

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan kegiatan atau proses belajar yang tidak hanya terbatas di sekolah saja. Proses belajar tersebut dilakukan oleh manusia setiap hari selama hidupnya. Proses itu tidak terbatas pada subyek atau ketrampilan yang ingin dikuasai melalui bangku sekolah. Dalam pengertian yang paling luas, pembelajaran terjadi ketika pengalaman menyebabkan perubahan yang relatif permanen pada pengetahuan atau perilaku individu. Perubahan itu bisa disengaja atau tanpa sengaja, untuk menjadi lebih baik atau lebih buruk, benar atau salah, sadar atau tidak sadar. Sedangkan menurut pandangan behavioral secara umum berasumsi bahwa hasil pembelajaran adalah perubahan pada perilaku dan menekankan efek kejadian eksternal pada individu.<sup>2</sup>

Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik atau pembelajar yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik atau pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.<sup>3</sup> Sebagai lembaga pendidikan formal, kegiatan pembelajaran dilaksanakan di sekolah.

---

<sup>2</sup> Anita Woolfolk, *Educational Psychology Active Learning Edition*, terj: Helly Prajitno S dan Sri Mulyatini S, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hal. 304

<sup>3</sup> Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi*, (Bandung: Rafika Aditama, 2010), hal. 3.

Pendidik seringkali melakukan pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas, sehingga peserta didik tidak hanya belajar tetapi juga bermain. Belajar dan pembelajaran merupakan dua kegiatan yang tidak dapat digambarkan, dalam sebuah sistem proses belajar dan pembelajaran memerlukan masukan dasar (*raw input*) atau kemampuan dasar yang merupakan bahan pengalaman belajar dalam proses belajar mengajar dengan harapan berubah menjadi keluaran (*output*) dengan kompetensi tertentu.<sup>4</sup>

Di dalam pembelajaran, tentu tidak lepas dari proses belajar. Belajar adalah kegiatan berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang Pendidikan. Ini berarti bahwa berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan Pendidikan itu amat tergantung pada proses belajar yang dialami oleh siswa baik ketika berada di sekolah maupun di lingkungan rumah atau keluarganya sendiri.<sup>5</sup>

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak bisa menjadi bisa sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Dengan demikian, seseorang dikatakan belajar apabila terjadi perubahan pada dirinya akibat adanya latihan dan pengalaman melalui interaksi dengan lingkungan. Salah satu yang mempengaruhi keberhasilan proses

---

<sup>4</sup> Pupuh Fathurrohman, dkk., *Strategi Belajar Mengajar Melalui penanaman Konsep Umum & Konsep Islami*, (Bandung: Refika Aditama, 2009), hal. 4

<sup>5</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007), hal. 63

belajar ini ialah penggunaan metode yang diterapkan oleh guru maupun orang tua dalam mendidik.

Metode, didefinisikan sebagai cara-cara menyajikan bahan pelajaran pada siswa untuk tercapainya tujuan yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, salah satu hal yang sangat mendasar untuk dipahami guru adalah bagaimana memahami kedudukan metode sebagai salah satu komponen bagi keberhasilan kegiatan belajar-mengajar sama pentingnya dengan komponen-komponen lain dalam keseluruhan komponen Pendidikan. Makin tepat metode yang digunakan oleh guru dalam mengajar maka akan semakin efektif pula kegiatan pembelajaran. Penafian peran metode secara sadar dalam proses Pendidikan dan pengajaran akan menghambat keberhasilan aktivitas Pendidikan.

Banyak sekali metode pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru atau orang tua. Salah satunya ialah metode hadiah dan hukuman atau *reward and punishment*. Metode hadiah dan hukuman dapat digunakan untuk memperkuat perilaku positif dan melemahkan perilaku negatif. Sebagaimana dalam Teori Pembelajaran Behavioristik, hukuman dan hadiah juga dapat digunakan untuk memperkuat dan melemahkan respon positif atau respon negatif (menurut teori S-R bond), terutama hukuman yang akan menimbulkan *negatif respons* dan hadiah menimbulkan *positive respons*.<sup>6</sup>

Sebagai turunan dari teori behavioristik teori John W. Santrock mengatakan penguatan (imbalan) adalah konsekuensi yang meningkatkan probabilitas bahwa

---

<sup>6</sup> Hamdani Ihsan dan fuad Ihsan, *Filsafat Pendidikan Islam*, (Bandung: Pustaka Setia, 2001), hal. 187

suatu perilaku akan terjadi. Penguatan berarti memperkuat, dalam penguatan positif frekuensi respons meningkat karena diikuti dengan stimulus yang mendukung (*rewarding*), sedang dalam penguatan negatif, frekuensi respons meningkat karena diikuti dengan penghilangan stimulus yang merugikan atau tidak menyenangkan. Contoh ayah mengomel anaknya agar mengerjakan PR secara terus menerus, sehingga anaknya merasa lelah dengan omelan dan mengerjakan PR-nya.<sup>7</sup>

*Reinforcement* (penguat) lazim dipahami sebagai suatu yang berarti *reward* (hadiah), tetapi dalam psikologi istilah ini memang memiliki makna khusus. *Reinforcement* adalah konsekuensi yang memperkuat perilaku yang mengikutinya.<sup>8</sup> Sehingga perilaku yang diikuti oleh *reinforcement* atau *reward* akan diperkuat dan cenderung di ulangi lagi pada masa yang akan datang. Akan tetapi, agar sebuah hadiah (*reinforcement*) yang diberikan kepada seseorang dapat meningkatkan perilaku-perilakunya yang sesuai, maka perlu memahami jenis-jenis *reinforcement* yang disukai atau diperlukan oleh orang yang akan diberi *reinforcement*.<sup>9</sup> Pemberian penguat yang berupa *reward* ini dirasa memiliki efek yang lebih kuat dari pada dengan pemberian hukuman. Pemberian hadiah cenderung berdampak positif bagi siswa, hal tersebut berbeda dengan pemberian hukuman sebagai cara untuk memperlemah perilaku. Pemberian hukuman yang berlebihan akan berdampak sangat negatif bagi siswa.

---

<sup>7</sup> John W. Santrock, *Psikologi Pendidikan*, terj. Tri Wibowo BS (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), hal. 272–273.

<sup>8</sup> Anita Woolfolk, *Educational....*, hal. 309

<sup>9</sup> Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2010), hal.71

*Reward* atau hadiah merupakan hal yang menggembirakan bagi siswa dan dapat menjadi pendorong atau keaktifan bagi proses belajar siswa. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh Djamarah, “Hadiah adalah memberikan sesuatu kepada orang lain sebagai penghargaan. Dalam dunia Pendidikan hadiah bisa dijadikan alat keaktifan agar senantiasa mempertahankan dan meningkatkan prestasi belajar”.<sup>10</sup>

*Reward* atau hadiah merupakan respon terhadap suatu tingkah laku yang dapat meningkatkan kemungkinan terulang kembalinya tingkah laku tersebut. Memberi penguatan ini kelihatannya sangat sederhana, namun mempunyai pengaruh yang sangat penting bagi siswa, bayangkan seandainya siswa telah berusaha untuk menunjukkan pekerjaan yang baik, akan tetapi guru bersifat acuh tanpa membuat komentar apapun. Hal ini dapat membuat siswa patah semangat, maka disinilah letak pentingnya pemberian *reward* atau hadiah.

Berkaitan dengan *reward*, dalam al-qur’an terdapat ayat-ayat yang mengisyaratkan penggunaan hadiah/pahala dalam mendidik. Salah satunya ialah Q.S Ali Imran ayat 136:

أُولَٰئِكَ جَزَاءُهُمْ مَغْفِرَةٌ مِّن رَّبِّهِمْ وَجَنَّاتٌ تَجْرِي مِن تَحْتِهَا الْأَنْهَارُ خَالِدِينَ فِيهَا وَنِعْمَ أَجْرُ  
الْعَمَلِينَ

---

<sup>10</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2002), hal. 124

*Artinya: Mereka itu balasannya ialah ampunan dari Tuhan mereka dan surga yang di dalamnya mengalir sungai-sungai, sedang mereka kekal di dalamnya; dan itulah sebaik-baik pahala orang-orang yang beramal.*<sup>11</sup>

Ayat tersebut merupakan bentuk pengakuan terhadap pemberian hadiah/pahala dalam rangka Pendidikan dan pembinaan umat. Pemberian hadiah/pahala ini diberlakukan kepada sasaran pembinaan yang bersifat khusus. Yakni hadiah bagi yang patuh dan menunjukkan perbuatan baik.

Keaktifan merupakan hal yang terpenting dalam proses pembelajaran. Nana Sudjana menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses yang aktif, bila siswa itu ialah adanya perhatian menginternalisasikan informasi aktif dalam memecahkan masalah.<sup>12</sup>

Dalam proses pembelajaran, keterlibatan siswa sangatlah penting. Jika siswa turut berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, maka proses pembelajaran akan berjalan dengan baik dan tujuanpun akan tercapai dengan baik, tapi jika siswa tidak berpartisipasi dan berperan aktif, maka pembelajarapun akan menjadi pasif dan tujuan tidak akan tercapai dengan baik. Untuk menjadikan siswa aktif dan turut berpartisipasi dalam proses pembelajaran ialah dimana guru harus bisa berfikir bagaimana cara untuk menarik perhatian siswa tersebut dan seorang guru diharapkan mampu untuk merencanakan kegiatan pembelajaran yang efektif, baik dalam merumuskan tujuan, memilih metode atau strategi.

---

<sup>11</sup> Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan terjemahan*, (Bandung: CV Diponegoro, 2010).

<sup>12</sup> Nana Sudjana, *CBSA Dalam Proses Pembelajaran*, (Bandung: Sinar baru, 1998), hal.

Dengan demikian, aktifitas siswa sangat diperlukan dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga siswalah yang seharusnya banyak aktif atau lebih aktif, karena siswa sebagai subjek didik adalah yang merencanakan dan ia sendiri yang melaksanakan belajar.<sup>13</sup>

Belajar pada hakikatnya merupakan suatu rangkaian kegiatan yang menuntut keaktifan baik guru maupun siswa, jadi tampak jelas adanya guru aktif mengajar di satu pihak dan siswa aktif belajar dipihak lain. Konsep ini bersumber dari teori kurikulum yang berpusat pada anak (*child centered curriculum*). Penerapannya berlandaskan kepada teori belajar yang menekankan pentingnya belajar melalui proses mengalami untuk memperoleh pemahaman. Disamping itu belajar merupakan hasil dari proses interaksi antara individu dan lingkungan sekitarnya, belajar tidak hanya semata-mata sebagai suatu upaya dalam merespon suatu stimulus. Tetapi lebih daripada itu belajar dilakukan melalui berbagai kegiatan seperti mengalami mengajarkan dan memahami belajar melalui proses, jadi hasil belajar dapat diperoleh bila siswa “aktif” tidak pasif.<sup>14</sup>

Untuk menjadikan siswa aktif dalam proses pembelajaran maka diperlukan juga guru yang kreatif professional dan menyenangkan, untuk menjadi guru kreatif, professional, dan menyenangkan dituntut memiliki kemampuan mengembangkan dan memilih metode yang efektif. Hal ini penting terutama untuk menciptakan iklim pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan hal tersebut juga dapat

---

<sup>13</sup> Daryanto dan Muljo Rahardjo, *Model Pembelajaran Inovatif*, (Yogyakarta: Gava Media, 2012), hal. 77

<sup>14</sup> Muhammad Ali, *Guru Dalam Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru, 1987). hal. 68

menjadikan siswa aktif dalam proses pembelajaran. Seperti yang telah dipaparkan sebelumnya metode pemberian reward atau hadiah merupakan salah satu metode yang efektif yang bisa guru terapkan di kelas.

Hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah kegiatan belajar. Hasil belajar, untuk sebagian adalah berkat tindak guru, suatu pencapaian tujuan pengajaran. Pada bagian lain merupakan peningkatan kemampuan mental siswa.<sup>15</sup> Kemajuan siswa tersebut diperoleh melalui penilaian, seperti tes. Hasil mengerjakan tes atau tugas tersebut dapat mengungkapkan hasil belajar seorang siswa, apakah siswa mengalami kemajuan dalam belajar ataupun belum.

Kenyataan di lapangan saat ini meskipun matematika merupakan pengetahuan dasar yang erat hubungannya dengan kehidupan sehari-hari, namun pelajaran matematika menjadi salah satu pelajaran yang paling tidak disenangi siswa. Matematika dianggap sebagai pelajaran yang rumit dan sulit, sehingga kemampuan siswa dalam pengetahuan dasar masih sangat kurang. Oleh karena itu ketidakmampuan sering menimbulkan kejenuhan dan rasa malas terutama dalam menganalisis secara benar untuk memecahkan soal. Di samping itu pemilihan metode mengajar oleh guru yang tidak tepat sangat mempengaruhi pencapaian tujuan belajar.

---

<sup>15</sup> Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Proses Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2000), hal. 3



Dalam pengajaran matematika siswa diharapkan lebih aktif sehingga akan berdampak pada ingatan siswa tentang apa yang dipelajari akan lebih lama diingat. Konsep akan lebih mudah diingat dipahami apabila konsep tersebut disajikan melalui prosedur dan langkah yang tepat. Keaktifan siswa dalam belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan dalam belajar.

Untuk mengatasi masalah yang berkelanjutan maka perlu diterapkan metode pembelajaran yang tepat sehingga dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika. Para guru harus menyusun dan menerapkan berbagai model pembelajaran yang bervariasi sehingga siswa tertarik dan semangat dalam belajar matematika. Metode belajar yang menarik minat dan keaktifan siswa adalah menempatkan siswa secara kelompok dan langsung pada objek. Pembelajaran kelompok dapat meningkatkan siswa dalam berpikir kritis, kreatif, dan menumbuhkan rasa sosial yang tinggi.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dikatakan bahwa pemberian hadiah kepada siswa dalam proses pembelajaran dengan strategi yang tepat dapat membuat siswa lebih aktif dalam menerima materi pelajaran. Maka dalam penelitian ini peneliti memilih judul **“Pengaruh Metode Pemberian Hadiah (*Reward*) Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di SD Negeri Bobang 1 Semen Kediri”**

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Pemberian *reward* yang diberikan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar masih kurang.
2. Kurangnya keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar.
3. Kurang menariknya kegiatan pembelajaran yang dirancang oleh guru.
4. Hasil belajar siswa yang cenderung rendah dan belum merata.

## **C. Pembatasan Masalah**

Untuk lebih fokus pada permasalahan yang diidentifikasi, perlu adanya batasan masalah. Keterbatasan penelitian ini meliputi:

1. Penelitian ini digunakan hanya untuk mengukur penerapan pemberian *reward* terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa mata pelajaran Matematika.
2. Subjek penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV.
3. *Reward* yang digunakan berupa kartu berbentuk bintang yang setiap kartunya memiliki nilai 10 poin.
4. *Reward* verbal berupa pujian yang diberikan guru kepada siswa.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh pemberian hadiah (*reward*) terhadap keaktifan belajar pada mata pelajaran matematika kelas IV di SD Negeri Bobang 1 Semen Kediri?
2. Adakah pengaruh pemberian hadiah (*reward*) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV di SD Negeri Bobang 1 Semen Kediri?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitiannya adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh pemberian hadiah (*reward*) terhadap keaktifan belajar pada mata pelajaran matematika kelas IV di SD Negeri Bobang 1 Semen Kediri.
2. Untuk mengetahui pengaruh pemberian hadiah (*reward*) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV di SD Negeri Bobang 1 Semen Kediri.

## **F. Manfaat Hasil Penelitian**

### **1. Manfaat secara Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai sumbangan pemikiran bagi khazanah keilmuan khususnya di bidang psikologis siswa yang berkaitan dengan pemberian hadiah yang mempengaruhi keaktifan siswa dan hasil belajar siswa.

### **2. Manfaat Secara Praktis**

#### **a. Bagi Kepala Sekolah**

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi acuan untuk mengambil kebijakan yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran siswa terutama di lingkungan sekolah yang dipimpin.

#### **b. Bagi Guru**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai masukan untuk menemukan pendekatan pengajaran yang lebih baik bagi siswa sehingga pembelajaran akan semakin efektif.

#### **c. Bagi Orang Tua**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan oleh orang tua siswa sebagai acuan untuk mendidik anak mereka terutama saat berada di rumah sehingga tujuan Pendidikan dapat tercapai secara efektif, dan orang tua menyadari bahwa keberhasilan belajar anak tidak lepas dari bagaimana perhatian orang tuanya.

d. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan akan berguna bagi siswa untuk mengetahui keaktifan dirinya supaya terus meningkatkan prestasi belajar.

e. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat menambah wawasan peneliti, karena peneliti sebagai calon guru harus mengetahui jika banyak faktor yang perlu diketahui terkait dengan yang mempengaruhi keaktifan siswa dan hasil belajar siswa termasuk faktor pemberian hadiah.

f. Bagi Penelitian yang akan datang

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi pijakan dalam perumusan desain penelitian lanjutan yang lebih mendalam dan lebih komprehensif khususnya yang berkenaan dengan penelitian mengenai pengaruh pemberian hadiah terhadap keaktifan siswa di kelas dan hasil belajar siswa.

## **G. Hipotesis**

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah, dimana rumusan masalah penelitian yang telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Sedangkan menurut Sugiono hipotesis adalah jawaban

sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan.<sup>16</sup>

1. Hipotesis Nol ( $H_0$ )

- a. Tidak ada pengaruh pemberian hadiah (*reward*) terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV SD Negeri Bobang 1 Semen Kediri.
- b. Tidak ada pengaruh pemberian hadiah (*reward*) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV SD Negeri Bobang 1 Semen Kediri.

2. Hipotesis Kerja ( $H_a$ )

- a. Ada pengaruh pemberian hadiah (*reward*) terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV SD Negeri Bobang 1 Semen Kediri.
- b. Ada pengaruh pemberian hadiah (*reward*) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV SD Negeri Bobang 1 Semen Kediri.

## H. Penegasan Istilah

### 1. Definisi Konseptual

Definisi operasional merupakan penjelasan atas konsep atau variabel penelitian yang ada dalam judul penelitian.<sup>17</sup> Hal ini dimaksudkan untuk

---

<sup>16</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2012), hal.96

<sup>17</sup> Wahidmurni, *Cara Mudah Menulis Proposal dan Laporan Penelitian Lapangan*, (Malang: UM Pres, 2008), hal. 26

menghindari terjadinya penafsiran yang berbeda-beda diantara pembaca, maka perlu diberikan batasan-batasan pengertian pada beberapa istilah yang digunakan dalam judul penelitian ini. Definisi operasional dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Pengaruh adalah daya yang ada atau tumbuh dari suatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.<sup>18</sup>
- b. Metode *Reward* atau hadiah adalah suatu bentuk keaktifan guna mendorong siswa untuk melakukan usaha lebih lanjut untuk mencapai tujuan-tujuan pengajaran.<sup>19</sup>
- c. Keaktifan siswa dalam proses belajar merupakan upaya siswa dalam memperoleh pengalaman belajar yang mana keaktifan belajar tersebut dapat ditempuh melalui upaya kegiatan belajar kelompok maupun belajar secara perseorangan.
- d. Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan Pendidikan. Manusia mempunyai potensi perilaku kejiwaan yang dapat dididik dan dirubah perilakunya yang meliputi domain *kognitif* diklasifikasikan menjadi kemampuan hafalan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Dalam domain *Afektif* hasil belajar meliputi level penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi, dan karakterisasi. Sedangkan dalam

---

<sup>18</sup> Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, ( Jakarta: Balai Pustaka, 2002 ), hal 664

<sup>19</sup> Slameto, *Belajar dan FaktorFaktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal. 176

doman *psikomotorik* terdiri dari level persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks dan kreatifitas.<sup>20</sup>

## 2. Secara Operasional

Secara operasional, peneliti akan meneliti tentang pengaruh pemberian *Reward* terhadap keaktifan siswa dan hasil belajar siswa kelas IV yang mana peneliti akan menguji ada tidaknya pengaruh pemberian *reward* terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Efektif tidaknya pemberian *reward* dalam proses pembelajaran matematika dapat diketahui melalui peningkatan keaktifan siswa dan hasil belajar pada saat *post tes*.

### I. Sistematika Pembahasan

Cara yang mudah dalam memahami dan mengkaji penelitian ini, maka penulis membagi dalam 3 bagian utama yaitu sebagai berikut :

1. **Bagian awal**, terdiri dari: halaman sampul luar; halaman sampul dalam; serta halaman persetujuan pembimbing.
2. **Bagian inti**, yang dibagi menjadi tiga bab dengan masing-masing bab terdiri dari beberapa sub bab, diantaranya adalah sebagai berikut:
  - a. BAB I adalah pendahuluan yang terdiri dari atas latar belakang; identifikasi masalah; batasan masalah; rumusan masalah; tujuan penelitian; manfaat penelitian; penegasan istilah; dan sistematika pembahasan.

---

<sup>20</sup> Ngalim Purwanto, *Evaluasi hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hal. 54



- b. BAB IV adalah landasan teori yang pembahasannya meliputi landasan teori; kajian empiris; kerangka berfikir; dan hipotesis.
- c. BAB IVI adalah metode penelitian yang terdiri dari pendekatan dan jenis penelitian; lokasi penelitian; populasi, sampel, dan sampling penelitian; dat, sumber data, variabel, dan skala pengukuran; teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian; teknik analisis data.
- d. BAB IV berisi hasil penelitian
- e. BAB V berisi pembahasan
- f. BAB VI berisi penutup yang meliputi kesimpulan dan saran.

**3. Bagian akhir**, berisi daftar rujukan dan lampiran-lampiran.