

PENGARUH PEMBERIAN *REWARD* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV SD NU KOTA METRO

Nuryanto, S.Ag, M.Pd.I¹, Rosyidah Diyanah Rahmawati, S.Pd²

^{1,2} UIN Jurai Siwo Metro, Lampung, Indonesia

Email: ynur877@gmail.com¹, rosyidahdyanarahma@gmail.com²

Abstract

Education is one of the important means in producing and producing quality human resources. Based on the results of observations at SD NU Kota Metro, teachers have tried to be disciplined and use various methods so that learning can run effectively, but there are still students who are less enthusiastic during the teaching and learning process which affects student learning outcomes. Oleh karena itu, seorang guru harus bisa menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan serta menggunakan metode yang bervariasi, salah satunya dengan menggunakan metode pemberian reward. The purpose of this study is to determine the effect of the use of the reward method on the learning outcomes of matematika in data processing materials. This type of research is a quantitative research using One-Group Pretest-Posttest Design, the sample of this research is grade IV students totaling 22 students of SD NU Metro City. Data collection techniques using tests, observations and documentation. The results of the research at SD NU Kota Metro using the Paired Sample T-Test showed that the value of sig. (2-tailed) by $0.00 < 0.05$. So it can be seen that there is an influence of the use of the reward method on mathematics learning outcomes in data processing materials at SD NU Kota Metro.

Keywords: *reward method, learning outcomes, data processing.*

Abstrak

Pendidikan merupakan salah satu sarana penting dalam melahirkan dan mencetak sumber daya manusia yang berkualitas. Berdasarkan hasil observasi di SD NU Kota Metro, guru sudah berusaha disiplin dan menggunakan berbagai metode agar pembelajaran dapat berjalan dengan efektif, akan tetapi masih terdapat siswa yang kurang bersemangat saat proses belajar mengajar dimana hal tersebut berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu, seorang guru harus bisa menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan serta menggunakan metode yang bervariasi, salah satunya dengan menggunakan metode pemberian *reward*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode pemberian *reward* terhadap hasil belajar matematika pada materi pengolahan data. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan One-Group Pretest-Posttest Design, sampel penelitian ini adalah siswa kelas IV yang berjumlah 22 siswa SD NU Kota Metro. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan tes, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian di SD NU Kota Metro dengan menggunakan uji Paired Sample T-Test menunjukkan bahwa nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,00 < 0,05$. Maka dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh penggunaan metode pemberian *reward* terhadap hasil belajar matematika pada materi pengolahan data di SD NU Kota Metro.

Kata Kunci : metode pemberian *reward*, hasil belajar, pengolahan data.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu upaya untuk meningkatkan kualitas hidup dimana mengikuti perkembangan zaman yang selalu berkembang. Pendidikan merupakan satu kebutuhan yang penting bagi manusia karena dengan pendidikan manusia dapat meningkatkan kesejahteraan hidupnya, mengembangkan wawasan, meningkatkan ilmu pengetahuan, serta membawa pengaruh terhadap kehidupan seseorang agar menjadi pribadi yang mampu berinteraksi dengan orang lain disekitarnya.

Hasil belajar adalah suatu perubahan, dimana seorang dikatakan sudah belajar apabila perilakunya menunjukkan perubahan, dari awalnya tidak tahu menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa, dari tidak mampu menjadi mampu, dari tidak terampil menjadi terampil.¹ Perubahan tersebut terjadi pada tingkah laku atau kecakapan. Tingkah laku manusia dapat dilihat dari kedisiplinan yang dimilikinya.

Dalam kegiatan belajar mengajar yang berlangsung telah terjadi interaksi yang bertujuan. Guru dan peserta didiklah yang menggerakkannya. Interaksi yang bertujuan itu disebabkan gurulah yang memaknainya dengan menciptakan lingkungan yang bernilai edukatif demi kepentingan peserta didik dalam belajar. Guru ingin memberikan layanan yang terbaik bagi peserta didik, dengan menyediakan lingkungan yang menyenangkan dan menggairahkan. Guru berusaha menjadi pembimbing yang baik dengan peranan yang arif dan bijaksana, sehingga tercipta hubungan dua arah yang harmonis antara guru dengan peserta didik.

Menciptakan manusia yang berkualitas dan berprestasi tinggi dalam dunia pendidikan, maka peserta didik harus mendapatkan hasil belajar yang baik. Hasil belajar sering kali digunakan sebagai tolak ukur untuk mengetahui kemampuan seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan selama waktu yang telah ditentukan. Dengan demikian dapat dipahami bahwa hasil belajar adalah suatu hasil yang diperoleh dari proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru untuk melakukan suatu perubahan yang ada dalam diri peserta didik, keberhasilan belajar ditentukan oleh faktor dari luar dan faktor dari dalam diri individu.

Agar hasil ini dapat optimal, guru dituntut untuk mengubah peran dan fungsinya menjadi fasilitator, mediator, mitra belajar peserta didik, dan evaluator. Ini berarti, guru harus menciptakan interaksi pembelajaran yang demokratis dan dialogis antara guru dengan peserta didik.²

Ada beberapa mata pelajaran yang dipelajari di sekolah dasar salah satunya adalah mata pelajaran matematika. Matematika adalah mata pelajaran yang penting untuk dipelajari di jenjang sekolah dasar karena di tuju untuk mengasah berbagai keterampilan dasar yang dapat membentuk siswa untuk siswa mampu berfikir kritis, kreatif, analisis, dan berbagai keterampilan berfikir lainnya yang menunjang untuk kehidupan peserta didik kelak. Hal tersebut dapat terwujud dengan adanya peranan guru dalam pembelajaran. Karena guru menjadi penentu hasil yang diperoleh siswa melalui pendidikan yang ditempuhnya.

Dalam proses pembelajaran ada dua hal yang sangat erat kaitanya dan tidak dapat dipisahkan yaitu guru dan siswa, kedua elemen tersebut yang akan menentukan proses dan hasil kegiatan pembelajaran. Sebagaimana tercantum dalam Undang – Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 20 tentang Sisdiknas “Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar”.³ Guru adalah pendidik yang tugas utamanya adalah mendidik, mengajar membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik dalam jalur formal. Guru

¹ Karwono dan Heni Mularasih, *Belajar dan Pembelajaran* (Serta Manfaat Sumber Belajar), (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), 12

² Aqib Zainal, *Pendidikan Karakter Di Sekolah Membangun Karakter Dan Kepribadian Anak* (Jakarta: yrama widya),12

³ Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, 4.

dalam menjalankan fungsinya diantaranya berkewajiban untuk menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dialogis, dan memberikan motivasi serta penghargaan kepada siswa dalam membangun minat siswa saat berlangsungnya pembelajaran.

Kenyataannya, dari hasil observasi yang penulis lakukan, pelaksanaan dalam pembelajaran di kelas, guru sudah berusaha disiplin dan menggunakan metode agar pembelajaran dapat berjalan dengan efektif, namun tanpa memberikan penghargaan kepada siswa yang berhasil menjawab atau mengerjakan soal yang diberikan oleh guru.

Dalam pembelajaran Matematika banyak sekali kendala yang dialami oleh guru salah satunya adalah minat siswa, minat adalah suatu kondisi dimana hati yang tinggi terhadap sesuatu, gairah atau keinginan. Minat atau ketertarikan anak adalah salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini ditandai dengan siswa kurang tertarik untuk bertanya atau mengerjakan soal, mereka cenderung malas untuk menghitung.

Inilah kendala yang sering dihadapi oleh guru, tingkat daya serap siswa yang rendah terhadap mata pelajaran akan mengganggu rencana guru. Alokasi waktu belajar dan lain sebagainya. Jangan pernah memarahi siswa karena kelambatan dalam menerima materi, namun sedapat mungkin guru menemukan strategi yang tepat yang dapat mendorong siswa memaksimalkan kemampuannya menerima dan menyerap materi yang diajarkan dan membuat peserta didik bergairah dalam mengikuti pembelajaran.

Reward adalah salah satu cara atau pendidikan untuk mendidik anak-anak supaya merasa senang karena perbuatan atau pekerjaan yang telah ia selesaikan mendapat penghargaan. Atau dengan kata lain, *reward* merupakan penghargaan atau apresiasi yang diberikan pada seseorang atas prestasi atau hal positif yang telah dilakukan, *reward* juga termasuk alat pendidik prevektif dan represif yang menyenangkan dan dapat menjadi pendorong atau motivator belajar bagi murid. *Reward* dapat dilakukan dengan memberikan hadiah berupa barang, pujian, atau perlakuan istimewa terhadap siswa.

Pemberian *reward* atau penghargaan atas prestasi atau perlakuan baik yang dilakukan siswa, sangat dibutuhkan dalam upaya menumbuhkan penerapan disiplin pada anak. *Reward* atau penghargaan memiliki fungsi penting dalam mengajari anak perilaku.

Adapun tujuan *reward* adalah sebagai penguatan peserta didik diantaranya meningkatkan perhatian peserta didik dalam proses belajar mengajar, membangkitkan, memelihara, dan meningkatkan motivasi, mengontrol dan mengubah sikap yang mengganggu kearah tingkah laku belajar yang bersifat produktif, mengembangkan dan mengatur diri sendiri dalam belajar, dan mengarahkan kepada cara berfiir yang baik

Hasil observasi yang peneliti lakukan dengan Ibu Normayanti, S.Pd, selaku Guru kelas IV SD NU Kota Metro pada tanggal 2 Februari 2024 diperoleh hasil Matematika peserta didik pada buku legger kelas VI, ternyata memang masih terdapat peserta didik yang hasil belajarnya rendah dan belum mencapai KKM yang dibuktikan dengan hasil ulangan harian peserta didik. Berikut ini adalah data hasil belajar peserta didik yang disajikan dalam bentuk tabel :

**Nilai hasil belajar mata pelajaran Matematika peserta didik kelas
IV SD NU Kota Metro**

No	Nilai	Jumlah Siswa	Persen	Kriteria
1	≥ 70	8	35,00%	Tuntas
2	≤ 70	14	65%	Belum Tuntas
Jumlah		22	100%	

Sumber : Dokumentasi nilai ulangan harian kelas IV TP 2023/2024

Dari penelitian yang dilakukan, salah satu alternative metode yang dapat dikembangkan yaitu metode pemberian *reward*. Metode pemberian *reward* dikembangkan berdasarkan prinsip-prinsip yang telah ditentukan.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas peneliti akan merencanakan solusi pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan judul “Pengaruh Pemberian *Reward* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD NU Kota Metro 2023/2024”.

Hasil belajar adalah istilah yang sering dilakukan pendidikan. Istilah ini digunakan sebagai tolak ukur. Dimana penilaian tersebut bertujuan melihat kemajuan belajar peserta didik dalam hal penguasaan materi pengajaran yang telah dipelajarinya sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Hasil adalah “bukti bahwa seseorang telah belajar, yakni terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti”.⁴

Belajar adalah “suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.⁵ Menurut pengertian ini, belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu yakni mengalami. Dalam mengajar, kita selalu sudah mengetahui tujuan yang harus kita capai dalam mengajarkan suatu pokok bahasan.⁶ Secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku.⁷

Berdasarkan pengertian di atas dapat dipahami bahwa hasil belajar ialah suatu hasil pencapaian serta perubahan tingkah laku dan kemampuan-kemampuan yang dialami peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan tersebut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar juga dapat dilihat melalui evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan kemampuan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Kriteria pengukuran hasil belajar peserta didik merupakan tingkatan nilai yang menunjukkan pada taraf dimana peserta didik itu menguasai materi yang dipelajari. Untuk mengukur hasil belajar peserta didik maka dilakukan melalui evaluasi. “Evaluasi berfungsi untuk mengetahui hasil belajar peserta didik guna menetapkan keputusan apakah bahan pelajaran perlu diulang atau dapat dilanjutkan”.⁸

Setelah diukur melalui evaluasi maka hasil pengukurannya tersebut dinyatakan dalam bentuk nilai yang memiliki tingkat tertentu dengan kriteria pada umumnya digunakan yaitu sebagai berikut:

- a. Sangat baik : 91-100
- b. Baik : 80-90
- c. Cukup : 75-79
- d. Kurang : 64-74
- e. Gagal : ≥ 64

Hakikat dari nilai perolehan belajar diawali dari kemampuan peserta didik menjawab soal-soal yang diajukan guru. Dengan demikian tingkat penguasaan materi masing-masing peserta didik, akan membedakan hasil belajarnya.

Terkait dengan hasil belajar di atas, maka dapat diketahui bahwa untuk ukuran penguasaan materi yang baik adalah berada dalam tingkatan nilai 70 yang berarti harus dipacu

⁴ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2001), 30.

⁵ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), 2.

⁶ Ratna Wilis Dahar, *Teori-teori dan pembelajaran*, (Bandung: Erlangga, 2011), 118

⁷ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), 2.

⁸ Armay Arief, *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), 58.

dengan menguasai nilai dengan baik dan untuk KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) bidang studi Matematika kelas VI di SD NU Kota Metro adalah 70.

Menurut bahasa, “*Reward* sama dengan ganjaran, hadiah, penghargaan, atau imbalan” *Reward* sebagai alat pendidikan diberikan ketika seseorang melakukan sesuatu yang baik, atau telah berhasil mencapai sebuah tahap tertentu, atau tercapainya sebuah target.⁹

Sedangkan menurut istilah, banyak sekali pendapat yang mengemukakan diantaranya, *reward* berarti hadiah atau sesuatu yang membahagiakan seseorang baik yang bersifat fisik maupun nonfisik.¹⁰

Reward adalah ganjaran, hadiah, penghargaan atau imbalan yang bertujuan agar seseorang menjadi lebih giat lagi usahanya untuk memperbaiki atau meningkatkan kinerja yang telah dicapai. Sebagai satu pendorong, penyemangat dan motivasi agar peserta didik lebih meningkatkan prestasi hasil belajar sesuai yang diharapkan. Dan diharapkan dari pemberian hadiah tersebut muncul keinginan dari diri anak untuk lebih membangkitkan minat belajar yang tumbuh dari dalam diri siswa sendiri.¹¹

Reward dalam istilah pendidikan adalah satu cara atau teknik dalam pembelajaran dengan cara menguatkan perilaku yang ingin dilakukan oleh individu dan siswa, sehingga perilaku tersebut terulang lagi.¹² Dengan teknik tersebut diharapkan seseorang akan memiliki perilaku yang baik dengan prestasi-prestasi yang didapatkan sebagai tujuannya.

Reward merupakan alat pendidikan yang mudah dilaksanakan dan sangat menyenangkan bagi peserta didik. Untuk itu *reward* dalam suatu proses pendidikan sangat dibutuhkan kebenarannya demi meningkatkan motivasi belajar. Maksud dari pendidik memberikan *reward* kepada peserta didik adalah supaya peserta didik menjadi lebih giat lagi usahanya untuk memperbaiki atau mempertinggi prestasi yang telah dicapainya, dengan kata lain peserta didik menjadi lebih keras kemauannya untuk bekerja atau berbuat yang lebih baik lagi.¹³

Adapun indikator *reward*, antara lain:

- a. Adanya pujian yang di berikan kepada peserta didik.
- b. Guru memberikan penghargaan dan penghormatan kepada peserta didik yang mendapatkan prestasi.
- c. Guru memberikan hadiah kepada peserta didik.

Teori hadiah (*reward*) berakar pada tradisi behavioristik dalam psikologi.¹⁴ Behaviorisme merupakan teori yang berorientasi pada perkembangan perilaku seseorang, perkembangan tersebut ditentukan dengan cara diukur, diamati dan dihasilkan oleh respons seseorang terhadap rangsangan yang telah diberikan. Behaviorisme merupakan aliran psikologi yang memandang individu lebih kepada sisi fenomena jasmaniah, dan mengabaikan aspek-aspek mental seperti kecerdasan, bakat, minat dan perasaan individu dalam kegiatan belajar.¹⁵

Teori Behavior atau yang sering disebut adanya stimulus dan respon (S-R) psikologis, artinya bahwa tingkah laku manusia dikendalikan oleh ganjaran atau *reward* dan penguatan (*reinforcement*) dari lingkungan.¹⁶

⁹ Kompri, *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), 289.

¹⁰ Abuddin Nata, *Manajemen Pendidikan*, (Jakarta: Prenada Media, 2010), 372.

¹¹ Hasibuan dan Moedjono, *Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008), 58.

¹² Baharudin dan Elsa Nur Wahyuni, *Teori Belajar & Pembelajaran*, 49.

¹³ Kompri, *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), 290.

¹⁴ Moh. Zainal dkk, *Reward & Punishment Konsep dan Aplikasi*, (Malang: Literasi Nusantara, 2019), 9.

¹⁵ Moh. Zainal dkk, *Reward & Punishment Konsep dan Aplikasi*, (Malang: Literasi Nusantara, 2019), 10.

¹⁶ Umi Macmudah, dan Abdul Wahab Rosyidi, *Active Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang: UIN Malik Press, 2016), 42.

Menurut Ngalim Purwanto menjelaskan bahwa *reward* adalah alat untuk mendidik anak-anak supaya anak dapat merasa senang karena perbuatan atau pekerjaannya mendapatkan penghargaan.

Menurut Syaiful Bachri Djamarah menjelaskan bahwa *reward* adalah salah satu alat pendidikan. Sebagai alat yang mempunyai arti penting dalam pembinaan watak anak didik.

Jadi dapat disimpulkan bahwa *reward* adalah suatu cara yang digunakan oleh seseorang untuk memberikan suatu penghargaan karena sudah mengerjakan suatu hal yang benar, sehingga seseorang dapat semangat lagi dalam mengerjakan tugas.

Mengenai masalah *reward*, perlu peneliti bahas tentang tujuan yang harus dicapai dalam pemberian *reward*. Hal ini dimaksudkan, agar dalam berbuat sesuatu bukan karena perbuatan semata-mata, namun ada sesuatu yang harus dicapai dengan perbuatannya, karena dengan adanya tujuan akan memberikan arah dalam melangkah.

Tujuan yang harus dicapai dalam pemberian *reward* adalah untuk lebih mengembangkan motivasi yang bersifat intrinsik dari motivasi ekstrinsik, dalam artian peserta didik melakukan suatu perbuatan, maka perbuatan itu timbul dari kesadaran peserta didik itu sendiri. Pemberian *reward* akan sangat bermanfaat bagi peserta didik terutama dalam memberikan stimulus yang baik, dengan adanya *reward* akan berdampak pada peserta didik yaitu memberikan semangat baru untuk melakukan kegiatan yang akan diberikan. Pemberian *reward* adalah bentuk penguatan yang positif dan sekaligus merupakan motivasi berprestasi, maka pemberiannya harus tepat dengan kondisi peserta didik.

Ada beberapa tujuan *reward* sebagai penguatan diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Meningkatkan perhatian peserta didik dalam proses belajar mengajar.
- b. Membangkitkan, memelihara, dan meningkatkan motivasi.
- c. Mengontrol atau mengubah sikap yang mengganggu kearah tingkah laku belajar yang bersifat produktif.
- d. Mengembangkan dan mengatur diri sendiri dalam belajar.
- e. Mengarahkan kepada cara berfikir yang baik.

Jadi tujuan yang harus dicapai dalam pemberian *reward* adalah untuk lebih mengembangkan dan mengoptimalkan motivasi, dalam artian peserta didik melakukan suatu perbuatan maka perbuatan itu timbul dari kesadaran peserta didik itu sendiri. Dengan *reward* itu juga diharapkan dapat membangun suatu hubungan yang positif antara guru dan peserta didik.

Ada beberapa langkah-langkah yang perlu diperhatikan guru dalam memberikan *Reward* kepada peserta didik, yaitu:

- 1) Untuk memberi *reward* yang pedagogis perlu sekali guru mengenal betul-betul peserta didiknya dan tahu menghargai dengan tepat. *Reward* dan penghargaan yang salah dan tidak tepat dapat membawa akibat yang tidak diinginkan.
- 2) *Reward* yang diberikan kepada peserta didik janganlah menimbulkan rasa cemburu atau iri hati bagi peserta didik yang lain yang merasa pekerjaannya juga lebih baik, tetapi tidak mendapat *reward*.
- 3) Memberikan *Reward* hendaklah hemat.
- 4) Jangan memberikan *Reward* dengan menjajikan terlebih dahulu sebelum peserta didik menunjukkan prestasi kerjanya apalagi bagi *reward* yang diberikan kepada seluruh kelas. *Reward* yang dijanjikan lebih dahulu hanyalah akan membuat peserta didik terburu-buru dalam bekerja dan akan membawa kesukaran-
- 5) Kesukaran bagi beberapa peserta didik yang kurang pandai. Pendidik harus berhati-hati memberikan *reward*, jangan sampai *reward* yang diberikan kepada peserta didik diterima sebagai upah dari jerih payah yang telah dilakukannya.¹⁷

¹⁷ M Ngalim Purwanto, *‘Ilmu Pendidikan Teoritis Dan Praktis’*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), 184.

Diakui bahwa pemberian *reward* memiliki banyak kelebihan namun secara umum dapat disebutkan sebagai berikut: 1) Memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap jiwa peserta didik untuk melakukan perbuatan yang positif dan bersifat progresif. 2) Dapat menjadi pendorong bagi peserta didik lainnya untuk mengikuti anak yang telah memperoleh pujian dari gurunya, baik dalam tingkah laku, sopan santun ataupun semangat dan motivasinya dalam berbuat yang lebih baik. Proses ini sangat besar kontribusinya dalam memperlancar pencapaian tujuan pendidikan.

Di samping mempunyai kelebihan pemberian *reward* juga memiliki kelemahan antara lain: 1) Dapat menimbulkan dampak negatif apabila guru melakukannya secara berlebihan, sehingga bisa mengakibatkan peserta didik merasa bahwa dirinya lebih tinggi dari teman-temannya. 2) Umumnya "*Reward*" membutuhkan alat tertentu serta membutuhkan biaya.¹⁸

Dari uraian di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa *Reward* mempunyai kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya adalah bisa menjadi motivasi untuk melakukan perbuatan yang sama atau bahkan perbuatan yang lebih baik lagi, karena di dalam *Reward* ada arah (tujuan) yang dapat dijadikan pola perilaku berikutnya. Kelemahannya, jika *reward* diberikan secara berlebihan dan kurang tepat, maka peserta didik akan timbul sikap sombong karena menganggap dirinya selalu hebat.

Kata matematika berasal dari bahasa latin yaitu *mathanein* atau *mathema* yang berarti "belajar atau hal yang dipelajari," sedangkan dalam bahasa Belanda, matematika disebut *wiskunde* atau ilmu pasti, yang kesemuanya berkaitan dengan penalaran.¹⁹

Matematika merupakan salah satu pelajaran pokok yang berada disemua jenjang Pendidikan. Matematika harus diajarkan dengan baik di jenjang Pendidikan dasar agar memiliki konsep dasar dalam pembelajaran matematika, banyak yang memandang matematika sebagai bidang studi yang paling sulit. Meskipun demikian, semua orang harus mempelajarinya karena merupakan sarana untuk memecahkan masalah kehidupan sehari-hari. Matematika adalah "bahasa simbol ilmu deduktif yang tidak menerima pembuktian secara induktif ilmu tentang pola keteraturan, dan struktur yang terorganisasi, mulai dari unsur yang tidak didefinisikan, ke unsur yang didefinisikan ke aksioma atau postulat dan akhirnya ke dalil".²⁰

Pembelajaran matematika di SD/MI merupakan salah satu kajian yang selalu menarik untuk dibicarakan, mengingat tujuan mata pelajaran matematika yaitu memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara akurat, tepat dan memiliki sikap ulet serta percaya diri dalam pemecahan masalah.

Pada anak usia SD/MI sedang mengalami perkembangan dalam tingkat berpikirnya, hal ini karena tahap berpikirnya mereka masih belum formal dan tidak kemungkinan sebagian dari mereka berpikirnya masih berada pada tahapan pra konkret.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa matematika adalah bahasa simbol yang memudahkan manusia berfikir dalam memecahkan masalah kehidupan sehari-hari dan merupakan salah satu jenis dari enam materi ilmu yang dipelajari oleh semua siswa dan yang banyak dikenal dengan perhitungan seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian.

Pembelajaran matematika di sekolah diarahkan pada pencapaian standar kompetensi dasar oleh siswa. Kegiatan pembelajaran matematika tidak berorientasi pada penguasaan materi matematika semata, tetapi materi matematika diposisikan sebagai alat dan sarana siswa

¹⁸ Armai Arief, *Pengantar Ilmu Dan Metodologi Pendidikan Islam*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), 128-129.

¹⁹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), 185.

²⁰ Heruman, *Model Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), 1.

untuk mencapai kompetensi. Oleh karena itu, ruang lingkup mata pelajaran matematika yang dipelajari di sekolah disesuaikan dengan kompetensi yang harus dicapai siswa.

Standar kompetensi matematika merupakan seperangkat kompetensi matematika yang dibakukan dan harus ditunjukkan oleh siswa sebagai hasil belajarnya dalam mata pelajaran matematika. Standar ini dirinci dalam kompetensi dasar, indikator, dan materi pokok, untuk setiap aspeknya. Pengorganisasian dan pengelompokan materi pada aspek tersebut didasarkan menurut kemahiran atau kecakapan yang hendak ingin di capai.

Merujuk pada standar kompetensi dan kompetensi dasar yang harus dicapai siswa maka ruang lingkup materi matematika SD meliputi bilangan asli, bulat, dan pecahan, geometri, pengukuran sederhana, dan statistika sederhana serta kompetensi matematika dalam mendukung pencapaian kompetensi lulusan SD ditekankan pada:

- a. Menunjukkan sikap positif bermatematika: logis, kritis, cermat dan teliti, jujur, bertanggung jawab, dan tidak mudah menyerah dalam menyelesaikan masalah
- b. Memiliki rasa ingin tahu, percaya diri, dan ketertarikan pada matematika
- c. Menghargai perbedaan dan dapat mengidentifikasi kemiripan dan perbedaan berbagai sudut pandang
- d. Mengklasifikasi berbagai benda berdasar bentuk, warna, serta alasan pengelompokannya
- e. Mengidentifikasi dan menjelaskan informasi dari komponen, unsur dari benda, gambar atau foto dalam kehidupan sehari-hari
- f. Menjelaskan pola bangun dalam kehidupan sehari-hari, memahami efek penambahan dan pengambilan benda dari kumpulan objek, serta memahami penjumlahan dan pengurangan bilangan asli, bulat dan pecahan
- g. Menggunakan diagram, gambar, ilustrasi, model konkret atau simbolik dari suatu masalah dalam penyelesaian masalah
- h. Memberikan interpretasi dari sebuah sajian informasi/data.²¹

Secara umum, tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah agar siswa mampu dan terampil menggunakan matematika. Selain itu juga, dengan pembelajaran matematika dapat memberikan tekanan penataran nalar dalam penerapan matematika. Secara khusus, tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar, sebagaimana yang disajikan oleh Depdiknas, sebagai berikut:

- a. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep, dan mengaplikasikan konsep atau algoritme.
- b. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam generalisasi, menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
- c. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model, dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
- d. Mengomunikasikan gagasan dengan symbol, tabel, diagram, atau media lain untuk menjelaskan keadaan atau masalah.
- e. Memiliki sikap menghargai penggunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari.²²

Untuk mencapai tujuan pembelajaran matematika, seorang guru diharapkan dapat menciptakan kondisi dan situasi pembelajaran yang memungkinkan siswa aktif membentuk, menemukan, dan mengembangkan pengetahuannya. Kemudian siswa dapat membentuk makna dari bahan-bahan pelajaran melalui suatu proses belajar dan mengkonstruksikannya ke dalam ingatan yang sewaktu-waktu dapat diproses dan dikembangkan lebih lanjut dan tentunya hal tersebut diharapkan dapat menarik minat siswa untuk mengikuti pembelajaran. Maka, pemberian *reward* dapat dijadikan salah satu metode untuk mencapai tujuan pembelajaran matematika tersebut. Hasil belajar merupakan suatu hasil yang dicapai peserta

²¹ Permendikbud no. 57, 'Kurikulum 2013 Sekolah Dasar Dan Madrasah Ibtidaiyah', 231-32, 2014.

²² Ahmad Susanto, 'Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar', 189-190.

didik setelah mengikuti proses pembelajaran, hasil belajar ini dapat berwujud pengetahuan, sikap pemahaman, dan keterampilan yang diperoleh melalui kegiatan dalam pembelajaran.

. Dalam proses pembelajaran dikenal dengan istilah *reward*, *reward* memiliki kekurangan dan kelebihan, namun hampir bisa dikatakan bahwa *reward* memiliki banyak kelebihan. Armai Arief mengatakan bahwa pemberian *reward* memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap jiwa peserta didik untuk melakukan perbuatan yang positif dan bersikap progresif.²³

Matematika adalah sebagai suatu bidang ilmu yang merupakan alat pikir, berkomunikasi, alat untuk memecahkan berbagai persoalan praktis, yang unsur-unsurnya logika dan intuisi, analisis dan konstruksi, generalitas dan individualitas, serta mempunyai cabang-cabang antara lain aritmetika, aljabar, geometri dan analisis.

Di samping itu juga dapat memberikan pendorong bagi peserta didik lainnya untuk mengikuti peserta didik yang telah memperoleh pujian dari gurunya, baik dalam tingkah laku, sopan santun ataupun semangat dan motivasinya dalam berbuat yang lebih baik.²⁴

Tujuan yang harus dicapai dalam pemberian *Reward* adalah untuk lebih mengembangkan motivasi yang bersifat intrinsik dari motivasi ekstrinsik, dalam artian peserta didik melakukan suatu perbuatan, maka perbuatan itu timbul dari kesadaran peserta didik itu sendiri.

Pemberian *Reward* kepada peserta didik tentunya bukan tanpa maksud, *reward* diberikan pada seseorang dengan dalih agar seseorang tersebut mau belajar dengan baik, lebih giat, lebih rajin dan lebih bertanggung jawab dengan tugas yang diemban. Dalam suatu proses belajar mengajar, *Reward* diberikan sebagai salah satu bentuk motivator bagi peserta didik untuk meraih hasil sebaik mungkin. Kemudian peserta didik berhak mendapatkan hadiah atau pujian setelah melakukan suatu perbuatan yang baik, hadiah dipandang lebih efektif sebagai penguat perilaku karena hasilnya nyata atau jelas.²⁵

Pemberian *Reward* untuk perbuatan yang sesuai dengan yang diinginkan akan berfungsi untuk memperkuat pendapat atau keyakinan individu bahwa perbuatan tersebut benar atau dibenarkan. Dalam psikologi dikenal dengan istilah "*reinforcement*", atau "penguatan".²⁶

Reward akan sangat membantu peserta didik terutama membantu dalam hal peningkatan hasil belajar, sebab dengan menggunakan *reward* peserta didik menjadi semangat dan aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar. Dengan demikian keaktifan peserta didik akan berkembang dan memiliki dampak positif yang akhirnya sebagai pendorong keaktifan dalam belajar sehingga hasil belajarnya juga tinggi.

Dengan demikian dapat diketahui bahwa pemberian *reward* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar. *Reward* merupakan salah satu penentu meningkatnya hasil belajar peserta didik.

Kerangka Konseptual Penelitian

Kerangka berfikir merupakan sintesis hubungan antara dua variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah di deskripsikan.²⁷ Melaksanakan kegiatan belajar mengajar agar murid dapat mengerti terhadap materi ajar, maka guru harus membuat suatu pembelajaran itu yang menyenangkan dan mudah dipahami terhadap murid agar tujuan pembelajaran itu tercapai dengan maksimal. Kesulitan belajar terkadang murid disebabkan karena metode yang digunakan oleh guru masih konvensional, sehingga murid merasa bosan dan jenuh terhadap materi ajar. Dengan metode pemberian *Reward* diharapkan dapat membantu murid untuk

²³ Armai Arief, *Pengantar Ilmu Dan Metodologi Pendidikan Islam*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), 128.

²⁴ Ibid., h.129

²⁵ Suwardi et. al, *Teori-Teori Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2001), 41.

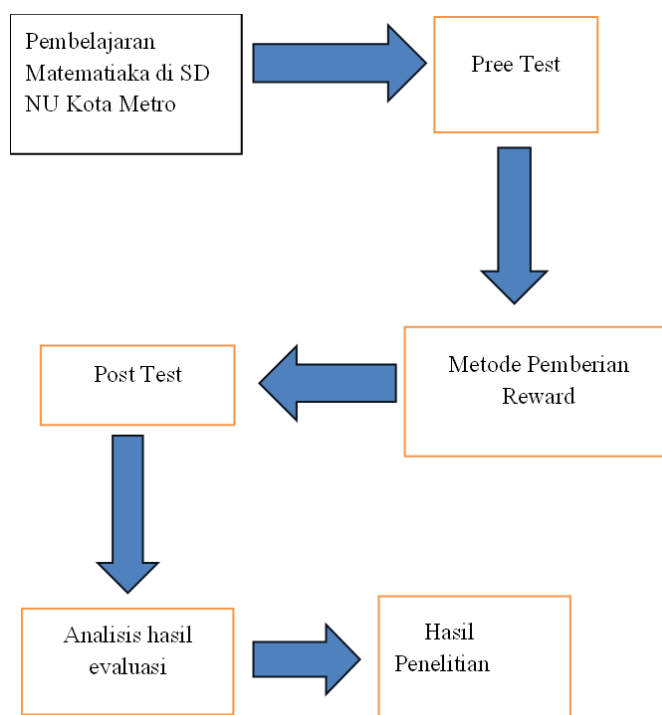
²⁶ Suharsimi Arikunto, *Manajemen Pengajaran Secara Manusiawi*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1990), 166.

²⁷ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2012),

mengingat materi yang dipelajarinya dengan baik dan pembelajaran yang diinginkan pun bisa tercapai.

. Metode pemberian *Reward* kepada murid akan dapat memberikan penguatan dalam bentuk penghargaan, sehingga dengan diberikannya penghargaan dapat dengan sendirinya akan timbul perilaku positif dan terus melakukan hal tersebut dengan lebih baik dimasa yang akan datang. Sehingga hasil belajar murid akan tercapai sesuai dengan tujuannya.

Bagan Kerangka Pikir



Hipotesis Penelitian

“Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul”.²⁸ “Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya masih harus diuji secara empiris”.²⁹ Berdasarkan pendapat diatas, maka penulis dapat memahami bahwa yang dimaksud dengan hipotesis adalah suatu jawaban sementara dari masalah yang ada dalam penelitian dimana peneliti masih harus membuktikan kebenaran dari dugaan itu kelapangan penelitian.

Hipotesis penelitian dalam penelitian ini adalah “ada pengaruh pemberian *reward* terhadap hasil belajar peserta didik kelas VI mata pelajaran Matematika SD NU Kota Merto.

METODE

Rancangan penelitian menjelaskan tentang bentuk, jenis dan sifat penelitian. Rancangan penelitian diartikan sebagai strategi mengatur latar penelitian agar peneliti memperoleh data yang valid sesuai dengan karakteristik variabel dan tujuan penelitiannya.³⁰

²⁸ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 110.

²⁹ Sumardi Suryabrata, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Raja Grafindo, 2008), 21.

³⁰ Zuhairi dkk, *Pedoman Penulisan Skripsi*, (Metro: IAIN Metro, T.t), 42, 2023.

Penelitian yang penulis lakukan ini bertempat di SD NU Kota Metro. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang banyak dituntut menggunakan angka atau statistik, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasilnya, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditentukan.³¹

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari sesuatu yang dikenakan pada subjek yang diselidiki. Dengan kata lain penelitian eksperimen mencoba meneliti ada tidaknya hubungan sebab akibat yang dilakukan oleh peneliti.³²

Jenis penelitian eksperimen yang digunakan adalah *Pre-Eksperimental Design* yaitu suatu jenis penelitian yang hanya melibatkan satu kelas eksperimen yang dilaksanakan tanpa adanya kelompok pembanding dengan tujuan untuk mengetahui gambaran pengaruh metode pemberian *reward* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SD NU Kota Metro.

Bentuk *pre- eksperimen design* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Grup Preetest – Posttest Design*. Pada design ini penelitian menggunakan satu kelompok tes atau satu kelas diberikan satu perlakuan yang sama sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan tertentu. Perlakuan (Treatment) yang diberikan berupa layanan bimbingan belajar dengan teknik *reward*. Dalam rancangan penelitian ini, pengukuran subyek dilakukan sebanyak dua kali, yaitu menggunakan *pretest (sebelum)* dan *pos-test (sesudah)*. *Pretest* diberikan sebelum peneliti memberikan perlakuan berupa teknik *reward* dan *post-test* diberikan setelah peneliti memberikan perlakuan teknik *reward* terhadap peserta didik. Dengan demikian hasil perlakuan akan lebih akurat karena dapat membandingkan keadaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan.³³ Adapun model desainnya sebagai berikut :

Desain Penelitian One Grup Preetest – Posttest Design

<i>Pre-test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post – Test</i>
O ₁	X	O ₂

Sumber : Sugiyono (2013 : 111)

Keterangan :

O₁ = Test awal (*Pre- test*) sebelum perlakuan diberikan

O₂ = Test akhir (*Post – test*) setelah perlakuan diberikan

X = Perlakuan dengan menerapkan metode pemberian *reward*

Populasi adalah seluruh obyek yang menjadi sasaran penelitian,³⁴ populasi wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudia ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa – siswi kelas IV SD NU Metro yang berjumlah kurang lebih 50 orang.

Sampel adalah bagian dari jumlah atau anggota dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Apa yang akan dipelajari dari sampel itu diharapkan kesimpulannya akan dapat mewakili populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul – betul representatif (mewakili).³⁵ Teknik sampling adalah metode atau cara menentukan sampel dan besaran sampel.³⁶ Teknik sampilng adalah pembicaraan bagaimana menata berbagai

³¹ Sugiyono, 'Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D', (Bandung: Alfabeta, 2012), 8.

³² Sugiyono, 'Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D', (Bandung: Alfabeta, 2015), 107.

³³ Ika Indah Sari dan dkk, 'Pengaruh Layanan Bimbingan Belajar Dengan Teknik Mind Mapping Terhadap Prestasi Belajar Siswa Siswa Di SMK Negeri 1 Polimali', 4, 2021.

³⁴ Sugiyono, 'Metode Penelitian Pendidikan', (Bandung: Alfabeta, 2017), 117.

³⁵ Margono, 'Metodologi Penelitian Pendidikan', (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 121.

³⁶ Nanang Martono, 'Metode Penelitian Kuantitatif Analisis Isi Dan Analisis Data Skunder', 75.

teknik dalam penarikan atau pengambilan sampel penelitian, bagaimana kita merancang tata cara pengambilan sampel agar menjadi sampel yang representatif (mewakili).³⁷

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan sampling jenuh. Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering digunakan bila jumlah populasi relatif kecil. Istilah lain dari sampel jenuh adalah sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel.³⁸ Adapun sampel dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SD NU Metro yang berjumlah 22 orang.

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti yaitu : tes, observasi dan dokumentasi. 1) Tes yaitu serentetan pertanyaan, latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi (kecerdasan), kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.³⁹ Teknik tes dilakukan untuk mengumpulkan data tentang hasil belajar siswa. Teknik tes dilakukan dalam bentuk praktik dengan penerapan metode pemberian reward . Tes dilakukan sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*). Tes ini digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan hasil belajar siswa sehubungan dengan pokok bahasan yang telah dipelajari siswa dengan standar hasil belajar yang sesuai dengan KKM pada mata pelajaran Matematika. Adapun tes yang digunakan adalah instrumen soal tertulis. 2) Observasi berguna untuk mengamati aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung yang meliputi aktivitas siswa di kelas dari awal pembelajaran sampai dengan selesainya pembelajaran. Untuk mendapatkan data, yaitu dengan cara penggunaan lembar observasi untuk memudahkan pelaksanaan pembelajaran, kelancaran selama proses pembelajaran, berarti proses pembelajaran berjalan sesuai rencana dengan baik atau tidak. Dalam pembelajaran observasi dapat digunakan untuk menilai proses dan hasil belajar peserta didik seperti tingkah laku peserta didik pada saat belajar, berdiskusi melaksanakan tugas dan sebagainya.⁴⁰ Observasi sebagai teknik pengumpulan data tidak terbatas pada orang, tetapi juga objek-objek alam yang lain. Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis.⁴¹ Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa metode observasi adalah metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan jalan pengamatan secara sistematis saat siswa sedang belajar. Observasi dilakukan di kelas IV tentang kegiatan atau proses pembelajaran matematika yang berlangsung di dalam kelas. 3) Dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda, dan sebagainya.⁴² Uraian di atas dapat dijelaskan bahwa metode dokumentasi merupakan metode pendukung setelah angket, yang akan digunakan untuk memperoleh data mengenai jumlah guru dan staf, jumlah siswa, denah lokasi dan gambaran umum SD NU Kota Metro.

Uji coba instrumen diperlukan untuk mengetahui apakah instrumen yang digunakan tersebut benar-benar sah (valid) dan handal (reliabel).⁴³ Sedangkan yang dimaksud dengan reliabel atau handal adalah untuk melihat apakah suatu alat ukur mampu memberikan hasil pengukuran yang konsisten dalam waktu dan tempat yang berbeda. Untuk melakukan uji coba maka perlu diperhatikan beberapa prosedur pelaksanaan yaitu:

1. Uji Validitas

³⁷ Burhan Bungin, 'Metodologi Penelitian Kuantitatif Komunikasi, Ekonomi, Dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya', 115.

³⁸ Hamid Darmadi, 'Dimensi-Dimensi Metodologi Pendidikan', (Bandung: Alfabeta, 2013), 67.

³⁹ Arikunto Suharsimi, 'Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan', (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009), 32.

⁴⁰ Sudaryono, 'Metode Penelitian Pendidikan', (Jakarta: Prenada Media, 2016), 87.

⁴¹ Sugiyono, 'Metode Penelitian Kuantitatif', 145.

⁴² Suharsimi Arikunto, 'Prosedur Penelitian', 274.

⁴³ Suharsimi Arikunto, 'Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan', 120.

Tinggi rendahnya suatu instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran variabel yang dimaksud. Soal yang digunakan harus mampu mengukur kemampuan siswa dalam melakukan pemecahan masalah perkalian matematika. Untuk melakukan uji validitas soal, harus mengkorelasikan antara skor soal yang dimaksud dengan skor totalnya dengan rumus korelasi sebagai berikut⁴⁴

$$r = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(n \sum X^2 - (\sum X)^2)(n \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan:

r = Koefisien validitas

n = Banyaknya siswa

x = Skor item

y = Skor total

Selanjutnya dihitung dengan Uji-t dengan rumus:

$$t_{hitung} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Distribusi tabel T untuk $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan dk = n – 2.

Kaidah keputusan:

Apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ berarti valid.

Apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ berarti

Hasil Uji Validitas

No	Soal	Corrected Item-Total Correlation	Rtabel	Keterangan
1	Soal 1	0,737	0,367	Valid
2	Soal 2	0,883	0,367	Valid
3	Soal 3	0,608	0,367	Valid
4	Soal 4	0,641	0,367	Valid
5	Soal 5	0,665	0,367	Valid
6	Soal 6	0,643	0,367	Valid
7	Soal 7	0,864	0,367	Valid
8	Soal 8	0,701	0,367	Valid
9	Soal 9	0,818	0,367	Valid
10	Soal 10	0,638	0,367	Valid
11	Soal 11	0,618	0,367	Valid
12	Soal 12	0,567	0,367	Valid
13	Soal 13	0,173	0,367	Tidak Valid
14	Soal 14	0,267	0,367	Tidak Valid
15	Soal 15	0,176	0,367	Tidak Valid

Berdasarkan tabel diatas disimpulkan bahwa hasil perhitungan validitas butir soal tes terhadap 15 soal yang tergolong valid ada 13 karena $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka soal-soal tersebut dapat digunakan dalam penelitian, dan yang tidak valid ada 3 soal. Dengan demikian soal yang tidak valid tersebut dibuang dan tidak dapat digunakan untuk penelitian.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah indeks yang menunjukan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau dapat diandalkan. Suatu instrumen dikatakan baik jika reliabilitasnya tinggi. Untuk mengetahui tinggi rendahnya suatu tes, dapat dilihat dari nilai koefisien reliabilitasnya.⁴⁵ Pengujian untuk mengukur konsistensi instrumen penelitian dapat menggunakan cronbach alpha dengan rumus:

⁴⁴ Riduwan, 'Belajar Mudah Penelitian', (Bandung: Erlangga, 2010), 98.

⁴⁵ Suharsimi Arikunto, 'Evaluasi Pendidikan', (Jakarta: PT Bumi Aksara, 1993), 104.

$$r_{xy} = \frac{n}{n-1} \frac{\sum Si^2}{St^2}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien reabilitas

n = Banyaknya item

S_i = Varians item

S_t = Varians total

Jika nilai cronbach alpha $> 0,6$ maka menunjukkan bahwa instrument yang digunakan adalah reliabel.

Hasil Uji Realibilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
,859	15

Hasil pengujian reliabilitas variabel yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh nilai sebesar 0,859 yang artinya $0,859 > 0,6$. Berdasarkan hasil tersebut, maka data yang digunakan adalah reliabel sehingga instrumen dapat digunakan untuk penelitian.

Teknik Analisis Data

Teknis analisis data merupakan metode yang biasa digunakan untuk menganalisis. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan data Inferensial yang berguna untuk menguji hipotesis dengan menggunakan uji t (t-test) dengan bantuan software IBM SPSS Statistic 26. Sebelum dilakukan uji-t, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas sebagai syarat agar bisa dilakukan penelitian.⁴⁶

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah skor untuk variabel berdistribusi normal atau tidak. Jika datanya berdistribusi normal maka analisis datanya menggunakan Statistic Parametris namun jika data tidak normal maka analisis datanya menggunakan Statistic Non Parametris, untuk menguji normalitas data digunakan uji Shapiro-Wilk karena data yang digunakan dalam penelitian ini adalah < 50 responden.

Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji Shapiro_Wilk dengan bantuan software IBM SPSS Statistic 26. Selanjutnya untuk mengetahui apakah distribusi frekuensi masing-masing data berdistribusi normal atau tidak yaitu dengan membandingkan signifikan dengan alpha 0,05. Jika probabilitas hasil hitungan lebih besar dari 0,05 maka data berdistribusi normal dan sebaliknya apabila probabilitasnya kurang dari 0,05 maka data tidak berdistribusi normal.

b. Uji Hipotesis

Hipotesis diartikan sebagai pernyataan mengenai keadaan populasi (parameter) yang akan diuji kebenarannya berdasarkan data yang diperoleh dari sampel penelitian (statistik)⁴⁷. Uji hipotesis adalah suatu prosedur yang akan menghasilkan keputusan untuk menerima atau menolak hipotesis yang diajukan oleh peneliti sebelumnya. Hipotesis penelitian ini adalah terdapat implikasi dan perbedaan yang signifikan antara metode pemberian *reward* dalam melihat hasil belajar matematika merupakan perubahan tingkah laku sebagai akibat dari proses belajar dan pembelajaran untuk kelas IV SD NU menggunakan metode pemberian *reward* diukur dengan tes.

Jika nilai Sig. $< 0,05$, maka H_a diterima yang berarti terdapat pengaruh penggunaan metode pemberian *reward* terhadap hasil belajar matematika pada materi pengolahan data. Sedangkan jika nilai Sig. $> 0,05$ maka H_o ditolak yang berarti tidak ada pengaruh penggunaan metode pemberian *reward* terhadap hasil belajar matematika pada materi pengolahan data.

⁴⁶ Sugiyono, 'Metode Penelitian Kombinasi', (Bandung: Alfabeta, 2011), 201.

⁴⁷ Sugiyono, 'Metode Penelitian', 160.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan pada tanggal 30 April sampai 28 Mei 2024 di SD NU Kota Metro kelas IV dengan menggunakan 1 kelas dengan jumlah 22 siswa sebagai sampel. Peneliti menggunakan metode pemberian *reward*. Adapun pengumpulan data ini dilakukan dengan pemberian soal tes pada siswa kelas IV SD NU . Menggunakan pemberian *reward* berupa bintang kelas ataupun bingkisan sederhana yang dibeerikan kepada siswa yang aktif dan dapat menjawab soal kelas IV SD NU yang digunakan sebagai sampel penelitian. Peneliti terlebih dahulu mengkonfirmasi keabsahan soal tes yaitu berupa soal tes secara langsung yang diberikan kepada siswa dengan materi pengolahan data dalam tes tersebut.

Untuk mengetahui data tentang hasil belajar matematika, peneliti menggunakan soal tes yang ditunjukan kepada seluruh siswa yang merupakan sampel dalam penelitian. Peneliti memberikan soal tes dikelas IV dengan jumlah siswa 22 di kelas SD NU Metro.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan seluruh siswa kelas IV SD NU yang berjumlah 22 siswa, peneliti tela mengumpulkan data dengan menggunakan soal posttest sehingga diperoleh hasil posttest dari kelas IV SD NU, tanpa diberi perlakuan dan diberi perlakuan dengan metode pemberian *reward*. Adapun hasil dari posttest dapat dilihat pada table berikut:

Hasil Pretest Posttest Kelas IV SD NU Metro

Hasil Belajar	Rata- rata	Tingkat Ketuntasan			
		Tuntas		Belum Tuntas	
		JumlahTuntas	%	Jumlah Belum Tuntas	%
Pretest	48,18	2 siswa	10%	20 siswa	90%
Posttest	76,36	18 siswa	85%	4 siswa	15%

Adapun pengumpulan data ini dilakukan dengan pemberian soal tes pada siswa kelas IV SD NU gunakan seluruh jumlah siswa kelas IV yang digunakan sebagai sampel penelitian. Peneliti terlebih dahulu mengkonfirmasi keabsahan soal tes yang diberikan kepada siswa kelas IV SD NU dan realibitas pada soal tes tersebut.

Pengujian Hipotesis

Sebelum melakukan uji hipotesis, maka sebelumnya dilakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal. Berikut data uji normalitas dan keseragaman menggunakan IBM SPSS Statistics 26.

1) Uji Normalitas

Adapun hasil Uji Normalitas yang telah diperoleh sebagai berikut:

Uji Normalitas

Tests of Normality				
Hasil Belajar Siswa	Kelas	Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.
	PreTest	,932	22	,134
	PostTest	,948	22	,284
a. Lilliefors Significance Correction				

Data asli terdapat di lampiran

Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas, yaitu:

- (1) Jika nilai signifikansi > 0.05 maka nilai berdistribusi normal
- (2) Jika nilai signifikansi < 0.05 maka nilai tidak berdistribusi normal

Berdasarkan hasil uji one sample Shapiro-Wilk dalam penelitian ini untuk

mengetahui hasil belajar matematika kelas IV pada pretest sebesar $0,134 > 0,05$, hasil belajar matematika posttest sebesar $0,284 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa data hasil penggunaan metode pemberian *reward* terhadap hasil belajar matematika pada materi pengolahan data berdistribusi normal.

2) Uji Hipotesis

Uji hipotesis adalah suatu prosedur yang akan menghasilkan keputusan untuk menerima atau menolak hipotesis yang diajukan oleh

peneliti sebelumnya. Hipotesis penelitian ini adalah terdapat implikasi dan perbedaan yang signifikan antara pemberian *reward* dalam melihat hasil belajar matematika merupakan perubahan tingkah laku sebagai akibat dari proses belajar dan pembelajaran untuk kelas IV SD NU menggunakan metode pemberian *reward* diukur dengan tes sehingga perhitungan skor yang diperoleh sebagai berikut:

Kemudian dilakukan Uji Paired Samples Test, dengan hasil sebagai berikut:

Uji Paired Samples Test

Paired Samples Test									
		Paired Differences				t	Df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PreTest - PostTest	-27,72727	16,01541	3,41450	-34,82811	-20,62644	-8,120	21	,000

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa nilai sig (2 tailed) dari hasil belajar matematika yaitu 0,000. Nilai $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat pengaruh metode pemberian *reward* terhadap hasil belajar matematika pada materi pengolahan data kelas IV SD NU Kota Metro.

Dapat disimpulkan bahwa metode pemberian *reward* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika pada materi pengolahan data pada kelas IV SD NU Kota Metro.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar matematika dengan menggunakan metode pemberian *reward*. Dalam penelitian ini, kami menguji kelas IV SD NU pada materi pengolahan data. Metode pemberian *reward* dapat mempengaruhi hasil belajar matematika. Ini karena lebih menyenangkan, siswa lebih antusias memperhatikan guru menjawab dan mengerjakan soal.

Metode Pemberian Reward dalam belajar merupakan salah satu faktor penting yang berperan dalam membangkitkan motivasi belajar siswa. Adapun tujuan siswa dalam belajar pasti meminginkan hasil belajar yang memuaskan. Sehingga untuk meraih hasil belajar yang memuaskan seorang siswa membutuhkan motivasi dalam belajar sebagai pendorong agar bisa mendapatkan hasil belajar yang memuaskan. Adapun cara yang dapat digunakan untuk membangkitkan motivasi belajar siswa yaitu dengan cara memberikan *reward*.

Pemberian *reward* kepada siswa tentunya bukan tanpa maksud, *reward* diberikan pada seseorang dengan dalih agar seseorang tersebut mau belajar dengan baik, lebih giat, lebih rajin dan lebih bertanggung jawab dengan tugas yang diemban. Dalam suatu proses belajar mengajar, *reward* di berikan sebagai salah satu bentuk motivator bagi siswa untuk meraih hasil sebaik mungkin. Kemudaiian siswa berhak mendapatkan hadiah atau pujiansetelah melakukan suatu perbuatan yang baik, hadiah dipandanga lebih efektif sebagai penguat perilaku karena hasilnya nyata atau jelas.

Upaya untuk mengajarkan matematika apalagi pada siswa SD/MI bukanlah hal yang mudah. Tentu hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi guru ketika mengajar. Matematika sendiri dikenal dengan ilmu pengetahuan yang abstrak dan penuh simbol.⁴⁸

Metode pembelajaran didefinisikan sebagai cara yang digunakan guru, yang dalam menjalankan fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Peran guru dalam menyampaikan materi pelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar matematika yang dicapai oleh siswa. Metode pembelajaran yang tepat sesuai dengan kondisi siswanya, akan menjadikan siswa menjadi lebih mudah menerima materi yang disampaikan oleh guru. Jika ada kesulitan-kesulitan yang dialami siswa, seorang guru harus mampu memberikan solusi semaksimal mungkin agar kesulitan-kesulitan itu semakin lama dapat teratasi, sehingga hasil belajar matematika siswa SD NU Kota Metro akan semakin meningkat sesuai dengan yang diharapkan bersama dan pada akhirnya semua pihak akan dapat terpuaskan.⁴⁹ Berdasarkan hasil observasi dari penelitian yang dilakukan di kelas IV SD NU Kota Metro dapat disimpulkan bahwa guru telah sangat baik dalam hal mengenalkan, menyampaikan, dan membimbing siswa dalam penggunaan metode pemberian *reward* saat kegiatan belajar mengajar. Sedangkan hasil observasi aktivitas siswa menunjukkan bahwa terdapat 2 siswa termasuk kedalam kategori cukup artinya siswa cukup mampu mengikuti pembelajaran dan memahami penjelasan guru tentang pengolahan data menggunakan metode pemberian *reward* yang digunakan guru, 3 siswa kategori baik yang artinya siswa dengan baik dan mampu mengikuti pembelajaran, memahami penjelasan guru dan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, dan 19 siswa dengan kategori sangat baik dimana siswa mampu sangat baik mengikuti pembelajaran, memahami penjelasan, dan mampu mengerjakan serta menyelesaikan soal-soal latihan yang diberikan oleh guru tentang pengolahan data menggunakan metode pemberian *reward*.

Pada hasil penelitian ini mengenai pengaruh metode pemberian *reward* terhadap hasil belajar matematika siswa menunjukkan bahwa dalam menyelesaikan posttest mengetahui kemampuan siswa setelah diberi perlakuan berupa metode pemberian *reward* mendapat nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 50. Hasil belajar siswa menggunakan metode pemberian *reward* dan tidak menggunakan metode pemberian *reward* dapat diketahui bahwa menggunakan metode pemberian *reward* lebih baik dari pada tidak menggunakan metode pemberian *reward*.

Pengaruh metode pemberian *reward* pada materi pengolahan data terhadap hasil belajar matematika dapat dilihat pada hasil uji paired samples test dengan nilai sig (2 tailed) yaitu 0,000. Nilai sig $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat pengaruh dari metode pemberian *reward* terhadap hasil belajar matematika pada materi pengolahan data siswa Kelas IV SD NU Kota Metro.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas IV SD NU dapat diketahui pada hasil pretest menunjukkan bahwa hanya siswa yang tuntas sementara 2 siswa lain belum tuntas, kemudian setelah penggunaan metode pemberian *reward* dan dilakukan posttest dapat diketahui bahwa ketuntasan siswa naik menjadi 18 siswa. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode pemberian *reward* dapat mempengaruhi hasil belajar matematika pada materi pengolahan data. Hal ini karena membuat siswa belajar secara lebih menyenangkan dan lebih mempunyai semangat dan gairah. Dari hasil analisis data menggunakan uji t-test dapat menghasilkan nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,005$ maka

⁴⁸ Hariwijaya, 'Meningkatkan Kecerdasan Matematika', (Yogyakarta: Tugupublisier, 2009), 29.

⁴⁹ Sri Lahir, 'Peningkatan Prestasi Belajar Melalui Model Pembelajaran Yang Tepat Pada Sekolah Dasar Sampai Perguruan Tinggi', Jurnal Ilmiah Edunomika, No 1, 1, 2017.

dapat peneliti simpulkan bahwa hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini diterima yakni ada pengaruh metode pemberian *reward* terhadap hasil belajar matematika pada materi pengolahan data kelas IV SD NU Kota Metro.

Saran

Berdasarkan penelitian dan analisis yang penulis lakukan, Maka dari itu memberikan saran-saran sebagai berikut: 1) Diharapkan bagi peserta didik mendapatkan cara belajar yang baru sehingga peserta didik lebih tertarik dalam memahami materi melalui usahanya sendiri dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. 2) Kepada guru hendaknya penggunaan metode dilaksanakan dengan baik agar memudahkan proses dan pencapaian tujuannya. 3) Diharapkan Kepada kepala sekolah hendaknya senantiasa mendukung dan dapat membantu guru dalam menggunakan metode yang sesuai agar tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Permendikbud no., 'Kurikulum 2013 Sekolah Dasar Dan Madrasah Ibtidaiyah', *Permendikbud No. 57*, 231-32, 2014
- Abdullah, Moh. Zainal Rasyid dan Aminol Rasyid, 'Reward & Punishment Dalam Pendidikan', 12
- Ahmad Susanto, 'Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar', 189-190
- Antomi Siregar Yuberti, 'Pengantar Metodologi Pendidikan Matematika Dan Sains', (*Bandar Lampung: Aura*, 2017), 119
- Arief, Armai, 'Pengantar Ilmu Dan Metodologi Pendidikan Islam', (*Jakarta: Ciputat Pers*, 2002), 128-129
- Arikunto Suharismi, 'Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan', (*Jakarta: PT Bumi Aksara*, 2009), 32
- Bahri, Syaiful, and Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Rineka Cipta, 2006)
- Bungin, Burhan, *Metodologi Penelitian Kuantitatif Komunikasi, Ekonomi, Dan Kebijakan Publik Serta Ilmu - Ilmu Sosial Lainnya*
- Burhan Bungin, 'Metodologi Penelitian Kuantitatif Komunikasi, Ekonomi, Dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya', 115
- Hamid Darmadi, 'Dimensi-Dimensi Metodologi Pendidikan', (*Bandung: Alfabeta*, 2013), 67
- Hariwijaya, 'Meningkatkan Kecerdasan Matematika', (*Yogyakarta: Tugupublisier*, 2009), 29
- Heruman, 'Model Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar', (*Bandung: PT Remaja Rosdakarya*, 2012), 1
- Kompri, 'Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru Dan Siswa', 280
- Kunandar, *Penelitian Tindakan Kelas* (PT. Raja Grafindo Persada, 2013)
- M, Sardiman A., 'Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar', 94
- Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Rineka Cipta, 2010)
- Martono, Nanang, *Metode Penelitian Kuantitatif Analisis Isi Dan Analisis Data Sekunder*, 75
- Nasaruddin, 'Karakteristik Dan Ruang Lingkup Pembelajaran Matematika Di Sekolah, Al-Khawrizmi', 63-76, 2013, p. 70
- Ompri, 'Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru Dan Siswa', (*Bandung: PT Remaja Rosdakarya*, 2015), 302-303
- Purwa Atmaja Perwira, 'Psikologi Pendidikan Dalam Perspektif Baru', 349
- Purwanto, M Ngalm, 'Ilmu Pendidikan Teoritis Dan Praktis', (*Bandung: PT Remaja Rosdakarya*, 2011), 184
- Riduwan, 'Belajar Mudah Penelitian', (*Bandung: Erlangga*, 2010), 98
- Statistika Untuk Penelitian Pendidikan* (IAIT Press, 2009)
- Sudaryono, 'Metode Penelitian Pendidikan', (*Jakarta: Prenada Media*, 2016), 87
- Sugiono, 'Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitaitaif R&D', (*Bandung: Alfabeta*, 2012), 60

- Sugiyono, 'Metode Penelitian', 160
Metode Penelitian ; Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D (Alfabeta, 2015)
Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D', 39
Metode Penelitian Pendidikan', (Bandung: Alfabeta, 2017), 117
Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D (Alfabeta, 2012)
Suharsimi, Arikunto, *Dasar - Dasar Evaluasi Pendidikan* (PT. Bumi Aksara, 2009)
Suharsimi Arikunto, 'Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan', 120
Sumardi Suryabrata, 'Metodologi Penelitian', (*Jakarta: Raja Grafindo, 2008*), 21
Susanto, Ahmad, 'Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar', (*Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013*), 185
Yuberti, Antomi Siregar, *Pengantar Metodologi Pendidikan Matematika Dan Sains* (Aura, 2017)