

**PENGARUH PEMBERIAN REWARD DAN ICE BREAKING TERHADAP MINAT
BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS III MIS AL-HADI II KECAMATAN
KASIHAN**

Ardi Cahyasetiaji¹, Bahtiyar Heru Susanto²
^{1,2}PGSD FKIP Universitas PGRI Yogyakarta
ardicahyas24@gmail.com

ABSTRACT

Interest in learning is the entry point of any meaningful instructional process, yet third-grade mathematics classrooms are frequently dominated by one-way lecturing that leaves pupils drowsy and disengaged. This study examines the effect of giving rewards and ice breaking on students' interest in learning mathematics at MIS Al-Hadi II, Kasihan District. A quantitative approach with a quasi-experimental design of the intact-group comparison type was applied. Through purposive sampling, 46 third graders were involved: class III-A (23 pupils) as the experimental group and class III-B (23 pupils) as the control group. Data were gathered through observation, interviews with the homeroom teachers, and a four-point Likert scale questionnaire of 26 valid items (Cronbach's Alpha 0.883). Analysis proceeded through instrument testing, prerequisite testing (normality, homogeneity, linearity), and hypothesis testing using simple and multiple linear regression with SPSS Statistics 23. The findings show that rewards significantly affect interest in learning mathematics (Sig. 0.000; R square 0.275 or 27.5%), ice breaking exerts a stronger effect (Sig. 0.000; R square 0.571 or 57.1%), and both variables jointly explain 58.6% of the variance in learning interest (Sig. 0.000; R square 0.586). The mean score of the experimental class rose from 85 to 88 across two meetings, while the control class moved from 78 to 80. The marginal contribution of rewards once ice breaking is present turns out to be small, suggesting that physical and emotional re-engagement matters more than material appreciation for young learners.

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

ABSTRAK

Minat belajar merupakan pintu masuk bagi setiap proses pembelajaran yang bermakna, namun kelas matematika di jenjang kelas III masih kerap didominasi ceramah satu arah yang membuat siswa mengantuk dan kehilangan keterlibatan. Penelitian ini bertujuan menguji pengaruh pemberian reward dan ice breaking terhadap minat belajar matematika siswa kelas III MIS Al-Hadi II Kecamatan Kasihan. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu berdesain intact-group comparison. Melalui purposive sampling diperoleh 46 siswa, yaitu kelas III-A sebanyak 23 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas III-B sebanyak 23 siswa sebagai kelas kontrol. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara dengan wali kelas, dan angket skala Likert empat poin sebanyak 26 butir valid dengan koefisien reliabilitas Alpha Cronbach 0,883. Analisis data ditempuh melalui uji instrumen, uji prasyarat (normalitas, homogenitas, dan

linieritas), serta uji hipotesis menggunakan regresi linier sederhana dan regresi linier berganda berbantuan SPSS Statistics 23. Hasil penelitian menunjukkan pemberian reward berpengaruh signifikan terhadap minat belajar matematika (Sig. 0,000; R Square 0,275 atau 27,5%), pemberian ice breaking berpengaruh lebih kuat (Sig. 0,000; R Square 0,571 atau 57,1%), dan keduanya secara bersama-sama menjelaskan 58,6% variasi minat belajar (Sig. 0,000; R Square 0,586). Rata-rata skor kelas eksperimen naik dari 85 menjadi 88 pada dua pertemuan, sedangkan kelas kontrol bergerak dari 78 ke 80. Sumbangan tambahan reward ketika ice breaking sudah diterapkan ternyata kecil, sehingga pelibatan fisik dan emosional tampak lebih menentukan daripada apresiasi material bagi siswa kelas rendah.

Kata Kunci: reward, ice breaking, minat belajar, matematika, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Matematika di kelas rendah sekolah dasar menempati posisi yang unik: ia menjadi mata pelajaran yang paling sering ditakuti sekaligus paling awal menentukan cara siswa memandang dirinya sebagai pembelajar. Ketika seorang siswa kelas III sudah terlanjur menganggap berhitung sebagai kegiatan yang membosankan, sikap itu cenderung terbawa hingga jenjang berikutnya. Karena itu, persoalan pembelajaran matematika di sekolah dasar tidak dapat direduksi menjadi persoalan penguasaan materi semata, melainkan menyangkut kondisi afektif yang menyertai proses belajar itu sendiri.

Kondisi afektif yang paling menentukan pada tahap awal pembelajaran adalah minat. Minat belajar merupakan dorongan dari

dalam diri siswa yang membuatnya memberi perhatian lebih besar pada suatu kegiatan tanpa perlu dipaksa oleh pihak lain (Rahim et al., 2021). Siswa yang berminat akan memperlihatkan perhatian, keterlibatan, rasa senang, dan ketertarikan terhadap materi yang sedang dipelajari (Friantini & Winata, 2019). Sebaliknya, ketiadaan minat membuat kegiatan belajar berjalan secara mekanis: siswa hadir secara fisik, tetapi tidak hadir secara mental. Beberapa penelitian menunjukkan minat belajar memiliki keterkaitan langsung dengan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar (Nugroho et al., 2020; Pratiwi, 2017), sehingga mengabaikan aspek ini berarti membiarkan sumber persoalan tetap berada di hulu.

Pendidikan pada dasarnya adalah proses interaksi. Ia tidak hanya berfokus pada capaian akademik,

tetapi juga menyentuh sikap, keterampilan, dan spiritualitas siswa (Suraji & Sastrodiharjo, 2021), dan berlangsung melalui perjumpaan antarindividu yang saling memengaruhi (Rahman et al., 2022). Dalam perjumpaan itu, kemampuan guru mengelola emosi menjadi variabel yang sering luput diperhitungkan. Guru dengan kecerdasan emosional yang memadai lebih peka membaca suasana hati siswa dan lebih cepat mengubah iklim kelas yang lesu menjadi hidup kembali (Farihah, 2020; Suhendra & Ermanto, 2023). Empati semacam ini bukan sekadar keramahan, melainkan prasyarat agar komunikasi pembelajaran berlangsung dua arah (Sofia et al., 2019), dan rasa dihargai yang tumbuh dari interaksi tersebut terbukti membangkitkan perasaan positif yang menopang semangat beraktivitas (Prabowo & Laksmiwati, 2020; Subandijo, 2020).

Persoalannya, interaksi guru-siswa di banyak ruang kelas justru sangat terbatas. Kurangnya perhatian guru membuat siswa merasa diabaikan, dan perasaan itu berujung pada sikap acuh, rasa takut, kehilangan fokus, mengantuk, hingga kejenuhan selama pembelajaran

(Ahmad Fauzi et al., 2024). Peran guru sesungguhnya melampaui penyampaian materi; ia sekaligus pembimbing yang menemani siswa mengatasi hambatan belajarnya (Zulfa, 2022). Ketika peran itu menyusut menjadi sekadar menyampaikan isi buku paket, ruang kelas kehilangan daya tariknya.

Gejala tersebut terkonfirmasi melalui observasi awal di kelas III MIS Al-Hadi II Kecamatan Kasihan. Permasalahan yang paling menonjol adalah rendahnya fokus siswa selama kegiatan belajar mengajar. Banyak siswa terlihat mengantuk, kurang bersemangat, dan tidak menunjukkan antusiasme mengikuti pelajaran matematika. Hasil wawancara dengan wali kelas III-A dan III-B mempertegas tiga penyebabnya. Pertama, media pembelajaran masih terbatas pada buku paket dan papan tulis tanpa variasi media visual maupun digital. Kedua, model pembelajaran yang diterapkan cenderung konvensional berupa ceramah dan tanya jawab. Ketiga, interaksi di kelas sebagian besar bersifat satu arah, dengan guru mendominasi penyampaian materi sementara siswa hanya mendengarkan dan mencatat.

Menariknya, guru sebenarnya sudah memberikan bentuk apresiasi sederhana berupa tepuk tangan ketika siswa berani menjawab pertanyaan dengan benar. Namun praktik tersebut belum cukup mengubah keadaan; sebagian siswa tetap pasif dan tidak menunjukkan ketertarikan pada pembelajaran. Temuan kecil ini justru penting karena memperlihatkan bahwa apresiasi yang diberikan secara sporadis dan seragam belum tentu berdampak pada minat belajar. Dibutuhkan perlakuan yang lebih terencana dan menyentuh sisi fisik sekaligus emosional siswa.

Reward atau penghargaan adalah sarana mendidik agar anak merasa senang karena memperoleh apresiasi atas perbuatan yang telah dilakukannya (Purwanto, 2006). Bentuknya beragam, mulai dari pujian verbal, acungan jempol, tepuk tangan, tanda bintang, nilai tambahan, hingga benda bermanfaat seperti alat tulis. Sejumlah penelitian memperlihatkan pemberian reward mampu meningkatkan motivasi maupun minat belajar siswa sekolah dasar (Alfazuri, 2024; Fathoni, 2018). Kekuatan reward terletak pada penguatan perilaku: siswa yang usahanya diakui

cenderung mengulang perilaku yang sama pada kesempatan berikutnya.

Sementara itu, ice breaking adalah upaya mengubah suasana yang semula membosankan, mengantuk, jenuh, dan tegang menjadi lebih santai, bersemangat, serta memunculkan perhatian dan rasa senang untuk menyimak orang yang berbicara di depan kelas (Soenarno, 2005). Penerapannya di sekolah dasar dilaporkan mampu menumbuhkan minat dan motivasi belajar (Harianja & Sapri, 2022; Haryati & Puspitaningrum, 2023), menjaga konsentrasi siswa kelas rendah (Fajarudin et al., 2021), serta memperbaiki hasil belajar tematik (Yanti & Putri, 2020). Indriany et al. (2023) bahkan menemukan pengaruh signifikan ice breaking berbasis media poster terhadap minat belajar siswa kelas III.

Meski demikian, sebagian besar penelitian terdahulu menguji reward dan ice breaking secara terpisah, dan tidak sedikit yang mengambil mata pelajaran tematik, IPA, atau IPS sebagai konteksnya. Pertanyaan yang belum banyak dijawab adalah seberapa besar kontribusi masing-masing variabel apabila keduanya diterapkan secara bersamaan dalam

satu pembelajaran matematika di kelas rendah, dan apakah penggabungan itu benar-benar memberi nilai tambah yang berarti. Celah inilah yang berusaha diisi oleh penelitian ini.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh pemberian reward dan ice breaking terhadap minat belajar matematika siswa kelas III MIS Al-Hadi II Kecamatan Kasihan, baik secara terpisah maupun secara bersama-sama. Hasilnya diharapkan memberi masukan praktis bagi guru dalam merancang pembelajaran matematika yang menyenangkan, sekaligus menyumbang bukti empiris mengenai porsi kontribusi kedua perlakuan tersebut.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yaitu proses investigasi yang berangkat dari permasalahan, dilanjutkan dengan penetapan variabel yang diukur secara numerik, lalu dianalisis menggunakan prosedur statistik untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan (Aslam, 2023; Sugiyono, 2018). Jenis penelitiannya adalah eksperimen, yakni penelitian yang menguji dampak variabel bebas

terhadap variabel terikat melalui manipulasi perlakuan dalam kondisi tertentu (Yuwanto, 2019).

Secara lebih spesifik, penelitian ini menerapkan eksperimen semu (quasi experimental) karena kelas yang digunakan merupakan kelas yang sudah terbentuk dan tidak memungkinkan pengacakan individu. Desain yang dipilih adalah intact-group comparison atau static group comparison, yaitu membandingkan dua kelompok dengan karakteristik serupa yang dibedakan oleh ada tidaknya perlakuan. Kelompok eksperimen menerima pembelajaran matematika yang disertai pemberian reward dan ice breaking, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran konvensional dengan metode ceramah tanpa kedua perlakuan tersebut. Skema desainnya digambarkan sebagai $X_1 X_2 - O_1$ untuk kelas perlakuan dan O_2 untuk kelas pembandingan.

Variabel bebas dalam penelitian ini terdiri atas pemberian reward (X_1) dan pemberian ice breaking (X_2), sedangkan variabel terikatnya adalah minat belajar matematika (Y). Populasi penelitian adalah seluruh siswa MIS Al-Hadi II. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik

purposive sampling atas pertimbangan kesamaan karakteristik dan hasil observasi awal, sehingga diperoleh 46 siswa yang terdiri atas kelas III-A sebanyak 23 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas III-B sebanyak 23 siswa sebagai kelas kontrol. Penelitian dilaksanakan pada 4 sampai 7 Mei di MIS Al-Hadi II Kecamatan Kasihan dengan dua kali pertemuan pada masing-masing kelas, setiap pertemuan berdurasi 70 menit.

Perlakuan di kelas eksperimen dirancang agar reward dan ice breaking hadir secara terpadu dalam alur pembelajaran, bukan sebagai tempelan di awal atau akhir jam pelajaran. Ice breaking diberikan dalam bentuk tepuk semangat pada saat pengondisian kelas, gerak badan, serta nyanyian yang isinya dikaitkan dengan materi matematika yang sedang dipelajari pada pertengahan pembelajaran ketika konsentrasi siswa mulai menurun. Reward diberikan setiap kali siswa merespons atau menjawab pertanyaan, berupa pujian verbal seperti bagus, hebat, dan pintar, acungan jempol, serta tanda bintang. Siswa yang berani maju ke depan kelas untuk menyampaikan

pendapatnya memperoleh reward berupa pensil atau bolpoin. Kelas kontrol memperoleh materi yang sama dengan alokasi waktu yang sama, tetapi disampaikan secara konvensional.

Data dikumpulkan melalui tiga teknik. Observasi digunakan untuk mengamati proses pembelajaran di kelas III-A dan III-B; wawancara dilakukan terhadap wali kelas kedua rombongan belajar untuk menggali kondisi awal dan kebiasaan mengajar; sedangkan instrumen utamanya adalah angket minat belajar matematika berskala Likert empat poin dengan pilihan sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Angket disusun dalam bentuk pernyataan positif dan negatif dengan penskoran terbalik pada pernyataan negatif, kemudian divalidasi oleh validator ahli dan dinyatakan layak digunakan.

Uji instrumen dilakukan terhadap 30 butir pernyataan yang diujicobakan kepada 23 siswa. Dengan N sebanyak 23 pada taraf signifikansi 5%, diperoleh r tabel sebesar 0,423. Hasil uji validitas menunjukkan 26 butir dinyatakan valid dan 4 butir gugur, yaitu butir 14, 23, 27, dan 29, sehingga butir yang gugur tidak digunakan

dalam pengambilan data. Uji reliabilitas dengan Alpha Cronbach menghasilkan koefisien 0,883, jauh di atas batas minimum 0,60, sehingga instrumen tergolong sangat reliabel (Ghozali, 2018).

Analisis data ditempuh melalui tiga tahap. Tahap pertama adalah uji instrumen berupa uji validitas dan reliabilitas. Tahap kedua adalah uji prasyarat yang mencakup uji normalitas dengan Kolmogorov-Smirnov, uji homogenitas, dan uji linieritas. Tahap ketiga adalah uji hipotesis menggunakan regresi linier sederhana untuk menguji pengaruh masing-masing variabel bebas dan regresi linier berganda untuk menguji pengaruh keduanya secara simultan. Seluruh perhitungan dilakukan dengan bantuan program SPSS Statistics 23 pada taraf signifikansi 5%, dengan kriteria hipotesis diterima apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05.

C. Hasil Penelitian dan

Pembahasan

1. Deskripsi Minat Belajar

Matematika

Angket minat belajar diberikan kepada kelas eksperimen maupun kelas kontrol pada setiap pertemuan. Rangkuman statistik deskriptif skor

minat belajar kedua kelas disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1 Statistik Deskriptif Minat Belajar Matematika Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelas	Per t.	N	Mean	Maks	Min
III-A	1	23	85	98	74
III-A	2	23	88	100	75
III-B	1	23	78	92	69
III-B	2	23	80	93	70

Tabel 1 memperlihatkan jarak yang konsisten antara kedua kelas. Kelas III-A yang memperoleh perlakuan reward dan ice breaking mencatat rata-rata 85 pada pertemuan pertama dan naik menjadi 88 pada pertemuan kedua, dengan skor tertinggi menyentuh angka sempurna 100. Kelas III-B yang belajar secara konvensional bergerak dari 78 ke 80. Selisih rata-rata sebesar tujuh hingga delapan poin bukan angka yang besar, tetapi pola kenaikannya patut dicermati: kelas eksperimen naik tiga poin sementara kelas kontrol naik dua poin, dan skor terendah kelas eksperimen (74 dan 75) masih berada di atas skor terendah kelas kontrol (69 dan 70).

Yang lebih informatif justru sebaran skornya. Pada kelas III-B pertemuan pertama, terdapat tujuh siswa yang berada di rentang 69-71,

artinya hampir sepertiga kelas berkumpul di batas bawah. Pada kelas III-A, skor terendah hanya diperoleh satu sampai dua siswa dan mayoritas menumpuk di rentang 85-92. Dengan kata lain, perlakuan tidak hanya mengangkat rata-rata, tetapi juga mempersempit jumlah siswa yang benar-benar tidak tertarik pada pembelajaran matematika. Bagi guru kelas, kelompok terbawah inilah yang biasanya paling sulit ditangani, sehingga penyusutannya merupakan temuan yang bermakna secara praktis.

2. Hasil Uji Prasyarat

Sebelum analisis regresi dilakukan, data diuji terlebih dahulu melalui uji normalitas, homogenitas, dan linieritas. Ringkasan hasilnya disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2 Rekapitulasi Hasil Uji Prasyarat

Jenis Uji	Sig.	Ket.
Normalitas kelas eksperimen	0,200	Normal
Normalitas kelas kontrol	0,200	Normal
Homogenitas	0,410	Homogen
Linieritas reward	0,816	Linier
Linieritas ice breaking	0,454	Linier

Uji normalitas Kolmogorov-Smirnov menghasilkan nilai Asymp. Sig. sebesar 0,200 pada kelas

eksperimen maupun kelas kontrol. Keduanya lebih besar daripada 0,05 sehingga data dinyatakan berdistribusi normal. Uji homogenitas memperoleh nilai signifikansi 0,410 yang juga melampaui 0,05, menandakan varians kedua kelompok tidak berbeda secara berarti. Uji linieritas menghasilkan nilai 0,816 untuk hubungan reward dengan minat belajar dan 0,454 untuk hubungan ice breaking dengan minat belajar. Seluruh prasyarat terpenuhi, sehingga analisis regresi dapat dilanjutkan tanpa pelanggaran asumsi.

3. Hasil Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis menggunakan regresi linier sederhana untuk hipotesis pertama dan kedua, serta regresi linier berganda untuk hipotesis ketiga. Rekapitulasi hasilnya tersaji pada Tabel 3.

Tabel 3 Rekapitulasi Hasil Uji Hipotesis

Hipotesis	Sig.	R Square	Kategori
Reward terhadap minat belajar	0,000	0,275 (27,5%)	Rendah
Ice breaking terhadap minat belajar	0,000	0,571 (57,1%)	Sedang
Reward dan ice breaking terhadap minat belajar	0,000	0,586 (58,6%)	Sedang

Ketiga pengujian menghasilkan nilai signifikansi 0,000 yang lebih kecil daripada 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima pada seluruh hipotesis. Pemberian reward berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar matematika dengan koefisien determinasi 0,275 atau 27,5%; sisanya sebesar 72,5% dijelaskan oleh faktor lain di luar variabel penelitian. Pemberian ice breaking berpengaruh positif dan signifikan dengan koefisien determinasi 0,571 atau 57,1%, dan tergolong kategori sedang. Secara simultan, kedua variabel menjelaskan 58,6% variasi minat belajar matematika siswa, dengan 41,4% sisanya berasal dari faktor lain.

4. Pembahasan

Diterimanya hipotesis pertama menegaskan bahwa apresiasi yang diberikan guru bukan sekadar formalitas sosial di dalam kelas. Reward bekerja sebagai penguat perilaku sebagaimana dikemukakan Purwanto (2006): siswa yang usahanya diakui merasa senang, dan perasaan senang itu mendorongnya mengulang perilaku yang sama. Dalam praktik di kelas III-A, pujian verbal dan acungan jempol menjadi

bentuk yang paling sering muncul karena dapat diberikan seketika tanpa memutus alur pembelajaran, sedangkan pemberian pensil dan bolpoin dicadangkan bagi siswa yang berani maju ke depan. Temuan ini sejalan dengan Alfazuri (2024) dan Fathoni (2018) yang melaporkan pengaruh reward terhadap motivasi dan minat belajar siswa sekolah dasar.

Meski demikian, besaran pengaruhnya perlu dibaca secara jujur. Angka 27,5% menempatkan reward pada kategori rendah, artinya sebagian besar variasi minat belajar tetap ditentukan faktor lain. Hasil ini justru konsisten dengan kondisi awal yang ditemukan pada observasi: guru sebenarnya sudah rutin memberikan tepuk tangan kepada siswa yang menjawab benar, tetapi sebagian siswa tetap pasif. Reward yang diberikan secara terus-menerus berpotensi kehilangan daya kejutnya, dan siswa yang jarang berhasil menjawab dengan benar justru semakin jarang menerima apresiasi. Dengan kata lain, reward cenderung menguatkan siswa yang sudah aktif dan kurang menyentuh siswa yang berada di kelompok terbawah, yaitu

kelompok yang paling membutuhkan intervensi.

Hipotesis kedua memperlihatkan gambaran yang berbeda. Ice breaking menyumbang 57,1% terhadap minat belajar matematika, lebih dari dua kali lipat kontribusi reward. Besaran ini masuk akal apabila dikaitkan dengan akar masalah yang ditemukan di lapangan, yaitu siswa mengantuk, jenuh, dan kehilangan fokus. Ice breaking menysar persoalan tersebut secara langsung dengan mengubah suasana yang membosankan dan tegang menjadi santai serta bersemangat (Soenarno, 2005). Tepuk semangat, gerak badan, dan nyanyian yang dikaitkan dengan materi memberikan jeda fisik yang memulihkan konsentrasi, dan yang tidak kalah penting, perlakuan ini bersifat kolektif sehingga seluruh siswa terlibat tanpa terkecuali. Hasil ini memperkuat temuan Harianja dan Sapri (2022), Haryati dan Puspitaningrum (2023), Fajarudin et al. (2021), serta Indriany et al. (2023) yang sama-sama menemukan pengaruh signifikan ice breaking terhadap minat, motivasi, dan konsentrasi belajar siswa sekolah dasar.

Bagian yang paling menarik untuk dicermati justru terletak pada hipotesis ketiga. Ketika kedua variabel dianalisis bersama-sama, koefisien determinasi hanya bergerak dari 0,571 menjadi 0,586. Artinya, penambahan reward di atas ice breaking hanya menyumbang selisih sekitar 1,5% terhadap variasi minat belajar. Angka ini jauh lebih kecil daripada 27,5% yang diperoleh reward ketika diuji sendirian. Fenomena semacam ini lazim terjadi apabila dua variabel bebas saling berkaitan erat, sehingga sebagian besar pengaruh reward sesungguhnya sudah terwakili oleh ice breaking. Keduanya sama-sama bekerja melalui jalur yang serupa, yakni membangun suasana kelas yang menyenangkan dan membuat siswa merasa dihargai.

Implikasi praktisnya cukup penting bagi guru kelas rendah. Jika sumber daya dan waktu terbatas, memperkuat ice breaking memberikan hasil yang lebih besar daripada menambah frekuensi atau nilai material reward. Pemberian hadiah berupa benda juga menyimpan risiko tersendiri karena dapat menggeser motivasi siswa dari keinginan memahami materi menuju keinginan

memperoleh barang. Reward tetap diperlukan, tetapi perannya lebih tepat diposisikan sebagai pelengkap yang menegaskan penghargaan guru, bukan sebagai penggerak utama minat belajar.

Temuan ini juga menempatkan kembali peran guru pada porsinya. Baik reward maupun ice breaking hanyalah perangkat; keduanya menjadi efektif karena dijalankan oleh guru yang membaca kapan konsentrasi siswa menurun dan kapan pujian perlu diberikan. Kepekaan semacam itu merupakan wujud kecerdasan emosional guru sebagaimana ditekankan Fariyah (2020) dan Suhendra serta Ermanto (2023), dan sejalan dengan pandangan Zulfa (2022) bahwa guru bukan hanya penyampai materi melainkan pendamping belajar. Hasil observasi mendukung penjelasan ini: siswa kelas III-A tampak antusias, berani maju ke depan, dan lebih mudah dikondisikan, sedangkan siswa kelas III-B lebih banyak mengantuk dan kurang memperhatikan penjelasan guru.

Sisa 41,4% variasi minat belajar yang tidak dijelaskan oleh kedua variabel juga tidak boleh diabaikan. Faktor seperti kemampuan awal

matematika, perhatian orang tua, lingkungan pergaulan, dan strategi pembelajaran lain berpeluang memberikan kontribusi (Pratiwi, 2017; Silviani et al., 2017). Karena itu, reward dan ice breaking sebaiknya dipandang sebagai bagian dari desain pembelajaran yang lebih luas, bukan sebagai solusi tunggal atas rendahnya minat belajar matematika.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu disampaikan secara terbuka. Perlakuan hanya berlangsung dua kali pertemuan pada masing-masing kelas, sehingga hasilnya lebih menggambarkan respons jangka pendek daripada perubahan minat yang menetap. Desain intact-group comparison juga tidak menyertakan pengukuran awal, sehingga perbedaan skor antarkelas tidak sepenuhnya dapat dilepaskan dari karakteristik bawaan masing-masing rombongan belajar. Selain itu, data minat belajar bersumber dari laporan diri siswa kelas III yang berpotensi dipengaruhi kecenderungan menjawab sesuai harapan guru. Penelitian lanjutan disarankan menambah durasi perlakuan, menyertakan pretest, serta memadukan angket dengan

pengamatan perilaku yang lebih terstruktur.

D. Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa pemberian reward dan ice breaking berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar matematika siswa kelas III MIS Al-Hadi II Kecamatan Kasihan. Secara terpisah, reward menyumbang 27,5% dan ice breaking menyumbang 57,1% terhadap variasi minat belajar; secara bersama-sama keduanya menjelaskan 58,6% dengan nilai signifikansi 0,000 yang lebih kecil daripada 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Sisanya sebesar 41,4% dijelaskan oleh faktor lain di luar variabel penelitian.

Temuan yang perlu digarisbawahi adalah timpangnya kontribusi kedua perlakuan. Ice breaking terbukti jauh lebih menentukan daripada reward, dan penambahan reward ketika ice breaking sudah diterapkan hanya memberi kenaikan sekitar 1,5%. Bagi guru kelas rendah, hal ini mengisyaratkan bahwa memulihkan konsentrasi dan suasana hati siswa melalui kegiatan yang melibatkan seluruh kelas lebih menjanjikan

daripada memperbanyak pemberian hadiah.

Berdasarkan simpulan tersebut, guru disarankan merancang ice breaking yang terhubung dengan materi matematika dan menempatkannya pada saat konsentrasi siswa mulai menurun, bukan sekadar sebagai selingan pengisi waktu. Reward tetap diberikan sebagai bentuk penghargaan, dengan porsi yang lebih besar pada apresiasi verbal agar tidak menggeser motivasi belajar siswa. Pihak sekolah diharapkan mendukung terciptanya iklim kelas yang menyenangkan melalui pembinaan dan berbagi praktik baik antarguru. Peneliti selanjutnya disarankan memperpanjang durasi perlakuan, menyertakan pengukuran awal, dan memperluas cakupan jenjang maupun mata pelajaran agar hasilnya dapat digeneralisasi lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Fauzi, Felisia Putri Suranto, Anah Harhamsah, A. F. (2024). Dampak kurangnya interaksi guru dan siswa terhadap prestasi belajar di sekolah. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Non Formal*, 93-98.
- Alfazuri, N. (2024). Pengaruh pemberian reward terhadap motivasi belajar siswa dalam

- pembelajaran PPKn di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 1-23.
- Aslam, A. P. (2023). *Metodologi penelitian*. Makassar: Tahta Media Group.
- Fajarudin, A. A., Samsudi, A., & Lailatul Mas'adah, N. (2021). Teknik ice breaking sebagai penunjang semangat dan konsentrasi siswa kelas 1 MI Nurul Islam Jatirejo. *Idarotuna: Journal of Administrative Science*, 2(2), 147-176.
- Fariyah. (2020). *Model micro-teaching berorientasi kecerdasan emosional*. Grobogan: CV. Sarnu Untung.
- Fathoni, A. (2018). *Pengaruh pemberian reward dan punishment terhadap minat belajar matematika siswa kelas V MIN 1 Madiun tahun pelajaran 2017/2018*. Ponorogo: IAIN Ponorogo.
- Friantini, R. N., & Winata, R. (2019). Analisis minat belajar pada pembelajaran matematika. *JPML: Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 4(1), 6-11.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS 25*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Harianja, M. M., & Sapri, S. (2022). Implementasi dan manfaat ice breaking untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1324-1330.
- Haryati, F. D., & Puspitaningrum, D. (2023). Implementasi ice breaking sebagai pematik motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. *Jurnal Al-Ilmi: Jurnal Riset Pendidikan Islam*, 4(1), 99-106.
- Indriany, L., Alam, S., Satriawati, & Cayati. (2023). Pengaruh ice breaking berbasis media poster terhadap minat belajar siswa kelas III. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(3), 1092-1102.
- Nugroho, M. A., Muhajang, T., & Budiana, S. (2020). Pengaruh minat belajar siswa terhadap hasil belajar mata pelajaran matematika. *JPPGuseda: Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 42-46.
- Prabowo, R., & Laksmiwati, H. (2020). Hubungan antara rasa syukur dengan kebahagiaan pada mahasiswa jurusan psikologi Universitas Negeri Surabaya. *Character: Jurnal Penelitian Psikologi*, 7(1), 1-7.
- Pratiwi, N. K. (2017). Pengaruh tingkat pendidikan, perhatian orang tua, dan minat belajar siswa terhadap prestasi belajar bahasa Indonesia siswa SMK kesehatan di Kota Tangerang. *Pujangga*, 1(2), 31-48.
- Purwanto, N. (2006). *Ilmu pendidikan teoritis dan praktis*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rahim, A., Yusnan, M., & Kamasiah, K. (2021). Sistem pengembangan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

- Taksonomi: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 1(1), 43-51.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1-8.
- Silviani, T. R., Lusyana, E., & Hadi, A. R. (2017). Upaya meningkatkan minat belajar matematika menggunakan inquiry based learning setting group investigation. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 8(2), 150-161.
- Soenarno, A. (2005). *Ice breaker permainan atraktif-edukatif*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Sofia, L., Permatasari, R. F., & Adriansyah, M. A. (2019). Hubungan antara empati dengan respect. *Psikostudia: Jurnal Psikologi*, 8(1), 20-28.
- Subandijo, S. (2020). Pengaruh kecerdasan emosional dan sikap kerja terhadap pengambilan keputusan. *Jurnal Mitra Manajemen*, 4(2), 4-10.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhendra, F., & Ermanto, R. (2023). Pengaruh kecerdasan emosional guru terhadap kualitas interaksi di kelas. *Jurnal Pendidikan Merdeka Belajar*, 1(1), 19-24.
- Suraji, R., & Sastrodiharjo, I. (2021). Peran spiritualitas dalam pendidikan karakter peserta didik. *JPPI: Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 7(4), 570-579.
- Yanti, R., & Putri, D. N. (2020). Penerapan ice breaker dan pengaruhnya terhadap hasil belajar tematik pada tema 8 peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri 15 Salolo Kota Palopo. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 3(2), 128-132.
- Yuwanto, L. (2019). *Pengantar metode penelitian eksperimen*. Sidoarjo: Dwiputra Pustaka Jaya.
- Zulfa, A. O. (2022). *What makes a teacher extraordinary?: Guru bahasa Inggris idola para siswa*. Sleman: CV. Bintang Semesta Media.