

## BAB V

### PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis data dan pengujian hipotesis mengenai pengaruh metode pemberian hadiah (*reward*) terhadap keaktifan dan hasil belajar matematika pada materi pecahan siswa kelas IV SDN Bobang 1 Semen Kediri didapatkan hasil penelitian sebagai berikut:

#### **A. Pengaruh Metode Pemberian Hadiah (*Reward*) Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV SDN Bobang 1 Semen Kediri**

Berdasarkan penyajian dan analisis data, nilai rata-rata keaktifan belajar siswa dari kelas eksperimen berbeda dengan nilai rata-rata dari kelas kontrol. Dengan hasil angket keaktifan siswa, kelas eksperimen memiliki rata-rata nilai keaktifan belajar sebesar 64,44 dan kelas kontrol sebesar 60,12. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata (*mean*) angket kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan nilai rata-rata (*mean*) angket kelas kontrol.

Analisis data berikutnya adalah pengujian prasyarat hipotesis, yaitu uji normalitas dan homogenitas data. Uji normalitas dan homogenitas data penelitian dilihat dari nilai *Sig.(2-tailed)* yaitu jika *Sig.(2-tailed)* > 0,05 maka data tersebut dikatakan berdistribusi normal dan homogen. Uji normalitas data menggunakan uji *kolmogorof Smirnov*. Hasil pengujian normalitas untuk data nilai angket kelas kontrol dan kelas eksperimen sebesar 0,747. Untuk nilai signifikansi

atau *Sig.(2-tailed)* pada angket kelas kontrol dan kelas eksperimen sebesar 0,633. Karena nilai *Sig.(2-tailed)* kedua kelas  $> 0,05$  maka data angket kedua kelas tersebut dinyatakan berdistribusi normal. Setelah data dinyatakan berdistribusi normal selanjutnya adalah uji homogenitas data angket. Hasil homogenitas data angket diperoleh nilai *Sig.* 0,319. Nilai *Sig.* 0,319  $> 0,05$  sehingga data dinyatakan homogen.

Data yang sudah melalui uji prasyarat (normalitas dan homogenitas) dan telah dinyatakan berdistribusi normal dan homogen, maka dapat dilanjutkan dengan analisis uji *Independent Sample t-test*. Hasilnya untuk perhitungan nilai angket diperoleh nilai *Sig.(2-tailed)* sebesar 0.04. Nilai *Sig.(2-tailed)*  $< 0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan metode pemberian hadiah (*reward*) terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi pecahan.

Belajar merupakan perbuatan yang kompleks dan melalui proses yang berlangsung pada otak manusia. Dengan melakukan kegiatan belajar tersebut siswa akan menjadi aktif dalam kegiatan belajar. Sebenarnya semua proses belajar mengajar siswa mengandung unsur keaktifan, akan tetapi antara siswa satu dan lainnya tidak sama. Oleh karena itu siswa diharapkan dapat berpartisipasi aktif secara fisik dan mental dalam kegiatan belajar mengajar karena keaktifan siswa dalam proses belajar merupakan upaya siswa dalam memperoleh pengalaman belajar.

Keaktifan siswa dapat didapatkan melalui upaya kegiatan belajar dalam kelompok maupun secara perseorangan. Dalam jenjang sekolah dasar tentunya

peran guru sangatlah penting dalam menumbuhkan keaktifan siswa, guru tidak hanya harus memiliki kompetensi kePendidikan dan mengetahui kode etik guru namun yang paling penting adalah memperhatikan aspek-aspek penting yang dapat meningkatkan keberhasilan siswa dalam belajar dengan membuat pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan bagi siswa.

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa metode pemberian hadiah (*reward*) lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Dengan adanya metode pemberian hadiah (*reward*) peserta didik menjadi lebih aktif dalam berinteraksi dengan sekelompoknya. Hal ini sesuai dengan tujuan pemberian *reward* yaitu 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.<sup>80</sup>

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian selaras dengan hipotesis H<sub>a</sub>, yakni ada pengaruh metode pemberian hadiah (*reward*) terhadap keaktifan belajar siswa kelas IV SD Negeri Bobang 1 Semen Kediri.

---

<sup>80</sup> M. Ngalim Purwanto, *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), hal. 187

## **B. Pengaruh Metode Pemberian Hadiah (*Reward*) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Bobang 1 Semen Kediri**

Berdasarkan penyajian dan analisis data, nilai rata-rata hasil belajar siswa dari kelas eksperimen berbeda dengan nilai rata-rata dari kelas kontrol. Dengan hasil *post tes* siswa, kelas eksperimen memiliki rata-rata nilai *post tes* sebesar 87,4 dan kelas kontrol sebesar 62,7. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata (*mean*) *post tes* kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan nilai rata-rata (*mean*) *post tes* kelas kontrol.

Analisis data berikutnya adalah pengujian prasyarat hipotesis, yaitu uji normalitas dan homogenitas data. Uji normalitas dan homogenitas data penelitian dilihat dari nilai *Sig.(2-tailed)*. Jika *Sig.(2-tailed)*  $> 0,05$  maka data tersebut dikatakan berdistribusi normal dan homogen. Uji normalitas data menggunakan uji *kolmogorof Smirnov*. Hasil pengujian normalitas untuk data *post tes* kelas kontrol dan kelas eksperimen sebesar 0,815. Untuk nilai signifikansi atau *Sig.(2-tailed)* pada *post tes* kelas kontrol dan kelas eksperimen sebesar 0,521. Karena nilai *Sig.(2-tailed)* kedua kelas  $> 0,05$  maka data *post tes* kedua kelas tersebut dinyatakan berdistribusi normal. Setelah data dinyatakan berdistribusi normal selanjutnya adalah uji homogenitas data *post tes*. Hasil homogenitas data *post tes* diperoleh nilai *Sig.* 0,409. Nilai *Sig.* 0,409  $> 0,05$  sehingga data dinyatakan homogen.

Data yang sudah melalui uji prasyarat (normalitas dan homogenitas) dan telah dinyatakan berdistribusi normal dan homogen, maka dapat dilanjutkan dengan analisis uji *Independent Sample t-test*. Hasilnya untuk perhitungan nilai *post tes* diperoleh nilai *Sig.(2-tailed)* sebesar 0,04. Nilai *Sig.(2-tailed)*  $< 0,05$  sehingga dapat

disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan metode pemberian hadiah (*reward*) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi pecahan.

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu faktor dari dalam diri siswa dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan salah satunya yaitu dengan menerapkan pemberian *reward*.<sup>81</sup> Hasil penelitian di SDN Bobang 1 Semen, yang pembelajarannya dengan menerapkan pemberian *reward* dapat diperoleh hasil yang signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang diberi perlakuan pemberian *reward* lebih tinggi dibandingkan siswa yang tidak di beri perlakuan pemberian *reward*. Melalui pembelajaran ini, siswa menjadi lebih aktif dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Semangat siswa mengikuti setiap tahap dalam pembelajaran sehingga prestasi atau hasil belajar siswa juga meningkat.<sup>82</sup>

Hasil penelitian ini sejalan dengan tesis yang disusun oleh Takdir Haping dengan judul “Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri Tamalanrea Kota Makasar” yaitu terdapat pengaruh yang positif pemberian reward terhadap hasil belajar siswa.<sup>83</sup>

---

<sup>81</sup> Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algesido Offset, 1989), hal. 39

<sup>82</sup> Ina Kristiana, dkk, *Pengaruh Model Pembelajaran TGT Menggunakan Media Puzzle Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi*, Jurnal Bioma, Vol. 6, No. 2, Oktober 2017.

<sup>83</sup> Takdir Haping, *Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri Tamalanrea Kota Makasar*, *Jurnal of Elementary Education Volume 2 No. 1 2017*.

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian selaras dengan hipotesis  $H_a$ , yakni ada pengaruh metode pemberian hadiah (*reward*) terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Bobang 1 Semen Kediri.