

## **BAB II**

### **TINJAUAN TEORETIS**

#### **2.1 Kajian Pustaka**

Menurut Moh. Toharudin (2021: 40-41) kajian pustaka adalah sebagai berikut: “Kajian pustaka merupakan suatu kegiatan yang memiliki tujuan melakukan kajian mengenai teori-teori dan konsep-konsep yang berhubungan dengan sebuah topik yang akan diteliti.

##### **2.1.1 *Ice breaking***

###### **2.1.1.1 Pengertian *Ice breaking***

*Ice breaking* secara linguistik berasal dari dua kata yaitu *ice* dan *breaking*. Dalam Kamus Besar Bahasa Inggris *ice* artinya es dan *break* artinya pecah. Singkatnya, *ice breaking* berarti memecahkan es. Dalam dunia pendidikan didasarkan pada makna yang lebih konotatif yaitu memecahkan kebekuan. Bedanya kalau di dunia teknik diartikan sebagai pemecah kebekuan “es” sedangkan di dunia pendidikan diartikan sebagai pemecah kebekuan “suasana atau keadaan”. Dalam artian suasana tenang dan jenuh dihidupkan kembali. Istilah *icebreaking* sering muncul dalam forum pelatihan perusahaan atau organisasi. Namun, itu jarang digunakan di kelas. Padahal, ruang kelas merupakan tempat dimana siswa dapat dengan mudah mendapatkan informasi materi dari guru. *Ice breaking* dapat dilakukan di dalam atau di luar kelas tergantung pada ruangannya.

Menurut Adi Sunarno (2015:1), pemecah es berarti “memecahkan es”, yang berarti menghancurkan atmosfer yang membeku. Jika siswa bosan, suasana perlu penyegaran. Dalam proses pembelajaran, siswa harus mempersiapkan diri untuk mempelajari banyak mata pelajaran setiap hari, menjadi membosankan, mereka tidak tertarik untuk belajar. Dalam buku yang dikutip Sunarto, menurut M Said, *ice breaking* adalah permainan atau kegiatan yang mengubah suasana hening dalam kelompok sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif. yaitu ketika siswa bosan dengan pembelajaran, salah satu cara guru untuk mengatasi rasa bosan di kalangan

siswa adalah dengan menggunakan *ice breaking* yang berisi permainan-permainan positif sehingga membangkitkan semangat belajar pada anak. Permainan merupakan kegiatan yang disukai semua orang tanpa mengenal usia, karena setiap orang yang menginginkan suasana belajar yang menyenangkan pasti lelah dalam belajar.

Menurut istilah yang diberikan oleh Adi Sunarno (2015:1) dalam bukunya, *ice breaking* atau memecahkan kebekuan dengan permainan sederhana adalah transisi dari situasi yang membosankan, mengantuk, dan menegangkan menjadi situasi yang bahagia dan menyenangkan. *Ice breaking* merupakan “permainan atau kegiatan yang berfungsi untuk mengubah suasana kebekuan dalam kelompok.” *Ice breaking* adalah “peralihan situasi dari yang membosankan, membuat mengantuk, menjenuhkan, dan tegang menjadi rileks, bersemangat, tidak membuat mengantuk, serta ada perhatian dan ada rasa senang untuk mendengarkan atau melihat orang yang berbicara di depan kelas atau ruangan pertemuan.”

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa *ice breaking* adalah teknik bagi seorang guru untuk mengalihkan suasana membosankan peserta didik agar kembali segar dan bersemangat untuk belajar. Artinya seorang guru tersebut dapat menciptakan suasana yang membuat peserta didik aktif atau antusias kembali dalam belajar. *Ice breaking* juga salah satu pendukung dalam proses pembelajaran, dimana ketika guru menggunakan metode dalam pembelajaran yang kemudian siswa tidak lagi menerima informasi dari guru serta melihatkan ekspresi wajah yang semeraut maka *ice breaking* ini bisa dilakukan. Tidak dapat menutup kemungkinan bahwa terkadang siswa sudah merasa sangat bosan belajar akan tetapi keharusan mereka untuk belajar di sekolah itu memang sudah menjadi kewajiban dan prosedur yang harus mereka ikuti di sekolah. Oleh karena itu, dengan adanya *ice breaking* ini menjadi salah satu cara untuk mengurangi stres atau merefresh ulang otak yang bekerja untuk belajar seharian penuh.

#### **2.1.1.2 Kegunaan *Ice breaking***

*Ice breaking* ini sangat membantu menyegarkan pikiran siswa dan

mendorong mereka untuk kembali belajar. Dalam acara-acara yang menuntut peserta untuk fokus dan berkonsentrasi, *ice breaking* sangat diperlukan, seperti seminar, workshop. Begitu pula dalam dunia pendidikan. Menurut Jamal, *ice breaking* juga membantu memantapkan konsep dan kembali ke keadaan alfa. Namun, guru harus berhati-hati saat memilih *ice breaking* yang tepat. Artinya, jangan biarkan *ice breaking* menyita waktu kelas. Perbedaan harus dibuat antara *ice breaking* untuk latihan dan *ice breaking* di dalam kelas. Tantangan guru adalah mengumpulkan *ice breaking*. Dalam artian *breaking ice breaking* itu bagus untuk belajar, agar siswa semangat belajar lagi, tapi tidak menghabiskan waktu untuk belajar.

Menurut (Ucu Sulastri, 2014) *ice breaking* yang digunakan dalam pengajaran harus memiliki fungsi mengajar sehingga dapat memantapkan pelajaran. Oleh karena itu, guru super kreatif selalu membuat suasana menyenangkan dan bersemangat dengan menciptakan model *ice breaking* mereka sendiri. Di mana guru yang kreatif menawarkan sisi positif kepada anak jika mereka mau belajar tanpa memaksanya.

Menurut (Johan Suwignjo, 2013a), *ice breaking* merupakan solusi paling tepat untuk menciptakan suasana segar, cerdas, dan menyenangkan. Cara cerdasnya adalah dengan memberikan teka-teki yang asik otak tapi lucu atau bisa bikin ketawa. Tentu lebih positif daripada omong kosong yang biasanya membicarakan kejelekan orang lain.

Dapat penulis simpulkan bahwa penggunaan *ice breaking* sangat bermanfaat dalam pembelajaran karena mengembalikan semangat siswa untuk fokus belajar dan mendukung pembelajaran ketika siswa bosan dengan pembelajaran. Tapi *ice breaking* bukanlah satu-satunya hal penting dalam belajar. *Ice breaking* ini membantu proses pembelajaran berjalan efektif dan membawa kegembiraan bagi siswa itu sendiri. Selain itu, *ice breaking* juga membuat pembelajaran menjadi kurang seru dan menakutkan, sehingga siswa dapat dengan mudah menyerap informasi yang datang dari guru. Hal ini mudah untuk dijalani dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

### 2.1.1.3 Jenis-jenis Permainan *Ice breaking*

Dalam menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan menarik motivasi siswa, maka guru menerapkan *ice breaking*. Banyak jenis permainan *ice breaking* yang bisa di ATM (Amati, Tiru, Modifikasi). Jenis-jenis *ice breaking* ini dapat digunakan secara bergantian agar siswa tidak bosan dengan metode pencair suasana yang monoton. Seperti yang dikatakan oleh (Ucu Sulastri, 2014) bahwa jenis-jenis *ice breaking* yang beragam dapat menarik motivasi siswa dalam belajar antara lain :

Permainan Dalam kamus bahasa Indonesia, kata main berarti “melakukan sesuatu untuk bersenang-senang”. Permainan disini berarti permainan yang bersifat edukasi atau sebagai pencair suasana dalam kelas. Diharapkan permainan ini bisa memberikan efek yang baik bagi peserta didik ketika menerima kembali pelajaran dari guru.

#### 1. Menyanyi

Bernyanyi adalah salah satu *ice breaking* yang bisa diterapkan pada semua siswa. Misalnya, menyanyikan lagu ciptaan guru, atau menyanyikan lagu yang sudah dikenal, tetapi mengubah kata-katanya, atau lagu anak-anak, tetapi mengubah lagu itu menjadi lagu lain. Misal: lagu "Potong Bebek Angsa" diganti liriknya dengan pelajaran ekonomi seperti materi kegiatan ekonomi.

#### 2. Yel-yel atau seruan pembangkit semangat

Seruan adalah kata-kata penyemangat atau penyemangat dengan intonasi yang kuat, lantang namun bermakna. Teriakan bisa dilakukan dengan menggerakkan anggota badan, mengucapkan kata-kata penyemangat.

Misalnya:

Guru berkata: "Di mana anak yang pintar?" secara bersamaan menunjuk 2 ibu jari ke dada.

"di mana?" tanya guru lagi "di sini!" jawab siswa itu.

"siapa" tanya guru itu lagi. "ini" jawab siswa

"Bagaimana kalau tidak pintar?" tanya guru itu lagi..

Para siswa mengangkat tangan kanan dan mengepalkan tangan serta mengacungkan ibu jari ke bawah.

Mengatakan, "Rugi Habis!" Dan banyak lagi seruan atau yel-yel lainnya yang dapat dikembangkan oleh guru kreatif.

### 3. Senam Otak

Senam otak, juga dikenal sebagai permainan otak, adalah serangkaian gerakan tubuh sederhana yang digunakan untuk menghubungkan seluruh bagian otak untuk meningkatkan pembelajaran, mengembangkan harga diri, dan rasa memiliki. Senam otak dapat menyemangati siswa karena dapat menggerakkan badannya sesuka hati tanpa ada paksaan atau hukuman dari guru.

### 4. Humor

Humor adalah teknik untuk membuat anak senang dan tertawa. Humor harus mendidik. Siswa dengan selera humor yang baik akan belajar dengan menyenangkan dan tanpa tekanan psikologis. Humor yang selalu meresapi pertemuan adalah bagian alami dari pengalaman kelas bagi para siswa ini. Guru memiliki selera humor yang baik dan memahami bahwa humor adalah ekspresi kreativitas yang normal. Jadi humor bisa digunakan dalam pembelajaran, apalagi jika termasuk nilai-nilai yang dapat membuat peserta didik termotivasi untuk belajar lebih giat lagi.

### 5. Story telling atau bercerita

Bercerita menjadi bagian pendidikan, asal yang anda ceritakan memiliki makna yang baik dan menggugah. Artinya cerita tersebut masih dalam ranah pembelajaran dan tidak menyimpang jauh dari apa yang seharusnya guru ceritakan sesuai dengan materi yang juga disampaikan.

### 6. Tebak-tebakan

Berpikir adalah bagian dari pemecah kebekuan yang membawa siswa kembali ke fokus. Selain itu, tebak-tebakan tersebut dilengkapi dengan hadiah bagi yang bisa menjawabnya. Dari beberapa jenis *ice breaking* di atas hendaknya guru bisa melakukannya dalam proses pembelajaran. Dimana, siswa membutuhkan kenyamanan dan keramahan guru di dalam kelas.

#### **2.1.1.4 Contoh Permainan *Ice breaking***

*Ice breaking* adalah bentuk simulasi di mana siswa terlibat. waktu yang

dibutuhkan adalah 1-5 menit. Menurut (Soenarno, 2010), mencairnya suasana belajar terjadi dalam beberapa kondisi. Pertama, digunakan saat berpindah sesi atau aktivitas. *Ice breaking* tidak boleh digunakan di tengah-tengah kegiatan, seperti saat diskusi, kerja kelompok, demonstrasi, atau kegiatan lain yang mengganggu konsentrasi siswa. Kedua, digunakan ketika siswa bosan atau jenuh saat menyelesaikan tugas belajar. Untuk mengembalikan segarnya ketahanan peserta didik dalam proses pembelajaran dilakukan *ice breaking*. Ketiga, digunakan untuk memperkuat materi pembelajaran. Untuk melakukan ini, *ice breaking* biasanya menggunakan yel-yel atau nyanyian.

Berikut contoh permainan *ice breaking* :

1. Ahmad Berkata

Tujuan : konsentrasi / fokus

Penggunaan : awal sebelum kegiatan KBM di mulai

Lokasi : di dalam kelas/ halaman sekolah

Prosedur:

- a) Jika ada perintah yang diawali dengan “ahmad berkata”, maka siswa wajib mengikuti
- b) jika ada perintah yang tidak diawali dengan “ahmad berkata”, maka siswa dilarang mengikuti.
- c) Sebelumnya dibuka dengan kode 2 tepukan dan di tutup dengan kode 2 tepukan (sebagai tanda dimulai dan diakhiri)

2. Gajah, Semut, Ular, Cacing

Tujuan : keseimbangan otak kiri dan kanan  
Penggunaan : di sela-sela kegiatan KBM

Lokasi : di dalam Kelas / halaman sekolah

Prosedur :

- a) Jika disebutkan “gajah”, dijawab “besar” dan dibarengi ibu jari menekan jari

kelingking.

- b) Jika disebutkan “ semut”, dijawab “kecil” dan dibarengi kedua tangan
- c) membuat lingkaran besar
- d) Jika disebutkan “ular”, dijawab “panjang” dan dibarengi kedua telapak
- e) tangan bergerak saling mendekat.
- f) Jika disebutkan “cacing”, dijawab “pendek” dan dibarengi kedua telapak
- g) tangan bergerak saling menjauh.
- h) Jika disebutkan “cacing”, dijawab “pendek” dan dibarengi kedua telapak
- i) tangan bergerak saling menjauh.
- j) Untuk mengawali sebagai latihan/pembiasaan, bisa dilakukan dengan gerakan yang biasa dulu/ gerakan normal, “ sambil kedua tangan membuat lingkaran besar, dan seterusnya.

#### **2.1.1.5 Indikator Ice breaking**

Minstrell dalam wena (2009. Hml,30) Empat indikator yang bisa dijadikan acuan efektivitas sebuah *ice breaking* dalam proses pembelajaran adalah:

##### **1. Indikator Perhatian (*attention*)**

*Ice breaking* yang baik dapat membangkitkan perhatian peserta diklat terhadap materi baik di awal, tengah, maupun akhir proses pembelajaran. Perhatian tersebut dapat merangsang rasa ingin tahu lebih jauh terhadap materi yang diajarkan. Jika *ice breaking* tidak mampu membangkitkan perhatian audiens dan tetap menyisakan kejenuhan dan kebosanan dari audiens, maka perlu dikoreksi dan dievaluasi baik cara penyampaian, metode, timing, maupun konten dari *ice breaking* tersebut. Misalnya saja, materi diklat terkait pembahasan mengenai kebijakan dan peraturan perpajakan yang kompleks, lalu trainer memberikan *ice breaking* dengan acara menyanyi bersama. Bagi sebagian peserta diklat hal tersebut bisa jadi bukannya akan membuat mereka perhatian pada materi justru akan merasa terganggu konsentrasinya. Mungkin

akan lebih baik *ice breaking* yang diberikan berupa perlombaan tebak kasus dengan hadiah coklat bagi yang bisa menjawab dengan cepat dan tepat. Semakin *ice breaking* dapat meningkatkan perhatian terhadap materi dan proses pembelajaran, semakin efektif *ice breaking* tersebut.

## 2. Indikator Relevansi (*relevance*)

Untuk meningkatkan pemahaman pada diri peserta diklat, *trainer* harus mampu mengaitkan pengalaman keseharian dan konsep berpikir peserta diklat dengan materi diklat yang akan diberikan. *Ice breaking* yang tepat dapat dijadikan alat bantu yang efektif untuk mengaitkan hal tersebut, syaratnya *ice breaking* tersebut harus disesuaikan dengan materi yang diberikan. Misalnya *ice breaking* berupa pemutaran video yang berisi pengalaman sehari-hari yang menunjukkan manfaat *teamwork* dan akibat buruk jika *teamwork* tidak berjalan baik akan sangat relevan ketika *trainer* menyampaikan materi tentang *teamwork*. Menjadi kurang relevan, jika materi tentang *teamwork* namun *ice breaking* nya berupa tarian “*chicken dance*”. Semakin relevan *ice breaking* dengan isi materi diklat semakin efektif *ice breaking* tersebut.

## 3. Indikator Keyakinan (*confidence*)

Keyakinan yang dimaksud disini adalah keyakinan pada diri peserta diklat bahwa mereka dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan bisa mencapai hasil yang optimal. *Ice breaking* yang tepat dapat membantu memunculkan keyakinan ini. Metode *ice breaking* yang bisa digunakan *trainer* bisa memutar video motivasi atau menyampaikan cerita inspiratif sebelum kelas dimulai. Permainan cepat tepat dengan pemberian hadiah menarik pada sesi akhir pembelajaran pun bisa jadi alternatif *ice breaking* yang menarik. Dengan permainan lomba cepat tepat ini peserta dapat mengetahui dan menyadari bahwa mereka sudah cukup menguasai materi yang diajarkan sehingga peserta diklat memiliki keyakinan bahwa mereka telah mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Semakin suatu *ice breaking* dapat menimbulkan keyakinan pada diri peserta diklat semakin efektif *ice breaking* tersebut.



#### 4. Indikator Kepuasan (*satisfaction*)

Kepuasan terkait proses pembelajaran dapat terwujud antara lain jika peserta diklat merasa mendapat banyak manfaat dari suatu diklat, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak paham menjadi paham dan dari tidak bisa menjadi bisa. Metode studi kasus dapat menjadi pilihan *ice breaking* yang tepat. Peserta diklat dapat dibagi menjadi beberapa kelompok untuk berdiskusi memecahkan suatu kasus. Hasil diskusi dapat dipresentasikan atau didemonstrasikan dengan cara yang menarik sehingga peserta lain dapat menyimak dengan suasana rileks dan gembira. Hal tersebut dapat membantu setiap peserta diklat lebih semangat untuk memahami isi dari materi diklat sehingga akhirnya mereka merasa puas telah mendapatkan manfaat dari diklat tersebut. Semakin *ice breaking* dapat membantu menimbulkan kepuasan dari peserta diklat semakin efektif *ice breaking* tersebut.

### 2.1.2 Reward

#### 2.1.2.1 Pengertian *Reward*

*Reward* adalah ganjaran, penghargaan, imbalan, atau hadiah. Penghargaan atau hadiah yang diberikan karena sesuatu telah dilakukan dengan baik dan benar. *Reward* adalah akibat yang diberikan sebagai imbalan karena kita sudah melakukan sesuatu yang baik, benar, dan memuaskan. Menurut Sardiman (2014, hlm.46), “*Reward* merupakan salah satu bentuk motivasi belajar yang diberikan guru”. Lalu Syah (2013, hlm.153) mengatakan bahwa, “Hadiah merupakan contoh nyata motivasi ekstrinsik yang menolong siswa belajar”. Sedangkan Suryabrata (2013, hlm.237).

Menurut Slameto (2010), *reward* adalah suatu penghargaan yang diberikan guru kepada siswa sebagai hadiah karena siswa tersebut telah berperilaku baik dan sudah berhasil melaksanakan tugas yang diberikan guru dengan baik. Sedangkan Suryabrata (2013, hlm.237) mengemukakan bahwa, “Adanya ganjaran sebagai salah satu faktor psikologi belajar saat akhir belajar”.

Dari pendapat tersebut disimpulkan bahwa, *reward* adalah perlakuan yang menyenangkan sebagai salah satu faktor psikologi belajar, juga merupakan bentuk

contoh nyata motivasi ekstrinsik yang diberikan guru untuk menolong siswa belajar, karena berhasil meraih prestasi memuaskan. Pemberian *reward* dalam aktivitas belajar di kelas bertujuan untuk menciptakan suasana menyenangkan dalam belajar bagi siswa, juga mendorong semangat dan motivasi belajar siswa, agar kegiatan belajar-mengajar yang dilakukan tidak menimbulkan kejenuhan pada diri siswa. Dari hal itu, diketahui pula bahwa pemberian *reward* berfungsi sebagai penguatan (*reinforcement*). Individu selalu memerlukan perhatian, pujian, dan sapaan sebagai suatu bentuk penguat tingkah laku. Oleh karena itu, tujuan penggunaan penguatan (*reinforcement*) di kelas dapat memberikan motivasi kepada siswa, pengontrol atau pengubah perilaku yang kurang baik (Djamarah, 2010, hlm.118 dalam Sulaiman, 2014, hlm.86).

Sedangkan menurut Usman (2013, hlm.80-81): Penguatan (*reinforcement*) merupakan semua bentuk respons, bersifat verbal/non-verbal, bagian modifikasi perilaku guru terhadap perilaku siswa, dengan pemberian informasi atau umpan balik (*feedback*) sebagai tujuan bagi sipenerima (siswa) atas perbuatannya, sebagai dorongan ataupun koreksi. Atau penguatan (*reinforcement*) adalah respons terhadap perilaku yang dapat meningkatkan kemungkinan berulangnya kembali perilaku tersebut.

Dari dua pendapat tersebut diketahui bahwa, penguatan (*reinforcement*) diberikan pendidik (guru) kepada peserta didik (siswa) dengan maksud untuk membesarkan hati peserta didik, agar mereka lebih aktif berpartisipasi dalam interaksi belajar-mengajar, juga mengontrol perubahan tingkah laku siswa ke arah negatif. Dengan penguatan (*reinforcement*), peserta didik dapat lebih fokus belajar, memiliki motivasi untuk belajar, dan aktif selama pembelajaran, juga tingkah laku mereka dapat dibina untuk lebih produktif ke arah yang positif.

#### **2.1.2.2 Jenis-Jenis Reward (Penghargaan)**

Jenis-jenis *reward* menurut Usman (2013, hlm.81-82) adalah sebagai berikut:

1. Penguatan secara verbal

Biasa diungkapkan atau diutarakan dengan kata-kata pujian, penghargaan

(*valuation*), persetujuan, dan sebagainya, misalnya bagus; bagus sekali; betul; pintar; ya; seratus buat kamu!

2. Penghargaan secara non-verbal,
  - a. Penguatan gerakan isyarat, misalnya mengangguk atau menggelengkan kepala, tersenyum, mengerutkan kening, menguncungkan jempol, raut muka sedih, raut muka ceria, serta sorot mata yang memandang bersahabat (tajam).
  - b. Penguatan pendekatan, merupakan pendekatan pada siswa untuk memberikan perhatian dan kesukaannya terhadap mata pelajaran, perilaku, atau penampilan rapi siswa. Misalnya, guru berdiri disamping siswa, berjalan menuju siswa, duduk dekat seorang siswa atau sekelompok siswa, atau berjalan di sisi siswa. Penguatan ini bermanfaat untuk menambah penguatan verbal.
  - c. Penghargaan menggunakan sentuhan (*contact*): pemberian persetujuan atau memberikan penghargaan bagi siswa atas usaha dan penampilan mereka dengan cara menepuk bahu atau pundak siswa, menjabat tangan siswa, mengangkat tangan siswa atas kemenangan dalam pertandingan. Namun perlu diperhatikan bahwa penghargaan sentuhan harus digunakan dengan seksama agar sesuai dengan usia siswa, jenis kelamin siswa, dan latar belakang kebudayaan setempat.
  - d. Penghargaan dengan aktivitas menyenangkan memakai aktivitas atau tugas yang disukai oleh siswa sebagai penguatan. Misalnya, seorang siswa menunjukkan kemajuan pada mata pelajaran seni musik ditunjuk menjadi ketua paduan suara di sekolahnya.
  - e. Penghargaan berupa benda/*symbol* merupakan penghargaan dengan berbagai simbol berupa benda, misalnya kartu bergambar, bintang plastik, lencana, ataupun komentar tertulis di buku siswa. Hal tersebut jangan terlalu sering dilakukan untuk menghindari kebiasaan dalam mengharapkan sesuatu sebagai imbalan.

Penguatan verbal maupun penguatan non-verbal sangat penting dilakukan untuk mendorong keaktifan, semangat, dan motivasi belajar peserta didik saat

melakukan kegiatan belajar di kelas. Meskipun pada kenyataannya, guru lebih baik menggunakan kedua jenis penguatan tersebut secara bersama-sama saat memberikan *reward* kepada siswa dalam kegiatan belajar-mengajar agar lebih meyakinkan. Saat *reward* diberikan melalui sebuah penguatan verbal dan penguatan non-verbal, peserta didik secara pasti akan mengetahuinya, bahwa ia atau mereka telah diberikan *reward* oleh guru mereka.

Selama kegiatan belajar-mengajar berlangsung, pendidik selalu memberikan *reward* kepada peserta didiknya melalui penguatan yang didasari atas rasa kasih sayang dan tanggung jawab. Kasih sayang yang diberikan pendidik kepada peserta didiknya mampu membuat mereka melakukan tanggung jawab mereka dalam memberikan pembelajaran dengan baik. Masih menurut Usman (2013, hlm.82), bahwa pemberian penguatan didasari oleh prinsip-prinsip sebagai berikut: “(1) Kehangatan dan keantusiasan; (2) Kebermaknaan; serta (3) Menghindari penggunaan respon negatif”.

Dalam memberikan *reward*, sikap juga gaya guru serta suara, mimik wajah, dan gerak badan akan menunjukkan kehangatan dan keantusiasan, sehingga akan memberikan kesan pada peserta didik bahwa guru tersebut ikhlas memberikan *reward*nya. Selain itu, *reward* yang diberikan harus benar-benar dipahami dan diyakini peserta didik bahwa mereka diberikan *reward* karena mereka memang pantas mendapatkannya. Juga, seorang guru harus menghindari komentar atau candaan kasar yang mengarah pada ejekan atau hinaan sehingga dapat memadamkan semangat dan motivasi belajar peserta didik. Berdasarkan hal itu, Usman (2013, hlm.83) mengatakan bahwa ada cara-cara yang berbeda dalam menggunakan penguatan yang sesuai untuk diberikan saat kegiatan belajar-mengajar berlangsung, yaitu: Penguatan kepada pribadi tertentu.

Penguatan yang diberikan harus jelas kepada siapa yang dituju, sebab bila tidak jelas, kurang efektif. Maka dari itu, pemberian penguatan, guru terlebih dahulu harus menyebut nama siswa tertentu sambil menatap kepada siswa itu. Penguatan kepada kelompok. Penguatan dapat diberikan pula pada sekelompok siswa, misalnya apabila satu tugas telah diselesaikan dengan baik oleh siswa satu kelas, guru membolehkan siswa kelas itu untuk bermain bola voli yang menjadi

kegemaran mereka. Pemberian penguatan dengan segera. Pemberian penguatan harus diberikan segera setelah muncul tingkah lakusiswa atau respon siswa yang diharapkan guru. Pemberian penguatan yang ditunda, cenderung kurang efektif. Variasi dalam penggunaan. Jenis atau macam penguatan yang digunakan hendaknya bervariasi, tidak terbatas pada satu jenis penguatan saja, karena akan menimbulkan kebosanan saat belajar dan selanjutnya belajar akan kurang efektif.

*Reward* atau penghargaan berfungsi sebagai penguatan yang diberikan guru pada peserta didik, bertujuan untuk meningkatkan konsentrasi, keaktifan, dan motivasi, juga pembinaan sikap peserta didik ke arah positif dalam kegiatan belajar-mengajar, dapat diberikan dengan cara-cara berbeda berdasarkan situasi dan kondisi yang terjadi saat kegiatan pembelajaran berlangsung. *Reward* yang diberikan harus tepat sasaran sehingga memberikan makna dalam bagi peserta didik. *Reward* yang diberikan juga harus menciptakan suasana yang menyenangkan dan kondusif untuk belajar.

### **2.1.2.3 Indikator *Reward***

Siagian (1995: 55) menjelaskan beberapa indikator *reward* antara lain, yaitu sebagai berikut :

#### **1. Pujian**

Suatu bentuk ganjaran yang paling mudah dilakukan, karena hanya berupa katakata seperti baik sekali, bagus, atau dapat berupa kata-kata yang bersifat sugestif “Lain kali hasilnya pasti akan lebih bagus lagi” dan sebagainya.

#### **2. Penghormatan**

*Reward* (ganjaran) yang berupa penghormatan ini dapat berbentuk dua macam pula. Pertama, berbentuk semacam penobatan, yaitu penerima manfaat yang mendapat ganjaran mendapat kehormatan diumumkan didepan temantemannya. Kedua, penghormatan pemberian kekuasaan ataupun kesempatan untuk melakukan sesuatu.

#### **3. Hadiah**

Hadiah ialah *reward* (ganjaran) yang diberikan dalam bentuk barang.

#### **4. Tanda penghargaan**

Tanda penghargaan adalah bentuk *reward* yang bukan dalam bentuk barang tetapi dalam surat keterangan yaitu dengan memberi nilai yang bagus.

Menurut pendapat Aljena dalam *Journal of Advances in Education and Philosophy* mengatakan bahwa *rewarding students is crucial and influential in encouraging their enthusiasm and motivation to learn. In addition, rewards are provided in the section on positive reinforcement and stimuli to motivate pupils to be more active, enthusiastic, and passionate towards learning.* Artinya pemberian penghargaan kepada siswa sangat penting dan berpengaruh dalam mendorong semangat dan motivasi mereka dalam belajar. Siswa dapat diberi hadiah berupa, uang, pengakuan, tepuk tangan, skor tambahan, dan barang-barang seperti alat tulis yang menurut mereka bermanfaat. Pemberian penghargaan ini biasanya memiliki dampak yang menguntungkan pada pembelajaran. Selain itu hadiah yang diberikan dibagikan penguatan positif dan rangsangan untuk memotivasi siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan bergairah dalam belajar.

Oleh karena itu disimpulkan bahwa indikator *reward* yaitu berdasarkan penghargaan dari pekerjaan itu sendiri, peluang promosi, upah, rekan kerja dan pengawasan dengan pemberian respon yang positif untuk menambah motivasi dalam diri.

Dalam mengukur *reward* diperlukan indikator-indikator. Menurut Alisufi Sabri (2005:60) Penghargaan sebagai salah satu metode pembelajaran mempunyai beberapa indikator yakni:

1. Pujian

Kita tahu, pujian merupakan tindakan mengungkapkan persetujuan atau kekaguman. Pujian dapat meningkatkan harga diri, kemandirian, minat belajar, dan prestasi belajar peserta didik. Pujian merupakan penghargaan yang paling mudah dilakukan. Biasanya dilakukan dengan kata-kata seperti yes, bagus, tingkatan, dsb.

2. Penghormatan

Penghargaan ini mengacu pada dua bentuk yaitu penobatan, dimana peserta didik diumumkan kepada seluruh teman-temannya secara terbuka sebagai

peserta didik yang mencapai sesuatu hal yang baik. Bisa dilakukan didepan teman-teman kelas saja atau didepan seluruh peserta didik di sekolah.

Pengormatan juga mengacu pada pemberian kuasa untuk melakukan sesuatu hal. Misalnya, peserta didik diberikan kesempatan untuk menunjukkan caranya menyelesaikan soal suatu mata pelajaran atau tugas lain.

### 3. Hadiah

Penghargaan dengan cara ini bisa berdampak kurang baik pada motivasi belajar peserta didik. Peserta didik belajar bukan untuk menjadi tahu melainkan untuk mendapatkan hadiah. Manakala tidak mendapatkan hadiah, peserta didik menjadi malas belajar. Karena itu, hadiah harus diberikan secara tepat dalam waktu dan tepat karena perlu. Misalnya pada saat hari raya keagamaan, dsb.

### 4. Tanda Penghargaan

5. ini merupakan penghargaan yang bersifat simbolis. Biasanya berupa surat-surat tanda penghargaan, piala, dsb.

## **2.1.3 Hasil Belajar**

### **2.1.3.1 Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah kemampuan siswa yang diperoleh setelah kegiatan belajar (Nugraha, 2020). Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotor (Wulandari, 2021). Pendapat dari Mustakim (2020) hasil belajar adalah segala sesuatu yang dicapai oleh peserta didik dengan penilaian tertentu yang sudah ditetapkan oleh kurikulum lembaga pendidikan sebelumnya. Dari beberapa pendapat diatas hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil dari proses belajar mengajar baik kognitif, afektif, maupun psikomotor dengan penilaian yang sesuai dengan kurikulum pembelajaran lembaga pendidikan.

Menurut Hamalik dalam Asep Jihad (2013, hlm. 15) mengemukakan bahwa, “Hasil-hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian dan sikap-sikap, serta apersepsi dan abilitas”. Selanjutnya Sudjana dalam

Asep Jihad (2013, hlm. 15) berpendapat bahwa, “Hasil belajar adalah kemampuankemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya”

#### **2.1.3.2 Tujuan Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan hasil yang dicapai dari aktivitas belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Hasil belajar diukur untuk mengetahui pencapaian tujuan pendidikan, sehingga hasil belajar harus paralel dengan tujuan pendidikan. Adapun tujuan hasil belajar sebagai berikut:

- a) Mengetahui seberapa tinggi kemampuan memahami dan menguasai materi yang telah di pelajari.
- b) Mengetahui seberapa cakap, bakat, minat, motivasi, dan sikap peserta didik dengan program pembelajaran yang digunakan.
- c) Mengetahui seberapa jauh kemajuan dan ketepatan hasil belajar peserta didik terhadap standar kompetensi dasar yang sudah ditetapkan.
- d) Dapat mendiagnosis kelebihan dan kekurangan peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran. Kelebihan peserta didik dapat dijadikan sebagai dasar bagi guru dalam memberikan bimbingan dan pengembangan yang lebih lanjut, selain itu kelemahannya pun dapat dijadikan sebagai acuan dalam memberikan bimbingan yang lebih baik dari sebelumnya.
- e) Seleksi, artinya yaitu memilih dan menentukan siapa saja peserta didik yang layak dan sesuai dengan jenis pendidikan tertentu dengan bimbingan guru.
- f) Menentukan dalam kenaikan kelas ke jenjang lebih tinggi.
- g) Menmberi tempat kepada peserta didik sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya.

#### **2.1.3.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar Pendapat salah satu ahli yaitu Wasliman, pencapaian peserta didik dalam proses hasil belajar adalahhasil dari interaksi berbagai faktor yang mempengaruhi, dapat berupa faktor internal atauoun eksternal.

1. Faktor internal yakni faktor pada diri siswa atau peserta didik yang



mempengaruhi proses belajar.

2. Faktor eksternal dibagi menjadi beberapa aspek yaitu aspek kecerdasan, minat atau atensi, aspek motivasi, aspek disiplin, kebiasaan dalam belajar dan kondisi fisik maupun kesehatan pribadi.

Faktor eksternal yakni faktor dari luar diri yang dapat mempengaruhi proses belajar. Contohnya yaitu faktor lingkungan sekolah, masyarakat, keluarga dan lain-lain.

Selanjutnya faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Ruseffendi (dalam Ahmad Susanto 2016, hlm. 14) adalah :

1. Kecerdasan.
2. Kesiapan anak.
3. Bakat anak.
4. Kemauan untuk belajar.
5. Minat seorang anak.
6. Model penyajian materi.
7. Kepribadian dan sikap guru.
8. Suasana belajar.
9. Kompetensi guru

Selain itu, menurut pandangan Slameto (2018, hlm. 55) menyatakan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar ada dua golongan, yaitu faktor internal (berasal dari dalam) dan faktor eksternal (berasal dari luar). Sedangkan menurut Wasliman (dalam Ahmad Susanto (2016, hlm. 12) menyatakan bahwa hasil belajar yang dicapai peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal. Lain halnya dengan Syah (2018, hlm. 145) menyatakan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dibedakan menjadi tiga macam, yakni faktor internal, faktor eksternal dan faktor pendekatan belajar.

Dari tiga pendapat para ahli di atas ada dua persamaan yaitu faktor yang mempengaruhi hasil belajar ada faktor internal, faktor eksternal dan faktor pembelajaran. Sedangkan perbedaannya salah satu dari tiga pendapat di atas menyatakan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu motivasi, sikap

dan minat peserta didik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah waktu yang sedikit untuk guru menjelaskan materi kepada peserta didik, kemampuan pemahaman peserta didik rendah, kurangnya disiplin di sekolah, kurangnya kualitas model pembelajaran yang dipakai guru dan hal ini juga tidak terlepas dari faktor internal dan eksternal yang dapat mempengaruhi hasil belajar misalnya faktor lingkungan dan dari diri peserta didik sendiri.

#### **2.1.3.4 Indikator Hasil Belajar**

Indikator hasil belajar adalah alat untuk mengukur perubahan yang terjadi pada suatu kejadian atau suatu kegiatan. Agar dapat mengukur hasil belajar maka diperlukan adanya indikator-indikator sebagai acuan untuk menilai sejauh mana perkembangan hasil belajar seseorang.

Indikator hasil belajar menurut Gagne (dalam Nasution, 2018, hlm. 112-119) di antaranya adalah sebagai berikut:

1. Keterampilan intelektual, merupakan penampilan yang ditunjukkan oleh siswa tentang operasi intelektual yang dapat dilakukannya. Keterampilan-keterampilan intelektual memungkinkan seseorang berinteraksi dengan lingkungannya melalui penggunaan simbol-simbol atau gagasan-gagasan.
2. Strategi kognitif, dalam hal ini, siswa perlu menunjukkan penampilan yang kompleks dalam suatu situasi baru, dimana diberikan sedikit bimbingan dalam memilih dan menerapkan aturan dan konsep yang telah dipelajari sebelumnya. Kemampuan ini mampu mengatur individu itu sendiri, mulai dari mengingat, berpikir, dan berperilaku.
3. Sikap, yaitu perilaku yang mencerminkan pilihan tindakan terhadap kegiatan-kegiatan sains. Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, dan nilai.
4. Informasi verbal, pengetahuan verbal disimpan sebagai jaringan proposisi-proposisi. Dalam hal ini guru dapat memberikan berupa pertanyaan kepada siswa untuk melatih siswa dalam menjawab secara lisan, menulis dan

menggambar.

5. Keterampilan motorik, tidak hanya mencakup kegiatan fisik, melainkan juga kegiatan motorik yang digabung dengan keterampilan intelektual. Untuk mengetahui seseorang memiliki kapabilitas keterampilan motorik, kita dapat melihatnya dari segi kecepatan, ketepatan, dan kelancaran gerakan otot-otot, serta anggota badan yang diperlihatkan orang tersebut.

Menurut Sopiati & Sahroni (dalam Yulianti, dkk, 2018, hlm. 205-207) hasil belajar dapat diklasifikasikan menjadi tiga ranah utama berikut.

1. Ranah Kognitif

Ranah kognitif berkaitan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu sebagai berikut.

- a) Pengetahuan atau ingatan (C1)

Pengetahuan adalah aspek yang paling dasar dalam Taksonomi Bloom, sering kali disebut juga aspek ingatan (recall).

- b) Pemahaman (C2)

Kemampuan ini umumnya mendapat penekanan dalam proses belajar mengajar. Peserta didik dituntut memahami atau mengerti apa yang diajarkan, mengetahui apa yang sedang dikomunikasikan dan dapat menafsirkan isinya tanpa keharusan menghubungkannya dengan hal-hal lain.

- c) Penerapan (C3)

Penerapan atau aplikasi adalah penggunaan abstraksi pada situasi konkret atau situasi khusus.

- d) Analisis (C4)

Jenjang kemampuan ini dituntut dapat menguraikan suatu situasi tertentu ke dalam unsur-unsur pembentukannya menjadi lebih jelas.

- e) Sintesis (C5)

Kemampuan merangkum berbagai komponen atau unsur sehingga menjadi sesuatu yang baru. Pada jenjang ini, seseorang dituntut untuk dapat menghasilkan sesuatu yang baru dengan menggabungkan berbagai faktor yang ada.

f) Evaluasi (C6)

Jenjang kemampuan ini seseorang dituntut untuk dapat mengevaluasi situasi, keadaan, pernyataan atau konsep berdasarkan suatu kriteria tertentu.

2. Ranah Afektif

Ranah Afektif berkaitan dengan sikap, yang terdiri dari lima aspek, antara lain:

- a) Menerima (*Receiving*), yakni semacam kepekaan dalam menerima rangsangan dari luar yang datang kepada peserta didik dalam bentuk masalah, gejala, situasi, dan sebagainya.
- b) Menanggapi (*Responding*), yakni reaksi yang diberikan seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar.
- c) Penilaian (*Valuating*), berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulasi tadi.
- d) Organisasi (*Organization*), yakni pengembangan nilai dari nilai ke dalam suatu sistem organisasi, termasuk hubungan satu nilai dengan nilai lain, pemantapan, prioritas nilai yang telah dimilikinya.
- e) Karakteristik dengan suatu nilai atau kompleks nilai (*Characteristic by a value or value complex*), yakni keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.

3. Ranah Psikomotor

Ranah psikomotor berkaitan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak yang di dalamnya terdiri dari tiga aspek, antara lain adalah sebagai berikut.

- a) Keterampilan motorik (*muscular or motor skills*), yakni memperlihatkan gerak, menunjukkan hasil (pekerjaan tangan), menggerakkan, menampilkan, melompat dan sebagainya.
- b) Manipulasi benda-benda (*manipulation of materials or objects*), meliputi

menyusun, membentuk, memindahkan, menggeser, mereparasi dan sebagainya.

- c) Koordinasi neuromuscular, yaitu menghubungkan, mengamati, memotong dan sebagainya.

Dapat disimpulkan dari penjelasan di atas mengenai indikator bahwa hasil belajar bersifat menyeluruh atau komprehensif sehingga tidak hanya dilihat dari ranah kognitif (pengetahuan) saja tetapi dari ranah psikomotor (keterampilan) dan ranah afektif (sikap).

## 2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian ini dipilih berdasarkan beberapa penelitian yang telah dilaksanakan sebelumnya, peneliti memilih hasil yang relevan dengan judul penelitian, yaitu:

**Tabel 2.1**  
**Hasil Penelitian Yang Relevan**

No.	Nama Peneliti>Nama Jurnal/Volume/Tahun	Judul	Hasil Penelitian
1.	Raynaldi Hanry Jatmiko/2020	Pengaruh Pemberian <i>Reward</i> Dan <i>Ice breaking</i> Terhadap Hasil Belajar Seni Budaya Dan Prakarya (Sbdp) Siswa Kelas II Sd Tarbiyatul Islam Desa Kertosari Kec. Babadan Kab. Ponorogo Tahun Ajaran 2019/2020	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.

No.	Nama Peneliti>Nama Jurnal/Volume/Tahun	Judul	Hasil Penelitian
2.	Zakia Rahmi, Fadhilah, Rifqi Akmal/2023	Pengaruh Pemberian <i>Reward</i> Dan <i>Ice breaking</i> Terhadap Hasil Belajar Prakarya Pada Siswa Kelas Viii Smpn 3 Ingin Jaya	Terdapat pengaruh yang sangat signifikansi antara <i>reward</i> dan <i>ice breaking</i> terhadap hasil belajar yang berarti hipotesis yang diajukan.
3.	Azkiya Khoerul Elfinida/2023	Pengaruh Pemberian <i>Reward</i> Dan <i>Ice breaking</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Dalam Mata Pelajaran Ppkn Sdn Tambakreja 1 Cilacap	Terdapat pengaruh yang signifikan antarpemberian reward dan ice breaking terhadap hasil belajar PPKN siswa kelas 4 SDN Tambakreja 1 cilacap
4.	Muharir/2022	Penggunaan Ice Breaking Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII SMP Muhammadiyah Pinrang	Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PAI Setelah Diterapkan Ice breaking kelas VIII di SMP Muhammadiyah Pinrang Terdapat peningkatan motivasi belajar peserta didik ditandai dengan hasil analisis bahwa nilai Sig. $0.000 < 0.05$
5.	Muhammad Idris Jafar, Muhammad Amran dan Fira Antika Sari/2023	Pengaruh Pemberian Ice breaking terhadap Motivasi Belajar Siswa Studi Pada Kelas IV SD	Terdapat pengaruh pemberian ice breaking terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri No 96 Mannanti, dibuktikan dengan hasil uji

Berdasarkan penelitian sebelumnya, penelitian ini mempunyai persamaan dan perbedaan dengan ke-tiga penelitian sebelumnya. Adapun

persamaan dan perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah sebagai berikut.

**Tabel 2.2**  
**Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu dengan Penelitian Sekarang**

<b>Jurnal</b>	<b>Persamaan</b>	<b>Perbedaan</b>
Raynaldi Hanry Jatmiko/2020	Kedua penelitian mengevaluasi pengaruh pemberian <i>reward</i> dan <i>ice breaking</i> terhadap hasil belajar siswa.	Penelitian yang diusulkan pada proposal ini berfokus pada mata pelajaran Ekonomi di SMAN 9 Tasikmalaya, sedangkan penelitian pertama berfokus pada pembelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (Sbdp) Siswa Kelas II SD Tarbiyatul Islam Desa Kertosari Kec. Babadan Kab. Ponorogo
Zakia Rahmi, Fadhilah, Rifqi Akmal/2023	Kedua penelitian menilai dampak pemberian <i>reward</i> dan penggunaan ice breakers dalam pembelajaran.	Penelitian yang diusulkan pada proposal ini berfokus pada mata pelajaran Ekonomi di SMAN 9 Tasikmalaya, sedangkan penelitian kedua berfokus pada mata pelajaran Prakarya Pada Siswa Kelas VIII SMPN 3 Ingin Jaya
Azkiya Khoerul Elfinida/2023	Kedua penelitian mengevaluasi pengaruh pemberian <i>ice breaking</i> dan <i>reward</i> terhadap hasil belajar siswa.	Penelitian yang diusulkan pada proposal ini berfokus berfokus pada tingkatan SMA dan mata pelajaran Ekonomi di SMAN 9 Tasikmalaya, sedangkan penelitian ketiga berfokus pada tingkatan SD Kelas IV dalam Mata Pelajaran PPKN SDN Tambakreja 1 Cilacap

Jurnal	Persamaan	Perbedaan
Muharir/2022	Kedua penelitian mengevaluasi pengaruh penerapan <i>ice breaking</i> terhadap motivasi belajar siswa.	Penelitian yang diusulkan pada penelitian ini berfokus pada penelitian hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi di SMAN 9 Tasikmalaya, sedangkan penelitian keempat berfokus pada penelitian yang mempengaruhi motivasi belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Tidak terdapat variable pengaruh <i>reward</i> pada penelitian ini.
Muhammad Idris Jafar, Muhammad Amran dan Fira Antika Sari/2023	Kedua penelitian meneliti pengaruh penerapan <i>ice breaking</i> terhadap motivasi belajar siswa.	Penelitian yang diusulkan pada penelitian ini berfokus pada variabel yang mempengaruhi hasil belajar siswa mata pelajaran Ekonomi di SMAN 9 Tasikmalaya, sedangkan penelitian kelima berfokus pada penelitian yang mempengaruhi motivasi

### 2.3 Kerangka Pemikiran

Teori belajar humanistik berakar dari perspektif psikologi yang memandang setiap manusia sebagai individu secara utuh. Maka itu, teori ini tidak memandang manusia hanya dari yang terlihat jelas oleh mata, tetapi juga perilaku, perasaan, dan citra dirinya. Teori belajar humanistik menekankan pandangan bahwa "memanusiakan manusia" adalah tujuan utama dari proses pendidikan atau pembelajaran.

Berdasarkan teori humanistik, ukuran keberhasilan belajar adalah saat peserta didik bisa mengenal diri dan lingkungannya secara baik. Teori ini menganjurkan agar peserta didik didorong mencapai aktualisasi diri secara



bertahap. Teori humanistik juga lebih mengutamakan sudut pandang pelajar daripada pendidik. Konsep aktualisasi diri dirumuskan oleh Abraham Maslow untuk menggambarkan level tingkatan kebutuhan yang memotivasi manusia untuk mengaktualisasikan dirinya.

Aplikasi teori humanistic dalam kegiatan pembelajaran cenderung mendorong siswa untuk berpikir induktif. Teori ini juga amat mementingkan faktor pengalaman dan keterlibatan siswa secara aktif dalam belajar. Dari teori ini variabel yang melatar belakangi hasil belajar adalah dengan menerapkan *ice breaking* dan memberikan *reward*. Dengan begitu *ice breaking* dan reward termasuk bentuk upaya guru dalam membuat suasana kelas yang menyenangkan sehingga siswa lebih semangat belajar. Dengan meningkatnya semangat belajar siswa, maka hasil belajar yang dihasilkan pun akan meningkat. Berikut penjelasan mengenai keterkaitan dari teori humanistik terhadap variabel *ice breaking*, reward dan hasil belajar:

#### 1. *Ice Breaking* dalam Perspektif Humanistik

*Ice breaking* adalah kegiatan ringan di awal pembelajaran untuk mencairkan suasana, membangun kedekatan, dan menciptakan suasana yang menyenangkan. Oleh karena itu, keterkaitannya dengan teori humanistik diantaranya:

- a. Memenuhi kebutuhan akan rasa aman dan diterima (hierarki kebutuhan Maslow).
- b. Membangun iklim positif dalam kelas → siswa lebih terbuka dan siap belajar.
- c. Mengurangi kecemasan dan tekanan → memfasilitasi kondisi psikologis yang ideal untuk belajar (Carl Rogers: *learning climate*).

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kontribusi *ice breaking* terhadap hasil belajar menurut teori humanistik adalah saat siswa merasa nyaman dan terhubung secara emosional, mereka akan lebih fokus dan terbuka terhadap

materi pelajaran.

## 2. *Reward* dalam Perspektif Humanistik

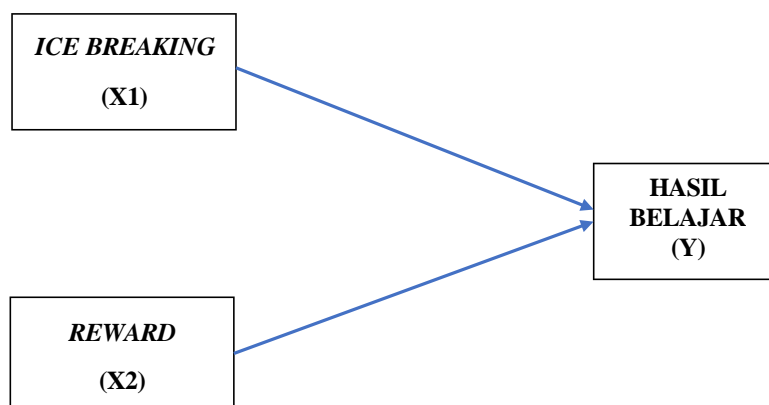
*Reward* (penghargaan) bisa berupa pujian, nilai, atau bentuk pengakuan lainnya. Oleh karena itu, keterkaitannya dengan teori humanistik diantaranya:

- a. Memberikan reward meningkatkan harga diri dan motivasi siswa.
- b. Menunjukkan bahwa usaha siswa diakui dan dihargai → memicu motivasi untuk terus berkembang (self-actualization).
- c. Jika dilakukan dengan tepat (bukan sekadar bersifat manipulatif), reward bisa memperkuat motivasi intrinsik.

Namun, teori humanistik lebih menekankan reward yang bersifat internal, seperti:

- a) Rasa bangga karena memahami materi.
- b) Kepuasan karena berhasil mengatasi tantangan.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kontribusi *reward* terhadap hasil belajar menurut teori humanistik adalah *reward* yang tepat mendorong siswa untuk lebih terlibat dan bertanggung jawab dalam proses belajarnya.



**Gambar 2.1 Kerangka Berpikir**

## 2.4 Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah tersebut telah dinyatakan dalam bentuk pernyataan. Hipotesis dikatakan sementara karena jawabannya hanya didasarkan pada teori yang relevan, bukan pada bukti fakta yang diperoleh melalui pengumpulan data secara empiris.

Hipotesis terdapat beberapa macam, mulai dari hipotesis induk (menampilkan hubungan), hipotesis nihil (sering disebut hipotesis nol (null hypothesis) merupakan dugaan yang menyatakan hubungan dua buah variabel atau lebih adalah jelas dan tidak terdapat perbedaan diantaranya) dan hipotesis statistik (hipotesis yang dirumuskan dalam bentuk notasi statistik).

Hipotesis yang digunakan oleh peneliti adalah hipotesis statistik. Hipotesis statistik adalah pernyataan atau dugaan sementara mengenai parameter populasi yang dibuat berdasarkan data sampel, yang kemudian diuji kebenarannya melalui prosedur statistik.

Hipotesis ini menjadi dasar untuk melakukan uji statistik, dengan tujuan untuk menentukan apakah ada cukup bukti dalam data sampel untuk mendukung atau menolak pernyataan tersebut tentang populasi.

Dari pembahasan teoritik dan kerangka berpikir, maka dapat dirumuskan hipotesis statistik sebagai berikut:

1.  $H_0$ : *ice breaking* tidak berpengaruh terhadap hasil belajar  $H_a$ : *ice breaking* berpengaruh terhadap hasil belajar
2.  $H_0$  : *reward* tidak berpengaruh terhadap hasil belajar  $H_a$  : *reward* berpengaruh terhadap hasil belajar
3.  $H_0$  : *ice breaking* dan *reward* tidak berpengaruh terhadap hasil belajar  $H_a$  : *ice breaking* dan *reward* berpengaruh terhadap hasil belajar