

BAB V

PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis data dan pengujian hipotesis mengenai pengaruh pemberian hadiah (*reward*) terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik di MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol didapatkan hasil penelitian sebagai berikut:

A. Pengaruh Pemberian Hadiah (*Reward*) Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik di MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol

Berdasarkan penyajian dan analisis data, nilai rata-rata keaktifan belajar siswa dari kelas eksperimen berbeda dengan nilai rata-rata kelas kontrol. Dengan hasil angket keaktifan siswa, kelas eksperimen memiliki rata rata nilai keaktifan belajar sebesar 88,5 dan kelas kontrol sebesar 78. 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 *kolmogrof smirnov*. Hasil pengujian normalitas untuk data nilai angket kelas kontrol 0,200 dan kelas eksperimen

0,200. Karena nilai *Sig. (2-tailed)* 0,200 dan 0,200 kedua kelas $> 0,05$ maka data angket kedua kelas berdistribusi normal selanjutnya adalah uji homogenitas data angket. Hasil uji homogenitas data angket diperoleh nilai *Sig.* 0,274. Nilai *Sig.* 0,274 $> 0,05$ 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 0,000. Nilai *Sig. (2-tailed)* $< 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan pengaruh pemberian hadiah (*reward*) terhadap keaktifan belajar siswa pada pembelajaran tematik.

Penelitian yang dilakukan saat ini mendukung hasil penelitian terdahulu oleh Susi Susanti 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% ($\alpha=0,05$). 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 2012/2013.¹

Penelitian yang dilakukan saat ini mendukung hasil penelitian terdahulu oleh 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

¹ 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)

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 $0.044 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan pemberian metode hadiah (*reward*) dapat menumbuhkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.²

Penelitian yang dilakukan saat ini mendukung hasil penelitian terdahulu oleh 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 untuk mengetahui pengaruh pemberian reward terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV SD Negeri Jatisrono. Penelitian ini adalah penelitian *Quasi Eksperimental*, tipe *Nonequivalent Control Group Design*. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD N Jatisrono 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

² 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).

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 Jatisrono. 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 $0,001 < 0,05$.³

Penelitian ini menunjukkan bahwa perbedaan keaktifan belajar pada mata pelajaran Tematik di kelas eksperimen lebih baik dari kelas kontrol bukanlah suatu hal kebetulan. Dengan jumlah peserta didik yang berbeda pada kelas eksperimen mampu mendapatkan nilai rata-rata yang tidak kalah baik dari kelas kontrol yang jumlah peserta didiknya lebih banyak. Tetapi perbedaan tersebut disebabkan karena adanya perlakuan guru dalam mengajar selama proses pembelajaran berlangsung. Konsep materi yang diajarkan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sama, namun pada kelas eksperimen menggunakan metode hadiah (*reward*) dalam pembelajarannya sehingga peserta didik di kelas eksperimen lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Sedangkan kelas kontrol

³ Aan Kaligi, *Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri Jatisrono dan SD Negeri 1 Nanggulan*, (Yogyakarta : *Journal e Resources e Prints UNY*, 2018)

menggunakan metode konvensional atau tradisional dalam penyampaian materi pembelajarannya. Karena metode hadiah (*reward*) mampu membantu peserta didik untuk lebih fokus dalam pembelajaran, sehingga dapat menumbuhkan dan meningkatkan keaktifan peserta didik dalam belajarnya.

Belajar merupakan perbuatan yang kompleks dan melalui proses yang berlangsung pada manusia. Melakukan kegiatan belajar dengan menggunakan metode yang menarik membuat siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran. Keaktifan dalam proses pembelajaran sangat penting karena berpengaruh pada tujuan pembelajaran dan pengalaman belajar. Semakin aktif berpartisipasi secara fisik dan mental dalam pembelajaran membuat siswa memiliki pengalaman belajar yang banyak.

Keaktifan siswa dapat dilakukan melalui kegiatan belajar dalam kelompok maupun perorangan. Pada jenjang Pendidikan sekolah dasar tentunya guru sangat berperan penting dalam menumbuhkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Jadi sebagai seorang pendidik ketika akan melakukan kegiatan pembelajaran perlu memperhatikan aspek-aspek penting untuk meningkatkan prestasi siswa dalam belajar dengan membuat pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan.

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa metode pemberian hadiah (*reward*) lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional. Dengan melakukan pemberian hadiah (*reward*) ketika proses pembelajaran membuat siswa menjadi lebih aktif dalam berinteraksi dengan temannya.

Hal ini sesuai dengan tujuan pemberian hadiah (*reward*) yaitu untuk lebih mengembangkan dan mengoptimalkan keaktifan siswa yang bersifat intrinsik maupun ekstrinsik. Penerapan pemberian hadiah (*reward*) dalam proses pembelajaran membuat siswa memiliki kesadaran untuk aktif tanpa adanya tekanan. Penerapan ini juga diharapkan dapat membangun hubungan stimulus respon yang baik antara guru dengan siswa, karena *reward* itu adalah bentuk rasa perhatian, cinta, dan kasih sayang guru kepada siswa.⁴

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan pemberian hadiah (*reward*) menunjukkan bahwa ada pengaruh terhadap keaktifan siswa pada pembelajaran tematik di MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol.

B. Pengaruh Pemberian Hadiah (*Reward*) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik di MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol

Berdasarkan penyajian dan analisis data, nilai rata-rata hasil belajar siswa dari kelas eksperimen berbeda dengan nilai rata-rata kelas kontrol. Hasil posttest siswa, kelas eksperimen memiliki rata-rata sebesar 81,86 dan kelas kontrol memiliki rata-rata sebesar 69,25. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata (*mean*) *posttest* kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan nilai rata-rata (*mean*) *posttest* kontrol.

⁴ M. Ngalim Purwanto, Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2009), hal. 187

Analisis data berikutnya adalah pengujian prasyarat hipotesis, yaitu uji normalitas dan homogenitas data penelitian dilihat dari nilai *Sig.(2-tailed)*. Jika nilai *Sig.(2-tailed)* $> 0,05$ maka data dapat dikatakan berdistribusi normal dan homogen. Uji normalitas data menggunakan uji *kolmogrof smirnof*. Hasil pengujian normalitas untuk data *posttest* kelas eksperimen 0,200 dan kelas kontrol 0,200. Untuk nilai signifikansi atau *Sig.(2-tailed)* pada *posttest* kelas kontrol dan eksperimen sebesar 0,200 dan 0,200. Karena nilai *Sig.(2-tailed)* kedua kelas $> 0,05$ maka data *posttest* kedua kelas tersebut dinyatakan berdistribusi normal. Setelah data dinyatakan berdistribusi normal selanjutnya adalah uji homogenitas data *posttest* diperoleh nilai *Sig.* 0,301. Nilai *Sig.* 0,301 $> 0,05$ sehingga data dinyatakan homogen.

Data yang sudah melalui uji prasyarat (normalitas dan homogenitas) serta telah dinyatakan berdistribusi normal dan homogen, maka dapat dilanjutkan dengan analisis uji *Independent Sample t-test*. Hasilnya untuk perhitungan nilai *posttest* diperoleh nilai *Sig.(2-tailed)* sebesar 0,000. Nilai *Sig.(2-tailed)* $< 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh signifikan penerapan pemberian hadiah (*reward*) terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik.

Penelitian yang dilakukan saat ini mendukung hasil penelitian terdahulu oleh Susi Susanti 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% ($\alpha=0,05$). 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 2012/2013.⁵

⁵ Susi Susanti, *PENGARUH PEMBERIAN HADIAH (REWARD) 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)

Penelitian yang dilakukan saat ini mendukung hasil penelitian terdahulu oleh 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 $0.000 < 0,05$.⁶

Penelitian ini menunjukkan bahwa perbedaan hasil belajar pada mata pelajaran Tematik di kelas eksperimen lebih baik dari kelas kontrol bukanlah suatu hal kebetulan. Dengan jumlah peserta didik yang berbeda

⁶ 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).

pada kelas eksperimen mampu mendapatkan nilai rata-rata yang tidak kalah baik dari kelas kontrol yang jumlah peserta didiknya lebih banyak. Tetapi perbedaan tersebut disebabkan karena adanya perlakuan guru dalam mengajar selama proses pembelajaran berlangsung. Konsep materi yang diajarkan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sama, namun pada kelas eksperimen menggunakan metode hadiah (*reward*) dalam pembelajarannya sehingga peserta didik di kelas eksperimen lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Sedangkan kelas kontrol menggunakan metode konvensional atau tradisional dalam penyampaian materi pembelajarannya. Karena metode hadiah (*reward*) mampu membantu peserta didik untuk lebih fokus dalam pembelajaran, sehingga dapat menumbuhkan dan meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam belajarnya.

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu faktor dari dalam diri siswa dan luar (lingkungan) salah satunya yaitu dengan menerapkan pemberian *reward*.⁷ Hasil penelitian di MI Hidayatul Muhtadiin Wates Sumbergmpol, 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

⁷ Nana Sudjana, Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar, (Bandung : Sinar Baru Algesido Offset, 1989), hal. 39

terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Semangat siswa mengikuti setiap tahap dalam pembelajaran sehingga prestasi atau hasil belajar siswa juga meningkat.⁸

Menurut kamus Bahasa Inggris *reward* berarti penghargaan atau hadiah.⁹Sedangkan *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.¹⁰Menurut Syaiful Bachri Djamarah menjelaskan bahwa *reward* adalah salah satu alat pendidikan. Sebagai alat yang mempunyai arti penting dalam pembinaan karakter anak didik.¹¹

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.¹²

Dapat disimpulkan bahwa penerapan pemberian hadiah (*reward*) menunjukkan adanya pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik di MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol.

⁸ 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.

⁹ John M. Echolas dan Hasan Shandily, *Kamus Inggris Indonesia*, (Jakarta : Gramedia, 1996), hal. 485

¹⁰ M. Ngalim Purwanto, *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2009), hal. 182

¹¹ Syaiful Bachri Djamarah, *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif Suatu Pendekatan Teoritis Psikologis*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2005), hal. 193

¹² 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*.

C. Pengaruh Pemberian Hadiah (Reward) Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik di MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol

Berdasarkan hasil uji Manova diperoleh nilai ke-empap-value (*Sig*) untuk *Pillai'sTrace*, *Wilk's Lamda*, *Hotelling'sTrace*, *Roy's Largest Root* adalah 0,000. Berdasarkan kriteria menunjukkan bahwa $0,000 < 0,05$. Jadi ada perbedaan keaktifan dan hasil belajar siswa yang diperlakukan sebagai kelas eksperimen yang menggunakan pemberian hadiah (*reward*) dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh yang signifikan pemberian hadiah (*reward*) terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa di MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol.

Penelitian yang dilakukan saat ini mendukung hasil penelitian terdahulu oleh Susi Susanti 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% ($\alpha=0,05$). 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 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 (*reward*) terhadap keaktifan dan hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri 3 Ngrandah Toroh Grobogan Semester Genap Tahun Pelajaran 2012/2013.¹³

Penelitian yang dilakukan saat ini mendukung hasil penelitian terdahulu oleh 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

¹³ 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)

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 $0.000 < 0,05$.¹⁴

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.¹⁵ 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

¹⁴ 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).

¹⁵ Hamzah B. Uno, *Teori Keaktifan dan Pengukurannya*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012), hal. 23

suatu prestasi tertentu maka akan diberikan suatu *reward* yang menarik sebagai imbalan.

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil ini selaras dengan hipotesis (H_a) ada pengaruh pemberian hadiah (*reward*) terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik di MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol.