

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Deskripsi Teori

##### 1. Metode Reward

###### a. 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.<sup>1</sup>

Menurut kamus Bahasa Inggris *reward* berarti penghargaan atau hadiah.<sup>2</sup>Sedangkan *reward* menurut istilah ada beberapa hal, diantaranya: menurut Ngalim Purwanto *reward* adalah alat untuk mendidik anak-anak supaya dapat merasa senang karena perbuatan atau pekerjaannya mendapat penghargaan.<sup>3</sup>Menurut Syaiful Bachri Djamarah menjelaskan bahwa *reward* adalah salah satu alat pendidikan.

---

<sup>1</sup> Karunia Eka Lestari dan M. Ridwan Yudhanegara, *Penelitian Pendidikan Matematika*, (Bandung : PT Refika Aditama, 2015), hal. 30

<sup>2</sup> John M. Echolas dan Hasan Shandily, *Kamus Inggris Indonesia*, (Jakarta : Gramedia, 1996), hal. 485

<sup>3</sup> M. Ngalim Purwanto, *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2009), hal. 182

Sebagai alat yang mempunyai arti penting dalam pembinaan karakter anak didik.<sup>4</sup>

Dari beberapa pendapat diatas dapat dikatakan bahwa *reward* adalah segala sesuatu berupa penghargaan yang menyenangkan perasaan diberikan kepada siswa karena hasil baik dalam proses pendidikannya dengan tujuan agar senantiasa melakukan pekerjaan 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 mempengaruhi perilaku positif dalam kehidupan siswa.<sup>5</sup> 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.

b. Syarat Pemberian *Reward*

Menurut Suharsimi Arikunto, ada syarat-syarat yang harus diperhatikan oleh guru dalam memberikan *reward* kepada siswa yaitu:<sup>6</sup>

---

<sup>4</sup> Syaiful Bachri Djamarah, *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif Suatu Pendekatan Teoritis Psikologis*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2005), hal. 193

<sup>5</sup> Hamzah B. Uno, *Teori Keaktifan dan Pengukurannya*, (Jakarta : PT Bumi Aksara, 2012), hal. 23

<sup>6</sup> Suharsimi Arikunto, *Manajemen Pengajaran Secara Manusiawi*, (Yogyakarta : Rineka Cipta, 1980), hal. 162

1. *Reward* hendaknya disesuaikan dengan keadaan dan sifat dari aspek yang menunjukkan keistimewaan prestasi.
2. *Reward* harus diberikan langsung sesudah perilaku dikehendaki dan dilaksanakan.
3. *Reward* harus diberikan sesuai dengan kondisi orang yang menerimanya.
4. *Reward* yang harus diterima anak hendaknya diberikan. *Reward* harus benar-benar berhubungan dengan prestasi yang dicapai oleh anak.
5. *Reward* harus diganti (bervariasi).
6. *Reward* hendaknya mudah dicapai.
7. *Reward* harus bersifat pribadi.
8. *Reward* sosial harus segera diberikan.
9. Jangan memberikan *reward* sebelum siswa berbuat.
10. 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.

c. Tujuan Reward

Tujuan pemberian *reward* adalah untuk mengembangkan dan mengoptimalkan keaktifan yang bersifat intrinsik dan ekstrinsik dalam artian siswa melakukan suatu perbuatan, maka perbuatan itu timbul dari kesadaran siswa itu sendiri serta 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>7</sup>

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.

d. Bentuk Pemberian Reward

Penghargaan sebagai salah satu metode pembelajaran mempunyai beberapa bentuk yakni verbal dan nonverbal:<sup>8</sup>

1. *Reward* Verbal (Pujian)

---

<sup>7</sup> M. Ngalim Purwanto, *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2009), hal. 187

<sup>8</sup> Moh Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, (Badung : PT Remaja Rosdakarya, 2000), hal. 12

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

## 2. *Reward* Nonverbal

- a. *Reward* berupa gerakan mimik dan badan antara lain: senyuman, acungan jari, tepuk tangan dan lain-lain.
- b. *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.
- c. *Reward* berupa simbol atau benda, *reward* ini dapat berupa surat-surat tanda jasa atau sertifikat. Sedangkan yang berupa benda dapat berupa kartu bergambar, peralatan sekolah, pin, dan lain sebagainya.
- d. Kegiatan yang menyenangkan guru dapat menggunakan kegiatan atau tugas yang disenangi oleh siswa.
- e. *Reward* dengan memberikan penghormatan. *Reward* berupa penghormatan dibagi menjadi dua. Pertama, berbentuk semacam penobatan yaitu anak yang mendapat penghormatan diumumkan dan tampil didepan teman-temannya. Kedua, penghormatan yang berbentuk pemberian kekuasaan untuk melakukan sesuatu.
- f. *Reward* dengan memberikan perhatian tidak 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”.

## 2. Keaktifan Belajar Siswa

### a. 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.<sup>9</sup> Ia membuat sesuatu, bermain ataupun bekerja. Jadi tidak hanya duduk melihat, mendengarkan, percaya, dan 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.<sup>10</sup>

### b. Bentuk-Bentuk Keaktifan Belajar Siswa

#### 1. Mendengarkan

---

<sup>9</sup> Sriyono, *Tehnik Belajar Mengajar dalam CBSA*, ( Jakarta : Rineka Cipta, 1992), hal. 75

<sup>10</sup> AG. Soejono, *Pendahuluan Didaktik Metodik Umum*, (Bandung : Bina Karya, 1980),

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.<sup>11</sup> Guru harus membentuk kelas yang menyenangkan untuk menumbuhkan minat siswa sehingga mereka merasa nyaman dan senang mendengarkan materi yang disampaikan guru.

## 2. Memperhatikan

Keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itu semata-mata tertuju pada obyek atau sekumpulan obyek.<sup>12</sup> Sulit sekali membuat siswa bersedia memperhatikan saat guru menjelaskan materi dengan karakteristik siswa yang beragam.

## 3. Mencatat dan membaca

Membuat catatan akan berpengaruh dalam membaca. Catatan yang kurang jelas antara materi satu dengan lainnya akan menimbulkan rasa keengganan dalam membaca. Didalam membuat catatan sebaiknya diambil dari pokok pembahasan, mencatat yang dimaksudkan dalam belajar yaitu dalam mencatat seseorang menyadari akan kebutuhannya.<sup>13</sup> Dengan demikian tugas guru melatih siswa agar gemar mencatat. Catatan tidak melulu berupa tulisan panjang yang membosankan, siswa di arahkan membuat tulisannya

---

<sup>11</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*,... hal. 69

<sup>12</sup> *Ibid.*, hal. 58

<sup>13</sup> Abu Ahmadi, dkk., *Psikologi Belajar*, (Jakarta : Rineka Cipta, 1991), hal. 127

sendiri senyaman mungkin dengan tambahan gambar ataupun sketsa sehingga siswa semangat saat membuka catatannya dan membaca kembali.

#### 4. Bertanya pada guru

Dalam belajar membutuhkan reaksi yang melibatkan ketangkasan mental, kewaspadaan, perhitungan dan ketekunan guna menangkap fakta dan ide-ide yang disampaikan guru.<sup>14</sup> 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 memiliki daya tarik yang bagus seperti metode pemberian *reward* ini.

#### 5. Membuat latihan atau praktik

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 subjek dengan lingkungan. Hasil dari praktek tersebut dapat berupa pengalaman yang mengubah diri seseorang yang melakukan aktifitas belajar dengan latihan dan lingkungan yang mendukung.

### **3. Hasil Belajar Siswa**

#### a. Pengertian Hasil Belajar

---

<sup>14</sup> Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*,... hal. 4



Untuk memberikan pengertian tentang hasil belajar maka akan diuraikan terlebih dahulu dari segi bahasa. Pengertian ini terdiri dari dua kata hasil dan 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.<sup>15</sup>

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.<sup>16</sup>

Lebih luas lagi Subrata mendefinisikan 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.<sup>17</sup> Dari beberapa definisi tersebut terlihat para ahli menggunakan istilah perubahan yang berarti setelah seseorang belajar akan mengalami perubahan.

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

---

<sup>15</sup> Tim Penyusun Pusat Bahasa (Mendikbud), *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta : Balai Pustaka, Ed. 3, cet. 4, 2007), hal. 408 & 121

<sup>16</sup> Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar* (Jakarta : Rineka Cipta, 1999), hal. 38

<sup>17</sup> Sumadi Surya Subrata, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 1995), hal. 33

selesai melaksanakan proses pembelajaran dengan strategi pembelajaran *information search* dan metode resitasi yang dibuktikan dengan hasil evaluasi berupa nilai.

## **B. Penelitian Terdahulu**

Penelitian tentang pemberian *reward* atau hadiah yang berhubungan dengan keaktifan dan hasil belajar siswa sendiri sudah beberapa kali dilakukan oleh beberapa peneliti. Hasil dari penelitian yang telah dilakukan tersebut membantu penulis dalam memperoleh gambaran mengenai penelitian pengaruh pemberian *reward* yang akan dilaksanakan oleh penulis. Hal penting lain yang dapat didapatkan dari penelitian lain adalah penelitian yang telah dilaksanakan dapat dijadikan pedoman dalam penelitian penulis sehingga penelitian yang akan dilakukan oleh penulis merupakan penelitian yang lebih baik daripada penelitian sebelumnya.

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 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 menyikapi dengan cara yang berbeda pula. 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.<sup>18</sup> Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Kholifatul Musfiroh yaitu penelitian 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 pada analisis data yang digunakan. Penelitian tersebut menggunakan rumus regresi. Sedangkan persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif, metode observasi, dokumentasi, dan angket juga membahas tentang pengaruh pemberian *reward* atau penghargaan.

2. 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 kelompok supaya lebih baik lagi karena respon siswa terhadap indikator tersebut masih rendah. Prestasi

---

<sup>18</sup> 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).

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 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%.<sup>19</sup>

3. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan metode pemberian hadiah (*reward*) terhadap keaktifan siswa menjawab pertanyaan dan hasil belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Ngrandah Kec. Toroh Kab. Grobogan Semester Genap Tahun Pelajaran 2012/2013. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain *Quasi Experimental Design*, jenis *desain* yang digunakan *Nonequivalent Control Group Design*. Unit penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di SD Negeri 1 Ngrandah sebanyak 32 siswa dan seluruh kelas IV di SD Negeri 3 Ngrandah sebanyak 32 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan non tes. Bentuk tes berupa pilihan ganda dan uraian, sedangkan bentuk non tes berupa observasi kegiatan pembelajaran dan angket keaktifan. Teknis analisis yang digunakan adalah analisis bedarerata (*uji T*) hasil belajar dari kelompok eksperimen dan kontrol pada taraf signifikan 5%

---

<sup>19</sup> 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)

( $\alpha=0,05$ ). Hasil penelitian menunjukkan bahwa *mean* dari hasil belajar kelompok eksperimen adalah 90,44 dan mean kelompok kontrol 83,49. Selisih *mean* kelompok eksperimen dan kontrol 6,952. Hasil perhitungan diperoleh signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ) dan  $t_{hitung}$  sebesar 8,670 lebih besar dari pada  $t_{tabel}$  yaitu 1,669. Karena signifikansi kurang dari 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ) dan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $8,670 > 1,669$ ) maka hipotesis diterima, artinya terbukti ada pengaruh pemberian hadiah (*reward*) terhadap keaktifan dan hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri 3 Ngrandah Toroh Grobogan Semester Genap Tahun Pelajaran 2012/2013. Berdasarkan hasil penelitian disarankan bahwa dalam pembelajaran agar guru dapat lebih memberikan motivasi untuk lebih mengembangkan keterampilan bekerja sama. Pemberian hadiah perlu untuk dikembangkan dan digunakan untuk pembelajaran pada pokok bahasan yang lain dan perlu adanya penelitian lebih lanjut sebagai pengembangan dari hasil penelitian ini.<sup>20</sup>

4. Penelitian Elsa Triningsih tentang pengaruh penggunaan metode pemberian *reward* dan *punishment* dengan model pembelajaran kooperatif terhadap motivasi dan hasil belajar belajar siswa kelas VII SMP Negeri 13 Makassar. Penelitian ini merupakan jenis penelitian *quast experimental design* dengan *desain non-equivalent control group design*. Data motivasi

---

<sup>20</sup> Susi Susanti, *PENGARUH PEMBERIAN HADIAH (REAWARD) TERHADAP KEAKTIFAN SISWA MENJAWAB PERTANYAAN DAN HASIL BELAJAR IPA MATERI GAYA SISWA KELAS IV SD NEGERI 3 NGRANDAH KECAMATAN TOROH KABUPATEN GROBOGAN SEMESTER GENAP TAHUN PELAJARAN 2012/2013*, (Skripsi Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2013)

belajar matematika dikumpulkan melalui angket dan data hasil belajar matematika dikumpulkan melalui tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif dan statistik inferensial. Pengujian hipotesis menggunakan uji *Independent Sample t Test* dan *Mann Whitney Sample U Test*. Hasil uji deskriptif menunjukkan bahwa nilai motivasi belajar matematika siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan berada pada kategori sedang, sedangkan nilai motivasi belajar matematika siswa kelas kontrol dan eksperimen setelah diberikan perlakuan berada pada kategori tinggi. Besar peningkatan motivasi belajar matematika siswa setelah diberikan perlakuan sebesar 13,23%. Nilai pretest siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen berada pada kategori sedang, nilai *posttest* siswa kelas kontrol tetap berada pada kategori sedang, namun nilai *posttest* siswa kelas eksperimen berada pada kategori tinggi. Besar peningkatan hasil belajar matematika siswa setelah diberikan perlakuan sebesar 27,41%. Hasil uji inferensial data motivasi belajar matematika menggunakan uji *Mann Whitney Sample U Test*, menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata nilai peningkatan skor motivasi belajar matematika siswa antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Selanjutnya hasil uji inferensial data hasil belajar matematika menggunakan uji *Mann Whitney Sample U Test*, menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata nilai peningkatan hasil belajar matematika siswa antar kelas kontrol dan kelas eksperimen. Disimpulkan bahwa penggunaan metode pemberian *reward* dan *punishment* dengan model pembelajaran kooperatif

berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 13 Makassar.<sup>21</sup>

5. Penelitian Siti Mariam tentang Pengaruh Pemberian *Reward* dan *Punishment* terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Siswa kelas XI di MAN Godean Sleman Yogyakarta Tahun Ajaran 2016/2017. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah analisis korelasi “*product moment*” yang kemudian diklasifikasi dan diberi kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: proses pemberian *reward* dan *punishment* dilakukan saat kegiatan belajar dan diluar kegiatan belajar. Pembelajaran *reward* yang sering diberikan siswa yaitu pujian, nilai tambahan atau point positif, perhatian, dan hadiah berupa benda. Sedangkan pemberian *punishment* adalah berupa teguran, point negatif, dan hukuman berupa denda. Minat belajar siswa terhadap Bahasa arab sangat kurang, akan tetapi setelah menerapkan *reward* dan *punishment*, minat siswa sangat cukup berada pada tingkatan sedang. Terdapat pengaruh yang signifikan dalam pemberian *reward* dan *punishment* terhadap minat belajar Bahasa arab berdasarkan  $t_{hitung}$  yang diperoleh sebesar  $4,751 > t_{tabel}$  yang diperoleh sebesar 1,993 dengan besar koefisien korelasi 0,486 dengan kategori cukup kuat dan setelah mencari koefisien

---

<sup>21</sup> Elsa Triningsih, *Pengaruh Pemberian Hadiah Reward dan Punishment dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 13 Makassar*, (Skripsi UIN Alauddin Makassar, 2018)

determinasi diketahui bahwa 23,6% minat belajar Bahasa arab turut ditentukan oleh pemberian *reward* dan *punishment*.<sup>22</sup>

6. Penelitian terdahulu dengan judul “ Pengaruh Pemberian *Reward* dan *Punishment* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII Semester pada Materi Pokok Panjang Garis Singgung Persekutuan Luar Lingkaran MTs Hasan Kafrawi Mayong Jepara Tahun Pelajaran 2010/2011 ” berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam skripsi yang disusun oleh Lia Aristiani Semarang dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil tes kelas eksperimen lebih besar dari pada kelas kontrol sehingga dapat dikatakan bahwa pemberian *reward* dan *punishment* secara berkelompok maupun individu berpengaruh terhadap hasil belajar matematika pada materi pokok garis singgung persekutuan luar lingkaran di kelas VIII MTs Mayong Jepara, dan disarankan guru dapat terus mengembangkan pembelajaran dengan pemberian *reward* dan *punishment* dan menerapkan pada pembelajaran materi pokok yang lainnya.<sup>23</sup> Ini dapat dilihat dari hasil perhitungan statistik menggunakan uji *t* (*Independent Sample t-test*) dengan  $t_{hitung}$  2,0255 sedangkan  $t_{tabel}$  1,9939 yang memperoleh kesimpulan bahwa  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  sehingga kesimpulannya ada pengaruh

---

<sup>22</sup> Siti Mariam, *PENGARUH PEMBERIAN REWARD DAN PUNISHMENT TERHADAP MINAT BELAJAR BAHASA ARAB SISWA KELAS XI DI MAN GODEAN SLEMAN YOGYAKARTA TAHUN AJARAN 2016/2017*, (Skripsi UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA, 2017)

<sup>23</sup> Lia Aristiani, *Pengaruh Pemberian Reward dan Punishment Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII Semester 2 Pada Materi Pokok Panjang Garis Singgung Persekutuan Luar Lingkaran MTs Hasan Kafrawi Mayong Jepara Tahun Pelajaran 2010/2011*, Skripsi tidak diterbitkan.



besar dengan pemberian *reward* dan *punishment* bagi siswa kelas VIII di MTs Mayong Jepara.

7. Ari Fathoni dengan judul “Pengaruh Pemberian *Reward* dan *Punishment* terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas V MIN 1 Madiun”. Dengan rumusan masalah: Apakah ada pengaruh yang signifikan dalam pemberian *reward* dan *punishment* terhadap minat belajar matematika siswa kelas MIN 1 Madiun?. Penelitian diperoleh hasil  $F_{hitung} = 3,71$  dan  $F_{tabel} = 3,15$ . Jadi  $F_{hitung} > F_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya ada pengaruh yang signifikan antara pemberian *reward* dan *punishment* terhadap minat belajar matematika kelas V MIN 1 Madiun Tahun Pelajaran 2017/2018 dengan pengaruh sebesar 6,00 %.<sup>24</sup>
8. Dyah Puspita Sri Wulandari dengan judul “Pengaruh Pemberian *Reward* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas II MIN Rejotangan Tulungagung”. Dengan rumusan masalah: Apakah ada pengaruh pemberian *reward* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas II MIN Rejotangan Tulungagung?. Penelitian diperoleh hasil *sig.* sebesar  $0,00 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian menunjukkan ada pengaruh pemberian *reward* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas II MIN Rejotangan Tulungagung.<sup>25</sup>

---

<sup>24</sup> Ari Fathoni, *Pengaruh Pemberian Reward dan Punishment terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas V MIN 1 Madiun*, (Ponorogo : Skripsi Tidak Diterbitkan, 2018).

<sup>25</sup> Dyah Puspita Sri Wulandari, *Pengaruh Pemberian Reward terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas II MIN Rejotangan Tulungagung*, (Tulungagung : Skripsi Tidak Diterbitkan, 2018).

9. Rizki Rohmatin Cahyaning dengan judul “Pengaruh Metode Pemberian Hadiah (*Reward*) Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika di SD Negeri Bobang 1 Semen Kediri Tahun Ajaran 2018/2019”. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *Quasi Eksperimental Design* atau disebut juga eksperimen semu yang menguji variabel bebas dengan variabel terikat. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Bobang 1 Semen kelas IV dengan populasi sebanyak 318. Teknik sampling menggunakan purposive sampling dengan kelas kontrol (IV-A) sebanyak 24 siswa dan kelas eksperimen (IV-B) sebanyak 27 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan tes. Hasil penelitian ini menunjukkan (1) Ada pengaruh metode pemberian hadiah (*reward*) terhadap keaktifan belajar siswa kelas IV di SD Negeri Bobang 1 Semen dibuktikan dengan *Uji Independent Samples Test* didapat nilai *sig. (2-tailed)* yaitu  $0.044 < 0,05$ . (2) Ada pengaruh metode pemberian hadiah (*reward*) terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SD Negeri Bobang 1 Semen dibuktikan dengan *Uji Independent Samples Test* didapat nilai *sig. (2-tailed)* yaitu  $0.000 < 0,05$ .<sup>26</sup>
10. Aan Kaligi dengan judul “Pengaruh Pemberian *Reward* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri Jatisrono dan SD Negeri 1 Nanggulan.” Penelitian ini bertujuan

---

<sup>26</sup> Rizki Rohmatin Cahyaning, *Pengaruh Metode Pemberian Hadiah (Reward) Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika di SD Negeri Bobang 1 Semen Kediri Tahun Ajaran 2018/2019*, (Tulungagung : Repository IAIN Tulungagung, 2019).

untuk mengetahui pengaruh pemberian reward terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV SD Negeri Jatisarono. Penelitian ini adalah penelitian *Quasi Eksperimental*, tipe *Nonequivalent Control Group Design*. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD N Jatisarono sebagai kelompok eksperimen (21 siswa) dan kelas IV SD N Nanggulan sebagai kelompok kontrol (28 siswa). Obyek penelitian yaitu keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Instrumen yang digunakan adalah skala keaktifan belajar. Validitas instrumen melalui *expert judgement*. Teknik analisis data menggunakan *T-test independent* yang sebelumnya telah diketahui normalitas dan homogenitas data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pemberian *reward* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV SDN Jatisarono. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata pada *pre-observation* kelompok eksperimen sebesar 67,67 dan *post-observation* sebesar 77,76. Pada kelompok kontrol rata-rata *pre-test* sebesar 71,54 dan skor *post-test* sebesar 71,54. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh signifikan pemberian *reward* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran matematika yaitu sebesar  $0,001 < 0,05$ .<sup>27</sup>

Persamaan penelitian terdahulu dengan yang sekarang adalah sama-sama menggunakan metode *reward* dalam pembelajarannya, dan jumlah variabel terikat. Perbedaanya ada pada variabel bebas *punishment* dan

---

<sup>27</sup> Aan Kaligi, *Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri Jatisarono dan SD Negeri 1 Nanggulan*, (Yogyakarta : *Journal e Resources e Prints UNY*, 2018)

mata pelajaran yang diajarkan, jenjang kelas, serta lokasi atau tempat penelitian.

Penelitian-penelitian relevan di atas dapat disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

**Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu**

No	Nama Peneliti dan Judul Penelitian	Perbandingan		Hasil Penelitian
		Persamaan	Perbedaan	
1.	Kholifatul Musfiroh yang membahas tentang pengaruh guru dalam memberikan <i>reward</i> dan <i>punishment</i> terhadap minat belajar siswa (studi pada SMPN 03 Kota Salatiga kelas VII Tahun ajaran 2011/2012).	Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif, metode observasi, dokumentasi, dan angket juga membahas tentang pengaruh pemberian <i>reward</i> atau penghargaan.	Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Kholifatul Musfiroh yaitu penelitian tersebut lebih menekankan kepada pengaruh pemberian <i>reward</i> atau penghargaan dan <i>punishment</i> atau sanksi terhadap minat belajar siswa sedangkan penelitian ini membahas tentang pengaruh pemberian penghargaan terhadap hasil belajar siswa. Selain judulnya, perbedaan juga terletak pada analisis data	Penelitian ini memperoleh hasil bahwa mayoritas siswa memperoleh perlakuan dari guru yang berbeda dan bahkan siswa menyikapi dengan cara yang berbeda pula. Dalam penelitian ini ada pengaruh yang signifikan yaitu adanya pengaruh guru dalam memberikan <i>reward</i> atau penghargaan dan <i>punishment</i> atau sanksi terhadap minat belajar siswa di SMP Negeri 03 Kota Salatiga.

			yang digunakan. Penelitian tersebut menggunakan rumus regresi.	
2.	<p>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)</p>	<p>Jenis penelitian kuantitatif, meneliti keaktifan siswa, dan teknik pengumpulan data menggunakan angket.</p>	<p>Jenjang sekolah menengah atas dan meneliti tentang kegiatan ekstrakurikuler dan kebiasaan belajar siswa.</p>	<p>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 kelompok supaya lebih baik lagi karena respon siswa terhadap indikator tersebut masih rendah. Prestasi belajar siswa SMK Negeri2 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 belajar siswa kompetensi keahlian Teknik Bangunan SMK</p>

				Negeri 2 Pengasih. Sumbangan efektif yang diberikan oleh keaktifan siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler terhadap prestasi belajar adalah sebesar 18,4%.
3.	Susi Susanti. Pengaruh penggunaan metode pemberian hadiah ( <i>reward</i> ) terhadap keaktifan siswa menjawab pertanyaan dan hasil belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 3Ngrandah Kec. Toroh Kab. Grobogan Semester Genap Tahun Pelajaran 2012/2013.	Jenis penelitian kuantitatif, membahas mengenai pemberian hadiah ( <i>reward</i> ) terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa, jenjang penelitian sama diSekolah Dasar.	Meneliti pembelajaran IPA Kelas IV.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa mean dari hasil belajar kelompok eksperimen adalah 90,44 dan mean kelompok kontrol 83,49. Selisih mean kelompok eksperimen dan kontrol 6,952. Hasil perhitungan diperoleh signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ) dan $t_{hitung}$ sebesar 8,670 lebih besar dari pada $t_{tabel}$ yaitu 1,669. Karena sigfikansi kurang dari 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ) dan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ( $8,670 > 1,669$ ) maka hipotesis diterima, artinya terbukti ada pengaruh pemberian hadiah ( <i>reward</i> ) terhadap keaktifan dan hasil belajar IPA

				siswa kelas IV SD Negeri 3 Ngrandah Toroh Grobogan Semester Genap Tahun Pelajaran 2012/2013.
4.	Penelitian Elsa Triningsih tentang pengaruh penggunaan metode pemberian <i>reward</i> dan <i>punishment</i> dengan model pembelajaran kooperatif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 13 Makassar.	Jenis penelitian kuantitatif, penggunaan metode pemberian <i>reward</i> .	Pemberian <i>punishment</i> , penambahan menggunakan model pembelajaran kooperatif, jenjang pendidikan pada peneliti ini jenjang SMP.	Hasil uji infrensial data hasil belajar matematika menggunakan uji <i>Mann Whitney Sample U Test</i> , menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata nilai peningkatan hasil belajar matematika siswa antar kelas kontrol dan kelas eksperimen. Disimpulkan bahwa penggunaan metode pemberian <i>reward</i> dan <i>punishment</i> dengan model pembelajaran kooperatif berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 13 Makassar
5.	Penelitian Siti Mariam tentang Pengaruh Pemberian <i>Reward</i> dan <i>Punishment</i> terhadap Minat Belajar Bahasa	Jenis penelitian kuantitatif dan pengaruh pemberian <i>reward</i> .	Penambahan pengaruh <i>punishment</i> , terhadap minat belajar, pada pembelajaran peneliti dalam Bahasa arab,	Terdapat pengaruh yang signifikan dalam pemberian <i>reward</i> dan <i>punishment</i> terhadap minat belajar Bahasa

	Arab Siswa kelas XI di MAN Godean Sleman Yogyakarta Tahun Ajaran 2016/2017		jenjang pendidikan peneliti dijenjang MAN.	arab berdasarkan $t_{hitung}$ yang diperoleh sebesar $4,751 > t_{tabel}$ yang diperoleh sebesar 1,993 dengan besar koefisien korelasi 0,486 dengan kategori cukup kuat dan setelah mencari koefisien determinasi diketahui bahwa 23,6% minat belajar Bahasa arab turut ditentukan oleh pemberian <i>reward</i> dan <i>punishment</i> .
6.	Penelitian Lia Aristiani tentang Pengaruh Pemberian <i>Reward</i> dan <i>Punishment</i> Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII Semester pada Materi Pokok Panjang Garis Singgung Persekutuan Luar Lingkaran MTs Hasan Kafrawi Mayong Jepara Tahun Pelajaran 2010/2011.	Jenis penelitian kuantitatif dan menggunakan metode <i>reward</i> terhadap hasil belajar.	Penambahan pengaruh <i>punishment</i> , pada pembelajaran peneliti dalam Matematika, jenjang pendidikan peneliti dijenjang MTS.	Hasil perhitungan statistik menggunakan <i>uji t (Independent Sample t-test)</i> dengan $t_{hitung}$ 2,0255 sedangkan $t_{tabel}$ 1,9939 yang memperoleh kesimpulan bahwa $t_{hitung}$ lebih besar dari $t_{tabel}$ sehingga kesimpulannya ada pengaruh besar dengan pemberian <i>reward</i> dan <i>punishment</i> bagi siswa kelas VIII di MTs Mayong Jepara.
7.	Penelitian Ari Fathoni dengan judul Pengaruh Pemberian <i>Reward</i> dan	Jenis penelitian kuantitatif dan menggunakan	Penambahan pengaruh <i>punishment</i> terhadap minat belajar	Penelitian diperoleh hasil $F_{hitung} = 3,71$ dan $F_{tabel} = 3,15$ . Jadi $F_{hitung} > F_{tabel}$



	<i>Punishment</i> terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas V MIN 1 Madiun.	metode <i>reward</i> .	pada pembelajaran Matematika.	maka $H_0$ ditolak dan $H_a$ diterima, artinya ada pengaruh yang signifikan antara pemberian <i>reward</i> dan <i>punishment</i> terhadap minat belajar matematika kelas V MIN 1 Madiun Tahun Pelajaran 2017/2018 dengan pengaruh sebesar 6,00 %.
8.	Dyah Puspita Sri Wulandari dengan judul Pengaruh Pemberian <i>Reward</i> Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas II MIN Rejotangan Tulungagung.	Jenis penelitian kuantitatif dan menggunakan metode <i>reward</i> terhadap hasil belajar.	Penambahan terhadap motivasi belajar.	Penelitian diperoleh hasil sig. sebesar $0,00 < 0,05$ , maka $H_0$ ditolak dan $H_a$ diterima. Dengan demikian menunjukkan ada pengaruh pemberian <i>reward</i> terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas II MIN Rejotangan Tulungagung.
9.	Rizki Rohmatin Cahyaning dengan judul Pengaruh Metode Pemberian Hadiah ( <i>Reward</i> ) Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika di SD Negeri Bobang 1 Semen Kediri Tahun Ajaran 2018/2019.	Jenis penelitian kuantitatif dan menggunakan metode <i>reward</i> terhadap keaktifan dan hasil belajar.	Perbedaan dalam Pelajaran Matematika.	Hasil penelitian ini menunjukkan (1) Ada pengaruh metode pemberian hadiah ( <i>reward</i> ) terhadap keaktifan belajar siswa kelas IV di SD Negeri Bobang 1 Semen dibuktikan dengan <i>Uji Independent Samples Test</i> didapat nilai sig. ( <i>2-tailed</i> ) yaitu $0.044 < 0,05$ . (2)

				Ada pengaruh metode pemberian hadiah ( <i>reward</i> ) terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SD Negeri Bobang 1 Semen dibuktikan dengan <i>Uji Independent Samples Test</i> didapat nilai <i>sig. (2-tailed)</i> yaitu $0.000 < 0,05$ .
10.	Aan Kaligi dengan judul <i>Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri Jatisrono dan SD Negeri 1 Nanggulan.</i>	Jenis penelitian kuantitatif dan menggunakan metode <i>reward</i> terhadap keaktifan belajar.	Perbedaan dalam pelajaran matematika.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pemberian <i>reward</i> terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV SD N Jatisrono. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata pada <i>pre-observation</i> kelompok eksperimen sebesar 67,67 dan <i>post-observation</i> sebesar 77,76. Pada kelompok kontrol rata-rata <i>pre-test</i> sebesar 71,54 dan skor <i>post-test</i> sebesar 71,54. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh signifikan pemberian <i>reward</i> terhadap

				keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran matematika yaitu sebesar $0,001 < 0,05$ .
--	--	--	--	---

Tabel 2.1 dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan metode *reward* dalam pembelajaran. Sedangkan perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini terletak pada jumlah variabel terikat, variabel bebasnya (*punishment*), lokasi penelitian, jenjang kelas, dan mata pelajaran yang digunakan.

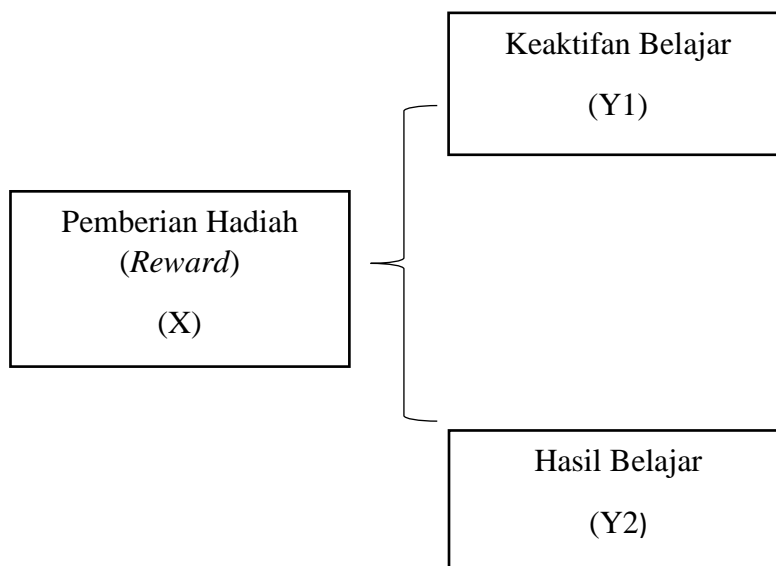
Penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti ini berbeda dengan penelitian-penelitian terdahulu yang sudah dilakukan. Peneliti ini memakai satu variabel bebas, yaitu metode pemberian hadiah (*reward*) dan dua variabel terikat, yaitu keaktifan dan hasil belajar. Rata-rata variabel bebas yang digunakan dalam penelitian terdahulu atau sebelumnya ada dua yakni pemberian hadiah (*reward*) dan hukuman (*punishment*). Adapun variabel terikat yang digunakan rata-rata hanya keaktifan atau hasil belajar saja, maka peneliti akan melakukan penelitian mengenai “Pengaruh Pemberian Hadiah (*Reward*) terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di MI Hidayatul Mubtadi’in Wates Sumbergempol”.

### C. Kerangka Berfikir Penelitian

Penelitian ini difokuskan pada pembelajaran tematik kelas V. Menciptakan suasana pembelajaran yang menarik untuk siswa sehingga siswa lebih aktif dalam belajar merupakan tugas guru. Aspek pendukung yang

terpenting dalam suatu pembelajaran guna untuk menunjang proses pembelajaran adalah dengan menggunakan suatu metode atau penerapan suatu metode yang dilakukan seorang pendidik, sehingga muncullah ketertarikan peserta didik untuk mengikuti suatu pembelajaran tersebut. Berdasarkan teori dan penelitian terdahulu, menunjukkan bahwa pemberian hadiah (*reward*) efektif digunakan dalam pembelajaran tersebut. Berikut bagan kerangka berfikir yang akan peneliti lakukan mengenai “Pengaruh Pemberian Hadiah (*Reward*) terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol.”

**Gambar 2.1 Kerangka Berfikir Penelitian**



Gambar 2.1 di atas dapat diuraikan bahwa dalam penelitian ini, terdapat beberapa rangkaian langkah-langkah untuk mengetahui hasil dari sebab akibat antara pengaruh menggunakan metode pemberian hadiah (*reward*)

terhadap keaktifan dan hasil belajar peserta didik. Peserta didik yang di dalam kelas terlihat kurang fokus dalam pembelajaran, asik dengan teman, mengantuk, kemudian diberikan suatu perlakuan untuk kelas eksperimen dan untuk kelas kontrol tetap menggunakan metode konvensional dalam pembelajarannya.

Peneliti melakukan suatu perlakuan pada kelas eksperimen dan selama proses pembelajaran peneliti mengamati dan tidak lupa untuk mencatat semua yang terjadi selama proses kegiatan peserta didik dalam belajar. Penggunaan metode pemberian hadiah (*reward*) pada kelas eksperimen, dan menggunakan metode konvensional pada kelas kontrol. Peneliti memberikan *posttest* kepada peserta didik kelas eksperimen maupun kelas kontrol untuk dianalisis datanya serta melakukan perbandingan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui hasil dari belajar setelah dilaksakannya metode pemberian hadiah (*reward*) dalam pembelajaran tematik. Setelah mengetahui hasil dari analisis datanya, barulah peneliti dapat menyimpulkan dari penelitian yang dilakukannya, yaitu menarik kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan mengenai pengaruh pemberian hadiah (*reward*) terhadap keaktifan dan hasil belajar pada pembelajaran tematik di MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol.