

**DAMPAK PEMBERIAN *REWARD* DAN *ICE BREAKING* TERHADAP MINAT
BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MAPEL AQIDAH AKHLAK KELAS VIII
DI MTS MIFTAHUL HUDA SEKAR GADING
GELUMBANG MUARA ENIM**



PROPOSAL SKRIPSI

**Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)**

OLEH:

KHUSNUL FAUZIAH

NIM. 2101.01.150

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM AL-QUR'AN AL-ITTIFAQIAH INDRALAYA
KOPERTAIS WILAYAH VII SUMATERA BAGIAN SELATAN
2024**

**DAMPAK PEMBERIAN *REWARD* DAN *ICE BREAKING* TERHADAP MINAT
BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MAPEL AQIDAH AKHLAK KELAS VIII
DI MTS MIFTAHUL HUDA SEKAR GADING
GELUMBANG MUARA ENIM**

A. Latar Belakang Masalah

Sistem Pendidikan Nasional Republik Indonesia diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 yang menyebutkan bahwa pendidikan ialah perbuatan secara sadar serta terencana untuk menciptakan suatu lingkungan di mana siswa dapat menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari, tujuannya agar siswa bisa berinisiatif menyadari potensi diri, mengembangkan kekuatan spiritual dan keagamaan, mengendalikan diri, menghargai individualitas, meningkatkan kecerdasan, memperkuat akhlak mulia, dan mengembangkan keterampilan baik untuk diri sendiri maupun untuk masyarakat yang membutuhkan.¹ Pengertian pendidikan menurut KBBI berasal dari kata ‘didik’ yang diberi imbuhan ‘pe’ dan diakhiri dengan ‘an’. Dengan demikian, kata tersebut mengandung arti pelihara, latih, tata cara, atau aksi membimbing.²

Menurut Ki Hajar Dewantara yang dijuluki sebagai Bapak Pendidikan Nasional Indonesia, pengertian pendidikan ialah suatu kebutuhan hidup dalam proses tumbuh kembang anak, yang artinya pendidikan berperan dalam membimbing dan mengembangkan segala potensi alam yang ada pada anak, sehingga mereka dapat menjadi manusia yang berdaya dan termasuk dalam anggota masyarakat yang berguna, dengan tujuan untuk mencapai keselamatan dan kebahagiaan sebaik-baiknya. Pendidikan ialah usaha pembangunan kemampuan atau potensi yang memungkinkan mereka menjalani kehidupan terbaiknya sebagai individu dan

¹ Depdiknas, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, *Jakarta: Depdiknas*. 2003, hlm 03

² Kemendikbud, Kamus Besar Bahasa Indonesia, *Kamus versi online*, 2020

anggota masyarakat serta berpedoman pada nilai-nilai moral masyarakat hidupnya.³

Pendidikan adalah semua yang terjadi untuk mempelajari pengetahuan semua tempat dan situasi dalam hidup yang dapat membuat perbedaan positif tentang pertumbuhan setiap individu.⁴

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan sebuah upaya sadar yang telah dirancang guna menunjang proses pembelajaran melalui kegiatan pendampingan yang berdampak positif sehingga tercipta keamanan dan kebahagiaan. Kegiatan pembelajaran akan berjalan baik ketika siswa tersebut tertarik pada apa yang mereka pelajari.

Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Republik Indonesia, pembelajaran diartikan sebagai suatu proses interaktif antara guru, siswa, dan sumber belajar yang terjadi dalam lingkungan belajar. Secara esensial, pembelajaran ialah sebuah proses di mana siswa mengendalikan dan mengatur lingkungannya agar dapat tumbuh dan termotivasi untuk belajar.⁵

Pembelajaran yang memberikan dampak positif dan pesan yang berarti dianggap sebagai pembelajaran yang efektif. Salah satu aspek yang muncul dari pembelajaran tersebut ialah minat belajar yang timbul dari siswa itu sendiri. Minat belajar memiliki peran krusial dalam kegiatan pembelajaran. Jika siswa kekurangan minat dalam belajar, maka kemungkinan besar akan kesulitan memahami materi yang disampaikan oleh guru.⁶

³ Indy, R dkk. Peran Pendidikan Dalam Proses Perubahan Sosial Di Desa Tumulung Kecamatan Kauditan Kabupaten Minahasa Utara. *Jurnal: HOLISTIK Journal Of Social and Culture*, 12 (4), 2019, hlm 1–18

⁴ Pristiwanti, D dkk. Pengertian Pendidikan. *Jurnal: Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4 (6), 2022, hlm 1707–1715.

⁵ Depdiknas, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Jakarta: Depdiknas. 2003, hlm 03

⁶ Laili, A. N dkk, Analisis Efek Pemberian Reward dan Ice breaker terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SDN Kaliwungu 1 Jombang, *Jurnal: Pendidikan dan Konseling*, 4 (3), 2022, hlm 1213-1215

Salah satu tantangan dalam sistem pendidikan Indonesia ialah proses pembelajaran. Kesalahan dalam pembelajaran disebabkan oleh kesalahan dalam metode pembelajaran yang kurang menarik dan menyenangkan bagi siswa, sehingga menimbulkan rasa bosan dan jenuh. Akibatnya, minat belajar siswa menurun dan dalam beberapa kasus, pembelajaran tidak memberikan *reward* dan *ice breaker* pada proses pembelajaran.⁷ Jika siswa merasa jenuh dan bosan, maka minat belajar mereka pasti akan menurun.⁸

Kurangnya minat belajar siswa di sekolah dapat berpengaruh pada proses pembelajaran. Sebagaimana menurut Fatmayanti & Susantri (2019), dalam penelitiannya yang berjudul “Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Tumbuhnya Minat Belajar Siswa di SD Islam Athirah Makassar Kelas 4”. Berdasarkan permasalahan tersebut hasil penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran ialah aspek yang paling penting akan peningkatan minat belajar siswa.⁹

Sudah selayaknya selaku seseorang guru wajib berinovasi untuk memperkenalkan pendidikan yang aktif, kreatif serta inovatif. Antara lain perihal yang dibutuhkan ialah perlunya memperkenalkan *reward* dan *ice breaker* guna menarik minat siswa dalam proses pembelajaran. *Reward* berarti memberi suatu bentuk penghargaan terhadap orang lain dalam kegiatan tertentu untuk apa yang sudah dicapainya.

Sementara itu, *ice breaker* berarti suatu aktivitas untuk menciptakan motivasi ataupun keinginan sehingga terbentuk pembelajaran yang mengasikkan. Hendaknya siswa merasa tertarik untuk selalu menghadiri pembelajaran dengan harapan mereka mendapatkan penghargaan dari apa yang sudah dicoba dan mendapatkan pembelajaran yang menyenangkan di dalam kelas. Dengan

⁷ Oktafenesya, T dkk, Pengaruh Reward dan Ice Breaking Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri. *Jurnal: Pendidikan, Sains Sosial, dan Agama*, 2022, hlm 624-634

⁸ Fauzi, A dkk. 2020. Pengaruh Pengelolaan Kelas Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih (Studi di MTs Al-Fitroh Tangerang), *Jurnal: Pendidikan Islam*, 5 (1), 2020, hlm 51-70.

⁹ Fatmayanti, A. & Susantri, T. Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Tumbuhnya Minat Belajar Siswa Di SD Islam Athirah Makassar Kelas 4. *Jurnal: Publikasi Pendidikan*, 9 (3), 2019, hlm 212-216

memberikan *reward* dan *ice breaker* dalam proses pembelajaran, kurangnya minat belajar yang ada pada diri siswa hendaknya bisa bertambah ataupun meningkat agar siswa juga mendapat hasil belajar yang bisa memuaskan bagi diri sendiri maupun orang lain.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap salah satu guru, terdapat fenomena yang menarik di dalam kelas VIII MTs Miftahul Huda Sekar Gading Gelumbang. Salah satu masalah yang diamati adalah kurangnya rasa ingin tahu dan antusias siswa terhadap materi yang diajarkan dalam pelajaran Aqidah Akhlak. Faktanya, dapat dilihat dari adanya beberapa siswa yang hanya sedikit yang aktif berinteraksi dengan guru, terdapat juga siswa yang tidak begitu bersemangat dalam belajar dan lebih suka untuk diam dan terkadang lebih fokus pada kegiatan pribadi mereka.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik untuk memahami dampak pemberian *reward* dan *ice breaking* terhadap minat belajar siswa. Oleh karena itu penulis ingin mengambil penelitian yang berjudul “Dampak Pemberian *Reward* dan *Ice Breaking* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mapel Aqidah Akhlak Kelas VIII di Mts Miftahul Huda Sekar Gading Gelumbang Muara Enim”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas yang menjadi identifikasi masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya pemberian *reward* dan *ice breaking* oleh guru mata pelajaran Aqidah Akhlak kepada peserta didik.
2. Masih rendahnya minat belajar peserta didik terhadap mata Pelajaran Aqidah Akhlak.
3. Kurangnya perhatian peserta didik ketika guru sedang menjelaskan materi.
4. Suasana kegiatan belajar yang kurang menarik dan monoton.
5. Kurangnya semangat belajar peserta didik saat mengikuti kegiatan pembelajaran.

6. Kurangnya motivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Karena adanya keterbatasan waktu, tenaga dan pemikiran maka peneliti memfokuskan penelitian pada dampak pemberian *reward* dan *ice breaking* terhadap minat belajar peserta didik pada mapel Aqidah Akhlak di MTs Miftahul Huda Sekar Gading Gelumbang.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana dampak pemberian *reward* terhadap minat belajar peserta didik pada mapel Aqidah Akhlak Kelas VIII di MTs Miftahul Huda Sekar Gading Gelumbang Muara Enim?
2. Bagaimana dampak pemberian *Ice Breaking* terhadap minat belajar peserta didik pada mapel Aqidah Akhlak Kelas VIII di MTs Miftahul Huda Sekar Gading Gelumbang Muara Enim?
3. Adakah pengaruh pemberian *reward* dan *ice breaking* secara bersama-sama terhadap minat belajar peserta didik pada mapel Aqidah Akhlak Kelas VIII di MTs Miftahul Huda Sekar Gading Gelumbang Muara Enim?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui dampak pemberian *reward* terhadap minat belajar peserta didik pada mapel Aqidah Akhlak Kelas VIII di MTs Miftahul Huda Sekar Gading Gelumbang Muara Enim.
2. Untuk mengetahui dampak pemberian *Ice Breaking* terhadap minat belajar peserta didik pada mapel Aqidah Akhlak Kelas VIII di MTs Miftahul Huda Sekar Gading Gelumbang Muara Enim.
3. Untuk mengetahui pengaruh pemberian *reward* dan *ice breaking* terhadap minat belajar peserta didik pada mapel Aqidah Akhlak Kelas VIII di MTs Miftahul Huda Sekar Gading Gelumbang Muara Enim.

F. Manfaat Penelitian

Setelah melaksanakan penelitian ini, harapan peneliti yaitu agar dapat memberi masukan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Dalam segi manfaat teoritis, penelitian dapat memiliki potensi untuk memberi gagasan baru dan memperluas konsep serta teori dalam bidang ilmu yang sedang diteliti. Hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi atau dasar untuk penelitian selanjutnya dan juga dapat berguna bagi dunia pendidikan khususnya dalam menciptakan suasana belajar yang aktif dikelas.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Memberikan sebuah alternatif bagi guru dalam membangun suasana belajar yang aktif dan kreatif.

b. Bagi Orang Tua

Menjadi bahan masukan yang positif dalam membangun semangat belajar siswa dengan bimbingan orang tua.

c. Bagi Peneliti

Memperoleh wawasan dan pengetahuan tentang pemberian *reward* dan *ice breaking* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas VIII di MTs Miftahul Huda Sekar Gading.

G. Kerangka Teori

1. Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Minat belajar adalah sebuah keadaan dimana seseorang mengenali tanda-tanda atau makna dari situasi yang terkait dengan keinginan atau

kebutuhan pribadinya.¹⁰ Minat belajar merupakan keinginan dan ketertarikan yang kuat terhadap suatu subjek atau kegiatan tanpa adanya dorongan dari luar.¹¹ Hasrat untuk memperoleh pengetahuan melalui kegiatan belajar adalah sesuatu yang dapat membangkitkan rasa ingin tahu, fokus dan memberikan kepuasan serta kebahagiaan saat proses pembelajaran berlangsung.¹²

Berdasarkan pengertian di atas, minat belajar dapat diartikan sebagai minat dan rasa ingin tahu terhadap sesuatu yang menyebabkan perubahan menyeluruh pada perilaku dan pengalaman yang diperoleh.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

1) Faktor Lingkungan

Rangsangan yang berasal dari lingkungan atau aspek yang cocok dengan harapan atau kebutuhan siswa dapat dengan mudah menarik perhatian. Sebagai contoh, kita dapat melihat kecenderungan seseorang untuk belajar. Dalam hal ini, orang tersebut memiliki dorongan yang kuat untuk mendapatkan pengetahuan dan memahami materi pelajaran yang diajarkan di sekolah, terutama pada mata pelajaran tertentu.

2) Faktor Sosial

Munculnya minat dalam seseorang dapat dipicu oleh motif sosial, yaitu dorongan untuk mendapatkan pengakuan dan penghargaan dari lingkungan sekitarnya. Contohnya, keinginan untuk belajar atau memahami mata pelajaran tertentu mungkin dikarenakan ingin mendapatkan apresiasi dari orangtua atau guru.

3) Faktor Emosional

¹⁰ Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2021, hlm 35

¹¹ Safari. *Penulisan Butir Soal Berdasarkan Penilaian berbasis Kompetensi*. Jakarta: APSI Pusat, 2018, hlm 59

¹² Khairani, M. *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2017, hlm 186

Perasaan dan emosi memiliki dampak pada seseorang. Sebagai contoh, kesuksesan individu dalam melakukan aktivitas tertentu dapat menciptakan kebahagiaan dan meningkatkan motivasi serta minat dalam melanjutkan kegiatan yang dijalannya.¹³

c. Indikator Minat Belajar

1) Perasaan senang

Jika siswa merasa senang atau gembira terhadap suatu pelajaran, maka dia akan dengan antusias terus mempelajarinya tanpa ada dorongan atau tekanan dari siapapun.

2) Ketertarikan siswa

Berkaitan dengan dorongan yang membuat seseorang merasa tertarik pada sesuatu, baik itu orang, benda, kegiatan atau pengalaman yang dipicu oleh kegiatan tersebut.

3) Perhatian siswa

Perhatian adalah fokus atau pemusatan pikiran pada pengamatan dan pemahaman, dengan mengabaikan hal-hal yang lain. Jika siswa menunjukkan minat pada suatu objek, mereka akan secara alami memberikan perhatian kepada objek tersebut.

4) Keterlibatan siswa

Keterlibatan seseorang terhadap suatu benda yang mendorong mereka merasa senang dan tertarik untuk berinteraksi dengan benda tersebut.¹⁴

2. *Reward*

a. Pengertian *Reward*

Reward adalah kata yang berasal dari bahasa Inggris yang memiliki arti sebagai hadiah atau penghargaan. Dalam upaya pendidikan, penghargaan memiliki peran penting sebagai sarana untuk memfasilitasi proses

¹³ Khairani, M. *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2017, hlm 190-191

¹⁴ Safari. *Penulisan Butir Soal Berdasarkan Penilaian berbasis Kompetensi*. Jakarta: APSI Pusat. 2018, hlm 60

pembelajaran. Pendidik bisa memberikan penghargaan ini pada murid-murid dengan mengikuti aturan yang telah ditentukan, tujuannya adalah untuk memperhatikan mereka selama kegiatan belajar.

Guru memberikan penghargaan kepada siswa ketika mereka menunjukkan perilaku yang baik dan berhasil menyelesaikan tugas mereka dengan sukses.¹⁵ *Reward* merupakan hasil dari suatu tindakan yang dapat meningkatkan peluang terjadinya tindakan tersebut kembali di masa mendatang.¹⁶

Reward ialah salah satu metode guru dalam mengapresiasi siswa atas perbuatannya yang pantas dipuji. Menurut Mulyasa dalam buku Moh. Zaiful Rosyid Aminol Rosid Abdullah, *reward* merupakan reaksi terhadap suatu tingkah laku yang dapat meningkatkan kemungkinan terulang kembalinya tingkah laku tersebut. Tidak hanya itu menurut Suharsimi Arikonto dalam buku Moh. Zaiful Rosyid Aminol Rosid Abdullah, *reward* ialah sesuatu yang disenangi serta digemari oleh anak – anak yang diberikan kepada siapa yang memnuhi harapan yakni menggapai tujuan yang ditetapkan ataupun yang mampu melebihinya.¹⁷

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli yang disebutkan di atas, *reward* adalah sarana dalam pendidikan yang memberikan kesenangan dari guru kepada siswa setelah berpartisipasi aktif dalam sebuah kegiatan sebagai bentuk apresiasi atas prestasi yang telah mereka capai. *Reward* yang telah diberikan akan menumbuhkan rasa senang dan dorongan belajar ataupun minat belajar peserta didik untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik lagi.

¹⁵ Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2021, hlm 171

¹⁶ Sardiman. *Interaksi dan Motivasi Belajar*. Jakarta: Grafindo, 2021, hlm 77

¹⁷ Moh, Zaiful Rosyid dan Aminol Rosid Abdullah, *Reward dan Punishment Dalam Pendidikan* (Malang: CV Literasi Nusantara Abadi, 2018), hlm 8

b. *Macam-macam Bentuk Reward*

Reward yang akan diberikan memiliki berbagai macam bentuk, seperti pendapat Sardiman bahwa reward dapat dibedakan menjadi tiga macam bentuk yaitu:

1) *Pemberian Reward dalam Bentuk Angka*

Angka atau nilai merupakan simbol dalam proses belajar. Dapat diartikan bahwa angka digunakan untuk memberikan bonus nilai bagi peserta didik yang telah selesai mengerjakan tugas.

2) *Pemberian Reward dalam Bentuk*

Hadiah *Reward* dengan bentuk hadiah yang dimaksud yaitu barang yang bermanfaat. *Reward* pemberian barang disebut juga sebagai reward materil. Hadiah yang diberikan terdiri dari berbagai alat keperluan sekolah, seperti buku, pensil, dan lain-lain.

3) *Pemberian Reward dalam Bentuk Pujian*

Pujian dapat memupuk suasana hati yang menggembirakan dan menambah gairah belajar sekaligus membangkitkan harga diri siswa yang berdampak pada peningkatan prestasi belajar siswa.

Berdasarkan macam-macam *reward* diatas, guru dapat memilih salah satu bentuk reward yang dapat disesuaikan dengan kondisi dan situasi.¹⁸

c. *Indikator Reward*

Adapun indikator yang digunakan guru sekolah untuk memberi penghargaan kepada siswa berbakat antara lain:

1) *Nilai*

Nilai adalah bentuk angka yang dapat diberikan guru kepada siswa dengan menggunakan kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya.

¹⁸ BF Ahmad dan I Made, *Hubungan Pemberian Reward Dan Punishment Dengan Motivasi Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas XI Sma Negeri 1 Ambunten Kabupaten Sumenep*, Vol. 5, *Jurnal: Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 2020, hlm. 456

2) Pujian

Meskipun ungkapan ini terlihat sederhana, namun berdampak signifikan terhadap minat dan hasil belajar siswa.

3) Hadiah

Hadiah yang sering diberikan kepada siswa antara lain pensil, pulpen, penghapus, buku dan gantungan kunci.¹⁹

3. *Ice Breaking*

a. Pengertian *Ice Breaking*

Istilah *ice breaker* berasal dari dua kata asing, yaitu *ice* yang berarti es yang mempunyai sifat/watak kaku, dingin, dan keras, sebaliknya *braker* berarti memecahkan, membongkar. *Ice breaking* merupakan sebuah aktivitas yang bertujuan untuk mengembangkan semangat dan suasana pembelajaran yang aktif, bersemangat dan antusias.²⁰

Darmadi juga menyatakan bahwa penggunaan *ice breaking* dalam konteks pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi, memberikan mereka kesempatan untuk fokus dan membangun kerjasama dalam kelompok.²¹

Berdasarkan pengertian di atas maka dapat dikatakan bahwa *ice breaker* adalah suatu cara untuk mengatasi kekakuan atau fisik siswa agar tercipta suasana yang enerjik, penuh semangat dan menyenangkan. Pemberian *ice breaker* dalam proses pembelajaran mengubah daya tahan siswa dalam belajar meningkat karena adanya perubahan suasana belajar yang lebih menyenangkan, sehingga hasil belajar maksimal karena kecenderungan semangat dan konsentrasi yang tinggi dalam belajar.

¹⁹ Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2021, hlm 171

²⁰ Widiaworo, E. *19 Kiat Sukses Membangkitkan Motivasi Belajar Peserta Didik*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2018, hlm 24

²¹ Darmadi. *Optimalisasi Strategi Pembelajaran*. Bogor: Guepedia, 2018, hlm 46

b. Indikator *Ice Breaking*

1) Yel-yel

Penggunaan yel-yel adalah efektif untuk mempersiapkan mental anak didik agar siap mengikuti pembelajaran khususnya saat awal-awal pembelajaran. Yel-yel memiliki potensi untuk membangun kekompakan dan kerja sama yang efektif dalam proses belajar di dalam kelas. Yel-yel dapat menciptakan kekompakan dan hubungan kerjasama yang baik selama proses pembelajaran dikelas.

- a) Mono yel-yel merupakan model yel-yel dengan cara diucapkan secara langsung secara individu atau kelompok peserta didik.
- b) Interaktif yel-yel merupakan model yel-yel yang diucapkan secara bersahutan antara pendidik dan peserta didik. Contoh yel-yel model ini yaitu yel-yel dalam bentuk salam sapaan untuk memusat perhatian.
- c) Jenis tepuk tangan
Tepuk tangan merupakan jenis *Ice Breaking* yang selalu digunakan pendidik. Tepuk adalah teknik *Ice Breaking* yang mudah digunakan karena tidak memerlukan persiapan yang memakan waktu.
- d) Lagu yang telah dimodifikasi dengan materi pelajaran dapat diimplementasikan dengan mudah selama proses pembelajaran, sehingga siswa dapat belajar dengan bermain.

2) Gerak badan

Model *ice breaking* mudah digunakan siswa, ketika mulai mengantuk misalnya guru mengatakan “mekar” kedua tangan diregangkan, guru mengatakan “kuncup” kedua tangan diluruskan.

3) Senam otak

Senam otak bisa membantu dalam proses pembelajaran dan menyesuaikan diri dengan stres, tantangan, dan tuntutan yang dihadapi sehari-hari. Senam otak bisa dilaksanakan sebelum memulai proses

belajar, ketika anak merasa bosan dan lelah dalam menjalankan aktivitas pembelajaran.²²

c. Teknik Penerapan *Ice Breaking* dalam Pembelajaran

Menurut Sunarto teknik penggunaan *ice breaking* ada dua cara yaitu sebagai berikut:

1) Teknik spontan

Dalam konteks pembelajaran, teknik *ice breaking* sering kali digunakan secara spontan dan tanpa perencanaan terlebih dahulu. Teknik ini digunakan ketika situasi pembelajaran membutuhkan dorongan agar peserta belajar dapat kembali fokus. Menggunakan teknik pembuka yang demikian dapat diterapkan sewaktu-waktu yang sesuai dengan situasi dan kondisi saat bertemu dalam proses belajar mengajar.

2) Teknik direncanakan

Dalam konteks pembelajaran, penting untuk mencatat bahwa teknik *ice breaking* yang berhasil dan efektif adalah yang telah direncanakan dan dimasukkan dalam rencana pembelajaran. Pendahuluan yang terencana dengan baik dan dimasukkan ke dalam rencana pembelajaran dapat meningkatkan hasil pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.²³

H. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban penelitian yang bersifat masih sementara atau belum final serta masih sangat berdifat teoritis dan belum praktis. Dengan demikian perlu kegiatan penelitian secara praktis, agar jawaban dari penelitian ini dapat dikatakan *final* atau selesai. Hipotesis terdapat beberapa macam, mulai dari

²² Sunarto, *Ice Breaker Dalam Pembelajaran Aktif*, Surakarta : Cakrawala Media, 2017, hlm. 33-70

²³ Sunarto, *Ice Breaker Dalam Pembelajaran Aktif*, Surakarta : Cakrawala Media, 2017, hlm 24

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).²⁴ Hipotesis yang peneliti gunakan yaitu sebagai berikut:

1. **H₀** : Tidak ada pengaruh yang signifikan antara pemberian *reward* dan *ice breaking* secara bersama-sama terhadap minat belajar siswa kelas VII di MTs Miftahul Huda Sekar Gading Gelumbang.

H_a : Ada pengaruh yang signifikan antara pemberian *reward* dan *ice breaking* secara bersama-sama terhadap minat belajar siswa kelas VII di MTs Miftahul Huda Sekar Gading Gelumbang.

I. Tinjauan Pustaka

1. Skripsi yang ditulis oleh Bella Martha Fadila Jurusan PGSD, FKIP, Universitas Sriwijaya, yang berjudul *Dampak Pemberian Reward Dan Ice Breaking Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 24 Lahat Tahun Ajaran 2023*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 30 siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 24 Lahat yang mendapatkan kategori sangat baik ada 5 siswa dengan prosentase 16,67%; kategori baik ada 15 siswa dengan prosentase 50%; kategori cukup ada 7 siswa dengan prosentase 23,33%; dan kategori perlu bimbingan ada 3 siswa dengan prosentase 10%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa minat belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 24 Lahat memiliki kategori baik dan sangat baik.²⁵

Berdasarkan penelitian di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa pada penelitian Bella Martha Fadila memiliki persamaan pada variabel X yaitu *reward* dan *ice breaking* sedangkan variabel Y yaitu minat belajar. Perbedaan

²⁴ Andi Ibrahim dkk, *Metodologi Penelitian*, (Makasar: Gunadarma Ilmu, 2018), hlm. 101

²⁵ Bella Martha Fadila, *Dampak Pemberian Reward Dan Ice Breaking Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 24 Lahat*, Skripsi, Universitas Sriwijaya, 2023, hlm. 47.

yang terdapat pada skripsi ini, peneliti Bella Martha Fadila yaitu pada objek penelitian. Pada skripsi Bella Martha Fadila meneliti kelas IV mata pelajaran IPA sedangkan objek peneliti yang hendak dilakukan yaitu kelas VIII pada mata pelajaran Aqidah Akhlak.

2. Skripsi yang ditulis oleh Azkiya Khoerul Elfinida Jurusan PGMI, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto, yang berjudul Pengaruh Pemberian *Reward* Dan *Ice Breaking* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV dalam Mata Pelajaran PPKN SDN Tambakreja 1 Cilacap Tahun Ajaran 2023. Hasil analisis menunjukkan besarnya nilai korelasi R sebesar 0,724 dan dijelaskan besar presentase pengaruh variabel terikat yang disebut koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,524 yang artinya pengaruh pemberian *reward* dan *ice breaking* terhadap hasil belajar PPKN siswa kelas IV SDN Tambakreja 1 Cilacap sebesar 52,4% sedangkan sisanya 47,6% dipengaruhi variabel lain yang tidak masuk dalam fokus penelitian. Dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara pemberian *reward* dan *ice breaking* terhadap hasil belajar PPKN siswa kelas IV SDN Tambakreja 1 Cilacap.²⁶

Berdasarkan penelitian di atas dapat peneliti simpulkan bahwa pada penelitian Azkiya Khoerul Elfinida memiliki persamaan pada variabel X yaitu *reward* dan *ice breaking*. Sedangkan perbedaannya, pada penelitian Azkiya Khoerul Elfinida variabel Y membahas tentang hasil belajar siswa, sedangkan untuk penelitian yang akan dilakukan tentang minat belajar siswa. Objek yang diteliti dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV di SDN Tambakreja 1 Cilacap, sedangkan yang hendak dilakukan peneliti yaitu pada siswa kelas VII di MTs Miftahul Huda Sekar Gading Gelumbang.

²⁶ Azkiya Khoerul Elfinida, Pengaruh Pemberian *Reward* Dan *Ice Breaking* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV dalam Mata Pelajaran PPKN SDN Tambakreja 1 Cilacap, Skripsi, (Purwokerto: UIN Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri, 2023), hlm. 90.

3. Skripsi yang ditulis oleh Raynaldi Hanry Jatmiko Jurusan PGMI, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN Ponorogo, yang berjudul Pengaruh Pemberian *Reward* dan *Ice Breaking* Terhadap Hasil Belajar SBdP Siswa Kelas II SD Tarbiyatul Islam Desa Kertosari Kec. Babadan Kab. Ponorogo Tahun Ajaran 2020. Hasil analisis terhadap hasil belajar SBdP siswa kelas II bahwa $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($7,743 > 4,41$). Maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yaitu ada pengaruh yang signifikan antara pengaruh pemberian *reward* dan *ice breaking* terhadap hasil belajar SBdP siswa kelas II SD Tarbiyatul Islam Desa Kertosari Kec. Babadan Kab. Ponorogo.²⁷

Berdasarkan penelitian di atas dapat peneliti simpulkan bahwa pada penelitian Raynaldi Hanry Jatmiko memiliki kesamaan pada variabel X yaitu *reward* dan *ice breaking*. Perbedaannya terdapat pada variabel Y yaitu hasil belajar siswa, sedangkan untuk penelitian yang akan dilakukan tentang minat belajar siswa. Objek yang diteliti pada skripsi Raynaldi Hanry Jatmiko meneliti kelas II mata pelajaran SBdP sedangkan objek peneliti yang hendak dilakukan peneliti yaitu kelas kelas VIII di MTs Miftahul Huda Sekar Gading Gelumbang.

J. Metode Penelitian

1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah survei dengan pendekatan kuantitatif. Metode survei adalah metode penelitian yang digunakan untuk mendapatkan data yang terjadi pada masa lampau atau saat ini, tentang keyakinan, pendapat, karakteristik, perilaku, hubungan variabel dan untuk menguji beberapa hipotesis tentang variabel sosiologis dan psikologis dari sampel yang diambil dari populasi tertentu. Penelitian survei bisa bersifat deskriptif, komparatif, asosiatif, komparatif asosiatif, dan hubungan structural.

²⁷ Raynaldi Hanry Jatmiko, Pengaruh Pemberian *Reward* dan *Ice Breaking* Terhadap Hasil Belajar SBdP Siswa Kelas II SD Tarbiyatul Islam Desa Kertosari Kec. Babadan Kab. Ponorogo, Skripsi, (IAIN Ponorogo, 2020), hlm. 83.

Dalam penelitian ini bersifat asosiatif yang bertujuan untuk mengetahui hubungan antara dua variabel atau lebih, dan hubungan yang bersifat sebab akibat yaitu antara variabel bebas (independent) dan variabel terikat (dependent).

2. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Miftahul Huda Sekar Gading yang terletak di Jln. Raya Palembang-Prabumulih, Desa Sekar Gading, Kecamatan Gelumbang, Kabupaten Muara Enim, Sumatera Selatan. Waktu penelitian dilakukan pada tahun ajaran 2024/2025.

3. Jenis dan Sumber Data

a. Jenis Data

1) Kualitatif

Data kualitatif adalah data yang berbentuk kalimat, kata atau segala sesuatu yang bersifat deskriptif. Dalam penelitian ini menggunakan data kualitatif untuk mengetahui sejarah, visi misi, dan lain sebagainya.

2) Kuantitatif

Data kuantitatif adalah jenis data yang dapat diukur atau dihitung secara langsung, yang berupa informasi atau penjelasan yang dinyatakan dengan bilangan atau berbentuk angka. Dalam penelitian ini menggunakan jenis data kuantitatif untuk mengetahui minat belajar pada peserta didik.

b. Sumber Data

1) Data Primer

Data primer adalah data yang dikumpulkan atau didapatkan oleh penulis secara langsung dari lapangan atau objek penelitian, baik berupa pengukuran, pengamatan, maupun wawancara. Dalam penelitian ini,

sumber data primer yang diperoleh dari angket, wawancara, dan observasi.

2) Data Sekunder

Data sekunder adalah sumber data yang digunakan untuk melengkapi data-data yang telah ada dari data primer atau penelitian sebelumnya. Dalam penelitian ini, sumber data sekunder yang diperoleh dari hasil dokumentasi.

4. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas/mutu dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.²⁸ Populasi yang diambil dalam penelitian ini adalah peserta didik di MTs Miftahul Huda Sekar Gading dengan jumlah 70 siswa.

b. Sampel

Sampel merupakan sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Dinamakan penelitian sampel apabila kita bermaksud untuk menggeneralisasikan hasil penelitian sampel. Yang diartikan dengan menggeneralisasikan adalah mengangkat kesimpulan penelitian sebagai suatu yang berlaku bagi populasi.²⁹ Dalam penelitian ini teknik yang digunakan dalam menentukan sampel adalah dengan menggunakan Teknik *Random Sampling*. Teknik *Random Sampling* merupakan teknik pengambilan sampel dari populasi secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi. Oleh karena itu, dalam penelitian kali ini sampel

²⁸ Ibid., hlm 117.

²⁹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: suatu Pendekatan praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), 174-175

yang diambil adalah peserta didik kelas VIII MTs Miftahul Huda Sekar Gading. Dengan jumlah peserta didik sebanyak 20 siswa.

5. Defenisi Operasional Variabel

Definisi operasional merupakan penjelasan maksud dari istilah yang menjelaskan secara operasional mengenai penelitian yang akan dilaksanakan. Definisi operasional digunakan untuk memberikan pengertian yang operasional dalam sebuah penelitian. Sesuai dengan judul penelitian yang dipilih yaitu “Ampak Pemberian *Reward* terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mapel Aqidah Akhlak Kelas VIII di MTs Miftahul Huda Sekar Gading Gelumbang Muara Enim”, maka peneliti mengelompokkan variabel yang digunakan dalam penelitian ini menjadi variabel independen (X) dan variabel dependen (Y). Adapun penjelasannya sebagai berikut:

a. Variabel Bebas (*Independent Variable*)

Variabel ini sering disebut sebagai variabel stimulus atau dalam Bahasa Indonesia disebut dengan variabel bebas. Variabel bebas adalah variabel sebab yang mempengaruhi atau menjadi perubahan atau timbulnya variabel dependen. Dalam penelitian ini, *reward* dan *ice breaking* sebagai variabel independen yang memberikan pengaruh pada minat belajar pada mapel Aqidah Akhlak.

b. Variabel Terikat (*Dependent Variable*)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Oleh karena itu, keberadaanya dianggap sebagai akibat dari kehadiran variabel bebas. Dalam penelitian ini, yang menjadi variabel terikat adalah minat belajar, karena bisa dipengaruhi dengan adanya pemberian *reward* dan *ice breaking*.

6. Teknik Pengumpulan Data

a. Angket

Kuesioner adalah rangkaian pertanyaan yang saling berhubungan dengan topik penelitian diberikan kepada sekelompok individu dengan tujuan memperoleh suatu data informasi.³⁰

b. Observasi

Penelitian ini menggunakan metode observasi yaitu pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan.

c. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data secara langsung di tempat penelitian, mencakup berbagai buku, file dokumen, serta data yang masih relevan dengan penelitian. Metode ini mudah digunakan karena apabila terjadi kesalahan sumber datanya masih tetap ada.³¹

d. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai Teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit.

7. Teknik Analisis Data

Rancangan analisis data adalah komponen penting dalam penelitian yang dapat dituangkan baik dalam bentuk tulisan atau pun tidak. Rancangan ini sudah ada sebelum melakukan pengumpulan data dan saat menyusun hipotesis.

³⁰ Yusuf Muri, *Metodologi Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2014), hlm. 199.

³¹ Arikunto Suharsimi, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hlm 274.

Artinya, rancangan untuk menganalisa data dari penelitian, telah disiapkan mulai dari menentukan jenis data yang akan dikumpulkan, sumber data yang ditemui dan membuat rumusan hipotesis yang akan diuji. Menurut Donald, kegiatan penelitian setelah melakukan pengumpulan data yaitu proses menganalisis data.³²

Penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik asosiatif. Statistik deskriptif adalah statistic yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap obyek yang diteliti melalui data sampel atau populasi sebagaimana adanya, tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum. Statistik Asosiatif adalah bentuk analisis data penelitian untuk menguji ada tidaknya hubungan keberadaan variabel dari dua kelompok data atau lebih.

1) Uji Validitas

Dalam penelitian kuantitatif, konsep validitas mengacu pada upaya untuk membuktikan bahwa apa ada di dunia nyata dan apakah penjelasan yang diberikan tentangnya konsisten dengan apa yang ada atau situasi yang sebenarnya. Validitas merupakan suatu ukuran/dimensi yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sahih memiliki validitas tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti mempunyai validitas rendah. Suatu instrumen dikatakan valid apabila sanggup mengukur apa yang diinginkan.

2) Uji Reliabilitas

Reliabilitas menunjukkan pada satu penafsiran bahwa suatu instrumen merupakan alat pengumpul data yang cukup dapat dipercaya karena instrumen tersebut sudah baik. Instrumen yang bersifat tendesius adalah instrumen yang tidak baik karena mengarahkan atau memusatkan

³² Ghony dan Almanshur, *Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif*, (Malang: UIN-Malang Press, 2016), hlm. 175

responden untuk menjawab sesuai dengan keinginan peneliti. Instrumen yang telah dipercaya yang variabelnya akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga. Apabila datanya memang benar sesuai dengan realitanya, maka berapa kali pun diambil, akan tetap sama. Reliabilitas menunjuk pada tingkat keterandalan sesuatu. Reliabel maksudnya adalah dapat dipercaya, jadi bisa diandalkan.³³

3) Uji Hipotesis

Untuk menguji hipotesis pada penelitian ini dengan menggunakan rumus *product moment* ganda dengan rumus sebagai berikut:

$$R_{yx_1x_2} = \sqrt{\frac{r_{yx_1}^2 + r_{yx_2}^2 - 2r_{yx_1}r_{yx_2}r_{x_1x_2}}{1 - r_{x_1x_2}^2}}$$

Keterangan:

$R_{yx_1x_2}$ = korelasi antara variabel X_1 dengan X_2 secara bersama-sama dengan variabel Y

r_{yx_1} = korelasi *product moment* antara X_1 dan Y

r_{yx_2} = korelasi *product moment* antara X_2 dan Y

$r_{x_1x_2}$ = korelasi *product moment* antara X_1 dan X_2

K. Sistematika Penulisan

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

Bab pertama berisi pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kerangka teori, tinjauan pustaka dan sistematika pembahasan.

³³ Karunia Eka Lestari dan Mokhammad Ridwan Yudhanegara, *Penelitian Pendidikan Matematika* (Bandung: PT Refika Aditama, 2017), hlm. 206

Bab kedua adalah landasan teori tentang minat belajar, *reward*, dan *ice breaking*.

Bab ketiga adalah metode penelitian yang meliputi pendekatahn dan jenis penelitian, waktu/jadwal penelitian, sumber data, Teknik pengumpulan data dan Teknik analisis data.

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

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

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian: suatu Pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Darmadi. 2018. *Optimalisasi Strategi Pembelajaran*. Bogor: Guepedia
- Depdiknas. 2003. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Fatmayanti, A. & Susantri, T. 2019. *Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Tumbuhnya Minat Belajar Siswa Di SD Islam Athirah Makassar Kelas 4*. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 9 (3)
- Fauzi, A dkk. 2020. *Pengaruh Pengelolaan Kelas Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih (Studi di MTs Al-Fitroh Tangerang)*. *Jurnal: Pendidikan Islam*, 5 (1)
- Ghony dan Almanshur. 2016. *Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif*. Malang: UIN-Malang Press
- Ibrahim, Andi dkk. 2018. *Metodologi Penelitian*, Makasar: Gunadarma Ilmu
- Indy, R dkk. 2019. *Peran Pendidikan Dalam Proses Perubahan Sosial Di Desa Tumaluntung Kecamatan Kauditan Kabupaten Minahasa Utara*. *Jurnal: Holistik Journal Of Social and Culture*, 12 (4)
- Karunia Eka Lestari dan Mokhammad Ridwan Yudhanegara. 2017. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama
- Khairani, M. 2017. *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo
- Laili, A. N dkk. 2022. *Analisis Efek Pemberian Reward dan Ice breaker terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SDN Kaliwungu 1 Jombang*. *Jurnal: Pendidikan dan Konseling*, 4 (3)
- Moh, Zaiful Rosyid dan Aminol Rosid Abdullah. 2018. *Reward dan Punishment Dalam Pendidikan*. Malang: CV Literasi Nusantara Abadi

- Oktafenesya, T dkk. 2022. *Pengaruh Reward dan Ice Breaking Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri. Jurnal: Pendidikan, Sains Sosial, dan Agama*
- Pristiwanti, D dkk. 2022. *Pengertian Pendidikan. Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4 (6)
- Safari. 2018. *Penulisan Butir Soal Berdasarkan Penilaian berbasis Kompetensi*. Jakarta: APSI Pusat
- Sardiman. 2021. *Interaksi dan Motivasi Belajar*. Jakarta: Grafindo
- Slameto. 2021. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Sunarto. 2017. *Ice Breaker Dalam Pembelajaran Aktif*, Surakarta : Cakrawala Media
- Widiasworo, E. 2018. *19 Kiat Sukses Membangkitkan Motivasi Belajar Peserta Didik*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Yusuf Muri. 2014. *Metodologi Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Prenadamedia Group