

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan secara teoritis maupun empiris dari data hasil penelitian tentang pengaruh metode pemberian hadiah (*reward*) terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Bobang 1 Semen Kediri tahun ajaran 2018/2019, maka peneliti dapat memberikan kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh signifikan metode pemberian hadiah (*reward*) terhadap keaktifan belajar siswa kelas IV SDN Bobang 1 Semen Kediri. Berdasarkan hasil uji t diperoleh nilai *Sig.(2-tailed)* . 0,633 > dengan taraf signifikansi 0,05 yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan keaktifan belajar siswa kelas IV SDN Bobang 1 Semen yang diberi perlakuan pada kelas eksperimen.
2. Terdapat pengaruh signifikan metode pemberian hadiah (*reward*) terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Bobang 1 Semen. Berdasarkan uji t diperoleh nilai *Sig.(2-tailed)* . 0,521 > dengan taraf signifikansi 0,05 menyatakan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas IV SDN Bobang 1 Semen Kediri yang diberi perlakuan pada kelas eksperimen.

Berdasarkan uraian di atas dapat di tarik kesimpulan penuh yaitu hasil penelitian ini memperkuat turunan dari teori behavioristik oleh John W. Santrock dan Paul D. Dierich yang menyatakan bahwasanya metode *reward* (penguatan) dapat menumbuhkan keaktifan dan berdampak pada hasil belajar yang meningkat.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan terutama dalam hal mengajar, maka peneliti memberi saran sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Dengan adanya metode pembelajaran yang lebih efektif untuk pembelajaran matematika, maka diharapkan kepala sekolah memberikan fasilitas berupa sarana prasarana yang lebih lengkap dan memadai untuk meningkatkan dan mengembangkan mutu pendidikan umumnya dan khususnya pada matematika sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan.

2. Bagi Guru

Seluruh guru bukan hanya guru pada mata pelajaran matematika saja hendaknya memperhatikan aspek-aspek penting yang dapat meningkatkan keberhasilan siswa dalam belajar dengan membuat pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan bagi siswa. Sangatlah penting untuk saat ini, dikarenakan banyak faktor yang mempengaruhi keaktifan siswa sehingga hasil belajarnya menurun. Guru juga perlu meningkatkan kompetensi serta kreatifitas dan wawasan dalam mengajar agar setiap hari banyak inovasi-inovasi mengajar baru terlebih pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik sehingga dapat diserap dengan baik materi yang disampaikan untuk meningkat hasil belajar siswa.

3. Bagi siswa

Dengan metode pembelajaran pemberian hadiah (*reward*), diharapkan siswa lebih aktif, bersemangat serta lebih kreatif dalam mengikuti proses pembelajaran. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran adalah salah satu faktor keberhasilan pembelajaran.

4. Peneliti yang Akan Datang

Peneliti yang akan datang diharapkan dapat mengembangkan hasil penelitian ini dalam lingkup yang lebih luas. Peneliti berharap, para peneliti yang akan datang dapat mengembangkan penelitian ini untuk variabel-variabel lain yang lebih inovatif, sehingga dapat menambah wawasan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Dan hasil penelitian diharapkan dapat menjadi acuan dan referensi bagi penelitian sejenis pula.