

**PENGARUH *REWARD* DAN *ICE BREAKER* TERHADAP MINAT
BELAJAR TEMATIK SISWA KELAS IV SD N NGADIREJO 01
KEC. KARTASURA, KAB. SUKOHARJO
TAHUN PELAJARAN 2013/ 2014**

NASKAH PUBLIKASI

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Mencapai Derajat Sarjana S-1
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Disusun Oleh :

ARI NUR CAHYANI

A 510 100 190

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2014

**SURAT PERNYATAAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Bismillaahirrohmaanirrohim

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : ARI NUR CAHYANI
NIM : A 510 100 190
Fakultas/Jurusan : KIP/PGSD
Jenis : Skripsi
Judul : **PENGARUH REWARD DAN ICE BREAKER
TERHADAP MINAT BELAJAR TEMATIK SISWA
KELAS IV SD N NGADIREJO 01 KEC.
KARTASURA, KAB. SUKOHARJO TAHUN
PELAJARAN 2013/ 2014**

Dengan ini menyatakan bahwa saya menyetujui untuk :

1. Memberikan hak bebas royalti kepada perpustakaan Universitas Muhammadiyah Surakarta atas penulisan karya ilmiah saya demi pengembangan ilmu pengetahuan.
2. Memberikan hak menyimpan, mengalihkan mediana/mengalihformatkan, mengelola, mengelola dalam bentuk pangkalan data *database*, mendistribusikan serta menampilkanya dalam bentuk softcopy unuk kepentingan akademis kepada perpustakaan Universitas Muhammadiyah Surakarta tanpa perlu meminta iji dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta.
3. Bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan banyak pihak perpustakaan Universitas Muhammadiyah Surakarta dari semua bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Surakarta, Januari 2014

Yang menyatakan



ARI NUR CAHYANI



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. A. Yani Pos 1-Pabelan Kartasura Telp (0271) 717417, Fax: 715448 Surakarta 57102

Website: <http://www.ums.ac.id> Email: ums@ums.ac.id

Surat Persetujuan Artikel Publikasi Ilmiah

Yang bertanda tangan di bawah ini pembimbing skripsi/ tugas akhir:

Nama : Drs. Suwarno, S.H., M.Pd.

NIK : 195

Telah membaca dan mencermati naskah artikel publikasi ilmiah, yang merupakan ringkasan skripsi/ tugas akhir dari mahasiswa:

Nama : Ari Nur Cahyani

NIM : A 510 100 190

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Judul Skripsi : PENGARUH REWARD DAN ICE BREAKER
TERHADAP MINAT BELAJAR TEMATIK SISWA
KELAS IV SD N NGADIREJO 01 KEC. KARTASURA,
KAB. SUKOHARJO TAHUN PELAJARAN 2013/ 2014

Naskah artikel tersebut, layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan.

Demikian persetujuan dibuat, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Surakarta, Januari 2014

Pembimbing


Drs. Suwarno, S.H., M.Pd.

NIK. 195

**PENGARUH REWARD DAN ICE BREAKER TERHADAP MINAT
BELAJAR TEMATIK SISWA KELAS IV SD N NGADIREJO 01
KEC. KARTASURA, KAB. SUKOHARJO
TAHUN PELAJARAN 2013/ 2014**

Ari Nur Cahyani, A 510100190, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta
2014, 92 halaman

ABSTRAK

Dalam proses pembelajaran guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan sesuai dengan karakteristik siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah (1) Mengetahui pengaruh reward terhadap minat belajar Tematik siswa. (2) Mengetahui pengaruh ice breaker terhadap minat belajar Tematik siswa. (3) Mengetahui pengaruh reward dan ice breaker secara bersama-sama terhadap minat belajar Tematik siswa. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD N Ngadirejo 01, sedangkan sampelnya adalah kelas IV B yang berjumlah 33 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah regresi linear berganda, uji t, uji F, koefisien determinasi, sumbangan relatif dan sumbangan efektif yang sebelumnya dilakukan uji prasyarat analisis dengan menggunakan uji normalitas dan uji linearitas. Hasil analisis data dengan taraf signifikan 5% diperoleh: (1) Reward berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa. Hal ini berdasarkan hasil uji t diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $2,155 > 2,042$ dan nilai signifikansi $< 0,05$, yaitu $0,039$ dengan sumbangan relatif sebesar 45,3% dan sumbangan efektif sebesar 27,77%. (2) Ice breaker berpengaruh signifikan terhadap minat belajar Tematik siswa. Hal berdasarkan ini hasil uji t diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $2,547 > 2,042$ dan nilai signifikansi $< 0,05$, yaitu $0,016$ dengan sumbangan relatif sebesar 54,7 % dan sumbangan efektif sebesar 33,53 %. (3) Reward dan ice breaker berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa. Hal ini berdasarkan hasil uji F diketahui bahwa nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$, yaitu $23,806 > 3,32$ dan nilai signifikansi $< 0,05$ yaitu $0,00$. Dari hasil uji determinasi sebesar $0,613$ menunjukkan bahwa besarnya pengaruh reward dan ice breaker terhadap minat belajar siswa adalah sebesar 61,3%, sedangkan sisanya 38,7% dipengaruhi oleh variabel lain.

Kata kunci : Reward, Ice-Breaker, Minat-belajar

A. PENDAHULUAN

Generasi cerdas dan berkarakter merupakan salah satu tujuan pendidikan yang terdapat didalam kurikulum. Kurikulum itu sendiri berfungsi sebagai acuan dan pedoman dalam penyelenggaraan pendidikan. Kurikulum dari waktu ke waktu selalu berubah mengikuti perkembangan zaman. Kurikulum yang digunakan saat ini adalah kurikulum 2013. Kurikulum 2013 ini dalam kegiatan pembelajaran di kelas menggunakan model pembelajaran Tematik. Menurut Trianto (2010: 84), “pembelajaran tematik merupakan suatu model pembelajaran yang memadukan beberapa materi pembelajaran dari berbagai kompetensi dasar dari satu atau beberapa mata pelajaran”. Pembelajaran Tematik merupakan salah satu bentuk pembaruan dalam pendidikan yang diterapkan didalam kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran merupakan salah satu proses yang sangat berpengaruh terhadap hasil belajar dan perubahan tingkah laku. Pembelajaran akan berjalan dengan baik dan lancar apabila siswa tertarik pada apa yang sedang dipelajari. Ketertarikan siswa akan materi yang dipelajari akan menimbulkan minat belajar siswa dalam mempelajari materi yang sedang diajarkan. Minat (*interest*) itu sendiri adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh (Slameto, 2010: 180).

Dengan adanya minat belajar siswa, maka siswa akan mudah mengenal dan memahami materi yang sedang dipelajari. Siswa akan lebih tertarik untuk mengemukakan pendapatnya, lebih berani tampil, bersungguh-sungguh, bersemangat dalam proses pembelajaran, dan memiliki rasa ingin tahu yang lebih tinggi terhadap materi yang dipelajari. Sebaliknya untuk siswa yang tidak memiliki minat belajar biasanya kurang memiliki perhatian dalam proses pembelajaran, tidak bersungguh-sungguh, tidak bersemangat, tidak berani tampil, dan takut untuk bertanya.

Membangkitkan minat belajar siswa merupakan tugas guru. Guru harus benar-benar bisa menguasai semua keterampilan yang berhubungan dengan pengajaran. Keterampilan ini sangat mempengaruhi minat belajar siswa, karena jika seorang guru tidak menguasai ketrampilan-ketrampilan tersebut,

maka tidak akan tercipta pembelajaran yang menarik dan menyenangkan serta siswa akan cepat bosan dan jenuh terhadap kegiatan pembelajaran tersebut.

Berdasarkan data awal, dalam mengikuti pembelajaran Tematik kelas IV di SD N Ngadirejo 01 selama ini, guru terlihat masih mendominasi dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Siswa nampak kurang aktif dalam pembelajaran. Hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi kurang menarik dan menyenangkan serta minat belajar siswa terhadap pembelajaran Tematik menjadi rendah.

Berdasarkan permasalahan mengenai minat belajar Tematik siswa kelas IV SD N 01 Ngadirejo masih rendah, sudah selayaknya sebagai seorang guru harus berinovasi untuk menghadirkan pembelajaran yang aktif, kreatif dan inovatif. Diantaranya hal yang diperlukan adalah pentingnya menghadirkan *Ice Breaker* dan *reward* sebagai suatu cara yang menarik perhatian siswa dalam pembelajaran. Menurut Suroharjuno, Kusumo (2012: 1), "*ice breaker* 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 ruang pertemuan". Fungsi *ice breaker* adalah sebagai *energizer* sebelum pemberian materi serta penciptaan suasana belajar dari pasif ke aktif, dari kaku menjadi gerak (akrab), dari jenuh menjadi riang (segar), serta mampu membangkitkan gairah belajar sehingga memberikan kesan yang menyenangkan ketika belajar. Sedangkan hadiah (*reward*) adalah berbagai bentuk apresiasi atau penghargaan suatu prestasi yang telah dicapai oleh suatu atau sekelompok anak dalam aktivitas tertentu (Marsudi, S. dkk, 2008: 41). Fungsi *reward* dalam pendidikan adalah (1) Memiliki nilai pendidikan yaitu anak mendapatkan hadiah karena anak berbuat baik yang berupa prestasi, perilaku yang terpuji. (2) Memberikan motivasi pada anak yaitu anak dapat mengulangi perilaku yang dapat diterima bahkan dapat ditingkatkan lebih baik lagi dan hadiah dapat juga mendorong anak untuk mencapai prestasi yang lebih tinggi. (3) Memperkuat perilaku yaitu hadiah yang diberikan kepada

anak berfungsi untuk memperkuat perilaku anak yang dapat diterima lingkungannya.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk meneliti, apakah reward dan ice breaker yang diberikan dapat berpengaruh terhadap minat belajar Tematik siswa.

Tujuan penelitian ini adalah (1) Mengetahui pengaruh *reward* terhadap minat belajar Tematik siswa kelas IV SD Negeri Ngadirejo 01, Kecamatan Kartasura, Kabupaten Sukoharjo, Tahun Pelajaran 2013/ 2014. (2) Mengetahui pengaruh *ice breaker* terhadap minat belajar Tematik siswa kelas IV SD Negeri Ngadirejo 01, Kecamatan Kartasura, Kabupaten Sukoharjo, Tahun Pelajaran 2013/ 2014. (3) Mengetahui pengaruh *reward* dan *ice breaker* secara bersama-sama terhadap minat belajar Tematik siswa kelas IV SD Negeri Ngadirejo 01, Kecamatan Kartasura, Kabupaten Sukoharjo, Tahun Pelajaran 2013/ 2014.

B. METODE PENELITIAN

Menurut Sugiyono (2011:2) “Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”. Sedangkan pendapat lain yakni menurut Suharsimi Arikunto (2010:136) “Metode Penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitian”. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif asosiatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang melibatkan perhitungan atau angka atau kuantitas (Maryadi, dkk, 2010: 3). Sedangkan penelitian asosiatif yaitu penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh atau hubungan antara dua variabel atau lebih.

Penelitian ini dilaksanakan di SD N Ngadirejo 01 dengan populasi seluruh siswa kelas IV SD N Ngadirejo 01, dan untuk sampelnya diambil siswa kelas IV B yang berjumlah 33 siswa. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *purposive sampling*. Dimana dalam menentukan sampel dengan menggunakan pertimbangan tertentu yang

dipandang memberikan data secara maksimal (Suharsimi Arikunto, 2010: 33).

Penelitian ini dilaksanakan mulai bulan Oktober 2013 sampai bulan Februari 2014. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan dokumentasi dan angket. Di dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis, seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian, dan sebagainya. Sedangkan dalam melaksanakan metode angket, peneliti membuat pernyataan-pernyataan tertulis yang memerlukan tanggapan baik kesesuaian maupun ketidakesesuaian dari sikap responden.

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas (independen) dan variabel terikat (dependen). Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel dependent (terikat). Sedangkan variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat adanya variabel bebas (Rubino, R., 2011: 28). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah minat belajar (Y), sedangkan variabel bebasnya yaitu *reward* (X_1) dan *ice breaker* (X_2).

Dalam penelitian ini menggunakan instrumen berupa item-item pernyataan dalam bentuk angket yang sebelumnya diuji cobakan pada subjek uji coba yang berjumlah 34 siswa kelas IV A SD N Ngadirejo 01 yang tidak menjadi sampel. Hasil uji coba instrumen dianalisis dengan menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas. Hasil dari pengumpulan data kemudian diuji dengan menggunakan uji prasyarat analisis terdiri dari uji normalitas dan uji linearitas. Teknik analisis data menggunakan analisis regresi linear ganda kemudian dilakukan pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis yang dilakukan dimulai dengan pengujian hipotesis pertama (uji t) yang berupa pengaruh variabel X_1 (*reward*) terhadap variabel Y (minat belajar siswa), kemudian dilanjutkan dengan pengujian hipotesis kedua (uji t) yang berupa pengaruh variabel X_2 (*ice breaker*) terhadap variabel Y (minat belajar siswa), selanjutnya pengujian hipotesis yang ketiga (uji F) yang berupa pengaruh kedua variabel X (*reward* dan *ice breaker*) terhadap variabel Y (minat belajar

siswa). Dari ketiga hipotesis tersebut dilanjutkan dengan penghitungan koefisien determinasi, sumbangan relatif dan sumbangan efektif yang digunakan untuk mengetahui seberapa besar prosentase pengaruh variabel X_1 (*reward*) dan X_2 (*ice breaker*) terhadap variabel Y (minat).

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

SD Negeri Ngadirejo 01 merupakan salah satu sekolah dasar negeri yang ada di propinsi Jawa Tengah, Indonesia. Sama dengan SD pada umumnya di Indonesia masa pendidikan ditempuh dalam waktu enam tahun, yaitu mulai dari kelas 1 sampai kelas VI. Alamat SD ini di Ngadijayan Rt 03/IV, Ngadirejo, Kartasura, Sukoharjo Kode pos 57163. Jumlah siswa di SD Ngadirejo 01 ini adalah 326 siswa yang terdiri dari 154 siswa laki-laki dan 172 siswa perempuan. Sedangkan untuk guru di SD Negeri Ngadirejo 01 ini berjumlah 17. Nama Kepala Sekolah yang sekarang menjabat di SD Ngadirejo adalah Musri Hartini, S.Pd. Akreditasi SD N Ngadirejo 01 adalah kualifikasi A pada tanggal 12 Desember 2007. SD Negeri Ngadirejo 01 Kartasura memiliki satu bangunan yang terletak ditempat yang sama yaitu satu kompleks bangunan. Kelas I mempunyai dua ruang kelas yaitu kelas IA dan IB. Kelas II hanya satu ruang kelas saja. Kelas III dan IV mempunyai masing-masing dua ruang kelas, sedangkan kelas V dan VI hanya mempunyai satu ruang kelas. Kondisi fisik gedung dan ruang kelas di SD Nadirejo 01 ini dalam keadaan baik dan berdiri dengan kokoh, tempatnya juga cukup luas sehingga memberi kenyamanan bagi peserta didik.

Berdasarkan hasil uji validitas yang menggunakan rumus korelasi product moment diperoleh variabel *reward* diketahui mempunyai 2 item pernyataan yang dinyatakan tidak valid yaitu nomer 6 dan 9, untuk variabel *ice breaker* 3 item dinyatakan tidak valid yaitu nomer 5, 7, dan 20, dan untuk variabel minat terdapat 2 item yang dinyatakan tidak valid yaitu nomer 11 dan 12. Item yang dinyatakan tidak valid karena memiliki nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$. Item-item yang valid digunakan sebagai instrumen pengumpulan data, sedangkan item yang tidak valid dihilangkan sebagai instrumen pengumpulan data.

Berdasarkan hasil uji reliabilitas diperoleh nilai koefisien reliabilitas angket pemberian *reward* sebesar 0,783, angket *ice breaker* sebesar 0,805, dan angket minat sebesar 0,769. Berdasarkan nilai koefisien reliabilitas tersebut dapat dinyatakan bahwa angket *reward* dan minat memiliki reliabilitas yang tinggi. Sedangkan angket *ice breaker* memiliki reliabilitas yang sangat tinggi.

Deskripsi data penelitian ini yakni: (1) Data variabel *reward* diperoleh dengan teknik angket, yang terdiri dari 18 pertanyaan. Dari hasil analisis dan perhitungan diperoleh nilai tertinggi dari penilaian angket responden sebesar 70, penilaian angket terendah sebesar 44, skor rata-rata nilai angket keseluruhan sebesar 56,55, dengan median atau nilai tengah sebesar 58, dan modus atau nilai yang sering muncul sebesar 48. (2) Data variabel *ice breaker* diperoleh dengan teknik angket, yang terdiri dari 17 pertanyaan. Dari hasil analisis dan perhitungan diperoleh nilai tertinggi dari penilaian angket responden sebesar 65, penilaian angket terendah sebesar 41, skor rata-rata nilai angket keseluruhan sebesar 53,79, dengan median atau nilai tengah sebesar 55, dan modus atau nilai yang sering muncul sebesar 47. (3) Data variabel minat diperoleh dengan teknik angket, yang terdiri dari 18 pertanyaan. Dari hasil analisis dan perhitungan diperoleh nilai tertinggi dari penilaian angket responden sebesar 68, penilaian angket terendah sebesar 43, skor rata-rata nilai angket keseluruhan sebesar 58,24, dengan median atau nilai tengah sebesar 60, dan modus atau nilai yang sering muncul sebesar 60.

Hasil uji prasyarat analisis diperoleh melalui uji normalitas dan linearitas. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui normal tidaknya suatu distribusi data. Teknik uji yang digunakan adalah uji Liliefors pada taraf signifikansi 0,05. Adapun rangkuman hasil uji normalitas yakni nilai L_{hitung} variabel *reward* sebesar 0,149, variabel *ice breaker* sebesar 0,072, dan variabel minat sebesar 0,105 dengan L_{tabel} sebesar 0,154. Dari hasil tersebut diketahui harga $L_{hitung} < L_{tabel}$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data dari masing-masing variabel berdistribusi normal.

Uji linearitas digunakan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linear atau tidak secara signifikan. Penghitungan

pengujian ini dengan menggunakan bantuan program SPSS ver. 16.0. adapun ringkasan hasilnya yakni variabel *reward* terhadap minat belajar memberikan hasil yang linear, dengan $F_{hitung} < F_{tabel}$ yaitu $0,412 < 2,46$ dan signifikansi $0,954 > 0,05$. Variabel *ice breaker* terhadap minat belajar memberikan hasil yang linear, dengan $F_{hitung} < F_{tabel}$ yaitu $0,425 < 2,40$ dan nilai signifikansinya $0,946 > 0,05$.

Uji prasyarat analisis telah terpenuhi, kemudian dilakukan analisis regresi linear berganda dengan bantuan SPSS ver. 16.0. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *reward* dan *ice breaker* mempunyai pengaruh terhadap minat belajar. Hal ini dapat dilihat dari persamaan regresi linear berganda yaitu $Y = 8,547 + 0,392X_1 + 0,512X_2$, berdasarkan persamaan tersebut terlihat bahwa koefisien regresi dari masing-masing variabel independen bernilai positif, artinya *reward* dan *ice breaker* secara bersama-sama berpengaruh positif terhadap minat belajar. Nilai 8,547, menyatakan bahwa jika pemberian *reward* dan *ice breaker* tetap (tidak mengalami perubahan) maka minat belajar siswa sebesar 8,547, untuk nilai 0,392 menyatakan bahwa jika pemberian *reward* bertambah sebesar 1 poin maka minat belajar siswa akan mengalami peningkatan sebesar 0,392 (dengan asumsi tidak ada penambahan (konstan) nilai *ice breaker*), sedangkan untuk nilai 0,512, menyatakan bahwa jika pemberian *ice breaker* bertambah sebesar 1 poin maka minat belajar siswa akan mengalami peningkatan sebesar 0,512 (dengan asumsi tidak ada penambahan (konstan) nilai *reward*).

Selanjutnya setelah dilakukan analisis regresi berganda maka langkah selanjutnya adalah menguji hipotesis untuk mengetahui seberapa besar pengaruh *reward* dan *ice breaker* terhadap minat belajar siswa, maka digunakan uji t dan uji F yang meliputi: (1) Uji hipotesis pertama (t) untuk mengetahui pengaruh variabel *reward* terhadap variabel minat belajar. Dari hasil hipotesis pertama ini diketahui bahwa koefisien regresi dari variabel pemberian *reward* (b_1) adalah sebesar 0,392 yang bernilai positif, sehingga dapat dikatakan bahwa variabel *reward* (X_1) berpengaruh terhadap minat belajar (Y). Kemudian berdasarkan koefisien regresi linear berganda untuk

variabel *reward* terhadap minat belajar diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,155 > 2,042$ dan nilai signifikansi $0,039 < 0,05$, sumbangan relatif sebesar 45,3 % dan sumbangan efektif sebesar 27,7 %. Hal tersebut dapat dikatakan bahwa semakin baik pemberian *reward* maka akan semakin tinggi minat belajar yang dicapai, begitu juga sebaliknya, semakin buruk pemberian *reward* maka semakin rendah pula minat belajarnya. (2) Uji hipotesis kedua (t) untuk mengetahui pengaruh variabel *ice breaker* terhadap variabel minat belajar. Dari hasil hipotesis kedua diketahui bahwa koefisien regresi dari variabel *ice breaker* (b_2) adalah sebesar 0,512 yang bernilai positif, sehingga dapat dikatakan bahwa variabel *ice breaker* (X_2) berpengaruh terhadap minat belajar (Y). Kemudian berdasarkan koefisien regresi linear berganda untuk variabel *ice breaker* terhadap minat belajar diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,547 > 2,042$ dan nilai signifikansi $0,016 < 0,05$, sumbangan relatif sebesar 54,7 % dan sumbangan efektif sebesar 33,53 %. Hal tersebut dapat dikatakan bahwa semakin baik pemberian *ice breaker* maka akan semakin tinggi minat belajar yang dicapai, begitu juga sebaliknya, semakin buruk pemberian *ice breaker* maka semakin rendah pula minat belajarnya. (3) Uji hipotesis ketiga (F) untuk mengetahui pengaruh variabel *reward* dan *ice breaker* terhadap variabel minat belajar. Hasil uji F atau uji keberartian regresi berganda diketahui nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $23,806 > 3,32$ dan nilai signifikansi $0,00 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa *reward* dan *ice breaker* secara bersama-sama berpengaruh positif terhadap minat belajar. Berdasarkan kesimpulan tersebut dapat dikatakan bahwa semakin baik *reward* dan *ice breaker* maka semakin tinggi minat belajarnya. Begitu juga sebaliknya, semakin buruk *reward* dan *ice breaker* maka akan semakin rendah minat belajarnya.

Kemudian untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat dilakukan pengujian koefisien determinasi yang dilanjutkan dengan penghitungan sumbangan relatif dan sumbangan efektif. Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan bantuan program SPSS ver. 16.0 diperoleh hasil koefisien determinasi sebesar 0,613 yang berarti bahwa pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat adalah sebesar 61,3

%. Selanjutnya untuk hasil perhitungan sumbangan efektif dan sumbangan relatif diketahui bahwa: (1) Variabel *reward* terhadap minat belajar memberi sumbangan relatif 45,3 % dan sumbangan efektif 27,7 %. (2) Variabel *ice breaker* terhadap minat belajar memberikan sumbangan relatif sebesar 54,7 % dan sumbangan efektif 33,53 %. Dengan melihat sumbangan relatif dan sumbangan efektif, hal ini menunjukkan bahwa variabel *reward* dan *ice breaker* memiliki pengaruh yang dominan terhadap minat belajar siswa.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil uji analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan tersebut, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: (1) *Reward* berpengaruh signifikan terhadap minat belajar Tematik siswa kelas IV di SD Negeri Ngadirejo 01 Tahun Pelajaran 2013/2014. Hal ini berdasarkan analisis regresi linear berganda (uji t) diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $2,155 > 2,042$ dan nilai signifikansi $< 0,05$, yaitu $0,039$ dengan sumbangan relatif sebesar 45,3 % dan sumbangan efektif sebesar 27,77%. (2) *Ice breaker* berpengaruh signifikan terhadap minat belajar Tematik siswa kelas IV di SD Negeri Ngadirejo 01 Tahun Pelajaran 2013/2014. Hal ini berdasarkan analisis regresi linear berganda (uji t) diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $2,547 > 2,042$ dan nilai signifikansi $< 0,05$, yaitu $0,016$ dengan sumbangan relatif sebesar 54,7 % dan sumbangan efektif sebesar 33,53 %. (3) *Reward* dan *ice breaker* berpengaruh signifikan terhadap minat belajar Tematik siswa kelas IV di SD Negeri Ngadirejo 01 Tahun Pelajaran 2013/2014. Hal ini berdasarkan uji keberartian regresi linear berganda (uji F) diketahui bahwa nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$, yaitu $23,806 > 3,32$ dan nilai signifikansi $< 0,05$ yaitu $0,00$ dengan total sumbangan efektif sebesar 61,3 %, sedangkan sisanya 38,7 % dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astuti, Agustina Indah D. 2012. “Pengaruh Pemberian Reward dan Kedisiplinan Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X Jurusan Akuntansi di Sekolah Menengah Kejuruan Batik 2 Surakarta Tahun Ajaran 2011/ 2012”. Skripsi: FKIP UMS.
- Marsudi, Saring, dkk. 2008: *Perkembangan Peserta Didik*. Surakarta: Badan Penerbit- FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Maryadi, dkk. 2011. *Pedoman Penulisan Skripsi FKIP*. Surakarta: Badan Penerbit- FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Rubiyanto, Rubino. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Surakarta: PGSD FKIP-UMS.
- Slameto. 2010. *Belajar & Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Suroharjuno, Kusumo. 2012. *100+ Ice Breaker Penyemangat Belajar*. Jawa Timur: Ilman Nafia.