

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

Penelitian dilaksanakan di MIN 3 Tulungagung pada tanggal 13 Januari 2020 sampai dengan 16 Januari 2020. Peneliti memilih MIN 3 Tulungagung sebagai tempat untuk melakukan penelitian karena sebelumnya peneliti telah melakukan observasi di lapangan terkait kondisi siswa dan madrasah selama melakukan magang II. Dalam observasi tersebut peneliti menemukan satu masalah yang berkaitan dengan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran Matematika. Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui adanya pengaruh pemberian *Reward* dan *Ice Breaking* terhadap minat belajar Matematika siswa kelas V MIN 3 Tulungagung.

Penelitian ini termasuk ke dalam penelitian eksperimen semu dimana terdapat dua kelas yang diberi perlakuan berbeda, yakni yakni kelas yang diberi perlakuan khusus disebut kelas eksperimen dan yang tidak diberi perlakuan khusus disebut kelas kontrol. Pada penelitian ini kelas eksperimen diberikan materi dengan menggunakan pemberian *Reward* dan *Ice Breaking* sedangkan kelas kontrol diberikan materi dengan menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan pemberian *Reward* dan *Ice Breaking*.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa MIN 3 Tulungagung. Untuk sampelnya peneliti mengambil sampel siswa kelas V, yaitu kelas V-A yang berjumlah 23 siswa sebagai kelas eksperimen dan siswa

kelas V-B yang berjumlah 23 siswa sebagai kelas kontrol. Adapun nama siswa yang digunakan sebagai sampel sebagaimana terlampir.

Prosedur yang pertama dilakukan peneliti adalah meminta izin kepada kepala MIN 3 Tulungagung bahwa akan melaksanakan penelitian di Madrasah tersebut. Setelah diberikan izin, peneliti menyampaikan surat izin penelitian resmi dari kampus pada tanggal 27 November 2019 sebagaimana terlampir. Dari surat tersebut madrasah memberikan surat balasan tanda selesai penelitian pada tanggal 16 Januari 2020 sebagaimana terlampir.

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui tiga metode, yaitu metode observasi, dokumentasi dan angket. Metode pertama adalah metode observasi, tujuannya untuk mengamati perilaku siswa saat proses pembelajaran matematika berlangsung di MIN 3 Tulungagung. Metode yang kedua adalah metode dokumentasi, tujuannya untuk memperoleh data nama-nama peserta didik yang menjadi sampel penelitian, data profil sekolah dan foto-foto penelitian. Metode yang ketiga adalah angket, bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemberian *Reward* dan *Ice Breaking* terhadap minat belajar Matematika siswa.

Angket minat belajar Matematika ini diberikan kepada peserta didik baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Untuk metode pemberian angket, peneliti memberikan pernyataan positif dan negatif dengan seluruh jumlahnya 20 pernyataan berkaitan dengan minat siswa dalam kegiatan belajar mengajar Matematika sebagaimana yang terlampir. Angket tentang minat belajar Matematika ini telah diuji kevalidannya oleh validator ahli

dibidangnya yaitu Bapak Germino Wahyu Broto, M.Si. selaku dosen Psikologi dari IAIN Tulungagung, serta guru MIN 3 Tulungagung Ibu Khoirun Nikmah, S.Pd.I. dan Bapak Khamdan Choirul Khabib, S.Pd. selaku guru Matematika di MIN 3 Tulungagung. Adapun hasil dari validasi tersebut menyatakan angket layak untuk digunakan dalam penelitian.

B. Tahapan Penelitian

Adapun tahapan pelaksanaan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Tahap awal

Sebelum melakukan penelitian terlebih dahulu peneliti berkoordinasi dengan guru mata pelajaran matematika kelas V untuk menanyakan seputar informasi yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilaksanakan. Kemudian peneliti menyiapkan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), materi yang akan diajarkan, media pembelajaran, *reward*, *ice breaking*, dan Instrumen penelitian yang akan digunakan.

2. Tahap Inti

Sebelum pelaksanaan pembelajaran dimulai peneliti mengkondisikan siswa agar siap menerima pelajaran. Untuk kelas eksperimen (V A) proses pembelajarannya peneliti memberikan *ice breaking* kepada siswa. Bentuk dari *ice breaking* yaitu berupa mengajak siswa untuk bertepuk dengan “Tepuk Semangat”. Tidak hanya mengajak siswa untuk tepuk-tepuk namun juga pada saat ditengah pembelajaran guru mengajak siswa untuk bernyanyi yang ada kaitannya dengan isi materi pembelajaran yaitu

“Volume Prisma Segitiga”. Kemudian disetiap saat menjawab atau merespon dari pertanyaan peneliti terkait materi pembelajaran peneliti memberikan *reward* berupa ucapan pujian kepada siswa contohnya bagus, hebat, pintar, serta acungan jempol. Tidak hanya berupa ucapan saja ada *reward* yang berbeda juga yang diberikan peneliti untuk siswa yang benar-benar berani maju ke depan untuk menyampaikan pendapatnya yaitu berupa pensil atau bolpoin yang bermanfaat bagi siswa. Dengan pemberian *reward* dan *ice breaking* siswa menjadi sangat antusias dalam pembelajaran. Sedangkan untuk kelas kontrol (V-B) untuk proses pembelajarannya yaitu secara konvensional atau biasa saja.

3. Tahap akhir

Kegiatan pada pertemuan ini yaitu peneliti melakukan pengambilan data penelitian berdasarkan instrumen yang telah disiapkan sebelumnya. Terlebih dahulu peneliti menyampaikan tujuan dari pemberian instrumen tersebut kepada siswa. Setelah itu peneliti memberikan instrumen angket yang terdiri dari 20 pernyataan dengan 5 alternatif pilihan jawaban.

C. Analisis Deskriptif Data

Setelah semua data terkumpul, maka dilakukan adanya analisis data. Analisis deskriptif tentang minat belajar matematika siswa. Instrumen yang digunakan untuk mengukur minat belajar matematika siswa berupa angket yang terdiri dari 20 item pernyataan yang di dalamnya terdapat 10 pernyataan minat belajar matematika siswa, 5 pernyataan pemberian *Reward* dan 5 pernyataan pemberian *Ice Breaking*. Dalam angket tersebut mempunyai

alternatif jawaban dengan rentang skor 1-5. Skor harapan terendah adalah 20 sedangkan skor harapan tertinggi adalah 100. Berdasarkan total skor harapan tersebut dapat ditentukan interval skor masing-masing kelas yang menggambarkan pengaruh pemberian *Reward* dan *Ice Breaking* pada pembelajaran Matematika.

Data minat belajar siswa pada pembelajaran matematika yang dikumpulkan dari responden kelas eksperimen berjumlah 23 siswa (kelas V-A) dan kelas kontrol berjumlah 23 siswa (kelas V-B) secara kuantitatif menunjukkan bahwa skor minimum yang didapat adalah 51 sedangkan skor total maksimumnya adalah 95.

D. Analisis Uji Instrumen

1. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui valid/layak tidaknya instrumen yang digunakan penulis untuk penelitian ini. Uji validitas instrumen minat belajar matematika berupa angket dengan jumlah 20 item pernyataan yang terdiri dari pernyataan positif dan negatif. Sebelumnya peneliti menguji cobakan instrumen angket tersebut kepada 22 siswa kelas VI-B. Setelah memperoleh data uji coba, selanjutnya peneliti melakukan validasi dengan bantuan *SPSS Statistics 23*, sehingga diperoleh data sebagai berikut berikut:

Tabel 4.1
Hasil Uji Validitas Instrumen Angket

| No. | Pernyataan | Persen Correlation | r_{tabel} (N=22), Taraf Signifikansi 5% | Keterangan |
|-----|---------------|--------------------|---|------------|
| 1. | Pernyataan 1 | 0,567 | 0,423 | Valid |
| 2. | Pernyataan 2 | 0,495 | 0,423 | Valid |
| 3. | Pernyataan 3 | 0,558 | 0,423 | Valid |
| 4. | Pernyataan 4 | 0,502 | 0,423 | Valid |
| 5. | Pernyataan 5 | 0,578 | 0,423 | Valid |
| 6. | Pernyataan 6 | 0,531 | 0,423 | Valid |
| 7. | Pernyataan 7 | 0,501 | 0,423 | Valid |
| 8. | Pernyataan 8 | 0,534 | 0,423 | Valid |
| 9. | Pernyataan 9 | 0,618 | 0,423 | Valid |
| 10. | Pernyataan 10 | 0,563 | 0,423 | Valid |
| 11. | Pernyataan 11 | 0,710 | 0,423 | Valid |
| 12. | Pernyataan 12 | 0,608 | 0,423 | Valid |
| 13. | Pernyataan 13 | 0,739 | 0,423 | Valid |
| 14. | Pernyataan 14 | 0,572 | 0,423 | Valid |
| 15. | Pernyataan 15 | 0,526 | 0,423 | Valid |
| 16. | Pernyataan 16 | 0,556 | 0,423 | Valid |
| 17. | Pernyataan 17 | 0,475 | 0,423 | Valid |
| 18. | Pernyataan 18 | 0,591 | 0,423 | Valid |
| 19. | Pernyataan 19 | 0,516 | 0,423 | Valid |
| 20. | Pernyataan 20 | 0,518 | 0,423 | Valid |

Berdasarkan tabel diatas, dengan responden (N) 22 peserta didik, maka sesuai dengan tabel signifikansi 5% diperoleh nilai 0,423 di setiap item pernyataan. Soal dinyatakan valid apabila nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$. Namun jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka item pernyataan dinyatakan tidak valid. Dari tabel diatas dinyatakan bahwa semua item pernyataan lebih dari 0,423, maka angket yang peneliti gunakan adalah valid.

2. Uji Reliabilitas

Jika sudah dinyatakan valid, selanjutnya dilakukan uji reliabilitas. Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui apakah indikator yang

digunakan dapat dipercaya sebagai alat ukur variabel. Indikator dinyatakan reliabel apabila nilai *Cronbach's Alpha* yang didapat $> 0,60$. Adapun hasil uji reliabilitas menggunakan uji *Alpha Cronbach's* dan memperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.2
Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Angket

| Reliability Statistics | |
|-------------------------------|------------|
| Cronbach's Alpha | N of Items |
| ,883 | 20 |

Dari gambar output di atas, diketahui bahwa nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,883 yang mana berada pada kelas sangat *reliabel* karena nilai yang diperoleh diantara 0,81-0,100, sehingga instrumen angket yang digunakan tersebut reliabel atau terpercaya sebagai alat pengumpul data dalam penelitian.

E. Analisis Uji Prasyarat

Sebelum analisis regresi dilaksanakan, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat regresi yaitu uji homogenitas, uji normalitas dan uji linieritas.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas ini menggunakan uji kolmogorov-Smirnov, adapun hasil uji normalitas data adalah sebagai berikut :

Tabel 4.3
Hasil Uji Normalitas

| One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test | | Kelas Eksperimen (5A) | Kelas Kontrol (5B) |
|---|----------------|--------------------------|-----------------------|
| N | | 23 | 23 |
| Normal Parameters ^{a,b} | Mean | 75,91 | 69,91 |
| | Std. Deviation | 10,617 | 8,426 |
| Most Extreme Differences | Absolute | ,088 | ,117 |
| | Positive | ,081 | ,099 |
| | Negative | -,088 | -,117 |
| Test Statistic | | ,088 | ,117 |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | | ,200 ^{c,d} | ,200 ^{c,d} |

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Suatu data dikatakan normal jika kriteria nilai *Asymp. Sig* > 0,05 dengan taraf signifikansi 5%. Berdasarkan tabel diatas, maka di peroleh nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* untuk kelas eksperiman adalah 0,200 dan nilai *Asymp. Sig* pada kelas kontrol adalah 0,200. Nilai *Asymp. Sig* pada kedua kelas tersebut lebih besar dari probabilitas 0,05 maka disimpulkan data berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah dua kelompok yang digunakan penelitian yang mempunyai varian yang sama atau tidak. Dalam uji homogenitas digunakan nilai angket seperti yang telah di lampirkan. Adapun hasil uji homogenitas menggunakan bantuan aplikasi *SPSS Statistics 23* diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.4
Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

Minat Belajar Matematika

| Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. |
|------------------|-----|-----|------|
| ,692 | 1 | 44 | ,410 |

Suatu data dikatakan homogen jika kriteria nilai *Asymp. Sig* > 0,05 dengan taraf signifikan 5%. Berdasarkan hasil output pada tabel diatas, maka di peroleh *Asymp. Sig* adalah 0,410 dan nilai tersebut lebih besar dari pada probabilitas 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut homogen.

3. Uji Linieritas

Uji linieritas digunakan untuk mengetahui hubungan antara satu variabel dependen dengan satu variabel independen. Dengan demikian uji linieritas ini digunakan untuk mengetahui hubungan pemberian *reward* dan *ice breaking* (X) terhadap minat belajar Matematika (Y). Jika hasilnya linier maka analisis dapat dilanjutkan. Setelah dilakukan perhitungan dengan bantuan *SPSS Statistics 23* diperoleh hasil pengujian sebagai berikut:

Tabel 4.5
Hasil Uji Linieritas Pemberian *Reward* terhadap
Minat Belajar Matematika Siswa

ANOVA Table

| | | | Sum of Squares | df | Mean Square | F | Sig. |
|-----------------------------------|----------------|--------------------------|----------------|----|-------------|--------|------|
| Minat Belajar Matematika * Reward | Between Groups | (Combined) | 564,152 | 11 | 51,287 | 1,902 | ,075 |
| | | Linearity | 406,970 | 1 | 406,970 | 15,089 | ,000 |
| | | Deviation from Linearity | 157,182 | 10 | 15,718 | ,583 | ,816 |
| | Within Groups | | 917,000 | 34 | 26,971 | | |
| Total | | | 1481,152 | 45 | | | |

Suatu data dikatakan linier, jika kriteria nilai *Asymp. Sig* > 0,05 dengan taraf signifikan 5%. Berdasarkan hasil pengolahan *SPSS* pada tabel diatas, maka di peroleh *Asymp. Sig* adalah 0,816 dan nilai tersebut lebih besar dari pada probabilitas 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa pemberian *reward* terhadap minat belajar Matematika terdapat hubungan yang linier.

Tabel 4.6
Hasil Uji Linieritas Pemberian *Ice Breaking* terhadap
Minat Belajar Matematika Siswa

ANOVA Table

| | | | Sum of Squares | df | Mean Square | F | Sig. |
|---|----------------|--------------------------|----------------|----|-------------|--------|------|
| Minat Belajar Matematika * Ice Breaking | Between Groups | (Combined) | 975,890 | 10 | 97,589 | 6,760 | ,000 |
| | | Linearity | 845,279 | 1 | 845,279 | 58,553 | ,000 |
| | | Deviation from Linearity | 130,611 | 9 | 14,512 | 1,005 | ,454 |
| | Within Groups | | 505,262 | 35 | 14,436 | | |
| Total | | | 1481,152 | 45 | | | |

Suatu data dikatakan linier, jika kriteria nilai *Asymp. Sig* > 0,05 dengan taraf signifikan 5%. Berdasarkan hasil pengolahan *SPSS* pada tabel diatas, maka di peroleh *Asymp. Sig* adalah 0,454 dan nilai tersebut lebih besar dari pada probabilitas 0,05, sehingga dapat disimpulkan pemberian *ice breaking* terhadap minat belajar Matematika terdapat hubungan yang linier.

F. Analisis Uji Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan analisis regresi linier sederhana dan regresi linier berganda. Untuk uji regresi linier sederhana digunakan untuk melihat pengaruh pemberian *reward* terhadap minat belajar Matematika siswa dan untuk melihat pengaruh pemberian *ice breaking* terhadap minat belajar Matematika siswa. Sedangkan untuk uji regresi linier berganda digunakan untuk melihat pengaruh pemberian *reward* dan *ice breaking* terhadap minat belajar Matematika siswa. Hasil uji hipotesis menunjukkan diterima tidaknya hipotesis yang telah diajukan oleh peneliti.

1. Pengujian hipotesis pengaruh pemberian *Reward* terhadap minat belajar Matematika siswa (Hipotesis 1)

Hipotesis pertama menyatakan bahwa “Ada pengaruh pemberian *reward* terhadap minat belajar Matematika siswa”. Hipotesis pertama ini akan diuji menggunakan analisis regresi linier sederhana, dengan bantuan *SPSS Statistics versi 23*. Hasil analisisnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.7
Hasil Koefisien Regresi Linier Sederhana (Hipotesis 1)

| Coefficients^a | | | | | | |
|---------------------------------|------------|-----------------------------|------------|---------------------------|-------|------|
| Model | | Unstandardized Coefficients | | Standardized Coefficients | t | Sig. |
| | | B | Std. Error | Beta | | |
| 1 | (Constant) | 18,156 | 4,573 | | 3,971 | ,000 |
| | Reward | ,979 | ,240 | ,524 | 4,083 | ,000 |

a. Dependent Variable: Minat Belajar Matematika

Uji regresi linier sederhana dikatakan berpengaruh, jika memenuhi kriteria pengujian hipotesis, dengan kriteria nilai *Asymp. Sig* < 0,05. Berdasarkan hasil pengolahan *SPSS* pada tabel diatas, maka di peroleh *Asymp. Sig* adalah 0,000 dan nilai tersebut lebih kecil dari pada probabilitas 0,05 ($0,000 < 0,05$). Dengan demikian maka *H₀* ditolak dan *H_a* diterima. Hal ini berarti bahwa ada pengaruh yang positif dan signifikan antara *reward* terhadap minat belajar Matematika siswa.

Kemudian untuk mengetahui seberapa besarnya pengaruh *reward* terhadap minat belajar Matematika siswa dapat dilihat pada hasil *output Model Summary* di bawah ini sebagai berikut:

Tabel 4.8
Hasil Koefisien Determinan Regresi Linier Sederhana (Hipotesis 1)

| Model Summary | | | | |
|----------------------|-------------------|----------|-------------------|----------------------------|
| Model | R | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate |
| 1 | ,524 ^a | ,275 | ,258 | 4,941 |

a. Predictors: (Constant), Reward

Hasil dari *output Model Summary* diatas diperoleh nilai koefisien Determinasi atau R Square (r^2) adalah 0,275. Untuk melihat seberapa besar pengaruh *reward* terhadap minat belajar Matematika siswa adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{KD} &= r^2 \times 100\% \\ &= 0,275 \times 100\% \\ &= 27,5\% \end{aligned}$$

Jadi besar pengaruh *reward* terhadap minat belajar Matematika siswa adalah 27,5%. Sisanya $100\% - 27,5\% = 72,5\%$ dapat dijelaskan oleh sebab-sebab yang lain diluar variabel penelitian. Berdasarkan interpretasi koefisien korelasi di atas maka nilai $r^2 = 0,275$ berada pada hubungan rendah sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa *reward* terhadap minat belajar Matematika siswa mempunyai hubungan yang rendah.

2. Pengujian hipotesis pengaruh pemberian *Ice Breaking* terhadap minat belajar Matematika siswa (Hipotesis 2)

Hipotesis kedua menyatakan bahwa “Ada pengaruh pemberian *Ice breaking* terhadap minat belajar Matematika siswa”. Hipotesis kedua ini akan diuji menggunakan analisis regresi linier sederhana, dengan bantuan *SPSS Statistics versi 23*. Hasil analisisnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.9
Hasil Koefisien Regresi Linier Sederhana (Hipotesis 2)

Coefficients^a

| Model | Unstandardized Coefficients | | Standardized Coefficients | t | Sig. |
|--------------|-----------------------------|------------|---------------------------|-------|------|
| | B | Std. Error | Beta | | |
| 1 (Constant) | 7,382 | 3,860 | | 1,913 | ,062 |
| Ice Breaking | 1,669 | ,218 | ,755 | 7,648 | ,000 |

a. Dependent Variable: Minat Belajar Matematika

Uji regresi linier sederhana dikatakan berpengaruh, jika memenuhi kriteria pengujian hipotesis, dengan kriteria nilai *Asymp. Sig* < 0,05. Berdasarkan hasil pengolahan *SPSS* pada tabel di atas, maka di peroleh *Asymp. Sig* adalah 0,000 dan nilai tersebut lebih kecil dari pada probabilitas 0,05 ($0,000 < 0,05$). Dengan demikian maka *H₀* ditolak dan *H_a* diterima. Hal ini berarti bahwa ada pengaruh yang positif dan signifikan antara *Ice breaking* terhadap minat belajar Matematika siswa.

Kemudian untuk mengetahui seberapa besarnya pengaruh *Ice breaking* terhadap minat belajar Matematika siswa dapat dilihat pada hasil *output Model Summary* di bawah ini sebagai berikut:

Tabel 4.10
Hasil Koefisien Determinan Regresi Linier Sederhana (Hipotesis 2)

Model Summary

| Model | R | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate |
|-------|-------------------|----------|-------------------|----------------------------|
| 1 | ,755 ^a | ,571 | ,561 | 3,802 |

a. Predictors: (Constant), Ice Breaking

Hasil dari output Model Summary diatas diperoleh nilai koefisien Determinasi atau R Square (r^2) adalah 0,571. Untuk melihat seberapa besar pengaruh *Ice breaking* terhadap minat belajar Matematika siswa adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{KD} &= r^2 \times 100\% \\ &= 0,571 \times 100\% \\ &= 57,1\% \end{aligned}$$

Jadi besar pengaruh *Ice breaking* terhadap minat belajar Matematika siswa adalah 57,1%. Sisanya $100\% - 57,1\% = 42,9\%$ dapat dijelaskan oleh sebab-sebab yang lain diluar variabel penelitian. Berdasarkan interpretasi koefisien korelasi di atas maka nilai $r^2 = 0,571$ berada pada hubungan sedang sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa *Ice breaking* terhadap minat belajar Matematika siswa mempunyai hubungan yang sedang.

3. Pengujian hipotesis pengaruh pemberian *reward* dan *ice breaking* terhadap minat belajar Matematika siswa (Hipotesis 3)

Hipotesis ketiga menyatakan bahwa” Ada pengaruh pemberian *reward* dan *ice breaking* terhadap minat belajar Matematika siswa”. Hipotesis ketiga ini akan diuji menggunakan analisis regresi linier berganda, dengan bantuan *SPSS Statistics versi 23*. Hasil analisisnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.11
Hasil Koefisien Regresi Linier Berganda (Hipotesis 3)

ANOVA^a

| Model | | Sum of Squares | df | Mean Square | F | Sig. |
|-------|------------|----------------|----|-------------|--------|-------------------|
| 1 | Regression | 867,375 | 2 | 433,687 | 30,383 | ,000 ^b |
| | Residual | 613,777 | 43 | 14,274 | | |
| | Total | 1481,152 | 45 | | | |

a. Dependent Variable: Minat Belajar Matematika

b. Predictors: (Constant), Ice Breaking, Reward

Uji regresi linier berganda dikatakan berpengaruh, jika memenuhi kriteria pengujian hipotesis, dengan kriteria nilai *Asymp. Sig* < 0,05. Berdasarkan hasil pengolahan *SPSS* pada tabel diatas, maka di peroleh *Asymp. Sig* adalah 0,000 dan nilai tersebut lebih kecil dari pada probabilitas 0,05 ($0,000 < 0,05$). Dengan demikian maka *H₀* ditolak dan *H_a* diterima. Hal ini berarti bahwa ada pengaruh yang positif dan signifikan antara *reward* dan *ice breaking* terhadap minat belajar Matematika siswa.

Kemudian untuk mengetahui seberapa besarnya pengaruh *reward* dan *Ice breaking* terhadap minat belajar Matematika siswa dapat dilihat pada hasil *output Model Summary* di bawah ini sebagai berikut:

Tabel 4.12
Hasil Koefisien Determinan Regresi Linier Berganda (Hipotesis 3)

Model Summary

| Model | R | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate |
|-------|-------------------|----------|-------------------|----------------------------|
| 1 | ,765 ^a | ,586 | ,566 | 3,778 |

a. Predictors: (Constant), Ice Breaking, Reward

Hasil dari output Model Summary diatas diperoleh nilai koefisien Determinasi atau R Square (r^2) adalah 0,586. Untuk melihat seberapa besar pengaruh *reward* dan *ice breaking* terhadap minat belajar Matematika siswa adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{KD} &= r^2 \times 100\% \\ &= 0,586 \times 100\% \\ &= 58,6\% \end{aligned}$$

Jadi besar pengaruh *reward* dan *ice breaking* terhadap minat belajar Matematika siswa adalah 58,6%. Sisanya $100\% - 58,6\% = 41,4\%$ dapat dijelaskan oleh sebab-sebab yang lain diluar variabel penelitian. Berdasarkan interpretasi koefisien korelasi di atas maka nilai $r^2 = 0,586$ berada pada hubungan sedang sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa *reward* dan *ice breaking* terhadap minat belajar Matematika siswa mempunyai hubungan yang sedang.

G. Rekapitulasi Hasil Penelitian

Setelah analisis data penelitian selesai, langkah selanjutnya adalah mendeskripsikan hasil penelitian tersebut dalam bentuk tabel atau sering disebut dengan tabel rekapitulasi. Pada tabel rekapitulasi akan disajikan rekapitan dari hasil penelitian yang menggambarkan ada atau tidaknya pengaruh pemberian *reward* dan *ice breaking* terhadap minat belajar

Matematika siswa di MIN 3 Tulungagung. Hasil rekapitulasi penelitian dapat dilihat di tabel 4.1 sebagai berikut:

Tabel 4.13
Rekapitulasi Hasil Penelitian

| No | Hipotesis Penelitian | Hasil Penelitian | Kriteria | Interprestasi | Kesimpulan |
|----|---|---|---|---|--|
| 1. | Ada pengaruh pemberian <i>Reward</i> terhadap minat belajar Matematika siswa di MIN 3 Tulungagung | Nilai Sig. 0,000. Dengan R Square (r^2) = 0,275. | Nilai Sig < 0,05. Berdasarkan kriteria interpretasi, hasil penelitian termasuk dalam kategori rendah yaitu 0,20 – 0,399. | Hipotesis H_a diterima, dengan pengaruh sebesar 27,5% | Ada pengaruh pemberian <i>Reward</i> terhadap minat belajar matematika siswa di MIN 3 Tulungagung. |
| 2. | Ada pengaruh pemberian <i>Ice Breaking</i> terhadap minat belajar Matematika siswa di MIN 3 Tulungagung | Nilai Sig. 0,000. Dengan R Square (r^2) = 0,571. | Nilai Sig < 0,05. Berdasarkan kriteria interpretasi, hasil penelitian termasuk dalam kategori sedang yaitu 0,40 – 0,599. | Hipotesis H_a diterima, dengan pengaruh sebesar 57,1% | Ada pengaruh pemberian <i>Ice Breaking</i> terhadap minat belajar matematika siswa di MIN 3 Tulungagung. |
| 3. | Ada pengaruh pemberian <i>Reward</i> dan <i>Ice Breaking</i> terhadap minat belajar Matematika siswa di MIN 3 Tulungagung | Nilai Sig. 0,000. Dengan R Square (r^2) = 0,586. | Nilai Sig < 0,05. Berdasarkan kriteria interpretasi, hasil penelitian termasuk dalam kategori sedang yaitu 0,40 – 0,599. | Hipotesis H_a diterima, dengan pengaruh sebesar 58,6% | Ada pengaruh pemberian <i>Reward</i> dan <i>Ice Breaking</i> terhadap minat belajar matematika siswa di MIN 3 Tulungagung. |