi Data Hasil Belajar pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol kelas II SD Tarbiyatul Islam dapat dilihat pada tabel 4.8 dan 4.9.

Tabel 4.8

Data Hasil Belajar Siswa Pada Kelas Eksperimen (II B)

Skor X	Frekuensi	Presentase (%)
10	1	5
12	3	15
13	9	45
14	6	30
15	1	5

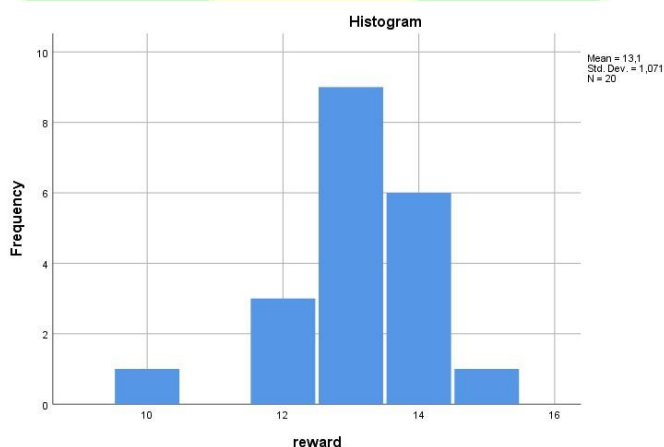
Tabel 4.9

Data Hasil Belajar Siswa Pada Kelas Kontrol (II A)

Skor X	Frekuensi	Presentase (%)
9	1	5
11	2	10
12	6	30
13	8	40
14	3	15

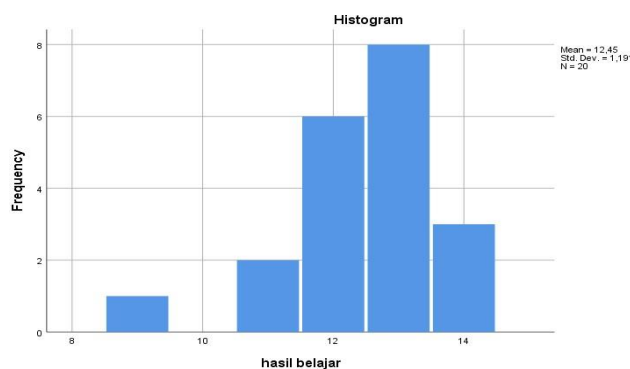
Setelah dihitung skor hasil belajar siswa dari masing-masing kelas, dapat disimpulkan sementara perolehan skor hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang tertinggi bernilai 15 dengan frekuensi 1 siswa dan terendah bernilai 10 dengan frekuensi 1 siswa. Sedangkan pada kelas kontrol perolehan skor sementara yang bernilai tinggi adalah 14 dengan frekuensi 3 siswa dan yang terendah bernilai 9 dengan frekuensi 1 siswa.

Setelah diketahui hasil skor jawaban angket di atas, melalui distribusi frekuensi hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dibuat kurva sebagai berikut.



Histogram 4.5 Distribusi Frekuensi Nilai Hasil Belajar Siswa Pada Kelas Eksperimen

Dari histogram di atas dapat dilihat bahwa N adalah jumlah frekuensi total yaitu berjumlah 20 siswa, nilai mean sebanyak 13,1 pada nilai standart deviasi sebanyak 1,071.



Histogram 4.6 Distribusi Frekuensi Nilai Hasil Belajar Siswa Pada Kelas Kontrol

Dari histogram di atas dapat dilihat bahwa N adalah jumlah frekuensi total yaitu berjumlah 20 siswa, nilai mean sebanyak 12,45 pada nilai standart deviasi sebanyak 1,191.

C. Analisis Data (Pengujian Hipotesis)

Sebelum melaksanakan pengujian analisis data, peneliti harus memastikan bahwa data yang akan diteliti berdistribusi normal serta linearitas. Uji Normalitas dan Uji Linieritas ini dilakukan dengan menghitung skor dari pemberian *reward* dan *ice breaking* serta hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perhitungan dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 4.10

Data Nilai Angket Pemberian *Reward* Dan *Ice Breaking* Serta Nilai Hasil Belajar Kelas Eksperimen

No	Data X1	Frekuensi	Data X2	Frekuensi	Data Y	Frekuensi
1	83	1	59	8	10	1
2	96	2	60	4	12	3
3	99	2	61	2	13	9
4	100	2	62	1	14	6
5	101	2	64	2	15	1

No	Data X1	Frekuensi	Data X2	Frekuensi	Data Y	Frekuensi
6	102	1	65	1		
7	103	3	66	2		
8	104	3				
9	105	2				
10	106	1				
11	107	1				

Tabel 4.11

Data Nilai Angket Tanpa Pemberian *Reward* Dan *Ice Breaking* Serta Nilai Hasil

Belajar Kelas Kontrol

No	Data X1	Frekuensi	Data X2	Frekuensi	Data Y	Frekuensi
1	74	1	45	1	9	1
2	82	1	48	2	11	2
3	83	1	49	1	12	6
4	84	1	50	3	13	8
5	85	2	51	2	14	3
6	86	3	52	2		
7	87	2	53	5		
8	88	2	55	2		
9	90	3	56	1		
10	92	1	57	1		
11	93	1				
12	94	1				
13	95	1				

Data di atas merupakan data yang akan digunakan dalam perhitungan analisis data untuk mengetahui adanya pengaruh atau tidak suatu variabel dan untuk uji normalitas dan uji linieritas.

1. Analisis Data Pemberian *Reward* Siswa Kelas II B Pada Kelas Eksperimen

Pada analisis data pemberian reward peneliti harus melakukan penyebaran angket terlebih dulu ke semua siswa kelas II B yang sebagai kelas eksperimen dan diperoleh hasil angket pada tabel 4.10.

Langkah selanjutnya mencari mean dan standart deviasi dengan menggunakan program SPSS versi 16.0 for windows dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.12
Mean dan Standart Deviasi *Reward* Kelas Eksperimen

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
reward_X1	20	83	107	101,05	5,216
Valid N (listwise)	20				

Hasil perhitungan di atas dapat diketahui $M_{X_1} = 101,05$ dan $SD_{X_1} = 5,216$. Dan untuk menentukan pemberian *reward* pada siswa tinggi, sedang, ataupun rendah, dibuat pengelompokkan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$M_{X_1} + 1. SD_{X_1} = \text{Kategori tinggi}$$

$$M_{X_1} - 1. SD_{X_1} = \text{Kategori rendah}$$

$$\text{Antara } M_{X_1} + 1. SD_{X_1} \text{ sampai } M_{X_1} - 1. SD_{X_1} = \text{Kategori sedang}$$

Untuk mengetahui nilai $M_{X_1} + 1. SD_{X_1}$ dan $M_{X_1} - 1. SD_{X_1}$ maka dilakukan perhitungan sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{a. } M_{X_1} + 1. SD_{X_1} &= 101,05 + 1. 5,216 \\ &= 101,05 + 5,216 \end{aligned}$$

$$= 106,266 = 106 \text{ (dibulatkan)}$$

$$\text{b. } M_{x_1} - 1. SD_{x_1} = 101,05 - 1. 5,216$$

$$= 101,05 - 5,216$$

$$= 95,834 = 96 \text{ (dibulatkan)}$$

Maka dari itu dapat dilihat bahwa skor 106 keatas dikategorikan tinggi, skor 96 kebawah dikategorikan rendah, dan skor antara 96 sampai 106 dikategorikan pemberian *reward* pada siswa kelas eksperimen sedang.

Tabel 4.13

Kategori Pemberian *Reward* pada Kelas Eksperimen

No	Skor	Frekuensi	Kategori
1	Lebih dari 106	2	Tinggi
2	96 sampai 106	17	Sedang
3	Kurang dari 96	1	Rendah
Jumlah		20	

Dari pengelompokkan tabel di atas dapat diketahui bahwa pemberian *reward* pada siswa kelas II B yang merupakan kelas eksperimen dalam kategori tinggi sebanyak 6 responden, dalam kategori sedang sebanyak 17 responden dan dalam kategori rendah sebanyak 1 responden. Dengan demikian secara umum dapat dikatakan bahwa pemberian *reward* pada siswa berkategori cukup.

2. Analisis Data Tanpa Pemberian *Reward* Siswa Kelas II A Pada Kelas Kontrol

Pada analisis data pemberian *reward* peneliti harus melakukan penyebaran angket terlebih dulu ke semua siswa kelas II A yang merupakan kelas kontrol dan diperoleh hasil angket pada tabel 4.11.

Langkah selanjutnya menghitung mean dan standart deviasi dengan menggunakan program SPSS versi 16.0 for windows dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.14

Mean dan Standart Deviasi Tanpa Pemberian *Reward* pada Kelas Kontrol

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
reward_X1	20	74	95	87,25	4,767
Valid N (listwise)	20				

Hasil perhitungan di atas dapat diketahui $M_{X_1} = 87,25$ dan $SD_{X_1} = 4,767$. Dan untuk menentukan pemberian *reward* pada siswa tinggi, sedang, ataupun rendah, dibuat pengelompokkan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$M_{X_1} + 1. SD_{X_1} = \text{Kategori tinggi}$$

$$M_{X_1} - 1. SD_{X_1} = \text{Kategori rendah}$$

$$\text{Antara } M_{X_1} + 1. SD_{X_1} \text{ sampai } M_{X_1} - 1. SD_{X_1} = \text{Kategori sedang}$$

Untuk mengetahui nilai $M_{X_1} + 1. SD_{X_1}$ dan $M_{X_1} - 1. SD_{X_1}$ maka dilakukan perhitungan sebagai berikut:

$$\text{a. } M_{X_1} + 1. SD_{X_1} = 87,25 + 1. 4,767$$

$$= 87,25 + 4,767$$

$$= 92,017 = 92 \text{ (dibulatkan)}$$

$$\text{b. } M_{X_1} - 1. SD_{X_1} = 87,25 - 1. 4,767$$

$$= 87,25 - 4,767$$

$$= 82,483 = 82 \text{ (dibulatkan)}$$

Maka dari itu dapat dilihat bahwa skor 92 keatas dikategorikan tinggi, skor 82 kebawah dikategorikan rendah, dan skor antara 82 sampai 92 dikategorikan pemberian *reward* pada siswa kelas eksperimen sedang.

Tabel 4.15

Kategori Tanpa Pemberian *Reward* pada Kelas Kontrol

No	Skor	Frekuensi	Kategori
1	Lebih dari 92	4	Tinggi
2	82 sampai 92	15	Sedang
3	Kurang dari 82	1	Rendah
Jumlah		20	

Dari pengkategorian tabel di atas dapat diketahui bahwa pemberian *reward* pada siswa kelas II A yang merupakan kelas kontrol dalam kategori tinggi sebanyak 4 responden, dalam kategori sedang sebanyak 15 responden dan dalam kategori rendah sebanyak 1 responden. Dengan demikian secara umum dapat dikatakan bahwa tanpa pemberian *reward* pada siswa berkategori cukup.

3. Analisis Data Pemberian *Ice Breaking* Siswa Kelas II B Pada Kelas Eksperimen

Pada analisis data pemberian *Ice Breaking* peneliti harus melakukan penyebaran angket terlebih dulu ke semua siswa kelas II B yang merupakan kelas eksperimen dan diperoleh hasil angket pada tabel 4.10.

Langkah selanjutnya menghitung mean dan standart deviasi dengan menggunakan program SPSS versi 16.0 for windows dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.16

Mean dan Standart Deviasi Pemberian *Ice Breaking* pada Kelas Eksperimen

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
breaking_X2	20	59	66	61,05	2,523
Valid N (listwise)	20				

Hasil perhitungan di atas dapat diketahui $M_{x_1} = 61,05$ dan $SD_{x_1} = 2,523$. Dan untuk menentukan pemberian *Ice Breaking* pada siswa tinggi, sedang, ataupun rendah, dibuat pengelompokkan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$M_{x_1} + 1. SD_{x_1} = \text{Kategori tinggi}$$

$$M_{x_1} - 1. SD_{x_1} = \text{Kategori rendah}$$

$$\text{Antara } M_{x_1} + 1. SD_{x_1} \text{ sampai } M_{x_1} - 1. SD_{x_1} = \text{Kategori sedang}$$

Untuk mengetahui nilai $M_{x_1} + 1. SD_{x_1}$ dan $M_{x_1} - 1. SD_{x_1}$ maka dilakukan perhitungan sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{a. } M_{x_1} + 1. SD_{x_1} &= 61,05 + 1. 2,523 \\ &= 61,05 + 2,523 \\ &= 63,573 = 64 \text{ (dibulatkan)} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{b. } M_{x_1} - 1. SD_{x_1} &= 61,05 - 1. 2,523 \\ &= 61,05 - 2,523 \\ &= 58,527 = 59 \text{ (dibulatkan)} \end{aligned}$$

Maka dari itu dapat dilihat bahwa skor 64 keatas dikategorikan tinggi, skor 59 kebawah dikategorikan rendah, dan skor antara 59 sampai 64 dikategorikan pemberian *ice breaking* pada siswa kelas eksperimen sedang.

Tabel 4.17

Kategori Pemberian *Ice Breaking* pada Kelas Eksperimen

No	Skor	Frekuensi	Kategori
1	Lebih dari 64	5	Tinggi
2	59 sampai 64	15	Sedang
3	Kurang dari 59	0	Rendah
Jumlah		20	

Dari pengelompokkan tabel di atas dapat diketahui bahwa pemberian *ice breaking* pada siswa kelas II B yang merupakan kelas eksperimen dalam kategori tinggi sebanyak 5 responden, dalam kategori sedang sebanyak 15 responden dan dalam kategori rendah sebanyak 0 responden. Dengan demikian secara umum dapat dikatakan bahwa pemberian *ice breaking* pada siswa berkategori cukup.

4. Analisis Data Tanpa Pemberian *Ice Breaking* Siswa Kelas II A Pada Kelas Kontrol

Pada analisis data tanpa pemberian *Ice Breaking* peneliti harus melakukan penyebaran angket terlebih dulu ke semua siswa kelas II A yang merupakan kelas kontrol dan diperoleh hasil angket pada tabel 4.11.

Langkah selanjutnya menghitung mean dan standart deviasi dengan menggunakan program SPSS versi 16.0 for windows dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.18

Mean dan Standart Deviasi Tanpa Pemberian *Ice Breaking* pada Kelas Kontrol

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
breaking_X2	20	45	57	51,70	2,958
Valid N (listwise)	20				

Hasil perhitungan di atas dapat diketahui $M_{X_1} = 51,70$ dan $SD_{X_1} = 2,958$. Maka untuk menentukan *Ice Breaking* pada siswa tinggi, sedang, ataupun rendah, dibuat pengelompokkan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$M_{X_1} + 1. SD_{X_1} = \text{Kategori tinggi}$$

$$M_{X_1} - 1. SD_{X_1} = \text{Kategori rendah}$$

$$\text{Antara } M_{X_1} + 1. SD_{X_1} \text{ sampai } M_{X_1} - 1. SD_{X_1} = \text{Kategori sedang}$$

Untuk mengetahui nilai $M_{X_1} + 1. SD_{X_1}$ dan $M_{X_1} - 1. SD_{X_1}$ maka dilakukan perhitungan sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{a. } Mx_1 + 1. SDx_1 &= 51,70 + 1. 2,958 \\ &= 51,70 + 2,958 \\ &= 54,658 = 55 \text{ (dibulatkan)} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{b. } Mx_1 - 1. SDx_1 &= 51,70 - 1. 2,958 \\ &= 51,70 - 2,958 \\ &= 48,742 = 49 \text{ (dibulatkan)} \end{aligned}$$

Maka dari itu dapat dilihat bahwa skor 55 keatas dikategorikan tinggi, skor 49 kebawah dikategorikan rendah, dan skor antara 49 sampai 55 dikategorikan pemberian *ice breaking* pada siswa kelas kontrol sedang.

Tabel 4.19

Kategori Tanpa Pemberian *Ice Breaking* pada Kelas Kontrol

No	Skor	Frekuensi	Kategori
1	Lebih dari 55	4	Tinggi
2	49 sampai 55	13	Sedang
3	Kurang dari 49	3	Rendah
Jumlah		20	

Dari pengelompokkan tabel di atas dapat diketahui bahwa tanpa pemberian *ice breaking* pada siswa kelas II A yang merupakan kelas kontrol dalam kategori tinggi sebanyak 4 responden, dalam kategori sedang sebanyak 13 responden dan dalam kategori rendah sebanyak 3 responden. Dengan demikian secara umum dapat dikatakan bahwa tanpa pemberian *ice breaking* pada siswa berkategori cukup.

5. Analisis Data Hasil Belajar Siswa Kelas II B Pada Kelas Eksperimen

Pada analisis data hasil belajar siswa, peneliti harus melakukan penyebaran test soal terlebih dulu ke semua siswa kelas II B yang merupakan kelas eksperimen dan diperoleh hasil angket pada tabel 4.10.

Langkah selanjutnya menghitung mean dan standart deviasi dengan menggunakan program SPSS versi 16.0 for windows dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.20

Mean dan Standart Deviasi Hasil Belajar Siswa pada Kelas Eksperimen

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
hasil_Y	20	10	15	13,10	1,071
Valid N (listwise)	20				

Hasil perhitungan di atas dapat diketahui $M_{X_1} = 13,10$ dan $SD_{X_1} = 1,071$. Maka untuk menentukan hasil belajar pada siswa tinggi, sedang, ataupun rendah, dibuat pengelompokkan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$M_{X_1} + 1. SD_{X_1} = \text{Kategori tinggi}$$

$$M_{X_1} - 1. SD_{X_1} = \text{Kategori rendah}$$

$$\text{Antara } M_{X_1} + 1. SD_{X_1} \text{ sampai } M_{X_1} - 1. SD_{X_1} = \text{Kategori sedang}$$

Untuk mengetahui nilai $M_{X_1} + 1. SD_{X_1}$ dan $M_{X_1} - 1. SD_{X_1}$ maka dilakukan perhitungan sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{a. } M_{X_1} + 1. SD_{X_1} &= 13,10 + 1. 1,071 \\ &= 13,10 + 1,071 \\ &= 14,171 = 14 \text{ (dibulatkan)} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{b. } M_{X_1} - 1. SD_{X_1} &= 13,10 - 1. 1,071 \\ &= 13,10 - 1,071 \\ &= 12,029 = 12 \text{ (dibulatkan)} \end{aligned}$$

Maka dari itu dapat dilihat bahwa skor 14 keatas dikategorikan tinggi, skor 12 kebawah dikategorikan rendah, dan skor antara 12 sampai 14 dikategorikan hasil belajar pada siswa kelas eksperimen sedang.

Tabel 4.21

Kategori Hasil Belajar Siswa pada Kelas Eksperimen

No	Skor	Frekuensi	Kategori
1	Lebih dari 14	7	Tinggi
2	12 sampai 14	12	Sedang
3	Kurang dari 12	1	Rendah
Jumlah		20	

Dari pengelompokkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil belajar pada siswa kelas II B yang merupakan kelas eksperimen dalam kategori tinggi sebanyak 7 responden, dalam kategori sedang sebanyak 12 responden dan dalam kategori rendah sebanyak 1 responden. Dengan demikian secara umum dapat dikatakan bahwa hasil belajar pada siswa kelas eksperimen berkategori cukup.

6. Analisis Data Hasil Belajar Siswa Kelas II A Pada Kelas Kontrol

Pada analisis data hasil belajar siswa, peneliti harus melakukan penyebaran test soal terlebih dulu ke semua siswa kelas II A yang merupakan kelas kontrol dan diperoleh hasil angket pada tabel 4.11.

Langkah selanjutnya menghitung mean dan standart deviasi dengan menggunakan program SPSS versi 16.0 for windows dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.22

Mean dan Standart Deviasi Hasil Belajar Siswa pada Kelas Kontrol

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
hasil_Y	20	9	14	12,45	1,191
Valid N (listwise)	20				

Hasil perhitungan di atas dapat diketahui $M_{X_1} = 12,45$ dan $SD_{X_1} = 1,191$. Maka untuk menentukan hasil belajar pada siswa tinggi, sedang, ataupun rendah, dibuat pengelompokan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$M_{X_1} + 1. SD_{X_1} = \text{Kategori tinggi}$$

$$M_{X_1} - 1. SD_{X_1} = \text{Kategori rendah}$$

$$\text{Antara } M_{X_1} + 1. SD_{X_1} \text{ sampai } M_{X_1} - 1. SD_{X_1} = \text{Kategori sedang}$$

Untuk mengetahui nilai $M_{X_1} + 1. SD_{X_1}$ dan $M_{X_1} - 1. SD_{X_1}$ maka dilakukan perhitungan sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{a. } M_{X_1} + 1. SD_{X_1} &= 12,45 + 1. 1,191 \\ &= 12,45 + 1,191 \\ &= 13,641 = 14 \text{ (dibulatkan)} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{b. } M_{X_1} - 1. SD_{X_1} &= 12,45 - 1. 1,191 \\ &= 12,45 - 1,191 \\ &= 11,259 = 11 \text{ (dibulatkan)} \end{aligned}$$

Maka dari itu dapat dilihat bahwa skor 14 keatas dikategorikan tinggi, skor 11 kebawah dikategorikan rendah, dan skor antara 11 sampai 14 dikategorikan hasil belajar pada siswa kelas kontrol sedang.

Tabel 4.23

Kategori Hasil Belajar Siswa pada Kelas Kontrol

No	Skor	Frekuensi	Kategori
1	Lebih dari 14	3	Tinggi
2	11 sampai 14	16	Sedang
3	Kurang dari 11	1	Rendah
Jumlah		20	

Dari pengelompokkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil belajar pada siswa kelas II A yang merupakan kelas kontrol dalam kategori tinggi sebanyak 3 responden, dalam kategori sedang sebanyak 16 responden dan dalam kategori rendah sebanyak 1 responden. Dengan demikian secara umum dapat dikatakan bahwa hasil belajar pada siswa kelas eksperimen berkategori cukup.

7. Pengaruh Pemberian *Reward* dan *Ice Breaking* Terhadap Hasil Belajar SBdP Siswa Kelas II SD Tarbiyatul Islam Desa Kertosari Kec. Babadan Kab. Ponorogo”.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas ini digunakan untuk mengetahui apakah masing-masing variabel dalam penelitian ini berdistribusi normal atau tidak. Untuk menguji normalitas dapat menggunakan uji one sample kolmogrov – smirnov test. Perhitungan ini dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 16.0 for windows.

1) Hasil Uji Normalitas Pada Kelas Eksperimen

Tabel 4.24

Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		20
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	,77487528
Most Extreme Differences	Absolute	,114
	Positive	,114
	Negative	-,105
Test Statistic		,114
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}

Standart dari uji normalitas data ialah jika signifikansi $\geq 0,05$ maka data tersebut memiliki distribusi normal. Sedangkan jika signifikansi $\leq 0,05$ maka data tersebut tidak berdistribusi normal.

Berdasarkan tabel di atas hasil uji normalitas diketahui nilai signifikansi sebesar 0,200. Dimana nilai p-value $0,200 > 0,05$ maka distribusi datanya normal.

2) Hasil Uji Normalitas Pada Kelas Kontrol

Tabel 4.25
Hasil Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		20
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	1,06349979
Most Extreme Differences	Absolute	,150
	Positive	,088
	Negative	-,150
Test Statistic		,150
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}

Standart dari uji normalitas data ialah jika signifikansi $\geq 0,05$ maka data tersebut memiliki distribusi normal. Sedangkan jika signifikansi $\leq 0,05$ maka data tersebut tidak berdistribusi normal.

Berdasarkan tabel di atas hasil uji normalitas diketahui nilai signifikansi sebesar 0,200. Dimana nilai p-value $0,200 > 0,05$ maka distribusi datanya normal.

P O N O R O G O

b. Uji Linieritas

Uji linieritas dilakukan untuk mengetahui apakah hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat berbentuk linear. Pada penelitian ini untuk menghitung dibantu dengan bantuan program SPSS versi 16,0 for windows.

Adapun hasil pengujian linieritas dalam penelitian ini sebagai berikut.

Tabel 4.26
Hasil Uji Linieritas Pada Kelas Eksperimen

			df	f	Sig
Reward * Hasil Belajar	Between Group	Combined	10	2,667	,078
		Linearity	1	15,466	,003
		Deviation For Linearity	9	1,245	,375
	Within Group		9		
Ice Breaking * Hasil Belajar	Between Group	Combined	6	2,557	,074
		Linearity	1	6,664	,023
		Deviation For Linearity	5	1,735	,196
	Within Group		13		

Dan dapat diketahui P-Value pada *reward* * hasil belajar ($0,375 > \diamond (0,05)$) dan P-Value pada *ice breaking* * hasil belajar ($0,196 > \diamond (0,05)$) maka dapat disimpulkan bahwa variabel pemberian *reward* dan *ice breaking* terhadap hasil belajar siswa dinyatakan linear.

Tabel 4.27

Hasil Uji Linieritas Pada Kelas Kontrol

			df	f	Sig
Reward * Hasil Belajar	Between Group	Combined	12	,691	,726
		Linearity	1	,805	,399
		Deviation For Linearity	11	,681	,727
	Within Group	7			
Ice Breaking * Hasil Belajar	Between Group	Combined	9	2,991	,051
		Linearity	1	1,458	,255
		Deviation For Linearity	8	3,182	,045
	Within Group	10			

Dan dapat diketahui P-Value pada *reward* * hasil belajar ($0,727$) $>$ α ($0,05$) maka dapat disimpulkan bahwa variabel pemberian *reward* terhadap hasil belajar siswa dinyatakan linear. Dan P-Value pada *ice breaking* * hasil belajar ($0,045$) $<$ α ($0,05$) maka dapat disimpulkan bahwa variabel pemberian *ice breaking* terhadap hasil belajar siswa dinyatakan tidak linear. Untuk penjelasan yang lebih terperinci dapat dilihat pada lampiran 8.

c. Pembuktian Hipotesis

Untuk dapat mengetahui ada tidaknya pengaruh Pemberian *Reward* Dan *Ice Breaking* Terhadap Hasil Belajar Sbdp Siswa Kelas II SD Tarbiyatul Islam Desa Kertosari Kec. Babadan Kab. Ponorogo. Peneliti menggunakan bantuan SPSS versi

16.0 for windows dengan teknik perhitungan regresi linier sederhana dan teknik linear berganda untuk mengetahui seberapa besar pengaruh Pemberian *Reward* dan *Ice Breaking* Terhadap Hasil Belajar SBdP Siswa.

Langkah-langkah dalam perhitungan beserta hasil yang diperoleh sebagai berikut:

1) Hipotesis Penelitian

H₀ : Tidak ada pengaruh yang signifikan antara pemberian *reward* terhadap hasil belajar siswa kelas II SD Tarbiyatul Islam

H_a : Ada pengaruh yang signifikan antara pemberian *reward* terhadap hasil belajar siswa kelas II SD Tarbiyatul Islam

H₀ : Tidak ada pengaruh yang signifikan antara pemberian *ice breaking* terhadap hasil belajar siswa kelas II SD Tarbiyatul Islam

H_a : Ada pengaruh yang signifikan antara pemberian *ice breaking* terhadap hasil belajar siswa kelas II SD Tarbiyatul Islam

H₀ : Tidak ada pengaruh yang signifikan antara pemberian *reward* dan *ice breaking* terhadap hasil belajar siswa kelas II SD Tarbiyatul Islam

H_a : Ada pengaruh yang signifikan antara pemberian *reward* dan *ice breaking* terhadap hasil belajar siswa kelas II SD Tarbiyatul Islam

2) Variabel Penelitian

Variabel Independen : Pemberian *Reward*

Pemberian *Ice Breaking*

Variabel Dependen : Hasil Belajar SBdP



3) Teknik Analisis Data dan Hasil Hipotesis

a) Analisis Regresi Linear Sederhana

(1) Regresi Linear Sederhana Kelas Eksperimen

Tabel 4.28

Metode Variabel Independen dan Dependen Kelas Eksperimen

(*reward* terhadap hasil belajar)

Variables Entered/Removed^a

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	X1 ^b	.	Enter

a. Dependent Variable: Y

b. All requested variables entered.

Tabel 4.29

Metode Variabel Independen dan Dependen Kelas Eksperimen

(*ice breaking* terhadap hasil belajar)

Variables Entered/Removed^a

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	X2 ^b	.	Enter

a. Dependent Variable: Y

b. All requested variables entered.

Pada tabel-tabel di atas menjelaskan bahwa variabel yang dimasukkan adalah variabel independent yaitu pemberian *reward* dan *ice breaking* kepada siswa dan variabel dependent yaitu hasil belajar SBdP siswa dengan metode yang digunakan adalah metode enter.

Tabel 4.30

Tabel *coefficients* pengaruh pemberian *reward* terhadap hasil belajar SBdP siswa

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-,564	3,686		-,153	,880
	X1	,135	,036	,658	3,712	,002

a. Dependent Variable: Y

Dari hasil perhitungan tabel *coefficients* diperoleh nilai signifikansi (sig) sebesar $0,002 < \text{probabilitas } 0,05$ dan berdasarkan t hitung sebesar $3,712 > t \text{ tabel } 2,100$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya “Ada pengaruh pemberian *reward* terhadap hasil belajar SBdP siswa”.

Tabel 4.31

Tabel *coefficients* pengaruh pemberian *ice breaking* terhadap hasil belajar SBdP siswa

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	,532	5,347		,099	,922
	X2	,206	,088	,485	2,352	,030

a. Dependent Variable: Y

Dari hasil perhitungan tabel *coefficients* diperoleh nilai signifikansi (sig) sebesar $0,030 < \text{probabilitas } 0,05$ dan berdasarkan t hitung sebesar

$2,352 > t$ tabel $2,100$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya “Ada pengaruh pemberian *ice breaking* terhadap hasil belajar SBdP siswa”.

Tabel 4.32

Tabel *Annova* pengaruh pemberian *reward* terhadap hasil belajar SBdP siswa

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	9,452	1	9,452	13,777	,002 ^b
	Residual	12,348	18	,686		
	Total	21,800	19			

Dari hasil perhitungan SPSS versi 16,0 for windows dari tabel *Annova* di atas diperoleh hasil bahwa F hitung sebesar 13,777 sedangkan F tabel sebesar 4,41. Dapat diketahui F hitung $>$ F tabel ($13,777 > 4,41$). Maka dapat disimpulkan H_a diterima, yaitu ada pengaruh yang signifikan antara pengaruh pemberian *reward* terhadap hasil belajar SBdP siswa kelas II SD Tarbiyatul Islam Desa Kertosari Kec. Babadan Kab. Ponorogo.

Tabel 4.33

Tabel *Annova* pengaruh pemberian *ice breaking* terhadap hasil belajar SBdP siswa

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	5,126	1	5,126	5,534	,030 ^b

Residual	16,674	18	,926		
Total	21,800	19			

Dari hasil perhitungan SPSS versi 16,0 for windows dari tabel *Annova* di atas diperoleh hasil bahwa F hitung sebesar 5,534 sedangkan F tabel sebesar 4,41. Dapat diketahui F hitung > F tabel ($5,534 > 4,41$). Maka dapat disimpulkan H_a diterima, yaitu ada pengaruh yang signifikan antara pengaruh pemberian *ice breaking* terhadap hasil belajar SBdP siswa kelas II SD Tarbiyatul Islam Desa Kertosari Kec. Babadan Kab. Ponorogo.

Tabel 4.34
Tabel Model Summary pengaruh pemberian reward
terhadap hasil belajar SBdP siswa

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,658 ^a	,434	,402	,828

Pada tabel model *Summary* di atas menjelaskan besarnya nilai korelasi R sebesar 0,658 dan dijelaskan besar presentase pengaruh variabel terikat yang disebut koefisien determas (R^2) sebesar 0,434 yang artinya pengaruh pemberian *reward* terhadap hasil belajar SBdP siswa kelas II SD Tarbiyatul Islam Desa Kertosari Kec. Babadan Kab. Ponorogo sebesar 43,4% sedangkan sisanya 56,6% dipengaruhi variabel lain.

Tabel 4.35
Tabel Model Summary pengaruh pemberian *ice breaking*
 terhadap hasil belajar SBdP siswa

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,485 ^a	,235	,193	,962

Pada tabel model *Summary* di atas menjelaskan besarnya nilai korelasi R sebesar 0,485 dan dijelaskan besar presentase pengaruh variabel terikat yang disebut koefisien determas (R^2) sebesar 0,235 yang artinya pengaruh pemberian *ice breaking* terhadap hasil belajar SBdP siswa kelas II SD Tarbiyatul Islam Desa Kertosari Kec. Babadan Kab. Ponorogo sebesar 23,5% sedangkan sisanya 76,5% dipengaruhi variabel lain.

(2) Regresi Linear Sederhana Kelas Kontrol

Tabel 4.36

Metode Variabel Independen dan Dependen Kelas Kontrol
 (*reward* terhadap hasil belajar)

Variables Entered/Removed^a

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	X1 ^b	.	Enter

P O N O R O G O

Tabel 4.37

Metode Variabel Independen dan Dependen Kelas Kontrol

(*ice breaking* terhadap hasil belajar)

Variables Entered/Removed^a

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	X1 ^b		Enter

a. Dependent Variable: Y

b. All requested variables entered.

Pada tabel-tabel di atas menjelaskan bahwa variabel yang dimasukkan adalah variabel independent yaitu pemberian reward dan *ice breaking* kepada siswa dan variabel dependent yaitu hasil belajar SBdP siswa dengan metode yang digunakan adalah metode enter.

Tabel 4.38

Tabel *coefficients* pengaruh pemberian *reward* terhadap hasil belajar SBdP siswa

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	7,448	5,008		1,487	,154
	X1	,057	,057	,229	1,000	,331

Dari hasil perhitungan tabel *coefficients* diperoleh nilai t hitung sebesar $1,000 < t$ tabel 2,100, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima

dan H_a ditolak, yang artinya “Tidak ada pengaruh pemberian *reward* terhadap hasil belajar SBdP siswa” pada kelas kontrol.

Tabel 4.39

Tabel *coefficients* pengaruh pemberian *ice breaking* terhadap hasil belajar SBdP siswa

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		Sig.
		B	Std. Error	Beta	t	
1	(Constant)	16,587	4,817		3,444	,003
	X1	-,080	,093	-,199	-,860	,401

Dari hasil perhitungan tabel *coefficients* diperoleh nilai t hitung sebesar $-0,860 < t$ tabel 2,100, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak, yang artinya “Tidak ada pengaruh pemberian *ice breaking* terhadap hasil belajar SBdP siswa” pada kelas kontrol.

Tabel 4.40

Tabel *Annova* pengaruh pemberian *reward* terhadap hasil belajar SBdP siswa

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1,419	1	1,419	1,000	,331 ^b
	Residual	25,531	18	1,418		
	Total	26,950	19			

Dari hasil perhitungan SPSS versi 16,0 for windows dari tabel *Annova* di atas diperoleh hasil bahwa F hitung sebesar 1,000 sedangkan F tabel sebesar 4,41. Dapat diketahui F hitung < F tabel ($1,000 < 4,41$). Maka dapat disimpulkan H_a ditolak, yaitu tidak ada pengaruh yang signifikan antara pengaruh pemberian *reward* terhadap hasil belajar SBdP siswa kelas II SD Tarbiyatul Islam Desa Kertosari Kec. Babadan Kab. Ponorogo.

Tabel 4.41

Tabel *Annova* pengaruh pemberian *ice breaking* terhadap hasil belajar SBdP siswa

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1,064	1	1,064	,740	,401 ^b
	Residual	25,886	18	1,438		
	Total	26,950	19			

Dari hasil perhitungan SPSS versi 16,0 for windows dari tabel *Annova* di atas diperoleh hasil bahwa F hitung sebesar 0,740 sedangkan F tabel sebesar 4,41. Dapat diketahui F hitung < F tabel ($0,740 < 4,41$). Maka dapat disimpulkan H_a ditolak, yaitu tidak ada pengaruh yang signifikan antara pengaruh pemberian *ice breaking* terhadap hasil belajar SBdP siswa kelas II SD Tarbiyatul Islam Desa Kertosari Kec. Babadan Kab. Ponorogo.

P O N O R O G O

Tabel 4.42

**Tabel Model Summary Pengaruh Pemberian Reward
Terhadap Hasil Belajar SBdP Siswa**

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,229 ^a	,053	,000	1,191

Pada tabel model Summary di atas menjelaskan besarnya nilai korelasi R sebesar 0,229 dan dijelaskan besar presentase pengaruh variabel terikat yang disebut koefisien determas (R^2) sebesar 0,053 yang artinya tanpa dilakukan pemberian *reward* terhadap hasil belajar SBdP siswa kelas II SD Tarbiyatul Islam Desa Kertosari Kec. Babadan Kab. Ponorogo sebesar 5,3% sedangkan sisanya 94,7% dipengaruhi variabel lain.

Tabel 4.43

**Tabel Model Summary Pengaruh Pemberian Ice Breaking
Terhadap Hasil Belajar SBdP Siswa**

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,199 ^a	,039	-,014	1,199

Pada tabel model Summary di atas menjelaskan besarnya nilai korelasi R sebesar 0,199 dan dijelaskan besar presentase pengaruh variabel terikat yang disebut koefisien determas (R^2) sebesar 0,039 yang artinya tanpa dilakukan pemberian *ice breaking* terhadap hasil belajar

SBdP siswa kelas II SD Tarbiyatul Islam Desa Kertosari Kec. Babadan Kab. Ponorogo sebesar 3.9% sedangkan sisanya 96,1% dipengaruhi variabel lain.

b) Analisis Regresi Linear Berganda

Adapun untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh antara pemberian *reward* dan *ice breaking* terhadap hasil belajar SBdP siswa kelas II SD Tarbiyatul Islam Desa Kertosari Kec. Babadan Kab. Ponorogo, peneliti menggunakan rumus regresi linear berganda. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.44

Tabel *Annova* Pengaruh Pemberian *Reward* Dan *Ice Breaking* Terhadap Hasil Belajar SBdP Siswa Kelas II SD Tarbiyatul Islam Desa Kertosari Kec. Babadan Kab. Ponorogo

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	10,392	2	5,196	7,743	,004 ^b
	Residual	11,408	17	,671		
	Total	21,800	19			

a. Dependent Variable: HASIL BELAJAR

b. Predictors: (Constant), ICE BREAKING, REWARD

Dari hasil perhitungan SPSS versi 16,0 for windows dari tabel *Annova* di atas diperoleh hasil bahwa F hitung sebesar 7,743 sedangkan F tabel sebesar 4,41. Dapat diketahui $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($7,743 > 4,41$). Maka dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima, yaitu ada pengaruh yang signifikan antara pengaruh pemberian *reward* dan *ice breaking* terhadap hasil belajar

SBdP siswa kelas II SD Tarbiyatul Islam Desa Kertosari Kec. Babadan Kab. Ponorogo.

Untuk mengetahui berapa persen variabel X_1 , X_2 , terhadap Y dapat dilihat pada tabel *Summary* pada hasil hitung menggunakan SPSS versi 16,0 for windows yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.45

Tabel Summary

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,690 ^a	,477	,415	,819

Pada tabel model *Summary* di atas menjelaskan besarnya nilai korelasi R sebesar 0,690 dan dijelaskan besar presentase pengaruh variabel terikat yang disebut koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,477 yang artinya pengaruh pemberian *reward* dan *ice breaking* terhadap hasil belajar SBdP siswa kelas II SD Tarbiyatul Islam Desa Kertosari Kec. Babadan Kab. Ponorogo sebesar 47,7% sedangkan sisanya 52,3% dipengaruhi variabel lain yang tidak masuk dalam fokus penelitian.

D. Interpretasi dan Pembahasan

Adapun dalam penelitian ini, penulis mengumpulkan data tentang pemberian *reward* dan *ice breaking* dengan menyebarkan angket, sedangkan untuk melihat hasil belajar SBdP pada siswa dengan menyebarkan soal test.

1. Pengaruh Pemberian *Reward* Terhadap Hasil Belajar SBdP Siswa Kelas II SD Tarbiyatul Islam Kertosari Ponorogo

Pada tabel model *Summary* di atas menjelaskan besarnya nilai korelasi R sebesar 0,658 dan dijelaskan besar presentase pengaruh variabel terikat yang disebut koefisien determas (R^2) sebesar 0,434 yang artinya pengaruh pemberian *reward* terhadap hasil belajar SBdP siswa kelas II SD Tarbiyatul Islam Desa Kertosari Kec. Babadan Kab. Ponorogo sebesar 43,4% sedangkan sisanya 56,6% dipengaruhi variabel lain.

Reward merupakan media pendidikan yang diberikan saat peserta didik melakukan hal-hal yang baik ataupun sudah mencapai sebuah tahap perkembangan tertentu atau target tertentu sehingga anak termotivasi untuk menjadi lebih baik. Reward diberikan guna menambah semangat atau motivasi belajar siswa.

2. Pengaruh Pemberian *Ice Breaking* Terhadap Hasil Belajar SBdP Siswa Kelas II SD Tarbiyatul Islam Kertosari Ponorogo

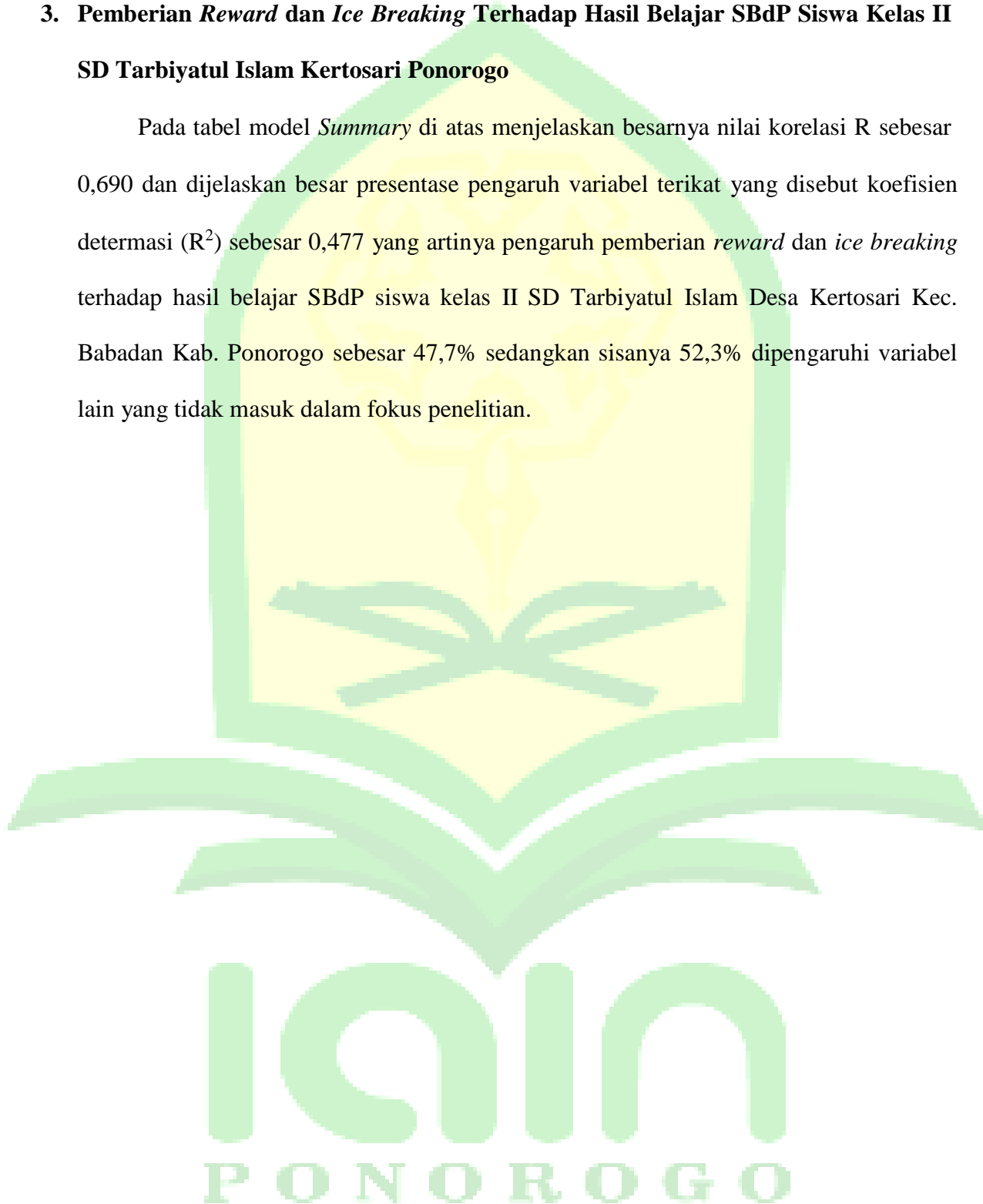
Pada tabel model *Summary* di atas menjelaskan besarnya nilai korelasi R sebesar 0,485 dan dijelaskan besar presentase pengaruh variabel terikat yang disebut koefisien determas (R^2) sebesar 0,235 yang artinya pengaruh pemberian *ice breaking* terhadap hasil belajar SBdP siswa kelas II SD Tarbiyatul Islam Desa Kertosari Kec. Babadan Kab. Ponorogo sebesar 23,5% sedangkan sisanya 76,5% dipengaruhi variabel lain.

ice breaking adalah sentuhan kegiatan yang bisa digunakan untuk memecahkan kebekuan, kekalutan, kejemuhan dan kejenuhan suasana sehingga menjadi mencair dan suasana bisa kembali pada keadaan semula (lebih kondusif). Apabila sentuhan kegiatan ini ditanamkan pada proses pembelajaran dikelas, maka besar kemungkinannya siswa

kembali pada kondisi (semangat, motivasi, gairah belajar, dan lain sebagainya) yang lebih baik. Suasana kondusif tersebut akan lebih efektif untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran dibandingkan dengan suasana yang tegang.

3. Pemberian *Reward* dan *Ice Breaking* Terhadap Hasil Belajar SBdP Siswa Kelas II SD Tarbiyatul Islam Kertosari Ponorogo

Pada tabel model *Summary* di atas menjelaskan besarnya nilai korelasi R sebesar 0,690 dan dijelaskan besar presentase pengaruh variabel terikat yang disebut koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,477 yang artinya pengaruh pemberian *reward* dan *ice breaking* terhadap hasil belajar SBdP siswa kelas II SD Tarbiyatul Islam Desa Kertosari Kec. Babadan Kab. Ponorogo sebesar 47,7% sedangkan sisanya 52,3% dipengaruhi variabel lain yang tidak masuk dalam fokus penelitian.



BAB V

PENUTUP

Berdasarkan hasil analisis pada Bab IV di atas, peneliti akan menyimpulkan dan memberikan saran atas penelitian yang telah dilakukan dan akan diuraikan sebagai berikut:

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil analisis yang sudah dilakukan oleh peneliti tentang “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” dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: ada pengaruh yang signifikan antara 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.

Hal ini dapat dilihat dari hasil perhitungan yang dipaparkan dibawah ini.

Pada hasil analisis pengaruh pemberian *reward* terhadap hasil belajar SBdP siswa kelas II SD Tarbiyatul Islam Desa Kertosari Kec. Babadan Kab. Ponorogo dapat dilihat pada tabel *Annova* diperoleh hasil bahwa F hitung sebesar 13,777 sedangkan F tabel sebesar 4,41. Dapat diketahui $F \text{ hitung} > F \text{ tabel}$ ($13,777 > 4,41$). Maka dapat disimpulkan H_a diterima yaitu ada pengaruh yang signifikan dan mempunyai presentase sebesar 43,4% sedangkan sisanya 56,6% dipengaruhi variabel lain.

Pada hasil analisis pengaruh pemberian *ice breaking* terhadap hasil belajar SBdP siswa kelas II SD Tarbiyatul Islam Desa Kertosari Kec. Babadan Kab. Ponorogo dapat dilihat pada tabel *Annova* diperoleh hasil bahwa F hitung sebesar 5,534 sedangkan F tabel sebesar 4,41. Dapat diketahui $F \text{ hitung} > F \text{ tabel}$ ($5,534 > 4,41$). Maka dapat disimpulkan H_a diterima yaitu ada pengaruh yang signifikan dan mempunyai presentase sebesar 23,5% sedangkan sisanya 76,5% dipengaruhi variabel lain.

Pada hasil analisis pengaruh pemberian *reward* dan *ice breaking* terhadap hasil belajar SBdP siswa kelas II SD Tarbiyatul Islam Desa Kertosari Kec. Babadan Kab. Ponorogo dapat dilihat pada tabel *Annova* diperoleh diperoleh hasil bahwa F_{hitung} sebesar 7,743 sedangkan F_{tabel} sebesar 4,41. Dapat diketahui $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($7,743 > 4,41$). Maka dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima, yaitu ada pengaruh yang signifikan antara pengaruh pemberian *reward* dan *ice breaking* terhadap hasil belajar SBdP siswa kelas II SD Tarbiyatul Islam Desa Kertosari Kec. Babadan Kab. Ponorogo dan mempunyai presentase sebesar 47,7% sedangkan sisanya 52,3% dipengaruhi variabel lain yang tidak masuk dalam fokus penelitian.

B. Saran

1. Bagi sekolah diharapkan memberikan pelayanan workshop bagi tenaga pengajar mengenai pemberian berbagai model pembelajaran agar dapat memotivasi belajar siswa dalam rangka peningkatan hasil belajar siswa
2. Bagi guru *Reward* dan *Ice Breaking* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, oleh karena itu disarankan kepada guru untuk menerapkan metode *Reward* dan *Ice breaking* pada saat prose belajar mengajar. Metode *Reward* dan *Ice breaking* harus digunakan dengan tepat, sehingga siswa yang daya berpikirnya lambat tidak merasa dibeda-bedakan dengan siswa yang pintar. Dan siswa tidak merasa bosan dan dapat termotivasi untuk belajar dengan lebih baik lagi.
3. Bagi siswa harus lebih semangat dan giat lagi dalam belajar serta diharapkan mampu berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan terlibat aktif dalam pembelajaran tentu akan meningkatkan hasil belajarnya, selain pada penilaian kognitif juga pada penilaian afektif.

4. Bagi peneliti lebih lanjut jika ingin menerapkan metode *Reward* dan *Ice Breaking* disarankan dapat menerapkannya dengan tepat, agar hasil dari penelitian dapat berjalan dengan baik.



DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian: suatu Pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Aromdani, Panji. 2014. *Pengaruh Reward Dan Punishment Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Di Sd Islam Al-Fajar Villa Nusa Indah Bekas*. Skripsi: UIN Syarif Hidayatullah Jakarta
- Darmadi. 2018. *Optimalisasi Strategi Pembelajaran*. Bogor : Guepedia
- Daulay, Haidar Putra. 2014. *Pendidikan Islam Dalam Perspektif Filsafat*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group
- Duli, Nikolaus. 2019. *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Beberapa Konsep Dasar Untuk Penulisan Skripsi & Analisis Data Dengan SPSS*. Yogyakarta: CV Budi Utama
- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Harsyad, Fatwal, dkk. 2016. *Studi Komparasi Penggunaan Ice Breaking Dan Brain Gym Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 21 Makassar*. Jurnal Matematika Dan Pembelajaran, Vol 4 No 2 Tahun 2016
- Kasmadi & Nia Siti Sunariah. 2016. *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta
- Kristin, Firosalia. 2016. *Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Ditinjau Dari Hasil Belajar*. Jurnal Scholaria, Vol 6 No 2 Tahun 2016
- Kurniasih, Ayu Novia dan Dedy Hidayatullah Alarifin. 2015. *Penerapan Ice Breaking (Penyegar Pembelajaran) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII_A MTs AN-NUR Pelopor Bandarjaya Tahun Pelajaran 2013/2014*. Jurnal Pendidikan Fisika, Vol III No. 1, 2015
- Kurniawan, Albert. 2009. *Belajar Mudah SPSS Untuk Pemula: untuk mahasiswa dan umum disertai latihan soal dan kunci jawaban*. Yogyakarta: MediaKom
- kurniawan, Wisnu aditya. 2018. *Budaya Tertib Siswa Di Sekolah (penguatan pendidikan karakter siswa)*. Sukabumi: CV Jejak

- Lestari, Karunia Eka dan Mokhammad Ridwan Yudhanegara. 2017. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama
- Mappeasse, Muh. Yusuf. 2009. *Pengaruh Cara Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Programmable Logic Controller (PLC) Siswa Kelas III Jurusan Listrik SMK Negeri 5 Makassar*. Jurnal MEDTEK, vol 1 No 2 Tahun 2009
- Margono. 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan*,. Jakarta: Rineka Cipta
- Nurdiansyah dan Eni Fariyarul fahyuni. 2016. *Inovasi Model Pembelajaran: sesuai kurikulum 2013*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center
- Nurdin , Diding dan Imam Sibaweh. 2015. *Pengelolaan Pendidikan Dari Teori Menuju Implementasi*. Jakarta: Rajawali Pers
- Payadnya, Putu Ade Andre & Gusti Agung Ngurah Trisna Jayantika. 2018. *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik Dengan SPSS*. Yogyakarta: Deepublish
- Prastowo, Andi. 2019. *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: Kencana
- Rangkuti, Anna Armeini. 2017. *Statistika Inferensial Untuk Psikologi & Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Rosyid, Moh. Zaiful dan Aminol Rosid Abdullah. 2018. *Reward dan Punishment Dalam Pendidikan*. Malang: CV Literasi Nusantara Abad.
- Saifuddin. 2014. *Pengelolaan Pembelajaran Teoritis dan Praktis*. Yogyakarta: Deepublish
- Somantri, Ating & Sambas Ali Muhidin. 2006. *Aplikasi Statistika Dalam Penelitian*. Bandung: CV Pustaka Setia
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta : Prenadamedia Group
- Syaodih, Nana. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Syuhud, A. Fatih. 2011. *Pendidikan Islam: cara mendidik anak shaleh, smart dan pekerja keras*. Malang: Pustaka Al – Khoirot

Thobroni, Muhammad dan Arif Mustofa. 2012. *Belajar Dan Pembelajaran Pengembangan Wacana Dan Praktik Pembelajaran Dalam Pembangunan Nasional*. Jogjakarta: Ar – Ruzz Media

Umar, Husein. 2019. *Metode Riset Manajemen Perusahaan (langkah cepat dan tepat menyusun tesis dan disertasi)*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama

Wahyuni, Tri. 2019. *Pengaruh Pemberian Ice Breaking Dan Reward Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Mi Plus Al-Huda Jeruk Selopuro Blitar Tahun Ajaran 2018/2019*. Skripsi: IAIN Tulungagung

