

**HUBUNGAN PEMBERIAN REWARD DENGAN MINAT BELAJAR
SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS V
DI SD NEGERI 93 KAUR**

SKRIPSI

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



OLEH :

FITRI YUSIPA

NIM. 1516240126

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU

TAHUN 2019



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

Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Bengkulu, Telp. (0736) 51276, Fax.
(0736) 51171

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdri. Fitri Yusipa

NIM : 1516240126

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

saudari

Nama : Fitri Yusipa

NIM : 1516240126

Judul : Hubungan Pemberian *Reward* Dengan Minat Belajar
Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V Di SD
Negeri 93 Kaur.

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaqasyah skripsi guna memperoleh sarjana dalam bidang ilmu tarbiyah. Demikian, atas perhatiannya diucapkan terimakasih. *Wassalamu'alaikumWr. Wb.*

Bengkulu, November 2019

Pembimbing I

Pembimbing II

Nurlaili, M. Pd.I
NIP. 197507022000032002

Abdul Aziz bin Mustamin, M. Pd.I
NIP. 198504292015031007



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

Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Bengkulu, Telp. (0736) 51276, Fax.
(0736) 51171

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “*Hubungan Pemberian Reward Dengan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V Di SD Negeri 93 Kaur*” yang disusun oleh Fitri Yusipa, NIM.1516240126 telah dipertahankan di depan dewan penguji skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu pada hari Selasa tanggal 05 November 2019 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar sarjana dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Ketua
Nurlaili, M.Pd.I
NIP.197507022000032002

Sekretaris
Rossi Delta, M.Pd
NIP.198107272007102004

Penguji I
Dra. Hj. Khairunnisa', M.Pd.
NIP.195508121979032002

Penguji II
Nurhidayat, M.Ag
NIP.197306032001121002

Bengkulu, November 2019

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris



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

PERSEMBAHAN

Hari ini satu dari beribu kunci pembuka gerbang telah berhasil kugenggam, sekeping cita-cita telah kuraih tetapi perjuanganku belum usai sampai disini. Dengan penuh rasa syukur kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'aala, kupersembahkan skripsi ini untuk :

1. Allah Subhanahu Wa ta'aala Sang Penggenggam langit dan bumi, dengan Rahman Rahim yang menghampar melebihi luasnya angkasa raya. Dzat yang menganugerahkan kedamaian bagi jiwa-jiwa yang senantiasa merindu akan ke Maha besaran-Nya.
2. Rasulullah Shallallahu 'alaihi Wasallam yang selalu menjadi suri tauladan baik bagi umatnya.
3. Ayahanda Sabran rahimahullah yang lebih dulu pulang menuju peristirahatan terakhir, terimakasih atas limpahan kasih sayang semasa hidupnya dan memberikan rasa rindu yang berarti dalam relung hati. Tunggu aku di ruang keabadian!
4. Ibunda Idariah dan ayahanda Tahmid yang selalu memanjatkan doa-doanya sehingga mempermudah setiap langkahku dalam mencapai mimpi-mimpiku.
5. Kedua kakakku Dariansyah dan Indra serta ayuk iparku Haryen, kuucapkan ribuan terimakasih atas dukungan, semangat, motivasi, nasehat, dan kasih sayangnya. Kalian kakak terbaik dan terhebat yang aku punya.
6. Kedua ponakan tersayangku sekaligus penyejuk hatiku Dahlia Karimatun Nisa dan Muhammad Shidiq al-Hafidz.
7. Semua sanak saudaraku yang tidak bisa ku tuliskan satu persatu, terima kasih banyak sampai detik ini selalu mendukung dan memberikan doa terbaik untuk keberhasilanku.
8. Sahabat seperjuanganku: Fatimah Arsy Yani, Erin Pionita, Laili Nurhidayati, Liza Defriyanti, Linda Kusmareny, Maijul Fauziah, Mirta Wilda, dan Yettisa Marcia. Terimakasih karena selalu memotivasi dan menemani hingga akhir.
9. Ayuk Yetti Suryani, terimakasih karena sudah membantuku dari pengajuan judul hingga tahap akhir

10. Untuk seseorang yang masih buram dalam penglihatan, semoga kelak kita bisa duduk berdua di teras rumah dengan ditemani secangkir kopi buatanku, dan engkau tersenyum kecil disaat membaca karya tulis pertamaku ini.
11. Keluarga besar PGMI angkatan 2015 khususnya lokal D, keluarga besar, kelompok KKN 19, kelompok PPL SDN 49 Kota Bengkulu, dan sahabat-sahabat di IAIN Bengkulu yang tak dapat aku sebutkan satu persatu. Sahabat yang telah memberiku cerita dan pengalaman hidup yang takkan aku lupakan. Semoga persahabatan kita tetap terjaga walaupun tak bisa bersama-sama lagi.
12. Agama, Bangsa dan Almamaterku IAIN Bengkulu yang telah menjadi lampu penerang dalam kehidupanku dan yang selalu aku banggakan.

MOTTO

فَإِذَا فَرَغْتَ فَانصَبْ ﴿٧﴾

“Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras untuk (urusan yang lain)”

(Q.S. Al-Insyirah ayat : 7)

“Ketika ibadah kepada Allah sudah menjadi prioritas hidup, maka In syaa Allah kemudahan akan mengiringi setiap langkah kita, dan kemudahan itu akan nampak ketika kita menyadari bahwa hanya Allah tujuan akhir.”

“Hidupku cerminan dari ibadahku”

Fitri Yusipa

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Fitri Yusipa

Nim : 1516240126

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul "Hubungan Pemberian *Reward* dengan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V di SD Negeri 93 Kaur" adalah hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain maka saya bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib yang telah berlaku di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tidak dipaksakan.

Bengkulu, 14 Oktober 2019
Yang Menyatakan,



Fitri Yusipa
NIM. 1516240126

SURAT PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Fitri Yusipa

Nim : 1516240126

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah (PGMI)

JudulSkripsi : Hubungan Pemberian *Reward* Dengan Minat Belajar Siswa
Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V di SD Negeri 93
Kaur

Telah melakukan verifikasi plagiasi melalui program <https://smallseotools.com/plagiarism-checker>. Skripsi yang bersangkutan memiliki indikasi plagiat sebesar 7,38 % dan dinyatakan dapat diterima.

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

Mengetahui
Ketua Tim Verifikasi


Dr. Iwan Satria, M.Pd
NIP. 197407182003121004

Bengkulu, 10 Oktober 2019

Yang Membuat Pernyataan


Fitri Yusipa
NIM. 1516240126

ABSTRAK

Fitri Yusipa, NIM. 1516240126. Dengan Judul “Hubungan Pemberian Reward Dengan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V Di SD Negeri 93 Kaur”. Pembimbing I: Nurlaili, M.Pd.I, dan Pembimbing II: Abdul Aziz bin Mustamin, M.Pd.I.

Penelitian ini bertujuan untuk menguji apakah terdapat hubungan pemberian *reward* dengan minat belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas V di SD Negeri 93 Kaur. Variabel penelitian ini terdiri dari variabel bebas yaitu reward sedangkan variabel terikat yaitu minat belajar. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan asosiatif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan angket. Teknik analisis data menggunakan Uji Hipotesis dengan rumus korelasi *product moment*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terbukti adanya hubungan antara pemberian *reward* dengan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas V di SD Negeri 93 Kaur. Hal tersebut dibuktikan pada hasil perhitungan Uji Hipotesis yaitu diperoleh $r_{xy} = 0,487$ sedangkan r_{tabel} dengan $df = 21$ pada taraf signifikan 5% yaitu 0,433 berarti $r_{xy} > r_{tabel}$ ($0,487 > 0,433$). Dengan demikian H_0 menyatakan tidak terdapat hubungan positif yang signifikan antara pemberian *reward* dengan minat belajar siswa ditolak, dan sebaliknya H_a yang menyatakan terdapat hubungan positif yang signifikan antara pemberian *reward* dengan minat belajar siswa diterima.

Kata Kunci : Pemberian Reward, Minat Belajar Siswa

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah Subhanahu Wa Ta'aala yang telah memberikan nikmat kesehatan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan penelitian ini, shalawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada tauladan kita, Rasulullah Sallallahu Alaihi Wasallam beserta keluarga dan sahabatnya.

Selesainya skripsi ini tentunya tidak terlepas dari partisipasi dan dukungan baik moril maupun materil dari berbagai pihak dan penulis ucapkan terimakasih kepada pihak yang telah banyak membantu, membimbing, dan memotivasi dalam penyelesaian skripsi ini, semoga semua bantuan kalian menjadi amal yang baik serta mendapat imbalan dari Allah Subhanahu Wa Ta'aala.

1. Bapak Prof. Dr. H. Sirajuddin, M. M.Ag., M.H. selaku Rektor IAIN Bengkulu yang telah memfasilitasi penulis dalam menimbah ilmu dan menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Zubaedi, M.Ag., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu yang telah memberikan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan studi dan penulisan skripsi ini.
3. Ibu Nurlaili, M.Pd.I selaku Ketua Jurusan Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu sekaligus Dosen Pembimbing utama dalam penulisan skripsi ini, yang telah banyak membimbing, memberikan masukan, saran dan nasehat kepada penulis sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

4. Ibu Dra. Aam Amaliyah, M.Pd. selaku Ka. Prodi PGMI Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini mulai dari pengajuan judul sampai skripsi ini selesai.
5. Ibu Dra. Nurniswah, M.Pd. selaku pembimbing akademik yang selalu memberikan bimbingan dan arahan selama penulis menempuh pendidikan di Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.
6. Bapak Abdul Aziz bin Mustamin, M.Pd.I. selaku Dosen Pembimbing kedua dalam penulisan skripsi ini, yang telah banyak membimbing, memberikan masukan, saran dan nasehat kepada penulis.
7. Kepala beserta staff Perpustakaan IAIN Bengkulu yang telah menyediakan fasilitas buku sebagai referensi penulis.
8. Kepala sekolah beserta dewan guru dan staff SD Negeri 93 Kaur yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
9. Bapak dan Ibu Dosen yang telah membagi ilmunya selama penulis menempuh pendidikan di Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini jauh dari kesempurnaan. Untuk itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan umumnya bagi khazanah ilmu pengetahuan. Aamiin.

Bengkulu, 14 Oktober 2019
Penulis

Fitri Yusipa
NIM. 1516240126

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
NOTA PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERSEMBAHAN.....	iv
MOTTO	vi
PERNYATAAN KEASLIAN.....	vii
SURAT PERNYATAAN	viii
ABSTRAK	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

A. <i>Reward dan Punishment</i>	
1. Pengertian <i>Reward dan Punishment</i>	9
2. Macam-macam <i>Reward dan Punishment</i>	11
3. Tujuan Pemberian <i>Reward dan Punishment</i>	13
4. Prinsip-prinsip Pemberian <i>Reward dan Punishment</i>	15
5. Keunggulan dan Kelemahan <i>Reward, Punishment</i>	19
6. Contoh Konkret <i>Reward dan Punishment</i>	21
B. Minat Belajar	

1. Pengertian Minat Belajar.....	24
2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat dalam Belajar	26
3. Fungsi Minat dalam Belajar	29
4. Pembentukan Minat Belajar	30
C. Pembelajaran Matematika di SD	
1. Teori Pembelajaran Matematika	32
2. Langkah-langkah Pembelajaran Matematika di SD.....	33
3. Tujuan Pembelajaran Matematika di SD	35
D. Penelitian Relevan.....	37
E. Kerangka Berpikir	40
F. Hipotesis Penelitian.....	41

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	42
B. Variabel Penelitian	42
C. Tempat dan Waktu Penelitian	43
D. Populasi dan Sampel Penelitian	43
E. Teknik Pengumpulan Data	44
F. Teknik Analisis Data.....	48

BAB IV LAPORAN HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian	59
B. Analisis Data	62
C. Pembahasan Hasil Penelitian	84

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	87
B. Saran.....	87

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

1. Tabel 3.1	Kisi-kisi Instrumen Penelitian Pemberian <i>Reward</i> Sebelum Uji Validitas.....	45
2. Tabel 3.2	Kisi-kisi Instrumen Penelitian Minat Belajar Sebelum Uji Validitas.....	46
3. Tabel 3.3	Kisi-kisi Instrumen Penelitian Pemberian <i>Reward</i> Setelah Uji Validitas.....	46
4. Tabel 3.4	Kisi-kisi Instrumen Penelitian Pemberian Minat Belajar Setelah Uji Validitas.....	47
5. Tabel 3.5	Validitas Butir Pemberian <i>Reward</i>	51
6. Tabel 3.6	Validitas Butir Minat Belajar.....	52
7. Tabel 3.7	Interprestasi Koefisien Korelasi Nilai r	57
8. Tabel 4.1	Daftar Nama Guru dan Staf Administrasi SD Negeri 93 Kaur Tahun Ajaran 2019	60
9. Tabel 4.2	Daftar Jumlah Siswa-Siswi SD Negeri 93 Kaur Tahun Ajaran 2019.....	60
10. Tabel 4.3	Data Sarana dan Prasarana SD Negeri 93 Kaur Tahun Ajaran 2019	61
11. Tabel 4.4	Hasil Uji Validitas Angket Pemberian <i>Reward</i> Item Soal Nomor 1.....	63
12. Tabel 4.5	Hasil Uji Validitas Angket Pemberian <i>Reward</i> Secara Keseluruhan	65
13. Tabel 4.6	Hasil Uji Validitas Angket Pemberian Minat Belajar Item Soal Nomor 1	66
14. Tabel 4.7	Hasil Uji Validitas Angket Pemberian Minat Belajar Secara Keseluruhan	67
15. Tabel 4.8	Distribusi Frekuensi Variabel X (<i>Reward</i>)	74
16. Tabel 4.9	Frekuensi yang Diharapkan (f_e) dari Hasil Pengamatan (f_o) untuk Variabel X (<i>Reward</i>).....	76
17. Tabel 4.10	Distribusi Frekuensi Variabel Y (Minat Belajar).....	78

18. Tabel 4.11	Frekuensi yang Diharapkan (f_e) dari Hasil Pengamatan (f_o) untuk Variabel Y (Minat Belajar)	80
19. Tabel 4.12	Hubungan Pemberian Reward dengan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V di SD Negeri 93 Kaur.....	82
20. Tabel 4.13	Interprestasi Koefisien Korelasi Nilai r	83

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Daftar Responden Siswa Kelas V Di SD Negeri 93 Kaur Tahun Ajaran 2019/2020
- Lampiran 2. Angket Pemberian *Reward*
- Lampiran 3. Angket Minat Belajar
- Lampiran 4. Skor Hasil Uji Validitas *Reward*
- Lampiran 5. Skor Hasil Uji Validitas Minat Belajar
- Lampiran 6. Pengujian Reliabilitas Variabel X
- Lampiran 7. Pengujian Reliabilitas Variabel Y
- Lampiran 8. Skor Hasil Angket Pemberian *Reward*
- Lampiran 9. Skor Hasil Angket Minat Belajar
- Lampiran 10. Tabel Nilai-nilai r *Product Moment*
- Lampiran 11. Tabel Kurve Normal dari O-Z
- Lampiran 12. Tabel Chi Kuadrat
- Lampiran 13. Surat Izin Penelitian
- Lampiran 14. Surat Keterangan Telah Melaksanakan kegiatan *try out* instrument penelitian
- Lampiran 15. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian
- Lampiran 16. Tabel Verifikasi Plagiasi
- Lampiran 17. Daftar Hadir Ujian Seminar Proposal Skripsi
- Lampiran 18. Surat Penunjukan Pembimbing Skripsi
- Lampiran 19. Kertas Bimbingan
- Lampiran 20. Dokumentasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada pendidikan formal di sekolah, guru merupakan salah satu komponen penting dalam meningkatkan mutu pendidikan. Hal ini di sebabkan guru berada di barisan terdepan dalam pelaksanaan pendidikan. Dengan kata lain, guru merupakan komponen yang paling berpengaruh terhadap terciptanya proses dan hasil pendidikan yang berkualitas. Sebagai penyelenggara dan pengelola kegiatan pembelajaran, guru harus memahami beberapa prinsip belajar, baik itu dalam bentuk perilaku fisik maupun psikis. Kesadaran adanya prinsip-prinsip belajar yang terwujud dalam perilaku guru, dapat diharapkan adanya peningkatan kualitas pembelajaran yang diselenggarakan.

Guru merupakan suatu profesi, yang berarti suatu jabatan yang memerlukan keahlian khusus dan tidak dapat dilakukan oleh sembarang orang di luar bidang pendidikan. Guru adalah pendidik yang menjadi tokoh, panutan, dan identifikasi bagi para peserta didik, dan lingkungannya.¹

Belajar mengajar adalah bagian pokok dalam dunia pendidikan, berhasil tidaknya suatu pembelajaran tentunya dapat dilihat dari berjalan tidaknya kegiatan belajar mengajar tersebut, ada tidaknya interaksi yang baik antara guru dengan siswa, dan proses pembelajaran dapat berjalan dengan

¹Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013), h. 117-118.

baik, tentunya memerlukan guru yang professional. Dengan demikian sebagai seorang pendidik ia tidak hanya bertugas mengajar saja akan tetapi lebih dari itu, ia harus mampu mendidik, mendorong, membimbing, dan memberi fasilitas belajar bagi siswa untuk mencapai tujuan. Guru juga bertanggung jawab untuk melihat segala sesuatu yang terjadi dalam kelas untuk membantu proses perkembangan siswanya.²

Seorang guru yang baik dan professional tidak akan membiarkan siswanya berada ke dalam tidak nyamanan dalam belajar atau tertinggal dalam mengikuti pelajaran, yakni keaktifan dalam hal mengikuti proses belajar mengajar di sekolah, keikutsertaan siswa dalam belajar, kemampuan siswa dalam menguasai pembelajaran, yang dimana semuanya sangat menentukan keberhasilan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Menguasai materi pelajaran juga termasuk salah satu hal yang perlu diperhatikan oleh seorang guru, ia harus mampu membuat pelajaran yang disampaikan dikuasai oleh siswa secara tuntas. Maka sangat penting bagi guru untuk menumbuhkan minat belajar siswanya terutama pada mata pelajaran matematika. Dengan adanya minat diharapkan anak dapat meningkatkan prestasinya dalam belajar, meskipun tidak semua siswa yang memiliki minat dalam belajar akan dapat meningkatkan prestasinya. Guru juga harus mampu untuk memberikan rangsangan terhadap anak didiknya sehingga dapat menumbuhkan minat dalam belajar, karena minat adalah unsur yang penting untuk menunjang keberhasilan dalam proses

² Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, h. 123.

pembelajaran. Minat dapat menjadi daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan dorongan untuk belajar.

Minat adalah suatu rasa suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat akan tumbuh dalam dirinya.

Suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Siswa yang memiliki minat terhadap subyek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subyek tersebut.

Minat tidak dibawa sejak lahir, melainkan diperoleh kemudian berdasarkan kebutuhan. Minat terhadap sesuatu dipelajari akan mempengaruhi penerimaan minat-minat baru. Jadi, minat terhadap sesuatu merupakan hasil belajar dan menyokong belajar selanjutnya. Walaupun minat terhadap sesuatu hal tidak merupakan hal yang hakiki untuk dapat mempelajari hal tersebut.³

Rendahnya minat belajar disebabkan oleh banyak faktor, salah satu faktor tersebut adalah kurangnya perhatian guru untuk memberikan *reward* terhadap usaha yang dilakukan oleh siswanya. Maka pemberian hadiah atau

³ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), h. 180.

reward kepada siswa yang aktif dalam kegiatan pembelajaran merupakan solusi yang bisa untuk dicoba dalam mengatasi masalah seperti ini.

Reward merupakan segala yang diberikan guru berupa penghargaan yang menyenangkan perasaan yang diberikan kepada siswa atas dasar hasil baik yang telah dicapai dalam proses pendidikan dengan tujuan memberikan motivasi kepada siswa, agar siswa dapat melakukan perbuatan terpuji dan berusaha untuk meningkatkannya.⁴

Reward atau ganjaran ini juga telah dijelaskan oleh Allah Subhanahu wa ta'ala dalam Al-qur'an Surah Al-Kahf Ayat 107⁵

إِنَّ الَّذِينَ ءَامَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ كَانَتْ لَهُمْ جَنَّاتُ الْفِرْدَوْسِ نُزُلًا ۖ

Artinya: “*Sesungguhnya orang-orang yang beriman dan beramal saleh, bagi mereka adalah surga Firdaus menjadi tempat tinggal,*”

Pemberian *reward* pada saat pembelajaran berlangsung merupakan salah satu hal yang baik untuk diterapkan. Guru dapat menggunakan *reward* sebagai bentuk penghargaan kepada siswanya karena sudah berhasil mengikuti pembelajaran dengan baik, dengan adanya pemberian *reward* ini anak akan termotivasi untuk mengikuti proses belajar dan hal ini juga otomatis akan membuat minat belajarnya ikut meningkat. Suatu bentuk penghargaan yang diberikan guru atas hasil belajar siswa dapat membuat anak didiknya termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.

⁴ Ahmad Bahril Faidi dan I Made Arsana, “Hubungan Pemberian *Reward* dan *Punishment* dengan Motivasi Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas XI SMAN 1 Ambtunten Kabupaten Sumenep,” *Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, no.2 (2014): h. 455.

⁵ Departemen Agama, *Al-qur'anku dengan Waqaf Ibtida Blok Warna* (Jakarta: Lautan Lestari, 2014), h.304.

Dalam pembelajaran *reward* tidak harus selalu berbentuk hadiah atau benda, tetapi *reward* juga dapat diberikan dengan cara memberikan angka, pujian, gerakan tubuh dalam bentuk mimik yang cerah dengan senyum, mengangguk, acungan jempol, tepuk tangan, menyapa nama siswa, memberi salam yang merupakan sejumlah gerakan fisik untuk memberikan umpan balik kepada siswa. Dengan gerakan tubuh tersebut maka dapat membangkitkan gairah siswa untuk belajar, sehingga proses belajar mengajar lebih menyenangkan.

Berdasarkan pengamatan awal yang penulis lakukan pada tanggal 14 November 2018 di SD Negeri 93 Kaur pada mata pelajaran Matematika, masih banyak siswa yang kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran tersebut. Hal ini dibuktikan dari hasil wawancara peneliti dengan salah satu guru kelas yang juga mengajar Matematika di sana, beliau menyatakan bahwa pada saat proses pembelajaran berlangsung sebagian dari anak kurang merespon apa yang guru jelaskan, siswa sering mengantuk di kelas, kadang juga melakukan aktivitas yang tidak berkaitan dengan pembelajaran seperti asik menggambar, keluar masuk kelas, ada juga yang sibuk menjahili teman sebangkunya, bahkan ada yang sampai berkelahi antar satu dengan yang lainnya.⁶ Dari hasil pengamatan tersebut, maka peranan guru sangatlah dibutuhkan dalam kondisi ini. Guru harus mampu menciptakan suasana kelas yang menyenangkan bagi siswa-siswanya, dan mampu juga membawa diri ke dalam dunia mereka, yaitu menjadi pendidik sekaligus sahabat bagi mereka.

⁶ Observasi Awal 14 November 2018 di SD Negeri 93 Kaur.

Karena ketika mereka sudah menyenangi gurunya, maka mereka juga akan menyenangi pelajaran tersebut. Hal ini dapat dilakukan dengan menerapkan pemberian *reward* kepada mereka yang aktif mengikuti proses pembelajaran, baik yang bersifat materi maupun yang non materi. Namun pada penelitian ini, penulis berfokus kepada pemberian *reward* bersifat materi. Seperti memberikan pujian, perhatian, hadiah berupa angka atau nilai, kasih sayang, tepuk tangan, acungan jempol, perlakuan istimewa, dan lainnya kepada siswa. Dengan demikian, siswa yang lainnya akan ikut tertarik untuk giat belajar dan ikut aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan hal diatas, maka penulis tertarik untuk mengkaji apakah terdapat *Hubungan Pemberian Reward Dengan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika kelas V di SD Negeri 93 Kaur.*

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut : Guru masih kurang menguasai suasana kelas pada saat pembelajaran berlangsung yaitu minat belajar siswa masih kurang, masih banyak siswa yang bersikap cuek dengan pembelajaran, sering mengantuk di kelas, melakukan aktivitas yang tidak berkaitan dengan pembelajaran, bahkan ada yang sampai berkelahi antar satu dengan yang lainnya.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, penulis membatasi masalah yang akan dibahas yaitu tentang *reward* meliputi angka atau nilai, pujian dan hadiah yang berkaitan dengan proses belajar mengajar. Untuk minat belajar membahas tentang minat belajar Matematika di kelas V SD Negeri 93 Kaur.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah terdapat hubungan pemberian *reward* dengan minat belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas V di SD Negeri 93 Kaur?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah untuk menguji apakah terdapat hubungan pemberian *reward* dengan minat belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas V di SD Negeri 93 Kaur.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Peneliti diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis, yaitu dapat memunculkan minat belajar bagi siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi penulis

Menambah wawasan penulis mengenai *reward* untuk selanjutnya dapat melihat pengaruhnya terhadap minat siswa.

b. Bagi guru

Memberi solusi untuk memilih reward sebagai salah satu alat alternatif dalam meningkatkan minat siswa.

c. Bagi siswa

Memberi motivasi kepada siswa dalam meningkatkan minat belajarnya yang berpengaruh bagi prestasi disekolah.

d. Bagi sekolah

Sebagai bahan masukan dan pertimbangan bagi sekolah, dalam meningkatkan minat belajar siswa.

e. Bagi lembaga pendidikan

Sebagai referensi dan masukan civitas akademika Institut Agama Islam Negeri Bengkulu khususnya Fakultas Tarbiyah, Program Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah untuk peneliti selanjutnya atau yang akan mengadakan penelitian yang relevan.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. *Reward dan Punishment*

1. Pengertian *Reward dan Punishment*

Reward adalah alat pembelajaran yang interaktif antara guru dan siswa yang menerapkan sistem pemberian hadiah pada siswa yang aktif, dengan tujuan ganjaran adalah salah satu alat pendidikan. Jadi, maksud ganjaran adalah sebagai alat untuk mendidik anak-anak supaya anak dapat merasa senang karena perbuatan atau pekerjaannya mendapat penghargaan.⁷

Reward dalam pendidikan adalah memberi penghargaan, memberi hadiah pada anak untuk angka-angkanya atau prestasinya. *Reward* adalah alat pendidikan refresif yang bersifat menyenangkan dan membangkitkan atau mendorong anak untuk berbuat sesuatu yang lebih baik terutama anak yang malas. *Reward* diberikan dapat berupa apa saja kepada anak didik yang berprestasi dalam menyelesaikan tugas, benar menjawab ulangan formatif yang diberikan, dapat meningkatkan disiplin dalam belajar, taat pada tata tertib sekolah, dan sebagainya.⁸ *Reward* adalah tindakan pendidik yang berfungsi memperkuat penguasaan tujuan pendidikan tertentu yang telah dicapai oleh anak didik. Tindakan ini

⁷ Jasa Ungguh Muliawan, *45 model pembelajaran spektakuler* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016), h. 242.

⁸ Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 150.

merupakan pengakuan setuju terhadap yang telah dilakukan dan dicapai oleh anak didik.

Reward harus diberikan pada saat yang tepat, yaitu segera sesudah anak didik berhasil (jangan ditunda), jangan diberikan janji, karena akan dijadikan sebagai tujuan kegiatan. *Reward* diberikan pada anak dengan maksud sebagai penghargaan dan rasa bangga atas pekerjaan dan prestasi anak, sekaligus dengan niat agar anak melakukannya terus-menerus, meningkatkan semangat dan motivasi serta minatnya dalam bekerja dan belajar.

Punishment adalah metode pembelajaran *interaktif* antara guru dan siswa yang menerapkan sistem pemberian hukuman bagi siswa yang tidak aktif atau tidak benar dalam menjawab soal latihan. Hukuman yang dipilih pun tentunya yang bersifat mendidik. Misalnya, hukuman menghafal materi pelajaran tertentu atau membuat karya ilmiah dengan tema yang ditentukan oleh guru.⁹

Menurut Suwanto dari buku Kompri, hukuman (*Punishment*) adalah sebuah cara untuk mengarahkan sebuah tingkah laku agar sesuai dengan tingkah laku yang berlaku secara umum. Dalam hal ini, hukuman diberikan ketika sebuah tingkah laku yang tidak diharapkan ditampilkan oleh orang yang bersangkutan atau orang yang bersangkutan tidak memberikan respons atau tidak menampilkan sebuah tingkah laku yang diharapkan.

⁹Jasa Ungguh Muliawan, *45 model pembelajaran spektakuler*, h. 242-243.

Punishment biasanya dilakukan ketika apa yang menjadi target tertentu tidak tercapai, atau ada perilaku anak yang tidak sesuai dengan norma-norma yang diyakini oleh sekolah tersebut.¹⁰ Jadi, dapat disimpulkan bahwa *reward* adalah suatu bentuk penghargaan atau ganjaran yang mendorong anak agar semangat dalam mengikuti pembelajaran. Sedangkan *punishment* dapat diartikan sebagai suatu bentuk hukuman atau sanksi yang bersifat mendidik.

2. Macam-macam *Reward* dan *Punishment*

Menurut Ag Soejono dalam buku Kompri, *reward* secara garis besar dapat dibedakan menjadi empat macam, diantaranya yaitu:

- 1) Pujian. Pujian adalah suatu bentuk *reward* yang paling mudah dilaksanakan. Pujian dapat berupa kata-kata seperti: baik, bagus sekali, dan sebagainya, tetapi dapat juga berupa kata-kata sugestif. Di samping berupa kata-kata, pujian dapat pula berupa isyarat-isyarat atau pertanda-pertanda. Misalnya dengan menunjukkan ibu jari (jempol), dengan menepuk bahu anak, dengan tepuk tangan, dan sebagainya;
- 2) Penghormatan. *Reward* berupa penghormatan dapat berbentuk dua macam, yaitu: *Pertama*, berbentuk semacam penobatan, yaitu anak yang mendapat penghormatan diumumkan dan ditampilkan di hadapan teman-teman sekelasnya; *Kedua*, penghormatan berbentuk pemberian kekuasaan untuk melakukan sesuatu, misalnya kepada

¹⁰ Kompri, *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), h. 291.

anak yang berhasil menyelesaikan suatu soal yang sulit, disuruh mengerjakannya di papan tulis untuk dicontoh teman-temannya. Anak yang rajin diberi wewenang/tugas untuk mengurus perpustakaan sekolah. Anak-anak yang senang bekerja diberi tugas untuk membantu guru memelihara alat-alat pelajaran, dan sebagainya;

- 3) Hadiah. Yang dimaksud dengan hadiah di sini adalah *reward* yang berbentuk pemberian berupa barang. Ganjaran berupa barang ini sering mendatangkan pengaruh yang negatif pada belajar siswa. Anak belajar bukan karena ingin menambah pengetahuan, tetapi belajar karena ingin mendapat hadiah. Oleh karena itu, pemberian hadiah berupa barang ini lebih baik jangan sering dilakukan;
- 4) Tanda penghargaan. *Reward* berupa tanda penghargaan disebut juga ganjaran simbolis. Ganjaran simbolis dapat berupa surat-surat tanda penghargaan, surat tanda jasa, sertifikat, piala, dan sebagainya. Tanda penghargaan yang diperoleh anak akan merupakan sumber pendorong bagi perkembangan anak selanjutnya.¹¹

Macam-macam punishment menurut Ag Soejono dalam buku Kompri, adalah sebagai berikut:

- 1) Isyarat, usaha pembetulan yang dilakukan dalam bentuk isyarat muka dan isyarat anggota badan lainnya. Misalnya, ada seorang anak

¹¹ Kompri, *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa.....*, h. 302-302.

didik yang sedang berbuat salah, kemudian pendidik memandangnya dengan raut muka muram yang menandakan

- 2) Kata-kata, *punishment* dalam bentuk kata dapat berisi kata-kata peringatan, kata-kata teguran dan akhirnya kata-kata ancaman. Kalau perlu untuk isyarat diganti dengan kata-kata peringatan.
- 3) Perbuatan, usaha pembetulan dalam bentuk perbuatan adalah lebih berat dari usaha sebelumnya. Pendidik menerapkan pada anak didik yang berbuat salah, suatu perbuatan yang tidak menyenangkan baginya atau menghalang-halangi anak didik berbuat sesuatu yang menjadi kesenangannya.¹²

3. Tujuan Pemberian *Reward* dan *Punishment*

Dalam konsep pendidikan, *reward* merupakan salah satu alat untuk peningkatan motivasi para peserta didik. Metode ini bisa mengasosiasikan perbuatan dan kelakuan seseorang dengan perasaan bahagia, senang, dan biasanya akan membuat mereka melakukan suatu perbuatan yang baik secara berulang-ulang. Selain motivasi, *reward* juga bertujuan agar seseorang menjadi giat lagi usahanya untuk memperbaiki atau meningkatkan prestasi yang telah dapat dicapainya.¹³ Pemberian penguatan (*reward*) apabila dilakukan dengan cara dan prinsip yang tepat dapat mengefektifkan pencapaian tujuan penggunaannya.

Adapun beberapa tujuan penggunaan penguatan adalah, sebagai berikut:

¹² Kompri, *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa.....*, h. 309-310.

¹³ Kompri, *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa.....*, h. 289

- 1) Meningkatkan perhatian siswa dalam proses belajar
- 2) Membangkitkan, memelihara, dan meningkatkan motivasi belajar siswa
- 3) Mengarahkan pengembangan berpikir siswa ke arah berpikir divergen
- 4) Mengatur dan mengembangkan diri anak sendiri dalam proses belajar
- 5) Mengendalikan serta memodifikasi tingkah laku siswa yang kurang positif serta mendorong munculnya tingkah laku yang *produktif*.¹⁴

Pemberian *reward* sebenarnya sudah diterapkan sejak generasi terdahulu. Para pendidik di generasi terdahulu cukup berhasil dalam membimbing, mengarahkan, dan menanamkan nilai moral dalam kehidupan para pelajar. Hal ini dikarenakan mereka telah menerapkan metode-metode yang berasal dari Al-Qur'an, Salah satunya adalah tentang pemberian *reward* yang terdapat dalam Al-Qur'an juga memberikan penjelasan dan contoh dari *reward* tersebut.

جَزَاءٌ مِّن رَّبِّكَ عَطَاءٌ حِسَابًا ﴿٣٦﴾

Artinya: “*sebagai pembalasan dari Tuhanmu dan pemberian yang cukup banyak*” (Q.S. An-Naba’: 36)¹⁵

Melalui pemberian *reward* ini, siswa akan termotivasi dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran yang diajarkan oleh

¹⁴ Marno dan M. Idris, *Strategi, Metode, dan Teknik Mengajar* (Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2014), h. 130-131.

¹⁵ Departemen Agama, *Al-qur'anku dengan Waqaf Ibtida Blok Warna.....*, h. 582.

gurunya. Sehingga hal ini dapat memicu semangat mereka dalam meningkatkan prestasi demi mencapai tujuan pembelajaran dan cita-cita. Maka sangat penting bagi seorang pendidik meningkatkan minat belajar anak didiknya, yaitu dengan memberikan stimulus berupa *reward*, baik itu bersifat materi seperti memberikan sesuatu benda berupa uang, makanan, atau alat-alat belajar seperti buku, pena, pensil, penggaris dan lain sebagainya. Juga yang bersifat non materi seperti memberikan perhatian, pujian, kasih sayang, dan lainnya. *Reward* yang bersifat non materi adalah jenis *reward* yang paling praktis dan sering digunakan oleh seorang pendidik dalam proses pembelajaran.

Adapun tujuan dari pemberian *punishment* adalah untuk menimbulkan rasa tidak senang pada seseorang supaya mereka jangan membuat sesuatu yang jahat. Jadi, hukuman yang dilakukan mesti bersifat pedagogies, yaitu untuk memperbaiki dan mendidik ke arah yang lebih baik. Jika *reward* merupakan bentuk *reinforcement* yang positif; maka *punishment* sebagai bentuk *reinforcement* yang negatif, tetapi kalau diberikan secara tepat dan bijak bisa menjadi alat motivasi.¹⁶

4. Prinsip-prinsip Pemberian *Reward* dan *Punishment*

Prinsip-prinsip pemberian *reward* (penghargaan) adalah sebagai berikut:

- 1) Penilaian didasarkan pada ‘perilaku’ bukan ‘pelaku’. Istilah atau panggilan semacam ‘anak shaleh’, ‘anak pintar’ yang menunjukkan

¹⁶ Kompri, *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa.....*, h. 291

sifat ‘pelaku’ tidak dijadikan alasan pemberian penghargaan karena akan menimbulkan persepsi bahwa predikat ‘anak shaleh’ bisa ada dan bisa hilang. Tetapi harus menyebutkan secara langsung perilaku anak yang membuatnya memperoleh hadiah.

- 2) Pemberian penghargaan atau hadiah harus ada batasnya. Pemberian hadiah tidak bisa menjadi metode yang dipergunakan selamanya. Proses ini cukup difungsikan hingga tahapan penumbuhan kebiasaan saja. Manakala proses pembiasaan dirasa telah cukup, maka pemberian hadiah harus diakhiri. Maka hal terpenting yang harus dilakukan adalah memberikan pengertian sedini mungkin kepada anak tentang pembatasan ini.
- 3) Penghargaan berupa perhatian. Alternatif bentuk hadiah yang terbaik bukanlah berupa materi, tetapi berupa perhatian, baik verbal maupun fisik. Perhatian verbal bisa komentar-komentar pujian, seperti, ‘Subhanallah’, ‘indah sekali gambarmu’. Sementara hadiah perhatian fisik bisa berupa pelukan, atau acungan jempol.
- 4) Dimusyawarahkan kesepakatannya. Setiap anak yang ditanya tentang hadiah yang diinginkan, sudah barang tentu akan menyebutkan barang-barang yang ia sukai. Maka disinilah dituntut kepandaian dan kesabaran seorang guru atau orang tua untuk mendialogkan dan member pengertian secara detail sesuai tahapan kemampuan berpikir anak, bahwa tidak semua keinginan kita dapat terpenuhi.

- 5) Distantkan pada proses, bukan hasil. Banyak orang lupa, bahwa proses jauh lebih penting daripada hasil, proses pembelajaran yaitu usaha yang dilakukan anak adalah lahan perjuangan yang sebenarnya. Sedangkan hasil yang akan diperoleh nanti tidak bisa di jadikan patokan keberhasilannya.¹⁷

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pemberian *reward* antara lain, sebagai berikut:

- 1) Pemilihan waktu yang tepat. Pemilihan waktu di sini berarti untuk memilih saat-saat yang dianggap mampu memberikan efek positif apabila *reward* diberikan. Misalnya, kerja kelompok saat praktikum, diskusi, atau tugas terbaik (kliping, artikel, dan lain-lain) secara individu. Namun demikian, jangan pula terlalu sering memberikan *reward* karena dapat menimbulkan ketergantungan pada peserta didik.
- 2) Pemilihan *reward* yang sesuai. Guru harus membiasakan peserta didik untuk tidak materialistis atau bahkan gila pujian dan penghargaan. Hal ini dapat dilakukan dengan pemilihan *reward* yang sesuai. Misalnya, penghargaan kelompok terbaik dengan pemberian tanda bintang terbanyak atau sekedar tepuk tangan. Pemberian *reward* berupa permen, snack, atau alat tulis seperti buku tulis, *ballpoint*, dan pensil juga bagus untuk dilakukan. Namun, sebaiknya jangan terlalu sering karena selain merogoh kocek guru,

¹⁷ Kompri, *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa.....*, h. 300.

juga dapat menimbulkan efek ketergantungan bagi peserta didik. *Reward* yang besar dapat diberikan oleh guru pada peserta didik dengan hasil ulangan umum terbaik atau bisa juga diberikan oleh wali kelas pada peserta didik yang menjadi juara kelas di akhir semester.¹⁸

Prinsip-prinsip pemberian *punishment* (hukuman) adalah berikut ini:

- 1) Kepercayaan terlebih dahulu kemudian hukuman. Metode terbaik yang tetap harus diprioritaskan adalah memberikan kepercayaan kepada anak. Memberikan kepercayaan kepada anak berarti tidak menyudutkan mereka dengan kesalahan-kesalahannya, tetapi sebaliknya kita memberikan pengakuan bahwa kita yakin mereka tidak berniat melakukan kesalahan tersebut, mereka hanya khilaf atau mendapat pengaruh dari luar.
- 2) Hukuman distandarkan pada perilaku. Sebagaimana halnya pemberian hadiah yang harus distandarkan pada perilaku, maka demikian halnya hukuman, bahwa hukuman harus berawal dari penilaian terhadap perilaku anak, bukan 'pelaku'nya. Setiap anak bahkan orang dewasa sekalipun tidak akan pernah mau dicap jelek, meski mereka melakukan suatu kesalahan.
- 3) Menghukum tanpa emosi. Kesalahan yang paling sering dilakukan orang tua dan pendidik adalah ketika mereka menghukum anak

¹⁸ Erwin Widiaworo, *19 Kiat Sukses Membangkitkan Motivasi Belajar Peserta Didik* (Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2015), h. 168.

disertai dengan emosi kemarahan. Dalam kondisi ini, tujuan sebenarnya dari pemberian hukuman yang menginginkan adanya kesadaran agar anak tak lagi melakukan kesalahan, menjadi tak efektif.

- 4) Hukuman sudah disepakati. Sama seperti metode pemberian hadiah yang harus dimusyawarahkan dan dialogkan terlebih dahulu, maka begitu pula yang harus dilakukan sebelum memberikan hukuman. Adalah suatu pantangan memberikan hukuman kepada anak dalam keadaan ia tidak menyangka akan menerima hukuman dan dalam keadaan tidak siap. Mendialogkan peraturan dan hukuman dengan anak, memiliki arti yang sangat besar bagi si anak. Selain kesiapan menerima hukuman ketika melanggar juga suatu pembelajaran untuk menghargai oranglain karena ia dihargai oleh orang tuanya.
- 5) Tahapan pemberian hukuman. Dalam memberikan hukuman tentu harus melalui beberapa tahapan, mulai dari yang teringan hingga akhirnya jadi yang terberat.¹⁹

5. Keunggulan dan Kelemahan *Reward, Punishment*

Keunggulan *reward* dan *punishment*:

- 1) Memacu siswa untuk berkompetisi
- 2) Motivasi belajar siswa dapat tumbuh dan berkembang secara maksimal

¹⁹ Kompri, *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa.....*, h. 301.

- 3) Kemampuan belajar siswa dapat bersifat menyebar dan merata ke seluruh peserta didik. Hal ini mungkin terjadi dapat disebabkan adanya unsur kesepahaman pengetahuan pada diri peserta didik. Komunikasi yang dibangun oleh teman sebaya biasanya lebih dapat mudah diserap oleh teman sebaya lainnya dalam satu kelas.
- 4) Ikatan emosional antara peserta didik dengan guru dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Dengan kata lain, kesenjangan pengetahuan yang dimiliki guru dan siswa dapat diperkecil karena adanya interaksi komunikasi aktif antara siswa dengan guru.
- 5) Bersifat mudah dan menyenangkan, baik bagi guru maupun siswa.
- 6) Bagi siswa yang malas belajar menjadi terpacu untuk ikut berkompetisi. Setidaknya, motivasi belajar siswa pemalas dapat dikurangi karena adanya unsur ancaman mendapat hukuman jika tidak mau belajar.

Kelemahan reward dan punishment:

- 1) Membutuhkan biaya tambahan untuk menyiapkan hadiah bagi siswa yang aktif dan rajin belajar.
- 2) Terkadang dapat menjadi beban psikologis tersendiri bagi siswa pemalas dan memiliki mental lemah. Lebih khusus lagi, bagi siswa yang tidak memiliki rasa percaya diri cukup untuk menunjukkan kemampuan yang dimiliki. Untuk mengatasi kondisi semacam ini, guru harus lebih jeli dan bijaksana memilih hadiah atau hukuman yang tepat. Contohnya, sindiran atau semooh. Terkadang hukuman

dan sindiran atau cemooh bagi siswa yang memiliki tipe sensitif (kepekaan emosional tinggi) dapat berakibat lebih buruk dibandingkan hukuman langsung seperti menyapu lantai atau membersihkan jendela. Oleh karena itu, kemampuan memilih hukuman atau hadiah yang tepat untuk siswa yang memiliki sifat sensitif menjadi kunci utama keberhasilan proses belajar mengajar di kelas jika ingin menerapkan *Metode Reward and Punishment*.

- 3) Pada umumnya bersifat terfokus pada siswa yang aktif, cerdas, dan komunikatif dibandingkan siswa-siswa biasa. Bahkan, kadangkala siswa yang rajin belajar tetapi kurang komunikatif sering kali juga terabaikan. Dengan demikian, konsep pembelajaran pemerataan pengetahuan yang ideal tidak tercapai.²⁰

6. Contoh Konkret *Reward* dan *Punishment*

Contoh konkret *reward*

- 1) Pujian yang mendidik. Seorang guru yang sukses hendaknya member pujian kepada siswanya ketika ia melihat tanda yang baik pada perilaku siswanya. Misalnya ketika ada seorang murid yang telah memberikan jawaban atas pertanyaan yang ia berikan.
- 2) Memberi hadiah. Seorang guru hendaknya merespon apa yang disukai seorang anak. Ia harus bisa memberikan hadiah-hadiah tersebut pada kesempatan yang tepat. Misalnya, kepada siswa yang rajin, berakhlak mulia, dan lain sebagainya.

²⁰ Jasa Ungguh Muliawan, *45 model pembelajaran spektakuler.....*, h. 244-246.

- 3) Mendoakan. Seorang guru hendaknya memberi motivasi dengan mendoakan siswanya yang rajin dan sopan, misalnya rajin mengerjakan shalat. Sang guru bisa saja mendoakan dengan mengatakan, “Semoga Allah beri taufik untukmu,” “Saya harap masa depanmu cemerlang”.
- 4) Papan prestasi yang ditempatkan di lokasi strategis pada lingkungan sekolah merupakan sarana yang sangat bermanfaat. Pada papan nama itu, dicatat nama-nama siswa berprestasi, baik dari berperilaku, kerajinan, kebersihan, maupun dalam pembelajarannya.
- 5) Menepuk pundak. Pada saat seorang siswa maju ke depan kelas untuk menjelaskan pelajaran atau menyampaikan hafalannya, seorang guru sudah sepatutnya memberi motivasi dengan menepuk pundak siswa tersebut pada saat ia melaksanakan tugasnya dengan baik.

Contoh konkret *punishment* (sanksi yang mendidik)

- 1) Menasehati dan memberi arahan. Keduanya merupakan metode dasar dalam pendidikan dan pengajaran yang sangat diperlukan. Pendidik agung kita, Rasulullah Salallahu'alaihi waa salam telah melaksanakan metode ini kepada anak kecil dan kepada orang dewasa.
- 2) Bermuka masam. Seorang guru dapat saja kadang-kadang memasang muka masam dihadapan murid-muridnya jika ia melihat kegaduhan. Ini dilakukan agar dia dapat menjaga ketenangan dan ketenteraman

proses belajar mengajar. Tentu ini lebih baik daripada membiarkan para siswa terlebih dulu, hingga kelewatan baru guru tersebut menjatuhkan sanksi pada siswa.

- 3) Membentak. Seringkali seorang guru terpaksa membentak salah seorang siswa yang banyak mengajukan pertanyaan yang mengganggu proses belajar mengajar. Atau siswa yang berani melecehkan si guru dan melakukan kesalahan-kesalahan lain.
- 4) Melarang melakukan sesuatu. Pada saat si guru melihat sebagian muridnya ribut berbicara pada saat berlangsungnya proses belajar mengajar, maka bisa saja si guru melarang muridnya itu berbicara dengan suara keras.
- 5) Berpaling. Dengan keberpalingan ini sang guru atau ayahnya, siswa akan merasa ia telah melakukan kesalahan. Dengan begitu ia tidak akan mengulangi kesalahannya.
- 6) Tidak menyapa. Seorang pendidik bisa saja tidak menyapa anak atau siswanya ketika mereka meninggalkan sholat atau menonton bioskop misalnya. Waktu terlama tidak menyapa adalah tiga hari.
- 7) Teguran. Seorang pendidik harus menegur siswa siswa atau anaknya pada saat ia melakukan kesalahan dan tidak mempan lagi dengan nasehat dan arahan.
- 8) Sanksi sang ayah. Jika seorang siswa berulang kali melakukan kesalahan, maka seorang hendaknya mengirim anak pada walinya dan memintanya untuk memberikan sanksi setelah terlebih dahulu

member nasehat kepada si anak. Dengan begitu akan terjadi kerjasama yang baik antara pihak sekolah dan orang rumah dalam mendidik anak didik.

- 9) Menggantungkan tongkat. Dianjurkan seorang guru dan seorang pendidik menggantungkan cambuk yang diletakkan di tembok kelas agar para siswa dapat melihatnya dan menjadi jera dengan sanksi itu.²¹

B. Minat Belajar

1. Pengertian Minat Belajar

Minat merupakan suatu keadaan di mana seseorang mempunyai perhatian terhadap sesuatu dan disertai keinginan untuk mengetahui dan mempelajari maupun membuktikannya lebih lanjut. Minat timbul karena adanya perhatian yang mendalam terhadap suatu obyek, di mana perhatian tersebut menimbulkan keinginan untuk mengetahui, mempelajari, serta membuktikan lebih lanjut. Hal itu menunjukkan, bahwa dalam minat, di samping perhatian juga terkandung suatu usaha untuk mendapatkan sesuatu dari obyek minat tersebut.²²

Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Pendapat ini memberikan pengertian, bahwa minat merupakan suatu kondisi yang terjadi apabila berhubungan dengan keinginan atau kebutuhan sendiri.²³

²¹ Kompri, *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*....., h. 311-312.

²² Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2011), h. 166.

²³ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 180.

Merriam Webster Dictionary dalam buku Suyono, ia mengatakan bahwa minat adalah sesuatu yang menimbulkan perhatian. Namun di samping itu ia juga menyatakan bahwa minat adalah suatu perasaan yang mengiringi atau menyebabkan perhatian khusus terhadap sesuatu objek atau kelompok objek.²⁴ Oleh karena itu, apa saja yang dilihat siswa barang tentu dapat membangkitkan minatnya sejauh apa yang dilihat itu mempunyai hubungan dengan kepentingannya sendiri. Hal ini menunjukkan bahwa minat merupakan kecenderungan jiwa seseorang terhadap sesuatu yang disertai dengan perasaan senang, sehingga ia merasa ada kepentingan dengan hal tersebut.

Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. Belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan.²⁵ Belajar merupakan suatu proses perubahan kegiatan dan reaksi terhadap lingkungan. Perubahan tersebut tidak dapat disebut belajar apabila disebabkan oleh pertumbuhan atau keadaan, sementara seseorang seperti kelelahan atau di bawah pengaruh obat-obatan. Perubahan yang dimaksud mencakup pengetahuan, kecakapan, dan tingkah laku. Perubahan itu diperoleh melalui pengalaman (latihan) bukan dengan sendirinya berubah karena kematangan atau keadaan sementara.²⁶

²⁴ Suyono dan Hariyanto, *Implementasi Belajar dan Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), h. 177.

²⁵ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, h. 27-28.

²⁶ Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran: Teori dan Aplikasi* (Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2016), h. 13.

Menurut teori *behavioristik* belajar diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku. Perubahan tersebut disebabkan oleh seringnya interaksi antara *stimulus* dan *respons*.²⁷ Sedangkan menurut salah satu pakar dari Barat, *Witherington* mengatakan bahwa belajar adalah suatu perubahan di dalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru daripada reaksi yang berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, kepandaian, atau suatu pengertian.²⁸ Jadi, dapat disimpulkan bahwa minat belajar yaitu kecenderungan hati yang melibatkan perasaan senang untuk melakukan kegiatan belajar dengan harapan dapat memberi kepuasan terhadap sesuatu yang belum dimiliki sebelumnya melalui berbagai macam latihan sehingga hasil akhir dari belajar tersebut adalah perubahan tingkah laku yang relatif menetap.

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat dalam Belajar

Menurut Bernard dalam buku Ahmad menyatakan bahwa minat timbul tidak secara tiba-tiba atau spontan, melainkan timbul akibat dari partisipasi, pengalaman, kebiasaan pada waktu belajar atau bekerja. Jadi jelas, bahwa minat akan selalu terkait dengan kebutuhan dan keinginan. Sedangkan dalam kaitannya dengan belajar, Hansen menyebutkan bahwa minat belajar siswa erat hubungannya dengan kepribadian, motivasi, ekspresi dan konsep diri atau identifikasi, faktor keturunan (internal) dan pengaruh eksternal atau lingkungan. Dalam praktiknya, minat atau

²⁷ Zainal Aqib, *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)* (Bandung: CV Yrama Widya, 2013), h.66.

²⁸ M. Thobroni, *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Praktik* (Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2016), h.18.

dorongan dalam diri siswa terkait dengan apa dan bagaimana siswa dapat mengaktualisasikan dirinya melalui belajar. Dimana identifikasi diri memiliki kaitan dengan peluang atau hambatan siswa dalam mengekspresikan potensi atau kreativitas dirinya sebagai perwujudan dari minat spesifik yang dia miliki.²⁹

Adapun faktor internal dan faktor eksternal yang mempengaruhi dalam belajar adalah seperti berikut:

a. Faktor *Internal*

Faktor *internal* adalah faktor yang berkaitan dengan diri siswa, meliputi :

- a) Kondisi fisik (kondisi yang berkaitan dengan keadaan jasmani seperti kelengkapan anggota tubuh, kenormalan fungsi organ tubuh serta kesehatan fisik dari berbagai penyakit).
- b) Kondisi psikis (kondisi kejiwaan yang berkaitan dengan perasaan atau emosi, motivasi, bakat, inteligensi, dan kemampuan dasar dalam suatu bidang yang akan dipelajari).

b. Faktor *Eksternal*

Faktor *eksternal* adalah segala sesuatu yang mempengaruhi tumbuhnya minat belajar siswa yang berada diluar diri siswa.

- a) Lingkungan sosial (meliputi lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat).

²⁹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), h. 57-58.

- b) Lingkungan nonsosial (sosial adalah gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga siswa dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu yang digunakan siswa).³⁰

Faktor *internal* dan faktor *eksternal* keduanya sama-sama mempengaruhi minat belajar siswa. Oleh karena itu, untuk mencapai minat belajar yang optimal maka diperlukan peran serta dari keduanya.

Adapun beberapa hal yang mempengaruhi minat dalam belajar menurut Decroly di antaranya, yaitu:

- a. Anak dan lingkungan,
- b. Anak dengan pemeliharaannya,
- c. Anak dengan pekerjaannya,
- d. Anak dengan dunia,
- e. Anak dengan alam pikirannya.³¹

Minat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya. Namun sebaliknya, jika bahan pelajaran dapat menarik minat siswa, maka pelajaran tersebut akan lebih mudah dipelajari dan disimpan, karena minat menambah kegiatan belajar. Maka hal ini dapatlah diusahakan dengan cara menjelaskan hal-hal yang menarik dan berguna

³⁰ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi.....*, h. 54.

³¹ Zakiah Daradjat, dkk., *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011), h.134.

bagi kehidupan serta hal yang berhubungan dengan cita-cita serta kaitannya dengan pelajaran yang dipelajari tersebut.³²

Dalam dunia pendidikan di sekolah, minat memegang peranan penting dalam belajar. Karena minat merupakan suatu kekuatan motivasi yang menyebabkan seseorang memusatkan perhatian terhadap seseorang, suatu benda, atau kegiatan tertentu. Dengan demikian, minat merupakan unsur yang menggerakkan motivasi seseorang sehingga orang tersebut dapat berkonsentrasi terhadap suatu benda atau kegiatan tertentu. Dengan adanya unsur minat belajar pada diri siswa akan memusatkan perhatiannya pada kegiatan belajar tersebut. Dengan demikian, minat merupakan faktor yang sangat penting untuk menunjang kegiatan belajar siswa.³³

3. Fungsi Minat dalam Belajar

Minat dalam belajar memiliki fungsi sebagai berikut :

- 1) Sebagai kekuatan yang akan mendorong siswa untuk belajar. Siswa yang berminat terhadap suatu pelajaran akan tampak terdorong untuk belajar dengan sungguh-sungguh.
- 2) Proses belajar akan berjalan lancar bila disertai minat. Seperti, anak didik akan lebih mudah dalam menghafal pelajaran.
- 3) Minat juga berfungsi sebagai alat motivasi yang utama dalam membangkitkan kegairahan belajar anak didik dalam rentang waktu tertentu.

³² Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi.....*, h. 57.

³³ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, h. 66.

- 4) Penseleksi perbuatan sehingga perbuatan siswa yang mempunyai motivasi senantiasa selektif dan tetap terarah kepada tujuan yang ingin dicapai.³⁴

Dari beberapa fungsi minat dalam belajar, maka dapat diambil kesimpulan bahwa proses pencapaian keberhasilan dalam belajar sangat bergantung kepada minat, dengan minat siswa akan terus terdorong untuk mengoptimalkan dan tekun dalam belajar. Kurangnya minat siswa terhadap pelajaran akan menjadi penghambat proses dalam belajar.

4. Pembentukan Minat Belajar

Setiap jenis minat berpengaruh dan berfungsi dalam pemenuhan kebutuhan, sehingga makin kuat terhadap kebutuhan sesuatu, makin besar juga minat terhadap kebutuhan tersebut.

Minat secara psikologis banyak dipengaruhi oleh perasaan senang dan tidak senang yang terbentuk pada setiap fase perkembangan fisik dan psikologis anak. Pada tahap tertentu, regulasi rasa senang dan tidak senang ini akan membentuk pola minat. Munculnya pola minat ketika sesuatu yang disenangi berubah menjadi tidak disenangi sebagai dampak dari perkembangan psikologis dan fisik seseorang.

Berangkat dari konsep bahwa minat merupakan motif yang dipelajari, yang akan mendorong dan mengarahkan individu untuk menemukan serta aktif dalam kegiatan-kegiatan tertentu, akan dapat diidentifikasi indikator-indikator minat dengan menganalisis kegiatan-

³⁴ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, h. 167.

kegiatan yang dilakukan atau objek-objek yang dijadikan kesenangan. Analisis tersebut dapat dilakukan terhadap terhadap beberapa hal, Sukartini menyebut ada empat hal, yaitu: 1) keinginan untuk memiliki sesuatu; 2) objek atau kegiatan yang disenangi; 3) jenis kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh sesuatu yang disenangi; 4) upaya-upaya yang dilakukan untuk merealisasikan keinginan atau rasa terhadap objek atau kegiatan tertentu.

Kecenderungan siswa dalam memilih atau menekuni suatu mata pelajaran secara intensif dibanding dengan mata pelajaran lainnya pada dasarnya dipengaruhi oleh minat siswa yang bersangkutan. Proses pemilihan sampai diambilnya suatu keputusan oleh siswa untuk menekuni ini secara psikologis sangat ditentukan oleh minatnya terhadap mata pelajaran itu sendiri. Di samping itu, minat seorang anak juga banyak dikontribusi oleh pola dan kebiasaan yang mereka alami bersama teman sebayanya. Artinya, bisa saja seorang anak berminat terhadap sesuatu yang sebelumnya tidak mereka minati, namun karena pengaruh teman sebayannya akhirnya berminat, karena dari kebiasaan itu si anak cenderung meniru, yang akhirnya menjadi kesenangan yang bersifat tetap yaitu minat.³⁵

³⁵ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, h. 63-65.

C. Pembelajaran Matematika di SD

1. Teori Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika di SD/MI merupakan salah satu kajian yang selalu menarik untuk dibicarakan mengingat tujuan mata pelajaran matematika yaitu memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara akurat, tepat dan memiliki sikap ulet serta percaya diri dalam pemecahan masalah. Pada anak usia SD/MI sedang mengalami perkembangan dalam tingkat berpikirnya, hal ini karena tahap berpikirnya mereka masih belum formal dan tidak kemungkinan sebagian dari mereka berpikirnya masih berada pada tahapan pra konkret.³⁶

Seperti halnya ilmu yang lain, matematika memiliki aspek teori dan aspek terapan atau praktis dan penggolongannya atas matematika murni, matematika terapan dan matematika sekolah. Umumnya matematika dikenal dengan keabstrakannya di samping sedikit bentuk yang berangkat dari realita lingkungan manusia.³⁷

Pembelajaran matematika bagi para siswa merupakan pembentukan pola pikir dalam pemahaman suatu pengertian maupun dalam penalaran suatu hubungan di antara pengertian-pengertian itu. Dalam pembelajaran matematika para siswa dibiasakan untuk

³⁶ Rosma Hartiny Sam's, *Model Penelitian Tindakan Kelas* (Yogyakarta: Teras, 2010), h. 30.

³⁷ Ali Hamzah dan Muhlisrarini, *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014), h. 47.

memperoleh pemahaman melalui pengalaman tentang sifat-sifat yang dimiliki dan yang tidak dimiliki dari sekumpulan objek (abstraksi).

Bidang studi matematika merupakan salah satu komponen pendidikan dasar dalam bidang-bidang pengajaran. Bidang studi matematika ini diperlukan untuk proses perhitungan dan proses berpikir yang sangat dibutuhkan orang dalam menyelesaikan berbagai masalah.

Pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir siswa yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang terhadap materi matematika.

Pembelajaran matematika merupakan suatu proses belajar mengajar yang mengandung dua jenis kegiatan yang tidak terpisahkan. Kegiatan tersebut adalah belajar dan mengajar. Kedua aspek ini akan berkolaborasi secara terpadu menjadi suatu kegiatan pada saat terjadi interaksi antara siswa dengan guru, antara siswa dengan siswa, dan antara siswa dengan lingkungan di saat pembelajaran matematika sedang berlangsung.³⁸

2. Langkah-langkah Pembelajaran Matematika di SD

Konsep-konsep pada kurikulum matematika SD dapat dibagi menjadi tiga kelompok besar, yaitu penanaman konsep dasar, pemahaman konsep, dan pembinaan keterampilan. Memang, tujuan akhir

³⁸ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, h. 185-187.

pembelajaran matematika di SD yaitu agar siswa terampil dalam menggunakan berbagai konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari. Akan tetapi, untuk menuju tahap keterampilan tersebut harus melalui langkah-langkah benar yang sesuai dengan kemampuan dan lingkungan siswa.

- 1) Penanaman konsep dasar, yaitu jembatan yang menghubungkan kemampuan kognitif siswa yang konkret dengan konsep baru matematika yang abstrak. Dalam kegiatan pembelajaran konsep dasar ini, media atau alat peraga diharapkan dapat digunakan untuk membantu kemampuan pola pikir siswa.
- 2) Pemahaman konsep, yaitu pembelajaran lanjutan dari penanaman konsep, yang bertujuan agar siswa lebih memahami suatu konsep matematika.
- 3) Pembinaan keterampilan, yaitu pembelajaran lanjutan dari penanaman konsep dan pemahaman konsep. Pembelajaran pembinaan keterampilan bertujuan agar siswa lebih terampil dalam menggunakan berbagai konsep matematika.³⁹

Selain ketiga konsep di atas, pembelajaran matematika juga bisa diterapkan dengan menggunakan pendekatan masalah. Pembelajaran matematika dengan menggunakan pendekatan masalah adalah pendekatan yang bersifat umum yang lebih mengutamakan kepada proses daripada hasil. Proses merupakan faktor utama dalam pembelajaran

³⁹ Heruman, *Model Pembelajaran Matematika* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007), h. 2-3.

pemecahan masalah, bukannya produk sebagaimana dijumpai pada pembelajaran konvensional. Pengertian proses dalam hal ini ialah ketika siswa belajar matematika ada proses reinvention (menemukan kembali), artinya prosedur, aturan yang harus dipelajari tidaklah disediakan dan diajarkan oleh guru dan siswa siap menampungnya, tetapi siswa harus berusaha menemukannya.

3. Tujuan Pembelajaran Matematika di SD

Secara umum, tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah agar siswa mampu dan terampil menggunakan matematika. Selain itu juga, dengan pembelajaran matematika dapat memberikan tekanan penataran nalar dalam penerapan matematika.

Menurut Depdiknas, kompetensi atau kemampuan umum pembelajaran matematika di sekolah dasar, sebagai berikut:

- 1) Melakukan operasi hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian beserta operasi campurannya, termasuk yang melibatkan pecahan.
- 2) Menentukan sifat dan unsur berbagai bangun datar dan bangun ruang sederhana, termasuk penggunaan sudut, keliling, luas, dan volume.
- 3) Menentukan sifat simetri, kesebangunan, dan sistem koordinat.
- 4) Menggunakan pengukuran: satuan, kesetaraan antarsatuan, dan penaksiran pengukuran.

- 5) Menentukan dan menafsirkan data sederhana, seperti: ukuran tertinggi, terendah, rata-rata, modus, mengumpulkan, dan menyajikannya.
- 6) Memecahkan masalah, melakukan penalaran, dan mengomunikasikan gagasan secara matematika.

Secara khusus, tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar, sebagaimana yang disajikan oleh Depdiknas, sebagai berikut:

- 1) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antarkonse, dan mengaplikasikan konsep atau algoritme.
- 2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam generalisasi, menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
- 3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model, dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
- 4) Mengomunikasikan gagasan dengan symbol, tabel, diagram, atau media lain untuk menjelaskan keadaan atau masalah.
- 5) Memiliki sikap menghargai penggunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari.⁴⁰

Untuk mencapai tujuan pembelajaran matematika, seorang guru diharapkan dapat menciptakan kondisi dan situasi pembelajaran yang memungkinkan siswa aktif membentuk, menemukan, dan

⁴⁰ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*h. 189-190.

mengembangkan pengetahuannya. Kemudian siswa dapat membentuk makna dari bahan-bahan pelajaran melalui suatu proses belajar dan mengkonstruksikannya ke dalam ingatan yang sewaktu-waktu dapat diproses dan dikembangkan lebih lanjut dan tentunya hal tersebut diharapkan dapat menarik minat siswa untuk mengikuti pembelajaran. Maka, pemberian *reward* dapat dijadikan salah satu metode untuk mencapai tujuan pembelajaran matematika tersebut.

D. Penelitian Relevan

1. Neni Trisnawati (2017) meneliti “Hubungan Pemberian *Reward* dengan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Kelas VII SMP Negeri 8 Kaur”.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan *reward* terhadap prestasi belajar siswa di kelas VII SMP Negeri 8 Kaur. Hal ini dapat dilihat dari hasil perhitungan korelasi diperoleh nilai “*r*” hitung 0,367 dengan $N= 32$ pada $df 30$ taraf signifikan 5% sebesar 0,349. Sedangkan hasil hitung r_{xy} sebesar 0,367 ternyata lebih besar daripada “*r*” tabel pada taraf signifikan 55 sehingga hipotesis yang menyatakan bahwa terdapat hubungan pemberian *reward* terhadap prestasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 8 Kaur pada mata pelajaran PAI dapat diterima.

Persamaan penelitian yang akan penulis teliti dengan penelitian Neni Trisnawati yaitu sama-sama membahas tentang pemberian *reward*. Sedangkan perbedaannya terletak pada mata pelajarannya, penulis meneliti

mata pelajaran matematika sedangkan penelitian Neni pada mata pelajaran PAI. Perbedaan lainnya terletak pada variabelnya.

2. Susi Andriani (2013) meneliti “Penerapan *Reward* Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Kelas III A di MIN Tempel Ngaglik Sleman”.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan *reward* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS kelas III di MIN Tempel yaitu berdasarkan pembahasan yang telah dilakukan peneliti pada siklus I dan siklus II dengan menerapkan *reward* motivasi belajar siswa kelas III A mengalami peningkatan yaitu dari kategori tinggi menjadi sangat tinggi, dari pra tindakan mencapai presentase 67,85%, dalam siklus I mencapai 72,41%, sedangkan dalam siklus II mencapai 77,31%.

Persamaan penelitian yang akan penulis teliti dengan penelitian Susi Andriani yaitu sama-sama membahas tentang *reward*. Sedangkan perbedaannya terletak pada mata pelajarannya, penulis meneliti mata pelajaran matematika sedangkan penelitian Susi meneliti mata pelajaran IPS. Perbedaan lainnya terletak pada metode penelitiannya.

3. Panji Aromdani (2014) meneliti “Pengaruh *Reward* dan *Punishment* Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Al-Quran di SD Islam Al-Fajar Villa Nusa Indah Bekasi”.

Berdasarkan hasil analisis data, 1) Hasil uji coba Test “t” terhadap nilai pretest dan posttest siswa pada siklus I dan II, didapat hasil to lebih

besar dari t_t , maka Hipotesis Nihil (H_0) yang diajukan ditolak dan Hipotesis Alternatif (H_a) diterima. Ini berarti menunjukkan bahwa secara meyakinkan dapat dikatakan mengajar pelajaran Al-Quran dengan menggunakan *reward* dan *punishment* telah menunjukkan pengaruhnya yang nyata atau dapat diandalkan sebagai metode yang baik untuk mengajarkan bidang studi Al-Quran pada tingkat Sekolah Dasar Islam, 2) Penerapan *reward* dan *punishment* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan prestasi belajar Al-Quran siswa (materi: Hukum Mim Mati dan Ajaran QS. Al-'Alaa).

Persamaan penelitian yang akan penulis teliti dengan penelitian Panji Aromdani yaitu sama-sama membahas tentang *reward*. Sedangkan perbedaannya terletak pada mata pelajarannya dan metode penelitiannya. Peneliti menggunakan metode penelitian jenis kuantitatif sedangkan Panji menggunakan metode penelitian PTK.

4. Lisnawati (2012) meneliti “Pengaruh Pemberian *Reward* terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama Negeri Rokan IV Koto Kecamatan Rokan IV Koto Kabupaten Rokan Hulu”.

Berdasarkan hasil analisa data, penelitian ini dapat diketahui bahwa ada pengaruh yang signifikan antara pemberian *reward* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 2 Rokan IV Koto. Secara kuantitatif diperoleh $r_{xy} = 0,838$ lebih besar pada taraf signifikan 5% dan pada taraf signifikan 1%

(0,497<0,838>0,623). Pemberian *reward* oleh Guru Pendidikan Agama Islam termasuk kategori tinggi, secara kuantitatif diperoleh skor sebesar 76,66%. Motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam termasuk kategori tinggi, secara kuantitatif diperoleh skor sebesar 76,87%.

Persamaan penelitian yang akan penulis teliti dengan penelitian Lisnawati terletak pada metode penelitiannya yaitu sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif dan juga sama-sama membahas tentang *reward*. Sedangkan perbedaannya terletak pada mata pelajarannya dan tingkat sekolahnya. Lisnawati meneliti siswa di Sekolah Menengah Pertama sedangkan penulis meneliti siswa di Sekolah Dasar.

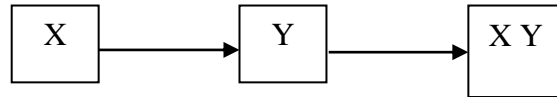
E. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir pada dasarnya penalaran untuk dapat sampai pada pemberian jawaban sementara atas masalah yang dirumuskan.

Reward merupakan segala yang diberikan guru berupa penghargaan yang menyenangkan perasaan yang diberikan kepada siswa atas dasar hasil baik yang telah dicapai dalam proses pendidikan dengan tujuan memberikan motivasi kepada siswa, agar siswa dapat melakukan perbuatan terpuji dan berusaha untuk meningkatkan prestasi belajarnya sehingga muncul minat belajar dalam diri siswa tersebut.

Berdasarkan uraian tersebut dapat diketahui bahwa terdapat hubungan *reward* dengan minat belajar siswa.

Penelitian ini terdiri dari dua variabel, variabel bebas yaitu *reward* dan variabel terikat yaitu minat belajar siswa.



Gambar 2.1. Kerangka Berpikir

Keterangan:

X : *Reward*

Y : Minat Belajar Siswa

X Y : Adanya Hubungan antara pemberian *Reward* dengan Minat Belajar Siswa

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian adalah hasil kajian pustaka atau proses rasional dari penelitian yang telah mempunyai kebenaran secara teoritik. Hipotesis dapat dianggap sebagai jawaban sementara terhadap masalah yang telah dirumuskan dalam suatu penelitian dan masih perlu diuji kebenarannya dengan menggunakan empiris. Hipotesis dari penelitian hubungan *reward* dengan minat belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas V SD Negeri 93 Kaur adalah sebagai berikut:

Ha : Terdapat hubungan positif yang signifikan antara pemberian *reward* dengan minat belajar siswa.

Ho : Tidak terdapat hubungan positif yang signifikan antara pemberian *reward* dengan minat belajar siswa.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan asosiatif, bertujuan untuk mengetahui hubungan antara dua variabel atau lebih.⁴¹ Pendekatan ini dapat membantu mempermudah peneliti dalam memperoleh data yang akurat sehingga hasilnya pun menjadi maksimal. Penelitian kuantitatif banyak dituntut menggunakan angka. Mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data, dan penampilan hasil akhir berupa angka. Dalam penelitian ini peneliti mengambil pendekatan asosiatif bentuk kausal. Pendekatan asosiatif bentuk kausal adalah hubungan yang bersifat sebab dan akibat. Jadi di sini ada variabel independen (variabel yang mempengaruhi) dan dependen (variabel yang dipengaruhi).⁴²

B. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu hal yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut kemudian ditarik kesimpulan.

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas (independen) dan variabel terikat (dependen). Variabel bebas adalah variabel yang menjadi sebab timbulnya variabel terikat, sedangkan variabel terikat

⁴² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 36-37.

adalah variabel yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas.⁴³ Variabel bebas yaitu *reward* (X) dan variabel terikatnya yaitu minat belajar (Y).

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian ini dilakukan di SD Negeri 93 Kaur, yang berlokasi di desa Manau X. 2 Kecamatan Padang Guci Hulu Kabupaten Kaur. Waktu pelaksanaan penelitian mulai dari 15 Juli sampai 26 Agustus 2019.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah seluruh karakteristik yang dimiliki oleh subyek atau obyek yang akan diteliti. Menurut Sugiyono populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang menjadi kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁴⁴ Sedangkan menurut Nawawi dalam buku Riduwan, “Populasi adalah totalitas semua nilai yang mungkin, baik hasil menghitung ataupun pengukuran kuantitatif maupun kualitatif pada karakteristik tertentu, mengenai sekumpulan objek yang lengkap”.⁴⁵

Dari kedua pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa populasi merupakan objek atau subjek yang berada pada suatu wilayah dan memenuhi syarat-syarat tertentu berkaitan dengan masalah penelitian.

Jadi, populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di SD Negeri 93 Kaur.

⁴³ I'nanat Thoifah, *Statistika Pendidikan dan Metode Penelitian Kuantitatif* (Malang: Madani, 2015), h. 163-165.

⁴⁴ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2016), h. 61.

⁴⁵ Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru, Karyawan, dan Peneliti Pemula* (Bandung: Alfabeta, 2008), h. 7.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi yang mempunyai ciri-ciri atau keadaan tertentu yang akan diteliti. Karena tidak semua data dan informasi akan diproses dan tidak semua orang atau benda akan diteliti, peneliti cukup menggunakan sampel untuk mewakili populasi. Untuk itu sampel yang akan diambil dari populasi harus betul-betul *representatif* (mewakili).⁴⁶ Jadi sampel adalah sumber data yang diambil dari populasi dan kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi.

Teknik pengambilan sampel yaitu menggunakan *teknik sampling* total yaitu teknik penentuan sampel yang menjadikan semua anggota populasi sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang, atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil. Istilah lain sampel total adalah sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel.⁴⁷

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh kelas V yang berjumlah 23 siswa di SD Negeri 93 Kaur pada pembelajaran Matematika.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Angket

Angket adalah daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain bersedia menjadi respons (responden) sesuai dengan permintaan

⁴⁶ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian.....*, h. 62.

⁴⁷ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian.....*, h. 67.

pengguna. Tujuan penyebaran angket ialah mencari informasi yang lengkap mengenai suatu masalah dan responden tanpa merasa khawatir apabila responden memberikan jawaban yang tidak sesuai dengan kenyataan dalam pengisian daftar pertanyaan. Di samping itu, responden mengetahui informasi tertentu yang diminta.⁴⁸

Dalam teknik pengumpulan data pada penelitian ini, peneliti menggunakan angket tertutup. Angket tertutup ialah angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden diminta untuk memilih satu jawaban yang sesuai dengan karakteristik dirinya. Dalam teknik pengumpulan data, angket digunakan untuk memperoleh data dari siswa tentang pemberian *reward* yang dihubungkan dengan minat belajar matematika pada peserta didik kelas V di SD Negeri 93 Kaur.

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Penelitian Pemberian *Reward* Sebelum Uji Validitas

No.	Indikator	Butir Soal	Jumlah Soal
1.	Pujian berupa kata-kata, tulisan atau isyarat	1, 2, 3, 4, 6, 8, 9, 14, 17, 20	10
2.	Guru memberi penghormatan berupa penobatan atau kekuasaan	10, 12, 13, 19,	4
3.	Guru memberikan hadiah berupa angka atau nilai	5, 15, 18,	3
4.	Guru memberikan penghargaan berupa simbol senyum dan bintang	7, 11, 16	3
Jumlah Soal			20

⁴⁸Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru, Karyawan, dan Peneliti Pemula*, h. 7.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Penelitian Minat Belajar Sebelum Uji Validitas

Indikator	Keterangan	Butir Soal		Jumlah Soal
		Positif	Negatif	
Perasaan Senang	Perasaan siswa selama mengikuti pembelajaran matematika	1, 2, 4, 6, 15,	3, 18, 19,	8
Perhatian	Perhatian saat mengikuti pembelajaran matematika	7, 8, 14,	9	4
Ketertarikan	Rasa ingin tahu dan penerimaan siswa saat mengikuti pembelajaran matematika	16, 17,	10, 11, 12	5
Keterlibatan siswa	Kegiatan siswa ketika pembelajaran berlangsung	20	5, 13	3
Jumlah Soal				20

Setelah dilakukan penyebaran angket kepada siswa kelas IV di SD Negeri 93 Kaur, maka peneliti memperoleh 13 item pertanyaan mengenai pemberian *reward* dan 10 item pertanyaan tentang minat belajar yang siap disebar untuk penelitian selanjutnya.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Penelitian Pemberian *Reward* Setelah Uji Validitas

No.	Indikator	Butir Soal	Jumlah Soal
1.	Pujian berupa kata-kata, tulisan atau isyarat	1, 2, 3, 10, 12	5
2.	Guru memberi penghormatan berupa penobatan atau kekuasaan	6, 7, 9	3
3.	Guru memberikan hadiah berupa angka atau nilai	4, 11, 13	3
4.	Guru memberikan penghargaan berupa simbol senyum dan bintang	5, 8	2
Jumlah Soal			13

Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Penelitian Minat Belajar Setelah Uji Validitas

Indikator	Keterangan	Butir Soal		Jumlah Soal
		Positif	Negatif	
Perasaan Senang	Perasaan siswa selama mengikuti pembelajaran matematika	1, 2, 3,	9	4
Perhatian	Perhatian saat mengikuti pembelajaran matematika		4	1
Ketertarikan	Rasa ingin tahu dan penerimaan siswa saat mengikuti pembelajaran matematika	7	8, 10	3
Keterlibatan siswa	Kegiatan siswa ketika pembelajaran berlangsung		5, 6	2
Jumlah Soal				20

2. Observasi

Sehubungan dengan teknik penelitian ini, penulis secara langsung ke lokasi penelitian untuk mengamati secara dekat, bagaimana hubungan pemberian *reward* dengan minat belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas V SD Negeri 93 Kaur. Untuk mendapatkan data, penulis mengobservasi guru dan siswa.

3. Dokumentasi

Dokumentasi ini digunakan untuk mengambil data biografi SD Negeri 93 Kaur. Seperti, data keadaan guru, keadaan siswa, sarana dan prasarana, serta kurikulum yang dipakai.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.⁴⁹

Data mentah yang telah dikumpulkan perlu dipecah-pecahkan dalam kelompok-kelompok dan diadakan kategorisasi untuk dianalisa sehingga data tersebut mempunyai makna untuk menjawab masalah. Analisa yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kuantitatif yaitu analisis terhadap data yang berbentuk angka dengan perhitungan secara statistik untuk mengukur hubungan pemberian *reward* dengan minat belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 93 Kaur. Dalam menganalisis data yang telah terkumpul dari penelitian yang bersifat kuantitatif ini, maka peneliti menggunakan analisis data dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Analisis Pendahuluan

Analisis ini digunakan untuk mengolah data hasil angket, kemudian dimasukkan dalam tabel yang akan diberi skor pada tiap alternatif jawaban yang menjadi acuan dalam penelitian. Maka langkah awal yang diambil adalah mengubah data kualitatif menjadi kuantitatif.

⁴⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, h. 147.

Data yang diperoleh melalui angket, kemudian dianalisa dengan bentuk angka dengan cara memberi nilai pada setiap item jawaban pada pertanyaan angket yang telah diberikan kepada responden dengan menggunakan *Skala Likert*.

Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. dengan *Skala Likert*, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan.

Adapun jawaban dari setiap item soal diberi skor sebagai berikut:

Untuk item angket *Reward*

- a. Skor 4 untuk jawaban sangat setuju
- b. Skor 3 untuk jawaban setuju
- c. Skor 2 untuk jawaban tidak setuju
- d. Skor 1 untuk jawaban sangat tidak setuju

Sedangkan untuk penskoran angket minat belajar terdiri dari dua jenis, yaitu angket positif dan angket negatif. Jadi, jawaban dari setiap item soal diberi skor sebagai berikut:

Untuk item angket positif

- a. Skor 4 untuk jawaban selalu
- b. Skor 3 untuk jawaban sering
- c. Skor 2 untuk jawaban kadang-kadang

- d. Skor 1 untuk jawaban tidak pernah

Untuk item angket negatif

- a. Skor 1 untuk jawaban selalu
- b. Skor 2 untuk jawaban sering
- c. Skor 3 untuk jawaban kadang-kadang
- d. Skor 4 untuk jawaban tidak pernah

Penskoran dibuat dalam bentuk pilihan ganda, kemudian dijadikan sebagai dasar penghitungan statistik pada langkah berikutnya.

2. Uji Instrument

a. Uji Validitas

Berkaitan dengan pengujian validitas instrument dalam buku Riduwan, Arikunto menjelaskan bahwa yang dimaksud dengan validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kehandalan atau keshahihan suatu alat ukur.⁵⁰ Suatu alat ukur disebut valid bila ia melakukan apa yang seharusnya dilakukan dan mengukur apa yang seharusnya diukur. Pengujian ini dilakukan untuk menguji kebenaran setiap item pernyataan dalam mengukur variabelnya.

Pengujian validitas dalam penelitian ini dilakukan dengan cara mengkorelasikan skor masing-masing pertanyaan yang ditujukan kepada responden dengan total skor untuk seluruh item. Teknik korelasi yang digunakan untuk menguji validitas butir pernyataan

⁵⁰Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru, Karyawan, dan Peneliti Pemula.....*, h. 97.

dalam penelitian ini adalah korelasi *product moment*, dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

N = Banyaknya peserta didik yang dianalisis

X = Skor Item tiap nomor

Y = Jumlah skor total

$\sum xy$ = Jumlah perkalian X dan Y

$\sum X^2$ = Jumlah nilai X kuadrat

$\sum Y^2$ = Jumlah nilai Y kuadrat

Hasil analisis perhitungan validitas item soal (r_{hitung}) dikonsultasikan dengan harga kritik *r product moment*, pada taraf signifikan 5%. Jika harga $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka item soal tersebut dikatakan valid dan jika harga $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka item soal tersebut dinyatakan tidak valid. Item soal validitas yang tidak valid akan dibuang dan tidak digunakan. Sedangkan item soal angket yang valid digunakan sebagai alat untuk memperoleh data.

Tabel 3.5 Validitas Butir Pemberian *Reward*

No.	Kriteria	Nomor Butir	Jumlah
1	Valid	2, 3, 4, 5, 7, 9, 10, 11, 12, 14, 15, 17, 18	13
2	Tidak Valid	1, 6, 8, 13, 16, 19, 20	7
Total			20

Tabel 3.6 Validitas Butir Minat Belajar

No.	Kriteria	Nomor Butir	Jumlah
1	Valid	2, 3, 4, 9, 10, 12, 13, 17, 18, 19	10
2	Tidak Valid	1, 5, 6, 7, 8, 11, 14, 15, 16, 20	10
Total			20

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas menunjukkan pada suatu pengertian bahwa suatu tes dapat dikatakan mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi jika tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap.⁵¹ Berdasarkan definisi tersebut, maka reliabilitas dapat diartikan sebagai suatu karakteristik terkait dengan keakuratan, ketelitian dan kekonsistenan. Pengujian ini dilakukan terhadap butir pertanyaan yang termasuk dalam kategori valid. Untuk mencari reliabilitas keseluruhan item adalah dengan mengoreksi angka korelasi yang diperoleh menggunakan rumus Koefisiensi *Alpha (Cronbach)*:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right)$$

Keterangan:

⁵¹ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), h. 100.

r_{11} = Reliabilitas instrumen

k = Banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum S_i^2$ = Jumlah varians butir

S_t^2 = Varians Total

Langkah-langkah mencari nilai reliabilitas dengan metode *Alpha* sebagai berikut:

Langkah 1: Menghitung varians skor tiap-tiap item dengan rumus:

$$S_i = \frac{\sum x_i^2 - \frac{(\sum x_i)^2}{n}}{n}$$

Keterangan:

S_i = Varians skor tiap-tiap item

$\sum x_i^2$ = Jumlah kuadrat item x_i

$\sum (x_i)^2$ = Jumlah item x_i dikuadratkan

n = Jumlah responden

Langkah 2: Kemudian menjumlahkan varians semua item dengan rumus:

$$\sum S_i = S_1 + S_2 + S_3 + \dots + S_n$$

Keterangan:

$\sum S_i$ = Jumlah varians semua item

$S_1, S_2, S_3, \dots, S_n$ = Varians item ke 1, 2, 3, ..., n

Langkah 3: Menghitung varians total dengan rumus:

$$S_t = \frac{\sum x_t^2 - \frac{(\sum x_t)^2}{n}}{n}$$

Keterangan:

S_t = Varians total

$\sum x_t^2$ = Jumlah kuadrat x total

$\sum (x_t)^2$ = Jumlah x total dikuadratkan

n = Jumlah responden

Langkah 4: Masukkan nilai *Alpha* dengan rumus:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right)$$

Kemudian hasil r_{11} yang didapat dari perhitungan dibandingkan dengan harga tabel *r product moment*. Harga r_{tabel} dihitung dengan taraf signifikan 5% dan $dk = N-1$. Jika $r_{11} \geq r_{\text{tabel}}$, maka dapat dinyatakan bahwa butir soal tersebut reliabel.

3. Uji Prasyarat Analisis

Untuk melakukan uji prasyarat maka penulis disini menggunakan uji normalitas dengan Uji Chi-Kuadrat:

Uji normalitas data adalah bentuk pengujian tentang kenormalan distribusi data. Tujuan dari uji ini adalah untuk mengetahui apakah data yang terambil merupakan data berdistribusi normal atau bukan. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti berdistribusi normal atau tidak. Uji yang digunakan dalam normalitas adalah uji chi kuadrat.

$$x^2 = \sum_I^k \frac{(fo - fh)^2}{fh}$$

Keterangan :

f_o : frekuensi dari yang diobservasi

f_h : frekuensi yang diharapkan

k : banyak kelas⁵²

1) Menentukan skor besar dan kecil

2) Menentukan rentangan (R)

$$R = \text{skor besar} - \text{skor kecil}$$

3) Menentukan banyaknya kelas (BK)

$$BK = 1 + 3,3 \log n$$

4) Menentukan panjang kelas (i)

$$i = \frac{\text{rentang kelas}}{k} =$$

5) Membuat tabulasi dan tabel penolong

6) Mencari mean dengan rumus

$$X = \frac{\sum Fy}{n}$$

7) Menentukan simpangan baku (S)

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

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

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

⁵² Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian.....*, h. 107.

interval ditambah 0,5 sehingga didapatkan : 54,5 60,5 66,5 72,5
78,5 84,5 91,5

- b) Mencari nilai Z score untuk batas kelas interval dengan rumus:

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

- c) Mencari luas O-Z dari tabel kurva normal dengan menggunakan angka-angka untuk batas kelas.
- d) Mencari luas setiap kelas interval dengan jalan mengurangkan angka-angka O-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.
- e) Mencari frekuensi yang diharapkan (f_e) dengan cara mengalikan luas tiap interval dengan jumlah responden.

- 9) Mencari Chi-Kuadrat hitung (x^2_{hitung})

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

- 10) Membandingkan x^2_{hitung} dan x^2_{tabel}

Perhitungan uji normalitas dilakukan dengan cara membandingkan nilai x^2_{hitung} dengan x^2_{tabel} pada taraf signifikansi $d.b = k-1$ dengan kriteria pengujian sebagai berikut : Jika $x^2_{\text{hitung}} \leq x^2_{\text{tabel}}$ maka distribusi normal dan sebaliknya jika $x^2_{\text{hitung}} \geq x^2_{\text{tabel}}$ maka distribusi data tidak normal.

4. Analisis Uji Hipotesis

Untuk dapat menarik kesimpulan dari data yang diperoleh, maka teknik analisis data yang diterapkan adalah metode statistika menggunakan rumus korelasi *product moment*. Teknik korelasi ini digunakan untuk mencari hubungan dua variabel berskala interval atau rasio. Koefisien korelasi mempunyai nilai $-1 \leq r \leq 1$. Apabila nilai-nilai yang besar pada sebuah variabel berkorelasi dengan dengan nilai-nilai besar pada variabel yang lain (dan nilai-nilai yang kecil dengan nilai-nilai yang kecil) maka kedua variabel mempunyai hubungan positif.⁵³

Berikut rumus untuk menghitung korelasi antara X dengan Y menggunakan korelasi *product moment*:

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

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

N = Jumlah subjek

$\sum X$ = Jumlah seluruh skor X

$\sum Y$ = Jumlah seluruh skor Y

\sum_{XY} = Jumlah perkalian antara skor X dan skor Y

$\sum X^2$ = Jumlah nilai X kuadrat

$\sum Y^2$ = Jumlah nilai Y kuadrat

⁵³ Rully Indrawan, *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Campuran untuk Manajemen, Pembangunan, dan Pendidikan* (Bandung: PT Refika Aditama, 2016), h. 169.

Untuk dapat memberikan penafsiran terhadap koefisien korelasi yang ditemukan tersebut besar atau kecil, maka dapat berpedoman pada ketentuan yang tertera pada Tabel 3.5 sebagai berikut.⁵⁴

Tabel 3.7 Interpretasi Koefisien Korelasi Nilai r

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 - 0,199	Sangat Rendah
0,20 - 0,399	Rendah
0,40 - 0,599	Cukup Kuat
0,60 - 0,799	Kuat
0,80 - 1,000	Sangat Kuat

Pengambilan keputusan menggunakan angka pembandingan r_{hitung} dengan r_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% dengan kriteria jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka terdapat korelasi, dan jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka tidak terdapat korelasi.

⁵⁴ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, h. 231.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian

1. Profil SD Negeri 93 Kaur

SD Negeri 93 Kaur merupakan sekolah dalam naungan Pemerintahan Kabupaten Kaur yang lebih spesifiknya lagi dibawah naungan Dinas Pendidikan Kabupaten Kaur. SD Negeri 93 Kaur berdiri pada tahun 1970, di atas tanah seluas 70.000 m² dengan batas-batas sebagai berikut :

- a. Sebelah Barat berbatasan dengan rumah penduduk
- b. Sebelah Timur berbatasan dengan rumah penduduk
- c. Sebelah Utara berbatasan dengan perkebunan warga
- d. Sebelah Selatan berbatasan rumah dengan penduduk.

SD Negeri 93 Kaur termasuk salah satu sekolah yang keberadaannya jauh dari kota. Namun, meskipun jauh dari kota, tidak menyurutkan semangat seluruh komponen sekolah dan masyarakat sekitarnya untuk terus berbenah menuju perubahan positif.⁵⁵

2. Keadaan Guru SD Negeri 93 Kaur

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

⁵⁵ Hasil wawancara dengan salah satu anggota masyarakat Ibu Yuliani, Juli 2019.

bidang pembangunan, karena itu, maju mundurnya suatu lembaga pendidikan terletak ditangan pendidik.

Adapun jumlah pengajar yang ada di SD Negeri 93 Kaur dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4.1
Daftar Nama Guru dan Staf Administrasi
SD Negeri 93 Kaur Tahun Ajaran 2019

No.	Nama	Jabatan	Pendidikan Terakhir
1	Rasidi Yantoni, S. Pd	Kepala Sekolah	S1
2	Saparudin, S.Pd	Guru Kelas	S1
3	Samaniah, S. Pd	Guru Penjas	S1
4	Suterisno, S. Pd	Guru Kelas	S1
5	Muhamad Andlan, S. Pd	Guru Kelas	S1
6	Asnawati, S. Pd	Guru Kelas	S1
7	Poppy Maryanti, S.Pd	Guru Kelas	S1
8	Epan Gustiawan, S.Pd	Guru Kelas	S1
9	Pipi Suryanti	Guru PAI	SMA
10	Pitrah	Perpustakaan	SMA
11	Noprianto, S.Pd	Guru Kelas	S1
12	Yenita	Guru Kelas	SMA

Sumber: Arsip SD Negeri 93 Kaur 2019

3. Keadaan Siswa SD Negeri 93 Kaur

Tabel 4.2
Daftar Jumlah Siswa-Siswi SD Negeri 93 Kaur Tahun Ajaran 2019

No	Kelas	Banyak Siswa		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1.	Kelas I	7	5	12
2.	Kelas II	5	5	10
3.	Kelas III	14	11	25
4.	Kelas IV	8	9	17
5.	Kelas V	11	12	23
6.	Kelas VI	12	12	24
	Jumlah Total	57	54	111

Sumber: Arsip SD Negeri 93 Kaur 2019

4. Sarana dan Prasarana SD Negeri 93 Kaur

Tabel 4.3
Data Sarana dan Prasarana SD Negeri 93 Kaur
Tahun Ajaran 2019

No	Jenis Ruangan	Jumlah	Keterangan
1.	Ruang kepala sekolah	1	Baik
2.	Ruang guru	1	Baik
3.	Ruang TU	1	Baik
4.	Ruang kelas	6	Baik
5.	Ruang perpustakaan	1	Baik
6.	Ruang Labor	1	Rusak Sedang
7.	Ruang Penjaga	1	Baik
8.	Kamar Mandi/WC	2	Baik

5. Visi, Misi dan Tujuan SD Negeri 93 Kaur

a. Visi sekolah

Visi SD Negeri 93 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.

b. Misi Sekolah

Dalam rangka mencapai visi diatas, sekolah menetapkan misi sebagai berikut :

- 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 yang aman, nyaman, dan harmonis.
- 4) Menciptakan kemandirian siswa.

c. 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.

B. Analisis Data

1. Analisis Pendahuluan Data

a. Data hasil angket tentang pemberian *reward* (X)

Dari hasil uji coba instrument sebanyak 20 item pertanyaan, terdapat 13 item pertanyaan yang valid dan reliabel. Kemudian peneliti mengambil 13 item pertanyaan tersebut untuk disebarikan kepada 23 siswa kelas V sebagai responden penelitian. Untuk mengetahui data tentang pemberian *reward*, dapat dilihat pada lampiran 8 yang membuat nilai responden melalui angket yang telah peneliti sebarikan. Nilai tabel tersebut merupakan jumlah dari jawaban responden.

b. Data hasil angket tentang minat belajar (Y)

Dari hasil uji coba instrument sebanyak 20 item pertanyaan, terdapat 10 item pertanyaan yang valid dan reliabel. Kemudian peneliti mengambil 10 item pertanyaan tersebut untuk disebarikan kepada 23

siswa kelas V sebagai responden penelitian. Untuk mengetahui data tentang minat belajar, dapat dilihat pada lampiran 9 yang membuat nilai responden melalui angket yang telah peneliti sebar. Nilai tabel tersebut merupakan jumlah dari jawaban responden.

2. Uji Instrument

a. Uji validitas

Uji validitas dilakukan setelah didapatnya data skor yang diperoleh dari penyebaran angket *try out* kepada responden yang tidak termasuk ke sampel.

Berikut adalah pengujian validitas soal angket *reward* dengan menggunakan rumus *product moment*:

Tabel 4.4
Hasil Uji Validitas Angket Pemberian *Reward* Item Soal Nomor 1

No.	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	3	65	9	4.225	195
2	4	57	16	3.249	228
3	4	74	16	5.476	296
4	4	71	16	5.041	284
5	3	66	9	4.356	198
6	3	59	9	3.481	177
7	3	67	9	4.489	201
8	3	57	9	3.249	171
9	4	66	16	4.356	264
10	1	68	1	4.624	68
11	4	50	16	2.500	200
12	4	73	16	5.329	292
13	3	72	9	5.184	216
14	4	80	16	6.400	320
15	1	51	1	2.601	51
16	2	73	4	5.329	146
17	4	76	16	5.776	304
Σ	54	1.125	188	75.665	3.611

Berdasarkan tabel di atas dapat dicari validitas angket variabel pemberian *reward* item soal nomor 1 dengan menggunakan *product moment* sebagai berikut:

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

$$r_{xy} = \frac{17 \times 3.611 - 54 \times 1.125}{\sqrt{\{17 \times 188 - (54)^2\} \{17 \times 75.665 - (1.125)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{61.387 - 60.750}{\sqrt{\{3.196 - 2.916\} \{1.286.305 - (1.265.625)\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{637}{\sqrt{\{280\} \{20.680\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{637}{\sqrt{5.790.400}} = \frac{637}{2.406,325} = 0,265$$

Melalui perhitungan di atas, dapat diketahui nilai r_{xy} sebesar 0,265. Untuk mengetahui validitasnya, maka dilanjutkan hasil analisis perhitungan validitas angket pemberian *reward* dengan melihat tabel nilai koefisien "*r*" *product moment* $N=17$ dengan taraf signifikan 5% dengan harga r_{tabel} adalah 0,482. Berdasarkan hasil perhitungan di atas harga $r_{\text{hitung}} = 0,265 < r_{\text{tabel}} = 0,482$ maka item soal nomor 1 dinyatakan tidak valid.

Untuk pengujian item angket nomor 2 dan seterusnya dilakukan dengan cara yang sama seperti item angket nomor 1.

Adapun uji validitas angket secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel di bawah:

Tabel 4.5
Hasil Uji Validitas Angket Pemberian *Reward* Secara Keseluruhan

No.	r_{tabel}	r_{hitung}	Kriteria
1	0,265	0,482	Tidak Valid
2	0,716	0,482	Valid
3	0,837	0,482	Valid
4	0,548	0,482	Valid
5	0,685	0,482	Valid
6	0,248	0,482	Tidak Valid
7	0,777	0,482	Valid
8	0,298	0,482	Tidak Valid
9	0,577	0,482	Valid
10	0,623	0,482	Valid
11	0,669	0,482	Valid
12	0,532	0,482	Valid
13	0,333	0,482	Tidak Valid
14	0,747	0,482	Valid
15	0,515	0,482	Valid
16	0,421	0,482	Tidak Valid
17	0,837	0,482	Valid
18	0,674	0,482	Valid
19	0,459	0,482	Tidak Valid
20	0,395	0,482	Tidak Valid

Sumber : Angket (*Jum'at, 21 Juni 2019*)

Dari tabel di atas diketahui hasil validitas angket untuk variabel X (*Reward*), dari 20 item soal yang dinyatakan valid sebanyak 13 soal dan yang tidak valid 7 item. Maka dari 13 item soal yang valid tersebut akan dilanjutkan kepada penelitian.

Tabel 4.6
Hasil Uji Validitas Angket Minat Belajar Item Soal Nomor 1

No.	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	4	55	16	3.025	220
2	4	67	16	4.489	268
3	2	55	4	3.025	110
4	4	68	16	4.624	272
5	3	60	9	3.600	180
6	4	68	16	4.624	272
7	4	77	16	5.929	308
8	4	80	16	6.400	320
9	4	77	16	5.929	308
10	2	67	4	4.489	134
11	4	64	16	4.096	256
12	4	61	16	3.721	244
13	4	54	16	2.916	216
14	4	55	16	3.025	220
15	3	63	9	3.969	189
16	4	60	16	3.600	240
17	3	55	9	3.025	165
∑	61	1.086	227	70.486	3.922

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

$$r_{xy} = \frac{17 \times 3.922 - 61 \times 1.086}{\sqrt{\{17 \times 227 - (61)^2\} \{17 \times 70.486 - (1.086)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{66.674 - 66.246}{\sqrt{\{3.859 - 3.721\} \{1.198.262 - (1.179.396)\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{428}{\sqrt{\{138\} \{18.866\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{428}{\sqrt{2.603.508}} = \frac{428}{1.613,538} = 0,265$$

Melalui perhitungan di atas, dapat diketahui nilai r_{xy} sebesar 0,265. Untuk mengetahui validitasnya, maka dilanjutkan hasil analisis perhitungan validitas angket dengan melihat tabel nilai koefisien “ r ” *product moment* $N=17$ dengan taraf signifikan 5% dengan harga r_{tabel} adalah 0,482. Berdasarkan hasil perhitungan di atas harga $r_{hitung} = 0,265 < r_{tabel} = 0,482$ maka item soal nomor 1 dinyatakan tidak valid.

Untuk pengujian item angket nomor 2 dan seterusnya dilakukan dengan cara yang sama seperti item angket nomor 1. Adapun uji validitas angket secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel di bawah:

Tabel 4.7
Hasil Uji Validitas Angket Minat Belajar Secara Keseluruhan

No.	r_{tabel}	r_{hitung}	Kriteria
1	0,265	0,482	Tidak Valid
2	0,500	0,482	Valid
3	0,576	0,482	Valid
4	0,495	0,482	Valid
5	0,416	0,482	Tidak Valid
6	0,377	0,482	Tidak Valid
7	0,310	0,482	Tidak Valid
8	0,321	0,482	Tidak Valid
9	0,512	0,482	Valid
10	0,518	0,482	Valid
11	0,375	0,482	Tidak Valid
12	0,591	0,482	Valid
13	0,651	0,482	Valid
14	0,279	0,482	Tidak Valid
15	0,354	0,482	Tidak Valid
16	0,441	0,482	Tidak Valid
17	0,541	0,482	Valid
18	0,486	0,482	Valid
19	0,554	0,482	Tidak Valid
20	0,464	0,482	Valid

Sumber : Angket (Jum'at, 21 Juni 2019)

Dari tabel di atas diketahui hasil validitas angket untuk variabel Y (Minat Belajar), dari 20 item soal yang dinyatakan valid sebanyak 10 item soal dan yang tidak valid 10 item. Maka dari 10 item soal yang valid tersebut akan dilanjutkan kepada penelitian.

b. Uji reliabilitas

1. Uji reliabilitas angket tentang *reward*

Uji realibilitas dilakukan setelah diketahui hasil validitas masing-masing item. Untuk mengetahui realibilitas angket peneliti menggunakan rumus *cronbach Alpha*.

Berikut adalah pengujian reliabilitas soal angket tentang *reward* dengan menggunakan rumus *cronbach Alpha*:

Langkah 1: Menghitung varians skor tiap-tiap item dengan rumus:

$$S_1 = \frac{\sum x_i^2 - \frac{\sum(x)^2}{n}}{n} = \frac{194 - \frac{(56)^2}{17}}{17} = \frac{\frac{3.298}{17} - \frac{3.136}{17}}{17} = 0,561$$

$$S_2 = \frac{\sum x_i^2 - \frac{\sum(x)^2}{n}}{n} = \frac{193 - \frac{(55)^2}{17}}{17} = \frac{\frac{3.281}{17} - \frac{3.025}{17}}{17} = 0,886$$

$$S_3 = \frac{\sum x_i^2 - \frac{\sum(x)^2}{n}}{n} = \frac{203 - \frac{(57)^2}{17}}{17} = \frac{\frac{3.451}{17} - \frac{3.249}{17}}{17} = 0,699$$

$$S_4 = \frac{\sum x_i^2 - \frac{\sum(x)^2}{n}}{n} = \frac{196 - \frac{(56)^2}{17}}{17} = \frac{\frac{3.332}{17} - \frac{3.136}{17}}{17} = 0,678$$

$$S_5 = \frac{\sum x_i^2 - \frac{\sum(x)^2}{n}}{n} = \frac{227 - \frac{(61)^2}{17}}{17} = \frac{\frac{3.859}{17} - \frac{3.721}{17}}{17} = 0,478$$

$$S_6 = \frac{\sum x_i^2 - \frac{\sum(x)^2}{n}}{n} = \frac{174 - \frac{(52)^2}{17}}{17} = \frac{\frac{2.958}{17} - \frac{2.704}{17}}{17} = 0,879$$

$$S_7 = \frac{\sum x_i^2 - \frac{\sum(x)^2}{n}}{n} = \frac{179 - \frac{(53)^2}{17}}{17} = \frac{\frac{3.043}{17} - \frac{2.809}{17}}{17} = 0,809$$

$$S_8 = \frac{\sum x_i^2 - \frac{\sum(x)^2}{n}}{n} = \frac{213 - \frac{(58)^2}{17}}{17} = \frac{\frac{3.621}{17} - \frac{3.364}{17}}{17} = 0,889$$

$$S_9 = \frac{\sum x_i^2 - \frac{\sum(x)^2}{n}}{n} = \frac{196 - \frac{(56)^2}{17}}{17} = \frac{\frac{3.332}{17} - \frac{3.136}{17}}{17} = 0,678$$

$$S_{10} = \frac{\sum x_i^2 - \frac{\sum(x)^2}{n}}{n} = \frac{218 - \frac{(60)^2}{17}}{17} = \frac{\frac{3.706}{17} - \frac{3.600}{17}}{17} = 0,367$$

$$S_{11} = \frac{\sum x_i^2 - \frac{\sum(x)^2}{n}}{n} = \frac{205 - \frac{(57)^2}{17}}{17} = \frac{\frac{3.485}{17} - \frac{3.249}{17}}{17} = 0,816$$

$$S_{12} = \frac{\sum x_i^2 - \frac{\sum(x)^2}{n}}{n} = \frac{154 - \frac{(48)^2}{17}}{17} = \frac{\frac{2.618}{17} - \frac{2.304}{17}}{17} = 1,087$$

$$S_{13} = \frac{\sum x_i^2 - \frac{\sum(x)^2}{n}}{n} = \frac{192 - \frac{(54)^2}{17}}{17} = \frac{\frac{3.264}{17} - \frac{2.916}{17}}{17} = 1,204$$

Langkah 2: Kemudian menjumlahkan varians semua item dengan

rumus:

$$\sum S_i^2 = 0,561 + 0,886 + 0,699 + 0,678 + 0,478 + 0,879 + 0,809 + 0,889 + 0,678 + 0,367 + 0,816 + 1,087 + 1,204 = 10,031$$

Langkah 3: Menghitung varians total dengan rumus:

$$S_t = \frac{\sum x_t^2 - \frac{\sum(x_t)^2}{n}}{n} = \frac{31.786 - \frac{724^2}{17}}{17} = \frac{\frac{504.362}{17} - \frac{524.176}{17}}{17} = \frac{952,118}{17} = 56,007$$

Langkah 4: Memasukkan nilai *Alpha* dengan rumus:

$$\begin{aligned}
 r_{11} &= \left(\frac{k}{k-1} \right) x \left(1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right) \\
 &= \left(\frac{13}{13-1} \right) x \left(1 - \frac{10,031}{56,007} \right) \\
 &= \left(\frac{13}{12} \right) x \left(\frac{56,007}{56,007} - \frac{10,031}{56,007} \right) \\
 &= (1,083) x \left(\frac{45,976}{56,007} \right) = (1,083) x (0,821) = 0,889
 \end{aligned}$$

Melalui perhitungan di atas, dapat diketahui bahwa nilai r_{11} sebesar 0,889. Untuk mengetahui apakah seluruh item soal angket *reward* reliabel atau tidak, maka dilanjutkan analisis perhitungan reliabilitas angket dengan melihat tabel nilai koefisien "*r*" *product moment* $dk = N-1 = 17-1 = 16$ dengan taraf signifikan 5% maka diperoleh $r_{\text{tabel}} = 0,497$. Berdasarkan hasil perhitungan di atas harga $r_{11} = 0,889 > r_{\text{tabel}} = 0,497$ maka item soal keseluruhan hasil validitas di atas dinyatakan reliabel.

2. Uji reliabilitas angket tentang minat belajar

Uji reliabilitas dilakukan setelah diketahui hasil validitas masing-masing item. Untuk mengetahui reliabilitas angket peneliti menggunakan rumus *cronbach Alpha*.

Berikut adalah pengujian reliabilitas soal angket tentang minat belajar dengan menggunakan rumus *cronbach Alpha*:

Langkah 1: Menghitung varians skor tiap-tiap item dengan rumus:

$$S_1 = \frac{\sum x_i^2 - \frac{\sum(x)^2}{n}}{n} = \frac{196 - \frac{(56)^2}{17}}{17} = \frac{\frac{3.332}{17} - \frac{3.136}{17}}{17} = 0,678$$

$$S_2 = \frac{\sum x_i^2 - \frac{\sum(x)^2}{n}}{n} = \frac{159 - \frac{(47)^2}{17}}{17} = \frac{\frac{2.703}{17} - \frac{2.209}{17}}{17} = 1,709$$

$$S_3 = \frac{\sum x_i^2 - \frac{\sum(x)^2}{n}}{n} = \frac{185 - \frac{(52)^2}{17}}{17} = \frac{\frac{3.145}{17} - \frac{2.704}{17}}{17} = 1,526$$

$$S_4 = \frac{\sum x_i^2 - \frac{\sum(x)^2}{n}}{n} = \frac{161 - \frac{(49)^2}{17}}{17} = \frac{\frac{2.737}{17} - \frac{2.401}{17}}{17} = 1,163$$

$$S_5 = \frac{\sum x_i^2 - \frac{\sum(x)^2}{n}}{n} = \frac{176 - \frac{(52)^2}{17}}{17} = \frac{\frac{2.992}{17} - \frac{2.704}{17}}{17} = 0,997$$

$$S_6 = \frac{\sum x_i^2 - \frac{\sum(x)^2}{n}}{n} = \frac{174 - \frac{(52)^2}{17}}{17} = \frac{\frac{2.958}{17} - \frac{2.704}{17}}{17} = 0,879$$

$$S_7 = \frac{\sum x_i^2 - \frac{\sum(x)^2}{n}}{n} = \frac{158 - \frac{(48)^2}{17}}{17} = \frac{\frac{2.868}{17} - \frac{2.304}{17}}{17} = 1,322$$

$$S_8 = \frac{\sum x_i^2 - \frac{\sum(x)^2}{n}}{n} = \frac{163 - \frac{(51)^2}{17}}{17} = \frac{\frac{2.771}{17} - \frac{2.601}{17}}{17} = 0,588$$

$$S_9 = \frac{\sum x_i^2 - \frac{\sum(x)^2}{n}}{n} = \frac{181 - \frac{(53)^2}{17}}{17} = \frac{\frac{3.077}{17} - \frac{2.809}{17}}{17} = 0,927$$

$$S_{10} = \frac{\sum x_i^2 - \frac{\sum(x)^2}{n}}{n} = \frac{205 - \frac{(57)^2}{17}}{17} = \frac{\frac{3.485}{17} - \frac{3.249}{17}}{17} = 0,817$$

Langkah 2: Kemudian menjumlahkan varians semua item dengan

rumus:

$$\sum S_i^2 = 0,678 + 1,709 + 1,526 + 1,163 + 0,997 + 0,879 + 1,322 + 0,58 + 0,927 + 0,817 = 10,606$$

Langkah 3: Menghitung varians total dengan rumus:

$$\begin{aligned} S_t &= \frac{\sum x_t^2 - \frac{(\sum x_t)^2}{n}}{n} = \frac{16.290 - \frac{518^2}{17}}{17} \\ &= \frac{\frac{276.930}{17} - \frac{268.324}{17}}{17} \\ &= \frac{506,235}{17} = 29,778 \end{aligned}$$

Langkah 4: Masukkan nilai *Alpha* dengan rumus:

$$\begin{aligned} r_{11} &= \left(\frac{k}{k-1} \right) x \left(1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right) \\ &= \left(\frac{10}{10-1} \right) x \left(1 - \frac{10,606}{29,778} \right) \\ &= \left(\frac{10}{9} \right) x \left(\frac{29,778}{29,778} - \frac{10,606}{29,778} \right) \\ &= (1,11) x (0,691) = 0,767 \end{aligned}$$

Melalui perhitungan di atas, dapat diketahui bahwa nilai r_{11} sebesar 0,767. Untuk mengetahui apakah seluruh item soal angket minat belajar reliabel atau tidak, maka dilanjutkan analisis perhitungan reliabilitas angket dengan melihat tabel nilai koefisien “*r*” *product moment* $dk = N-1 = 17-1 = 16$, signifikan 5% maka

diperoleh $r_{\text{tabel}} = 0,497$. Kesimpulan: karena $r_{11} = 0,767 > r_{\text{tabel}} = 0,497$ maka item soal keseluruhan hasil validitas di atas dinyatakan reliabel.

3. Uji Prasyarat Analisis

Untuk melakukan uji prasyarat maka penulis disini menggunakan uji normalitas.

Uji normalitas data distribusi frekuensi dilakukan untuk mengetahui normal atau tidaknya distribusi data. Data yang perlu diuji normalitas distribusi frekuensi dalam penelitian ini ada dua kelompok yaitu: kelompok data (X) untuk variabel bebas (*reward*) dan data (Y) untuk variabel terikat (minat belajar). Perhitungan uji normalitas distribusi ini menggunakan rumus Chi-Kuadrat dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Uji normalitas distribusi frekuensi variabel X

1) Menentukan skor besar dan kecil

$$\text{Skor terbesar} = 52$$

$$\text{Skor terkecil} = 39$$

2) Menentukan rentangan (R)

$$R = \text{skor besar} - \text{skor kecil}$$

$$R = 52 - 39 = 13$$

3) Menentukan banyaknya kelas (BK)

$$\text{BK} = 1 + 3,3 \log n$$

$$= 1 + 3,3 \log (23)$$

$$= 1 + 3,3 (1,36) = 1 + 4,488 = 5,488 \text{ dibulatkan} = 5$$

- 4) Menentukan panjang kelas (i)

$$i = \frac{\text{rentang kelas}}{k} = \frac{13}{5} = 2,6 \text{ dibulatkan} = 3$$

- 5) Membuat tabulasi dan tabel penolong

Tabel 4.8
Distribusi Frekuensi Variabel X (Reward)

No.	Kelas Interval	F	Nilai Tengah (xi)	xi ²	f.xi	f.xi ²
1	39 - 41	6	40	1.600	240	9.600
2	42 - 44	8	43	1.849	344	14.792
3	45 - 47	5	46	2.116	230	10.580
4	48 - 50	3	49	2.401	147	7.203
5	51 - 53	1	52	2.704	52	2.704
Σ		23	230	10.670	1.013	44.879

- 6) Mencari mean dengan rumus

$$X = \frac{\sum Fxi}{n} = \frac{1.013}{23} = 44.043$$

- 7) Menentukan simpangan baku (S)

$$\begin{aligned} S &= \sqrt{\frac{n \cdot \sum Fxi^2 - (Fxi)^2}{n \cdot (n-1)}} \\ &= \sqrt{\frac{23 \times 44.879 - (1.013)^2}{23 \times (23-1)}} \\ &= \sqrt{\frac{1.032.217 - 1.026.169}{506}} \\ &= \sqrt{\frac{6.048}{506}} = \sqrt{11,952} = 3,457 \end{aligned}$$

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

a) Batas kelas : 38,5 ; 41,5 ; 44,5 ; 47,5 ; 50,5 ; 53,5

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

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

$$Z_1 = \frac{38,5 - 44,043}{3,457} = -1,60$$

$$Z_2 = \frac{41,5 - 44,043}{3,457} = -0,73$$

$$Z_3 = \frac{44,5 - 44,043}{3,457} = 0,13$$

$$Z_4 = \frac{47,5 - 44,043}{3,457} = 1$$

$$Z_5 = \frac{50,5 - 44,043}{3,457} = 1,87$$

$$Z_6 = \frac{53,5 - 44,043}{3,457} = 2,74$$

c) Mencari luas O-Z dari tabel kurva normal dengan menggunakan angka-angka untuk batas kelas.

$$O-Z = 0,4452 ; 0,2642 ; 0,0517 ; 0,3413 ; 0,4693 ; 0,4969$$

d) Mencari luas setiap kelas interval dengan jalan mengurangkan angka-angka O-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.

$$0,4452 - 0,2642 = 0,181$$

$$0,2642 - 0,0517 = 0,2125$$

$$0,0517 + 0,3413 = 0,393$$

$$0,3413 - 0,4693 = 0,128$$

$$0,4693 - 0,4969 = 0,0276$$

- e) Mencari frekuensi yang diharapkan (f_e) dengan cara mengalikan luas tiap interval dengan jumlah responden.

$$0,1810 \times 23 = 4,16$$

$$0,2125 \times 23 = 4,89$$

$$0,3930 \times 23 = 9,04$$

$$0,1280 \times 23 = 2,94$$

$$0,0276 \times 23 = 0,63$$

Tabel 4.9
**Frekuensi yang Diharapkan (f_e) dari Hasil Pengamatan (f_o)
untuk Variabel X (*Reward*)**

No.	Batas Kelas	Z	Luas O - Z	Luas Tiap Kelas Interval	f_e	F_o
1	38,5	-1,6	0,4452	0,181	4,16	6
2	41,5	-0,73	0,2642	0,2125	4,89	8
3	44,5	0,13	0,0517	0,393	9,04	5
4	47,5	1	0,3413	0,128	2,94	3
5	50,5	1,87	0,4693	0,0276	0,63	1
Σ	53,5	2,74	0,4969	0,9421	21,66	23

9) Mencari Chi-Kuadrat hitung (x^2_{hitung})

$$\begin{aligned} X^2 &= \sum_I^k \frac{(fo-fe)^2}{fe} \\ &= \frac{(6-4,16)^2}{4,16} + \frac{(8-4,89)^2}{4,89} + \frac{(5-9,04)^2}{9,04} + \frac{(3-2,94)^2}{2,94} + \\ &\quad \frac{(1-0,63)^2}{0,63} = 0,81 + 1,98 + 1,81 + 0,001 + 0,22 = 4,821 \end{aligned}$$

10) Membandingkan x^2_{hitung} dan x^2_{tabel}

Dari perhitungan uji normalitas data distribusi variabel X di atas di dapat $x^2_{\text{hitung}} = 4,821$ dengan $db = 5-1 = 4$ dan $x^2_{\text{tabel}} = 9,488$. Dapat disimpulkan bahwa hasil data distribusi variabel X adalah $4,821 \leq 9,488$ maka data distribusi dinyatakan normal.

a. Uji normalitas distribusi frekuensi variabel Y

1) Menentukan skor besar dan kecil

$$\text{Skor terbesar} = 39$$

$$\text{Skor terkecil} = 18$$

2) Menentukan rentangan (R)

$$R = \text{skor besar} - \text{skor kecil}$$

$$R = 39 - 18 = 21$$

3) Menentukan banyaknya kelas (BK)

$$BK = 1 + 3,3 \log n$$

$$= 1 + 3,3 \log (23)$$

$$= 1 + 3,3 (1,36)$$

$$= 1 + 4,488 = 5,488 \text{ dibulatkan} = 6$$

4) Menentukan panjang kelas (i)

$$i = \frac{\text{rentang kelas}}{k} = \frac{21}{6} = 3,5 \text{ dibulatkan} = 4$$

5) Membuat tabulasi dan tabel penolong

Tabel 4.10
Distribusi Frekuensi Variabel Y (Minat Belajar)

No.	Kelas Interval	F	Nilai Tengah (xi)	xi ²	f.xi	f.xi ²
1	18 - 21	5	19,5	380,25	97,5	1.901,25
2	22 - 25	4	23,5	552,25	94	2.209
3	26 - 29	6	27,5	756,25	165	4.537,5
4	30 - 33	4	31,5	992,25	126	3.969
5	34 - 37	3	35,5	1.260,25	106,5	3.780,75
6	38 - 41	1	39,5	1.560,25	39,5	1.560,25
Σ		23			628,5	17.957,25

6) Mencari mean dengan rumus

$$X = \frac{\Sigma Fxi}{n} = \frac{628,5}{23} = 27,326$$

7) Menentukan simpangan baku (S)

$$\begin{aligned}
 S &= \sqrt{\frac{n \cdot \Sigma Fxi^2 - (Fxi)^2}{n \cdot (n-1)}} \\
 &= \sqrt{\frac{23 \times 17.957,25 - (628,5)^2}{23 \times (23-1)}} \\
 &= \sqrt{\frac{413.016,75 - 395.012,25}{506}} \\
 &= \sqrt{\frac{18.004,5}{506}} = \sqrt{35.582} = 5,965
 \end{aligned}$$

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

a) Batas kelas : 17,5 ; 21,5 ; 25,5 ; 29,5 ; 33,5 ; 37,5 ; 41,5

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

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

$$Z_1 = \frac{17,5 - 27,326}{5,965} = -1,65$$

$$Z_2 = \frac{21,5 - 27,326}{5,965} = -0,98$$

$$Z_3 = \frac{25,5 - 27,326}{5,965} = -0,31$$

$$Z_4 = \frac{29,5 - 27,326}{5,965} = 0,36$$

$$Z_5 = \frac{33,5 - 27,326}{5,965} = 1,04$$

$$Z_6 = \frac{37,5 - 27,326}{5,965} = 1,71$$

$$Z_7 = \frac{41,5 - 27,326}{5,965} = 2,38$$

c) Mencari luas O-Z dari tabel kurva normal dengan menggunakan angka-angka untuk batas kelas.

O-Z = 0,2422 ; 0,3365 ; 0,1217 ; 0,1406 ; 0,3508 ; 0,4564 ;

0,4913

d) Luas tiap kelas interval :

$$0,2422 - 0,3365 = 0,0943$$

$$0,3365 - 0,1217 = 0,2148$$

$$0,1217 + 0,1406 = 0,2623$$

$$0,1404 - 0,3508 = 0,2102$$

$$0,3508 - 0,4564 = 0,1056$$

$$0,4564 - 0,4913 = 0,0349$$

e) Mencari frekuensi yang diharapkan (f_e) dengan cara mengalikan luas tiap interval dengan jumlah responden.

$$0,0943 \times 23 = 2,1689$$

$$0,2148 \times 23 = 6,0329$$

$$0,2623 \times 23 = 6,0329$$

$$0,2102 \times 23 = 4,8346$$

$$0,1056 \times 23 = 2,4288$$

$$0,0349 \times 23 = 0,8027$$

Tabel 4.11
Frekuensi yang Diharapkan (f_e) dari Hasil Pengamatan (f_o)
untuk Variabel Y (Minat Belajar)

No.	Batas Kelas	Z	Luas O - Z	Luas Tiap Kelas Interval	f_e	f_o
1	17,5	-1,65	0,2422	0,0943	2,17	5
2	21,5	-0,98	0,3365	0,2148	4,94	4
3	25,5	-0,31	0,1217	0,2623	6,03	6
4	29,5	0,36	0,1406	0,2102	4,84	4
5	53,5	1,04	0,3508	0,1056	2,43	3
6	37,5	1,71	0,4564	0,0349	0,8	1
	41,5	2,38	0,4913	0,0349	21,21	23

11) Mencari Chi-Kuadrat hitung (x^2_{hitung})

$$\begin{aligned}
 X^2 &= \sum_I^k \frac{(fo-fe)^2}{fe} \\
 &= \frac{(5-2,17)^2}{2,17} + \frac{(4-4,94)^2}{4,94} + \frac{(6-6,03)^2}{6,03} + \frac{(4-4,84)^2}{4,84} + \\
 &\quad \frac{(3-2,43)^2}{2,43} + \frac{(1-0,8)^2}{0,8} = 3,69 + 0,18 + 0,0002 + 0,14 + 0,13 \\
 &\quad + 0,05 = 4,190
 \end{aligned}$$

12) Membandingkan x^2_{hitung} dan x^2_{tabel}

Dari perhitungan uji normalitas data distribusi variabel Y di atas di dapat $x^2_{hitung} = 4,190$ dengan $db = 6-1 = 5$ dan $x^2_{tabel} = 11,070$. Dapat disimpulkan bahwa hasil data distribusi variabel Y adalah $4,190 \leq 11,070$ maka data angket minat belajar berdistribusi normal.

4. Analisis Uji Hipotesis

Setelah melakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas maka selanjutnya adalah uji hipotesis penelitian. Hal ini dilakukan untuk menguji hubungan pemberian *reward* dengan minat belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas V di SD Negeri 93 Kaur. Hipotesis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ha : Terdapat hubungan positif yang signifikan antara pemberian *reward* dengan minat belajar siswa.

Ho : Tidak terdapat hubungan positif yang signifikan antara pemberian *reward* dengan minat belajar siswa.

Tabel 4.12
Hubungan Pemberian *Reward* dengan Minat Belajar Siswa pada
Mata Pelajaran Matematika Kelas V di SD Negeri 93 Kaur

No.	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	43	28	1.849	784	1.204
2	52	39	2.704	1.521	2.028
3	47	32	2.209	1.024	1.504
4	46	35	2.116	1.225	1.610
5	49	27	2.401	729	1.323
6	44	25	1.936	625	1.100
7	41	31	1.681	962	1.271
8	39	21	1.521	441	819
9	44	18	1.936	324	792
10	43	30	1.849	900	1.290
11	42	23	1.764	529	966
12	49	22	2.401	484	1.078
13	46	24	2.116	576	1.104
14	40	37	1.600	1.369	1.480
15	45	27	2.025	729	1.215
16	44	26	1.936	676	1.144
17	41	28	1.681	784	1.148
18	49	36	2.401	1.296	1.764
19	47	29	2.209	841	1.363
20	43	21	1.849	441	903
21	40	20	1.600	400	800
22	44	30	1.936	900	1.320
23	41	21	1.681	441	861
Σ	1.019	629	45.401	18.000	28.087

Berdasarkan tabel di atas, maka langkah selanjutnya data tersebut dimasukkan ke dalam rumus korelasi *product moment*. Adapun hasil perhitungannya adalah sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 r_{xy} &= \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}} \\
 &= \frac{23(28.087) - (1.019)(629)}{\sqrt{\{23 \times 45.401 - (1.019)^2\} \{23 \times 18.000 - (629)^2\}}}
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 &= \frac{646.001 - 640.951}{\sqrt{\{1.044.223 - 1.038.361\} \{414.000 - 395.641\}}} \\
 &= \frac{5.050}{\sqrt{5.862 \times 18.359}} = \frac{5.050}{\sqrt{107.620.458}} = \frac{5.050}{10.374,028} = 0,487
 \end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan di atas didapat hasil r_{xy} sebesar 0,487, nilai ini kemudian dikonsultasikan dengan tabel kritik pada df sebagai berikut:

$$df = N - 2$$

$$= 23 - 2 = 21$$

Selanjutnya melihat nilai “r” tabel *product moment* dengan df sebesar 21 pada taraf signifikan 5% maka r_{tabel} sebesar 0,433. Sedangkan r_{hitung} sebesar 0,487, oleh karena itu r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} . Hal ini berarti hipotesis dapat dibuktikan bahwa ada hubungan antara pemberian *reward* dengan minat belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas V di SD Negeri 93 Kaur.

Kemudian, untuk dapat memberikan penafsiran terhadap koefisien hubungan yang ditemukan tersebut besar atau kecil, maka dapat berpedoman pada ketentuan yang tertera pada Tabel 3.5 sebagai berikut.⁵⁶

Tabel 4.13 Interpretasi Koefisien Korelasi Nilai r

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 - 0,199	Sangat Rendah
0,20 - 0,399	Rendah
0,40 - 0,599	Cukup Kuat
0,60 - 0,799	Kuat
0,80 - 1,000	Sangat Kuat

⁵⁶ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, h. 231.

Berdasarkan tabel interpretasi koefisien korelasi ternyata nilai r terletak antara 0,40 - 0,599 dengan interpretasi korelasi cukup kuat, sehingga hipotesis kerja (H_a) diterima. Hal tersebut membuktikan bahwa hubungan pemberian *reward* dengan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas V di SD Negeri 93 Kaur bernilai positif.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini diawali dengan persiapan penelitian yaitu menentukan waktu dan tempat penelitian, setelah waktu dan tempat sudah ditentukan kemudian mempersiapkan instrumen penelitian yang akan digunakan. Instrumen sebelumnya divalidkan dengan melakukan uji validitas dan kemudian direliabelkan terlebih dahulu.

Angket yang digunakan untuk mengumpulkan data mengenai hubungan pemberian *reward* dengan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas V di SD Negeri 93 Kaur adalah angket berupa pilihan ganda. Adapun jumlah item pertanyaan yang digunakan dalam uji coba instrumen angket yang akan disebar untuk uji validitas dan reliabilitas adalah sebanyak 40 item pertanyaan, yakni 20 item pertanyaan mengenai pemberian *reward* dan 20 item pertanyaan tentang minat belajar yang disebar kepada 17 siswa kelas III di SD Negeri 93 Kaur.

Berdasarkan hasil penelitian dari 23 orang sampel diperoleh hasil perhitungan bahwa pemberian *reward* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika cukup mendukung. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai hasil angket yang telah disebar peneliti sebelumnya, yaitu terdapat 1 orang

responden yang memberikan jawaban rendah pada angket pemberian *reward* yang telah disebarakan peneliti dan 22 responden lainnya memberikan jawaban cukup tinggi. Sedangkan pada penyebaran angket minat belajar, banyak siswa yang memberikan jawaban bahwa mereka akan lebih tertarik untuk mengikuti mata pelajaran matematika ketika guru mampu menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, maka *reward* adalah salah satu solusi yang dapat digunakan oleh guru.

Selain itu, hubungan pemberian *reward* dengan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas V di SD Negeri 93 Kaur dengan rumus korelasi *product moment* sebesar 0,487, ini berarti ada hubungan yang positif antara pemberian *reward* dengan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas V di SD Negeri 93 Kaur. Taraf signifikan 5% dengan $r_{tabel} 0,433 < r_{hitung} 0,487$. Hal ini berarti hipotesis dapat dibuktikan bahwa ada hubungan yang signifikan antara pemberian *reward* dengan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas V di SD Negeri 93 Kaur.

Hipotesis yang peneliti ajukan dalam penelitian ini terdapat hubungan antara pemberian *reward* dengan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas V di SD Negeri 93 Kaur terbukti kebenarannya pada signifikansi 5% yakni sebagai berikut:

- a. r_{xy} yang diperoleh terbukti mempunyai hubungan, sebab r_{xy} tidak sama dengan 0 ($r_{xy} = 0,487$).
- b. Sifat hubungan yang diperoleh ternyata positif, sebab r_{xy} hitung yang diperoleh bertanda positif.

- c. r_{xy} yang diperoleh signifikansi sebab $r_{xy} > r_{\text{tabel}}$ (tabel nilai "r" *product moment*)

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah mempelajari dan menganalisa berbagai masalah dalam skripsi yang berjudul “ Hubungan Pemberian *Reward* dengan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika kelas V di SD Negeri 93 Kaur” Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan dapat disimpulkan terbukti bahwa adanya hubungan antara pemberian *reward* dengan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas V di SD Negeri 93 Kaur. Hal ini dibuktikan dari hasil hipotesis menggunakan korelasi *product moment* dengan hasil yang diperoleh $r_{xy} = 0,487$ sedangkan r_{tabel} dengan $df = 21$ pada taraf signifikan 5% yaitu 0,433 berarti $r_{xy} > r_{tabel}$ ($0,487 > 0,433$). Dengan demikian H_0 menyatakan tidak terdapat hubungan positif yang signifikan antara pemberian *reward* dengan minat belajar siswa ditolak, dan sebaliknya H_a yang menyatakan terdapat hubungan positif yang signifikan antara pemberian *reward* dengan minat belajar siswa diterima.

B. Saran

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi berbagai pihak sebagai sebuah masukan yang bermanfaat demi kemajuan dimasa mendatang. Adapun pihak-pihak tersebut antara lain:

1. Bagi guru yang melaksanakan pemberian *reward*

Bagi seorang guru diharapkan dalam melaksanakan pemberian *reward* ini hendaknya lebih efektif dan betul-betul profesional dengan

mempertimbangkan beberapa aspek diantaranya kesesuaian dengan langkah-langkah dalam penggunaan *reward*.

2. Bagi peserta didik

Kepada siswa diharapkan agar lebih semangat dan giat dalam mengikuti pembelajaran yang diberikan guru, agar minat belajar dan hasil belajar yang telah dicapai dapat ditingkatkan lagi khususnya pada mata pelajaran Matematika.

3. Bagi peneliti yang akan datang

Penelitian selanjutnya diharapkan menggunakan periode pengamatan yang lebih panjang dengan tujuan untuk memperoleh hasil yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Bahril Faidi dan I Made Arsana. 2014. *Hubungan Pemberian Reward dan Punishment dengan Motivasi Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas XI SMAN 1 Ambuntun Kabupaten Sumenep. Kajian Moral dan Kewarganegaraan*. 20 (2): 455.
- Arikunto, Suharsimi. 2016. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aqib, Zainal. 2013. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: CV Yrama Widya.
- Daradjat, Zakiah dkk. 2011. *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Departemen Agama. 2014. *Al-qur'anku dengan Waqaf Ibtida Blok Warna*. Jakarta: Lautan Lestari.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2013. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hamzah, Ali dan Muhlirarini. 2014. *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Heruman. 2007. *Model Pembelajaran Matematika*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Indrawan, Rully dan Poppy Yaniawati. 2016. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Campuran untuk Manajemen, Pembangunan, dan Pendidikan*. Bandung PT Refika Aditama.
- Muliawan, Jasa Ungguh. 2016. *45 model pembelajaran spektakuler*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Kompri. 2016. *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Marno dan M. Idris. 2014. *Strategi, Metode, dan Teknik Mengajar*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Riduwan. 2008. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru, Karyawan, dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Sam's, Rosma Hartiny. 2010. *Model Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Teras.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2016. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suprihatiningrum, Jamil. 2016. *Strategi Pembelajaran: Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Suyono dan Hariyanto. 2015. *Implementasi Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Syafri, Fatrima Santri. 2016. *Pembelajaran Matematika Pendidikan Guru SD/MI*. Yogyakarta: Ruko Jambusari 7A.
- Thobroni, M. 2016. *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Thoifah, l'anatut. 2015. *Statistika Pendidikan dan Metode Penelitian Kuantitatif*. Malang: Madani.
- Widiasworo, Erwin. 2015. *19 Kiat Sukses Membangkitkan Motivasi Belajar Peserta Didik*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.

**L
A
M
P
I
R
A
N**

Lampiran 1

**Daftar Responden Siswa Kelas V Di SD Negeri 93 Kaur
Tahun Ajaran 2019/2020**

No.	Nama Responden	No.	Nama Responden
1	Arbi Hydra	13	Mila
2	Arinta Dwianti	14	Miranda Eka Saputri
3	Carissa Patricia	15	Muhammad Danil
4	Elbert Alboqery	16	Nando Muhammad Andi
5	Fahmi Ahmad Faiz	17	Niko Wahyu Pratama
6	Fekri Al Rahman	18	Nora Fadillah
7	Kevin Anugra Pratama	19	Refki Gito Saputra
8	Leonyta Salendri	20	Rutlaini
9	Loni Rama Okta Piya	21	Sari Sa Elen Nadia
10	Loren Riya Puspita	22	Sri Puspita Sari
11	Lovi Apriansyah	23	Syifah Salasia Kasih
12	Luki Pirdiansa		

*Lampiran 2***ANGKET PEMBERIAN REWARD****A. IDENTITAS**

Nama :

Nomor Absen :

Kelas :

B. PETUNJUK PENGISIAN1

1. Isilah nama, nomor absen, dan kelas sebelum mengerjakan.
2. Baca dengan teliti, kemudian jawablah pertanyaan tersebut dengan tanda (x) pada jawaban (a,b,c dan d) yang anda anggap sesuai.
3. Kejujuran Anda dalam menjawab pernyataan tidak akan mempengaruhi nilai raport dan jawaban serta identitas responden akan dirahasiakan.

SELAMAT MENGERJAKAN 😊

1. Saya senang dengan tulisan-tulisan yang baik seperti “baik!”, “rapi!”, “bagus!”, “hebat!”.

a. Sangat setuju	c. tidak setuju
b. Setuju	d. sangat tidak setuju
2. Guru memberikan pujian kepada siswa yang mengerjakan tugas dengan baik.

a. Sangat setuju	c. tidak setuju
b. Setuju	d. sangat tidak setuju
3. Guru memberi tepuk tangan ketika saya berhasil menjawab pertanyaannya.

a. Sangat setuju	c. tidak setuju
b. Setuju	d. sangat tidak setuju
4. Jika ada teman saya yang mendapatkan hadiah seperti angka atau nilai, maka saya akan senang jika bisa seperti teman saya.

a. Sangat setuju	c. tidak setuju
b. Setuju	d. sangat tidak setuju
5. Saya sangat senang ketika mendapat simbol-simbol seperti senyum😊 atau bintang yang diberikan oleh guru ketika saya menjawab dengan benar.

a. Sangat setuju	c. tidak setuju
b. Setuju	d. sangat tidak setuju

6. Guru mengajak siswa lain memberi tepuk tangan kepada siswa yang memiliki nilai tertinggi pada saat pembelajaran.
 - a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. tidak setuju
 - d. sangat tidak setuju
7. Saya sangat senang ketika guru mengumumkan nama saya saat mendapatkan nilai paling baik.
 - a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. tidak setuju
 - d. sangat tidak setuju
8. Saat guru memberi hadiah simbol bintang kepada siswa yang mengerjakan tugasnya dengan baik, saya menjadi semangat mengikuti pembelajaran.
 - a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. tidak setuju
 - d. sangat tidak setuju
9. Guru mengizinkan saya pulang lebih dulu ketika menjawab pertanyaan dengan tepat.
 - a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. tidak setuju
 - d. sangat tidak setuju
10. Saya lebih semangat belajar jika ibu guru sering memberikan pujian.
 - a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. tidak setuju
 - d. sangat tidak setuju
11. Guru akan memberikan nilai tambahan jika siswa mengerjakan PR, maka saya akan mengerjakannya untuk menambah nilai.
 - a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. tidak setuju
 - d. sangat tidak setuju
12. Saat ibu guru memberi pujian, saya lebih memperhatikan ibu guru dari pada berbicara sendiri.
 - a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. tidak setuju
 - d. sangat tidak setuju
13. Karena adanya tambahan nilai, maka saya akan mengerjakan setiap tugas yang diberikan guru.
 - a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. tidak setuju
 - d. sangat tidak setuju

*lampiran 3***ANGKET MINAT BELAJAR****A. IDENTITAS**

Nama :
 Nomor Absen :
 Kelas :

B. PETUNJUK PENGISIAN1

1. Isilah nama, nomor absen, dan kelas sebelum mengerjakan.
2. Baca dengan teliti, kemudian jawablah pertanyaan tersebut dengan tanda (x) pada jawaban (a,b,c dan d) yang Anda anggap sesuai.
3. Kejujuran Anda dalam menjawab pernyataan tidak akan mempengaruhi nilai raport dan jawaban serta identitas responden akan dirahasiakan.

SELAMAT MENGERJAKAN 😊

1. Saya bersemangat belajar matematika karena guru mengajar dengan menyenangkan.

a. Selalu	c. Kadang-kadang
b. Sering	d. Tidak pernah
2. Guru kurang menyenangkan dalam mengajar, sehingga saya menjadi malas belajar matematika.

a. Selalu	c. Kadang-kadang
b. Sering	d. Tidak pernah
3. Saya kurang senang ketika pembelajaran matematika sudah dimulai.

a. Selalu	c. Kadang-kadang
b. Sering	d. Tidak pernah
4. Saya merasa putus asa ketika mengerjakan soal matematika.

a. Selalu	c. Kadang-kadang
b. Sering	d. Tidak pernah
5. Lebih menyenangkan bermain daripada mengikuti pelajaran matematika.

a. Selalu	c. Kadang-kadang
b. Sering	d. Tidak pernah

6. Saya sering berbicara dengan teman ketika guru sedang menjelaskan materi pelajaran matematika.
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
7. Guru menjelaskan materi matematika dengan gaya yang menyenangkan, sehingga saya tertarik dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
8. Saya kurang tertarik dengan matematika karena selalu diberi tugas/PR.
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
9. Saya kurang senang ketika pembelajaran matematika sudah dimulai.
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
10. Saya mengalami kesulitan dalam proses belajar mengajar, karena guru kurang jelas menerangkan materi matematika.
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah

Lampiran 8

Skor Hasil Angket Pemberian Reward

No.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	X
1	4	3	4	2	3	3	4	3	4	2	3	4	4	43
2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	52
3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	47
4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	46
5	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	49
6	4	4	3	3	3	4	3	3	4	2	4	4	3	44
7	4	3	4	3	1	1	4	3	4	3	4	4	3	41
8	4	3	3	3	3	2	2	3	4	4	3	2	3	39
9	4	3	4	4	1	4	4	4	2	3	4	4	3	44
10	4	4	3	4	3	4	3	2	3	4	3	3	3	43
11	4	3	3	4	3	4	3	3	2	3	4	2	4	42
12	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	49
13	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	46
14	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	40
15	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	45
16	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	44
17	4	2	4	4	4	2	3	3	3	3	4	3	2	41
18	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	49
19	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	47
20	1	4	2	4	4	4	4	4	2	3	4	4	3	43
21	4	3	4	3	3	3	4	3	1	3	4	3	2	40
22	4	3	2	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	44
23	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	41

Lampiran 9

Skor Hasil Angket Minat Belajar

No.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	X
1	4	2	3	2	3	3	4	1	4	2	28
2	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39
3	4	4	4	3	4	3	4	2	1	3	32
4	3	4	3	2	4	4	4	3	4	4	35
5	3	3	3	1	4	3	3	3	3	1	27
6	4	2	4	4	3	1	1	1	1	4	25
7	4	4	3	3	2	4	2	1	4	4	31
8	4	1	3	1	1	2	4	2	2	1	21
9	1	1	2	3	4	1	2	1	1	2	18
10	4	3	3	4	2	3	4	2	2	3	30
11	4	3	2	1	3	1	3	3	2	1	23
12	4	1	3	3	1	2	2	3	2	1	22
13	4	1	2	3	1	2	4	4	1	2	24
14	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	37
15	3	3	1	3	4	1	3	4	1	4	27
16	3	4	4	2	4	1	2	2	3	1	26
17	4	1	2	3	3	3	3	3	3	3	28
18	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	36
19	2	4	2	1	4	3	4	3	2	4	29
20	4	4	2	3	1	1	2	1	1	2	21
21	4	1	2	1	1	3	2	2	1	3	20
22	4	3	4	4	3	1	2	4	2	3	30
23	4	3	1	2	2	2	4	1	1	1	21

Lampiran 10

Tabel Nilai-nilai r Product Moment

TABEL 3
NILAI-NILAI r PRODUCT MOMENT

N	Taraf Signifikan		N	Taraf Signifikan		N	Taraf Signifikan	
	5%	1%		5%	1%		5%	1%
			27	0,381	0,487	55	0,266	0,345
3	0,997	0,999	28	0,374	0,478	60	0,254	0,330
4	0,950	0,990	29	0,367	0,470	65	0,244	0,317
5	0,878	0,959						
6	0,811	0,917	30	0,361	0,463	70	0,235	0,306
7	0,754	0,874	31	0,355	0,456	75	0,227	0,296
8	0,707	0,834	32	0,349	0,449	80	0,220	0,286
9	0,666	0,798	33	0,344	0,442	85	0,213	0,278
10	0,632	0,765	34	0,339	0,436	90	0,207	0,270
11	0,602	0,735	35	0,334	0,430	95	0,202	0,263
12	0,576	0,708	36	0,329	0,424	100	0,195	0,256
13	0,553	0,684	37	0,325	0,418	125	0,176	0,230
14	0,532	0,661	38	0,320	0,413	150	0,159	0,210
15	0,514	0,641	39	0,316	0,408	175	0,148	0,194
16	0,497	0,623	40	0,312	0,403	200	0,138	0,181
17	0,482	0,606	41	0,308	0,398	300	0,113	0,148
18	0,468	0,590	42	0,304	0,393	400	0,098	0,128
19	0,456	0,575	43	0,301	0,389	500	0,088	0,115
20	0,444	0,561	44	0,297	0,384	600	0,080	0,105
21	0,433	0,549	45	0,294	0,380	700	0,074	0,097
22	0,423	0,537	46	0,291	0,376	800	0,070	0,091
23	0,413	0,526	47	0,288	0,372	900	0,065	0,086
24	0,404	0,515	48	0,284	0,368	1000	0,062	0,081
25	0,396	0,505	49	0,281	0,364			
26	0,388	0,496	50	0,279	0,361			

Lampiran 12

Tabel Chi Kuadrat

TABEL VI
NILAI-NILAI CHI KUADRAT

dk	Tarf signifikansi					
	50%	30%	20%	10%	5%	1%
1	0,455	1,074	1,642	2,706	3,841	6,635
2	1,386	2,408	3,219	4,605	5,991	9,210
3	2,366	3,665	4,642	6,251	7,815	11,341
4	3,357	4,878	5,989	7,779	9,488	13,277
5	4,351	6,064	7,289	9,236	11,070	15,086
6	5,348	7,231	8,558	10,645	12,592	16,812
7	6,346	8,383	9,803	12,017	14,067	18,475
8	7,344	9,524	11,030	13,362	15,507	20,090
9	8,343	10,656	12,242	14,684	16,919	21,666
10	9,342	11,781	13,442	15,987	18,307	23,209
11	10,341	12,899	14,631	17,275	19,675	24,725
12	11,340	14,011	15,812	18,549	21,026	26,217
13	12,340	15,119	16,985	19,812	22,362	27,688
14	13,339	16,222	18,151	21,064	23,685	29,141
15	14,339	17,322	19,311	22,307	24,996	30,578
16	15,338	18,418	20,465	23,542	26,296	32,000
17	16,338	19,511	21,615	24,769	27,587	33,409
18	17,338	20,601	22,760	25,989	28,869	34,805
19	18,338	21,689	23,900	27,204	30,144	36,191
20	19,337	22,775	25,038	28,412	31,410	37,566
21	20,337	23,858	26,171	29,615	32,671	38,932
22	21,337	24,939	27,301	30,813	33,924	40,289
23	22,337	26,018	28,429	32,007	35,172	41,638
24	23,337	27,096	29,553	33,196	35,415	42,980
25	24,337	28,172	30,675	34,382	37,652	44,314
26	25,336	29,246	31,795	35,563	38,885	45,642
27	26,336	30,319	32,912	36,741	40,113	46,963
28	27,336	31,391	34,027	37,916	41,337	48,278
29	28,336	32,461	35,139	39,087	42,557	49,588
30	29,336	33,530	36,250	40,256	43,773	50,892

DOKUMENTASI PENELITIAN DI SD NEGERI 93 KAUR

Pemberian angket Uji Validitas di kelas III



Aktivitas siswa-siswi pada saat pengisian angket uji validitas



Aktivitas siswa-siswi pada saat pengisian angket uji validitas



Peneliti mengamati siswa-siswa yang sedang mengisi angket



Proses belajar mengajar matematika oleh guru wali kelas V



Peneliti membagikan angket *reward* kepada siswa kelas V



Peneliti membagikan angket *reward* kepada siswa



Peneliti menjelaskan terlebih dahulu langkah-langkah mengisi angket kepada siswa



Peneliti membantu siswa yang belum paham menjawab pertanyaan dalam angket



Aktivitas siswa-siswi
pada saat mengisi
angket *reward*



Aktivitas siswa-siswi
pada saat mengisi
angket *reward*



Aktivitas siswa-siswi
pada saat mengisi
angket *reward*



Peneliti membagikan angket minat belajar kepada siswa



Peneliti membantu siswa yang belum paham menjawab pertanyaan dalam angket



Peneliti mendampingi siswa-siswa pada saat mengisi angket



Aktivitas siswa-siswi pada saat mengisi angket minat belajar



Aktivitas upacara bendera di SD Negeri 93 Kaur setiap hari senin



Foto bersama siswa-siswi kelas V SD Negeri 93 Kaur



Foto bersama kepala sekolah dan sebagian guru SD Negeri 93 Kaur