

**PENGARUH PEMBERIAN *REWARD*  
TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA  
SISWA DI SDN 37 KAUR**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu  
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh  
Gelara Sarjana Pendidikan (S.Pd)



**O l e h :**

**SEPNI DWITA SARI  
NIM. 1516240106**

**PROGRAM STUDI  
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
JURUSAN TARBIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU  
TAHUN 2019**

**NOTA PEMBIMBING**

Hal : Skripsi Sdr. Sepni Dwita Sari  
NIM : 1516240106

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 ini:

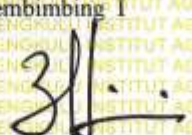
Nama : Sepni Dwita Sari  
NIM : 1516240106  
Judul : Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Hasil Belajar Matematika  
Siswa di SDN 37 Kaur

Telah memenuhi syarat untuk diujikan pada sidang munaqasyah skripsi guna  
memperoleh Sarjana dalam bidang Ilmu Tarbiyah. Demikian, atas perhatiannya  
diucapkan terima kasih. Wassalamu 'alaikum Wr.Wb

Bengkulu, Agustus 2019

Pembimbing I

Pembimbing II

  
Dr. Buyung Surahman M.Pd  
NIP.196101151984031002

  
Wiwinda, M.Ag  
NIP.197606042001122004





**KEMENTERIAN AGAMA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS**

Alamat: Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Tlp. (0736) 51171, 51172, 51176 Fax. (0736) 51171 Bengkulu

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul **“Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di SDN 37 Kaur”** yang disusun oleh Sepni Dwita Sari Nim: 1516240106 telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu pada Hari Selasa, Tanggal 27 Agustus 2019, dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Ilmu Tarbiyah.

**Ketua**  
**Dr. Sukarno, M.Pd**  
**NIP. 196102052000031002**

**Sekretaris**  
**Poni Saltipa, M.Pd**  
**NIP. 20140779102**

**Penguji I**  
**Dr. Adisel, M.Pd**  
**NIP. 197612292003121004**

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

Bengkulu, Agustus 2019  
Mengetahui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris



**Dr. Zubaedi, M.Ag., M.Pd**  
**NIP. 19690308199631005**

## **MOTO**

Diam bukan definisi sebuah kebodohan  
akan tetapi akan membuat kamu matang dalam berbicara

“Dua hal tidak mungkin berkumpul dalam diri seorang munafiq,  
yaitu penerimaan yang baik dan pemahaman terhadap agama.”  
(HR. At-Tirmidzi)

## PERSEMBAHAN

*Alhamdulillah puji syukur selalu terucap kepada Allah SWT, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dan ku persembahkan untuk:*

- 1. Ibundaku Nismawati , orang yang menjadi sosok perempuan yang kuat yang sangat aku banggakan dan aku cintai, engkau lah ibu yang menjadi kekuatan ku ketulusan dan keikhlasan mu yang selalu memebrikan doa-doa terindah untuk kebahagiaan ku, berkat doamu ibu sehingga anandamu bisa meraih keberhasilan terima kasih ibu.*
- 2. Ayukku novtie wasmaini, S.Pd tersayang yang selalu menjadi penyemangat dalam studi ku serta menjadi inspirasi ku.*
- 3. Kakek dan nenek ku Alihak (Alm), Awasna (Alm) dan seluruh anak cucu A2 dan seluruh keluarga besarku terimakasih telah mendukung dan memberikan semangat di setiap perjuangan ku*
- 4. Untuk sahabat ku khairunnisa terimakasih yang selalu menjadi teman mendengar keluh kesa ku*
- 5. Untuk Squad 6 : reza, sedesni, ance, liga, nia terima kasih*
- 6. bapak dr. H.M nasron ,H.K.M.Pd.I selaku dosen pembimbing akademik (PA), serta kedua pembimbing skripsi ku bapak Drs.buyung surahman M,pd selaku pembimbing 1, ibu wiwinda, M.Ag selaku pembimbing II yang telah berusaha memberikan petunjuk dan arahan serta bimbingan dalam penulisan skripsi ini*
- 7. Almamter yang telah menempahku Institut Agama Islam Negeri Bengkulu*

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sepni Dwita Sari  
NIM : 1516240106  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul "PENGARUH PEMBERIAN REWARD TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA DI SDN 37 KAUR" adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila dikemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Bengkulu, Agustus 2019

Menyatakan,



Sepni Dwita Sari  
NIM. 1516240106

PENGARUH PEMBERIAN REWARD  
TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA  
SISWA DI SDN 37 KAUR  
Sepni Dwita Sari  
NIM : 1516240106

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemberian reward terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika siswa di kelas V SD 37 kaur. Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif . yang di lakukan dengan penelitian lapangan (*field reseach*). Populasi dalam penelitian ini adalah di SDN 37 Kaur. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampel*. Sampel pada penelitian ini kelas IV dan kelas V SD N 37 Kaur. Teknik pengumpulan data pada pengumpulan data ini dalam berbentuk angket. Teknik analisis dengan uji prasyarat dan Hipotesis. Data hasil penelitian yang menggunakan uji-t nilai thitung  $(2,97) > ttabel (2,05)$ . Maka  $H_a$  diterima dengan demikian terdapat pengaruh pemberian reward terhadap hasil belajar matematika siswa di SDN 37 Kaur.

**Kata kunci : Reward, Hasil belajar, Matematika**

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Alhamdulillah, puji syukur senantiasa penulis ucapkan kehadiran Allah SWT atas segala nikmat dan rahmat yang selalu tercurah sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini yang berjudul pengaruh pemberian *reward* terhadap hasil belajar matematika SDN 37 kaur, terlaksana sebagaimana mestinya. Shalawat teriring salam semoga selalu tercurah kepada Baginda suri tauladan ummat, Nabi Muhammad SAW kepada para sahabat, keluarga dan orang-orang yang senantiasa istiqomah menegakkan ajaran Islam di jalan-Nya hingga yaumul akhir.

Dalam penulisan skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd) pada Program Studi Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu. Penulis skripsi ini, menyadari masih banyak kekurangan dan kelemahan baik mengenai materi maupun sistematika penulisan. Untuk itu dengan segala kerendahan hati, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi di masa yang akan datang

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

1. Prof. Dr. H. Sirajuddin, M. M.Ag, M.H, selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu yang telah memberikan fasilitas dalam pembuatan skripsi ini.
2. Dr. Zubaedi, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu yang telah memberikan bantuan dan dukungan dalam penulisan skripsi ini.



3. Nurlaili, M.Pd.I, selaku Kajar Tarbiyah yang telah memberi bantuan dalam penulisan skripsi ini.Dr.
4. Buyung Surahman, M.Pd selaku selaku pembimbing satu dalam penulisan skripsi ini, yang telah banyak membimbing, memberi masukan, saran dan nasehat kepada penulis.
5. Wiwinda, M. Ag, selaku pembimbing kedua dalam penulisan skripsi ini, yang telah banyak membimbing, memberi masukan, saran dan nasehat kepada penulis.
6. Seluruh Dosen IAIN Bengkulu yang telah memberikan banyak ilmu dan bimbingan kepada penulis dalam perkuliahan,
7. Kepala perpustakaan dan stafnya, yang telah membantu penulis dalam menyediakan fasilitas tentang kepastakaan.
8. Ibu Kepala Sekolah SDN 37 Kaur tersedia banyak membantu penulis dalam pra penelitian untuk memperoleh data pendukung penyusunan skripsi ini.
9. Kedua orang tuaku dan segenap keluarga yang telah ikut memberikan semangat yang tinggi baik moril maupun material kepadaku dalam menyelesaikan studi ini
10. Rekan-rekan seperjuangan.

Bengkulu, Agustus 2019  
Penulis

Sepni Dwita Sari  
NIM. 1516240106

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>ii</b>
<b>MOTO .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAAN .....</b>	<b>v</b>
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>x</b>

### **BAB I PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian .....	5
G. Sistematika Penulisan .....	5

### **BAB II. LANDASAN TEORI**

A. Pemberian Reward .....	7
1. Pengertian Reward .....	7
2. Macam-Macam Reward .....	8
3. Fungsi dan Kriteria Pemberian Reward .....	10
4. Tujuan Pemberian Reward .....	12
B. Pembelajaran Matematika .....	13
1. Belajar .....	13
2. Faktor ekstern.....	23
C. Konsep tentang Hasil Belajar.....	25
1. Pengertian Hasil Belajar.....	25
2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar .....	29
D. Penelitian Yang Relevan.....	31

E. Kerangka Berfikir .....	36
F. Hipotesis .....	37

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian.....	39
B. Defenisi Oprasional Variabel.....	40
C. Populasi dan Sampel .....	41
D. Teknik Pengumpulan Data.....	42
E. Teknik Analisis Data.....	45

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN**

A. Deskripsi Wilayah Penelitian .....	50
B. Penyajian Data.....	54
C. Pembahasan .....	
.....	110

### **BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	
.....	113
B. Saran .....	
.....	113

### **DAFTAR PUSTAKA** **Lampiran-Lampiran**

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu yang esensial bagi manusia, melalui pendidikan manusia bisa belajar menghadapi alam semesta ini untuk mempertahankan kelangsungan hidupnya. Karena pentingnya pendidikan Islam meletakkan pendidikan pada kedudukan yang penting dalam doktrin Islam. Sebagaimana telah dijelaskan didalam Al-Qur'an tentang arti penting pendidikan bagi kehidupan umat Islam sebagai hamba Allah SWT. Firman Allah SWT dalam surat Al-Mujadalah ayat 11:

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya : "Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantara mu dan orang-orang yang berilmu pengetahuan beberapa derajat".<sup>1</sup>

Ayat tersebut menjelaskan bahwa ilmu sangatlah tinggi kedudukannya dalam Islam. Untuk mendapatkan ilmu, manusia dituntut menggunakan pikirannya, belajar dan memahami serta menerapkan didalam kehidupan sehari-hari. Sebagaimana kita ketahui bersama sampai saat ini bangsa kita sedang melaksanakan pembangunan diberbagai bidang, salah satunya yang dianggap penting adalah bidang pendidikan. Sebab pembangunan nasional

---

<sup>1</sup>Al-Qur'an Terjemah. (Depag RI, 1990: 910). *Al Qur'an dan Terjemahannya*, Bandung : PT. Al-Ma'arif.

dibidang pendidikan sebagai upaya mencerdaskan kehidupan bangsa, meningkatkan kehidupan bangsa dan meningkatkan kualitas manusia Indonesia seutuhnya, dalam rangka mewujudkan masyarakat yang maju, adil, sejahtera, dan makmur.

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

Dengan interaksi pembelajaran reflektif dapat membuat anak didik untuk menjadikan hasil belajar sebagai referensi refleksi kritis tentang dampak ilmu pengetahuan dan teknologi terhadap masyarakat; mengasah kepedulian sosial, mengasah hati nurani, dan bertanggungjawab terhadap karirnya kelak. Kemampuan ini dimiliki anak didik, karena dengan pola interaksi pembelajaran tersebut, dapat membuat anak didik aktif dalam berfikir (*mind-on*), aktif dalam berbuat (*hand-on*), mengembangkan kemampuan bertanya, mengembangkan kemampuan berkomunikasi, dan membudayakan untuk memecahkan permasalahan baik secara personal maupun sosial<sup>2</sup>.

---

<sup>2</sup> Rustiyah. 2003. *Proses Belajar Mengajar* Jakarta: Bumi Aksara. hal: 20



Agar hasil ini dapat optimal, guru dituntut untuk mengubah peran dan fungsinya menjadi fasilitator, mediator, mitra belajar anak didik, dan evaluator. Ini berarti, guru harus menciptakan interaksi pembelajaran yang demokratis dan dialogis antara guru dengan anak didik, dan anak didik dengan anak didik.<sup>3</sup>

Pelajaran matematika seringkali dijadikan momok yang menakutkan oleh para siswa. Matematika dianggap pelajaran yang sulit karena berhubungan dengan angka dan berhitung. Selain itu, kesulitan lain yang dialami siswa adalah rumus-rumus yang harus digunakan untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Siswa cenderung menjauhi pelajaran matematika karena seringkali mengalami kesulitan dalam belajar maupun dalam menyelesaikan suatu permasalahan matematika.

Dalam implementasi kurikulum 2013, guru dituntut untuk menggunakan metode dan model belajar yang ada untuk menstimulasi siswa agar lebih aktif dalam belajar. Selama proses pembelajaran, peran siswa harus lebih dominan sehingga guru tidak lagi menjadi aktor utama dalam proses pembelajaran. Namun, keberadaan metode pembelajaran tersebut belum cukup untuk menstimulasi keaktifan siswa karena siswa masih terpaku dengan pembelajaran model lama sehingga diperlukan faktor pendukung agar siswa lebih bergairah dalam mengikuti proses pembelajaran yaitu dengan memberikan reward atau penghargaan.

---

<sup>3</sup> Aqib, Zainal. *Pendidikan Karakter Di Sekolah Membangun Karakter dan Kepribadian Anak*. (Jakarta : Yrama Widya). hal: 12

Dari beberapa faktor yang telah diuraikan, maka penulis mengadakan penelitian mengenai pengaruh pemberian Reward terhadap hasil belajar mata pelajaran matematika siswa di Kelas V SD 37 Kaur.

### **B. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang di atas maka dapat disimpulkan identifikasi masalahnya adalah:

1. Dalam proses pembelajaran matematika guru lebih sering menerapkan metode penugasan sehingga siswa kurang dalam memahami materi pembelajaran
2. Siswa kurang tertarik dan kurang termotivasi dalam mengikuti pelajaran yang dapat menyebabkan rendahnya hasil belajar Matematika.
3. Guru jarang menggunakan media yang menarik sehingga siswa merasa bosan
4. Guru kurang variatif dalam pembelajaran
5. Guru lebih sering memberikan hukuman daripada memberikan reward kepada anak dalam proses pembelajaran.

### **C. Batasan Masalah**

Agar penelitian tidak terlalu luas dan lebih terfokus pada masalah dan tujuan dalam penelitian ini, maka peneliti membatasi penelitian ini hanya pada pemberian reward dalam pembelajaran Matematika pada siswa Kelas V Semester Ganjil SDN 37 Kaur.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan mendasar yang hendak dibahas adalah : Bagaimana pengaruh pemberian reward terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika siswa di Kelas V SD 37 Kaur?

#### **E. Tujuan Masalah**

Bertitik tolak dari rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini, yaitu: Untuk mengetahui pengaruh pemberian reward terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika siswa di Kelas V SD 37 Kaur.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Kegunaan teoritis

Penelitian ini dapat diharapkan mampu memberikan sumbangan pemikiran terhadap dunia pendidikan, menjadi bahan acuan untuk mengkaji tentang pentingnya memberi reward terhadap hasil belajar Matematika

2. Manfaat praktisi

Dapat memperluas pengetahuan tentang bagaimana pengaruh pemberian reward terhadap hasil belajar anak.

#### **G. Sistematika penulisan**

Proposal ini terdiri dari 3 Bab, yaitu BAB I Pendahuluan, Bab II Landasan Teori, Bab III Metode Penelitian. Masing-masing Bab memiliki sub bab dengan garis besar isinya sebagai berikut, yaitu:

BAB I berisi pendahuluan. Pada bab ini diuraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian.

BAB II Landasan Teori. Pada bab ini diuraikan beberapa penjelasan. yakni pengertian reward, hasil belajar dan pembelajaran matematika.

BAB III menguraikan kesimpulan dan penulis saran-saran yang ditujukan bagi para pembaca dan penulis lain.

BAB IV Hasil Penelitian dan pembahasan yang berisi deskripsi wilayah penelitian dan hasil penelitian dan pembahasan.

BAB V Penutup yang berisi kesimpulan dan saran-saran.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Pemberian Reward**

##### 1. Pengertian Rewad

Menurut bahasa kata reward berarti ganjaran, hadiah, upah. Sedangkan dalam kamus lengkap psikologi reward merupakan sembarang perangsang, situasi atau pernyataan lisan yang bisa menghasilkan kepuasan atau menambah kemungkinan suatu perbuatan.

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

Reward juga sebagai satu pendorong, penyemangat dan motivasi agar anak didik lebih meningkatkan prestasi hasil belajar sesuai yang diharapkan. Dan diharapkan dari pemberian hadiah tersebut muncul keinginan dari di anak untuk lebih membangkitkan minat belajar yang tumbuh dari dalam diri siswa sendiri.<sup>4</sup>

---

<sup>4</sup> Hasibuan dan Moedjono, *Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008), hal. 58



Reward alat bantu yang dapat dimanfaatkan sebagai yang jitu untuk meningkatkan perhatian siswa terhadap bahan pelajaran yang disampaikan oleh guru. Umpan balik pun terjadi seiring dengan proses belajar siswa yang berkelanjutan, alat bantu pendidikan yang penting dibicarakan pada bagian ini adalah reward.

## 2. Macam-macam reward

Reward adalah metode yang bersifat positif terhadap proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar. Reward yang diberikan kepada siswa ada berbagai macam bentuk. Secara garis besar reward dapat dibedakan menjadi empat macam menurut Ahmadi & Nur yaitu:

### a. Pujian

Pujian adalah suatu bentuk reward yang paling mudah dilakukan. Pujian dapat berupa kata-kata, seperti: baik, bagus, bagus sekali dan sebagainya. tetapi juga dapat berupa kata-kata yang berupa sugesti, misalnya; “Nah lain kali akan lebih baik lagi.” “Kamu pasti bisa kalau kamu rajin belajar”. Disamping yang berupa kata-kata, pujian dapat pula berupa isyarat atau pertanda misalnya dengan menunjukkan ibu jari (jempol), dengan menepuk bahu anak, dengan tepuk tangan, dan sebagainya.

### b. Penghormatan

Reward yang berupa penghormatan ini dapat berbentuk dua macam pula. Pertama, berbentuk semacam penobatan, yaitu anak yang mendapat penghormatan diumumkan dan ditampilkan dihadapan teman

temannya. Dapat juga dihadapan teman-teman sekelas, teman teman sekolah, atau mungkin juga dihadapan orang tua siswa. Kedua, penghormatan yang berbentuk pemberian kekuasaan untuk melakukan 81 sesuatu. Misalnya, kepada anak yang menyelesaikan soal yang sulit disuruh mengerjakannya dipapan tulis.

c. Hadiah

Yang dimaksud dengan hadiah disini adalah reward yang berbentuk pemberian berupa barang. Reward yang berupa pemberian barang ini disebut juga reward materiil. Yaitu hadiah yang berupa barang ini dapat terdiri dari alat-alat keperluan sekolah, seperti pensil, penggaris, buku dan lain sebagainya.

d. Tanda Penghargaan

Jika hadiah adalah reward yang berupa barang, maka tanda penghargaan adalah kebalikannya. Tanda penghargaan tidak dinilai dari segi harga dan kegunaan barang-barang tersebut, seperti halnya pada hadiah. Melainkan, tanda penghargaan dinilai dari segi kesan atau nilai kenangannya. Oleh karena itu reward atau tanda penghargaan ini disebut juga reward simbolis. reward simbolis ini dapat berupa surat-surat tanda jasa, sertifikat-sertifikat.<sup>5</sup>

Dari keempat macam reward tersebut diatas dalam penerapannya seorang guru dapat memilih bentuk macam-macam reward yang cocok dengan siswa dan disesuaikan dengan situasi dan kondisi, baik situasi

---

<sup>5</sup> Mulyani Sumantri dan Nana Syaodih, *Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), hal. 2.41

dan kondisi siswa atau situasi dan kondisi keuangan, bila 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 menunjukkan hasil dari biasanya, mungkin sangat baik diberi reward. Dalam hal ini seorang guru hendaklah bijaksana jangan sampai reward menimbulkan iri hati pada siswa yang lain yang merasa dirinya lebih pandai, tetapi tidak mendapatkan reward.

### 3. Fungsi dan Kriteria Pemberian Reward

Pemberian Reward Sebagai Motivasi Pastilah Memiliki Fungsi Bagi Siswa.

a. Reward menghasilkan dua macam fungsi, antara lain sebagai berikut:

- 1) Memberikan Informasi Penghargaan dapat menarik perhatian personil dan memberi informasi atau mengingatkan mereka tentang pentingnya sesuatu yang diberi penghargaan dibandingkan dengan hal yang lain.
- 2) Memberikan Motivasi Penghargaan juga meningkatkan motivasi personil terhadap ukuran kinerja, sehingga membantu personil dalam memutuskan bagaimana mereka mengalokasikan waktu dan usaha mereka. Kedua fungsi mengenai pemberian reward memberikan indikasi bahwa dengan pemberian reward, siswa dapat termotivasi serta menarik perhatian siswa bahwa pentingnya pemberian reward

sebagai bentuk penghargaan yang diberikan. Pemberian reward dapat berfungsi dengan baik apabila pemberian reward dijalankan sesuai dengan prosedur dan kriteria pemberian reward.<sup>6</sup>

b. Adapun kriteria pemberian reward yaitu sebagai berikut:

- 1) Penghargaan harus dihargai oleh penerima Penghargaan yang tidak bernilai dimata penerima tidak akan memotivasi penerima untuk berprestasi.
- 2) Penghargaan harus cukup besar untuk dapat memiliki dampak. Jika penghargaan yang disediakan jumlahnya tidak signifikan, dampaknya dapat berlawanan dengan usaha untuk meningkatkan produktivitas. Penghargaan harus diumumkan secara luas agar memiliki dampak terhadap penerima.
- 3) Penghargaan harus dapat dimengerti oleh penerima Personel harus memahami dengan baik mengenai alasan pemberian penghargaan meupun nilai penghargaan yang mereka terima.
- 4) Penghargaan harus diberikan pada waktu yang tepat Penghargaan harus diberikan setelah personel menghasilkan kinerja seharusnya mendapatkan penghargaan. Jika tidak diberikan segera, penghargaan akan kehilangan dampak sebagai pemotivasi.
- 5) Dampak penghargaan harus dirasakan dalam jangka panjang Penghargaan dapat menghasilkan nilai lebih jika perasaan bahagia

---

<sup>6</sup> Mulyani Sumantri dan Nana Syaodih, *Perkembangan Peserta Didik*, hal. 356

yang dihasilkan oleh penghargaan tersebut bertahan lama dalam ingatan penerima.

- 6) Penghargaan harus dapat diubah Pemberi penghargaan sering kali salah dalam menetapkan penghargaan dan beberapa keputusan pemberian penghargaan lebih sulit untuk diubah jika dibandingkan dengan yang lain. Menghargaan harus memerlukan biaya yang efisien. Penghargaan yang terletak adalah penghargaan yang mampu memotivasi personel sesuai dengan yang diharapkan perusahaan dengan biaya minimum.<sup>7</sup>

Kriteria pemberian reward tersebut, memberikan indikasi bahwa pemberian reward hendaklah sesuai dengan kriteria agar dapat bermanfaat dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai sehingga perlu diperhatikan kriteria-kriteria dalam pemberian reward.

#### 4. Tujuan Pemberian Reward

Tujuan pemberian reward yang harus dipakai dalam pemberian reward adalah untuk lebih meningkatkan motivasi intrinsik dari motivasi ekstrinsik, dalam artian siswa harus melaksanakan suatu perbuatan, makna perbuatan itu timbul dari kesadaran itu sendiri. Adanya pemberian reward itu, juga diharapkan membangun suatu hubungan yang positif antara guru dan siswa. Karena reward itu dalam bagian dari pada rasa penjelma dari rasa sayang seorang guru kepada siswanya.

---

<sup>7</sup> Muhammad Ali, *Guru dalam Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2010), hal. 19



Tujuan pemberian reward adalah untuk mendidik anak supaya dapat merasa senang karena perbuatan atau pekerjaannya mendapatkan penghargaan. Selain itu, tujuan dari pemberian reward juga untuk meningkatkan kemauan siswa untuk memperbaiki atau mempertinggi prestasi yang telah dicapai. Dengan diberikan reward, guru bertujuan untuk membentuk kemauan siswa yang lebih keras.<sup>8</sup>

## **B. Pembelajaran Matematika**

Dalam proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar merupakan salah satu kegiatan yang pokok, Karena berhasil tidaknya pendidikan tergantung pada proses belajar. Belajar matematika adalah suatu proses tahapan perubahan tingkah laku yang disebabkan oleh latihan dan pengalaman-pengalaman untuk mendapatkan hubungan-hubungan, konsep-konsep dan struktur-struktur yang terdapat dalam bahasan yang dipelajari. Matematika adalah mata pelajaran yang diajarkan dari Sekolah Dasar (SD) sampai dengan Sekolah Menengah Atas (SMA).

Matematika berasal dari kata Yunani “mathein” atau “matheneina” yang artinya mempelajari. Kata matematika diduga erat hubungannya dengan kata sansekerta, medha atau widya yang artinya kepandaian, kemampuan atau intelensia. Dari segi bahasa, matematika ialah kepandaian, kemampuan atau intelegensia. Dari segi bahasa, matematika berkenaan dengan struktur dan hubungan yang berdasarkan konsep-konsep yang abstrak sehingga diperlukan simbol-simbol untuk menyampaikannya. Simbol-simbol itu dapat

---

<sup>8</sup> Reward Ngalim Purwanto (2002:182)

mengoprasikan aturan-aturan dari struktur dan hubungan dengan operasi yang telah di terapkan sebelumnya.<sup>9</sup>

Matematika merupakan suatu ilmu yang penting dalam berbagai disiplin ilmu dan memajukan daya pikir manusia. Karena itu, untuk menguasai dan memanfaatkan teknologi masa depan diperlukan penguasaan matematika yang kuat sejak dini. Matematika juga tidak dapat dilepaskan dari perkembangan peradaban manusia. Ini berarti matematika berkembang sejalan dengan kemajuan peradaban manusia. Kemajuan ini sangat dipengaruhi oleh tingkat kemajuan penerapan matematika oleh kelompok manusia itu sendiri. Dengan kata lain, suatu bangsa yang menguasai matematika dengan baik akan mampu bersaing dengan bangsa lain. Dalam kenyataannya, dapat dikatakan bahwa matematika memiliki peranan besar sebagai alat latihan otak agar dapat berpikir logis, analitis, dan sistematis sehingga mampu membawa seseorang, masyarakat, ataupun bangsa menuju keberhasilan.

Matematika adalah pengetahuan yang tidak kurang pentingnya dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu tujuan pembelajaran matematika ialah agar peserta didik dapat berkonsultasi dengan mempergunakan angka-angka dan bahasa dalam matematika. Pembelajaran matematika harus berusaha mengembangkan suatu sistem pengertian angka, keterampilan menghitung dan memahami simbol-simbol yang sering ditemukan dalam buku-buku pembelajaran mempunyai arti khusus.

---

<sup>9</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2000), hal. 102-104

Pada hakikatnya matematika mempunyai tujuan abstrak , bertumpu pada kesepakatan, dan pola pikir yang deduktif. Dalam pembelajaran matematika yang abstrak, siswa sekolah dasar memerlukan alat bantu berupa strategi-strategi yang dapat mendorong minat semangat belajar siswa pada mata pelajaran matematika sehingga siswa lebih terdorong cepat memahami dan mengerti.

Menurut konsep komunikasi, pembelajaran matematika adalah proses komunikasi fungsional antara siswa dengan guru dan siswa dengan siswa dalam rangka perubahan sikap dan pola pikir yang akan menjadi kebiasaan siswa yang bersangkutan. Dalam arti sempit, proses pembelajaran adalah proses sosialisasi individu siswa dengan lingkungan sekolah, seperti guru, sumber atau fasilitas, dan teman-teman siswa.

Jadi, dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika merupakan proses komunikasi fungsional antara siswa dengan guru dan siswa dengan siswa dalam rangka perubahan sikap dan pola pikir agar siswa memiliki kemampuan, pengetahuan dan keterampilan matematis yang bertujuan mempersiapkan siswa menghadapi perubahan yang selalu berkembang.

### **C. Belajar dan mengajar**

#### **a. Belajar**

##### 1) Pengertian belajar

Di sekolah dilakukan proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru. Menurut pengertian secara psikologis, belajar merupakan

suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagian hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku. Pengertian belajar dapat didefinisikan sebagai berikut: “Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya,”<sup>10</sup>

Perubahan yang terjadi dalam diri seseorang banyak sekali baik sifat maupun jenisnya karena itu sudah tentu tidak setiap perubahan dalam diri seseorang merupakan perubahan dalam arti belajar. Ciri-ciri perubahan tingkah laku dalam pengertian belajar:

1. Perubahan terjadi secara sadar
2. Perubahan dalam belajar bersifat kontinu dan fungsional
3. Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif
4. Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara
5. Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah
6. Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku

#### **b) Jenis-jenis belajar**

Dalam belajar memiliki beberapa jenis adapun jenis-jenisnya:

1. Belajar bagian (*part learning, fractioned learning*)

---

<sup>10</sup>Slameto. *Belajar dan Faktor – faktor yang mempengaruhi*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal. 71

Memecah seluruh materi pelajaran menjadi bagian-bagian yang satu sama lain berdiri sendiri.

2. Belajar dengan wawasan (*learning by insight*)

Teori wawasan merupakan proses mereorganisasikan pola-pola tingkah laku yang telah terbentuk menjadi satu tingkah laku yang ada hubungannya dengan penyelesaian suatu persoalan.

3. Belajar diskriminatif (*discriminative learning*)

Belajar diskriminatif diartikan sebagai suatu usaha untuk memilih beberapa sifat situasi/stimulus dan kemudian menjadikannya sebagai pedoman dalam bertingkah laku.

4. Belajar globali keseluruhan (*global whole learning*)

Belajar secara keseluruhan berulang sampai pelajar menguasainya.

5. Belajar insidental (*incidental learning*)

Belajar insidental bila tidak ada instruksi atau petunjuk yang diberikan pada individu mengenai materi belajar yang akan diujikan kelak.

6. Belajar instrumental (*instrumental learning*)

Pada belajar instrumental, reaksi-reaksi seseorang siswa yang diperlihatkan diikuti oleh tanda-tanda yang mengarah pada apakah siswa tersebut akan mendapat hadiah, hukuman, berhasil atau gagal.

7. Belajar intensional (*intentional learning*)

Belajar dalam arah tujuan, merupakan lawan dari belajar insidental.

8. Belajar laten (*latent learning*)



Belajar laten, perubahan-perubahan tingkah laku yang terlihat tidak terjadi secara segera.

9. Belajar mental (*mental learning*)

Belajar dengan cara melakukan observasi tingkah laku orang lain membayangkan gerakan-gerakan orang lain.

10. Belajar produktif (*productive learning*)

belajar adalah mengatur kemungkinan untuk melakukan transfer tingkah laku dari satu situasi ke situasi yang lain.

11. Belajar verbal (*verbal learning*)

Belajar verbal adalah belajar mengenai materi verbal dengan melalui latihan dan ingatan.<sup>11</sup>

**c) Teori-Teori Belajar**

1) Teori Gestalt

teori dikemukakan oleh Koffka dan Kohler dari Jerman, sekarang menjadi tenar di seluruh dunia. hukum yang berlaku dalam belajar dalam belajar yaitu:

1. Gestalt mempunyai sesuatu yang melebihi jumlah unsur-unsurnya.
2. Gestalt timbul lebih dahulu dari pada bagian-bagiannya.

Jadi dalam belajar yang penting adalah adanya penyesuaian pertama yaitu memperoleh response yang tepat untuk memecahkan problem yang dihadapi. Belajar yang penting bukan mengulangi hal-

---

<sup>11</sup> Slameto. *Belajar dan Faktor – faktor yang mempengaruhi*. hal. 34

hal yang harus dipelajari, tetapi mengerti atau memperoleh *insight*.

Sifat-sifat belajar dengan *insight* ialah:

- a. *Insight* tergantung dari kemampuan dasar
- b. *Insight* tergantung dari pengalaman masa lampau yang relevan
- c. *Insight* hanya timbul apabila situasi belajar diatur sedemikian rupa sehingga segala aspek yang perlu dapat diamati.
- d. *Insight* adalah hal yang harus dicari, tidak dapat jatuh dari langit
- e. Belajar dengan *insight* dapat diulangi
- f. *Insight* sekali didapat digunakan untuk menghadapi situasi-situasi yang baru.

## 2) Teori Belajar menurut J. Bruner

Kata Bruner belajar tidak untuk mengubah tingkah laku seseorang tetapi untuk mengubah kurikulum sekolah menjadi sedemikian rupa sehingga siswa dapat belajar lebih banyak dan mudah.

## 3) Teori Belajar dari Piaget

Pendapat Piaget mengenai perkembangan proses belajar pada anak-anak adalah sebagai berikut:

- a. Anak mempunyai struktur mental yang berbeda dengan orang dewasa.
- b. Perkembangan mental pada anak melalui tahap-tahap tertentu menurut suatu urutan yang sama bagi semua anak.

- c. Walaupun berlangsungnya tahap-tahap perkembangan itu melalui suatu urutan tertentu, tetapi jangka waktu untuk berlatih dari satu tahap ke tahap yang lain tidaklah selalu sama pada setiap anak.
- d. Perkembangan mental anak dipengaruhi oleh faktor kemasakan, pengalaman, interaksi sosial, *equilibration* (proses dari ketiga faktor di atas bersama-sama untuk membangun dan memperbaiki struktur mental).
- e. Tahap perkembangan .

#### 4) Teori dari R. Gagne

Terhadap masalah belajar, Gagne memberikan dua definisi, yaitu:

- a. Belajar ialah suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkah laku
- b. Belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang diperoleh dari instruksi.

Mulai masa bayi manusia mengadakan interaksi dengan lingkungan, tetapi baru dalam bentuk "*sensori-motor coordination*". Kemudian ia mulai belajar berbicara dan menggunakan bahasa. Kesanggupan untuk menggunakan bahasa ini penting artinya untuk belajar. Tugas pertama yang dilakukan anak ialah meneruskan "soialisasi" dengan anak lain, atau orang dewasa, tanpa pertentangan bahkan untuk membantu memenuhi kebutuhan-kebutuhan keranahan dan konsiderasi pada anak itu. Tugas kedua ialah belajar menggunakan

simbol-simbol yang menyatakan keadaan sekelilingnya seperti :  
gambar, huruf, angka, diagram dan sebagainya).

#### 5) *Purposeful Learning*

Merupakan belajar yang dilakukan dengan sadar untuk mencapai tujuan dan yang akan:

- a. Dilakukan siswa sendiri tanpa perintah atau bimbingan orang lain.
- b. Dilakukan siswa dengan bimbingan orang lain di dalam situasi belajar mengajar di sekolah.

#### d. Prinsip-prinsip belajar

1. Berdasarkan prasyarat yang diperlukan untuk belajar.
2. Sesuai hakikat belajar.
3. Sesuai matri/bahan yang harus dipelajari.
4. Syarat keberhasilan belajar.

#### e Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar

##### 1. Faktor intern

Merupakan faktor yang terdapat di dalam diri manusia. terdiri atas tiga faktor yaitu:

##### a. Faktor jasmaniah

##### 1. Faktor kesehatan

Kesehatan seseorang berpengaruh terhadap belajarnya. Proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu, selain itu juga ia akan cepat, kurang bersemangat, mudah pusing, mengantuk jika badannya lemah kurang darah

ataupun gangguan-gangguan kelainan-kelainan fungsi alat indera serta tubuhnya.

## 2. Cacat tubuh

Cacat tubuh adalah suatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh/badan.

### b. Faktor psikologis

Ada tujuh faktor psikologis yang mempengaruhi belajar sebagai berikut:

#### 1) Intelegensi

Intelegensi adalah kecakapan yang terdiri dari tiga jenis yaitu kecakapan untuk menghadapi, menyesuaikan ke dalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara efektif.<sup>12</sup>

#### 2) Perhatian

Perhatian adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itu pun semata-mata tertuju kepada suatu obyek (benda/hal) atau sekumpulan objek.<sup>13</sup>

#### 3) Minat

Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan.

---

<sup>12</sup>Slameto. *Belajar dan Faktor – faktor yang mempengaruhi*. hal. 54

<sup>13</sup>Slameto. *Belajar dan ...* hal. 59

#### 4) Bakat

Menurut Hilgard bakat adalah kemampuan untuk belajar dimana kemampuan tersebut terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesudah belajar dan berlatih.

#### 5) Motif

Motif erat hubungannya dengan tujuan yang akan dicapai dalam menentukan tujuan dapat disadari atau tidak akan tetapi untuk mencapai tujuan tersebut perlu berbuat sedangkan penyebab berbuat adalah motif sebagai daya penggerak.

#### 6) Kematangan

Kematangan adalah suatu tingkat/fase dalam pertumbuhan seseorang, dimana alat-alat tubuhnya sudah siap untuk melaksanakan kecakapan baru.

#### 7) Kesiapan

Kesiapan adalah kesediaan untuk memberi respon atau bereaksi.<sup>14</sup>

#### c. Faktor kelelahan

Kelelahan pada seseorang walaupun sulit dipisahkan tetapi terbagi menjadi dua yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani (bersifat psikis). Kelelahan jasmani terlihat dengan lemah lunglainya tubuh dari timbul kecenderungan untuk membaringkan badan. Terjadi karena substansi sisa pembakaran di dalam tubuh sehingga

---

<sup>14</sup> Slameto. 2010. *Belajar* dan hal, 67

darah kurang lancar pada bagian-bagian tertentu. Sedangkan kelelahan rohani dapat dilihat dengan daya kelesuan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang.

## 2. Faktor ekstern

Faktor ekstern yang berpengaruh terhadap belajar dapat dibedakan menjadi 3 faktor yaitu:

### a. Faktor keluarga

Siswa menerima pengaruh dari keluarga berupa cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga suasana rumah tangga, keadaan ekonomi keluarga.

### b. Faktor sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran, dan waktu sekolah.

### c. Faktor masyarakat

Masyarakat merupakan faktor ekstern yang juga berpengaruh terhadap belajar siswa. Pengaruh terjadi karena keberadaan siswa di masyarakat.

## b. Mengajar

### a). Teori-teori mengajar

Teori-teori yang dimaksud dikaitkan dengan apa mengajar itu.



- a. Definisi lama: mengajar ialah penyerahan kebudayaan berupa pengalaman-pengalaman dan kecakapan kepada anak didik kita.
  - b. Definisi dari DeQueliy dan Ghazali : mengajar adalah menanamkan pengetahuan pada seseorang dengan cara paling singkat dan tepat.
  - c. Definisi yang modern dari Negara-negara yang sudah maju: "*teaching is the guidance of learning*". Mengajar adalah bimbingan kepada siswa dalam proses belajar.
  - d. Kilpatrick menunjukkan definisi mengajar yang tegas, dengan dasar pemikiran pada gambaran perjuangan hidup umat manusia.
  - e. Alvin W. Howard
    - 2) Mengajar adalah suatu aktivitas untuk mencoba menolong, membimbing, seseorang untuk mendapatkan, mengubah atau mengembangkan *skill, attitude, ideals* (cita-cita), *appreciations* (penghargaan) dan *knowledge*.
- b). Prinsip-prinsip mengajar
- 1) Perhatian
  - 2) Aktivitas
  - 3) Apersepsi
  - 4) Peragaan
  - 5) Repetisi

- 6) Korelasi
- 7) Konsentrasi
- 8) Sosialisasi
- 9) Individualistis
- 10) Evaluasi

### C. Konsep tentang Hasil Belajar

#### 1. Pengertian Hasil Belajar

Sebelum dibahas lebih jauh tentang hasil belajar, terlebih dahulu akan dipaparkan apa sebenarnya belajar. Ada beberapa pendapat para ahli mengenai pengertian belajar, yakni sebagai berikut:

- a. Menurut Skinner, belajar adalah suatu proses adaptasi (penyesuaian tingkah laku) yang berlangsung secara progresif. Proses adaptasi tersebut akan mendatangkan hasil yang optimal apabila ia diberi penguat (*reinforce*).
- b. Menurut Chaplin, belajar adalah perolehan perubahan tingkah laku yang relatif menetap sebagai akibat latihan dan pengalaman.
- c. Menurut Biggs, mendefinisikan belajar dalam tiga macam rumusan, yaitu:
  - 1) Secara kuantitatif (ditinjau dari sudut jumlah), belajar berarti pengisian atau pengembangan kemampuan kognitif dengan fakta sebanyak-banyaknya. Jadi, belajar dalam hal ini dipandang dari sudut berapa banyak materi yang dikuasai siswa.

- 2) Secara institusional (tinjauan kelembagaan), belajar dipandang sebagai proses validasi (pengabsahan) terhadap penguasaan siswa atas materi-materi yang telah dipelajari. Bukti institusional yang menunjukkan siswa telah belajar dapat diketahui dalam hubungannya dalam proses mengajar. Ukurannya ialah, semakin baik mutu mengajar yang dilakukan guru maka akan semakin baik pula mutu perolehan siswa yang kemudian dinyatakan dalam bentuk skor atau nilai.
- 3) Secara kualitatif (tinjauan mutu), belajar adalah proses memperoleh arti-ari dan pemahaman-pemahaman serta cara-cara menafsirkan dunia disekeliling siswa. Belajar dalam pengeertian ini difokuskan pada tercapainya daya pikir dan tindakan yang berkualitas untuk memecahkan masalah-masalah yang kini dan nanti dihadapi siswa.<sup>15</sup>

Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar. Hamalik menjelaskan hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian dan sikap-sikap serta kemampuan peserta didik. Lebih lanjut Sudjana berpendapat bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajar.<sup>16</sup>

---

<sup>15</sup>Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*. (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), h. 64-68

<sup>16</sup>Kunandar, *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013)*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), h. 62

Hasil belajar yang diperoleh peserta didik merupakan informasi yang sangat berguna bagi guru dan peserta didik tersebut termasuk orang tua. Bagi guru hasil belajar peserta didik bisa dijadikan informasi dan parameter terhadap tingkat keberhasilan dan efektivitas proses belajar mengajar yang telah dilaksanakan.

Penilaian hasil belajar peserta didik merupakan sesuatu yang sangat penting dan strategis dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan penilaian hasil belajar maka dapat diketahui seberapa besar keberhasilan peserta didik telah menguasai kompetensi atau materi yang telah diajarkan oleh guru. Adapun fungsi penilaian hasil belajar adalah:

- a) Menggambarkan seberapa dalam seorang peserta didik telah menguasai suatu kompetensi tertentu
- b) Mengevaluasi hasil belajar peserta didik dalam rangka membantu peserta didik memahami dirinya, membuat keputusan tentang langkah berikutnya
- c) Menemukan kesulitan belajar dan kemungkinan prestasi yang bisa dikembangkan peserta didik serta sebagai alat diagnosis yang membantu guru menentukan apakah peserta didik perlu mengikuti remedial atau pengayaan
- d) Menemukan kelemahan dan kekurangan proses pembelajaran yang sedang berlangsung guna perbaikan proses pembelajaran berikutnya.

- e) Sebagai kontrol bagi guru dan sekolah tentang kemajuan peserta didik<sup>17</sup>

Dengan demikian, fungsi penilaian hasil belajar bagi peserta didik adalah untuk mengidentifikasi keberhasilan dalam belajar, sedangkan bagi guru adalah untuk mengidentifikasi tingkat keberhasilan dalam mengajar.

Berdasarkan tolak ukur pengertian tentang hasil belajar di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu kemampuan atau kompetensi tertentu yang telah dicapai dan dikuasai oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, baik itu kognitif, afektif dan psikomotorik.

## 2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik adalah sebagai berikut:

### a. Faktor Intern (faktor dari dalam)

#### 1) Faktor jasmaniah

Faktor jasmaniah mencakup kesehatan dan kondisi peserta didik. Kesehatan merupakan hal yang sangat penting dalam belajar. Peserta didik yang memiliki kesehatan dan kondisi jasmani yang sehat akan membuat mereka belajar dengan baik sehingga memperoleh hasil belajar yang baik pula.<sup>18</sup>

#### 2) Faktor psikologis

---

<sup>17</sup> Kunandar, *Penilaian Autentik....*, h. 68

<sup>18</sup> Barnawi & Mohammad Arifin, *Etika dan Profesi Kependidikan*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), h. 80-89

Ada tujuh faktor yang tergolong faktor psikologis yang mempengaruhi hasil belajar. *Pertama*, intelektual. Intelektual adalah kecakapan yang terdiri dari tiga jenis, yaitu kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan diri dalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui/menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara efektif, mengetahui relasi, dan mempelajarinya dengan cepat. *Kedua*, perhatian. Perhatian merupakan aktivitas mental pada suatu objek. Belajar akan berhasil apabila peserta didik memiliki perhatian terhadap materi pembelajaran. *Ketiga*, minat. Minat berbeda dengan perhatian. Perhatian bersifat sementara dan belum tentu diikuti dengan perasaan senang, sedangkan minat cenderung permanen dan pasti diikuti dengan rasa senang. *Keempat*, bakat. Bakat adalah kemampuan untuk belajar. Kemampuan itu baru akan terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesudah belajar dan terlatih. *Kelima*, motif. Motif ialah segala sesuatu yang mendorong manusia untuk berpikir, merasa dan bertindak. *Keenam*, kematangan. Kematangan berkaitan dengan umur. Implikasi terhadap pembelajaran ialah peserta didik tidak boleh diberikan materi yang melampaui batas kemampuannya, baik kemampuan secara fisik, psikis, maupun kognitif. *Ketujuh*, kesiapan. Kesiapan merupakan kesediaan memberi respon dan bereaksi.

### 3) Faktor Kelelahan

Kelelahan pada seseorang dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu kelelahan jasmani dan ruhani. Kelelahan jasmani dapat diketahui apabila kondisi tubuh seseorang lemah dan tidak berdaya. Kelelahan ruhani ditandai dengan menurunnya semangat hidup.

b. Faktor Ekstern (faktor dari luar)

a) Faktor Keluarga

Faktor ekstern yang paling dekat dengan peserta didik ialah faktor keluarga<sup>19</sup>. Peserta didik yang belajar akan memperoleh pengaruh dari keluarga yang berupa cara orang tua dalam mendidik, suasana rumah, dan latar belakang budaya.

b) Faktor Sekolah

Faktor sekolah adalah faktor dari luar yang mempengaruhi belajar dan hasil belajar peserta didik yang mencakup guru, hubungan antar warga sekolah, dan tanggung jawab warga sekolah.

c) Faktor Masyarakat

Faktor masyarakat adalah faktor ekstern yang ikut mempengaruhi belajar dan hasil belajar peserta didik. Faktor masyarakat meliputi pergaulan peserta didik, aktivitas dalam masyarakat, media massa, dan kehidupan masyarakat sekitar.<sup>20</sup>

Di sumber lain menyebutkan ada beberapa faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu: *Pertama*, guru, yakni (1) kesiapan guru

---

<sup>19</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar....*, h. 154

<sup>20</sup> Barnawi & Mohammad Arifin, *Etika dan Profesi....*, h. 80-89

dalam mengajar, (2) penguasaan guru terhadap materi pelajaran, (3) kemampuan bawaan guru dan (4) kemampuan guru dalam berkomunikasi. *Kedua*, peserta didik, yakni: (1) kesiapan belajar peserta didik, (2) kebiasaan peserta didik, (3) sikap belajar peserta didik, dan (4) ada atau tidaknya kesulitan belajar yang dialami peserta didik pada umumnya.<sup>21</sup>

#### **D. Penelitian Yang Relevan**

1. Silvi Prisha Bahri. Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Di Kelas VII SMP Negeri 1 Bintang Timur Kepulauan Riau Tahun Pelajaran 2014/2015. Banda Aceh : Fakultas FKIP Universitas Syiah Kuala, 2017 Kata Kunci : Reward, Hasil Belajar Reward Atau penghargaan adalah sesuatu yang diberikan pada perorangan atau kelompok jika mereka melakukan suatu keberhasilan dibidang tertentu. Reward juga dikatan sebagai sebuah motivasi yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Pemberian penghargaan kepada siswa dapat meningkatkan kepercayaan diri sehingga siswa mampu dan mau berusaha lebih giat lagi agar mendapat hasil yang lebih baik dari sebelumnya. Dari uraian di atas, maka penulis melakukan penelitian terhadap siswa kelas VII SMP Negeri 1 Bintang Timur Kepulauan Riau dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh reward dengan hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 1 Bintang Timur Kepulauan Riau tahun pelajaran 2014/2015. pada materi aritmatika sosial. Hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang positif antara pemberian reward dengan

---

<sup>21</sup> Kunandar, *Penilaian Autentik....*, h. 318



hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 1 Bintan Timur Kepulauan Riau tahun pelajaran 2014/2015. jenis penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan cara sebaran angket dan tes. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 1 Bintan Timur Kepulauan Riau yang terdiri dari delapan kelas. Sampel dalam penelitian ini diambil satu kelas secara acak dari keseluruhan kelas VII SMP Negeri 1 Bintan Timur Kepulauan Riau yang telah mempelajari materi aritmatika sosial. Data yang diperoleh diolah dengan menggunakan rumus korelasi product moment dan pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji-t. koefisien korelasi antara motivasi siswa (pemberian reward) terhadap hasil belajar siswa pada materi aritmatika sosial diperoleh 0,35. hal ini menunjukkan adanya korelasi positif, tetapi jika dilihat dari pedoman interpretasi koefisien korelasi memiliki tingkat yang rendah. Untuk pengujian hipotesis diperoleh hitung = 2,07 dengan taraf signifikan = 0,05 dan derajat kebebasannya sebesar 31. jadi dengan demikian kriteria pengujian adalah hitung tabel , dimana  $2,07 > 1,698$ . maka  $H_0$  ditolak dan terjadi penerimaan  $H_a$ , yaitu” terdapat pengaruh positif yang signifikan antara pemberian reward dengan hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 1 Bintan Timur Kepulauan Riau tahun pelajaran 2014/2015

2. Nining Hardiyanti, Pengaruh Pemberian Reward terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas VII Di Mts Al-

Ikhlahsiyah Perampuan Tahun Pelajaran 2016/2017 Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemberian reward terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas VIII di MTs Al-Ikhlahsiyah Perampuan tahun pelajaran 2016/2017. Adapun variabel bebas (variabel X) dalam penelitian ini adalah pemberian reward dan variabel terikatnya (variabel Y) adalah hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran Aqidah Akhlak di MTs Al-Ikhlahsiyah Perampuan tahun pelajaran 2016/2017 semester genap. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, adapun metode yang digunakan dalam pengumpulan data ini adalah metode angket, metode wawancara, metode observasi dan metode dokumentasi. Metode angket disebarkan kepada seluruh siswa kelas VIII untuk mendapatkan data tentang pemberian reward dan metode dokumentasi untuk mendapatkan nilai UTS Aqidah Akhlak semester genap kelas VIII untuk digunakan sebagai data hasil belajar siswa. Sedangkan untuk pengujian hipotesis dilakukan dengan cara menghitung data menggunakan teknik perhitungan product moment untuk mencari hubungan antara kedua variabel dan dilanjutkan dengan analisis regresi linier sederhana untuk mencari pengaruh variabel X terhadap variabel Y. Hasil analisis data dengan menggunakan rumus product moment diperoleh  $r_{hitung} = 0,714$  dan  $r_{tabel} = 0,361$  maka  $r_{hitung} > r_{tabel}$  ( $0,714 > 0,361$ ). Kemudian dilanjutkan dengan analisis regresi linier sederhana dengan uji signifikansi dengan taraf kesalahan 5% diperoleh  $F_{hitung} = 29,130 > F_{tabel} = 4,20$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini menunjukkan

terdapat pengaruh pemberian reward terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas VIII di MTs Al-Ikhlashiyah Perampuan tahun pelajaran 2016/2017.

3. Zil Wahyi Eka Roi Skripsi yang berjudul “Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Bidang Studi Matematika Kelas IV MI Al-Banun Narmada Tahun Pelajaran 2015/2016”.<sup>22</sup> Penelitian tersebut mengangkat permasalahan yaitu apakah ada pengaruh pemberian reward terhadap hasil belajar siswa pada bidang studi matematika kelas IV MI Al-Banun Narmada tahun pelajaran 2015/2016. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka hasil dari penelitian Zil Wahyi Eka Roi sebagai berikut: terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang pembelajarannya diterapkan pemberian reward dengan yang tidak menggunakan pemberian reward. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa yang pembelajarannya diterapkan pemberian reward lebih baik hasil belajarnya dari siswa yang pembelajarannya tidak menggunakan pemberian reward. 10 Adapun persamaan penelitian yang di lakukan peneliti saat ini dengan peneliti sebelumnya adalah, sama-sama meneliti tentang pengaruh pemberian reward terhadap hasil belajar dan menggunakan jenis penelitian kuantitatif, sedangkan perbedaannya terletak pada mata pelajaran yang diteliti, peneliti ini meneliti pelajaran akidah akhlak sedangkan peneliti sebelumnya meneliti mata pelajaran matematika.

---

<sup>22</sup> Zil Wahyi Eka Roi, Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Bidang Studi Matematika Kelas IV MI Al-Banun Narmada Tahun Pelajaran 2015/2016, (Skripsi: IAIN Mataram, 2011).

4. Yulianti Skripsi yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Pemberian Reward Pada Mata Pelajaran Matematika Pada Kelas IV di MI Al-Islahuddiny Kediri Tahun Pelajaran 2015/2016”.<sup>23</sup> Penelitian tersebut mengangkat permasalahan yaitu apakah ada peningkatan hasil belajar siswa melalui pemberian reward pada mata pelajaran matematika kelas IV di MI Al-Islahuddiny Kediri 2015/2016. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka hasil dari penelitian Yulianti sebagai berikut: penerapan tehnik pemberian reward dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Penelitian ini menggunakan 2 siklus, hasil belajar siswa pada siklus 1 dan siklus 2 mengalami peningkatan. 11Adapun persamaan penelitian yang dilakukan peneliti saat ini dengan peneliti sebelumnya adalah terletak pada permasalahan yang diteliti yaitu tentang pemberian reward terhadap hasil belajar siswa, sedangkan perbedaannya terletak pada jenis penelitian yang digunakan yaitu PTK (Penelitian Tindakan Kelas), sedangkan peneliti saat ini jenis penelitiannya adalah penelitian kuantitatif, penelitian ini menggunakan dua siklus.

#### **E. Kerangka Teoretik**

Kerangka teoretik adalah dasar pemikiran dari penelitian yang disintesis dari fakta-fakta, observasi dan kajian kepustakaan<sup>24</sup>. Berkaitan dengan hal tersebut dalam hal ini terdapat dua variabel (pemberian reward).

Telaah Pustaka dilakukan untuk menjelaskan posisi penelitian yang sedang

---

<sup>23</sup> Yulianti, Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Pemberian Reward Pada Mata Pelajaran Matematika Pada Kelas IV di MI Al-Islahuddiny Kediri Tahun Pelajaran 2015/2016,

<sup>24</sup> Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru, Karyawan dan Peneliti Pemula*, (Bandung: Alfabeta, 2008), h. 8

dilaksanakan diantara hasil-hasil penelitian atau buku-buku terdahulu yang bertopik senada. Tujuannya adalah untuk menegaskan kebaruan, orisinalitas, dan urgensi penelitian bagi pengembangan keilmuan terkait. Jadi untuk memperoleh gambaran umum dari data tentang pengaruh pemberian reward terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika siswa SDN 37 Kaur, ada beberapa skripsi yang meneliti tentang masalah yang sama yaitu pemberian reward sebagai bandingan oleh peneliti. Berikut ini peneliti akan memaparkan beberapa skripsi yang mengangkat masalah yang sama yaitu pemberian reward sebagai bahan perbandingan untuk peneliti<sup>25</sup>.

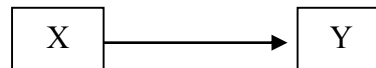
Sedangkan hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar. Hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya adalah faktor sekolah. Faktor sekolah adalah faktor dari luar yang mempengaruhi belajar peserta didik yang mencakup guru, proses pembelajaran, sarana dan prasarana dan lain-lain. Guru sangat berpengaruh terhadap belajar peserta didik. Guru yang berkualitas dan memiliki keterampilan adalah guru yang mengajarkan bagaimana caranya belajar dan memotivasi peserta didik. Sehingga motivasi dan penguatan yang diberikan tersebut dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Adapun kerangka teoretik dalam hal ini adalah semakin baik keterampilan guru dalam memberikan penguatan, maka akan semakin baik pula hasil belajar Matematika. Sehingga keterampilan guru berpengaruh

---

<sup>25</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik....*, h. 118

terhadap hasil belajar Matematika. Dalam hal ini keterampilan guru dalam memberikan penguatan adalah variabel X dan hasil belajar Matematika adalah variabel Y. Variabel X berpengaruh terhadap variabel Y, seperti pada bagan berikut:



#### **F. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis penelitian adalah hipotesis kerja (Hipotesis Alternatif  $H_a$  atau  $H_1$ ), yaitu hipotesis yang dirumuskan untuk menjawab permasalahan dengan menggunakan teori-teori yang ada hubungannya (relevan) dengan masalah penelitian. Hipotesis alternatif ( $H_a$ ) dirumuskan dengan kalimat positif.<sup>26</sup>

Berdasarkan kerangka teoretik di atas, maka hipotesis penelitian ini adalah pemberian reward berpengaruh langsung positif terhadap hasil belajar Matematika di SDN 37 Kaur.

---

<sup>26</sup> Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian....*, h. 38

### BAB III

#### METODE PENELITIAN

##### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif berupa hubungan kausal, yaitu hubungan yang bersifat sebab akibat. Jadi di sini terdapat variabel independen (variabel yang mempengaruhi) dan dependen (variabel yang dipengaruhi).

Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang didasarkan pada pengumpulan dan analisis data berbentuk angka (numerik) untuk menjelaskan, memprediksi dan fenomena yang terjadi. Dalam penelitian ini, peneliti harus menyatakan hipotesis untuk diinvestigasi dan menentukan prosedur yang akan digunakan dalam penelitian.<sup>27</sup>

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian lapangan (*field research*), dalam hal ini peneliti terjun langsung ke lapangan untuk mendapatkan informasi atau data dari sumber data. Sedangkan teknik analisis data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan regresi linear sederhana.

Regresi adalah suatu proses memperkirakan secara sistematis tentang apa yang paling mungkin terjadi di masa yang akan datang berdasarkan informasi masa lalu dan sekarang yang dimiliki agar kesalahannya dapat diperkecil.

---

<sup>27</sup> Sutanto Leo, *Kiat Jitu Menulis Skripsi, Tesis, dan Disertasi*, (Bandung: Penerbit Erlangga, 2013), h. 98

Kegunaan regresi dalam penelitian adalah untuk meramalkan atau memprediksi variabel terikat (Y) apabila variabel bebas (X) diketahui. Regresi sederhana dapat dianalisis karena didasari oleh hubungan fungsional atau hubungan sebab akibat (kausal) variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y).<sup>28</sup>

## **B. Definisi Operasional Variabel**

Definisi operasional variabel adalah suatu definisi yang diberikan kepada suatu variabel dengan cara memberikan arti kegiatan, atau memberikan suatu operasional yang diperlukan untuk mengukur variabel tersebut. Adapun operasional variabel yang perlu dijelaskan dalam penelitian ini adalah:

### 1. Variabel X atau bebas variable

Variabel X atau bebas variable ialah yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Variabel X dalam penelitian ini adalah pemberian reward kepada siswa.

### 2. Variabel Y, yaitu Hasil belajar Matematika

Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar dan hasilnya dapat dilihat pada nilai raport.

---

<sup>28</sup> Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian....*, h. 147



## C. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Populasi merupakan objek atau subjek yang berada pada suatu wilayah topik penelitian dan memenuhi syarat-syarat tertentu berkaitan dengan masalah penelitian. Populasi merupakan keseluruhan objek atau subjek yang berada pada suatu wilayah dan memenuhi syarat-syarat tertentu berkaitan dengan masalah penelitian, atau keseluruhan unit atau individu dalam ruang lingkup yang akan diteliti.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis populasi terbatas. Populasi terbatas adalah populasi yang mempunyai sumber data yang jelas batasnya secara kuantitatif sehingga dapat dihitung jumlahnya.<sup>29</sup>

Dalam penelitian ini peneliti mengadakan penelitian di SDN 37 Kaur, sebagai populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV di SDN 37 Kaur yang berjumlah 24 orang.

Berikut tabel jumlah siswa di SDN 37 Kaur yang menjadi populasi dalam penelitian ini:

**Tabel 3.1**

**Jumlah siswa di SDN 37 Kaur**

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	Kelas IV	24
<b>Jumlah</b>		<b>24</b>

<sup>29</sup> Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian.....*, h. 55

## 2. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti<sup>30</sup>. Sampel penelitian adalah sebagian dari populasi yang diambil sebagai sumber data dan dapat mewakili seluruh populasi.

Pengambilan sampel harus dilakukan sedemikian rupa sehingga diperoleh sampel (contoh) yang benar-benar dapat berfungsi sebagai contoh atau dapat menggambarkan keadaan populasi yang sebenarnya. Dengan istilah lain, sampel harus representatif.

Adapun cara pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah dengan *purposive sample* (sampel bertujuan). Sampel bertujuan dilakukan dengan mengambil subjek bukan didasarkan atas strata, random atau daerah tetapi didasarkan atas adanya tujuan tertentu. Teknik ini biasanya dilakukan karena beberapa pertimbangan, misalnya keterbatasan waktu, tenaga dan dana sehingga tidak dapat mengambil sampel yang besar dan jauh<sup>31</sup>. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 24 orang.

### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Dalam pengumpulan data penulis menggunakan berbagai metode atau teknik yang meliputi:

---

<sup>30</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 174

<sup>31</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian....*, h. 183

## 1) Teknik Observasi

Observasi merupakan pengamatan terhadap suatu objek yang diteliti, baik secara langsung maupun tidak langsung untuk memperoleh data yang harus dikumpulkan dalam penelitian<sup>32</sup>.

Di dalam pengertian psikologik, observasi atau yang disebut pula dengan pengamatan, meliputi kegiatan pemuatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indra. Observasi dapat dilakukan melalui penglihatan, penciuman, pendengaran, peraba, dan pengecap.<sup>33</sup>

Dalam penelitian ini, observasi dilakukan secara langsung dengan melakukan pengamatan terhadap guru Matematika berkaitan dengan pemberian reward dalam proses belajar mengajar di kelas.

Observasi pada penelitian ini digunakan untuk mendapatkan data awal penelitian tentang Pengaruh pemberian reward terhadap hasil belajar matematika di SDN 37 Kaur.

## 2) Angket

Angket adalah sebuah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden. Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan, atau hal-hal yang ia ketahui.

Dipandang dari cara menjawab, angket dalam penelitian ini termasuk angket tertutup. Angket tertutup adalah angket yang sudah

---

<sup>32</sup> Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian....*, h. 76

<sup>33</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian....*, h. 200

disediakan jawabannya sehingga responden tinggal memilih. Dan dipandang dari bentuknya, maka angket dalam penelitian ini berbentuk angket pilihan ganda.<sup>34</sup>

Angket dalam penelitian ini berupa pernyataan yang dilengkapi dengan 4 alternatif jawaban. Angket tersebut diberikan kepada siswa menjadi sampel dengan tujuan untuk mendapatkan informasi yang berkaitan dengan pengaruh pemberian reward terhadap hasil belajar siswa. Setiap item jawaban diberi skor sebagai berikut:

- a) Jawaban A, skor 4
- b) Jawaban B, skor 3
- c) Jawaban C, skor 2
- d) Jawaban D, skor 1

### 3) Dokumentasi

Dokumentasi adalah pengumpulan data dan pemberi bukti atau keterangan seperti: gambar, kutipan dan bahan referensi lainnya. Serta pengolahan pengumpulan data dan juga penyimpangan informasi dalam ilmu pengetahuan.<sup>35</sup>

Pada penelitian ini dokumentasi digunakan untuk memperoleh data tentang jumlah siswa, deskripsi wilayah, jumlah guru dan data dokumen-dokumen yang diperlukan peneliti untuk melengkapi data-data dalam penelitian ilmiah ini melalui catatan-catatan, peraturan-peraturan, dan objek yang diamati.

---

<sup>34</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian....*, h. 194

<sup>35</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian....*, h. 201

#### 4) Uji Coba Instrumen Validitas Dan Realibilitas

##### a. Uji Validitas

Validitas adalah sebuah tes dikatakan valid apabila tes tersebut mengukur apa hendak diukur. Sebenarnya validitas ini bukan ditekankan pada tes itu sendiri tetapi pada hasil pengesanan atau skornya.<sup>36</sup>

Teknik validitas ini digunakan oleh peneliti bertujuan untuk mengukur valid atau tidaknya butir instrumen yang akan peneliti berikan kepada responden. Maka peneliti mengadakan uji coba angket yang dilakukan terhadap siswa yang menjadi populasi yang berbeda dengan sampel yang akan diteliti. Selanjutnya untuk mengetahui sebuah tes dikatakan memiliki validitas maka digunakan teknik

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

Keterangan:

N = Jumlah responden penelitian

$\sum xy$  = Jumlah variable  $x$  dikali variable  $y$ /total keseluruhan

$\sum x$  = Jumlah variabel  $x$

$\sum y$  = Jumlah total item variabel  $y$

$r_{xy}$  = koefisien korelasi antara variabel  $X$  dan variabel  $Y$ , dua variabel yang dikorelasikan.<sup>37</sup>

<sup>36</sup> Suharsimi, Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), h. 80.

<sup>37</sup> Suharmisi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, h. 226.

**TABEL 3.4**  
**PENGUJIAN VALIDITAS ITEM ANGKET SOAL NO. 1**

No	X	Y	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>	XY
1	3	60	9	3600	180
2	2	49	4	2401	98
3	2	57	4	3249	114
4	3	55	9	3025	165
5	2	72	4	5184	144
6	4	57	16	3249	228
7	4	67	16	4489	268
8	4	62	16	3844	248
9	3	60	9	3600	180
10	2	54	4	2916	108
11	4	67	16	4489	268
12	4	61	16	3721	244
13	3	62	9	3844	186
14	3	63	9	3969	189
15	4	72	16	5184	288
16	3	70	9	4900	210
17	2	60	4	3600	120
18	2	56	4	3136	112
19	3	67	9	4489	201
20	3	58	9	3364	174
21	4	54	16	2916	216
22	4	74	16	5476	296
23	3	63	9	3969	189
24	3	72	9	5184	216
$\Sigma$	75	1441	243	96502	4694

Berdasarkan tabel di atas, dapat dicari validitas angket soal nomor 1 dengan menggunakan rumus product moment sebagai berikut :

Dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa hasil dari :  $\Sigma X = 75$ ,  $\Sigma Y = 1544$ ,  $\Sigma X^2 = 243$ ,  $\Sigma Y^2 = 96502$ ,  $\Sigma XY = 4694$ . Kemudian mencari validitas angket tersebut, maka dianalisis menggunakan rumus product moment yaitu:

$$\begin{aligned}
r_{xy} &= \frac{N\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N\sum x^2 - (\sum x)^2\} \{N\sum y^2 - (\sum y)^2\}}} \\
&= \frac{(24)(4694) - (75)(1544)}{\sqrt{\{24(234) - (75)^2\} \{24(96502) - (1544)^2\}}} \\
&= \frac{117350 - 115800}{\sqrt{(6075 - 5625)(2412550 - 2383936)}} \\
&= \frac{1550}{\sqrt{(450)(28614)}} \\
&= \frac{1550}{\sqrt{12876300}} \\
&= \frac{1550}{3588,356} \\
&= 0,431
\end{aligned}$$

Dengan hasil analisis di atas, maka dapat diketahui bahwa hasil  $r_{xy}$  sebesar 0,431. Kemudian untuk mengetahui apakah angket di atas dapat dikatakan valid yaitu apabila “r” Hitung lebih besar daripada “r” Tabel sebesar 0,396 dari jumlah responden 25, maka dilanjutkan dengan melihat tabel koefisien “r” *product moment* dengan terlebih dahulu melihat “df” dengan rumus berikut:

Dengan melihat nilai “r” tabel *Product Moment* ternyata “df” nya adalah 25 pada taraf signifikansi 5% adalah 0,396 sedangkan hasil dari  $r_{xy}$  adalah 0,431 ternyata lebih besar dari r” tabel. maka dari itu item soal nomor 1 dinyatakan valid. Untuk pengujian validitas item angket nomor 2 dan seterusnya dilakukan dengan cara yang sama dengan item angket nomor.

**Tabel 3.5**  
**Hasil Uji Validitas Item Angket Secara Keseluruhan**

No Item	“r” Hitung	“r” Tabel	Keterangan
1	0,431	0,396	Valid
2	0,511	0,396	Valid
3	0,007	0,396	Tidak Valid
4	0,219	0,396	Tidak Valid
5	0,046	0,396	Tidak Valid
6	0,339	0,396	Tidak Valid
7	0,658	0,396	Valid
8	0,453	0,396	Valid
9	0,499	0,396	Valid
10	0,447	0,396	Valid
11	0,443	0,396	Valid
12	0,435	0,396	Valid
13	0,519	0,396	Valid
14	0,241	0,396	Tidak Valid
15	0,415	0,396	Valid
16	0,436	0,396	Valid
17	0,416	0,396	Valid
18	0,434	0,396	Valid
19	0,500	0,396	Valid
20	0,592	0,396	Valid

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas artinya dapat dipercaya. Seorang dapat dikatakan dapat dipercaya jika orang tersebut selalu bicara ajeg, tidak berubah-ubah pembicaraannya dari waktu ke. Demikian pula tes. Tes tersebut dikatakan dapat dipercaya jika memberikan hasil yang tetap apabila diteskan berkali-kali. Sebuah tes dikatakan reliabel apabila hasil-hasil tes tersebut menunjukkan ketetapan.<sup>38</sup>

<sup>38</sup> Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, h. 74



Untuk mencari reliabilitas angket keseluruhan digunakan rumus alpha sebagai berikut.

$$r_{11} = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma^2 t} \right)$$

Keterangan:

N = jumlah sampel

$\sum X$  = total jawaban responden untuk setiap butir pertanyaan

$\sum \sigma_b^2$  = jumlah varians butir

K = banyak soal

$\sigma^2 t$  = varians total

$r_{11}$  = reliabilitas internal seluruh instrumen.

Rumus varian tiap item soal:

$$\sigma_1 = \frac{\sum X_i^2 - \frac{(\sum X_i)^2}{N}}{N} \quad 39$$

Perhitungan reabilitas soal dilakukan dengan mengkonsultasikan koefisien reabilitas hitung dengan nilai kritik atau standar reliabilitas.

<sup>39</sup> Sugiyono, *Statistik Untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2009), h. 359

TABEL KOEFISIEN ALFA

Interval Koefisien	Tingkat Reliabilitas
>0,90	<i>Very Highly Reliable</i>
0,80-0,90	<i>Highly Reliable</i>
0,70-0,80	<i>Reliable</i>
0,60-0,70	<i>Marginally/Minimally Reliable</i>
<0,60	<i>Unacceptably Low Reliable</i>

Adapun nilai kritik untuk reliable angket adalah 0,78. Artinya, apabila koefisien reliabilitas hitung lebih besar atau sama dengan 0,78 >0,70, maka angket tersebut dapat dikatakan *reliable*.<sup>40</sup>

TABEL 3.6  
PENGUJIAN REABILITAS ANGKET ITEM NO.1

No.	X1	Skor total	Kuadrat skor total
<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>
<b>1</b>	3	49	2401
<b>2</b>	2	35	1225
<b>3</b>	2	47	2209
<b>4</b>	3	45	2025
<b>5</b>	2	58	3364
<b>6</b>	4	46	2116
<b>7</b>	4	55	3025
<b>8</b>	4	49	2401
<b>9</b>	3	50	2500
<b>10</b>	2	40	1600
<b>11</b>	4	58	3364
<b>12</b>	4	50	2500
<b>13</b>	3	51	2601
<b>14</b>	3	52	2704
<b>15</b>	4	58	3364
<b>16</b>	3	56	3136
<b>17</b>	2	49	2401
<b>18</b>	2	44	1936
<b>19</b>	3	53	2809
<b>20</b>	3	45	2025
<b>21</b>	4	45	2025

<sup>40</sup> Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013, hlm. 219

<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>
<b>22</b>	4	61	3721
<b>23</b>	3	52	2704
<b>24</b>	1	41	1681
<b>25</b>	3	59	3481
<b>Jumlah</b>	<b>75</b>	<b>1248</b>	<b>63318</b>
<b>Jumlah kuadrat</b>	<b>243</b>		

Pertama mencari varian skor tiap-tiap item dengan cara sebagai berikut :

$$\sigma_1 = \frac{\sum X_1^2 - \frac{(\sum X_1)^2}{N}}{N}$$

$$\sigma_1 = \frac{243 - \frac{75^2}{25}}{24}$$

$$\sigma_1 = \frac{243 - \frac{5625}{25}}{24}$$

$$\sigma_1 = \frac{243 - 225}{24}$$

$$\sigma_1 = \frac{18}{24}$$

$$\sigma_1 = 0,75$$

Dapat diketahui bahwa varian skor item nomor 1 yaitu 0,36. Untuk angket no 2 dan seterusnya cara perhitungannya sama dengan perhitungan pada angket nomor 1. Maka hasil dari keseluruhan varian item soal setelah dijumlahkan yaitu 10,23

$$\begin{aligned} \text{Kemudian mencari varian total} &= \frac{63318 - \frac{1248^2}{24}}{24} = \frac{63318 - 62300}{24} \\ &= \frac{1018}{24} = 40,72 \end{aligned}$$

Dimasukkan ke rumus Alpha :

$$r_{11} = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma^2 t} \right)$$

$$r_{11} = \left( \frac{24}{24-1} \right) \left( 1 - \frac{10,23}{40,72} \right)$$

$$r_{11} = \left( \frac{24}{23} \right) (1 - 0,251) = 1,041 \times 0,749 = 0,77$$

Dari perhitungan di atas, diketahui bahwa 0,77 maka  $r_i \geq 0,70$ . Maka tes dinyatakan *reliable* (dapat dipercaya). Dengan demikian maka angket tersebut dapat dijadikan sebagai angket penelitian.

#### E. Teknik Analisis Data

Responden akan dibagi dalam dua kelompok, hal tersebut bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemberian reward terhadap hasil belajar matematika. Untuk mengetahui pengaruh pemberian reward terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV di SDN 37 Kaur, data yang diperoleh dianalisis melalui langkah-langkah sebagai berikut:

1. Mencari mean dengan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum fx}{n}$$

Keterangan:

$\bar{x}$  = Nilai rata-rata

$\sum fx$  = Jumlah dari hasil perkalian antara masing-masing skor dengan frekuensinya

n = Jumlah sampel

2. Mencari *Standard Deviasi* dengan rumus sebagai berikut:

$$SD = \sqrt{\frac{n \cdot \sum f x^2 - (\sum f x)^2}{n(n-1)}}$$

Keterangan:

SD = *Standard Deviasi*

n = Jumlah sampel

$\sum f x^2$  = Jumlah hasil perkalian antara frekuensi tiap-tiap skor (f) dengan skor yang telah dikuadratkan lebih dahulu ( $x^2$ )

$(\sum f x)^2$  = Kuadrat jumlah hasil perkalian antara frekuensi tiap-tiap skor (f) dengan masing-masing skor yang bersangkutan (x)

3. Menentukan kriteria TSR (Tinggi, Sedang, dan Rendah)

Setelah mengetahui *mean* dan *standard deviasi*, maka langkah selanjutnya menetapkan TSR sebagai berikut:

Tinggi : M + 1. SD ke atas

Sedang : M – 1. SD sampai M + 1. SD

Rendah : M – 1. SD ke bawah

Uji prasyarat analisis statistik dalam penelitian ini yaitu menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis regresi linier sederhana, uji linieritas regresi dan uji t. Berikut ini merupakan penjelasan dari uji prasyarat tersebut:

## 1. Uji Normalitas

Sebelum penulis menggunakan teknik statistik parametrik, maka kenormalan data harus diuji terlebih dahulu. Bila data tidak normal, maka menggunakan statistik nonparametrik. Pengujian normalitas data dengan menggunakan Chi-Kuadrat ( $\chi^2$ ).

Rumus yang digunakan untuk menghitung  $\chi^2$  yaitu:<sup>41</sup>

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(fo-fe)^2}{fe}$$

Keterangan:

$\chi^2$  = Nilai Chi Kuadrat

$fo$  = Frekuensi yang diobservasi (frekuensi empiris)

$fe$  = Frekuensi yang diharapkan (frekuensi teoritis)

Pengambilan keputusan:

Jika  $X_{hitung} \geq X_{tabel}$ , artinya berdistribusi data tidak normal

$X_{hitung} \leq X_{tabel}$ , artinya berdistribusi data normal

## 2. Uji Homogenitas

Setelah diketahui data hasil penelitian berdistribusi normal, maka selanjutnya diadakan pengujian homogenitas. Penguji homogenitas berfungsi apakah kedua kelompok populasi itu bersifat homogen atau heterogen. Uji homogenitas yang digunakan pada penelitian ini adalah uji fisher dengan rumus sebagai berikut:<sup>42</sup>

---

<sup>41</sup> Riduwan. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru, Karyawan dan Peneliti Pemula*. (Bandung: Alfabeta, 2008), h. 132.

<sup>42</sup> Riduwan. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru, Karyawan Dan Peneliti Pemula*, h. 120.

$$F \text{ Hitung} = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

Jika  $F \text{ hitung} \geq F \text{ tabel}$  maka tidak homogen (  $H_0 : \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$  )

Jika  $F \text{ hitung} \leq F \text{ tabel}$  maka homogen (  $H_0 : \sigma_1^2 = \sigma_2^2$  )

### 3. Uji Regresi Linier Sederhana

Salah satu alat yang dapat digunakan dalam memprediksi permintaan di masa yang akan datang dengan berdasarkan data masa lalu, atau untuk mengetahui pengaruh satu variabel bebas (*independent*) terhadap satu variabel tak bebas (*dependent*) adalah menggunakan regresi linier.<sup>43</sup>

Rumus regresi linier sederhana:

$$Y = a + b.X$$

dimana:

Y = Variabel terikat

X = Variabel bebas

a dan b = Konstanta

Mencari nilai konstanta a dan b, yaitu:

$$a = \frac{\sum Y - b \cdot \sum X}{n}$$

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

### 4. Uji Linieritas regresi

Uji linieritas regresi ini untuk mengetahui pengaruh berpola linier pemberian reward terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV di SDN

---

<sup>43</sup> Syofian Siregar. *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), h. 379.

37 Kaur. Adapun untuk menguji linieritas regresi digunakan rumus sebagai berikut:<sup>44</sup>

$$JK_{Reg(a)} = \frac{(\sum Y)^2}{n}$$

$$JK_{Reg(b|a)} = b \left\{ \sum XY - \frac{(\sum X)(\sum Y)}{n} \right\}$$

$$JK_{Res} = \sum Y^2 - JK_{Reg(b|a)} - JK_{Reg(a)}$$

Keterangan:

$$JK_{Reg(a)} = \text{Jumlah kuadrat koefisien a}$$

$$JK_{Reg(b|a)} = \text{Jumlah kuadrat regresi}$$

$$JK_{Res} = \text{Jumlah kuadrat sisa}$$

Setelah itu untuk menguji signifikansi menggunakan rumus sebagai berikut

$$F_{hitung} = \frac{RJK_{Reg(b|a)}}{RJK_{Res}}$$

Keterangan:

$$RJK_{Reg(b|a)} = \text{Rata-rata jumlah kuadrat regresi}$$

$$RJK_{Res} = \text{Rata-rata jumlah kuadrat residu}$$

Pengambilan keputusan:

Jika  $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak artinya data berpola linier

$F_{hitung} \geq F_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima artinya data berpola tidak linier.

## 5. Uji t

---

<sup>44</sup>Riduwan. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru, Karyawan dan Peneliti Pemula*. (Bandung: Alfabeta, 2008), h. 126.



Untuk membandingkan apakah ada pengaruh pemberian reward terhadap hasil belajar matematika siswa menggunakan uji t-tes parametris varians. Adapun rumus yang dimaksud adalah sebagai berikut:

$$\text{Separated Varians: } t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan:

$\bar{x}_1$  = Rata-rata sampel ke-1

$\bar{x}_2$  = Rata-rata sampel ke- 2

$n_1$  &  $n_2$  = Jumlah sampel

$s_1^2$  = Varians sampel ke- 1

$s_2^2$  = Varian sampel ke-2

#### **BAB IV**

## LAPORAN HASIL PENELITIAN

### A. Deskripsi Wilayah Penelitian

#### 1. Historis

SD Negeri 37 Kaur ini tersebut berdiri pada tahun 1970. Dengan berdirinya SD Negeri 37 Kaur yang keberadaannya jauh dari kota tidak menyurutkan semangat seluruh komponen sekolah dan masyarakat sekitarnya untuk terus berbenah menuju perubahan positif.<sup>45</sup>

#### 2. Geografis.

SD Negeri 37 Kaur, terletak di atas tanah seluas 70.000 m<sup>2</sup> dengan batas-batas sebagai berikut :

- Sebelah Barat berbatasan dengan rumah penduduk
- Sebelah Timur berbatasan dengan rumah penduduk
- Sebelah Utara berbatasan dengan perkebunan warga
- Sebelah Selatan berbatasan rumah penduduk.

#### 1. Struktur Organisasi.

Struktur organisasi SD Negeri 37 Kaur di isi oleh beberapa orang yang didalamnya terdapat kepala sekolah, wakil kepala sekolah, guru-guru, pegawai TU, bendahara dan siswa yang mempunyai tugas dan kedudukan yang sesuai dengan fungsinya, dalam mengatur kegiatan proses pembelajaran, demi tercapainya tujuan yang sama yaitu proses pembelajaran yang baik.

---

<sup>45</sup> Hasil wawancara dengan salah satu anggota masyarakat Ibu Yuliani, September 2018

SD Negeri 37 Kaur mempunyai struktur organisasi yang mengatur tugas dan tanggung jawab yang terlibat dalam kegiatan pendidikan, agar lembaga pendidikan ini dapat berjalan dengan lancar dalam mencapai tujuan.<sup>46</sup>

#### 4. Keadaan guru dan siswa.

##### a. Keadaan guru.

Guru adalah orang yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran untuk mentransfer ilmu pengetahuan kepada siswa, yang ikut berperan dalam pembentukan sumber daya manusia yang potensial di bidang pembangunan, karena itu, maju mundurnya suatu lembaga pendidikan terletak ditangan pendidik.

Adapun keadaan guru SD Negeri 37 Kaur sebanyak 10 orang guru yang mengajar yang ada di sekolah tersebut. Sumber data yang penulis peroleh, dapat diambil kesimpulan bahwa jumlah pengajar yang ada di SD Negeri 37 Kaur dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

**Tabel. 4.1**  
**Keadaan Guru di SD Negeri 37 Kaur<sup>47</sup>**

<b>NO</b>	<b>Nama</b>	<b>Jabatan</b>
<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>
1	Tusiran, S. Pd	Kepala Sekolah
2	Sarweli, S.Pd	Guru Kelas
3	Jujun, S. Pd	Guru Penjas
4	unaidi, S. Pd	Guru Kelas
5	Solihin, S. Pd	Guru Kelas
6	Sukarlan, S. Pd	Guru Kelas
7	Poppy Maryanti, S.Pd	Guru Kelas
<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>

<sup>46</sup> Hasil wawancara dengan Kepala Sekolah SDN 37 Kaur, 28 Agustus 2018

<sup>47</sup> Dokumentasi SDN 37 Kaur, 2018

8	Epan Gustiawan, S.Pd	Guru Kelas
9	Apri Maryanti, S.Pd.I	Guru PAI
10	Sirjun	Perpustakaan

Sumber data: SD Negeri 37 Kaur, 2018.

b. Keadaan Siswa.

Siswa atau anak didik adalah para siswa yang belajar pada suatu lembaga pendidikan, baik lembaga pendidikan persekolahan maupun lembaga pendidikan non persekolahan. Dalam pendidikan siswa memerlukan asuhan, bimbingan serta didikan dari yang lebih mengetahui tentang ilmu pengetahuan dalam bidang apapun, karena itu tugas guru di sekolah untuk membantu anak didik dalam mengembangkan potensi dasar yang mereka miliki agar berkembang sesuai dengan bakat dan pembawaan mereka masing-masing.

Sumber data yang penulis peroleh mengenai keadaan siswa di SD Negeri 37 Kaur dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.2**  
**Keadaan Siswa di SD Negeri 37 Kaur<sup>48</sup>**

<b>Data Sekolah</b>	<b>2010-2011</b>	<b>2013-2018</b>
Jumlah Murid	100	221
Jumlah Ruang Kelas	9	9
Jumlah Pendukung/Rayon	6	4
Nilai rata-rata UAN	7,22	7,29
Jumlah Guru	10	10

Sumber data: SD Negeri 37 Kaur, 2018.

<sup>48</sup> Dokumentasi SDN 37 Kaur, 2018

c. Visi dan Misi

Visi SD Negeri 37 Kaur adalah terwujudnya peserta didik yang cerdas, berprestasi, terampil, berbudi pekerti yang luhur, bertaqwa kepada tuhan yang maha esa yang dilandasi nilai-nilai imtaq dan iptek. Adapun misi SD Negeri 73 Kaur adalah:

1. Menyiapkan generasi unggul yang memiliki potensi di bidang imtaq dan iptek.
  2. Membangun citra sekolah sebagai mitra terpercaya di masyarakat.
  3. Menciptakan lingkungan sekolah sekolah yang aman,nyaman,dan harmonis.
  4. Menciptakan kemandirian siswa.
5. Tujuan Sekolah
- 1) Siswa beriman dan bertakwa kepada tuhan yang maha esa
  - 2) Siswa menguasai dasar-dasar ilmu pengetahuan dan teknologi terkini,untuk melanjutkan pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi.
  - 3) Siswa sehat jasmani dan rohani.
  - 4) Siswa mengenal dan mencintai bangsa masyarakat.dan budaya. Siswa kreatif, trampil, dan bekerja untuk dapat mengembangkan diri secara kontinyu.

d. Keadaan sarana dan prasarana.

Sarana dan prasarana belajar merupakan kebutuhan orang yang harus diwujudkan dalam memberikan kelancaran proses pembelajaran. Tanpa fasilitas yang lengkap dan memadai maka proses pembelajaran tidak berjalan

dengan baik. Demikian pula sebaliknya jika fasilitas belajar dapat terpenuhi, maka proses pembelajaran akan berjalan dengan baik, sehingga siswa-siswinya dapat mencapai prestasi yang baik pula.

## **B. Penyajian Data**

### **1. Deskripsi Data**

Setelah melakukan penelitian, penulis mendapatkan data hasil angket pemberian reward terhadap hasil belajar matematika. Adapun hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut:

#### **a. Deskripsi Hasil Angket**

Pada bagian ini penulis akan menyajikan data hasil penelitian hasil belajar matematika siswa kelas IV di SDN 37 Kaur. Data ini diperoleh dari hasil jawaban angket responden dengan 30 item pernyataan yang terdiri dari 15 pernyataan angket tentang penggunaan media pembelajaran dan 15 pernyataan angket tentang hasil belajar matematika siswa:

## 1) Hasil Angket

**Tabel 4.3**  
**Tabulasi Hasil Angket Kepada Siswa Kelas IV SDN 37 Kaur**  
**Tentang Pemberian reward (Variabel X)**

No	Item Soal																X
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	13	14	15	16		
1	3	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2	1	1	2	<b>47</b>	
2	4	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	<b>34</b>	
3	4	4	2	3	3	3	2	3	3	3	3	1	3	3	3	<b>43</b>	
4	4	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	1	1	3	3	<b>42</b>	
5	4	4	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	1	<b>45</b>	
6	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	1	1	4	2	2	<b>49</b>	
7	4	4	4	3	4	4	4	4	4	1	4	2	2	1	4	<b>49</b>	
8	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	2	1	2	<b>50</b>	
9	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	<b>30</b>	
10	4	3	2	3	3	1	3	3	3	4	1	1	1	1	1	<b>34</b>	
11	3	2	3	4	3	3	1	3	3	4	1	1	1	1	1	<b>34</b>	
12	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	<b>32</b>	
13	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	<b>31</b>	
14	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	<b>45</b>	
15	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	<b>31</b>	
16	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	<b>43</b>	
17	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	2	1	<b>49</b>	
18	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	1	1	<b>52</b>	
19	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	<b>45</b>	
20	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	<b>32</b>	
21	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	<b>46</b>	
22	4	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	<b>34</b>	
23	4	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	<b>33</b>	
24	3	3	3	4	3	4	3	3	4	2	1	1	2	3	1	<b>40</b>	
	<b>80</b>	<b>80</b>	<b>64</b>	<b>71</b>	<b>70</b>	<b>68</b>	<b>67</b>	<b>69</b>	<b>71</b>	<b>68</b>	<b>61</b>	<b>49</b>	<b>54</b>	<b>50</b>	<b>48</b>		

Selanjutnya mencari tabulasi data mentah jawaban angket per item dan mencari skor rata-rata atau mean hasil jawaban angket responden dan standar deviasi dengan tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.4**  
**Pemberian reward**

X	F	F.X	X <sup>2</sup>	F.(X <sup>2</sup> )
30	1	30	900	900
31	2	62	961	1922
32	2	64	1024	2048
33	1	33	1089	1089
34	4	136	1156	4624
40	1	40	1600	1600
42	1	42	1764	1764
43	2	86	1849	3698
45	3	135	2025	6075
46	1	46	2116	2116
47	1	47	2209	2209
49	3	147	2401	7203
50	1	50	2500	2500
52	1	52	2704	2704
<b>Σ</b>	<b>24</b>	<b>970</b>	<b>24298</b>	<b>40452</b>

Setelah tabulasi data skor siswa SDN 37 Kaur mengenai pemberian reward, maka dilakukan dengan prosedur sebagai berikut:

a) Mencari mean dengan rumus

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum fx}{n} \\ &= \frac{970}{24} \\ &= 40,41\end{aligned}$$

b) Mencari standar deviasi dengan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}SD &= \sqrt{\frac{n \cdot \sum fX^2 - (\sum fX)^2}{n(n-1)}} \\ SD &= \sqrt{\frac{24 \cdot 40452 - (970)^2}{24(24-1)}} \\ &= \sqrt{\frac{970848 - 940900}{552}}\end{aligned}$$



$$= \sqrt{\frac{29948}{552}}$$

$$= \sqrt{54,253623} = 7,36$$

c) Selanjutnya menetapkan kelompok atas, tengah dan bawah dengan memasukkan ke dalam rumus sebagai berikut:

—————→ Atas/Tinggi

$$M + \text{I.SD} = 40,41 + 7,36 = 47,77$$

—————→ Tengah/Sedang

$$M - \text{I.SD} = 40,41 - 7,36 = 33,05$$

—————→ Bawah/Rendah

Berdasarkan tabel di atas maka skor pemberian reward kelas IV di SDN 37 Kaur sebagai berikut:

**Tabel 4.5**  
**Persentase Variabel Pemberian reward**  
**Siswa Kelas IV A di SDN 37 Kaur**

NO	Nilai Angket	Kategori	Frekuensi	%
1	47,77 ke atas	Atas / Tinggi	5	20,83 %
2	33,05 - 47,77	Tengah / Sedang	13	54,16 %
3	33,05 ke bawah	Bawah / Rendah	6	25 %
<b>Jumlah</b>			<b>24</b>	<b>100 %</b>

Sumber data: Hasil analisis penulis.

Dari tabel di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa kelompok sedang menempati prestasi paling tinggi yaitu pemberian reward yang mendapat skor nilai 33,05 – 47,77 sebanyak 13 siswa atau 54,16%. Dengan demikian dapat diketahui bahwa pemberian reward di SDN 37 Kaur dapat dikategorikan sedang.

### Uji Normalitas

Sebelum dilakukan analisis korelasi maka dilakukan uji asumsi normalitas untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Adapun langkah-langkah manual uji normalitas yaitu sebagai berikut:

a) Menentukan Nilai tertinggi dan terendah

$$\text{Nilai tertinggi} = 52$$

$$\text{Nilai terendah} = 30$$

b) Menentukan Rentangan (R)

$$\text{Rentang kelas} = \text{Nilai tertinggi} - \text{Nilai terendah}$$

$$= 52 - 30$$

$$= 22$$

c) Banyak Kelas (k) =  $1 + 3,3 \log n$

$$= 1 + 3,3 \log 24$$

$$= 1 + 3,3 (1,38)$$

$$= 1 + 4,55$$

$$= 5,55 \text{ (dibulatkan)}$$

$$= 6$$

d) Panjang Kelas =  $\frac{\text{rentang kelas}}{k}$

$$= \frac{22}{6}$$

$$= 3,66 \text{ dibulatkan menjadi}$$

$$= 4$$

e) Membuat Tabel Bantu (Distribusi Frekuensi)

**Tabel 4.6**  
**Distribusi Frekuensi Skor Baku Variabel X**

No	Kelas interval	F	$X_i$	$X_i^2$	$F \cdot X_i$	$F \cdot X_i^2$
1	30-33	6	32	1024	192	6144
2	34-37	4	36	1296	144	5184
3	38-41	1	40	1600	40	1600
4	42-45	6	44	1936	264	11616
5	46-49	5	48	2304	240	11520
6	50-53	2	52	2704	104	5408
<b><math>\Sigma</math></b>		<b>24</b>	<b>252</b>	<b>10864</b>	<b>984</b>	<b>41472</b>

f) Mencari mean dengan rumus:

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\Sigma F \cdot X_i}{n} \\ &= \frac{984}{24} = 41\end{aligned}$$

g) Menentukan simpangan baku (S)

$$\begin{aligned}S &= \sqrt{\frac{n \Sigma F X_i^2 - (F X_i)^2}{n(n-1)}} \\ &= \sqrt{\frac{24 \cdot 41472 - (984)^2}{24(24-1)}} \\ &= \sqrt{\frac{995328 - 968256}{552}} \\ &= \sqrt{\frac{27072}{552}} = \sqrt{49,043478} = 7,003\end{aligned}$$

h) Membuat daftar frekuensi yang diharapkan dengan jalan sebagai berikut:

(a) Membuat batas kelas, yaitu angka skor kiri kelas interval pertama dikurang 0,5 dan kemudian angka skor kanan kelas interval

ditambah 0,5 sehingga didapatkan: 29,5 / 33,5 / 37,5 / 41,5 / 45,5 / 49,5 / 53,5.

(b) Mencari nilai Z skor untuk batas kelas interval dengan rumus:

$$Z = \frac{\text{Banyak kelas} - x}{s}$$

$$Z1 = \frac{29,5 - 41}{7,003} = \frac{-11,5}{7,003} = -1,64$$

$$Z2 = \frac{33,5 - 41}{7,003} = \frac{-7,5}{7,003} = -1,07$$

$$Z3 = \frac{37,5 - 41}{7,003} = \frac{-3,5}{7,003} = -0,49$$

$$Z4 = \frac{41,5 - 41}{7,003} = \frac{0,5}{7,003} = 0,07$$

$$Z5 = \frac{45,5 - 41}{7,003} = \frac{4,5}{7,003} = 0,64$$

$$Z6 = \frac{49,5 - 41}{7,003} = \frac{8,5}{7,003} = 1,21$$

$$Z7 = \frac{53,5 - 41}{7,003} = \frac{12,5}{7,003} = 1,78$$

(c) Mencari luas 0 S/D Z dari tabel kurva normal dengan menggunakan angka-angka untuk batas kelas, sehingga batas kelas: 0,4495 / 0,3577 / 0,1879 / 0,0279 / 0,2389 / 0,3869 / 0,4625.

(d) Mencari luas setiap kelas interval dengan jalan mengurangi angka-angka 0-Z, yaitu angka baris pertama dikurang baris kedua, angka baris kedua dikurang angka baris ketiga dan seterusnya, kecuali untuk angka berbeda pada baris tengah ditambahkan.

$$0,4495 - 0,3577 = 0,0918$$

$$0,3577 - 0,1879 = 0,1698$$

$$0,1879 - 0,0279 = 0,16$$

$$0,0279 - 0,2389 = 0,211$$

$$0,2389 - 0,3869 = 0,148$$

$$0,3869 - 0,4625 = 0,0756$$

- (e) Mencari frekuensi yang diharapkan ( $F_e$ ) dengan cara mengalikan luas tiap interval dengan jumlah responden ( $n = 24$ )

$$0,0918 \times 24 = 2,2032$$

$$0,1698 \times 24 = 4,0752$$

$$0,16 \times 24 = 3,84$$

$$0,211 \times 24 = 5,064$$

$$0,148 \times 24 = 3,552$$

$$0,0756 \times 24 = 1,8144$$

**Tabel 4.7**

**Frekuensi yang Diharapkan**

**Dari Hasil Pengamatan ( $F_o$ ) untuk Variabel X**

<b>NO</b>	<b>Batas Kelas</b>	<b>Z</b>	<b>Luas 0-Z</b>	<b>Luas Tiap Kelas Interval</b>	<b>Fe</b>	<b>F<sub>o</sub></b>
1	29,5	-1,64	0,4495	0,0918	2,2032	6
2	33,5	-1,07	0,3577	0,0742	4,0752	4
3	37,5	-1,49	0,4319	0,404	3,84	1
4	41,5	0,07	0,0279	0,211	5,064	6
5	45,5	0,64	0,2389	0,148	3,552	5
6	49,5	1,21	0,3869	0,0756	1,8144	2
7	53,5	1,78	0,4625			

Mencari Chi Kuadrat ( $X^2_{hitung}$ ) dengan rumus:

$$\begin{aligned}
 X^2 &= \sum_l^k \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e} \\
 &= \frac{(6-2,2032)^2}{2,2032} + \frac{(4-4,0752)^2}{4,0752} + \frac{(1-3,84)^2}{3,84} + \frac{(6-5,064)^2}{5,064} + \\
 &\quad \frac{(5-3,552)^2}{3,552} + \frac{(2-1,8144)^2}{1,8144} \\
 &= 6,543 + 0,001 + 2,100 + 0,173 + 0,590 + 0,018 \\
 &= 9,425
 \end{aligned}$$

Perhitungan uji normalitas dilakukan dengan cara membandingkan nilai  $X^2_{hitung}$  dengan  $X^2_{tabel}$  pada taraf signifikansi  $d.b = k - 1 = 6 - 1 = 5$  dan taraf signifikan didapat  $X^2_{tabel} = 11,070$  dengan kriteria pengujian sebagai berikut:

Jika  $X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel}$  maka distribusi normal dan sebaliknya jika  $X^2_{hitung} \geq X^2_{tabel}$  maka distribusi data tidak normal. Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas variabel X memiliki  $X^2_{hitung} = 9,425$ . Dari data tersebut, ternyata variabel X memiliki nilai  $X^2_{hitung}$  lebih kecil dari nilai  $X^2_{tabel}$ . Maka dapat disimpulkan, data pada variabel X dinyatakan data berdistribusi normal.

2) Hasil Angket Hasil belajar matematika Siswa di Kelas IV

**Tabel 4.8**  
**Tabulasi Hasil Angket Tentang Hasil belajar matematika Siswa (Variabel Y)**

No	Item Soal															X
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	1	
															5	
1	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	1	2	<b>47</b>
2	4	2	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	<b>41</b>
3	4	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	<b>44</b>
4	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	<b>43</b>
5	4	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	<b>46</b>
6	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	2	2	4	2	2	<b>50</b>
7	4	1	4	4	4	4	4	4	4	1	4	3	2	3	4	<b>50</b>
8	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	2	4	2	<b>52</b>
9	2	2	3	3	3	2	3	4	4	3	2	2	2	2	2	<b>39</b>
10	3	3	2	1	3	3	3	3	1	4	4	4	2	4	2	<b>42</b>
11	2	4	3	3	3	3	1	3	3	4	3	3	3	4	3	<b>45</b>
12	3	3	3	4	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	2	<b>41</b>
13	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	<b>30</b>
14	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	<b>45</b>
15	3	2	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	2	2	<b>46</b>
16	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	<b>44</b>
17	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	2	1	<b>50</b>
18	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	2	<b>56</b>
19	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	<b>44</b>
20	3	3	4	3	3	3	2	2	3	2	4	3	3	2	2	<b>42</b>
21	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	<b>46</b>
22	4	3	2	4	2	3	2	3	2	2	2	4	3	4	2	<b>42</b>
23	3	2	4	2	4	3	3	2	3	4	2	4	4	4	2	<b>46</b>
24	3	4	3	4	3	4	3	3	3	2	3	3	2	3	2	<b>45</b>
	<b>80</b>	<b>72</b>	<b>72</b>	<b>76</b>	<b>76</b>	<b>77</b>	<b>71</b>	<b>74</b>	<b>73</b>	<b>74</b>	<b>74</b>	<b>69</b>	<b>64</b>	<b>68</b>	<b>5</b>	
															<b>6</b>	

Selanjutnya mencari tabulasi data mentah jawaban angket per item dan mencari skor rata-rata atau mean hasil jawaban angket responden dan standar deviasi dengan tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.9**  
**Hasil belajar matematika Siswa (Variabel Y)**

Y	F	F.Y	Y <sup>2</sup>	F.(Y <sup>2</sup> )
30	1	30	900	900
39	1	39	1521	1521
41	2	82	1681	3362
42	3	126	1764	5292
43	1	43	1849	1849
44	3	132	1936	5808
45	3	135	2025	6075
46	4	184	2116	8464
47	1	47	2209	2209
52	1	52	2704	2704
56	1	56	3136	3136
<b>Σ</b>	<b>24</b>	<b>1076</b>	<b>24341</b>	<b>48820</b>

Setelah Tabulasi data skor siswa SDN 37 Kaur mengenai hasil belajar matematika siswa, maka dilakukan dengan prosedur sebagai berikut:

a) Mencari mean dengan rumus

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum fY}{n} \\ &= \frac{1076}{24} \\ &= 44,83\end{aligned}$$

b) Mencari standar deviasi dengan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}SD &= \sqrt{\frac{n \cdot \sum fY^2 - (\sum fY)^2}{n(n-1)}} \\ SD &= \sqrt{\frac{24 \cdot 48820 - (1076)^2}{24(24-1)}} \\ &= \sqrt{\frac{1171680 - 1157776}{552}}\end{aligned}$$



$$= \sqrt{\frac{13904}{552}}$$

$$= \sqrt{25,188406} = 5,01$$

c) Selanjutnya menetapkan kelompok atas, tengah dan bawah dengan memasukkan ke dalam rumus sebagai berikut:

—————→ Atas/Tinggi

$$M + I.SD = 44,83 + 5,01 = 49,84$$

—————→ Tengah/Sedang

$$M - I.SD = 44,83 - 5,01 = 39,82$$

—————→ Bawah/Rendah

Berdasarkan tabel di atas maka skor hasil belajar matematika siswa kelas IV di SDN 37 Kaur sebagai berikut:

**Tabel 4.10**  
**Persentase Variabel Hasil belajar matematika Siswa**  
**Siswa Kelas IV**

No	Nilai Angket	Kategori	Frekuensi	%
1	49,74 ke atas	Atas / Tinggi	5	20,83 %
2	39,92 - 49,74	Tengah / Sedang	17	70,83 %
3	39,92 ke bawah	Bawah / Rendah	2	8,33 %
<b>Jumlah</b>			<b>24</b>	<b>100 %</b>

Sumber data: Hasil analisis penulis

Dari tabel di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa kelompok sedang menempati prestasi paling tinggi yaitu hasil belajar matematika siswa yang mendapat skor nilai 39,92 – 49,74 sebanyak 17 siswa atau 70,83%. Dengan demikian dapat diketahui bahwa hasil belajar matematika siswa kelas IV di SDN 37 Kaur dapat dikategorikan sedang.

### Uji Normalitas

Sebelum dilakukan analisis korelasi *Product Moment* maka dilakukan uji asumsi normalitas untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Adapun langkah-langkah manual uji normalitas yaitu sebagai berikut:

(1) Menentukan Nilai tertinggi dan terendah

$$\text{Nilai tertinggi} = 56$$

$$\text{Nilai terendah} = 30$$

(2) Menentukan Rentangan (R)

$$\begin{aligned} \text{Rentang kelas} &= \text{Nilai tertinggi} - \text{Nilai terendah} \\ &= 56 - 30 \\ &= 26 \end{aligned}$$

(3) Banyak Kelas (k) =  $1 + 3,3 \log n$

$$\begin{aligned} &= 1 + 3,3 \log 24 \\ &= 1 + 3,3 (1,38) \\ &= 1 + 4,55 \\ &= 5,55 \text{ (dibulatkan)} \\ &= 6 \end{aligned}$$

(4) Panjang Kelas =  $\frac{\text{rentang kelas}}{k}$

$$\begin{aligned} &= \frac{26}{6} \\ &= 4,33 \text{ dibulatkan} \\ &= 4 \end{aligned}$$

(5) Membuat Tabel Bantu (Distribusi Frekuensi)

**Tabel 4.11**  
**Distribusi Frekuensi Skor Baku Variabel Y**

No	Kelas interval	F	Yi	Yi <sup>2</sup>	FYi	FYi <sup>2</sup>
1	30-33	1	32	1024	32	1024
2	34-37	0	36	1296	0	0
3	38-41	3	40	1600	120	4800
4	42-45	10	44	1936	440	19360
5	46-49	5	48	2304	240	11520
6	50-53	4	52	2704	208	10816
7	54-57	1	56	3136	56	3136
<b>Σ</b>		<b>24</b>	<b>308</b>	<b>14000</b>	<b>1096</b>	<b>50656</b>

(6) Mencari mean dengan rumus:

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum F \cdot X_i}{n} \\ &= \frac{1096}{24} \\ &= 45,66\end{aligned}$$

(7) Menentukan simpangan baku (S)

$$\begin{aligned}S &= \sqrt{\frac{n \sum F Y_i^2 - (F Y_i)^2}{n(n-1)}} \\ &= \sqrt{\frac{24 \cdot 50656 - (1096)^2}{24(24-1)}} \\ &= \sqrt{\frac{1215744 - 1201216}{552}} \\ &= \sqrt{\frac{14528}{552}} \\ &= \sqrt{26,318841} = 5,13\end{aligned}$$

(8) Membuat daftar frekuensi yang diharapkan dengan jalan sebagai berikut:

(a) Membuat batas kelas, yaitu angka skor kiri kelas interval pertama dikurang 0,5 dan kemudian angka skor kanan kelas interval ditambah 0,5 sehingga didapatkan: 29,5 / 33,5 / 37,5 / 41,5 / 45,5 / 49,5 / 53,5 / 57,5.

(b) Mencari nilai Z skor untuk batas kelas interval dengan rumus:

$$Z = \frac{\text{Banyak kelas} - x}{s}$$

$$Z1 = \frac{29,5 - 45,66}{5,13} = \frac{-16,16}{5,13} = -3,15$$

$$Z2 = \frac{33,5 - 45,66}{5,13} = \frac{-12,16}{5,13} = -2,37$$

$$Z3 = \frac{37,5 - 45,66}{5,13} = \frac{-8,16}{5,13} = -1,59$$

$$Z4 = \frac{41,5 - 45,66}{5,13} = \frac{-4,16}{5,13} = -0,81$$

$$Z5 = \frac{45,5 - 45,66}{5,13} = \frac{-0,16}{5,13} = -0,03$$

$$Z6 = \frac{49,5 - 45,66}{5,13} = \frac{3,84}{5,13} = 0,74$$

$$Z7 = \frac{53,5 - 45,66}{5,13} = \frac{7,84}{5,13} = 1,52$$

$$Z8 = \frac{57,5 - 45,66}{5,13} = \frac{11,84}{5,13} = 2,30$$

(c) Mencari luar 0 S/D Z dari tabel kurva normal dengan menggunakan angka-angka untuk batas kelas, sehingga batas kelas: 0,4992 / 0,4911 / 0,4411 / 0,2910 / 0,0120 / 0,2703 / 0,4357 / 0,4898.

(d) Mencari luas setiap kelas interval dengan jalan mengurangkan angka-angka 0-Z, yaitu angka baris pertama dikurang baris kedua,

angka baris kedua dikurang angka baris ketiga dan seterusnya, kecuali untuk angka berbeda pada baris tengah ditambahkan.

$$0,4992 - 0,4911 = 0,0081$$

$$0,4911 - 0,4411 = 0,05$$

$$0,4411 - 0,2910 = 0,1501$$

$$0,2910 + 0,0120 = 0,303$$

$$0,0120 - 0,2703 = 0,2583$$

$$0,2703 - 0,4357 = 0,1654$$

$$0,4357 - 0,4898 = 0,0541$$

(e) Mencari frekuensi yang diharapkan (Fe) dengan cara mengalikan

luas tiap interval dengan jumlah responden ( $n = 24$ )

$$0,0081 \times 24 = 0,1944$$

$$0,05 \times 24 = 1,2$$

$$0,1501 \times 24 = 3,6024$$

$$0,303 \times 24 = 7,272$$

$$0,2583 \times 24 = 6,1992$$

$$0,1654 \times 24 = 3,9696$$

$$0,0541 \times 24 = 1,2984$$

**Tabel 4.12**  
**Frekuensi yang Diharapkan**  
**Dari Hasil Pengamatan (Fo) untuk Variabel Y**

No	Batas Kelas	Z	Luas 0-Z	Luas tiap kelas interval	fe	fo
1	29,5	-3,15	0,4992	0,0081	0,1944	1
2	33,5	-2,37	0,4911	0,05	1,2	0
3	37,5	-1,59	0,4411	0,1501	3,6024	3
4	41,5	-0,81	0,2910	0,303	7,272	10
5	45,5	-0,03	0,0120	0,2583	6,1992	5
6	49,5	0,74	0,2703	0,1654	3,9696	4
7	53,5	1,52	0,4357	0,0541	1,2984	1
8	57,5	2,30	0,4898			

Mencari Chi Kuadrat ( $X^2_{hitung}$ ) dengan rumus:

$$\begin{aligned}
 X^2 &= \sum_l^k \frac{(fo-fe)^2}{fe} \\
 &= \frac{(1-0,1944)^2}{0,1944} + \frac{(0-1,2)^2}{1,2} + \frac{(3-3,6024)^2}{3,6024} + \frac{(10-7,272)^2}{7,272} + \frac{(5-6,1992)^2}{6,1992} \\
 &\quad + \frac{(4-3,9696)^2}{3,9696} + \frac{(1-1,2984)^2}{1,2984} \\
 &= 3,338 + 1,2 + 0,100 + 1,023 + 0,231 + 0,0002 + 0,068 \\
 &= 5,9602
 \end{aligned}$$

Perhitungan uji normalitas dilakukan dengan cara membandingkan nilai  $X^2_{hitung}$  dengan  $X^2_{tabel}$  pada taraf signifikansi  $d.b = k - 1 = 6 - 1 = 5$  dan taraf signifikan didapat  $X^2_{tabel} = 11,070$  dengan kriteria pengujian sebagai berikut:

Jika  $X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel}$  maka distribusi normal dan sebaliknya jika  $X^2_{hitung} \geq X^2_{tabel}$  maka distribusi data tidak normal. Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas variabel X memiliki  $X^2_{hitung} = 5,9602$ .

Dari data tersebut, ternyata variabel X memiliki nilai  $X^2_{hitung}$  lebih kecil dari nilai  $X^2_{tabel}$ . maka dapat disimpulkan, data pada variabel X dinyatakan data berdistribusi normal.

### Uji Homogenitas Data Variabel X dan Y

Persyaratan uji statistik inferensial parametrik yang kedua adalah homogenitas. Pengujian homogenitas dilakukan dalam rangka menguji kesamaan varians setiap kelompok data. Persyaratan uji homogenitas diperlukan untuk melakukan analisis inferensial dalam uji komparasi. Pengujian homogenitas dengan menggunakan uji f (fisher). Adapun perhitungannya sebagai berikut :

(1) Mencari Varians ( $S_1$ ) Hasil Angket pemberian reward (X)

$$\begin{aligned}
 S_1^2 &= \frac{N\sum x^2 - (\sum x)^2}{n(n-1)} = \frac{24(40452) - (970)^2}{24(24-1)} \\
 &= \frac{970848 - 940900}{24(23)} = \frac{29948}{552} \\
 S_1 &= \sqrt{54,253623} = 7,36
 \end{aligned}$$

(2) Mencari Varians ( $S_1$ ) Hasil Angket Hasil belajar matematika Siswa

(Y)

$$S_1^2 = \frac{N\sum y^2 - (\sum y)^2}{n(n-1)} = \frac{24(48820) - (1076)^2}{24(24-1)}$$

$$= \frac{1171680 - 1157776}{24(23)} = \frac{13904}{552}$$

$$S_1 = \sqrt{25,188406} = 5,01$$

(3) Mencari Homogenitas terhadap uji (F)

$$F = \frac{S_{1B}}{S_{1K}}$$

$$F = \frac{7,36}{5,01} = 1,46$$

Varians pemberian reward di kelas IV = 7,36 dan hasil belajar matematika siswa di kelas IV = 5,01. Dari perhitungan uji "F" diperoleh  $F_{hitung} = 1,46$  untuk pembilang  $n-1 = 24-1 = 23$  dan penyebut  $n-1 = 24-1 = 23$ , diperoleh  $F_{tabel}$  untuk  $\alpha = 5\%$  adalah  $F = 2,00$  sehingga  $F_{hitung} < F_{tabel}$  ( $1,46 < 2,00$ ), maka dapat dinyatakan bahwa kelas IV tersebut varians datanya tidak berbeda atau homogen.

### **Analisis Pengaruh**

#### a) Uji Hipotesis Regresi Linear Sederhana

Dengan terpenuhinya sifat validitas, realibilitas, normalitas dan homogenitas maka selanjutnya dapat dilakukan uji hipotesis menggunakan uji regresi linier sederhana. Untuk membuktikan hipotesis pada penelitian pengaruh pemberian reward terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV dalam Pelajaran Matematika di SDN 37 Kaur. Adapun langkah-langkah manual uji hipotesis regresi yaitu sebagai berikut.



**Tabel 4.13**  
**Data Hasil Angket Pemberian reward**  
**dan Hasil belajar matematika Siswa Kelas IV**

<b>NO</b>	<b>Responden</b>	<b>Pemberian Reward</b>	<b>Hasil belajar matematika siswa</b>
<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>
1.	Ahmad Theo Irsyad	47	47
2.	Aisha Insani	34	41
3.	Audifa Khairunniasa	43	44
4.	Azizul Hakim	42	43
5.	Azzah Nabila	45	46
6.	Calvin Agung	49	50
7.	Fadel Jovinka	49	50
8.	Fadhillah	50	52
9.	Febri Saputra	30	39
10.	Intan Ramadhani	34	42
11.	Irgi Danuarta	34	45
12.	M. Adienul Haq	32	41
13.	M. Nabel Ghazali	31	30
14.	M. Irfan	45	45
15.	M. Zaki Alfarezi	31	46
16.	Novalin Gayatri	43	44
17.	Piola Lyra	49	50
18.	Rafiq Yahya	52	56
19.	Selsi Mareselia	45	44

<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>
20.	Siti Nuraini	32	42
21.	Tasya Fillo Sofia	46	46
22.	Zahra Fauziah	34	42
23.	Rizki Indra	33	46
24.	Zulman Febriansyah	40	45

## (1) Merumuskan Hipotesis

Ho : Tidak terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara pemberian reward terhadap hasil belajar matematika siswa

Ha : Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara pemberian reward terhadap hasil belajar matematika siswa

(2) Membuat Tabel Bantu Untuk *Korelasi Product Moment*

**Tabel 4.14**  
**Tabel Bantu Untuk *Korelasi Product Moment***

No	X	Y	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>	XY
<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>	<i>6</i>
1.	47	47	2209	2209	2209
2.	34	41	1156	1681	1394
3.	43	44	1849	1936	1892
4.	42	43	1764	1849	1806
5.	45	46	2025	2116	2070
6.	49	50	2401	2500	2450
7.	49	50	2401	2500	2450
8.	50	52	2500	2704	2600
9.	30	39	900	1521	1170
10.	34	42	1156	1764	1428
11.	34	45	1156	2025	1530
12.	32	41	1024	1681	1312
13.	31	30	961	900	930
14.	45	45	2025	2025	2025
15.	31	46	961	2116	1426
16.	43	44	1849	1936	1892

<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>	<i>6</i>
17.	49	50	2401	2500	2450
18.	52	56	2704	3136	2912
19.	45	44	2025	1936	1980
20.	32	42	1225	1764	1344
21.	46	46	2116	2116	2116
22.	34	42	1156	1764	1428
23.	33	46	1089	2116	1518
24.	40	45	1600	2025	1800
<b>∑</b>	<b>970</b>	<b>1076</b>	<b>40653</b>	<b>48820</b>	<b>44132</b>

(3) Menghitung nilai konstanta a dan b

Menghitung nilai konstanta b

$$\begin{aligned}
 b &= \frac{n \cdot (\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2} \\
 &= \frac{24 \cdot (44132) - (970)(1076)}{24 \cdot (40653) - (970)^2} \\
 &= \frac{1059168 - 1043720}{975672 - 940900} \\
 &= \frac{15448}{34772} \\
 &= 0,44
 \end{aligned}$$

Menghitung nilai konstanta a

$$\begin{aligned}
 a &= \frac{\sum Y - b \cdot \sum X}{n} \\
 &= \frac{1076 - 0,44(970)}{24} \\
 &= \frac{1076 - 426,8}{24} \\
 &= \frac{649,2}{24} = 27,05
 \end{aligned}$$

(4) Membuat persamaan regresi linier sederhana

$$\begin{aligned}
 Y &= a + b \cdot X \\
 &= 27,05 + 0,44X
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 (5) \text{ Mencari } r_{hitung} &= \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{n \sum X^2 - (\sum X)^2 (n \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}} \\
 &= \frac{24(44132) - (970)(1076)}{\sqrt{24(40653) - (970)^2 (24.48820 - (1076)^2)}} \\
 &= \frac{1059168 - 1043720}{\sqrt{(975672 - 940900)(1171680 - 1157776)}} \\
 &= \frac{15448}{\sqrt{(34772)(13904)}} \\
 &= \frac{15448}{\sqrt{483469888}} = \frac{15448}{21987,94} \\
 &= 0,702
 \end{aligned}$$

Arti koefisien korelasi:

0,80 – 1,00 : Pengaruh sangat kuat

0,60 – 0,799 : Pengaruh kuat

0,40 – 0,599 : Pengaruh cukup kuat

0,20 – 0,399 : Pengaruh rendah

0,00 – 0,199 : Pengaruh sangat rendah

(6) Mencari Besarnya Sumbangan

$$KP = r^2 \times 100\%$$

Besarnya sumbangan (kontribusi) =

$$KP = 0,702^2 \times 100\% = 49,28\%$$

(7) Menguji Signifikansi

$$\begin{aligned}
 t_{hitung} &= \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}} \\
 &= \frac{0,702\sqrt{24-2}}{\sqrt{1-0,702^2}} \\
 &= \frac{0,702 \times 4,690}{\sqrt{1-0,492804}}
 \end{aligned}$$

$$= \frac{3,292}{\sqrt{0,5071}} = \frac{3,292}{0,712}$$

$$= 4,623$$

$$\alpha = 0,05$$

$$dk = n - 2 = 24 - 2 = 22 \text{ (uji satu pihak)}$$

$$t_{tabel} = 1,717$$

#### (8) Kesimpulan

Karena  $t_{hitung} = 4,623 > t_{tabel} = 1,717$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara pemberian reward terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV di SDN 37 Kaur.

#### b) Uji Linieritas Regresi

Uji linieritas regresi menggunakan data-data yang sama pada analisis regresi pada sebelumnya. Uji linieritas regresi ini untuk mengetahui pengaruh berpola linier pemberian reward terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV di SDN 37 Kaur. Adapun langkah-langkah manual uji linieritas regresi adalah sebagai berikut:

##### (1) Membuat hipotesis dalam bentuk kalimat

$H_0$  : Model regresi linier sederhana tidak dapat digunakan untuk memprediksi hasil belajar matematika siswa yang dipengaruhi oleh pemberian reward.

$H_a$  : Model regresi linier sederhana dapat digunakan untuk memprediksi hasil belajar matematika siswa yang dipengaruhi oleh pemberian reward.

(2) Menentukan taraf nyata  $\alpha = 5\%$

(3) Kaidah pengujian:

Jika :  $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima.

Jika :  $F_{hitung} > F_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak.

(4) Menghitung  $F_{hitung}$  dan  $F_{tabel}$

Langkah-langkah menghitung  $F_{hitung}$  dan  $F_{tabel}$

a. Hitung jumlah kuadrat regresi  $JK_{reg(a)}$

$$JK_{reg(a)} = \frac{(\sum Y)^2}{n} = \frac{(1076)^2}{24} = \frac{1157776}{24} = 48240,667$$

b. Hitung jumlah kuadrat regresi  $JK_{reg(b|a)}$

$$\begin{aligned} JK_{reg(b|a)} &= b \left\{ \sum XY - \frac{(\sum X)(\sum Y)}{n} \right\} \\ &= 0,444 \left\{ 44132 - \frac{(970)(1076)}{24} \right\} \\ &= 0,444 \{ 44132 - 43488,333 \} \\ &= 0,444 \{ 643,667 \} \\ &= 285,788 \end{aligned}$$

c. Menghitung jumlah kuadrat residu  $JK_{Res}$

$$\begin{aligned} JK_{Res} &= \sum Y^2 - JK_{reg(b|a)} - JK_{reg(a)} \\ &= 48820 - 285,788 - 48240,667 \\ &= 293,545 \end{aligned}$$

d. Menghitung rata-rata jumlah kuadrat regresi  $RJK_{Reg(a)}$

$$RJK_{Reg(a)} = JK_{Reg(a)} = 48240,667$$

e. Menghitung rata-rata jumlah kuadrat regresi  $RJK_{Reg(b|a)}$

$$RJK_{Reg(b|a)} = JK_{reg(b|a)} = 285,788$$

f. Menghitung rata-rata jumlah kuadrat residu  $RJK_{Res}$

$$RJK_{Res} = \frac{JK_{Res}}{n-2} = \frac{293,545}{24-2} = 13,34$$

g. Menghitung  $F_{hitung}$

$$F_{hitung} = \frac{RJK_{Reg(b|a)}}{RJK_{Res}} = \frac{285,788}{13,34} = 21,42$$

(h) Menentukan nilai  $F_{tabel}$

Nilai  $F_{tabel}$  dapat dicari dengan menggunakan rumus F

Rumus:

$$\begin{aligned} F_{tabel} &= F_{(\alpha)(1,n-2)} \\ &= F_{(0,05)(1,24-2)} \\ &= F_{(0,05)(1,22)} \\ &= 4,30 \end{aligned}$$

(5) Membandingkan  $F_{hitung}$  dan  $F_{tabel}$

Tujuan membandingkan antara  $F_{hitung}$  dan  $F_{tabel}$  adalah untuk mengetahui apakah  $H_0$  ditolak atau diterima berdasarkan kaidah pengujian. Ternyata,  $F_{hitung} = 21,42 > F_{tabel} = 4,30$ , maka  $H_0$  ditolak.

(6) Mengambil keputusan

Karena  $F_{hitung}$  lebih besar dari  $F_{tabel}$ , maka  $H_0$  tolak, sehingga  $H_a$  terima. Dengan demikian model regresi linier sederhana dapat digunakan untuk memprediksi hasil belajar matematika siswa yang dipengaruhi oleh pemberian reward.

### b. Deskripsi Hasil Angket

Pada bagian ini penulis akan menyajikan data hasil penelitian yang berkaitan dengan penggunaan pemberian reward dan hasil belajar matematika siswa kelas V di SDN 37 Kaur. Data ini diperoleh dari hasil jawaban angket responden dengan 30 item pernyataan yang terdiri dari 15 pernyataan angket tentang pemberian reward dan 15 pernyataan angket tentang hasil belajar matematika siswa.

#### 1) Hasil Angket Pemberian reward Siswa Kelas V

**Tabel 4.15**

**Tabulasi Hasil Angket Kepada Siswa Kelas IV SDN 37 Kaur  
Tentang Penggunaan Pemberian reward (Variabel X)**

No	Item Soal															X
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	<b>56</b>
2	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3	4	4	<b>53</b>
3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	<b>47</b>
4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	<b>48</b>
5	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	<b>48</b>
6	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	<b>57</b>
7	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	<b>56</b>
8	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	<b>53</b>
9	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	<b>47</b>
10	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	<b>48</b>
11	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	<b>49</b>
12	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	<b>52</b>
13	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	2	<b>51</b>
14	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	<b>44</b>
15	3	3	2	4	3	3	3	4	4	4	4	3	2	3	3	<b>48</b>
16	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	<b>45</b>
17	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	3	3	3	<b>52</b>



18	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	3	4	<b>57</b>
19	4	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	4	<b>48</b>
20	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3	4	3	4	4	<b>48</b>
21	3	4	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	<b>44</b>
22	4	4	3	4	2	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	<b>50</b>
23	4	3	2	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	<b>47</b>
24	3	3	3	2	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	<b>47</b>

Selanjutnya mencari tabulasi data mentah jawaban angket per item dan mencari skor rata-rata atau mean hasil jawaban angket responden dan standar deviasi dengan tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.16**  
**Penggunaan Pemberian reward**

X	F	F.X	X <sup>2</sup>	F.(X <sup>2</sup> )
44	2	88	1936	3872
45	1	45	2025	2025
47	4	188	2209	8836
48	6	288	2304	13824
49	1	49	2401	2401
50	1	50	2500	2500
51	1	51	2601	2601
52	2	104	2704	5408
53	2	106	2809	5618
56	2	112	3136	6272
57	2	114	3249	6498
<b>∑</b>	<b>24</b>	<b>1195</b>	<b>27874</b>	<b>59855</b>

Setelah Tabulasi data skor siswa SDN 37 Kaur mengenai pemberian reward siswa kelas V, maka dilakukan dengan prosedur sebagai berikut:

a) Mencari mean dengan rumus

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum fx}{n} \\ &= \frac{1195}{24}\end{aligned}$$

$$= 49,79$$

b) Mencari standar deviasi dengan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{SD} &= \sqrt{\frac{n \cdot \sum fX^2 - (\sum fX)^2}{n(n-1)}} \\ \text{SD} &= \sqrt{\frac{24 \cdot 59855 - (1195)^2}{24(24-1)}} \\ &= \sqrt{\frac{1436520 - 1428025}{552}} \\ &= \sqrt{\frac{8495}{552}} = \sqrt{15,38959275} \\ &= 3,92 \end{aligned}$$

c) Selanjutnya menetapkan kelompok atas, tengah dan bawah dengan memasukkan ke dalam rumus sebagai berikut:

—————→ Atas/Tinggi

$$M + I.SD = 49,79 + 3,92 = 53,71$$

—————→ Tengah/Sedang

$$M - I.SD = 49,79 - 3,92 = 45,87$$

—————→ Bawah/Rendah

Berdasarkan tabel di atas maka skor pemberian reward siswa kelas V di SDN 37 Kaur sebagai berikut:

**Tabel 4.17**  
**Persentase Variabel Penggunaan Pemberian reward**  
**Siswa Kelas V di SDN 37 Kaur**

No	Nilai Angket	Kategori	Frekuensi	%
• 1	• 53,71 ke atas	• Atas / Tinggi	• 4	• 16,66 %
• 2	• 45,87 – 53,71	• Tengah / Sedang	• 17	• 70,83 %
• 3	• 45,87 ke bawah	• Bawah / Rendah	• 3	• 12,5 %
• <b>Jumlah</b>			• <b>24</b>	• <b>100 %</b>

Sumber data :Hasil analisis penulis

Dari tabel di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa kelompok sedang menempati prestasi paling tinggi yaitu penggunaan pemberian reward yang mendapat skor nilai 45,87 – 53,71 sebanyak 17 siswa atau 70,83 %. Dengan demikian dapat diketahui bahwa pemberian reward siswa kelas V di SDN 37 Kaur dapat dikategorikan sedang.

### Uji Normalitas

Sebelum dilakukan analisis korelasi *Product Moment* maka dilakukan uji asumsi normalitas untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Adapun langkah-langkah manual uji normalitas yaitu sebagai berikut:

(1)Menentukan Nilai tertinggi dan terendah

Nilai tertinggi = 57

Nilai terendah = 44

(2)Menentukan Rentangan (R)

$$\begin{aligned}
 \text{Rentang kelas} &= \text{Nilai tertinggi} - \text{Nilai terendah} \\
 &= 57 - 44 \\
 &= 13
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 (3)\text{Banyak Kelas (k)} &= 1 + 3,3 \log n \\
 &= 1 + 3,3 \log 24 \\
 &= 1 + 3,3 (1,38) \\
 &= 1 + 4,55 \\
 &= 5,55 \text{ (dibulatkan)} = 6
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 (4)\text{Panjang Kelas} &= \frac{\text{rentang kelas}}{k} \\
 &= \frac{13}{6} \\
 &= 2,16 \text{ (dibulatkan)} \\
 &= 2
 \end{aligned}$$

(5)Membuat Tabel Bantu (Distribusi Frekuensi)

**Tabel 4.18**  
**Distribusi Frekuensi Skor Baku Variabel X**

No	Kelas Interval	F	Xi	Xi <sup>2</sup>	F.Xi	F.Xi <sup>2</sup>
1	44-45	3	45	2025	135	6075
2	46-47	4	47	2209	188	8836
3	48-49	7	49	2401	343	16807
4	50-51	2	51	2601	102	5202
5	52-53	4	53	2809	212	11236
6	54-55	0	55	3025	0	0
7	56-57	4	57	3249	228	12996
<b>Σ</b>		<b>24</b>	<b>357</b>	<b>18319</b>	<b>1208</b>	<b>61152</b>

(6)Mencari mean dengan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum F.X_i}{n}$$

$$= \frac{1208}{24}$$

$$= 50,33$$

(7) Menentukan simpangan baku (S)

$$S = \sqrt{\frac{n \sum FXi^2 - (FXi)^2}{n(n-1)}}$$

$$= \sqrt{\frac{24.61152(1208)^2}{24(24-1)}}$$

$$= \sqrt{\frac{1467648 - 1459264}{552}}$$

$$= \sqrt{\frac{8384}{552}} = \sqrt{15,188406}$$

$$= 3,89$$

(8) Membuat daftar frekuensi yang diharapkan dengan jalan sebagai berikut:

- (a) Membuat batas kelas, yaitu angka skor kiri kelas interval pertama dikurang 0,5 dan kemudian angka skor kanan kelas interval ditambah 0,5 sehingga didapatkan: 43,5 / 45,5 / 47,5 / 49,5 / 51,5 / 53,5 / 55,5 / 57,5.
- (b) Mencari nilai Z skor untuk batas kelas interval dengan rumus:

$$Z = \frac{\text{Banyak kelas} - x}{s}$$

$$Z1 = \frac{43,5 - 50,33}{3,89} = \frac{-6,83}{3,89} = -1,75$$

$$Z2 = \frac{45,5 - 50,33}{3,89} = \frac{-4,83}{3,89} = -1,24$$

$$Z3 = \frac{47,5 - 50,33}{3,89} = \frac{-2,83}{3,89} = -0,72$$

$$Z4 = \frac{49,5 - 50,33}{3,89} = \frac{-0,83}{3,89} = -0,21$$

$$Z5 = \frac{51,5 - 50,33}{3,89} = \frac{1,17}{3,89} = 0,30$$

$$Z6 = \frac{53,5 - 50,33}{3,89} = \frac{3,17}{3,89} = 0,81$$

$$Z7 = \frac{55,5 - 50,33}{3,89} = \frac{5,17}{3,89} = 1,32$$

$$Z8 = \frac{57,5 - 50,33}{3,89} = \frac{7,17}{3,89} = 1,84$$

- (c) Mencari luar 0 S/D Z dari tabel kurva normal dengan menggunakan angka-angka untuk batas kelas, sehingga batas kelas: 0,4599 / 0,3925 / 0,2642 / 0,0632 / 0,1179 / 0,2910 / 0,4066 / 0,4671.

- (d) Mencari luas setiap kelas interval dengan jalan mengurangkan angka-angka 0-Z, yaitu angka baris pertama dikurang baris kedua, angka baris kedua dikurang angka baris ketiga dan seterusnya, kecuali untuk angka berbeda pada baris tengah ditambahkan.

$$0,4599 - 0,3925 = 0,0674$$

$$0,3925 - 0,2642 = 0,1283$$

$$0,2642 - 0,0632 = 0,201$$

$$0,0632 + 0,1179 = 0,1811$$

$$0,1179 - 0,2910 = 0,1731$$

$$0,2910 - 0,4066 = 0,1156$$

$$0,4066 - 0,4671 = 0,0605$$

- (e) Mencari frekuensi yang diharapkan ( $F_e$ ) dengan cara mengalikan luas tiap interval dengan jumlah responden ( $n = 24$ )

$$0,0674 \times 24 = 1,6176$$

$$0,1283 \times 24 = 3,0792$$

$$0,201 \times 24 = 4,824$$

$$0,1811 \times 24 = 4,3464$$

$$0,1731 \times 24 = 4,1544$$

$$0,1156 \times 24 = 2,7744$$

$$0,060524 = 1,452$$

**Tabel 4.19**

**Frekuensi yang Diharapkan**

**Dari Hasil Pengamatan ( $F_o$ ) untuk Variabel X**

No	Batas kelas	Z	Luas O-Z	Luas Tiap Kelas Interval	Fe	fo
1	43,5	-1,75	0,4599	0,0674	1,6176	3
2	45,5	-1,24	0,3925	0,1283	3,0792	4
3	47,5	-0,72	0,2642	0,201	4,824	7
4	49,5	-0,21	0,0632	0,1811	4,3464	2
5	51,5	0,30	0,1179	0,1731	4,1544	4
6	53,5	0,81	0,2910	0,1156	2,7744	0
7	55,5	1,32	0,4066	0,0605	1,452	4
8	57,5	1,84	0,4671			

Mencari Chi Kuadrat ( $X^2_{hitung}$ ) dengan rumus:

$$X^2 = \sum_l^k \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

$$\begin{aligned}
&= \frac{(3-1,6176)^2}{1,6176} + \frac{(4-3,0792)^2}{3,0792} + \frac{(7-4,824)^2}{4,824} + \frac{(2-4,3464)^2}{4,3464} + \\
&\quad \frac{(4-4,1544)^2}{4,1544} + \frac{(0-2,7744)^2}{2,7744} + \frac{(4-1,452)^2}{1,452} \\
&= 1,181 + 0,275 + 0,981 + 1,266 + 0,005 + 2,774 + 4,471 \\
&= 10,953
\end{aligned}$$

Perhitungan uji normalitas dilakukan dengan cara membandingkan nilai  $X^2_{hitung}$  dengan  $X^2_{tabel}$  pada taraf signifikansi  $dk = k - 1 = 6 - 1 = 5$  dan taraf signifikan didapat  $X^2_{tabel} = 11,070$  dengan kriteria pengujian sebagai berikut:

Jika  $X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel}$  maka distribusi normal dan sebaliknya jika  $X^2_{hitung} \geq X^2_{tabel}$  maka distribusi data tidak normal. Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas variabel X memiliki  $X^2_{hitung} = 10,953$ . Dari data tersebut, ternyata variabel X memiliki nilai  $X^2_{hitung}$  lebih kecil dari nilai  $X^2_{tabel}$ . Maka dapat disimpulkan, data pada variabel X dinyatakan data berdistribusi normal.

- 2) Hasil Angket Hasil belajar matematika Siswa Kelas V di SDN 37 Kaur

**Tabel 4.20**  
**Tabulasi Hasil Angket Kepada Siswa Kelas V SDN 37 Kaur**  
**Tentang Hasil belajar matematika Siswa (Variabel Y)**

No	Item Soal															Y
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	59
2	4	3	3	3	4	3	3	3	2	4	3	3	4	4	3	49
3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	47
4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	46



5	4	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	46
6	3	4	3	4	4	4	2	4	3	4	1	4	4	4	4	52
7	4	3	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	2	4	4	55
8	4	4	3	3	2	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	55
9	4	3	3	2	4	4	4	4	4	3	2	2	2	2	4	47
10	3	3	2	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	47
11	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	1	2	4	3	45
12	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	49
13	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	50
14	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45
15	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	52
16	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	46
17	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	56
18	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	58
19	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	47
20	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	2	47
21	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	48
22	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	53
23	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	55
24	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	50

Selanjutnya mencari tabulasi data mentah jawaban angket per item dan mencari skor rata-rata atau mean hasil jawaban angket responden dan standar deviasi dengan tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.21**  
**Hasil belajar matematika Siswa (Variabel Y)**

Y	F	F.Y	Y <sup>2</sup>	F.(Y <sup>2</sup> )
45	2	90	2025	4050
46	3	138	2116	6348
47	5	235	2209	11045
48	1	48	2304	2304
49	2	98	2401	4802
50	2	100	2500	5000
52	2	104	2704	5408
53	1	53	2809	2809
55	3	165	3025	9075
56	1	56	3136	3136
58	1	58	3364	3364
59	1	59	3481	3481

$\Sigma$	24	1204	32074	60822
----------	----	------	-------	-------

Setelah Tabulasi data skor siswa SDN 37 Kaur mengenai hasil belajar matematika siswa kelas V, maka dilakukan dengan prosedur sebagai berikut:

a) Mencari mean dengan rumus

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\Sigma fY}{n} \\ &= \frac{1204}{24} = 50,16\end{aligned}$$

b) Mencari standar deviasi dengan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\text{SD} &= \sqrt{\frac{n \cdot \Sigma fY^2 - (\Sigma fY)^2}{n(n-1)}} \\ \text{SD} &= \sqrt{\frac{24 \cdot 60822 - (1204)^2}{24(24-1)}} \\ &= \sqrt{\frac{1459728 - 1449616}{552}} \\ &= \sqrt{\frac{10112}{552}} = \sqrt{18,3188405} = 4,28\end{aligned}$$

c) Selanjutnya menetapkan kelompok atas, tengah dan bawah dengan memasukkan ke dalam rumus sebagai berikut:

—————> Atas/Tinggi

$$M + I.SD = 50,16 + 4,28 = 54,44$$

—————> Tengah/Sedang

$$M - I.SD = 50,16 - 4,28 = 45,88$$

—————> Bawah/Rendah

Berdasarkan tabel di atas maka skor hasil belajar matematika siswa kelas V di SDN 37 Kaur sebagai berikut:

**Tabel 4.22**  
**Persentase Variabel hasil belajar matematika Siswa**  
**Siswa Kelas V di SDN 37 Kaur**

No	Nilai Angket	Kategori	Frekuensi	%
1	54,44 ke atas	Atas / Tinggi	6	25 %
2	45,88 – 54,44	Tengah / Sedang	16	66,66 %
3	45,88 ke bawah	Bawah / Rendah	2	8,33 %
<b>Jumlah</b>			<b>24</b>	<b>100 %</b>

Sumber :Hasil analisis penulis

Dari tabel di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa kelompok sedang menempati prestasi paling tinggi yaitu hasil belajar matematika siswa yang mendapat skor nilai 45,88 – 54,44 sebanyak 16 siswa atau 66,66%. Dengan demikian dapat diketahui bahwa hasil belajar matematika siswa kelas V di SDN 37 Kaur dapat dikategorikan sedang.

### **Uji Normalitas**

Sebelum dilakukan analisis korelasi *Product Moment* maka dilakukan uji asumsi normalitas untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Adapun langkah-langkah manual uji normalitas yaitu sebagai berikut:

(1)Menentukan Nilai tertinggi dan terendah

$$\text{Nilai tertinggi} = 59$$

$$\text{Nilai terendah} = 45$$

(2)Menentukan Rentangan (R)

$$\begin{aligned}
 \text{Rentang kelas} &= \text{Nilai tertinggi} - \text{Nilai terendah} \\
 &= 59 - 45 \\
 &= 14
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 (3)\text{Banyak Kelas (k)} &= 1 + 3,3 \log n \\
 &= 1 + 3,3 \log 24 \\
 &= 1 + 3,3 (1,38) \\
 &= 1 + 4,554 \\
 &= 5,55 \text{ (dibulatkan)} \\
 &= 6
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 (4)\text{Panjang Kelas} &= \frac{\text{rentang kelas}}{k} \\
 &= \frac{14}{6} \\
 &= 2,33 \text{ (dibulatkan)} \\
 &= 2
 \end{aligned}$$

(5)Membuat Tabel Bantu (Distribusi Frekuensi)

**Tabel 4.23**  
**Distribusi Frekuensi Skor Baku Variabel X**

No	Kelas Interval	F	Xi	Xi <sup>2</sup>	F.Xi	F.Xi <sup>2</sup>
1	45-46	5	46	2116	230	10580
2	47-48	6	48	2304	288	13824
3	49-50	4	50	2500	200	10000
4	51-52	2	52	2704	104	5408
5	53-54	1	54	2916	54	2916
6	55-56	4	56	3136	224	12544
7	57-58	1	58	3364	58	3364
8	59-60	1	60	3600	60	3600
<b>Σ</b>		<b>24</b>	<b>424</b>	<b>22640</b>	<b>1218</b>	<b>62236</b>

(6) Mencari mean dengan rumus:

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum F \cdot X_i}{n} \\ &= \frac{1218}{24} \\ &= 50,75\end{aligned}$$

(7) Menentukan simpangan baku (S)

$$\begin{aligned}S &= \sqrt{\frac{n \sum F X_i^2 - (F X_i)^2}{n(n-1)}} \\ &= \sqrt{\frac{24 \cdot 62236 - (1218)^2}{24(24-1)}} \\ &= \sqrt{\frac{1493664 - 1483524}{552}} \\ &= \sqrt{\frac{10140}{552}} = \sqrt{18,369565} = 4,28\end{aligned}$$

(8) Membuat daftar frekuensi yang diharapkan dengan jalan sebagai berikut:

- (1) Membuat batas kelas, yaitu angka skor kiri kelas interval pertama dikurang 0,5 dan kemudian angka skor kanan kelas interval ditambah 0,5 sehingga didapatkan: 44,5 / 46,5 / 48,5 / 50,5 / 52,5 / 54,5 / 56,5 / 58,5 / 60,5.
- (2) Mencari nilai Z skor untuk batas kelas interval dengan rumus

$$\begin{aligned}Z &= \frac{\text{Banyak kelas} - x}{s} \\ Z_1 &= \frac{44,5 - 50,75}{4,28} = \frac{-6,25}{4,28} = -1,46 \\ Z_2 &= \frac{46,5 - 50,75}{4,28} = \frac{-4,25}{4,28} = -0,99\end{aligned}$$

$$Z3 = \frac{48,5-50,75}{4,28} = \frac{-2,25}{4,28} = -0,52$$

$$Z4 = \frac{50,5-50,75}{4,28} = \frac{-0,25}{4,28} = -0,05$$

$$Z5 = \frac{52,5-50,75}{4,28} = \frac{1,75}{4,28} = 0,40$$

$$Z6 = \frac{54,5-50,75}{4,28} = \frac{3,75}{4,28} = 0,87$$

$$Z7 = \frac{56,5-50,75}{4,28} = \frac{5,75}{4,28} = 1,34$$

$$Z8 = \frac{58,5-50,75}{4,28} = \frac{7,75}{4,28} = 1,81$$

$$Z9 = \frac{60,5-50,75}{4,28} = \frac{9,75}{4,28} = 2,27$$

(3) Mencari luar 0 S/D Z dari tabel kurva normal dengan menggunakan angka-angka untuk batas kelas, sehingga batas kelas: 0,4279 / 0,3389 / 0,1985 / 0,0199 / 0,1554 / 0,3078 / 0,4099 / 0,4649 / 0,4884.

(4) Mencari luas setiap kelas interval dengan jalan mengurangkan angka-angka 0-Z, yaitu angka baris pertama dikurang baris kedua, angka baris kedua dikurang angka baris ketiga dan seterusnya, kecuali untuk angka berbeda pada baris tengah ditambahkan.

$$0,4279 - 0,3389 = 0,089$$

$$0,3389 - 0,1985 = 0,1404$$

$$0,1985 - 0,0199 = 0,1786$$

$$0,0199 - 0,1554 = 0,1355$$

$$0,1554 - 0,3078 = 0,1524$$

$$0,3078 - 0,4099 = 0,1021$$

$$0,4099 - 0,4649 = 0,055$$

$$0,4649 - 0,4884 = 0,0235$$

- (5) Mencari frekuensi yang diharapkan (Fe) dengan cara mengalikan luas tiap interval dengan jumlah responden (n = 24)

$$0,089 \times 24 = 2,136$$

$$0,1404 \times 24 = 3,3696$$

$$0,1786 \times 24 = 4,2864$$

$$0,1355 \times 24 = 3,252$$

$$0,1524 \times 24 = 3,6576$$

$$0,1021 \times 24 = 2,4504$$

$$0,055 \times 24 = 1,32$$

$$0,0235 \times 24 = 0,564$$

**Tabel 4.24**  
**Frekuensi yang Diharapkan**  
**Dari Hasil Pengamatan (Fo) untuk Variabel X**

No	Batas Kelas	Z	Luas O-Z	Luas kelas interval	Fe	Fo
1	44,5	-1,46	0,4279	0,089	2,136	5
2	46,5	-1,99	0,3389	0,1404	3,3696	6
3	48,5	-0,52	0,1985	0,1786	4,2864	4
4	50,5	-0,05	0,0199	0,1355	3,252	2
5	52,5	0,40	0,1554	0,1524	3,6576	1
6	54,5	0,87	0,3078	0,1021	2,4504	4
7	56,5	1,34	0,4099	0,055	1,32	1
8	58,5	1,81	0,4649	0,0235	0,564	1
9	60,5	2,27	0,4884			

Mencari Chi Kuadrat ( $X^2_{hitung}$ ) dengan rumus:

$$X^2 = \sum_l^k \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

$$\begin{aligned}
&= \frac{(5-2,136)^2}{2,136} + \frac{(6-3,3696)^2}{3,3696} + \frac{(4-4,2864)^2}{4,2864} + \frac{(2-3,252)^2}{3,252} + \frac{(1-3,6576)^2}{3,6576} + \\
&\quad \frac{(4-2,4504)^2}{2,4504} + \frac{(1-1,32)^2}{1,32} + \frac{(1-0,564)^2}{0,564} \\
&= 3,840 + 2,053 + 0,019 + 0,482 + 1,931 + 0,979 + 0,077 + 0,337 \\
&= 9,718
\end{aligned}$$

Perhitungan uji normalitas dilakukan dengan cara membandingkan nilai  $X^2_{hitung}$  dengan  $X^2_{tabel}$  pada taraf signifikansi  $dk = k - 1 = 6 - 1 = 5$  dan taraf signifikan didapat  $X^2_{tabel} = 11,070$  dengan kriteria pengujian sebagai berikut:

Jika  $X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel}$  maka distribusi normal dan sebaliknya jika  $X^2_{hitung} \geq X^2_{tabel}$  maka distribusi data tidak normal. Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas variabel Y memiliki  $X^2_{hitung} = 9,718$ . Dari data tersebut, ternyata variabel Y memiliki nilai  $X^2_{hitung}$  lebih kecil dari nilai  $X^2_{tabel}$ . Maka dapat disimpulkan, data pada variabel Y dinyatakan berdistribusi normal.

### **Uji Homogenitas Data Variabel X dan Y**

Persyaratan uji statistik inferensial parametrik yang kedua adalah homogenitas. Pengujian homogenitas dilakukan dalam rangka menguji kesamaan varians setiap kelompok data. Persyaratan uji homogenitas diperlukan untuk melakukan analisis inferensial dalam uji komparasi. Pengujian homogenitas dengan menggunakan uji f (fisher). Adapun perhitungannya sebagai berikut :

(1) Mencari Varians ( $S_1$ ) Hasil Angket Pemberian reward (X)



$$\begin{aligned}
 S_1^2 &= \frac{N\sum x^2 - (\sum x)^2}{n(n-1)} = \frac{24(59855) - (1195)^2}{24(24-1)} \\
 &= \frac{1436520 - 1428025}{24(23)} = \frac{8495}{552} \\
 S_1 &= \sqrt{15,389493} = 3,92
 \end{aligned}$$

(2) Mencari Varians ( $S_1$ ) Hasil Angket Hasil belajar matematika Siswa (Y)

$$\begin{aligned}
 S_1^2 &= \frac{N\sum y^2 - (\sum y)^2}{n(n-1)} = \frac{24(60822) - (1204)^2}{24(24-1)} \\
 &= \frac{1459728 - 1449616}{24(23)} = \frac{10112}{552} \\
 S_1 &= \sqrt{18,318841} = 4,28
 \end{aligned}$$

(3) Mencari Homogenitas terhadap uji (F)

$$\begin{aligned}
 F &= \frac{S_{1B}}{S_{1K}} \\
 F &= \frac{4,28}{3,92} = 1,09
 \end{aligned}$$

Varians penggunaan pemberian reward di kelas V = 3,92 dan hasil belajar matematika siswa di kelas V = 4,28. Dari perhitungan uji "F" diperoleh  $F_{hitung} = 1,09$  untuk pembilang  $n-1 = 24-1 = 23$  dan penyebut  $n-1 = 24-1 = 23$ , diperoleh  $F_{tabel}$  untuk  $\alpha = 5\%$  adalah  $F = 2,00$  sehingga  $F_{hitung} < F_{tabel}$  ( $1,09 < 2,00$ ), maka dapat dinyatakan bahwa kelas IV tersebut varians datanya tidak berbeda atau homogen.

### Analisis Pengaruh

a) Uji Hipotesis Regresi Linear Sederhana

Dengan terpenuhinya sifat validitas, realibilitas dan normalitas maka selanjutnya dapat dilakukan uji hipotesis menggunakan uji regresi linier sederhana. Untuk membuktikan hipotesis pada penelitian pengaruh pemberian reward terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V dalam Pelajaran Matematika di SDN 37 Kaur. Adapun langkah-langkah manual uji hipotesis regresi yaitu sebagai berikut:

**Tabel 4.25**  
**Data Hasil Angket Penggunaan Pemberian reward dan Aktivitas Siswa**

No	Responden	Pemberian reward	Hasil belajar matematika siswa
1	Ahmad Theo Irsyad	56	59
2	Aisha Insani	53	49
3	Audifa Khairunniasa	47	47
4	Azizul Hakim	48	46
5	Azzah Nabila	48	46
6	Calvin Agung	57	52
7	Fadel Jovinka	56	55
8	Fadhillah	53	55
9	Febri Saputra	47	47
10	Intan Ramadhani	48	47
11	Irgi Danuarta	49	45
12	M. Adienul Haq	52	49
13	M. Nabel Ghazali	51	50
14	M. Irfan	44	45
15	M. Zaki Alfarezi	48	52
16	Novalin Gayatri	45	46
17	Piola Lyra	52	56
18	Rafiq Yahya	57	58
19	Selsi Mareselia	48	47
20	Siti Nuraini	48	47
21	Tasya Fillo Sofia	44	48
22	Zahra Fauziah	50	53

23	Rizki Indra	47	55
24	Zulman Febriansyah	47	50

## (1) Merumuskan Hipotesis

Ho : Tidak terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan pemberian reward terhadap hasil belajar matematika siswa

Ha : Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan pemberian reward terhadap hasil belajar matematika siswa

(2) Membuat Tabel Bantu Untuk *Korelasi Product Moment*

**Tabel 4.26**  
**Tabel Bantu Untuk *Korelasi Product Moment***

No	X	Y	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>	XY
1	56	59	3136	3481	3304
2	53	49	2809	2401	2597
3	47	47	2209	2209	2209
4	48	46	2304	2116	2208
5	48	46	2304	2116	2208
7	56	55	3136	3025	3080
8	53	55	2809	3025	2915
9	47	47	2209	2209	2209
10	48	47	2304	2209	2256
11	49	45	2401	2025	2205
12	52	49	2704	2401	2548
13	51	50	2601	2500	2550
14	44	45	1936	2025	1980
15	48	52	2304	2704	2496
16	45	46	2025	2116	2070
17	52	56	2704	3136	2912
18	57	58	3249	3364	3306
19	48	47	2304	2209	2256
20	48	47	2304	2209	2256
21	44	48	1936	2304	2112

22	50	53	2500	2809	2650
23	47	55	2209	3025	2585
24	47	50	2209	2500	2350
	<b>1195</b>	<b>1204</b>	<b>59855</b>	<b>60822</b>	<b>60226</b>

(3) Menghitung nilai konstanta a dan b

Menghitung nilai konstanta b

$$\begin{aligned}
 b &= \frac{n \cdot (\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2} \\
 &= \frac{24(60226) - (1195)(1204)}{24 \cdot (59855) - (1195)^2} \\
 &= \frac{1445424 - 1438780}{1436520 - 1428025} \\
 &= \frac{6644}{8495} \\
 &= 0,78
 \end{aligned}$$

Menghitung nilai konstanta a

$$\begin{aligned}
 a &= \frac{\sum Y - b \cdot \sum X}{n} \\
 &= \frac{1204 - 0,78(1195)}{24} \\
 &= \frac{1204 - 932,1}{24} \\
 &= \frac{271,9}{24} \\
 &= 11,32
 \end{aligned}$$

(4) Membuat persamaan regresi linier sederhana

$$\begin{aligned}
 Y &= a + b \cdot X \\
 &= 11,32 + 0,78X
 \end{aligned}$$

(5) Mencari  $r_{hitung}$   $= \frac{n \cdot (\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2 (n \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$

$$\begin{aligned}
&= \frac{24(60226) - (1195)(1204)}{\sqrt{24(59855) - (1195)^2} \sqrt{24(60822) - (1204)^2}} \\
&= \frac{1445424 - 1438780}{\sqrt{(1436520 - 1428025)(1459728 - 1449616)}} \\
&= \frac{6644}{\sqrt{(8495)(10112)}} \\
&= \frac{6644}{\sqrt{85901440}} \\
&= \frac{6644}{9268,302} \\
&= 0,717
\end{aligned}$$

Arti koefisien korelasi:

- 0,80 – 1,00 : Pengaruh sangat kuat  
0,60 – 0,799 : Pengaruh kuat  
0,40 – 0,599 : Pengaruh cukup kuat  
0,20 – 0,399 : Pengaruh rendah  
0,00 – 0,199 : Pengaruh sangat rendah

(6) Mencari Besarnya Sumbangan

$$KP = r^2 \times 100\%$$

Besarnya sumbangan (kontribusi) =

$$KP = 0,717^2 \times 100\% = 51,40\%$$

(7) Menguji Signifikansi

$$\begin{aligned}
t_{hitung} &= \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}} \\
&= \frac{0,717\sqrt{24-2}}{\sqrt{1-0,717^2}} \\
&= \frac{0,717 \times 4,690}{\sqrt{1-0,514089}}
\end{aligned}$$

$$= \frac{3,362}{\sqrt{0,485911}}$$

$$= \frac{3,362}{0,697} = 4,825$$

$$\alpha = 0,05$$

$$dk = n - 2 = 24 - 2 = 22 \text{ (uji satu pihak)}$$

$$t_{tabel} = 1,717$$

#### (8) Kesimpulan

Karena  $t_{hitung} = 4,825 > t_{tabel} = 1,717$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan pemberian reward terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V di SDN 37 Kaur.

#### b) Uji Linieritas Regresi

Uji linieritas regresi menggunakan data-data yang sama pada analisis regresi pada sebelumnya. Uji linieritas regresi ini untuk mengetahui pengaruh berpola linier penggunaan pemberian reward terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V di SDN 37 Kaur. Adapun langkah-langkah manual uji linieritas regresi adalah sebagai berikut:

##### (1) Membuat hipotesis dalam bentuk kalimat

$H_0$  : Model regresi linier sederhana tidak dapat digunakan untuk memprediksi hasil belajar matematika siswa yang dipengaruhi oleh penggunaan pemberian reward.

$H_a$  : Model regresi linier sederhana dapat digunakan untuk memprediksi hasil belajar matematika siswa yang dipengaruhi oleh penggunaan pemberian reward.

(2) Menentukan taraf nyata  $\alpha = 5\%$

(3) Kaidah prngujian:

Jika :  $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima.

Jika :  $F_{hitung} > F_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak.

(4) Menghitung  $F_{hitung}$  dan  $F_{tabel}$

Langkah-langkah menghitung  $F_{hitung}$  dan  $F_{tabel}$

a. Hitung jumlah kuadrat regresi ( $JK_{reg(a)}$ )

$$JK_{reg(a)} = \frac{(\sum Y)^2}{n} = \frac{(1204)^2}{24} = \frac{1449616}{24} = 60400,667$$

b. Hitung jumlah regresi ( $JK_{reg(b|a)}$ )

$$\begin{aligned} JK_{reg(b|a)} &= b \left\{ \sum XY - \frac{(\sum X)(\sum Y)}{n} \right\} \\ &= 0,782 \left\{ 60226 - \frac{(1195)(1204)}{24} \right\} \\ &= 0,782 \{ 60226 - 59949,167 \} \\ &= 0,782 \{ 276,833 \} = 216,483 \end{aligned}$$

c. Menghitung jumlah kuadrat residu ( $JK_{Res}$ )

$$\begin{aligned} JK_{Res} &= \sum Y^2 - JK_{reg(b|a)} - JK_{reg(a)} \\ &= 60822 - 216,483 - 60400,667 \\ &= 204,85 \end{aligned}$$

d. Menghitung rata-rata jumlah kuadrat regresi ( $RJK_{Reg(a)}$ )

$$RJK_{Reg(a)} = JK_{Reg(a)} = 60400,667$$

- e. Menghitung rata-rata jumlah kuadrat regresi ( $RJK_{Reg(b|a)}$ )

$$RJK_{Reg(b|a)} = JK_{reg(b|a)} = 216,483$$

- f. Menghitung rata-rata jumlah kuadrat regresi ( $RJK_{Res}$ )

$$RJK_{Res} = \frac{JK_{Res}}{n-2} = \frac{204,85}{24-2} = 9,31$$

- g. Menghitung  $F_{hitung}$

$$F_{hitung} = \frac{RJK_{Reg(b|a)}}{RJK_{Res}} = \frac{216,483}{9,31} = 23,25$$

- h. Menentukan  $F_{tabel}$

Nilai  $F_{tabel}$  dapat dicari dengan menggunakan tabel F

Rumus:

$$\begin{aligned} F_{tabel} &= F_{(\alpha)(1,n-2)} \\ &= F_{(0,05)(1,24-2)} \\ &= F_{(0,05)(1,22)} \\ &= 4,30 \end{aligned}$$

- (5) Membandingkan  $F_{hitung}$  dan  $F_{tabel}$

Tujuan membanding antara  $F_{hitung}$  dan  $F_{tabel}$  adalah untuk mengetahui apakah  $H_0$  ditolak atau diterima berdasarkan kaidah pengujian. Ternyata  $F_{hitung} = 23,25 > F_{tabel} = 4,30$ , maka  $H_0$  ditolak.

- (6) Karena  $F_{hitung}$  lebih besar dari  $F_{tabel}$ , maka  $H_0$  tolak sehingga Haterima. Dengan demikian model regresi linier sederhana dapat digunakan dalam memprediksi hasil belajar matematika siswa yang dipengaruhi oleh penggunaan pemberian reward.



## 2. Analisis Data

Pada rumusan masalah, yaitu apakah ada pengaruh pemberian reward terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV di SDN 37 Kaur, dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.27**  
**Perbedaan Antara Penggunaan Pemberian reward terhadap Hasil belajar matematika Siswa (Variabel X)**

<b>X</b>	<b>F</b>	<b>F.X</b>	<b>X<sup>2</sup></b>	<b>F.(X<sup>2</sup>)</b>
89	1	89	7921	7921
91	1	91	8281	8281
92	1	92	8464	8464
94	5	470	8836	44180
95	3	285	9025	27075
97	1	97	9409	9409
100	1	100	10000	10000
101	2	202	10201	20402
102	2	204	10404	20808
103	1	103	10609	10609
108	2	216	11664	23328
109	1	109	11881	11881
111	1	111	12321	12321
115	2	230	13225	26450
<b>1407</b>	<b>24</b>	<b>2399</b>	<b>142241</b>	<b>241129</b>

**Tabel 4.28**  
**Perbedaan Antara Pemberian reward terhadap Hasil belajar matematika Siswa (Variabel Y)**

<b>Y</b>	<b>F</b>	<b>F.Y</b>	<b>Y<sup>2</sup></b>	<b>F.(Y<sup>2</sup>)</b>
<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>
61	1	61	3721	3721
69	1	69	4761	4761
73	1	73	5329	5329
74	1	74	5476	5476
75	1	75	5625	5625
76	2	152	5776	11552
77	1	77	5929	5929
79	2	158	6241	12482

85	2	170	7225	14450
87	2	174	7569	15138
89	1	89	7921	7921
90	1	90	8100	8100
91	1	91	8281	8281
92	1	92	8464	8464
94	1	94	8836	8836
99	3		9801	29403
		297		
<i>I</i>	2	3	4	5
102	1	102	10404	10404
108	1	108	11664	11664
<b>1521</b>	<b>24</b>	<b>2046</b>	<b>131123</b>	<b>177536</b>

Berdasarkan tabel di atas, maka langkah selanjutnya data tersebut dimasukkan ke dalam rumus perhitungan *test "t"*, dengan langkah awal yaitu mencari mean X dan y. Adapun hasil perhitungannya adalah sebagai berikut :

**a. Mencari mean x dan y**

1) Mencari mean variabel x

$$\text{Mean } X_1 = \frac{Fx}{N} = \frac{2399}{24} = 99,95 \text{ (dibulatkan)} = 100$$

2) Mencari mean variabel y

$$\text{Mean } Y_2 = \frac{Fy}{N} = \frac{2046}{24} = 85,25 \text{ (dibulatkan)} = 85$$

**b. Mencari standar deviasi nilai variabel x dan variabel y**

1) Mencari standar deviasi nilai variabel x

$$\begin{aligned}
 S &= \sqrt{\frac{n \sum Fxi^2 - (Fxi)^2}{n(n-1)}} \\
 &= \sqrt{\frac{24 \cdot 241129 - (2399)^2}{24(24-1)}}
 \end{aligned}$$

$$= \sqrt{\frac{5787096 - 5755201}{552}}$$

$$= \sqrt{\frac{31895}{552}} = \sqrt{57,78079} = 7,60$$

2) Mencari standar deviasi nilai variabel y

$$S = \sqrt{\frac{n \sum FYi^2 - (FYi)^2}{n(n-1)}}$$

$$= \sqrt{\frac{24.177536 - (2046)^2}{24(24 - 1)}}$$

$$= \sqrt{\frac{4260864 - 4186116}{552}}$$

$$= \sqrt{\frac{74748}{552}} = \sqrt{135,41304} = 11,63$$

### c. Mencari varian variabel X dan Y

1) Mencari varian penggunaan pemberian reward terhadap hasil belajar matematika (variabel X)

$$S_1^2 = \frac{n \sum x^2 - (\sum x)^2}{n - (n-1)}$$

$$= \frac{24(241129) - (2399)^2}{24(24-1)}$$

$$= \frac{5787096 - 5755201}{24(23)}$$

$$= \frac{31895}{552} = 57,780$$

$$S1^2 = \sqrt{57,780}$$

$$S_1 = 7,60$$

2) Mencari varian Pemberian reward terhadap hasil belajar matematika siswa (variabel Y)

$$\begin{aligned}
 S_2^2 &= \frac{n\sum y^2 - (\sum y)^2}{n-(n-1)} \\
 &= \frac{24(177536) - (2399)^2}{24(24-1)} \\
 &= \frac{4260864 - 4186116}{24(23)} \\
 &= \frac{74748}{552} = 135,41304 \\
 S_2^2 &= \sqrt{135,41304} \\
 S_2 &= 11,63
 \end{aligned}$$

**d. Mencari interpretasi terhadap t**

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}} \\
 &= \frac{100 - 85}{\sqrt{\frac{57,780}{24} + \frac{135,413}{24}}} \\
 &= \frac{15}{\sqrt{\frac{193,193}{24}}} \\
 &= \frac{15}{\sqrt{8,0497083}} \\
 &= \frac{15}{2,8372} \\
 &= 5,286
 \end{aligned}$$

**e. Uji Hipotesis Penelitian**

**1. Uji Regresi Linier Sederhana**

Setelah melakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas, dan uji homogenitas maka selanjutnya adalah uji hipotesis penelitian. Untuk

mengetahui pengaruh Pemberian Reward terhadap hasil belajar Matematika siswa di SDN 37 Kaur. maka dapat dihitung dengan menggunakan rumus:

$$Y = a + b$$

Keterangan:

Y = subyek dalam variable Y yang dipredisikan

$a$  = harga Y ketika harga X = 0 (harga konstan)

$b$  = angka arah atau koefisien regresi, yang menunjukkan angka peningkatan (+) ataupun penurunan (-) variable Y yang didasarkan pada perubahan variable X

$x$  = subjek pada variable X yang mempunyai nilai tertentu.

**TABEL 4.10**  
**NILAI VARIABEL X DAN VARIABEL Y**

No	X	Y	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>	XY
1	89	61	7921	3721	5429
2	91	69	8281	4761	6279
3	92	73	8464	5329	6716
4	94	74	8836	5476	6956
5	95	75	9025	5625	7125
6	97	76	9409	5776	7372
7	100	77	10000	5429	7700
8	101	79	10201	6241	7979
9	102	85	10404	7225	8670
10	103	87	10604	7569	8961
11	108	89	11668	7921	9612
12	109	90	11881	8100	9810
13	111	91	12321	8281	10101
14	115	92	13225	8464	10580
15	94	76	8836	5776	7144
16	94	79	8036	9801	7426
17	94	85	8836	7225	7990
18	94	99	8836	7801	9306

19	95	99	9025	7801	9405
20	95	99	9025	7569	8265
21	101	87	10201	5776	7676
22	102	76	10404	3776	6222
23	108	61	11669	3721	6588
24	60	61	3600	3721	3660
Jumlah	<b>1407</b>	<b>1521</b>	<b>142241</b>	<b>131123</b>	<b>183312</b>

Unstuk menentukan harga a dan b dapat dihitung menggunakan rumus berikut:

$$\begin{aligned}
 A &= \frac{(\sum Y)(\sum X^2) - (\sum X)(\sum XY)}{N \sum X^2 - (\sum X)^2} \\
 &= \frac{(1521)(142241) - (1407)(183312)}{(24)(142241) - (1407)^2} \\
 &= \frac{21348561 - 25719984}{3413784 - 1979649} \\
 &= \frac{190628577}{1434135} \\
 &= 132,92
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 B &= \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{N \sum X^2 - (\sum X)^2} \\
 &= \frac{(24)(183312) - (1407)(1521)}{(24)(142241) - (1407)^2} \\
 &= \frac{4399488 - 2140047}{3413784 - 1979649} \\
 &= \frac{2259441}{1434135} \\
 &= 1,575 = 1,6
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil hitung di atas, diperoleh persamaan regresi linier sederhana yaitu:

$$Y = a + Bx$$

$$= 133 + 1,6X$$

Hasil perhitungan yang telah dilakukan menghasilkan suatu persamaan yang menunjukkan besarnya nilai X merupakan regresi yang diestimasi sebagai berikut:

- a. Harga konstanta (a) sebesar 133 artinya apabila variabel X (pemberian reward) = 0 (harga konstan), maka variabel Y (hasil belajar) nilainya sebesar 133
- b. b (koefisien regresi) sebesar 1,6 artinya setiap kenaikan satu nilai X (subyek pada variable pemberian reward) maka nilai variabel Y akan naik sebesar 1,6 tindakan.
- c. Tanda (+) pada koefisien regresi menunjukkan adanya pengaruh positif variabel X terhadap variabel Y dan juga menunjukkan adanya peningkatan variabel Y yang didasarkan pada perubahan variabel X.

## 2. Uji koefisien determinasi

Koefisien determinasi digunakan untuk mencari pengaruh Pemberian Reward terhadap hasil belajar Matematika siswa di SDN 37 Kaur, besarnya harga koefisien determinasi didasarkan pada kuadrat dari nilai koefisien korelasi dikali 100%. Rumus koefisien determinasi yaitu:

$$D = r^2 \times 100\%$$

Oleh karena itu, untuk menentukan harga koefisien determinasi, maka terlebih dulu menghitung nilai koefisien korelasi melalui rumus product moment:

$$\begin{aligned}
 r_{xy} &= \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}} \\
 &= \frac{(24 \times 183312) - (1407 \times 1521)}{\sqrt{\{(24 \times 143341) - (1407)^2\} \{(24 \times 131123) - (1521)^2\}}} \\
 &= \frac{2836873 - 2831400}{\sqrt{9425 \times 4201}} \\
 &= \frac{5473}{\sqrt{9425 \times 4201}} \\
 &= \frac{5473}{6293,02} \\
 &= 0,86
 \end{aligned}$$

Diketahui nilai korelasi sebesar 0,86. Kemudian selanjutnya menghitung koefisien determinasi mengkuadratkan nilai koefisien korelasi  $r^2 \times 100\%$ .

$$\begin{aligned}
 D &= r^2 \times 100\% \\
 &= (0,86)^2 \times 100\% \\
 &= 0,7396 \times 100\% \\
 &= 73,9\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan di atas, dapat diketahui nilai koefisien determinasi adalah 73,9% menyatakan bahwa variabel X yaitu Pemberian *reward* mempengaruhi variabel Y yaitu hasil belajar matematika pada siswa kelas IV di SDN 37 Kaur, sebesar 73,9% sedangkan sisanya sebesar 26,1% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian ini.

### C. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemberian reward terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV di SDN 37 Kaur.



Dengan adanya indikasi pada pentingnya penggunaan media dalam mengajar berpengaruh pada hasil belajar matematika siswa. Media sebagai salah satu komponen dalam kegiatan belajar mengajar dan sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran dipilih atas dasar tujuan dan bahan pelajaran yang telah ditetapkan, oleh karena itu guru sebagai subyek pembelajaran harus dapat memilih media dan sumber belajar yang tepat. Dengan bantuan media yang menarik, siswa akan lebih mudah untuk memahami materi pelajaran, hal ini akan berdampak positif terhadap hasil belajar matematika siswa.<sup>49</sup>

Dengan demikian dapat dikatakan terdapat perbedaan yang signifikan antara penggunaan pemberian reward terhadap hasil belajar matematika siswa. Dengan merujuk pada distribusi hasil belajar matematika siswa dan patokan yang ditentukan, maka dapat diketahui perbandingan hasil belajar matematika siswa dengan penggunaan pemberian reward dengan rata-rata sebesar 50,16 adalah siswa dengan hasil belajar matematika tinggi adalah sebanyak 6 siswa, siswa dengan hasil belajar matematika sedang adalah sebanyak 16 siswa, dan siswa dengan hasil belajar matematika rendah adalah sebanyak 2 siswa.

Sementara perbandingan hasil belajar matematika siswa dengan pemberian reward dengan rata-rata sebesar 40,41 adalah siswa dengan hasil belajar matematika tinggi adalah sebanyak 5 siswa, siswa dengan hasil belajar matematika sedang adalah sebanyak 17 siswa, dan siswa dengan hasil belajar matematika rendah adalah sebanyak 2 siswa.

---

<sup>49</sup>Rostina Sundayana. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 25.

Berdasarkan data di atas rata-rata hasil belajar matematika siswa kelas yang diajar dengan pemberian reward lebih besar dibandingkan dengan rata-rata hasil belajar matematika siswa kelas yang diajar pemberian reward. Hal ini diperkuat karena aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting di dalam interaksi belajar mengajar. Dalam hal kegiatan belajar, Rousseau memberikan penjelasan bahwa segala pengetahuan itu harus diperoleh dengan pengamatan sendiri, pengalaman sendiri, penyelidikan sendiri, dengan bekerja sendiri, dengan fasilitas yang diciptakan sendiri, baik secara rohani maupun teknis. Ini menunjukkan setiap orang yang belajar harus aktif sendiri. Tanpa ada aktivitas, proses belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik.<sup>50</sup>

Sementara penggunaan pemberian reward di kelas V dan pemberian reward di kelas IV terdapat perbedaan yang signifikan. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan pemberian reward di kelas V lebih unggul dibandingkan dengan pemberian reward di kelas IV. Hal ini ditunjukkan dari rata-rata hasil angket penggunaan pemberian reward lebih besar dari rata-rata hasil angket pemberian reward yaitu  $49,79 > 40,41$ . Hal ini diperkuat karena penggunaan pemberian reward sangat mudah dipahami. Mempelajarinya pun sangat mengasyikkan karena jarimatika tidak membebani memori otak anak dan “alat”nya selalu tersedia. Bahkan saat ujian pun, tidak perlu khawatir “alat”nya akan disita atau tertinggal. Sebab alatnya adalah jari tangan kita sendiri.<sup>51</sup>

---

<sup>50</sup>Sardiman A.M. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2014), h. 96-97.

<sup>51</sup>Sitiatava Rizema Putra. *Berbagai Alat Bantu Untuk Memudahkan Belajar Matematika*. (Jogjakarta: Diva Press, 2012),h. 56.

Sedangkan Berdasarkan dari hasil pengujian uji “t” yang telah dilakukan, diperoleh  $t_{hitung} = 5,286$  sedangkan  $t_{tabel}$  dengan df 46 pada taraf signifikan 5% yaitu 2,014. Dengan demikian  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $5,286 > 2,014$ ) yang berarti hipotesis kerja ( $H_a$ ) dalam penelitian ini diterima, yaitu terdapat pengaruh antara pemberian reward terhadap hasil belajar matematika siswa dalam Pelajaran Matematika di SDN 37 Kaur. Sedangkan hipotesis nihil ( $H_0$ ) dalam penelitian ini ditolak, yaitu tidak terdapat perbedaan antara penggunaan pemberian reward terhadap hasil belajar matematika siswa dalam Pelajaran Matematika di SDN 37 Kaur. Dengan demikian penggunaan pemberian reward dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa secara teoritis dan empiris.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pemberian reward terhadap hasil belajar siswa di SD N 37 KAUR berdasarkan analisis data didapatkan bahwa terdapat pengaruh.

Hal ini dapat dibuktikan dan diperhitungkan regresi linear sederhana dimana terdapat persamaan regresi  $Y = 11,32 + 0,78 X$  yang artinya bahwa setiap kali reward itu dinaikan maka akan menaikkan hasil belajar sebesar 0,78. Dan berdasarkan uji hepotisis menggunakan uji F.

Hitung  $> F$  table yaitu :  $23,25 > 4,30$  artinya dalam hipotesis ini  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak artinnya terdapat pengaruh pemberian reward dengan hasel belajar matematika di SD N 37

#### **B. Saran-Saran**

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka dapat penulis sarankan sebagai berikut :

1. Kepada orang tua dan guru agar selalu dapat menanamkan reward anak mulai sejak usia sejak dini.
2. Diharapkan kepada siswa SDN 37 Kaur dapat meningkatkan hasil belajarnya dari apa yang diperoleh selama ini kepada hasil yang baik untuk masa yang akan datang.
3. Bagi guru yang mengajar di SDN 37 Kaur hendaknya dapat dijadikan bahan masukan sehingga dalam proses pembelajaran guru juga memperhatikan faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar matematika.

## DAFTAR PUSTAKA

- Achsanuddin. Program Pengalaman Lapangan Wahana Pembentukan Profesionalitas Guru. Mataram: LEPPIM IAIN Mataram, 2013.
- Alfira Mulya Astuti. Statistika Penelitian. Jurusan Pendidikan Matematika, FITK IAIN Mataram, 2012. Anas Sudijono. Pengantar Statistik Pendidikan. Jakarta: PT RajaGrafindo
- Persada, 2007. Anas Sudjiono. Pengantar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: PT Raja Grafindo, 2013.
- Arief Armai. Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam. Jakarta: PT Intermedia, 2002.
- Durri Andriani, dkk. Metode Penelitian. Jakarta: Universitas Terbuka, 2013.
- Euis Karwati dan Donni Juni Priansa. Manajemen Kelas. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Hamdani. Strategi Belajar Mengajar. Bandung: CV. Pustaka Setia, 2011.

- Hasan Iqbal. Analisis Data Penelitian dengan Statistik. Jakarta: Bumi Aksara, 2008.
- Hasibuan dan Moedjono. Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008.
- Lampiran Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2008 Tentang Standar Kompetensi Lulusan Dan Standar Isi Pendidikan Agama Islam Dan Bahasa Arab Di Madrasah dalam <https://vionardi.files.wordpress.com/2011/10/permenag-nomer-2-tahun-2008.doc>
- Muhammad Ali. Guru dalam Proses Belajar Mengajar. Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2010.
- Mulyani Sumantri dan Nana Syaodih. Perkembangan Peserta Didik. Jakarta: Universitas Terbuka, 2008.
- Nana Sudjana. CBSA. Surabaya: Sinar Baru Algesindo, 1996.
- Nanang Martono. Metode Penelitian Kuantitatif Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010.
- Nuril Furkan. Pendidikan Karakter Melalui Budaya Sekolah. Yogyakarta: Magnum Pustaka Utama, 2013.
- Riduwan, Skala Pengukuran Varibel-variabel Penelitian, Bandung: Alfabeta, 2015.
- S. Nasution. Metode Research. Jakarta: Bumi Aksara, 1996.
- Salman Rusydie. Tuntunan Menjadi Guru Favorit. Yogyakarta: Flash Books, 2012.
- Sugiyono. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta, 2013.

Sugiyono. Statistika untuk Penelitian. Bandung: Alfabeta, 2016.

Suharsimi Arikunto. Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi Revisi.

Jakarta: Bumi Aksara, 2003.

Suharsimi Arikunto. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta:

Rineka Cipta, 2014.

Syaiful Bahri Djamarah. Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif. Jakarta:

Rineka Cipta, 2000.

Syaiful Bahri Djamarah. Hasil belajar dan Kompetensi Guru. Jakarta: Usaha

Nasional, 2008.

Syaiful Bahri Djamarah. Psikologi Belajar. Jakarta: Rineka Cipta, 2011.

Syofian Siregar. Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif. Jakarta: Bumi

Aksara, 2014.

Teguh Prawiro. Akidah Akhlak untuk Kelas VIII MTs. Jakarta: Yudistira, 2012.



Undang-undang SISDIKNAS (Sistem Pendidikan Nasional). Bandung: Fokus Media, 2013.