

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Metode *Reward*

1. Pengertian *Reward*

Reward (hadiah) merupakan suatu bentuk teori penguatan positif yang bersumber dari teori *behavioristik*. Menurut teori *behavioristik* belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon. Dengan kata lain belajar adalah bentuk perubahan yang dialami siswa dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil dari interaksi antara stimulus dan respons.²¹

Menurut *kamus* Bahasa Inggris *reward* berarti penghargaan atau hadiah.²² Sedangkan *reward* menurut istilah ada beberapa hal, *diantaranya*: menurut Ngalim Purwanto *reward* adalah alat untuk mendidik anak-anak supaya anak dapat merasa senang karena perbuatan atau pekerjaannya mendapat penghargaan²³ Menurut Syaiful Bachri Djamarah menjelaskan bahwa

²¹ Karunia Eka Lestari dan M. Ridwan Yudhanegara, *Penelitian Pendidikan Matematika*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2015), hal. 30

²² John M. Echolas dan Hasan Shandily, *Kamus Inggris Indonesia*, (Jakarta: Gramedia, 1996), hal 485

²³ M. Ngalim Purwanto, *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), hal. 182

reward adalah salah satu alat Pendidikan. Sebagai alat yang mempunyai arti penting dalam pembinaan watak anak didik.²⁴

Dari beberapa pendapat diatas dapat dikatakan bahwa *reward* adalah segala *sesuatu* yang berupa penghargaan yang menyenangkan perasaan yang diberikan kepada siswa karena hasil baik dalam proses pendidikannya dengan tujuan agar senantiasa melakukan pekerjaan yang baik dan terpuji.

Peranan *reward* dalam proses pengajaran cukup penting terutama sebagai faktor eksternal dalam mempengaruhi dan mengarahkan perilaku siswa. Hal ini berdasarkan atas berbagai pertimbangan logis, diantaranya *reward* ini dapat menimbulkan keaktifan belajar siswa dan dapat mempengaruhi perilaku positif dalam kehidupan siswa.²⁵ Manusia selalu mempunyai cita-cita, harapan dan keinginan. Hal inilah yang dimanfaatkan oleh metode *reward* untuk meningkatkan keaktifan siswa. Maka dengan metode ini apabila seseorang mengerjakan perbuatan baik atau mencapai suatu prestasi tertentu maka akan diberikan suatu *reward* yang menarik sebagai imbalan.

2. Syarat Pemberian *Reward*

Menurut Suharsimi Arikunto, ada syarat-syarat yang harus diperhatikan oleh guru dalam memberikan *reward* kepada siswa yaitu:²⁶

²⁴ Syaiful Bachri Djamarah, *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif Suatu Pendekatan Teoritis Psikologis*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), hal. 193

²⁵ Hamzah B. Uno, *Teori Keaktifan dan Pengukurannya*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012), hal. 23

²⁶ Suharsimi Arikunto, *Manajemen Pengajaran Secara Manusiawi*, (Yogyakarta : Rieneka Cipta. 1980), hal. 162

- a. *Reward* hendaknya disesuaikan dengan keadaan dan sifat dari aspek yang menunjukkan keistimewaan prestasi.
- b. *Reward* harus diberikan langsung sesudah perilaku yang dikehendaki dilaksanakan.
- c. *Reward* harus diberikan sesuai dengan kondisi orang yang menerimanya.
- d. *Reward* yang harus diterima anak hendaknya diberikan. *Reward* harus benar-benar berhubungan dengan prestasi yang dicapai oleh anak.
- e. *Reward* harus diganti (bervariasi).
- f. *Reward* hendaknya mudah dicapai.
- g. *Reward* harus bersifat pribadi.
- h. *Reward* sosial harus segera diberikan.
- i. Jangan memberikan reward sebelum siswa berbuat.
- j. Pada waktu menyerahkan *reward* hendaknya disertai penjelasan rinci tentang alasan dan sebab mengapa yang bersangkutan menerima *reward* tersebut.

Jika diperhatikan, ternyata pemberian *reward* tidak mudah. Kapan waktunya, kepada siapa dan bagaimana bentuknya bukanlah soal yang mudah. Dari pendapat di atas jelas dalam pemberian *reward* harus bersifat mendidik dan harus disertai pertimbangan-pertimbangan apakah *reward* yang diberikan kepada anak sesuai dengan perbuatan baik yang telah dilakukan atau prestasi yang telah dicapainya.

3. Tujuan *Reward*

Tujuan pemberian *reward* adalah untuk lebih mengembangkan dan mengoptimalkan keaktifan yang bersifat intrinsik dan ekstrinsik dalam artian siswa melakukan suatu perbuatan, maka perbuatan itu timbul dari kesadaran siswa itu sendiri dan dengan *reward* itu juga diharapkan dapat membangun suatu hubungan yang positif antara guru dan siswa, karena *reward* itu adalah bagian dari pada rasa cinta kasih sayang seorang guru kepada siswa.²⁷

Dengan pemberian *reward* ini diharapkan siswa menjadi lebih semangat dalam belajar, siswa lebih terdorong untuk selalu melakukan perbuatan yang baik dan tidak melanggar aturan. Jadi maksud dari *reward* itu yang terpenting bukanlah hasil yang dicapai seorang siswa, tetapi bertujuan untuk membentuk kata hati dan kemauan yang lebih baik pada siswa. Seperti halnya telah disinggung diatas bahwa *reward* disamping merupakan alat Pendidikan represif yang menyenangkan, *reward* juga dapat menjadi pendorong keaktifan bagi siswa belajar lebih baik lagi.

4. Bentuk Pemberian *Reward*

Penghargaan sebagai salah satu metode pembelajaran mempunyai beberapa bentuk yakni verbal dan non verbal:²⁸

²⁷ M. Ngalim Purwanto, *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), hal. 187

²⁸ Moh Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, (Badung: PT Remaja Rosdakarya, 2000), hal. 12.

a. *Reward* Verbal (Pujian)

- 1) Kata-kata: bagus, ya benar, tepat, bagus sekali, dan lain-lain.
- 2) Kalimat: pekerjaan anda baik sekali, saya senang dengan hasil pekerjaan anda

b. *Reward* Non Verbal

- 1) *Reward* berupa gerakan mimik dan badan antara lain: senyuman, acungan jari, tepuk tangan dan lain-lain.
- 2) *Reward* dengan cara mendekati, guru mendekati siswa untuk menunjukkan perhatian, hal ini dapat dilaksanakan dengan cara guru berdiri disamping siswa, berjalan menuju kearah siswa, dan lain-lain.
- 3) *Reward* berupa simbol atau benda, *reward* ini dapat berupa suratsurat tanda jasa atau sertifikat. Sedangkan yang berupa benda dapat berupa kartu bergambar, peralatan sekolah, pin dan lain sebagainya.
- 4) Kegiatan yang menyenangkan, guru dapat menggunakan kegiatan atau tugas yang disenangi oleh siswa.
- 5) *Reward* dengan memberikan penghormatan. *Reward* berupa penghormatan dibagi menjadi dua. Yang pertama berbentuk semacam penobatan yaitu anak yang mendapat penghormatan diumumkan dan tampil didepan teman-temannya. Kedua, penghormatan yang berbentuk pemberian kekuasaan untuk melakukan sesuatu.
- 6) *Reward* dengan memberikan perhatian tak penuh. Diberikan kepada siswa yang memberikan jawaban kurang sempurna. Misalnya, bila seorang siswa hanya memberikan jawaban sebagian sebaiknya guru

menyatakan, “ya jawabanmu sudah baik, tapi masih perlu disempurnakan”.

B. Keaktifan Belajar Siswa

1. Pengertian keaktifan belajar

Keaktifan berasal dari kata aktif, mendapat imbuhan ke-an menjadi keaktifan yang berarti kegiatan, kesibukan, yang dimaksud keaktifan disini adalah bahwa pada waktu guru mengajar ia harus mengusahakan agar murid-muridnya aktif jasmani dan rohani sedangkan yang dimaksud dengan keaktifan jasmani ialah murid giat dengan anggota badan atau seluruh badannya.²⁹ Ia membuat sesuatu, bermain ataupun bekerja. Jadi tidak hanya duduk melihat, mendengarkan dan percaya, pasif. Murid aktif atau giat rohaninya, jika banyak daya jiwa anak berfungsi dalam pengajaran. Kalau mungkin seluruh daya wajib aktif. Jadi anak mendengarkan, mengamati, menyelidiki, mengingat, menguraikan kesulitan, menghubungkan ketentuan yang satu dengan yang lain, memutuskan, berfikir untuk memecahkan soal-soal yang ia hadapi.³⁰

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia keaktifan adalah kegiatan. keaktifan belajar dapat dilihat dari kegiatan siswa selama pembelajaran. Hisyam Zaeni menyebutkan bahwa pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar secara aktif, ketika siswa

²⁹ Sriyono, *Tehnik Belajar Mengajar dalam CBSA*, (Jakarta : Rineka Cipta, 1992), hal.75

³⁰ AG. Soejono, *Pendahuluan Didaktik Metodik Umum*, (Bandung : Bina Karya, 1980), hal.

belajar dengan aktif, berarti siswa yang mendominasi aktivitas pembelajaran. Dengan ini mereka secara aktif menggunakan otak, baik menggunakan otak, baik untuk menemukan ide pokok dari materi, memecahkan persoalan, atau mengaplikasikan apa yang baru mereka pelajari ke dalam persoalan yang ada dalam kehidupan nyata.³¹ Keaktifan belajar dapat dilihat dari keaktifan fisik dan mental siswa selama proses pembelajaran. Jika siswa sudah terlibat secara fisik dan mental, maka siswa akan merasakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar dapat dimaksimalkan.

Keaktifan belajar dapat berupa kegiatan fisik yang mudah diamati maupun kegiatan psikis yang sulit diamati.³² Kegiatan fisik dalam pembelajaran dapat berupa membaca, menulis, mendengar, berlatih ketrampilan, dan sebagainya. Sedangkan kegiatan psikis misalnya menggunakan pengetahuan yang sudah dimiliki dalam memecahkan masalah yang dihadapi, membandingkan satu konsep dengan konsep lainnya, menyimpulkan dari pembelajaran yang telah dilalui, dan lain sebagainya. Penekanan disini lebih kepada peserta didik, dengan adanya keaktifan yang dimiliki peserta didik maka akan tercipta pembelajaran yang bersifat aktif.

Belajar merupakan proses aktif merangkai pengalaman menggunakan masalah-masalah nyata yang terdapat di lingkungannya untuk berlatih keterampilan-keterampilan yang spesifik. Dengan demikian belajar tidaklah

³¹ Hisyam Zaeni, *Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: CTSD. 2007) hal 16

³² I Made Suwandha Jaya dkk, Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Open Ended Berbantuan Media Gambar untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN 9 Pendungan Denpasar, *e-Journal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha. Jurusan PGSD. Vol:2 No:1 Tahun: 2014*, (Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha, 2014), hal. 41

bersifat pasif. Guna membenahi sistem pembelajaran yang lebih bermakna, maka kegiatan belajar itu sendiri harus dirancang sedemikian rupa, sehingga seluruh peserta didik menjadi aktif dalam belajarnya. Belajar adalah perubahan tingkah laku yang diperoleh dari kegiatan belajar yang mencakup ranah afeksi, kognisi dan psikomotor.³³ Menurut Slameto “belajar adalah suatu proses perubahan, yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya”.³⁴

Menurut Winkel, belajar adalah suatu aktifitas mental atau psikis yang berlangsung dalam intetaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, ketrampilan dan nilai-nilai sikap. Perubahan ini bersifat relatif konstan dan berbeda.³⁵ Berdasarkan definisi diatas dapat dikemukakan beberapa elemen penting yang mencirikan pengertian tentang belajar, sebagaimana yang dikemukakan oleh Ngalim Purwanto, yaitu bahwa:

- a. Belajar merupakan suatu perubahan dalam tingkah laku, dimana perubahan itu dapat mengarah kepada tingkah laku yang baik, tetapi juga ada kemungkinan mengarah kepada tingkah laku yang lebih buruk.
- b. Belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi melalui latihan atau pengalaman, dalam arti perubahan-perubahan yang disebabkan oleh

³³ Sudjana, *Metode dan Teknik Pembelajaran Partisipasif*, (Bandung : PT. Sinar Baru Algesindo 1997) hal. 8

³⁴ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1995), hal. 2

³⁵ WS. Winkel, *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*, (Jakarta: Gramedia, 1996), hal.

pertumbuhan atau kematangan tidak dianggap sebagai hasil belajar: seperti perubahan-perubahan yang terjadi pada diri seorang bayi.

- c. Untuk dapat disebut belajar, maka perubahan itu harus relatif mantap ; harus merupakan akhir dari ada suatu periode waktu yang cukup panjang. Berapa lama periode waktu itu berlangsung sulit ditentukan dengan pasti, tetapi perubahan itu hendaknya merupakan akhir dari suatu periode yang mungkin berlangsung sehari-hari, berbulan-bulan, ataupun bertahun-tahun. Ini berarti kita harus mengenyampingkan perubahan-perubahan tingkah laku yang disebabkan oleh motivasi, kelelahan, adaptasi, ketajaman perhatian atau kepekaan seseorang yang biasanya hanya berlangsung sementara.
- d. Tingkah laku yang mengalami perubahan karena belajar menyangkut berbagai aspek kepribadian, baik fisik maupun psikis, seperti: perubahan dalam pengertian, pemecahan suatu masalah/berpikir, keterampilan, kecakapan, kebiasaan ataupun sikap.³⁶

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku yang terjadi melalui pengalaman dan latihan. Karena belajar itu merupakan aktifitas yang berproses, sudah tentu di dalamnya terjadi perubahan-perubahan yang bertahap.

2. Bentuk-Bentuk Keaktifan Belajar Siswa

³⁶ M. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Remadja Rosdakarya, 1997), hal.

Kegiatan belajar merupakan kegiatan paling pokok dalam keseluruhan proses pembelajaran. Hal ini berarti berhasil atau tidaknya pencapaian suatu tujuan pembelajaran banyak bergantung pada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa. Dalam usaha pencapaian keberhasilan dalam kegiatan belajar, siswa dituntut aktif dalam beraktivitas belajar. Adapun bentuk-bentuk dari kegiatan belajar, antara lain:

a. Mendengarkan

Untuk menanamkan semangat siswa dalam mengikuti pelajaran, terlebih dahulu ditumbuhkan minat sehingga terangsang dalam mengikuti pelajaran, minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang berbagai kegiatan.³⁷ Guru harus membentuk kelas yang menyenangkan untuk menumbuhkan minat siswa sehingga mereka merasa nyaman dan senang mendengarkan materi yang disampaikan guru

b. Memperhatikan

Adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itu semata-mata tertuju pada obyek atau sekumpulan obyek.³⁸ Sulit sekali membuat siswa bersedia memperhatikan saat guru menjelaskan materi dengan karakteristik siswa yang beragam.

c. Mencatat dan membaca

Membuat catatan akan berpengaruh dalam membaca. Catatan yang kurang jelas semrawut antara materi satu dengan lainnya akan

³⁷ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, hal. 69.

³⁸ *Ibid.*, 58

menimbulkan rasa keengganan dalam membaca. Didalam membuat catatan sebaiknya diambil dari intisari, mencatat yang dimaksudkan dalam belajar yaitu dalam mencatat seseorang menyadari akan kebutuhannya.³⁹ Dengan demikian tugas guru melatih siswa agar gemar mencatat. Catatan tidak melulu berupa tulisan panjang yang membosankan, siswa di arahkan membuat tulisannya sendiri semenyenangkan mungkin dengan tambahan gambar ataupun sketsa sehingga siswa semangat saat membuka catatannya dan membaca kembali.

d. Bertanya pada guru

Dalam belajar membutuhkan reaksi yang melibatkan ketangkasan mental, kewaspadaan, perhitungan dan ketekunan guna menangkap fakta dan ide-ide yang disampaikan guru.⁴⁰ Di dalam kelas tentunya tidak semua siswa aktif bertanya dengan beragamnya karakter siswa, kreatifitas guru diperlukan untuk mengubah si pasif menjadi aktif. Untuk menarik perhatian siswa diperlukan metode-metode pembelajaran yang jitu seperti metode pemberian *reward* ini.

e. Membuat latihan atau praktek

Seseorang yang melaksanakan kegiatan dengan berlatih tentu mempunyai dorongan untuk mencapai tujuan tertentu yang mengembangkan suatu aspek dalam dirinya. Dalam berlatih akan terjadi interaksi antara subyek dengan lingkungan. Hasil dari praktek tersebut

³⁹ Abu Ahmadi, dkk., *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1991), hal. 127.

⁴⁰ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, hal. 41.

dapat berupa pengalaman yang mengubah diri seseorang yang melakukan aktifitas belajar dengan latihan dan lingkungan yang mendukung.

3. Indikator Keaktifan Belajar

Menurut Paul D. Dierich sebagaimana dikutip oleh Hamalik membagi aktifitas menjadi 8 kelompok, sebagai berikut: ⁴¹

- a. Kegiatan-kegiatan visual: membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, mengamati orang lain bekerja, atau bermain.
- b. Kegiatan-kegiatan lisan (oral): mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, berwawancara, diskusi bertanya, memberi sesuatu, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi.
- c. Kegiatan-kegiatan mendengarkan: mendengarkan penyajian, bahan, mendengarkan percakapan, atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan instrumen musik, mendengarkan siaran radio.
- d. Kegiatan-kegiatan menulis: menulis cerita, karangan, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan kopi, membuat sketsa, atau rangkuman, mengerjakan tes, mengisi angket.

⁴¹ Ramlah dkk. Pengaruh Gaya Belajar dan Keaktifan Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika (Survey pada SMP Negeri Di Kecamatan Klari Kabupaten Karawang), *Jurnal ilmiah Solusi Vol. 1 No. 3*, September-Nopember 2014, hal 70.

- e. Kegiatan-kegiatan menggambar: menggambar, membuat grafik, diagram, peta, pola.
- f. Kegiatan-kegiatan metrik: melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan (simulasi), menari, berkebun.
- g. Kegiatan-kegiatan mental: merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis faktor-faktor, menemukan hubungan-hubungan, membuat keputusan.
- h. Kegiatan-kegiatan emosional: minat, membedakan, berani, tenang, dan sebagainya. Kegiatan-kegiatan dalam kelompok ini terdapat pada semua kegiatan tersebut di atas, dan bersifat tumpang tindih.⁴²

4. Ciri-ciri keaktifan belajar

Menurut Sumantri dan Johan Permana, ada lima ciri-ciri dalam keaktifan belajar siswa, yaitu sebagai berikut:⁴³

- a. Keberanian mewujudkan keaktifan, keinginan, dan dorongan pada dirinya,
- b. Keinginan dan keberanian siswa untuk ikut serta dalam kegiatan pembelajaran,
- c. Adanya usaha dan keaktifan siswa,
- d. Adanya keingintahuan yang besar,

⁴² Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, cet.vii, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hal.90-91

⁴³ I Made Suwandha Jaya dkk , *Penerapan Model Pembelajaran.*,

- e. Memiliki rasa lapang dada dan bebas.

5. Faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar

Gagne dan Briggs menyatakan bahwa faktor-faktor yang dapat menumbuhkan timbulnya keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran yaitu:⁴⁴

- a. Memberikan motivasi atau menarik perhatian siswa, sehingga mereka berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran,
- b. Menjelaskan tujuan intruksional (kemampuan dasar kepada siswa),
- c. Mengingatnkan kompetensi belajar kepada siswa,
- d. Memberikan stimulus (masalah, topik, dan konsep yang akan dipelajari),
- e. Memberi petunjuk kepada siswa cara mempelajarinya,
- f. Munculnya aktifitas, partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran,
- g. Memberi umpan balik,
- h. Melakukan tagihan-tagihan terhadap siswa berupa tes, sehingga kemampuan siswa selalu terpantau dan terukur.

C. Hasil Belajar Siswa

1. Pengertian Hasil Belajar

Untuk memberikan pengertian tentang hasil belajar maka akan diuraikan terlebih dahulu dari segi bahasa. Pengertian ini terdiri dari dua kata ‘hasil’ dan

⁴⁴ *Ibid.*,

‘belajar’. Dalam KBBI hasil memiliki beberapa arti: 1) Sesuatu yang diadakan oleh usaha, 2) pendapatan; perolehan; buah. Sedangkan belajar adalah perubahan tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman.⁴⁵

Secara umum Abdurrahman menjelaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. menurutnya juga anak-anak yang berhasil dalam belajar ialah berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.⁴⁶

Lebih luas lagi Subrata mendefenisikan belajar adalah “(1) membawa kepada perubahan, (2) Bahwa perubahan itu pada pokoknya adalah didaptkannya kecakapan baru, (3) Bahwa perubahan itu terjadi karena usaha dengan sengaja”.⁴⁷ Dari beberapa definisi tersebut terlihat para ahli menggunakan istilah “perubahan” yang berarti setelah seseorang belajar akan mengalami perubahan.

Hasil belajar merupakan tingkat penguasaan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program belajar mengajar, sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Menurut Dimiyati dan Mudjiono,⁴⁸ Dapat dipahami bahwa yang dimaksud dengan hasil belajar merupakan suatu proses untuk melihat sejauh mana siswa dapat menguasai pembelajaran setelah mengikuti kegiatan proses belajar mengajar, atau keberhasilan yang dicapai seorang siswa setelah

⁴⁵ Tim Penyusun Pusat Bahasa (Mendikbud), *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, Ed. 3, cet. 4, 2007), hal. 408 & 121.

⁴⁶ Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 1999), hal. 38.

⁴⁷ Sumadi Surya Subrata, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindo Persada: 1995), hal. 33

⁴⁸ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, cet. 3, 2006), hal. 3.

mengikuti kegiatan pembelajaran yang ditandai dengan bentuk angka, huruf, atau simbol tertentu yang disepakati oleh pihak penyelenggara Pendidikan.

Dari beberapa teori di atas tentang pengertian hasil belajar, maka hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar (perubahan tingkah laku: kognitif, afektif dan psikomotorik) setelah selesai melaksanakan proses pembelajaran dengan strategi pembelajaran *information search* dan metode resitasi yang dibuktikan dengan hasil evaluasi berupa nilai.

2. Tipe-tipe hasil belajar

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.⁴⁹

a. Tipe hasil belajar ranah kognitif

1) Tipe hasil belajar pengetahuan hafalan (*Knowledge*)

Cakupan dalam pengetahuan hafalan termasuk pula pengetahuan yang sifatnya faktual, di samping pengetahuan yang mengenai hal-hal yang perlu diingat kembali seperti bahasan, peristilahan, pasal, hukum, bab, ayat, rumus, dan lain-lain.

2) Tipe hasil belajar pemahaman (*Comprehensif*)

Pemahaman memerlukan kemampuan menangkap makna atau arti dari sesuatu konsep. Ada tiga macam pemahaman yang berlaku

⁴⁹ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung : PT Rosdakarya, 2005), hal. 22.

umum yaitu pemahaman terjemahan, pemahaman penafsiran, pemahaman ekstrapolasi.

3) Tipe hasil belajar penerapan (*Aplikasi*)

Aplikasi adalah kesanggupan menerapkan dan mengabstraksikan suatu konsep, ide, rumus, hukum dalam situasi yang baru. Aplikasi bukan keterampilan motorik tapi lebih banyak keterampilan mental.

4) Tipe hasil belajar analisis (*analysis*)

Analisis adalah kesanggupan memecah, mengurangi suatu integritas (kesatuan yang utuh) menjadi unsur-unsur atau bagianbagian yang mempunyai arti, atau mempunyai tingkatan.

5) Tipe hasil belajar sintesis (*synthesis*)

Sintesis adalah lawan analisis. Bila pada analisis tekanan pada kesanggupan menguraikan suatu integritas menjadi bagian yang bermakna, sintesis adalah kesanggupan menyatukan unsur atau bagian menjadi satu integritas.

6) Tipe hasil belajar evaluasi (*evaluation*)

Evaluasi adalah kesanggupan memberikan keputusan tentang nilai sesuatu berdasarkan *Judgment* yang dimilikinya, dan kriteria yang dipakainya.

b. Tipe hasil belajar ranah afektif

Bidang afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Tipe hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti

atensi/perhatian terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar dan lain-lain. Ada beberapa tingkatan bidang afektif sebagai tujuan dan tipe hasil belajar. Tingkatan tersebut dimulai tingkat yang dasar/ sederhana sampai tingkatan yang kompleks.

- 1) *Receiving/attending* yaitu semacam kepekaan dalam menerima *rangsangan* (stimulasi) dari luar yang datang pada siswa, baik dalam bentuk masalah situasi, gejala.
- 2) *Responding* atau jawaban yaitu reaksi yang diberikan seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar.
- 3) *Valuing (penilaian)* yaitu berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus tadi.
- 4) *Organisasi* yaitu pengembangan nilai ke dalam satu system organisasi, termasuk menentukan hubungan satu nilai dengan nilai lain dan kemantapan, prioritas nilai yang telah dimilikinya.
- 5) *Karakteristik nilai* atau *internalisasi nilai* yaitu keterpaduan dari semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.

c. Tipe hasil belajar ranah psikomotorik

Hasil belajar bidang psikomotor tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu. Ada enam tingkatan keterampilan yakni:

- 1) Gerakan refleksi.

- 2) Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar.
- 3) Kemampuan perceptual termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motorik dan lain-lain.
- 4) Kemampuan bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan, ketepatan.
- 5) Gerakan-gerakan skill, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks.
- 6) Kemampuan yang berkenaan dengan *non decursive* komunikasi seperti gerakan ekspresif dan interpretative.⁵⁰

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar yaitu yang berasal dari dalam siswa yang belajar (faktor internal) dan ada pula yang berasal dari luar siswa yang belajar (faktor eksternal). Faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar siswa antara lain:

- a. Faktor internal yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani siswa.
- b. Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa misalnya faktor lingkungan.

⁵⁰ Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar.*, hal. 49

- c. Faktor pendekatan belajar, yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pembelajaran.⁵¹

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya faktor jasmani dan rohani siswa, hal ini berkaitan dengan masalah kesehatan siswa baik kondisi fisiknya secara umum, sedangkan faktor lingkungan juga sangat mempengaruhi. Hasil belajar siswa di madrasah 70 % dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30 % dipengaruhi oleh lingkungan.⁵² Menurut Chalijah Hasan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi aktivitas belajar antara lain:

- a. Faktor yang terjadi pada diri organisme itu sendiri disebut dengan faktor individual adalah faktor kematangan/pertumbuhan, kecerdasan, latihan, keaktifan dan faktor pribadi.
- b. Faktor yang ada diluar individu yang kita sebut dengan faktor sosial, faktor keluarga/keadaan rumah tangga, guru dan cara mengajarnya, alat-alat yang digunakan atau media pengajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran, lingkungan dan kesempatan yang tersedia dan keaktifan sosial.⁵³

⁵¹ *Ibid.*, hal. 144.

⁵² Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru, 2001), hal.

⁵³ Chalijah Hasan, *Dimensi-Dimensi Psikologi Pendidikan* (Surabaya: Al-Ikhlas, 1994), hal.

4. Manfaat Hasil Belajar

Hasil belajar pada hakekatnya adalah perubahan tingkah laku seseorang yang mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor setelah mengikuti suatu proses belajar mengajar tertentu.⁵⁴ Berdasarkan hasil belajar siswa, dapat diketahui kemampuan dan perkembangan sekaligus tingkat keberhasilan Pendidikan.

Hasil belajar harus menunjukkan perubahan keadaan menjadi lebih baik, sehingga bermanfaat untuk:

- a. Menambah ilmu pengetahuan,
- b. Lebih memahami sesuatu yang belum dipahami sebelumnya,
- c. Lebih mengembangkan keterampilannya,
- d. Memiliki pandangan yang baru atas sesuatu hal,
- e. Lebih menghargai sesuatu daripada sebelumnya.

Dapat disimpulkan bahwa istilah hasil belajar merupakan perubahan dari siswa sehingga terdapat perubahan dari segi pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

⁵⁴ Nana Sudjana dan Ibrahim, *Penelitian dan Penilaian Pendidikan* (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2009), hal. 3

D. Hubungan *Reward* dengan Keaktifan Belajar

Proses pembelajaran matematika dalam lembaga Pendidikan formal yang masih menggunakan metode-metode konvensional yang destruktif akan memposisikan siswa dalam kondisi pasif. Siswa pada pembelajaran matematika hendaknya aktif sehingga mampu menumbuhkan motivasi intrinsik yang tinggi, sehingga siswa dapat mengambil inisiatif, dan siswa hendaknya pula memulai (secara psikologi) dalam proses belajar mengajar. Siswa bukan hanya aktif mendengarkan dan melihat permainan seorang guru di depan kelas, melainkan mereka yang seharusnya memulai permainan di dalam proses belajar mengajar. ⁴⁴

Untuk mendapatkan prestasi belajar pada pembelajaran matematika yang optimal banyak dipengaruhi komponen-komponen belajar mengajar, dan salah satunya adalah metode pemberian hadiah (*reward*) untuk siswa yang memiliki semangat saat belajar di kelas. *Reward* yang dimaksudkan bukanlah sesuatu yang bernilai uang, akan tetapi *reward* seperti pujian, *applause*, dll. Komponen selanjutnya yaitu hubungan antara guru dan siswa di dalam proses belajar mengajar. Hubungan itu harus saling menguntungkan artinya seorang guru harus menghargai potensi anak untuk aktif dan mengetahui materi yang didapatkan, pembelajaran aktif merupakan salah satu cara yang bias mengaktifkan siswa karena siswa diberi ruang yang luas untuk menjadi guru bagi temannya sendiri.

Proses siswa aktif akan menjadikan siswa mengkaji materi secara mendalam karena mereka berusaha dengan sungguh-sungguh dengan berfikir membuat pertanyaan dan berfikir mencari jawaban dari permasalahan siswa dapatkan,

sehingga siswa lebih paham terhadap materi yang diberikan padanya dan pada gilirannya prestasi belajar matematika siswa kan menjadi meningkat.

E. Penelitian Terdahulu

Penelitian merupakan salah satu cara untuk membuktikan secara ilmiah tentang suatu teori atau menemukan suatu hal yang baru tentang Pendidikan sehingga memunculkan teori baru yang ilmiah. Penelitian tentang penghargaan atau *reward* di sekolah telah diteliti oleh beberapa orang. Penelitian itu antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Kholifatul Musfiroh yang membahas tentang pengaruh guru dalam memberikan *reward* dan *punishment* terhadap minat belajar siswa (studi pada SMPN 03 Kota Salatiga kelas VII tahun ajaran 2011/2012). Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan penelitian ini menggunakan metode observasi, dokumentasi dan angket. Sedangkan analisa datanya menggunakan rumus regresi. Penelitian ini memperoleh hasil bahwa mayoritas siswa memperoleh perlakuan dari guru yang berbeda dan bahkan siswa mensikapi dengan cara yang berbeda pula. Dan dalam penelitian ini ada pengaruh yang signifikan yaitu adanya pengaruh guru dalam memberikan *reward* atau penghargaan dan *punishment* atau sanksi terhadap minat belajar siswa di SMP Negeri 03 kota Salatiga.⁵⁵ Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Kholifatul Musfiroh yaitu penelitian

⁵⁵ Kholifatul Musfiroh, *Pengaruh Pemberian Reward dan Punishment Terhadap Minat Belajar Siswa (Studi Pada SMPN 03 Kota Salatiga Kelas VII Tahun Ajaran 2011/2012)* (Skripsi, STAIN Salatiga, 2012).

tersebut lebih menekankan kepada pengaruh pemberian *reward* atau penghargaan dan *punishment* atau sanksi terhadap minat belajar siswa sedangkan penelitian ini membahas tentang pengaruh pemberian penghargaan terhadap hasil belajar siswa. Selain judulnya, perbedaan juga terletak kepada analisis data yang digunakan. Penelitian tersebut menggunakan rumus regresi. Sedangkan persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif, menggunakan metode observasi, dokumentasi dan angket dan juga membahas tentang pengaruh pemberian *reward* atau penghargaan.

2. Dalam penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ahmad Rosidi (2015) yang membahas tentang implementasi *reward* dan *punishment* dalam meningkatkan prestasi belajar siswa di Sekolah Dasar Negeri Sumberwringin 02 Sukowono Jember Tahun Pelajaran 2014. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dan jenis penelitian deskriptif, penentuan subjek penelitian menggunakan purposif sampling. Pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumenter. Dalam keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini dengan teknik triangulasi sumber. Hasil penelitian ini memperoleh kesimpulan bahwa implementasi *reward* dalam meningkatkan motivasi dan semangat siswa untuk belajar sehingga bisa menghasilkan suatu prestasi yang baik dan implementasi *punishment* atau sanksi dijalankan oleh guru untuk membantu siswa lebih disiplin dan menghargai guru ataupun mata

pelajarannya.⁵⁶ Perbedaan dengan penelitian ini adalah penelitian tersebut menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dan jenis penelitian deskriptif. Penelitian tersebut lebih menekankan kepada implementasi *reward* dan *punishment* dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Sedangkan pada penelitian ini, peneliti lebih menekankan pada pemberian penghargaan terhadap hasil belajar siswa. Sedangkan persamaannya adalah sama-sama membahas tentang pemberian *reward* atau penghargaan yang diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran di sekolah.

3. Penelitian terdahulu selanjutnya dilakukan oleh Maulydia Nina Rakhmawati yang membahas tentang pengaruh keaktifan siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler dan kebiasaan belajar siswa terhadap prestasi belajar siswa program keahlian Teknik bangunan (studi pada SMK Negeri 2 Pengasih tahun ajaran 2014/2015). Penelitian ini memperoleh hasil Kebiasaan belajar siswa SMK Negeri 2 Pengasih termasuk dalam kategori baik dengan presentase terbanyak yaitu 43%. Namun siswa perlu meningkatkan cara belajar mandiri dan cara belajar kelompok supaya lebih baik lagi karena respon siswa terhadap indikator tersebut masih rendah. Prestasi belajar siswa SMK Negeri 2 Pengasih termasuk dalam kategori lulus cukup dengan presentase terbanyak yaitu 94% pada interval 7,5 – 8,49 dengan nilai ketuntasan minimal 7,5. Keaktifan siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler memiliki pengaruh yang signifikan terhadap prestasi

⁵⁶ Ahmad Rosidi, *Implementasi Reward dan Punishment dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar Negeri Sumberwringin 02 Sukowono Jember Tahun Pelajaran 2014/2015* (Skripsi, IAIN Jember, 2015).

belajar siswa kompetensi keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri 2 Pengasih. Sumbangan efektif yang diberikan oleh keaktifan siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler terhadap prestasi belajar adalah sebesar 18,4%.⁵⁷

4. Penelitian terdahulu selanjutnya dilakukan oleh Chintia Kurniawati yang membahas tentang pengaruh keaktifan belajar dan motivasi terhadap hasil belajar siswa pada topik operasi aljabar menggunakan model jigsaw (studi pada SMP Kanisius Kalasan kelas VIII B tahun ajaran 2016/2017). Penelitian ini memperoleh hasil adanya korelasi keaktifan belajar terhadap hasil belajar terhadap hasil belajar siswa dengan koefisien 0,5267. Dari koefisien korelasi tersebut diperoleh kontribusi atau pengaruh motivasi belajar sebesar 27,74% terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian, secara umum dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar siswa berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas VIII B SMP Kanisius Kalasan.⁵⁸
5. Penelitian terdahulu selanjutnya dilakukan oleh Siska Sinta Pratiwi dengan judul pengaruh keaktifan mahasiswa dalam organisasi dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar mahasiswa fakultas ekonomi di Universitas Negeri Yogyakarta tahun ajaran 2016/2017. Penelitian ini memperoleh hasil terdapat pengaruh positif dan signifikan keaktifan mahasiswa dalam organisasi terhadap prestasi belajar mahasiswa Fakultas Ekonomi

⁵⁷ Maulydia Nina Rakhmawati, *Pengaruh Keaktifan Siswa dalam Kegiatan Ekstrakurikuler Dan Kebiasaan Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Siswa Program Keahlian Teknik Bangunan di SMK Negeri 2 Pengasih Tahun Ajaran 2014/2015* (Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2015).

⁵⁸ Chintia Kurniawati, *Pengaruh Keaktifan Belajar dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Topik Operasi Aljabar Menggunakan Model Jigsaw Kelas VIII B SMP Kanisius Kalasan Tahun Ajaran 2016/2017* (Skripsi, Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, 2017).

Universitas Negeri Yogyakarta. Mahasiswa yang aktif dalam organisasi memiliki prestasi belajar yang lebih tinggi daripada mahasiswa yang tidak aktif dalam organisasi. Hal ini ditunjukkan dengan nilai thitung variable keaktifan mahasiswa dalam organisasi sebesar 2,945 dengan tingkat signifikansi sebesar 0,004. Terdapat pengaruh signifikan keaktifan mahasiswa dalam organisasi dan motivasi belajar secara bersama-sama terhadap prestasi belajar mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta. Hal itu ditunjukkan oleh nilai Fhitung sebesar 152,707 dengan tingkat signifikansi sebesar 0,000. Sedangkan hasil perhitungan koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,560 83 yang berarti bahwa 56,0% prestasi belajar mahasiswa dapat dijelaskan oleh variabel keaktifan mahasiswa dalam organisasi dan motivasi belajar. Adapun sisanya 44,0% dijelaskan oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.⁵⁹

Tabel 2.1
Persamaan dan Perbedaan
Penelitian Terdahulu dengan Penelitian Sekarang

No.	Nama Peneliti dan Judul Penelitian	Perbandingan	
		Persamaan	Perbedaan
1.	Kholifatul Musfiroh “Pengaruh Guru dalam Memberikan <i>Reward</i> dan <i>Punishment</i> Terhadap Minat	1. Jenis penelitian kuantitatif.	1. Meneliti pemberian <i>punishment</i> .

⁵⁹ Siska Sinta Pratiwi, *Pengaruh Keaktifan Mahasiswa dalam Organisasi dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Fakultas Ekonomi di Universitas Negeri Yogyakarta Tahun Ajaran 2016/2017* (Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2016).

	Belajar Siswa di SMPN 03 Kota Salatiga kelas VII” (2011)	<ol style="list-style-type: none"> 2. Meneliti pemberian <i>reward</i>. 3. Teknik pengumpulan data menggunakan angket. 	<ol style="list-style-type: none"> 2. Teknik pengumpulan data dengan observasi. 3. Terhadap minat belajar siswa. 4. Jenjang sekolah menengah pertama.
2.	Ahmad Rosidi “Implementasi <i>Reward</i> dan <i>Punishment</i> dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar Negeri Sumberwringin 02 Sukowono Jember (2014).	<ol style="list-style-type: none"> 1. Meneliti pemberian <i>reward</i>. 2. Jenjang sekolah dasar. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jenis penelitian kualitatif. 2. Meneliti pemberian <i>punishment</i>. 3. Teknik pengumpulan data dengan observasi dan wawancara.
3.	Maul Lydia Nina Rakhmawati “Pengaruh Keaktifan Siswa dalam Kegiatan Ekstrakurikuler dan Kebiasaan Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Siswa Program Keahlian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jenis penelitian kuantitatif. 2. Meneliti keaktifan siswa. 3. Teknik pengumpulan data 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jenjang sekolah menengah atas. 2. Meneliti tentang kegiatan ekstrakurikuler dan kebiasaan belajar siswa.

	Teknik Bangunan di SMK Negeri 2 Pengasih” (2014).	menggunakan angket.	
4.	Chintia Kurniawati “Pengaruh Keaktifan Belajar dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Topik Operasi Aljabar Menggunakan Model Pembelajaran Jigsaw di SMP Kanisius Kalasan Kelas VIII B” (2016).	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jenis penelitian kuantitatif. 2. Meneliti keaktifan belajar siswa dan hasil belajar siswa. 3. Mata pelajaran yang diteliti adalah matematika. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jenjang sekolah menengah pertama. 2. Materi aljabar. 3. Instrumen penelitian menggunakan lembar pengamatan. 4. Menggunakan model pembelajaran jigsaw.
5.	Siska Sinta Pratiwi “Pengaruh Keaktifan Mahasiswa dalam Organisasi dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta” (2016).	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jenis penelitian kuantitatif. 2. Meneliti keaktifan. 3. Teknik pengumpulan data menggunakan angket. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jenjang perPendidikan tinggi. 2. Meneliti tentang motivasi belajar.

Berdasarkan penelitian-penelitian sebelumnya yang dipaparkan diatas, variabel *reward* selalu di ikuti oleh *punishment* sehingga penerapannya di lapangan selalu bersinggungan, dimana peneliti memberikan *reward* kepada siswa yang berprestasi dan bersikap baik di kelas kemudian memberikan *punishment* kepada siswa yang melanggar peraturan di kelas seperti membuat gaduh, mengobrol dengan temannya saat pembelajaran sedang berlangsung.

Posisi penelitian ini memfokuskan pada variabel *reward*. Peneliti ingin mengetahui dampak positif dalam metode pemberian *reward* ini. Peneliti ingin mengetahui apakah dengan hanya memberikan *reward* tanpa *punishment* dapat menumbuhkan keaktifan siswa dan membuat hasil belajar siswa menjadi lebih baik atau malah sebaliknya.

F. Kerangka Konseptual/Kerangka Berpikir Penelitian

Penelitian ini difokuskan pada bidang studi matematika dan pembelajarannya. Menciptakan suasana pembelajaran yang menarik untuk siswa sehingga siswa lebih aktif dalam belajar merupakan salah satu tugas dari guru. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memilih metode yang dapat memberikan siswa kesempatan yang sama sehingga siswa secara sukarela dan antusias mengikuti pembelajaran. Begitu juga dalam pembelajaran matematika, rata-rata siswa hanya menghafal konsep yang telah dicatatkan namun belum mampu memahaminya. Sebab dari siswa belum mampu memahami konsep materi adalah tidak punya banyak pengalaman belajar yang dapat dipahami dalam jangka waktu yang panjang.

Berdasarkan teori dan penelitian terdahulu, menunjukkan bahwa pemberian hadiah (*reward*) efektif digunakan dalam pembelajaran matematika.

Berikut ini bagan kerangka berfikir pengaruh pemberian hadiah (*reward*) terhadap keaktifan dan hasil belajar Matematika siswa.

