PENGARUH PEMBERIAN *REWARD* TERHADAP KEAKTIFAN SISWA PADA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM (IPA) DI KELAS II SD NEGERI 76 KOTA BENGKULU

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri Bengkulu Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

OLEH:

LUSY MAYANG SARI
NIM. 1416242709

PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH (PGMI)
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
TAHUN 2018

KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
Fakultas Tarbiyah dan Tadris
Alamat: Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 512776 Fax. (0736) 51171

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdri. Lusy Mayang Sari
NIM : 1416242709

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu
Di Bengkulu

Assalamu'alaikum Wr. Wb. Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi sdri:

Nama : Lusy Mayang Sari
NIM : 1416242709
Judul : Pengaruh Pemberian *Reward* terhadap Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di Kelas II SD Negeri 76 Kota Bengkulu

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada ujian munaqasah skripsi. Demikian atas perhatian dan kebijaksanaannya, kami ucapkan terima kasih.
Wassalamu,alaikum Wr. Wb.

Bengkulu, Oktober 2018

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. H. Mawardi Lubis, M. Pd	**Adi Saputra, M. Pd**
NIP. 196512101998031015	NIP.198102212009011013

KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
Fakultas Tarbiyah dan Tadris
Alamat: Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 512776 Fax. (0736) 51171

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **Pengaruh Pemberian *Reward* terhadap Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di Kelas II SD Negeri 76 Kota Bengkulu** yang disusun oleh **Lusy Mayang Sari** telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu pada hari Kamis, tanggal 24 Januari 2019 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Tarbiyah (S.Pd).

Ketua
Dr.H. Ali Akbarjono, M.Pd :
NIP. 197509252001121001

Sekretaris
Alimni, M.Pd :
NIP. 197504102007102005

Penguji I
Dr. Qolbi Khoiri, M.Pd.I :
NIP. 198107202007101003

Penguji II
Desy Eka Citra, M. Pd :
NIP. 197512102007102002

Bengkulu, 24 Januari 2019
Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris

Dr. Zubaedi, M.Ag., M.Pd
NIP. 196903081996031005

PERSEMBAHAN

Rasa syukur yang tiadu terhingga hamba panjatkan kepada-mu ya Rabb, hanya dengan izin –mu semua ini tercapai. Sholawat dan salam atas junjungan kami, suri tauladan terbaik membawa risalah Rasullulah Muhammad SAW.

Aku persembahkan karya ku ini kepada orang yang aku cinta:

1. *Kedua orang tuaku, ayahanda (Dinato) dan Ibunda (Lasmi), yang telah memberikan dukungan moril maupun materi serta do'a yang telah memberikan dukungan moril maupun materi serta do'a yang tiada henti untuk kesuksesan saya, karena tiada kata seindah lautan do'a dan tiada do'a yang paling khusus selain do'a dari orang tua. Ucapan terimakasih saya takkan pernah cukup untuk membalas kebaikan orang tua, karena itu terimalah persembahan bakti dan cinta ku untuk kalian bapak dan ibuku.*
2. *Bapak dan Ibu Dosen pembimbing, penguji dan pengajar, yang selama ini telah tulus dan ikhlas meluangkan waktunya untuk menuntun dan mengajarkan saya, memberikan bimbingan dan pelajaran yang tiada ternilai harganya, agar saya mejadi lebih baik. Terimakasih banyak Bapak dan Ibu dosen, jasa kalian selalu terparti di hati.*
3. *Adik-adikku (Fernando Pratama dan Roger Jovan Starlo) yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, senyum dan do'anya untuk keberhasilan ini, cinta kalian adalah memberikan kobaran semangat yang menggebu, terimakasih ku untuk kalian.*
4. *Sahabat dan teman tersayang, tanpa semangat, dukungan dan bantuan kalian semua tak kan mungkin aku sampai disini, terimakasih untuk canda tawa, tangis, dan perjuangan yang kita lewati bersama dan terimakasih untuk kenangan manis yang telah mengukir selama ini. Dengan perjuangan dan kesabaran kitu pasti bisa melewat semuanya.*
5. *Keluarga Besar HIMA P-PGMI, terima kasih atas kebersamaannya.*
6. *Teman-teman seperjuangan terutama angkatan tahun 2014.*
7. *Agama, Bangsa dan Almamaterku IAIN Bengkulu yang telah menjadi lampu peerang dalam kehidupanku dan yang selalu aku banggakan.*

MOTTO

"Banyak kegagalan dalam hidup ini dikarenakan orang-orang tidak menyadari betapa dekatnya mereka dengan keberhasilan saat mereka menyerah."

(By. Lusy Mayang Sari)

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama	:	Lusy Mayang Sari
NIM	:	1416242709
Program Studi	:	Pendidikan Agama Islam (PAI)
Fakultas	:	Tarbiyah dan Tadris

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul **Pengaruh Pemberian *Reward* terhadap Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di Kelas II SD Negeri 76 Kota Bengkulu** adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Bengkulu, 30 Oktober 2018

Yang menyatakan,

METERAI TEMPEL

6000

Lusy Mayang Sari

NIM: 1416242709

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	:	Lusy Mayang Sari
Nim	:	1416242709
Program Studi	:	PGMI
Judul Skripsi	:	**PENGARUH PEMBERIAN *REWARD* TERHADAP KEAKTIFAN SISWA PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM KELAS II SD 76 KOTA BENGKULU**

Telah melakukan verifikasi plagiasi melalui program **http://smallseotools.com/plagiarisme-checker/**. Skripsi yang bersangkutan memiliki indikasi plagiat sebesar 9,69 % dan dinyatakan dapat diterima.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya, dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya, apabila terdapat kekeliruan dalam verifikasi ini maka akan dilakukan peninjauan ulang kembali.

Bengkulu, 04 Januari 2019
Yang Menyatakan

Mengetahui
Ketua Tim Verifikasi

Dr. Irwan Satria, M.Pd
NIP. 197407182003121004

Lusy Mayang Sari
NIM. 1416242709

Pengaruh Pemberian Reward terhadap Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di Kelas II SD Negeri 76 Kota Bengkulu

ABSTRAK

Lusy Mayang Sari
NIM. 1416242709

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pemberian *reward* terhadap keaktifan siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam siswa kelas II di SD Negeri 76 kota Bengkulu. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif *quasi eksperimen*. Teknik pengumpulan data berupa angket, lembar observasi, dan dokumentasi Hasil penelitian ini adalah nilai t dibandingkan dengan dk = N1+N2 – 2 = 25+25 – 2 = 48. Dengan dk = 48, dan bila taraf kesalahan ditetapkan sebesar 5%, maka t_{tabel} = 2,010. Dengan demikian, $t_{hitung} > t_{tabel}$ (5,25 > 2,010) yang berarti hipotesis kerja (H_a) dalam penelitian ini diterima, yaitu terdapat terdapat pengaruh pemberian *reward* terhadap keaktifan siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di Kelas II SD Negeri 76 Kota Bengkulu, sedangkan hipotesis nihil (H_o) ditolak.

Kata Kunci: Pemberian Reward, Keaktifan Siswa.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT karena atas limpahan rahmat dan bimbingan-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **Pengaruh Pemberian *Reward* terhadap Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di Kelas II SD Negeri 76 Kota Bengkulu**. Shalawat dan salam semoga tetap senantiasa dilimpahkan kepada junjungan dan uswatun hasanah kita, Rasulullah Muhammad saw.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, motivasi, dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu kami menghaturkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Sirajuddin. M., M. Ag., MH. selaku Rektor IAIN Bengkulu yang telah bijak dalam memimpin kampus hijau tercinta ini.
2. Bapak Dr. Zubaedi, M. Ag., M. Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Tadris yang selalu menjadi bapak bagi mahasiswa, memberikan nasehat-nasehat sehingga mahasiswa terus bersemangat dalam menyelesaikan perkuliahan.
3. Ibu Nurlaili, M.Pd.I. selaku Ketua Jurusan Tarbiyah yang selalu memberikan motivasi kepada mahasiswa untuk bersemangat dalam bimbingan skripsi.
4. Ibu Dra. Aam Amaliyah, M.Pd. selaku ketua Prodi PGMI yang selalu membantu mahasiswa dalam kelancaran prosedur penyusunan skripsi dari awal judul sampai sidang munaqasah.
5. Bapak H. Mawardi Lubis, M. Pd. selaku Pembimbing I skripsi, yang selalu membantu dan membimbing dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Bapak Adi Saputra, M.Pd. selaku Pembimbing II yang membantu penulis dalam menyusun dan merevisi skripsi ini.
7. Kepala Perpustakaan IAIN Bengkulu beserta staf yang telah memfasilitasi penulis dalam pembuatan skripsi.
8. Dosen Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu, terkhusus dosen-dosen yang telah mengajar dan memberikan penulis ilmu pengetahuan.

9. Kepala Sekolah dan Guru Kelas II SD Negeri 76 Kota Bengkulu yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.
10. Segenap Civitas Akademika Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu.
11. Rekan-rekan mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu yang telah banyak memberikan bantuan dalam penyusunan skripsi ini.
12. Bangsa, Negara dan agama yang tercinta.

Penulis juga menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

Bengkulu, Oktober 2018

Penulis,

Lusy Mayang Sari

NIM: 1416242709

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL ..... **i**
NOTA PEMBIMBING ..... **ii**
PENGESAHAN ..... **iii**
PERSEMBAHAN ..... **iv**
MOTTO ..... **v**
PERNYATAAN KEASLIAN ..... **vi**
KATA PENGANTAR ..... **vii**
DAFTAR ISI ..... **ix**
ABSTRAK ..... **xi**
DAFTAR GAMBAR ..... **xii**
DAFTAR TABEL ..... **xiii**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xiv**

BAB I : PENDAHULUAN
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah..... 6
C. Batasan Masalah 6
D. Rumusan Masalah..... 6
E. Tujuan Penelitian 7
F. Manfaat Penelitian 7

BAB II : LANDASAN TEORI
A. Deskipsi Konseptual 9
1. Keaktifan Siswa *pada Pembelajaran IPA* 9
2. Pemberian *Reward* 25
B. Hasil Penelitian yang Relevan 30
C. Kerangka Teoretik 35
D. Hipotesis Penelitian 36

BAB III : METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian 37
B. Tempat dan Waktu Penelitian 38
C. Populasi dan Sampel Penelitian 38
D. Teknik Pengumpulan Data 39
E. Instrumen Pengumpulan Data 40
F. Teknik Analisis Data 49

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian 50
B. Deskripsi Data Hasil Penelitian 56
C. Pengujian Hipotesis 62
D. Pembahasan 65

BAB V : PENUTUP

A. Kesimpulan 72
B. Saran-saran 72

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar Halaman

2.1. *Konstelasi Penelitian* *35*
3.1 *Desain Penelitian Nonequivalent Control Group* 38

DAFTAR TABEL

Tabel Halaman

3.1 *Kisi-kisi Angket* *39*

3.2 *Skala Skor Lembar Observasi* *40*

3.3 Pengujian Validitas Item Angket Nomor 1 41

3.4 Hasil Uji Validitas Angket secara Keseluruhan 43

3.5 Tabulasi Skor Angket yang Valid 44

3.6 Tabulasi Pengelompokan Item Ganjil (X) 45

3.7 Tabulasi Pengelompokan Item Genap (Y) 46

3.8 Penguji Reliabilitas Angket 47

4.1 Riwayat Kepala SD Negeri 76 Kota Bengkulu 51

4.2 Daftar Pendidik dan Tenaga Kependidikan 52

4.3 Keadaan Siswa SD Negeri 76 Kota Bengkulu 50

4.4 Mata Pelajaran di SD Negeri 76 Kota Bengkulu 51

4.5 Tabulasi Skor Angket Siswa 56

4.6 Tabulasi Frekuensi Skor Angket Siswa 57

4.7 Tabulasi Standar Deviasi Skor Angket Siswa 57

4.8 Tabulasi Skor Lembar Observasi Penilaian Keaktifan Siswa 59

4.9 Tabulasi Frekuensi Penilaian Keaktifan Siswa 60

4.10 Tabulasi Standar Deviasi Penilaian Keaktifan Siswa 61

4.11 Penilaian Keaktifan Siswa 61

4.12 Pengaruh Pemberian *Reward* terhadap Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Kelas II SD Negeri 76 Kota Bengkulu 63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. SK Pembimbing
2. Kartu Bimbingan
3. Surat Izin Penelitian dari Kampus IAIN Bengkulu
4. Surat Selesai Penelitian dari SD Negeri 76 Kota Bengkulu
5. Lembar Angket Siswa
6. Lembar Observasi Keaktifan Siswa
7. Foto-foto Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pelaksanaan pembelajaran pada umumnya, pembelajaran dalam kelas masih menggunakan metode pembelajaran konvensional, guru masih mendominasi dengan kegiatan ceramah. Apabila hal ini dilakukan secara terus menerus maka kondisi pembelajaran di dalam kelas tidak dapat berkembang, Seharusnya pembelajaran dalam kelas harus diarahkan untuk membentuk siswa menjadi manusia yang mandiri dalam menyelesaikan berbagai permasalahan.

Pendidikan mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran untuk mengembangkan pengetahuan yang dimiliki, saat ini juga didukung oleh teknologi yang semakin berkembang dalam meningkatkan kualitas manusia untuk memperoleh ilmu pengetahuan. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.[1]

Pendidikan sangat penting dalam kehidupan manusia karena dapat meningkatkan pengetahuan. Menurut hadits:

[1]Tim Pustaka Yustisia, *Perundangan tentang Kurikulum Sistem Pendidikan Nasional 2013* (Yogyakarta: Pustaka Yustisia, 2013), h. 2.

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيْضَةٌ عَلىَ كُلِّ مُسْلِمٍ وَ مُسْلِمَةٍ

Artinya: "Mencari ilmu itu adalah wajib bagi setiap muslim laki-laki maupun muslim perempuan". (HR. Ibnu Abdil Barr).[2]

Belajar mengajar adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif. Nilai eduktif mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dengan anak didik. Interaksi yang bernilai eduktif dikarenakan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan, diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pengajaran dilakukan. Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran.[3] Guru dengan sadar merencanakan kegiatan pengajarannya secara sistematis dengan memanfaatkan segala sesuatunya guna kepentingan pengajaran.[4] Guru sebagai agen pembelajaran (*learning agent*) adalah peran guru antara lain sebagai fasilitator, motivator, pemacu, perekayasa pembelajaran, dan pemberi inspirasi belajar bagi peserta didik.[5]

Permasalahan dalam pelaksanaan mata pelajaran IPA, salah satu di antaranya guru dalam menerapkan metode pembelajaran belum menekankan pada aktivitas siswa. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru kurang variatif. Guru lebih banyak menggunakan metode ceramah bahkan menyuruh siswa untuk mencatat. Hal tersebut dapat menimbulkan pembelajaran yang

---

[2]Bukhari Umar, *Hadis Tarbawi, Pendidikan dalam Perspektif Hadis* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), h. 43.

[3]Ramayulis, *Dasar-dasar Kependidikan* (Jakarta: Kalam Mulia, 2015), h. 179.

[4]Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h. 1

[5]Barnawi dan Mohammad Arifin, *Etika dan Profesi Kependidikan* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), h. 69.

membosankan dan tidak menarik minat siswa dalam belajar. Sehingga siswa kurang memahami pentingnya belajar dan tidak akan termotivasi untuk belajar.

ٱدۡعُ إِلَىٰ سَبِيلِ رَبِّكَ بِٱلۡحِكۡمَةِ وَٱلۡمَوۡعِظَةِ ٱلۡحَسَنَةِۖ وَجَٰدِلۡهُم بِٱلَّتِي هِيَ أَحۡسَنُۚ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعۡلَمُ بِمَن ضَلَّ عَن سَبِيلِهِۦۖ وَهُوَ أَعۡلَمُ بِٱلۡمُهۡتَدِينَ

Artinya: "Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk."[6]

Seperti yang tertuang dalam ayat di atas, dapat dimaknai bahwa sebagai manusia, kita harus mendapatkan pengajaran dan pelajaran yang baik, dan boleh berdiskusi dengan cara yang baik pula.

Salah satu cara memotivasi siswa adalah dengan memberikan hadiah kepada siswa. Hadiah atau ganjaran merupakan upah sebagai balas jasa atas perbuatan baik. Dalam pendidikan, hadiah atau ganjaran menyangkut aspek psikologis, karena ganjaran (hadiah atas perbuatan positif) akan mendapatkan respon dari siswa hingga akan ikut menguatkan dorongan dan motivasi siswa untuk melakukan aktivitas.[7] Siswa diharapkan belajar dengan aktif di sekolah, oleh karena itu salah satu tugas guru adalah memberikan pembelajaran aktif.

Pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar secara aktif, yang berarti siswa harus mendominasi aktivitas

---

[6]Departemen Agama RI, *Al-Quran Bayan, Q.S. An-Nahl (16), ayat 125* (Jakarta: Al-Quran Terkemuka, 2009), h. 281.

[7]Jalaluddin, *Pendidikan Islam: Pendekatan Sistem dan Proses* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2016), h. 201.

pembelajaran. Dengan ini siswa secara aktif menggunakan otak, baik untuk menemukan ide pokok dari mater, memecahkan persoalan, atau mengaplikasikan apa yang baru saja siswa pelajari ke dalam suatu persoalan yang ada dalam kehidupan nyata.[8]

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan di Indoneia, termasuk pada jenjang Sekolah Dasar.[9] Pembahasan IPA menyangkut segala sesuatu yang terdapat di alam baik di bumi maupun di luar bumi (antariksa). Urgensi IPA disebutkan dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 Tahun 2006 tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah bahwa mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkan pengalaman langsung untuk menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah.

Tujuan pembelajaran IPA di Sekolah Dasar dalam Badan Nasional Standar Pendidikan, diantaranya agar siswa memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaan-Nya, mengembangkan pengetahuan dan pemehaman

---

[8]Hisyam Zaini DKK, *Strategi Pembelajaran Aktif* (Yogyakarta: CTSD, 2016), h. 1.

[9]Ahmad Susanto, *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana, 2013), h. 165.

konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, mengembangkan rasar ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat.[10]

Berdasarkan observasi awal peneliti ketika mengamati guru kelas II SD Negeri 76 Kota Bengkulu, terungkap bahwa pada saat pembelajaran guru mengajar hanya menggunakan buku cetak dan LKS, dan jarang didukung dengan menggunakan media pembelajaran lainnya. Guru juga mengajar dengan menerapkan metode ceramah yang cukup menonton. Hal ini menyebabkan siswa kurang bersemangat belajar. Kebanyakan siswa bersikap pasif, bahkan ada beberapa siswa yang tidak memperhatikan guru, akan tetapi sibuk ngobrol dengan temannya. Dikarenakan suasana belajar seperti itu, maka tidak diherankan bila hasil belajar siswa menjadi rendah. Rendahnya hasil belajar siswa terbukti dengan rendahnya target pencapaian KKM mata pelajaran IPA untuk kelas II yaitu 70.

Untuk itu peneliti ingin melakukan penelitian tentang pelaksanaan pelajaran IPA pada pokok bahasan benda padat dan benda cair dengan menerapkan model pembelajaran pemberian hadiah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II. Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka penelitian ini berjudul **Pengaruh Pemberian *Reward* terhadap Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di Kelas II SD Negeri 76 Kota Bengkulu.**

---

[10]Ahmad Susanto, *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*, h. 165.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Saat memberikan materi pembelajaran, guru masih cendrung menggunakan papan tulis dan buku cetak.
2. Guru mengajar menerapkan metode ceramah yang cukup mononton.
3. Siswa kurang bersemangat belajar.
4. Kebanyakan siswa bersikap pasif.
5. Beberapa siswa tidak memperhatikan guru, akan tetapi sibuk ngobrol dengan temannya.
6. Hasil belajar siswa masih rendah.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, permasalahan yang berkaitan dengan judul sangat luas. Oleh kareana itu perlu adanya suatu pembatasan masalah, sehingga yang diteliti akan lebih jelas dan tidak menimbulkan persepsi yang berbeda, yaitu:

1. Pembelajaran IPA dalam penelitian ini menggunakan pemberian *reward.*
2. Indikator dalam pembelajaran siswa adalah seberapa besar peningkatan keaktifan siswa yang akan dicapai terhadap pembelajaran IPA.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang diuraikan di atas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah apakah ada

pengaruh pemberian *reward* terhadap keaktifan siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di Kelas II SD Negeri 76 Kota Bengkulu?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui pengaruh pemberian *reward* terhadap keaktifan siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam siswa kelas II di SD Negeri 76 kota Bengkulu.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretik

   Adapun manfaat teoretik sebagai berikut:

   a. Memberikan pengetahuan dan pemahaman tentang pengaruh pemberian *reward* terhadap keaktifan siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.
   b. Sebagai bahan yang dapat memberikan interprestasi tentang pengaruh pemberian *reward* terhadap keaktifan siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

2. Manfaat Praktis

   Adapun manfaat praktis sebagai berikut:

   a. Bagi siswa, penelitian ini memberikan motivasi siswa dalam belajar.

b. Bagi guru, penelitian ini memberikan masukan guru untuk lebih dekat dengan siswa.
c. Bagi orang tua, penelitian ini agar menjadi wacana yang dapat di amalkan dalam mendidik anak dirumah utuk belajar.
d. Bagi masyarakat, memberikan sumbangan pengetahuan bagi pembaca pada umumnya dan penulis sendiri pada khususnya dalam menerapkan ilmu-ilmu kependidikan yang di peroleh di bangku kuliah dengan praktek sesunguhnya dan mengembangkan penelitian pendidikan yang terkait dengan hasil belajar siswa.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Konseptual

1. Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran IPA

a. Pengertian Keaktifan Siswa

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, aktif adalah giat (bekerja, berusaha), sedangkan keaktifan adalah suatu keadaan atau hal dimana siswa dapat aktif. Keaktifan belajar dapat dilihat dari kegiatan siswa selama pembelajaran.[11] Pembelajaran dikatan berhasil dan berkualitas apabila seluruh atau sebagian siswa terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran. Pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar secara aktif, yang berarti siswa harus mendominasi aktivitas pembelajaran, dengan ini siswa secara aktif menggunakan otak, baik untuk menemukan ide pokok dari materi, memecahkan persoalan, atau mengaplikasikan apa yang baru saja siswa pelajari ke dalam suatu persoalan yang ada dalam kehidupan nyata.[12]

Belajar aktif adalah salah satu cara untuk mengikat informasi yang baru kemudian menyimpannya dalam otak, karena salah satu faktor yang menyebabkan informasi cepat dilupakan adalah faktor

[11]Setya Norma Sulistyani, "Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa dengan Penerapan Metode *Guided Note Taking* pada Mata Diklat Memilih Bahan Baku Busana di SMK Negeri 4 Yogyakarta", (Skripsi: Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta, 2012), h. 52-53.

[12]Hisyam Zaini Dkk, *Strategi Pembelajaran Aktif* (Yogyakarta: CTSD, 2016), h. xvi.

kelemahan otak manusia, belajar yang hanya mengandalkan indera pendengaran mempunyai beberapa kelemahan.[13] Keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berpikir sebagai rangkaian yang tidak dapat dipisahkan. Belajar yang berhasil harus melalui berbagai macam aktifitas, baik aktifitas fisik maupun psikis.

Berdasarkan penjelasan di atas bahwa keaktifan siswa dalam belajar merupakan segala kegiatan yang bersifat fisik maupun nonfisik siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar yang optimal sehingga dapat menciptakan suasana kelas menjadi kondusif. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dapat merangsang dan mengembangkan bakat yang dimilikinya, siswa juga dapat berlatih untuk berpikir kritis dan dapat memecahkan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.

b. Ciri Proses Pembelajaran Aktif

Konsep Cara Belajar Siswa Aktif (CBSA), yang merupakan penerapan dari model pendekatan, yang dapat diart ikan sebagai sistem belajar mengajar yang menekankan pada keaktifan siswa secara fisik, mental, intelekstual, dan emosional, tujuannya memperoleh hasil belajar yang berbentuk perpaduan antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Ciri proses pembelajaran yang lebih mengaktifkan siswa, yaitu:

[13]Hisyam Zaini Dkk, *Strategi Pembelajaran Aktif*, h. xvii.

1) Siswa aktif mencari, memberi informasi, bertanya dan membuat kesimpulan.
2) Adanya interaksi aktif secara terstruktur dengan siswa.
3) Adanya kesempatan bagi siswa untuk menilai hasil karyanya sendiri.
4) Adanya pemenfaatan sumber belajar secara optimal.[14]

Jika konsep ini diterapkan denngan baik oleh guru, maka pembelajaran yang mendorong keaktifan siswa tersebut dapat memberikan hasil yang optimal, seperti: siswa dapat mentransfer kemampuannya kembali (kognitif, afektif, dan psikomotorik); adanya tindak lanjut berupa keinginan mencari bahan yang telah dan akan dipelajari; sehingga tercapainya tujuan belajar minimal delapan puluh persen.

c. Prinsip Pembelajaran yang Mengaktifkan Siswa

Dalam penerapan prinsip pembelajaran yang mengaktifkan siswa terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan agar dalam penerapan di lapangan dapat dihindarkan hal-hal yang mengganggu efektivitas dan efisien dari upaya pencapaian tujuan pembelajaran. Prinsip-prinsip utama tersebut yaitu:

1) Mendesain pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif sepenuhnya dalam proses belajar. Keaktifan fisik, mental, dan emosional dapat diupayakan dengan melibatkan sebanyak mungkin

[14]Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad, *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), h. 33.

indera siswa, makin banyak keterlibatan indera itu dalam proses belajar, semakin maksimal keaktifan siswa.

2) Membebaskan siswa dari ketergantungan yang berlebihan pada guru. Cara belajar DDCH (duduk, dengan, catat, hafal) mengakibatkan siswa dalam belajar selalu di bawah arahan guru dan tidak punya inisiatif sendiri. Ciri-ciri siswa aktif antara lain:
   a) Siswa akan terbiasa belajar teratur walaupun tidak ada ulangan;
   b) Siswa mahir atau memanfaatkan sunber-sumber belajar yang ada;
   c) Siswa terbiasa melakukan sendiri kegiatan belajar di kelas, di laboratorium dan tempat lainnya;
   d) Siswa mengerti bahwa guru bukan satu-satunya sumber belajar.
3) Menilai hasil belajar dengan cara berikut, yaitu bahwa setiap hasil pembelajaran syarat dengan berbagai macam kegiatan belajar, maka prestasi peserta didik tergambar pada kegiatan belajar itu perlu diadakan penilaian dengan ujian lisa, ujian tertulis, tes buku terbuka, tes yang dikerjakan di rumah, dan lain-lain.[15]

d. Keaktifan dipengaruhi oleh beberapa faktor:
   1) Memberikan motifasi atau menarik perhatian peserta didik, sehingga mereka berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran;
   2) Menjelaskan tujuan intruksional (kemampuan dasar kepada peserta didik);
   3) Meningkatkan kompetensi belajar kepada peserta didik;

[15]Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad, *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM*, h. 33-34.

4) Memberikan stimulus (masalah, topik, dan konsep yang akan dipelajari);
5) Memberikan petunjuk kepada peserta didik cara mempelajari;
6) Memunculkan aktifitas, partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran;
7) Memberikan umpan balik (*feedback)*;
8) Melakukan tagihan-tagihan kepada peserta didik berupa tes sehingga kemampuan peserta didik selalu terpantau dan terukur; dan
9) Menyimpulkan setiap materi yang disampaikan diakhir pembelajaran.[16]

Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan keaktifan dipengaruhi oleh berbagai macam faktor seperti menarik atau memberikan motifasi kepada siswa dan keaktifan ditingkatkan, salah satu cara meningkatkan keaktifan yaitu mengenali keadaan siswa yang kurang terlibat dalam proses pembelajaran.

e. Macam-macam dan Bentuk-bentuk Keaktifan

Keaktifan jasmani dan rohani yang dilakukan peserta didik dalam rangka kegiatan belajar mengajar yaitu:

1) Keaktifan psikis, meliputi:
   a) Keaktifan indera: pendengaran, pengelihatan, peraba, dan sebagainya. Peserta didik harus dirangsang agar dapat menggunakan alat inderanya sebaik mungkin.

[16]Johan, *Upaya Peningkatan Keaktifan*, h. 25.

b) Keaktifan akal: peserta didik harus aktif atau diaktifkan untuk memecahkan masalah, menimbang, menyusun pendapat dan mengambil keputusan.

c) Keaktifan ingatan: pada saat proses belajar mengajar peserta didik harus aktif menerima bahan pelajaran yang disampaikan oleh guru, dan menyimpannya dalam otak. Kemudian pada suatu saat ia siap dan mampu mengutarakan kembali.

d) Keaktifan emosi: dalam hal ini peserta didik hendaklah senantiasa berusaha mencintai pelajarannya, karena dengan mencintai pelajarannya akan menambah hasil belajar peserta didik itu sendiri.

Proses belajar mengajar peserta didik mengandung unsur keaktifan, tetapi antara peserta didik yang satu dengan yang lainnya tidak sama. Oleh karena itu, peserta didik harus berpartisipasi aktif secara fisik dan mental dalam kegiatan belajar mengajar. Keaktifan peserta didik dalam proses belajar merupakan upaya peserta didik dalam memperoleh pengalaman belajar, yang mana keaktifan belajar peserta didik dapat ditempuh dengan upaya kegiatan belajar kelompok maupun belajar perseorangan.

2) Keaktifan fisik, meliputi:

a) Mencatat. Mencatat atau menulis dikatakan sebagai aktifitas belajar apabila anak didik dalam menulis khususnya siswa mempunyai kebutuhan serta tujuan, dan menggunakan set tertentu

agar catatan itu nantinya, berguna bagi pencapaian tujuan belajar. Menulis yang dimaksud disini adalah apabila dalam menulis siwa menyadari akan motivasi serta tujuan dalam menulis.

b) Membaca. Membaca besar pengaruhnya terhadap belajar. Hampir sebagian besar kegiatan belajar adalah membaca, agar dapat belajar dengan baik, maka perlulah membaca dengan baik pula, karena membaca adalah alat belajar.

c) Berdiskusi. Dalam berdiskusi ada beberapa aktivitas belajar seperti bertanya, mengeluarkan pendapat, atau saran dan lain-lain, apabila dalam proses belajar mengajar diadakan diskusi, maka akan mengembangkan potensi siswa sehingga semakin kritis dan kreatif.

d) Mendengar. Mendengar adalah respons yang terjadi karena adanya rangsangan suara. Diterimanya gelombang suara oleh indra pendengar tidak berarti ada persepsi sadar akan apa yang didengar. Karena kenyataan inilah banyak orang yang mendengar namun pada kenyataannya mereka tidak mengerti atau mengingat apa yang mereka dengar. Dalam hal ini keaktifan siswa dalam mendengar apabila menjadikan anak didik mendengar informasi secara aktif dan bertujuan. [17]

[17]Sardiman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2014), h. 100-101.

f. Faktor yang Mempengaruhi Keaktifan

Secara sederhana faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar peserta didik tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1) Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik itu sendiri yang meliputi:

a) Aspek fisikologis yaitu kondisi umum jasmani dan *tonus* (tegangan otot) yang menandai tingkat kebugaran organ-organ tubuh dan sendi-sendinya, dapat mempengaruhi semangat dan intensitas peserta didik dalam mengikuti pelajaran.

b) Aspek psikologis belajar pada hakikatnya adalah proses psikologis. Oleh karena itu semua keadaan dan fungsi psikologis tentu saja mempengaruhi belajar seseorang. Adapun faktor psikologis yang mempengaruhi keaktifan belajar adalah sebagai berikut: 1) Inteligensi, tingkat kecerdasan atau inteligensi (IQ) peserta didik tidak dapat digunakan lagi dalam menetukan keaktifan dan keberhasilan dalam belajar peserta didik; 2) Sikap adalah gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespon dengan cara yang relatif tetap terhadap objek orang, barang, dan sebagainya; 3) Bakat adalah potensi atau kecakapan dasar yang dibawah sejak lahir yang berguna untuk mencapai prestasi sampai ke tingkat tertentu sesuai dengan kapasitas masing-masing; 4) Minat adalah kecenderungan atau kegairahan yang tinggi atau keinginan yang

besar terhadap sesuatu; 5) Motivasi adalah sesuatu kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu (mendorong seseorang untuk belajar).[18]

2) Faktor eksternal merupakan faktor dari luar siswa yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa. Adapun yang termasuk dari faktor eksternal diantaranya adalah:
   a) Lingkungan sosial, yang meliputi: para guru, para staf, administrasi, dan teman-teman sekelas.
   b) Lingkungan non sosial, yang meliputi: gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga peserta didik dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan peserta didik.
3) Faktor pendekatan belajar merupakan segala cara atau yang digunakan peserta didik dalam menunjang keaktifan dan efesiensi proses pembelajaran materi tertentu.[19]

g. Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran tidak hanya guru yang aktif dalam menyampaikan penjelasan materi tetapi dibutuhkan juga keaktivan peserta didik agar kegiatan proses belajar lebih maksimal hal ini menunjukan bahwa proses pembelajaran itu sendiri merupakan interaksi antar guru dan peserta didik.

---

[18]Johan, Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Kelas X TL 1 Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 2 Banyumas dalam Pembelajaran PKn melalui Media Audio Video Kompetensi Dasar Instrumen Hukum dan Peradilan Internasional HAM", (Skripsi: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Purwokerto, 2016), h. 25.

[19]Rusman, *Model-model Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014), h. 97.

Adapun aktifitas belajar peserta didik digolongkan sebagai berikut:

1) Aktivitas visual seperti membaca, menulis, eksperimen, dan demonstrasi.
2) Aktivitas lisan seperti bercerita, membaca sejenak, tanya jawab, diskusi, dan penghargaan.
3) Aktivitas mendengarkan seperti mendengarkan penjelasan guru, ceramah, dan pengarahan.
4) Aktivitas gerak seperti senam, atletik, menari, dan melukis.
5) Aktivitas menulis seperti mengarang, membuat makalah, dan membuat surat.

Dari jenis-jenis aktivitas di atas dapat dilihat dari kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik dan cara belajar peserta didik yang aktif didalam proses belajar mengajar.

h. Indikator Keaktifan dalam Kegiatan Pembelajaran

Keaktifan peserta didik dalam kegiatan proses pembelajaran merupakan hal yang sangat penting. Kegiatan disini adalah keterlibatan peserta didik yang secara langsung dapat dilihat adalah sebagai berikut:

1) Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya.
2) Terlibatnya dalam pemecahan masalah.
3) Bertanya kepada peserta didik lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapi.

4) Berusahan mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah.
5) Melaksanakan diskusi kelompok sesusi dengan petunjuk guru.
6) Melatih diri dalam memecahkan persoalan masalah atau soal.
7) Menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperoleh.
8) Kesempatan menggunakan apa yang telah diperolehnya dalam

Belajar aktif merupakan langkah cepat, menyenangkan, mendukung dan secara pribadi menarik hati.

i. Prinsip Pembelajaran yang Mengaktifkan Siswa

Dalam penerapan prinsip pembelajaran yang mengaktifkan siswa terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan agar dalam penerapan di lapangan dapat dihindarkan hal-hal yang menganggu efektivitas dan efisiensi dari upaya pencapaian tujuan pembelajaran. Prinsip-prinsip utama tersebut akan dijelaskan sebagai berikut:

1) Mendesain pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif sepenuhnya dalam proses belajar. Keaktifan fisik, mental, dan emosional dapat diupayakan dengan melibatkan sebanyak mungkin indera siswa. Makin banyak keterlibatan indera itu dalam proses belajar, semakin maksimal keaktifan siswa.
2) Membebaskan siswa dari ketergantungannya yang berlebihan pada guru. Cara belajar DDCH (Duduk, Dengar, Catat, Hafal) mengakibatkan siswa dalam belajar selalu di bawah arahan guru,

maksudnya bilatanpa guru murid tidak punya inisiatif sendiri. Ciri murid yang aktif antara lain adalah:

a) Siswa akan terbiasa belajar teratur walaupun tidak ada ulangan;
b) Siswa mahir atau memanfaatkan sumber-sumber belajar yang ada;
c) Siswa terbiasa melakukan sendiri kegiatan belajar di laboraturium bengkel, dan lain-lain; di laboraturium bengkel, dan lain-lain;
d) Siswa mengerti bahwa guru bukan satu-satunya sumber belajar.

3) Menilai hasil belajar dengan cara berikut, yaitu bahwa setiap pembelajaran syarat dengan berbagai macam kegiatan belajar, maka prestasi peserta didik tergambar pada kegiatan belajar itu perlu diadakan penilaian dengan ujian lisan, ujian tertulis, tes buku terbuka, tes yang dikerjakan di rumah, dan lain-lain.[20]

j. Cara Membentuk Keaktifan Belajar Siswa

Belajar aktif merupakan sebuah kesatuan sumber kumpulan strategi-strategi pembelajaran yang komprehensif. Belajar aktif meliputi berbagai cara untuk membuat peserta didik aktif sejak awal melalui aktivitas-aktivitas yang membangun kerja kelompok dan dalam waktu singkat membuat mereka berfikir tentang materi pelajaran. Juga terdapat teknik-teknik memimpin belajar bagi seluruh kelas, bagi kelompok kecil, merangsang diskusi dan debat, mempraktikkan

[20]Afitrah Hartono, *"Pengaruh Pemberian Reward dan Punishment terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V MI As-Adiyah Banua Baru Kecamatan Wonomulyo Kabupaten Polewali Mandar,"* (Skripsi: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alanuddin Makasar, 2017), h.23-24.

keterampilan-keterampilan, mendorong adanya pertanyaan-pertanyaan, bahkan membuat peserta didik dapat saling mengajar satu sama lain.

Mengajar merupakan upaya yang dilakukan oleh guru agar siswa belajar. Dalam pembelajaran, siswalah yang menjadi pelaku belajar. Demikian pula dalam pembelajaran, agar berperan sebagai pelaku dalam kegiatan belajar, maka guru hendaknya mengkndisikan pembelajaran yang menuntut siswa aktif dalm kegiatan belajar.

k. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan bagian dari ilmu pengetahuan sain yang berasal dari bahasa inggris *science*. Kata science sendiri berasal dari bahasa Latin yaitu *scientian* yang berarti saya tahu. *Science* terdiri dari dua yaitu *sosial science* (Ilmu Pengetahuan Sosial) dan *natural science* (Ilmu Pengetahuan Alam). Namun dalam perkembangannya, *science* diterjemahkan sebagai sains yang berarti ilmu pengetahuan alam saja.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelaajaran pokok dalam kurikulum pendidikan di indonesia. Hal ini sejalan dengan kurikulum KTSP bahwa IPA berhubungan dengana cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta, konsep, prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Selain itu IPA juga merupakan ilmu yang bersifat emperis dan membahas tentang fakta serta gejala alam. Fakta dan gejala alam tersebut menjadikan

pembelajaran IPA tidak hanya verbal tetapi juga faktual. Mata pelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang selama ini dianggap sulit oleh sebagian besar peserta didik, mulai dari jenjang sekolah dasar sampai sekolah menengah. Anggapan sebagian besar siswa yang menyatakan bahwa pelajaran IPA ini sulit adalah dilihat dari hasil ulangan semester mereka jauh dari KKM.

Salah satu masalah yang dihadapi didunia pendididkan surat ini adalah masalah lemahnyahpelaksanaan pembelajaran yang diterapkan oleh guru di sekolah. Proses pembelajaran yang terjadi sekama ini kurang mampu mengembangkan kemampuan berpikir siswa. Pelaksanaan proses pembelajaran yang berlangsung di kelas hanya diarahkan pada kemampuan siswa untuk menghapal informasi, otak siswa dipaksa hanya untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diperoleh untuk menghubungkan dengan situasi dalam kehidupan sehari-hari.

Para guru belum sepenuhnya melaksanakan pembelajaran secara aktif dan kreatif dalam melibatkan siswa serta belum menggunakan berbagai pendekatan/strategi pembelajaran yang bervariasi pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari pelajari diri sendiri dan alam sekitar. Serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangakan kompetensi agar

diarahkan untuk inkuiri dan berbuat dan sehingga dapat membantu peserta didik untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar.[21]

Mata pelajaran IPA adalah suatu program untuk menanamkan dan mengembangkan pengetahuan keterampilan, sikap dan nilai-nilai ilmiah pada siswa serta rasa cinta dan menghargai Tuhan Yang Maha Esa.[22] Penjelasan di atas dapat dikembangkan bahwa IPA merupakan ilmu yang membahas tentang gejala-gejala alam yang disusun secara sistematis yang didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan manusia dan sifatnya berlaku umum.

Pelaksanaan pembelajaran IPA dipengaruhi oleh tujuan apa yang ingin dicapai dilalui pembelajaran tersebut. Tujuan pembelajaran IPA di SD telah dirumuskan dalam kurikulum yang sekarang ini berlaku di indonesia adalah kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP). Dalam kurikulum KTSP selain dirumuskan tentang tujuan pembelajaran IPA juga dirumuskan tentang ruang lingkup pembelajaran IPA, standar kompetensi, kompetensi dasar, dan arah pengembangan pembelajaran IPA untuk mengembangkan materi pokok, kegiatan pembelajaran dan indikator pencapaian kompetensi untuk penilaian. Sehingga setiap kegiatan pendidikan foormal di SD harus mengacu pada kurikulum tersebut.

---

[21]Evi Apriana, "Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV di MI Nurul Huda Kota Bengkulu," (Skripsi: Fakultas Tarbiyah dan Tadris, 2016), h. 26-27.

[22]Tim Pustaka Yustisia, *Perundangan tentang Kurikulum Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2013*, h. 70.

Mata pelajaran IPA di SD/MI bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

1) Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran tuhan yang maha esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaannya.
2) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
3) Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat.[23]
4) Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.
5) Meningkatkan kecerdasan untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam.
6) Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
7) Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan SMP-MTS.[24]

Ruang lingkup bahan kajian IPA untuk SD/MI meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

---

[23]Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2014), h. 103.

[24]Yunita selviana, 2007 Penerapan problom based learning (PBL) Untuk meningkatkan hasil belajara siswa di kelas VII-A SMP Katolik frateran celaker 21 malang. Jurnal FMIPA Universitas negeri malang.

1) Makhluk hidup dan proses kehidupan, yaitu manusia, hewan, tumbuhan, dan interaksi dengan lingkungan, serta kesehatan\.
2) Benda, sifat-sifat dan kegunaan meliputi: benda cair, padat, dan gas
3) Energi dan perubahannya meliputi: gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya dan pesawat sederhana.
4) Bumi dan alam semesta meliputi: tanah, bumi, tata surya dan benda-benda langit lainnya.[25]

Dalam penelitian ini peneliti akan mengarahkan pembelajaran dengan materi pokok benda padat dan benda cair.

2. Pemberian *Reward*

a. Pengertian *Reward*

Reward berasal dari bahasa inggris yang artinya hadiah, ganjaran, penghargaan atau imbalan. *Reward* sebagai alat pendidikan diberikan ketika siswa melakukan sesuatu yang baik. *Reward* adalah sesuatu yang diberikan kepada orang lain sebagai penghargaan atau kenang-kenangan, hadiah yang diberikan kepada orang berupa apa saja, tergantung dari keinginan pemberian, bentuk *reward* yang lain juga bisa disesuaikan dengan prestasi yang dicapai, seperti buku tulis, pensil, pena, bolpoint, penggaris, buku catatan dan sebagainya.[26]

Reward merupakan suatu penghargaan yang diberikan guru kepada siswa sebangai hadiah karna siswa tersebut telah berperilaku baik dan sudah berhasil melaksanakan tugas yang diberikan guru

[25]Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, h. 103.
[26]Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h. 150.

dengan baik. Purwanto mengatakan *reward* adalah alat untuk mendidik anak-anak supaya anak merasa senang karena perbuatan atau pekerjaannya mendapat penghargaan. Sejalan dengan itu Hamalik mengatakan bahwa *reward* memiliki tujuan untuk membangkitkan atau mengembangkan minat, *reward* ini hanya berupa alat untuk membangkitkan minat saja bukanlah sebagai tujuan. Tujuan pemberian penghargaan dalam belajar adalah bahwa seseorang akan menerima penghargaan setelah melakukan pembelajeran dengan baik dan akan melakukan pembelajaran sendiri di luar kelas. *Reward* juga bisa dikatakan sebagai motivasi yang diberikan oleh guru kepada siswanya. Dalam aplikasi dalam proses pembelajaran, memberikan reward atau penghargaan dapat mengembangkan kecakapan kreativitas siswa.[27]

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa *reward* (ganjaran/hadiah) merupakan suatu cara untuk meningkatkan motivasi belajar seseorang siswa meningkatkan tatakala dia mendapatkan hadiah atau *reward.*

b. Macam-macam Pemberian *Reward*

Macam-macam pemberian *Reward* yang diberikan kepada siswa bentuknya bermacam-macam, secara garis besar pemberian hadiah *Reward* dapat dibedakan menjadi empat macam yaitu:

1) Pujian. Pujian merupakan salah satu bentuk pemberian *Reward* yang paling mudah dilakukan. Pujian dapat berupa kata-kata, seperti:

[27]Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2013), h. 103.

bagus, baik, bagus sekali, dan sebagainya. Selain pujian berupa kata-kata, pujian dapat juga berupa isyarat atau pertanda, misalnya dengan menunjukan ibu jari (jempol), dengan menepuk bahu siswa, dengan tepuk tangan, dan sebagainya.

2) Penghormatan. Pemberian *Reward* berupa penghormatan ada dua macam, yang pertama bentuk semacam penobatan, yaitu anak yang mendapat penghormatan diumumkan dan ditampilkan dihadapan teman sekelas, teman satu sekolah atau mungkin dihadapan orang atau mungkin dihadapan orang tua murid. Penghormatan kedua berbentuk pemberian kekuasaan untuk melakukan sesuatu, misalnya siswa yang mendapat nilai tertinggi saat mengerjakan soal latihan dipilih sebagai ketua kelompok diskusi.

3) *Reward*. *Reward* yang dimaksud di sini adalah *hadiah* yang berbentuk barang. *Reward* yang diberikan dapat berupa alat-alat keperluan sekolah, seperti pensil, penggaris, buku, penghapus, dan sebagainya. Reward berpa hadiah disebut *Reward* materiil.

4) Tanda penghargaan. Pemberian *Reward* yang berupa tanda penghargaan disebut juga dengan *Reward* simbolis. Tanda penghargaan tidak dinilai dari segi harga dan kegunaan barang-barang tersebut, melainkan tanda penghargaan yang dinilai dari segi kesan atau nilai kegunaanya.[28]

[28]Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2013), h. 103.

Dari keempat macam *Reward* tersebut di atas, dalam penerapannya seorang guru dapat memilih bentuk macam-macam *reward* yang cocok dengan siswa, dan disesuaikan dengan kondisi dan situasi keuangan, jika hal itu menyangkut masalah keuangan. Dalam memberikan *reward* seorang guru hendaknya dapat mengetahui siapa yang berhak mendapatkan *reward*, seorang guru harus selalu ingat akan maksud *reward* dari pemberian *reward* itu, seorang siswa yang pada suatu ketika menunjukan dari hasil biasanya mungkin sangat baik diberi *reward*.

c. Pemberian *Reward*

Jika diperhatikan, ternyata pemberian *reward* tidak mudah. Kapan waktunya, kepada siapa dan bagaimana bentuknya bukanlah soal yang mudah. Sebagai pedoman dalam pemberian *reward* ada beberapa syarat yang harus diperhatikan oleh guru:

1) Untuk memberi *reward* yang pedagogis perlu sekali guru mengenal betul-betul muridnya.
2) *Reward* yang diberikan kepada anak hendaknya jangan menimbulkan rasa cemburu atau iri hati bagi anak yang lain yang merasa pekerjaannya juga lebih baik tapi tidak mendapatkan *reward*.
3) Jangan menjanjikan memberikan *reward* terlebih dahulu sebelum anak menunjukkan prestasi kerjanya.
4) Memberikan *reward* hendaknya hemat.

5) Pendidik harus hati-hati memberikan *reward*, jangan sampai *reward* yang diberikan kepada anak diterimanya sebagai upah dari jerih payah yang telah dilakukan.

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.[29]

d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pemberian *Reward*

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi pemberian *reward* sebagai berikut:

1) Kematangan. Dalam pemberian motivasi, faktor kematangan fisik, sosial dan psikis haruslah diperhatikan, karena hal itu dapat mempengaruhi motivasi. Seandainya dalam pemberian motivasi itu tidak diperhatikan kematangan, maka akan mengakibatkan frustasi dan mengakibatkan hasil belajar tidak optimal.
2) Usaha yang bertujuan. Setiap usaha yang dilakukan mempunyai tujuan yang ingin dicapai. Semakin jelas tujuan yang dicapai, akan semakin kuat dorongan untuk belajar.
3) Partisipasi. Dalam kegiatan mengajar perlu diberikan kesempatan pada siswa untuk berpatisipasi dalam kegiatan belajar. Dengan demikian kebutuhan siswa akan kasih sayang dan kebersamaan dapat

[29]Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar*, h. 150.

diketahui, karena siswa merasa dibutuhkan dalam kegiatan belajar itu.[30]

4) Pemberian *reward.* Pemberian *reward* itu dapat mengakibatkan siswa untuk mempelajari atau mengerjakan sesuatu. Tujuan pemberian *reward* berperan untuk membuat pendahuluan saja. Pemberian *reward* merupakan alat pendidikan untuk mendidik siswa supaya merasa senang, karena perbuatan atau pekerjaan mendapat penghargaan.

Dalam hal ini seorang guru hendaknya bijaksana jangan sampai *reward* menimbulkan iri hati pada siswa yang lain yang merasa dirinya lebih paindai, tetapi tidak mendapatkan *reward.*

e. Kelebihan dan Kekurangan Pemberian *Reward*

Walaupun secara umum pemberian *reward* memiliki efek yang menyenangkan, pandangan setiap anak berbeda terhadap suatu bentuk pemberian *reward*. Hal ini karena setiap anak memiliki penerimaan yang berbeda. Tingkat ini dipengaruhi oleh beberapa hal yaitu penerimaan siswa terhadap pemberian r*eward*, persepsi siswa terhadap pemberian *reward*. Hal ini yang harus diperhatiakan oleh guru ketika menerapkan pemberian *reward.*

Selanjutnya walaupun pemberian reward memiliki beberapa hal penting yang harus diperhatikan dalam pelaksanaanya, akan tetapi hal tersebut tidak menutupi efek pemberian yang bersifat umum. Pemberian

[30]Saginan, *Teori Reward dan Punishment*, 2006. Dialses dari www.academia.edu.

reward akan menghasilkan persaan senang pada diri siswa sehingga siswa menjadi lebih bersemangat untuk belajar.

f. Langkah-langkah Pembelajaran Pemberian *Reward*

Adapun langkah pemberian *reward* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa sebagai berikut:

1) Menjanjikan dahulu kepada semua peserta didik artinya tidak diberikan tiba-tiba.
2) *Reward* diberikan tidak terlalu sering, karena akan membiasakan anak manja dan pamrih dalam belajar.
3) Pemberian *reward* harus disertai dengan bimbingan dan nasehat-nasihat agar siswa belajar tidak semata-mata untuk mendapatkan reward, melainkan untuk mencapai sukses yang lebih baik.
4) *Reward* diberikan dalam kaitanya untuk dorongan sosial dan keberhasilan belajar, seperti kasih sayang, pujian pemberian *reward* makanan ataupun berupa tanda menunjang belajar.[31]

Pemberian *reward* dalam perilaku peserta didik tergantung pada berbagi faktor di antaranya *reward* diberikan ketika peserta didik telah mampu memecahkan soal-soal yang diberikan oleh guru, contoh pemberian *reward* dalam materi ini adalah Ketika guru memberikan beberapa soal yang berkaitan dengan ahlak dalam kehidupan sehari-hari guru mengatakan kepada peserta bagi siapa saja yang dapat menyelesaikan soal-soal IPA tersebut dengan cepat dan benar maka

[31]Bambang Nugroho, *Reward dan Punishment* (Jakarta: Buletin Cipta Karya, 2006), h. 10.

peserta didik yang dapat menyelesaikan soal-soal tersebut dengan cepat dan boleh pulang lebih dahulu. Maka dengan begitu seluruh peserta didik akan berlomba-lomba untuk menyelesaikan soal-soal tersebut dengan cepat dan benar. Disini guru tidak hanya dapat melihat apakah soal-soal tersebut dapat diselesaikan dengan cepat dan benar, tetapi guru juga dapat melihat kemajuan-kemajuan yang diperoleh peserta didik pada tahap-tahap menyelesaikan tugas tersebut.

g. Tujuan Pemberian *Reward*

Tujuan pemberian *reward* yaitu sebagai berikut:

1) Membangkitkan dan merangsang belajar anak, lebih baik anak yang malas dan masih lemah.
2) Mendorong anak agar selalu melakukan perbuatan yang lebih baik lagi.
3) Menambah kegiatan dalam proses belajar mengajar.

Jadi maksud dan tujuan adalah supaya dengan adanya rewad siswa menjadi lebih giat lagi usahnya untuk memperbaiki atau mempertahankan prestasi yang telah dicapainya serta menambah perilaku siswa yang malas.

h. Indikator Pemberian *Reward*

Adapun indikator dari pemberian *reward* yaitu penguatan itu sendiri dengan sub indikator hadiah, peluang bersaing dengan sub

indikator kesiapan untuk berkopetensi, serta rekan kerja dengan sub indikator antar siswa.[32]

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian relevan terdahulu yang mendukung penelitian peneliti supaya tidak terjadi persaman tujuan dan makna penelitian sebagai berikut:

1. Lia Aristiyani, 2011. *Pengaruh pemberian reward terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII Semester 2 Pada Materi Pokok Panjang Garis Singgung Persekutuan Luar Lingkaran MTs. Hasan kufrawi mayong Jepara Tahun Pelajaran 2010/2011*. Skripsi.

   Hasil penelitian menghasilkan kesimpulan bahwa rata-rata hasil tes kelas eksperimen lebih besar dari pada kelas kontrol sehingga dapat dilakukan bahwa pemberian *reward* secara berkelompok maupun individu berpengaruh terhadap hasil belajar matematika pada materi pokok garis singgung persekutuan luar lingkaran di kelas VIII MTs Hasan Kafrawi Mayong Jepara.

2. Muhammad Nurul Huda. 2009. *Penerapan metode reward dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas VI Makasar Ibtidayyah Nahdhatul Ulama (MINU) Miftahul Huda Jabung Malang*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Malang.

---

[32]Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 102.

Peneliti ini lebih fokus pada cara menerapkan metode *reward* dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas VI Madrasah Ibtidaiyah.

3. Siti Mariam, 2017. Pengaruh Pemberian Reward dan Punishment terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas XI di MAN Godean Sleman Yogyakarta. Skripsi. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

   Peneliti ini menggunkan peneliti kuantitatif dan jenis penelitian deskreptif, penentuan subjek penelitian menggunakan purposif sampling. Pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumenter. Dalam keabsahan data yang digunakan dalam peneliti ini memperoleh kesimpulan bahwa implementasi *reward* dalam meningkatkan motivasi belajar dan semangat siswa untuk belajar sehingga menghasilkan sesuatu prestasi yang baik dan implementasi punishment atau sanksi dijalankan oleh guru untuk membantu siswa lebih disiplin dan menghargai guru ataupun mata pelajarannya.

   Persamaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah sama-sama memfokuskan pada pengaruh pemberian *reward.* Adapun perbedannya adalah penelitian terdahulu melihat pengaruh terhadap hasil belajar, sedangkan penelitian ini melihat pengaruh *reward* terhadap keaktifan siswa.

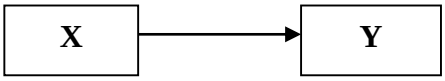
C. Kerangka Teoretik

Kerangka pemikiran pada dasarnya adalah merupakan uraian penalaran untuk bisa sampai pada pemberian jawaban sementara atau masalah yang dirumuskan. Sebagaiman yang telah dijelaskan sebelumnya bahwasanya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dapat merangsang dan mengembangkan bakat dan minat yang dimilikinya, juga dapat berlatih untuk berfikir kritis, dan dapat memecahkan berbagai permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Sealin itu, guru juga dapat merekayasa sistem pembelajaran secara sistematis, sehingga merangsang keaktifan peseeta didik dalam proses pembelajaran.

Keaktifan dapat ditingkatkan dan diperbaiki dalam keterlibatan siswa pada saat belajar. Cara meningkatkan keterlibatan atau keaktifan siswa dalam belajar adalah mengenali dan membantu anak-anak yang kurang terlibat dan menyelidiki penyebabnya dan usaha apa yang bisa dilakukan untuk meningkatkan keaktifan siswa, sesuaikan pengajaran dengan kebutuhan-kebutuhan individual siswa. Hal ini sangat penting untuk meningkatkan usaha dan keinginan siswa untuk menarik juga mempengaruhi keaktifan siswa dalam belajar.

Adapun kerangka teoritik dalam penelitian ini dapat digambarkan dalam konstelasi berikut:

Gambar 2.1
Konstelasi Penelitian



X = Pemberian *Reward*

Y = Keaktifan Siswa pada Pembelajaran IPA

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis berasal dari kata *hypo* (belum tentu benar) dan *tetis* (kesimpulan). Mendentifikasikan hipotesis sebagai hubungan yang diperkirakan secara logis diantara dua kata atau lebih variabel yang dianggap dalam bentuk pertanyaan yang dapat diuji. Hipotesis merupakan jawaban sementara atas pertanyaan penelitian.

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, diantara rumusan masalah telah dinyatakan dalam kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta emperis yang diperoleh melalui pengumpulan data.

Berdasarkan pendapat di atas, penulis mengajukan hipotesis sebagai acuan atau arahan ruang lingkup permasalahan yang ada. Hipotesis yang dianjukan adalah:

Ho: Pemberian *reward* tidak berpengaruh terhadap keaktifan siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di kelas II SD Negeri 76 Kota Bengkulu.

Ha: Pemberian *reward* berpengaruh terhadap keaktifan siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di kelas II SD Negeri 76 Kota Bengkulu.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan penulis yaitu penelitian *quasi eksperimen*, metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Metode eksperimen (*eksperimental reaserch*) dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh suatu perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.[33] Penelitian eksperimen terbagi menjadi penelitian eksperimen murni (*true eksperimen*) dan eksperimen tidak murni atau pura-pura (*quasi eksperimen*).[34] Dalam penelitian eksperimen, peneliti memanipulasi sedikitnya satu variabel bebas (independen), mengontrol variabel-variabel lain yang relevan dan mengamati dampaknya terhadap satu variable terikat (dependen) atau lebih.[35] Bila dilakukan dengan baik, penelitian eksperimen menghasilkan bukti yang terpercaya sehubungan dengan hubungan hipotesis sebab akibat.

Bentuk desain *quasi experimen* merupakan pengembangan dari *true experimental design,* yang mempunyai kelompok kontrol tetapi tidak sepenuhnya berfungsi untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.[36]

---

[33]Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016), h. 72.

[34]Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h. 390.

[35]Susanto Leo, *Kiat Jitu Menulis Skripsi, Tesis, dan Disertasi* (Jakarta: Erlangga, 2013), h.99.

[36]Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D,* h. 77.

Gambar 3.1
Desain Penelitian *Nonequivalent Control Group*

O_1	X	O_2

O_1 = Skor angket pemberian *reward*.

O_2 = Skor lembar observasi keaktifan siswa.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Adapun tempat penelitian adalah kelas II.B SD Negeri 76 Kota Bengkulu. Waktu penelitian adalah pada tahun ajaran 2018/2019 semester 1 mulai tanggal 31 Agustus sampai dengan 12 Oktober 2018.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi adalah kelompok yang dipilih dan digunakan oleh peneliti karena kelompok itu akan memberikan hasil penelitian yang dapat digeneralisasikan.[37] Populasi adalah keseluruhan subjek peneliti dalam penelitian ini, yaitu seluruh siswa kelas II yang berjumlah 72 siswa.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi, dimana bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. [38] Sampel dilakukan oleh sejumlah individu dengan cara sedemikian rupa agar setiap individu mewakili kelompok besar yang dipilih.[39] Teknik penentuan sampel ini dengan menggunakan *sampling purposive* yaitu

[37]Sutanto Leo, *Kiat Jitu Menulis Skripsi, Tesis, dan Desertasi*, h. 102.
[38]Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, h. 81.
[39]Sutanto Leo, *Kiat Jitu Menulis Skripsi, Tesis, dan Desertasi*, h. 102-103.

teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Adapun sampel dari penelitian ini, yaitu 25 siswa kelas II.B. Pertimbangan pengambilan sampel ini adalah karena nilai kelas II.B lebih rendah di dibandingkan dengan kelas II.A dan II.C.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertannyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.[40] Dalam penelitian ini angket diberikan kepada 25 orang siswa kelas II.B di SD Negeri 76 Kota Bengkulu dengan jumlah angket 17 soal yang berkaitan dengan batasan masalah penulis yaitu pemberian *reward* dan keaktifan siswa. Angket dalam penelitian ini menggunakan skala likert, dengan kisi-kisi sebagai berikut:

Tabel 3.1
Kisi-kisi Angket

No.	Variabel Penelitian	Item Angket
1.	Pembelajaran IPA	2, 3,
2.	Keaktifan siswa	1, 4, 5, 6, 7, 8, 9
3.	Pemberian Reward	10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17

2. Lembar Observasi (Pengamatan)

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang bertujuan mengamati langsung objek penelitian dan teknik ini untuk menjelaskan

[40]Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*, h. 142.

dan merinci gejala yang terjadi di lapangan. Adapun hal yang diobservasi di lapangan adalah tentang keaktifan siswa pada pembelajaran IPA yang dipengaruhi oleh pemberian *reward*.

Tabel 3.2
Skala Skor Lembar Observasi

Penilaian	Skor
Selalu	3
Kadang-kadang	2
Tidak Pernah	1

3. Dokumentasi

Dalam mengumpulkan dokumentasi, penelitian menyelidiki benda-benda tertulis seperti profil sekolah, angket siswa, lembar penilaian keaktifan siswa, dan foto-foto saat penelitian.

E. Instrumen Pengumpulan Data

1. Uji Validitas Instrumen

Validitas adalah tingkat dimana suatu tes mengukur apa yang seharusnya diukur, sebuah instrumen disebut valid bila angket dengan tepat mengukur apa yang hendak diukur. Teknik yang digunakan untuk mengukur validitas angket adalah teknik korelasi *product moment*. Berikut ini penyajian data dari hasil skor angket uji coba berjumlah 20 item pertanyaan yang dilaksanakan kepada 25 orang responden dari kelas II.A SD 76 Kota Bengkulu, dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\sum X.Y - (\sum X).(\sum Y)}{\sqrt{\{N.\sum X^2 - (\sum X)^2\}.\{N.\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Penulis menggunakan rumus di atas secara manual pada item angket nomor 1 sedangkan nomor lainnya, diuji menggunakan *SPSS* 16.[41]

Tabel 3.3
Pengujian Validitas Item Angket Nomor 1

X	Y	X^2	Y^2	XY
2	41	4	1681	82
3	60	9	3600	180
3	60	9	3600	180
2	43	4	1849	86
3	60	9	3600	180
2	50	4	2500	100
1	46	1	2116	46
3	60	9	3600	180
3	60	9	3600	180
3	50	9	2500	150
3	50	9	2500	150
3	60	9	3600	180
3	40	9	1600	120
1	36	1	1296	36
3	60	9	3600	180
3	59	9	3481	177
3	60	9	3600	180
3	60	9	3600	180
3	60	9	3600	180
3	60	9	3600	180
3	60	9	3600	180
3	60	9	3600	180
3	60	9	3600	180
3	50	9	2500	150
3	60	9	3600	180
68	**1365**	**194**	**76023**	**3797**

Dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa hasil dari:

$\sum X = 68$

$\sum Y = 1365$

[41]Singgih Santoso, *Aplikasi SPSS pada Statistik Parametrik* (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2012), h. 155-159.

$\sum X^2$ = 194

$\sum Y^2$ = 76023

$\sum XY$ = 3797

Kemudian untuk mencari validitas angket tersebut, maka dianalisis menggunakan rumus *product moment* sebagai berikut:

$$\mathbf{r_{xy} = \frac{N.\sum XY - (\sum X).(\sum Y)}{\sqrt{\{N.\sum X^2 - (\sum X)^2\}.\{N.\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}}$$

$$= \frac{(25).(3797) - (68).(1365)}{\sqrt{\{(25).(194) - (68)^2\}.\{(25).(76023) - (1365)^2\}}}$$

$$= \frac{94925 - 92820}{\sqrt{(4850 - 4624).(1900575 - 1863225)}}$$

$$= \frac{2105}{\sqrt{(226).(37350)}} = \frac{2105}{\sqrt{8441100}}$$

$$= \frac{2105}{2905,35} = 0,724$$

Dengan hasil analisis di atas, maka dapat diketahui bahwa hasil r_{xy} atau r_{hitung} sebesar 0,724. Kemudian untuk mengetahui apakah item angket nomor 1 dapat dikatakan valid, maka dapat dilanjutkan dengan melihat tabel nilai koefisien r_{tabel} *product moment* dengan terlebih dahulu melihat df dengan rumus berikut:

df	= N - nr
	= 25 – 2
	= 23

Dengan melihat nilai r_{tabel} *product moment* ternyata df-nya adalah 23 pada taraf signifikansi 5% adalah 0,413 sedangkan hasil dari r_{hitung} lebih besar dibandingkan dengan $r_{tabel,}$ yaitu 0,724 > 0,413. Maka dari itu, item angket nomor 1 dinyatakan valid.

Adapun uji validitas item angket secara keseluruhan adalah:

Tabel 3.4
Hasil Uji Validitas Angket secara Keseluruhan

No.	Item Angket	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1.	1	0,724	0,413	Valid
2.	2	0,798	0,413	Valid
3.	3	0,724	0,413	Valid
4.	4	0,684	0,413	Valid
5.	5	0,798	0,413	Valid
6.	6	0,798	0,413	Valid
7.	7	0,798	0,413	Valid
8.	8	0,724	0,413	Valid
9.	9	0,798	0,413	Valid
10.	10	0,648	0,413	Valid
11.	11	0,096	0,413	Tidak Valid
12.	12	0,648	0,413	Valid
13.	13	0,798	0,413	Valid
14.	14	0,804	0,413	Valid
15.	15	0,804	0,413	Valid
16.	16	0,096	0,413	Tidak Valid
17.	17	0,798	0,413	Valid
18.	18	0,798	0,413	Valid
19.	19	0,684	0,413	Valid
20.	20	0,031	0,413	Tidak Valid

Berdasarkan hasil validitas yang telah disebutkan, dapat diketahui bahwa dari 20 item angket, terdapat 17 item yang valid.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah indeks yang menunjukan sejauh mana alat ukur dapat dipercaya dan menunjukan kemantapan/konsistensi hasil pengukuran, apabila digunakan untuk mengukur berulang kali, alat pengukur itu menunjukan hasil yang sama, dan dalam kondisi yang sama.[42] Dalam persyaratan tes, bahwa reliabilitas berhubungan dengan masalah kepercayaan.[43]

Tabel 3.5
Tabulasi Skor Angket yang Valid

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
2	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2
1	3	1	1	3	3	3	1	3	1	1	3	3	3	3	3	1
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	3
3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	1	3	3	1	1	1	3	1	3	3	1	1	1	1	1	3
1	2	1	1	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	1
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3

[42]Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, h.130-132.
[43]Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), h. 100.

3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
68	**67**	**68**	**68**	**67**	**67**	**67**	**68**	**67**	**68**	**68**	**67**	**66**	**66**	**67**	**67**	**68**

Uji reliabilitas dilakukan teknik belah dua menggunakan rumus *Spearman Brown* instrumen kelompok ganjil dan genap, yaitu:

Tabel 3.6
Tabulasi Pengelompokan Item Ganjil (X)

1	**3**	**5**	**7**	**9**	**11**	**13**	**15**	**17**	**Total**
2	2	2	2	2	2	1	2	2	**17**
3	3	3	3	3	3	3	3	3	**27**
3	3	3	3	3	3	3	3	3	**27**
2	2	2	2	2	2	2	2	2	**18**
3	3	3	3	3	3	3	3	3	**27**
2	2	3	3	3	2	3	3	2	**23**
1	1	3	3	3	1	3	3	1	**19**
3	3	3	3	3	3	3	3	3	**27**
3	3	3	3	3	3	3	3	3	**27**
3	3	2	2	2	3	2	2	3	**22**
3	3	2	2	2	3	2	2	3	**22**
3	3	3	3	3	3	3	3	3	**27**
3	3	1	1	1	3	1	1	3	**17**
1	1	2	2	2	1	2	2	1	**14**
3	3	3	3	3	3	3	3	3	**27**
3	3	3	3	3	3	3	3	3	**27**
3	3	3	3	3	3	3	3	3	**27**
3	3	3	3	3	3	3	3	3	**27**
3	3	3	3	3	3	3	3	3	**27**
3	3	3	3	3	3	3	3	3	**27**
3	3	3	3	3	3	3	3	3	**27**
3	3	3	3	3	3	3	3	3	**27**
3	3	3	3	3	3	3	3	3	**27**
3	3	2	2	2	3	2	2	3	**22**
3	3	3	3	3	3	3	3	3	**27**
68	**68**	**67**	**67**	**67**	**68**	**66**	**67**	**68**	**606**

Tabel 3.7
Tabulasi Pengelompokan Item Genap (Y)

2	**4**	**6**	**8**	**10**	**12**	**14**	**16**	**Total**
2	2	2	2	2	2	1	2	**15**
3	3	3	3	3	3	3	3	**24**
3	3	3	3	3	3	3	3	**24**
2	2	2	2	2	2	2	2	**16**
3	3	3	3	3	3	3	3	**24**
3	2	3	2	2	3	3	3	**21**
3	1	3	1	1	3	3	3	**18**
3	3	3	3	3	3	3	3	**24**
3	3	3	3	3	3	3	3	**24**
2	3	2	3	3	2	2	2	**19**
2	3	2	3	3	2	2	2	**19**
3	3	3	3	3	3	3	3	**24**
1	3	1	3	3	1	1	1	**14**
2	1	2	1	1	2	2	2	**13**
3	3	3	3	3	3	3	3	**24**
3	3	3	3	3	3	3	3	**24**
3	3	3	3	3	3	3	3	**24**
3	3	3	3	3	3	3	3	**24**
3	3	3	3	3	3	3	3	**24**
3	3	3	3	3	3	3	3	**24**
3	3	3	3	3	3	3	3	**24**
3	3	3	3	3	3	3	3	**24**
3	3	3	3	3	3	3	3	**24**
2	3	2	3	3	2	2	2	**19**
3	3	3	3	3	3	3	3	**24**
67	**68**	**67**	**68**	**68**	**67**	**66**	**67**	**538**

Setelah item dibagi menjadi dua kelompok yaitu item ganjil (X) dan kelompok item genap (Y) kemudian dilakukan uji reliabilitas pertanyaan angket. Adapun pengujian reliabilitas angket X (item ganjil) dan Y (item genap):

Tabel 3.8
Pengujian Reliabilitas Angket

X	Y	X^2	Y^2	XY
17	15	289	225	255
27	24	729	576	648
27	24	729	576	648
18	16	324	256	288
27	24	729	576	648
23	21	529	441	483
19	18	361	324	342
27	24	729	576	648
27	24	729	576	648
22	19	484	361	418
22	19	484	361	418
27	24	729	576	648
17	14	289	196	238
14	13	196	169	182
27	24	729	576	648
27	24	729	576	648
27	24	729	576	648
27	24	729	576	648
27	24	729	576	648
27	24	729	576	648
27	24	729	576	648
27	24	729	576	648
27	24	729	576	648
22	19	484	361	418
27	24	729	576	648
606	**538**	**15104**	**11910**	**13410**

Untuk mencari reliabilitas angket, terlebih dahulu kita mencari koefisien korelasi antara item kelompok ganjil (X) dengan item kelompok genap (Y) yaitu dengan menggunakan rumus *product moment*:

$$r_{xy} = \frac{N.\sum XY - (\sum X).(\sum Y)}{\sqrt{\{N.\sum X^2 - (\sum X)^2\}.\{N.\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

$$= \frac{(25).(13410) - (606).(538)}{\sqrt{\{(25).(15104) - (606)^2\}.\{(25).(11910) - (538)^2\}}}$$

$$= \frac{335250 - 326028}{\sqrt{(377600 - 367236).(297750 - 289444)}}$$

$$= \frac{9222}{\sqrt{(10364).(8306)}} \qquad = \frac{9222}{\sqrt{86083384}}$$

$$= \frac{9222}{9278,11} \qquad = 0,994$$

Nilai dari r_{xy} (koefisien korelasi) antara kelompok ganji (X) dan kelompok genap (Y) sebesar 0,994. Lalu dilanjutkan dengan mencari reliabilitas angket secara keseluruhan digunakan rumus *Spearman Brown*:

$$r_{11} = \frac{2 \times r_{1/21/2}}{(1 + r_{1/21/2})}$$

$$= \frac{2 \times (0,994)}{(1 + 0,994)}$$

$$= \frac{1.988}{1.994}$$

$$= 0,997$$

Dengan hasil analisis di atas, maka dapat diketahui bahwa hasil dari r_{11} sebesar 0,974. Kemudian untuk mengetahui reliabilitasnya maka dilanjutkan dengan mengkonsultasikan r_{11} (reliabilitas instrumen) dengan nilai tabel r_{tabel} *product moment* dengan terlebih dahulu melihat derajat *degrees of freedom* (df) 25-2 = 23, yaitu pada taraf signifikan 5% adalah 0,413. Maka dapat dikatakan bahwa nilai r_{11} lebih besar dari nilai r_{tabel} (0,974 > 0,413), dinyatakan angket penelitian ini reliabel.

F. Teknik Analisis Data

1. Uji Homogenitas Data

$$F = \frac{\textit{Varians terbesar}}{\textit{Varians terkecil}}$$

Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ berarti tidak homogen.

Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ berarti homogen.

2. Teknik Analisis

Model analisis yang digunakan untuk menganalisis pengaruh hasil belajar IPA siswa yaitu skor angket dan skor lembar penilaian keaktifan siswa yang menggunakan *reward*, dengan menggunakan rumus interpretasi terhadap "uji t", yaitu:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S1^2}{n1} + \frac{S2^2}{n2} - 2r(\frac{S1}{\sqrt{N1}})(\frac{S2}{\sqrt{N2}})}}$$

Keterangan:

t = nilai t yang dihitung

$\bar{X}$ = nilai rata-rata

S = Simpangan baku sampel

S^2 = Varians sampel

R = Korelasi antar dua sample

N = Jumlah anggota sampel.

$\sum Y$ = Jumlah seluruh skor Y (variabel dependent).[44]

[44]Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian*, h. 228.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian

1. Profil SD Negeri 76 Kota Bengkulu

SD Negeri 76 Kota Bengkulu yang sangat dekat dengan jalan utama, terletak di jalan Raya Padang Kemiling Kelurahan Pekan Sabtu, Kecamatan Selebar Kota Bengkulu. SD Negeri 76 Kota Bengkulu merupakan sekolah yang cukup baik secara fisik maupun nonfisik. Secara fisik gedung sekolah dan sarana dan prasarana sudah cukup baik, seperti ruang kepala sekolah, ruang kantor, ruang perpustakaan, dan TU, mushollah. Disamping itu didukung oleh komponen sekolah yang memiliki intensitas kerja sama yang baik dan teratur baik dalam hal kinerja guru, pelaksanaan program akademik.

SD Negeri 76 Kota Bengkulu didirikan pada tahun 1955 dan mulai beroperasi pada tahun tahun 1987. SD Negeri 76 Kota Bengkulu satu-satunya sekolah dasar yang terletak di kelurahan Pekan Sabtu yang terletak di sebelah selatan ibu Kota Bengkulu. Atas dasar itu, tokoh masyarakat yang didukung oleh pemerintah setempat, Bapak Camat Kecamatan Selebar mengusulkan agar di Kecamatan Selebar dibangun SD Negeri 76 Kota Bengkulu atas swadaya masyarakat.

Sejak didirikan, SD Negeri 76 Kota Bengkulu Kepala Sekolah yang ditugaskan adalah:

Tabel 4.1
Riwayat Kepala SD Negeri 76 Kota Bengkulu

No.	Nama	Tahun
1	Nurlela Bahar, BA	1987-1944
2	Rohana, S.Pd	1944-1998
3	Salimin Samaun, S.Pd	1998-2002
4	Makmun, H.BA	2002-2007
5	Jummi Hartati, M.Pd	2007-2011
6	Heryani Z, S.Pd, M.Pd	2011-2012
7	Zamzani ZA, S.Pd	2012-2014
8	Syamsul Hidayat, S.Pd	2014-2018 Sekarang

(Sumber data: Arsip SD Negeri 76 Kota Bengkulu tahun 2018)

2. Visi dan Misi SD Negeri 76 Kota Bengkulu
   a. Visi SD Negeri 76 Kota Bengkulu adalah "Terwujudnya generasi penerus yang mempunyai akhlak mulia, cerdas, dan berpendidikan serta berwawasan global yang dilandasi nilai-nilai budaya luhur sesuai dengan ajaran agama.
   b. Misi SD Negeri 76 Kota Bengkulu adalah:
      1) Menanamkan keyakinan/akidah melalui pengalaman ajaran agama.
      2) Mengoptimalkan proses pembelajaran dan bimbingan.
      3) Mengembangkan pengetahuan di bidang IPTEK, Bahasa, Olahraga, dan Seni Budaya sesuai dengan minat, dan potensi siswa.
      4) Menjalin kerjasama yang harmonis antar warga sekolah dengan lingkungan.
   c. Tujuannya adalah:
      1) Membina siswa agar memiliki pendidikan dasar.

2) Mendidik siswa agar mampu membedakan minat yang terbaik di antara yang baik.
3) Siswa yang memiliki integritas tinggi dan disiplin.
4) Siswa aktif dalam kegiatan dan kreatif dalam pendikan serta terampil dalam ilmu pengetahuan.
5) Siswa memiliki dasar-dasar agama, aqidah dan akhlak yang mulia.
6) Siswa mencintai lingkungan yang sehat.

3. Keadaan Guru SD Negeri 76 Kota Bengkulu

Guru memiliki peranan yang penting dalam pembelajaran karena guru harus bertanggung jawab atas terbentuknya moral siswa yang telah diamanahkan para orang tua atau wali untuk menciptakan anak didiknya menjadi terdidik, terbimbing, dan terlatih baik jasmani dan rohani. Disamping itu guru harus mempunyai kemampuan dan kesiapan yang baik dalam menghadapi proses pembelajaran. Adapun guru yang bertugas di SD Negeri 76 Kota Bengkulu terlihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.2
Daftar Pendidik dan Tenaga Kependidikan SD Negeri 76 Kota Bengkulu Tahun Ajaran 2018/2019

No	Nama	NIP	Jabatan
1	Agus Yulian	196508171988031004	Guru Kelas
2	Anisa Hartini	195810222882032004	Guru Mapel
3	Armylita Apriyani	198504282006042004	Guru Kelas
4	Elina	195906011979102002	Guru kelas
5	Ayu Crisma		Tenaga Perpustakaan
6	Beti Sulasmi		Tenaga Administrasi
7	Dasril		Pejaga Sekolah
8	Endah Krista Amelia	19860526006042002	Guru Kelas
9	Hendra Wijaya		Guru Honor sekolah

10	Himratus Haini	196309031986062001	PNS
11	Koptiah	195808051981112001	PNS
12	Muji Astuti	197610251999092001	PNS
13	Mulyari	196302031986041002	PNS
14	Noer Oktriana		Tenaga Honor Sekolah
15	Remdani	196805051994101001	PNS
16	Resi Haryani		Tenaga Honor Sekolah
17	Rosmiati	196409071986012001	PNS
18	Rudianto	195911211982041001	PNS
19	Suidah	195612311986062001	PNS
20	Samsul Hidayat	198510062009022004	PNS
21	Viviana	198510062009022004	PNS
22	Yeksi Nitria		Tenaga Honor Sekolah
23	Zetlawati	196210031984112002	PNS

(Sumber data: Arsip SD Negeri 76 Kota Bengkulu tahun 2018)

4. Keadaan Siswa SD Negeri 76 Kota Bengkulu

Jumlah siswa di SD Negeri 76 Kota Bengkulu pada tahun ajaran 2018-2019 saat ini sebanyak 614 siswa, terdapat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.3
Keadaan Siswa SD Negeri 76 Kota Bengkulu

KELAS		**Jumlah Murid**		**Jumlah Seluruh**
		L	**P**	
I	**A**	15	13	28
	B	18	10	28
	C	16	12	28
Jumlah		**49**	**35**	**84**
II	**A**	13	11	24
	B	14	11	25
	C	13	10	23
Jumlah		**40**	**32**	**72**
III	**A**	16	13	38
	B	15	16	39

	C	16	13	38
Jumlah		**47**	**43**	**89**
IV	**A**	22	16	38
	B	25	14	39
	C	25	13	38
Jumlah		**72**	**43**	**115**
V	**A**	19	20	39
	B	21	17	38
	C	21	17	38
Jumlah		**61**	**54**	**115**
VI	**A**	18	17	35
	B	15	19	34
	C	20	15	35
	D	18	17z	35
Jumlah		**71**	**68**	**139**
JUMLAH KESELURUHAN		**340**	**274**	**614**

(Sumber data: Arsip SD Negeri 76 Kota Bengkulu tahun 2018)

Adapun pelajaran yang dipelajari di SD Negeri 76 Kota Bengkulu dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.4
Mata Pelajaran di SD Negeri 76 Kota Bengkulu

NO	MATA PELAJARAN
1.	Matematik
2.	Bahasa Inggris
3.	Agama
4.	Penjas
5.	Mulok

(Sumber data: Arsip SD Negeri 76 Kota Bengkulu tahun 2018)

5. Sarana dan Kebersihan Lingkungan Sekolah

   a. Pekarangan Sekolah. Dalam menjaga dan melaksanakan kebersihan pekarangan SD Negeri 76 Kota Bengkulu ini sudah cukup baik dan

tertib. Alat atau sarana yang digunakan untuk kebersihan pun sudah cukup memadai seperti untuk meratakan rumput halaman tempat upacar sudah cukup memadai memakai mesin. Demikian juga rumput yang ada di pekarangan setiap hari seluruh siswa-siswinya diharuskan untuk kebersihan dahulu sebelum masuk lokal dan setiap kelas ada yang melaksankan piket kelas untuk kebersihan kelas dan lingkungannya. Dan setiap hari juga ada bagian sendiri dari pihak penjaga sekolah untuk melaksankan kebersihan kantor dan perpustakaan.

b. Perpustakaan. Perpustakaan SD Negeri 76 Kota Bengkulu di sebelah kelas VI dan memiliki buku-buku yang diperlukan siswa-siswi. Di SD Negeri 76 Kota Bengkulu memiliki tata tertib sebagai berikut:

   1) Umum

      a) Yang menjadi anggota perpustakaan adalah murid, guru, karyawan, dan warga SD Negeri 76 Kota Bengkulu.

      b) Perpustakaan dibuka setiap hari.

      c) Pengunjung diharapkan tidak merusak bahan-bahan perpustakaan.

   2) Koleksi referensi: buku-buku referensi tidak diperkenankan dibawa pulang dan dibaca di dalam ruangan perpustakaan.

c. Media untuk pengajaran olahraga, kesenian dan lainnya SD Negeri 76 Kota Bengkulu memiliki fasilitas olahraga yang digunakan oleh siswa untuk menyalurkan bakatnya dibidang olahraga.

d. Pengadaan air. Air yang ada di Sekolah dasar Negeri 76 Kota Bengkulu yakni air PAM, dan sumur yang airnya diambil dengan menggunakan mesin air.

e. Tempat ibadah. Tempat ibadah SD Negeri 76 Kota Bengkulu yakni memiliki satu buah masjid.

f. Penerangan. Penerangan yang ada di SD Negeri 76 Kota Bengkulu menggunakan lampu SNI, serta aliran listrik dengan 1300 KWH. Sehingga semua alat-alat elektronik semuanya sudah dipakai. Kamar Kecil. SD Negeri 76 Kota Bengkulu memiliki 3 kamar kecil.

B. Deskripsi Data Hasil Penelitian

1. Hasil Skor Angket Siswa

Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis terhadap responden, selanjutnya setelah tabulasi data mentah jawaban lembar angket per item dilanjutkan dengan mencari skor rata-rata atau mean (M) hasil dari jawaban angket siswa dan standar deviasi dengan tabel berikut:

Tabel 4.5
Tabulasi Skor Angket Siswa

No	Nama	Item Angket Nomor																	Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	
1	Abhi D.	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	**46**
2	Ararin W.	2	1	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	**46**
3	Airin Q.	3	3	1	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	**47**
4	Andreas	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	**47**
5	Angga A.	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	**48**
6	Azizah A.	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	**49**
7	Elsa A.	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	**51**
8	Faizal N.	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	**49**

9	Fajar I.	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	**48**
10	Fitrah A.	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	**51**
11	Jeanny N.	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	**50**
12	Jesika K.	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	**49**
13	Kori D.	3	3	2	2	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	**47**
14	Marfel N.	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	**49**
15	Maura F.	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	**49**
16	M. Fahri	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	**51**
17	M. Abdul	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	**48**
18	M. Fairus	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	**51**
19	Mutia S.	3	2	3	3	2	3	1	3	3	1	3	3	2	2	3	1	3	**41**
20	Nurul J.	2	1	2	3	3	3	3	3	1	2	2	2	2	3	3	3	3	**41**
21	Ogik S.	3	1	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	**46**
22	Rahmad	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	**50**
23	Rosa A.	3	3	1	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	**45**
24	Vahwa G.	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	**47**
25	Zivilia V.	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	**49**
Total		**70**	**67**	**67**	**68**	**67**	**74**	**72**	**71**	**70**	**67**	**73**	**71**	**70**	**74**	**72**	**67**	**75**	**1195**

Tabel 4.6
Tabulasi Frekuensi Skor Angket Siswa

No.	X	F	FX	X^2	$F(X^2)$
1	41	2	82	1681	3362
2	45	1	45	2025	2025
3	46	3	138	2116	6348
4	47	4	188	2209	8836
5	48	3	144	2304	6912
6	49	6	294	2401	14406
7	50	2	100	2500	5000
8	51	4	204	2601	10404
Jumlah		**25**	**1195**	**17837**	**57293**

Tabel 4.7
Tabulasi Standar Deviasi Skor Angket Siswa

No	X	X^2	x	x^2
1	46	2116	-1,8	3,24
2	46	2116	-1,8	3,24
3	47	2209	-0,8	0,64

4	47	2209	-0,8	0,64
5	48	2304	0,2	0,04
6	49	2401	1,2	1,44
7	51	2601	3,2	10,24
8	49	2401	1,2	1,44
9	48	2304	0,2	0,04
10	51	2601	3,2	10,24
11	50	2500	2,2	4,84
12	49	2401	1,2	1,44
13	47	2209	-0,8	0,64
14	49	2401	1,2	1,44
15	49	2401	1,2	1,44
16	51	2601	3,2	10,24
17	48	2304	0,2	0,04
18	51	2601	3,2	10,24
19	41	1681	-6,8	46,24
20	41	1681	-6,8	46,24
21	46	2116	-1,8	3,24
22	50	2500	2,2	4,84
23	45	2025	-2,8	7,84
24	47	2209	-0,8	0,64
25	49	2401	1,2	1,44
	1195	**57293**	**7,45**	**172**

a. Mean:

$$\overline{X} = \frac{\sum Fx}{N} = \frac{1195}{25} = 47,8$$

b. Standar Deviasi

$$SD = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N}} = \sqrt{\frac{172}{25}} = \sqrt{6,88} = 2,62$$

2. Penilaian Lembar Observasi Keaktifan Siswa

Penilaian keaktifan siswa yang diambil oleh peneliti dari penilaian guru terhadap keaktifan siswa dengan menggunakan lembar observasi pada kelas II.B SD Negeri 76 Kota Bengkulu, sebagai berikut:

Tabel 4.8
Tabulasi Skor Lembar Observasi Penilaian Keaktifan Siswa

No	Nama	Skor Siswa
1	Abhi Dwi Panggara	44
2	Ararin Wiandra Alta	42
3	Airin Queenzha E.	45
4	Andreas Handika P.	47
5	Angga Aktaviandi	45
6	Azizah Amelia Putri	43
7	Elsa Aulia	51
8	Faizal Nugraha A.	45
9	Fajar Ilham	48
10	Fitrah Al-Hikmah	51
11	Jeanny Nursyafitri	50
12	Jesika Kamelia	45
13	Kori Dwi Putra	45
14	Marfel Novriansyah	43
15	Maura Fadilla W.	48
16	Muhammad Fahri	51
17	Muhammad Abdul A.	50
18	Muhammad Fairus A.	50
19	Mutia Savitri	42
20	Nurul Juanti A.	39
21	Ogik Setiawan	44
22	Rahmad Hidayat	50
23	Rosa Alda F.	45
24	Vahwa Gio Aficcry	45
25	Zivilia Van Halen	45
	Jumlah Skor	**1153**

Selanjutnya setelah tabulasi penilaian keaktifan siswa dilanjutkan dengan mencari skor rata-rata atau mean, yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.9
Tabulasi Frekuensi Penilaian Keaktifan Siswa

No.	X	F	FX	X^2	$F(X^2)$
1	39	1	39	1521	1521
2	42	2	84	1764	3528
3	43	2	86	1849	3698
4	44	2	88	1936	3872
5	45	8	360	2025	16200
6	47	1	47	2209	2209
7	48	2	96	2304	4608
8	50	4	200	2500	10000
9	51	3	153	2601	7803
Jumlah		**25**	**1153**	**18709**	**53439**

Tabel 4.10
Tabulasi Standar Deviasi Penilaian Keaktifan Siswa

No	X	X^2	x	x^2
1	44	1936	-2,12	4,4944
2	42	1764	-4,12	16,9744
3	45	2025	-1,12	1,2544
4	47	2209	0,88	0,7744
5	45	2025	-1,12	1,2544
6	43	1849	-3,12	9,7344
7	51	2601	4,88	23,8144
8	45	2025	-1,12	1,2544
9	48	2304	1,88	3,5344
10	51	2601	4,88	23,8144
11	50	2500	3,88	15,0544
12	45	2025	-1,12	1,2544
13	45	2025	-1,12	1,2544
14	43	1849	-3,12	9,7344
15	48	2304	1,88	3,5344
16	51	2601	4,88	23,8144
17	50	2500	3,88	15,0544
18	50	2500	3,88	15,0544
19	42	1764	-4,12	16,9744
20	39	1521	-7,12	50,6944
21	44	1936	-2,12	4,4944

22	50	2500	3,88	15,0544
23	45	2025	-1,12	1,2544
24	45	2025	-1,12	1,2544
25	45	2025	-1,12	1,2544
	1153	**53439**	**6,39**	**262,64**

Adapun mean dan standar deviasi dari frekuensi penilaian keaktifan siswa adalah:

a. Mean:

$$\bar{X} = \frac{\sum Fx}{N} = \frac{1153}{25} = 46,12$$

b. Standar Deviasi

Selanjutnya dibuat standar deviasinya dari mean sebesar 46,12. Adapun perhitungannya sebagai berikut:

$$SD = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N}} = \sqrt{\frac{262,64}{25}} = \sqrt{10,51} = 3,24$$

Menetapkan kelompok atas, tengah, dan bawah dengan memasukkan ke dalam rumus sebagai berikut:

M + 1.SD = 46,12 + 3,24 = 49,36 → Atas/Tinggi

M – 1.SD = 46,12 - 3,24 = 42,88 → Tengah/Sedang

→ Bawah/Rendah

Tabel 4.11
Penilaian Keaktifan Siswa

No	Skor Nilai	Kategori	Frekuensi	%
1	49,36 ke atas	Atas/tinggi	7	28 %
2	42,88 – 49,36	Tengah/sedang	15	60 %
3	42,88 ke bawah	Bawah/rendah	3	12 %
Jumlah			**25**	**100%**

Dapat disimpulkan bahwa penilaian keaktifan siswa, terdapat 7 siswa di kelompok atas (28%), 15 siswa di kelompok tengah (60%), dan 3 siswa di kelompok bawah (12%).

C. Pengujian Hipotesis

1. Uji Homogenitas

Untuk melakukan uji homogenitas, dilakukan perhitungan data untuk mencari varians dari masing-masing sampel. Hipotesis yang diajukan:

Ho: Pemberian *reward* tidak berpengaruh terhadap keaktifan siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di kelas II SD Negeri 76 Kota Bengkulu.

Ha: Pemberian *reward* berpengaruh terhadap keaktifan siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di kelas II SD Negeri 76 Kota Bengkulu.

Untuk menentukan rumus *korelasi product moment*, akan dipilih untuk pengajuan hipotesis, maka perlu diuji varians kedua sampel homogen atau tidak.

$S1^2$ = S1 x S1

= 2,62 x 2,62

= 6,8644

$S2^2$ = S2 x S2

= 3,24 x 3,24

= 10,4976

Pengujian homogenitas varians digunakan uji F, sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{Varians Terbesar}}{\text{Varians Terkecil}}$$

$$= \frac{10,4976}{6,8644}$$

$$= 1,529$$

Harga F_{hitung} perlu dibandingkan dengan F_{tabel}, dengan dk pembilang (25-1) dan dk penyebut (25-1). Berdasarkan dk pembilang 20 dan dk penyebut 20, dengan taraf kesalahan 5%, maka harga F_{tabel} adalah 2,12. Karena F_{hitung} lebih kecil dari F_{tabel} (1,529 < 2,12), maka artinya varians homogen, sehingga analisis korelasi dapat dilanjutkan.

2. Teknik Analisis Data

Adapun hasil penelitian yang dilakukan di SD Negeri 76 Kota Bengkulu, perhitungannya dianallisis dengan quasi eksperiment, dimana X adalah nilai angket dan Y adalah nilai lembar observasi:

Tabel 4.12
Pengaruh Pemberian *Reward* terhadap Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di Kelas II SD Negeri 76 Kota Bengkulu

X	Y	X^2	Y^2	XY
46	44	2116	1936	2024
46	42	2116	1764	1932
47	45	2209	2025	2115
47	47	2209	2209	2209
48	45	2304	2025	2160
49	43	2401	1849	2107
51	51	2601	2601	2601
49	45	2401	2025	2205
48	48	2304	2304	2304
51	51	2601	2601	2601

50	50	2500	2500	2500
49	45	2401	2025	2205
47	45	2209	2025	2115
49	43	2401	1849	2107
49	48	2401	2304	2352
51	51	2601	2601	2601
48	50	2304	2500	2400
51	50	2601	2500	2550
41	42	1681	1764	1722
41	39	1681	1521	1599
46	44	2116	1936	2024
50	50	2500	2500	2500
45	45	2025	2025	2025
47	45	2209	2025	2115
49	45	2401	2025	2205
1195	**1153**	**57293**	**53439**	**55278**

Berdasarkan tabel di atas, maka langkah selanjutnya ialah data tersebut dimasukan ke dalam rumus "*t-test*". Adapun hasil perhitungannya adalah sebagai berikut:

a. Mencari Interprestasi terhadap "r"

$$\mathbf{r_{xy}} = \frac{\mathbf{N.\sum XY - (\sum X).(\sum Y)}}{\sqrt{\mathbf{\{N.\sum X^2 - (\sum X)^2\}.\{N.\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}}$$

$$= \frac{(25).(55278) - (1195).(1153)}{\sqrt{\{(25).(57293) - (1195)^2\}.\{(25).(53439) - (1153)^2\}}}$$

$$= \frac{1381950 - 1377835}{\sqrt{(1432325 - 1428025).(1335975 - 1329409)}}$$

$$= \frac{4115}{\sqrt{(4300).(6566)}} = \frac{4115}{\sqrt{28233800}}$$

$$= \frac{4115}{5313,55} = 0,774$$

b. Mencari Interpretasi terhadap “t”

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1{}^2}{n_1} + \frac{S_2{}^2}{n_2}} - 2r\left(\frac{S1}{\sqrt{N1}}\right)\left(\frac{S2}{\sqrt{N2}}\right)}$$

$$= \frac{47{,}8 - 46{,}12}{\sqrt{\frac{6{,}86}{25} + \frac{10{,}49}{25}} - 2.0{,}774\left(\frac{2{,}62}{\sqrt{25}}\right).\left(\frac{3{,}24}{\sqrt{25}}\right)}$$

$$= \frac{1{,}68}{\sqrt{0{,}27 + 0{,}42} - 1{,}55.(0{,}52).(0{,}64)}$$

$$= \frac{1{,}68}{\sqrt{0{,}69} - 1{,}55.0{,}33}$$

$$= \frac{1{,}68}{0{,}83 - 0{,}51}$$

$$= \frac{1{,}68}{0{,}32}$$

$$= 5{,}25$$

Nilai t di atas selanjutnya dibandingkan dengan dk = N1+N2 – 2 = 25+25 – 2 = 48. Dengan dk = 48, dan bila taraf kesalahan ditetapkan sebesar 5%, maka t_{tabel} = 2,010. Dengan demikian, $t_{hitung} > t_{tabel}$ (5,25 > 2,010) yang berarti hipotesis kerja (H_a) dalam penelitian ini diterima, yaitu terdapat terdapat pengaruh pemberian *reward* terhadap keaktifan siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di Kelas II SD Negeri 76 Kota Bengkulu, sedangkan hipotesis nihil (H_o) ditolak.

D. Pembahasan

Penelitian ini berawal dikarenakan pada saat observasi awal, penulis menemukan permasalahan di SD Negeri 76 Kota Bengkulu, yaitu pada saat pembelajaran guru mengajar hanya menggunakan buku pelajaran tanpa

dibantu media lainnya. Guru juga mengajar dengan menerapkan metode ceramah yang cukup menonton. Hal ini menyebabkan siswa kurang bersemangat belajar. Kebanyakan siswa bersikap pasif, bahkan ada beberapa siswa yang tidak memperhatikan guru, akan tetapi sibuk ngobrol dengan temannya. Dikarenakan suasana belajar seperti itu, maka tidak diherankan bila hasil belajar siswa menjadi rendah. Rendahnya hasil belajar siswa terbukti dengan rendahnya target pencapaian KKM mata pelajaran IPA untuk kelas II yaitu 70.

Untuk itu peneliti ingin melakukan penelitian tentang pelaksanaan pelajaran IPA pada pokok bahasan benda padat dan benda cair dengan menerapkan model pembelajaran pemberian hadiah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pemberian *reward* terhadap keaktifan siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) siswa kelas II di SD Negeri 76 Kota Bengkulu.

Keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berpikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan. Belajar yang berhasil harus melalui berbagai macam aktifitas, baik aktifitas fisik maupun psikis. Pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruh atau sebagian siswa terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran. Keaktifan siswa dalam belajar merupakan segala kegiatan yang bersifat fisik maupun non-fisik siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar yang optimal sehingga dapat menciptakan suasan kelas menjadi kondusif. Keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran

dapat merangsang dan mengembangkan bakat yang dimilikinya, peserta didik juga dapat berlatih untuk berpikir kritis dan dapat memecahkan permasalahan-permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.

Ciri dari proses pembelajaran yang lebih mengaktifkan siswa, yaitu siswa aktif mencari atau memberikan informasi, bertanya bahkan dalam membuat kesimpulan; adanya interaksi aktif secara terstruktur dengan siswa; adanya kesempatan bagi siswa untuk menilai hasil karyanya sendiri; adanya pemenfaatan sumber belajar secara optimal.

Keaktifan peserta didik dalam kegiatan proses pembelajaran merupakan hal yang sangat penting. Kegiatan di sini adalah keterlibatan peserta didik yang secara langsung dapat dilihat dari indikator keaktifan yaitu siswa turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya; siswa terlibatnya dalam pemecahan masalah; bertanya kepada peserta didik lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapi; berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah; melaksanakan diskusi kelompok sesusi dengan petunjuk guru; melatih diri dalam memecahkan persoalan masalah atau soal, menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperoleh; dan kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam belajar aktif merupakan langkah cepat, menyenangkan, mendukung dan secara pribadi menarik hati.

Keaktifan dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti memberikan motivasi atau menarik perhatian peserta didik, sehingga mereka berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran; menjelaskan tujuan intruksional

(kemampuan dasar kepada peserta didik); meningkatkan kompetensi belajar kepada peserta didik; memberikan stimulus (masalah, topik, dan konsep yang akan dipelajari); memberikan petunjuk kepada peserta didik cara mempelajari; memunculkan aktifitas, partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran; memberikan umpan balik (*feedback)*; melakukan tagihan-tagihan kepada peserta didik berupa tes sehingga kemampuan peserta didik selalu terpantau dan terukur; dan menyimpulkan setiap materi yang disampaikan diakhir pembelajaran.

Reward sebagai alat pendidikan diberikan ketika siswa melakukan sesuatu yang baik. Hadiah yang diberikan kepada orang berupa apa saja, tergantung dari keinginan pemberian, bentuk *reward* yang lain juga bisa disesuaikan dengan prestasi yang dicapai oleh seseorang, seperti buku tulis, pensil, pena, bolpoint, penggaris, buku catatan dan sebagainya. *Reward* merupakan suatu penghargaan yang diberikan guru kepada siswa sebagai hadiah karena siswa tersebut telah berperilaku baik dan sudah berhasil melaksanakan tugas yang diberikan guru dengan baik. *Reward* adalah alat untuk mendidik anak-anak supaya anak merasa senang karena perbuatan atau pekerjaannya mendapat penghargaan. *Reward* memiliki tujuan untuk membangkitkan atau mengembangkan minat, *reward* ini hanya berupa alat untuk membangkitkan minat saja bukanlah sebagai tujuan. Tujuan pemberian penghargaan dalam belajar adalah bahwa seseorang akan menerima penghargaan setelah melakukan pembelajeran dengan baik dan akan melakukan pembelajaran sendiri di luar kelas. *Reward* juga bisa dikatakan

sebagai motivasi yang diberikan oleh guru kepada siswanya. Dalam aplikasi dalam proses pembelajaran, memberikan *reward* atau penghargaan dapat mengembangkan kecakapan kreativitas siswa. Dalam penerapannya seorang guru dapat memilih bentuk macam-macam *reward* yang cocok dengan siswa, dan disesuaikan dengan kondisi dan situasi keuangan, jika hal itu menyangkut masalah keuangan. Dalam memberikan *reward* seorang guru hendaknya dapat mengetahui siapa yang berhak mendapatkan *reward*, seorang guru harus selalu ingat akan maksud *reward* dari pemberian *reward* itu, seorang siswa yang pada suatu ketika menunjukan dari hasil biasanya mungkin sangat baik diberi *reward*. Adapun indikator dari pemberian *reward* yaitu penguatan itu sendiri dengan sub indikator hadiah, peluang bersaing dengan sub indikator kesiapan untuk berkopetensi, serta rekan kerja dengan sub indikator antar siswa.

Jenis penelitian ini adalah penelitian dengan pendekatan kuantitatif korelasional dengan pengujian hipotesis asosiatif, yang bertujuan untuk menganalisis pengaruh pemberian *reward* terhadap keaktifan siswa pada mata pelajaran IPA di kelas II SD Negeri 76 Kota Bengkulu. Hipotesis asosiatif merupakan dugaan tentang adanya hubungan antar variabel dalam populasi yang akan diuji melalui hubungan antar variabel dalam sampel yang diambil dari populasi tersebut.

Teknik penentuan sampel ini dengan menggunakan *sampling purposive* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.

Adapun sampel dari penelitian ini, yaitu 25 siswa kelas II.B, hal ini karena nilai kelas II.B lebih rendah di dibandingkan dengan kelas II.A.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa Dalam penelitian ini angket diberikan kepada 25 orang siswa kelas II.B di SD Negeri 76 Kota Bengkulu dengan jumlah angket 17 soal yang berkaitan dengan batasan masalah penulis yaitu pemberian *reward* dan keaktifan siswa. Adapun hal yang diobservasi di lapangan adalah tentang keaktifan siswa pada pembelajaran IPA yang dipengaruhi oleh pemberian *reward*, juga mengumpulkan dokumentasi.

Sebelumnya melakukan analisis data, penulis melakukan uji homogenitas, dan didapatkan hasil harga F_{hitung} lebih kecil dari F_{tabel} (1,529 < 2,12), maka artinya varians homogen, sehingga analisis korelasi dapat dilanjutkan. Nilai t di atas selanjutnya dibandingkan dengan dk = N1+N2 – 2 = 25+25 – 2 = 48. Dengan dk = 48, dan bila taraf kesalahan ditetapkan sebesar 5%, maka t_{tabel} = 2,010. Dengan demikian, $t_{hitung} > t_{tabel}$ (5,25 > 2,010) yang berarti hipotesis kerja (H_a) dalam penelitian ini diterima, yaitu terdapat terdapat pengaruh pemberian *reward* terhadap keaktifan siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di Kelas II SD Negeri 76 Kota Bengkulu, sedangkan hipotesis nihil (H_o) ditolak.

Terdapatnya pengaruh pemberian *reward* terhadap keaktifan siswa, dikarenakan kelebihan dari pemberian *reward* yang memiliki efek menyenangkan, pemberian *reward* akan menghasilkan perasaan senang pada diri siswa sehingga siswa menjadi lebih bersemangat untuk belajar. Namun,

pemberian *reward* juga memiliki kelemahan yaitu pandangan setiap anak berbeda terhadap suatu bentuk pemberian *reward*, hal ini dikarenakan setiap anak memiliki penerimaan yang berbeda terhadap pemberian *reward*, seperti persepsi siswa yang berbeda. Oleh karena itu, guru harus memperhatikan keadaan siswa saat menerapkan pemberian *reward.*

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Nilai t di atas selanjutnya dibandingkan dengan dk = N1+N2 – 2 = 25+25 – 2 = 48. Dengan dk = 48, dan bila taraf kesalahan ditetapkan sebesar 5%, maka t_{tabel} = 2,010. Dengan demikian, $t_{hitung} > t_{tabel}$ (5,25 > 2,010) yang berarti hipotesis kerja (H_a) dalam penelitian ini diterima, yaitu terdapat terdapat pengaruh pemberian *reward* terhadap keaktifan siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di Kelas II SD Negeri 76 Kota Bengkulu, sedangkan hipotesis nihil (H_o) ditolak.

Terdapatnya pengaruh pemberian *reward* terhadap keaktifan siswa, hal ini dikarenakan kelebihan dari pemberian *reward* yang memiliki efek menyenangkan, pemberian *reward* akan menghasilkan perasaan senang pada diri siswa sehingga siswa menjadi lebih bersemangat untuk belajar.

B. Saran-saran

Ada beberapa saran yang diajukan setelah dilakukan penelitian ini di antaranya:

1. Kepala Sekolah

   Diharapkan memberi motivasi lebih kepada guru dan siswa agar semangat dalam kegiatan pembelajaran, juga memfasilitasi sarana dan prasarana agar pembelajaran dapat menggunakan media bantuan dan

memberikan reward kepada siswa untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa.

2. Guru

Hendaknya memotivasi siswa agar lebih bersemangat dalam belajar agar lebih aktif agar hasil belajar siswa meningkat.

3. Siswa

Hendaknya lebih semangat dan lebih aktif dalam belajar di kelas, tidak hanya saat guru memberikan *reward* tetapi juga termotivasi dalam setiap pembelajaran agar hasil belajar siswa meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

[1]Ramayulis, *Dasar-Dasar Kependidikan* (Jakarta: Kalam Mulia, 2015), h. 15.

[1]Tim Pustaka Yustisia, *Perundangan tentang Kurikulum Sistem Pendidikan Nasional 2013* (Yogyakarta: Pustaka Yustisia, 2013), h. 2.

[1]Redaksi Sinar Grafika, *UU RI Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen* (Jakarta: Sinar Grafika, 2014), h. 3.

[1]Barnawi dan Mohammad Arifin, *Etika dan Profesi Kependidikan* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), h. 69.

[1]Muhammat Rahman, *Model Pembelajaran ARIAS Terintegratif* (Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2014), h. 46.

[1]Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h. 1

[1]Bukhari Umar, *Hadis Tarbawi, Pendidikan dalam Perspektif Hadis* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), h. 43.

[1]Departemen Agama RI, *Al-Quran Bayan, Q.S. An-Nahl (16), ayat 125* (Jakarta: Al-Quran Terkemuka, 2009), h. 281.

[1]Jalaluddin, *Pendidikan Islam: Pendekatan Sistem dan Proses* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2016), h. 201.

[1]Hisyam Zaini DKK, *Strategi Pembelajaran Aktif* (Yogyakarta: CTSD, 2016), h. 1.

[1]Ramayulis, *Dasar-dasar Kependidikan*, h. 179.

[1]Ahmad Susanto, *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana, 2013), h. 165.

[1]Ahmad Susanto, *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*, h. 165.

[1]Setya Norma Sulistyani, "Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa dengan Penerapan Metode *Guided Note Taking* pada Mata Diklat Memilih Bahan Baku Busana di SMK Negeri 4 Yogyakarta", (Skripsi: Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta, 2012), h. 52-53.

[1]E. Mulyasa, *Kurikulum yang Disempurnakan* (Bandung: Remaja Rosdakarya 2009), h.32.

[1]Hisyam Zaini DKK, *Strategi Pembelajaran Aktif*, h. xvi.

[1]Hisyam Zaini DKK, *Strategi Pembelajaran Aktif*, h. xvii.

[1]Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad, *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), h. 33.

[1]Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad, *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM*, h. 33-34.

[1]Johan, *Upaya Peningkatan Keaktifan*, h. 25.

[1]Eprints.stainkudus.ac.id/1170/5/05. BAB II.pdf

[1]Johan, *Upaya Peningkatan Keaktifan*, (FKIP UMP, 2016), h. 26

[1]Rusman, *Model-model Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014), h. 97.

[1]Hamzah Nurdin Mohamad, *Belajar dengan Pendekatan Pembelajaran Aktif Inovatif Lingkungan Kreatif Efektif Menarik* (Jakarta: Bumi Askara, 2013), h. 33.

[1]Eni Wulandar, 2009, penerapan model PBL, (Problem Based Learning). Pada Pembelajaran IPA Siswa kelas II SD, Jurnal FKIP Universitas Sebelas maret jalan RI sutami nomor 36A, surakarta 57126.

[1]Tim Pustaka Yustisia, *Perundangan tentang Kurikulum Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2013*, h. 70.

[1]Ahmad susanto teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar, jakarta prenadamedia group, 2014).

[1]Yunita selviana, 2007 Penerapan problom based learning (PBL) Untuk meningkatkan hasil belajara siswa di kelas VII-A SMP Katolik frateran celaker 21 malang. Jurnal FMIPA Universitas negeri malang.

[1]Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, h. 103.

[1]Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h. 150.

[1]Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2013), h. 103.

[1]Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2013), h. 103.

[1]Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar*, h. 150.

[1]Saginan, *Teori Reward dan Punishment*, 2006. Dialses dari www.academia.edu.

[1]Bambang Nugroho, *Reward dan Punishment* (Jakarta: Buletin Cipta Karya, 2006), h. 10.

[1]Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 102.

[1]Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian, cetakan ke-24* (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 224.

[1]Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h. 262.

[1]Zen Amiruddin, *Statistik Pendidikan* (Yogyakarta: Teras, 2010), h. 9.

[1]Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2011), h. 72.

[1]Sutanto Leo, *Kiat Jitu Manulis Skripsi, Tesis, dan Disertasi* (Jakarta: Erlangga, 2013), h.99.

[1]Sutanto Leo, *Kiat Jitu Menulis Skripsi, Tesis, dan Desertasi*, h. 102.

[1]Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, h. 81.

[1]Sutanto Leo, *Kiat Jitu Menulis Skripsi, Tesis, dan Desertasi*, h. 102-103.

[1]Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*, h. 142.

[1]Singgih Santoso, *Aplikasi SPSS pada Statistik Parametrik* (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2012), h. 155-159.

[1]Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, h.130-132.

[1]Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), h. 100.