



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 4 Tahun 2024 Page 124-136

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika SD

Sinta^{1✉}, Rury Rizhardi², Noviati³

Universitas PGRI Palembang

Email: sintacimut22@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh reward terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Matematika SD. Adapun metode penelitian yang digunakan yaitu metode eksperimen dengan desain penelitian True Experimental Desain "*Posttest-Only Control Design*". Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II SD Negeri 25 Palembang Tahun Pelajaran 2024/2025, sedangkan sampel penelitian ini adalah siswa kelas II C sebagai kelas eksperimen berjumlah 33 siswa dan kelas II B sebagai kelas kontrol yang berjumlah 28 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes, angket, dan dokumentasi, sedangkan teknik analisis data menggunakan uji-t. Berdasarkan data hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh hasil angket dikelas eksperimen yang diberikan perlakuan pemberian reward memperoleh nilai rata-rata 95,33 dan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 89,00. Serta melalui pengujian hipotesis dengan uji-t atau independent sampel T-test diperoleh nilai signifikan 0,05 atau 5% dan $t_{hitung} (5,748) > t_{tabel} (1671)$ yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Didapatkan kesimpulan bahwa adanya pengaruh pemberian reward terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Matematika SD.

Kata Kunci: *Pemberian Reward, Keaktifan Belajar Matematika*

Abstract

This research aims to determine whether or not there is an influence of rewards on students' active learning in elementary mathematics subjects. The research method used is an experimental method with a True Experimental research design "Posttest-Only Control Design". The population in this study were all class II students at SD Negeri 25 Palembang for the 2024/2025 academic year, while the sample for this research was class II C students as the experimental class, totaling 33 students and class II B as the control class, totaling 28 students. The data collection technique in this research uses tests, questionnaires and documentation, while the data analysis technique uses the t-test. Based on data from research that has been carried out, the results of the questionnaire obtained in the experimental class that was given reward treatment obtained an average score of 95.33 and the control class obtained an average score of 89.00. And through hypothesis testing with the t-test or independent sample T-test, a significant value of 0.05 or 5% was obtained and $t_{count} (5.748) > t_{table} (1671)$ which means H_0 is rejected and H_a is accepted. It was concluded that there was an influence of giving rewards on students' active learning in elementary mathematics subjects.

Keywords: *Giving Rewards, Active Mathematics Learning*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan nilai dasar kehidupan manusia, dengan adanya pendidikan manusia tidak hanya memperoleh ilmu pengetahuan tetapi diajarkan juga untuk memiliki moral yang baik dan berbudi pekerti. Berbekal pendidikan manusia akan menjadi orang yang berguna, bermanfaat, berilmu, sehingga dapat meningkatkan taraf hidup dan memperbaiki nasib ke arah yang lebih baik. Berdasarkan Undang-Undang pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 yang menyatakan bahwa pendidikan nasional bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia seutuhnya.

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana dalam mewujudkan proses pembelajaran agar siswa dapat aktif mengembangkan potensi dirinya untuk meningkatkan sikap pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dirinya (Handayani & Subakti, 2021, p. 152). Guru berperan penting di dalam kelas diantaranya yaitu guru mampu mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi pembelajaran.

Pembelajaran matematika merupakan bagian sistem pendidikan di sekolah. pembelajaran matematika di sekolah bertujuan agar siswa memiliki kemampuan dalam hal berhitung namun peserta didik juga dapat mengkreasikan pola pikir dalam suatu pemahaman yang berhubungan dengan penalaran demikian dikatakan bahwa peserta didik mudah memahami dan memecahkan masalah jika bersifat konkret

(nyata). Pembelajaran matematika adalah ilmu yang sangat bermanfaat proses perubahan pada daya pikir manusia. Serta kegiatan belajar mengajar mengenai kurikulum dan konsep-konsep dan struktur-struktur materi pembelajaran yang dipelajari. Selama proses pembelajaran masih banyak siswa yang belum sepenuhnya konsentrasi dalam belajar terkhusus pada mata pelajaran matematika. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan guru cenderung menggunakan pembelajaran konvensional di mana dominasi guru sebagai pemberi pelajaran lebih banyak sehingga menciptakan situasi dan kondisi yang searah. Selama proses pembelajaran berlangsung guru hanya menyampaikan materi pelajaran yang buku pegangan dengan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan tanpa memberikan penghargaan kepada siswa yang berhasil mengerjakan soal yang diberikan guru. Menyebabkan pembelajaran menjadi menonton dan kurang aktif dalam menanggapi pertanyaan guru, ada siswa yang aktif namun belum berani mengungkapkan pendapatnya serta tidak adanya interaksi yang aktif antara guru dengan siswa. Sehingga siswa merasa belajarnya kurang bermakna, kurang dihargai dan kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran yang menyebabkan hasil belajar matematika kurang optimal.

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku dan kemampuan yang didapatkan oleh peserta didik setelah belajar, yang wujudnya berupa kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar sebagai alat ukur dari penilaian keberhasilan belajar siswa dan hasil belajar dinyatakan dalam bentuk berhitung dalam pembelajaran matematika hasil yang sudah dicapai peserta didik pada periode tertentu. Oleh sebab itu, seharusnya peserta didik dapat memperoleh hasil belajar yang sesuai dengan standar KKM, namun kenyataannya tidak semua peserta didik yang dapat mencapai hasil belajar maksimal. Hal ini dibuktikan jika seseorang telah belajar ialah terjadi perubahan tingkah laku seorang anak tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu dan tidak mengerti menjadi mengerti (Novita, dkk, 2019, p. 64).

Berdasarkan Observasi dan wawancara awal peneliti dengan guru kelas II di SDN 25 Palembang, Peneliti menemukan suatu permasalahan mengenai kondisi belajar peserta didik di sekolah tersebut, guru menggunakan metode pembelajaran yang kurang tepat, oleh karena itu dalam proses belajar mengajar dapat mengakibatkan peserta didik kurang aktif dan jenuh dalam proses pembelajaran di kelas, dikarenakan kurangnya guru untuk penggunaan model pembelajaran yang afektif, peserta didik masih sulit memahami materi terutama pada mata pelajaran matematika. dan hasil belajarnya masih rendah yaitu kurang dari nilai kriteria ketuntasan maksimal (KKM) nya ialah 70 untuk mata pelajaran

matematika. seperti keaktifan peserta didik, tingkat hasil belajar. sehingga membuat hasil belajar peserta didik dengan rentang nilai 65 hingga 69, Dari 28 peserta didik mencapai KKM 4 peserta didik bisa dikatakan belum tuntas yang di mana standar kriteria ketuntasan minimal (KKM). Sehingga hal tersebut dapat diartikan bahwa proses pembelajaran berjalan kurang efektif dan bervariasi. Salah satu solusi tersebut ialah guru harus lebih memperhatikan peserta didik dan menentukan cara agar keaktifan dan hasil belajar peserta didik tetap terjaga salah satunya ialah memberikan sebuah reward saat proses pembelajaran berupa pujian, kalimat penyemangat, tepuk tangan dan pemberian reward yang bermanfaat.

Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Hidayanti dalam (Aljena, Andari, & Kartini, 2020, hal. 130) bahwa reward merupakan bagian dari aspek pendidikan yaitu berupa reinforcement yang dijadikan sebagai upaya dalam membangkitkan motivasi belajar peserta didik pada saat kegiatan belajar mengajar.

Metode pembelajaran ini mengajak siswa untuk berpikir agar bisa mendapatkan reward (Hadiah) dari guru yang diterapkan di sekolah cukup optimal keaktifan peserta didik. Karena peserta didik masih terpaku dengan pembelajaran lama sehingga diperlukannya faktor pendukung agar peserta didik lebih semangat dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga tercapainya hasil belajar. Dari kenyataan itulah perlu diadakannya perubahan terhadap metode pembelajaran yang akan digunakan disesuaikan dengan kemampuan dan keadaan siswa. Salah satu metode pembelajaran yang bisa digunakan adalah dengan menambahkan reward dalam metode yang telah dilakukan guru.

Reward salah satu alat dalam pendidikan. Jadi, dapat dikatakan reward juga alat untuk mendidik anak supaya merasa senang karena perbuatan dan pekerjaannya mendapatkan penghargaan. Pemberian reward bertujuan untuk menumbuhkan semangat belajar agar dapat membuat siswa tertarik dan tidak bosan, reward menjadi bentuk penghargaan atas pencapaian tertentu. Bentuk penghargaan berbentuk non verbal seperti senyuman, pelukan, sedangkan penghargaan berbentuk verbal seperti ungkapan rasa puas atau menghargai usaha anak, selain itu, tidak jarang pula yang memberikan penghargaan dalam bentuk pemberian hadiah berupa barang atau benda nyata. (Purwandari & Andriyani, 2022, p. 79).

Adapun Beberapa hasil penelitian terdahulu yang telah dilakukan penelitian untuk membuktikan bahwa dengan memberikan reward kepada peserta didik dapat menghasilkan belajar yang baik. Penelitian yang dilakukan oleh Surbakti (2019) yaitu hasil

penelitian yang dilakukan peneliti menunjukkan hasilnya bahwa berpengaruh pemberian reward terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Matematika kelas IV SD Negeri 101740 Tanjung Selamat tahun 2018-2019. Penelitian lain juga dilakukan oleh (Nengtyas,2021) yaitu dari hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti menunjukkan bahwa ada pengaruh pemberian reward terhadap hasil belajar pada pembelajaran Tematik di SD Hidayatul Mubtadin Wates Sumber Gempol. Penelitian yang dilakukan oleh Mardiani (2022) yaitu dari hasil penelitian yang dilakukan peneliti menunjukkan terdapat pengaruh dalam pemberian reward terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas II SD Negeri 74 Palembang.

Berdasarkan Latar Belakang di atas masalah yang telah dijelaskan, maka peneliti mengajukan untuk melakukan sebuah penelitian tentang "Pengaruh Pemberian Reward (Hadiah) Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II SD Negeri 25 Palembang".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen jenis penelitian ini adalah kuantitatif, dimana penelitian ini menggunakan data valid serta dapat dibuktikan kebenarannya dan digunakan untuk mencari perlakuan tertentu data menurut Sugiyono 2018 yang dikutip oleh (Saleh, 2022, hal. 26). Metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendalikan. Eksperimen ini dimaksud untuk mengamati pengaruh dari penggunaan *Reward* dalam proses berlangsungnya pembelajaran.

Jenis eksperimen yang digunakan adalah. Design True eksperimental desain ini memiliki kelompok control, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol Variable – Variable luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Rancangan True eksperimental desain yang digunakan pada penelitian ini adalah "Posttest Only Control Design " yang dapat dilihat pada table dibawah ini :

Keterangan :

R : Random

X : Pemberian Perlakuan (treatment)

Y1 : Nilai tes akhir kelompok yang diberikan perlakuan

Y2 : Nilai tes akhir kelompok yang tidak diberikan perlakuan

Prosedur dalam penelitian ini adalah melakukan persiapan penelitian dan melaksanakan penelitian. Persiapan penelitian yang dilakukan adalah menyusun rencana

pelaksanaan pembelajaran, silabus dan membuat soal tes awal dan akhir. Pelaksanaan pembelajaran dalam penelitian ini terdiri dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan penutup.

Populasi dan Sampel Penelitian

a. Populasi Penelitian

Populasi adalah "keseluruh subjek penelitian" populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas II SD Negeri 25 Palembang. Berjumlah 61 orang adapun rincian populasi dalam penelitian berikut ini dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 1 Populasi Penelitian

Kelas	Laki - Laki	Perempuan	Jumlah
II.B	11	17	28
II.C	13	20	33
Jumlah			61

(Sumber : Wali kelas II.B dan II.C SD Negeri 25 Palembang,2024)

b. Sampel Penelitian

Sampel adalah " sebagian atau wakil populasi yang akan diteliti" sampel dalam penelitian ini berjumlah 61 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik sampling jenuh (total sampling) yaitu teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Syapitri, dkk, 2021, hal. 149). Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas II.B sebagai kelas kontrol dan kelas II.C sebagai kelas Eksperimen.

Tabel 2 Sampel Penelitian

Kelas	Laki - Laki	Perempuan	Jumlah
II.B	11	17	28
II.C	13	20	33
Jumlah			61

(Sumber : Wali kelas II.B dan II.C SD Negeri 25 Palembang,2024)

Teknik Pengumpulan Data

Noor (2017) menerangkan teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut : 1.Tes Dalam penelitian ini tes digunakan untuk mengetahui pengaruh Treatment karena hasil tes ini dapat mendeskripsikan hasil belajar peserta didik. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes berupa lembar soal essay,2.Angket diberi untuk mengukur respon, sikap, dan pendapat orang dari pemberian angket dengan menggunakan skala likert. Skala likert memiliki skor pada jawaban yang diberi tanda centang. Misalnya ,(ss) sangat setuju diberi skor 5 (s) setuju diberi skor 4, (r) ragu di beri skor 3,(ts) tidak setuju di beri skor (2), (sts)setuju tidak setuju pernah diberi skor 1. Angket dalam penelitian ini yaitu Angket berupa 15 daftar pernyataan pemberian reward,3.Dokumentasi.

Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kuantitatif, teknik analisis data yang digunakan sudah jelas diarahkan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari responden terkumpul (sugiyono, 2022, p. 226). untuk menjawab rumusan masalah yang telah diungkapkan dalam latar belakang maka teknik analisis data yang digunakan yaitu uji korelasi, uji koefisien determinasi dan uji T.

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji dua pihak (*two tail test*). Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ H_0 diterima dan Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ H_0 ditolak.berdasarkan kriteria pengujian hipotesis dalam penelitian ini Ada pengaruh yang signifikan antara pemberian *reward* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Matematika di kelas II SDN 25 Palembang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemberian reward (hadiah) terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran matematika sd. Penelitian ini menggunakan pemberian reward terhadap keaktifan belajar matematika siswa kelas II SD dengan materi satuan waktu pada tema 8 "Keselamatan di Rumah dan Perjalanan". Penelitian ini dilakukan dengan melibatkan dua kelas yaitu kelas II.C yang berjumlah 33 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas II.B berjumlah sebanyak

28 siswa sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen merupakan kelas yang mendapatkan perlakuan pemberian reward sedangkan kelas control tidak mendapatkan perlakuan.

Hasil penskoran data yang diperoleh dari angket pemberian reward dan keaktifan belajar nantinya digunakan untuk bahan menganalisis data dan mengetahui ada tidaknya pengaruh pemberian reward terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Matematika 25 Palembang. Selanjutnya sampel penelitian yaitu kelas 2.C dan 2.B yang berjumlah 61 orang. Data jawaban siswa dalam penelitian ini diperoleh dari hasil jawaban siswa dalam mengisi pernyataan angket dan soal tes dapat diketahui jumlah sampel angket pemberian reward pada penelitian ini yaitu berjumlah 61 peserta didik yang memiliki jumlah skor total jawaban 3879. Kemudian jumlah skor tertinggi yaitu 100 dan skor terendah yaitu 50. Bahwa terdapat 1 peserta didik responden yang mendapatkan skor presentase 50%, 1 peserta didik yang mendapatkan skor presentase 52%, 1 peserta didik yang mendapatkan skor presentase 53%, 1 peserta didik yang mendapatkan skor presentase 55%, 1 peserta didik yang mendapatkan skor presentase 56%, 1 peserta didik yang mendapatkan skor presentase 76%, 5 peserta didik yang mendapatkan skor presentase 77%, 1 peserta didik yang mendapatkan skor presentase 79%, 5 peserta didik yang mendapatkan skor presentase 80%, 5 peserta didik yang mendapatkan skor presentase 83%, 13 peserta didik yang mendapatkan skor presentase 84%, 3 peserta didik yang mendapatkan skor presentase 85%, 4 peserta didik yang mendapatkan skor presentase 87% 3 peserta didik yang mendapatkan skor presentase 88%, 4 peserta didik yang mendapatkan skor presentase 89%, 4 peserta didik yang mendapatkan skor presentase 91%, 1 peserta didik yang mendapatkan skor presentase 96%, 6 peserta didik yang mendapatkan skor presentase 100%.

Adapun untuk data hasil keaktifan belajar pada mata pelajaran Matematika yang diperoleh selama melakukan penelitian pada tahun ajaran 2024/2025. Hasil Keaktifan Belajar dapat dilihat dari tabel 4.3 sebagai berikut : Berdasarkan data hasil belajar siswa yang diperoleh pada mata pelajaran Matematika, maka dapat diketahui perolehan nilai yang dicapai siswa berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) siswa kelas 2.C DAN 2.B. yaitu untuk nilai tuntas ≥ 70 belum 70. didapatkan hasil penelitian pada 61 siswa sebagai sampel penelitian dapat dilihat dari hasil keaktifan belajar dalam menjawab 5 pertanyaan soal tes di kelas 2C dan 2B 25 Palembang terdapat 8 peserta didik yang tidak tuntas dalam keaktifan belajar, 2 peserta didik yang memperoleh keaktifan belajar 20, 1 peserta didik yang memperoleh keaktifan belajar 40, 4 peserta didik yang memperoleh

keaktifan belajar 60, 13 peserta didik yang memperoleh keaktifan belajar 80, 40 peserta didik yang memperoleh keaktifan belajar 100.

Berdasarkan tabel 4.2 dan 4.3 hasil dari angket pemberian reward pada penelitian ini yaitu berjumlah 61 peserta didik yang memiliki jumlah skor total jawaban 3879. Kemudian jumlah skor tertinggi yaitu 100 dan skor terendah yaitu 20 dan telah diketahui hasil keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Matematika pada kategori 50 siswa, sedangkan pada kategori belum tuntas sebanyak 7 siswa.. seperti yang telah dipaparkan bahwa penelitian ini melibatkan dua data utama yang akan dianalisis meliputi data skor angket pemberian reward dan nilai keaktifan belajar mata pelajaran Matematika siswa kelas 2C da 2B 25 Palembang . kedua data tersebut akan dianalisis untuk menjawab rumusan masalah yang ada.

Uji Korelasi

Uji korelasi digunakan untuk menentukan besarnya pengaruh antara dua variable x dan variable y:

$$\begin{aligned}
 r_{xy} &= \frac{N \cdot \Sigma_{XY} - (\Sigma_X)(\Sigma_Y)}{\sqrt{(N \cdot \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2)(N \cdot \Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2)}} \\
 &= \frac{61 \times 17967 - (3879)(5380)}{\sqrt{61 \times 1718721 - (375196900)(61 \times 62289178084 - 56205009000)}} \\
 &= \frac{1095987 - 20869020}{\sqrt{(104841981 - 37519690)(3799639863124 - 56205009000)}} \\
 &= \frac{19773033}{\sqrt{(67332291)(3743434854124)}} \\
 &= \frac{19773033}{\sqrt{25201661058887}} \\
 &= \frac{19773}{5020126} \\
 &= 0,938
 \end{aligned}$$

Berdasarkan data yang diperoleh diatas, dapat diketahui bahwa nilai korelasi antara pemberian reward dan keaktifan belajar Matematika. Dimana $r_{xy} = 0,938 > r_{tabel} = 0,252$. Nilai hasil korelasi menunjukkan termasuk kategori "sangat kuat"

Setelah itu untuk mengetahui nilai kofisien determinasi selanjutnya, dengan menghitung kontribusi antara variable X dan variable Y.

Uji Kofisien Determinasi

Uji koefisien determinasi untuk menyatakan besar kecilnya sumbangan variable X terhadap variable Y dengan menghitung determinasi, dengan cara mengkuadratkan kofisien yang ditemukan, berikut data yang diperoleh:

$$\begin{aligned} \text{KD} &= r^2 \times 100\% \\ &= 0,93844^2 \times 100\% \\ &= 0,8798 \times 100\% \\ &= 87,9844 \\ &= 0,87 \\ &= 87\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan kofisien determinasi untuk mengetahui besar atau kecilnya sumbangan yang diberikan variabel X terhadap variabel Y diperoleh nilai sebesar 87 % sedangkan 13 % dipengaruhi oleh factor lain. Hal ini berdasarkan kriteria uji kofisien determinasi termasuk kategori "sangat kuat".

Selanjutnya untuk mengetahui seberapa jauh pengaruh dan signifikan variable X terhadap variable Y diperhitungkan dengan uji T.

Uji T

Pada pengujian dan uji t untuk menguji signifikasinya antara variable X terhadap variable Y, berikut dibawah ini hasil perolehan data :

$$\begin{aligned} t &= \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}} \\ &= \frac{0,938\sqrt{61-2}}{\sqrt{1-0,938^2}} \\ &= \frac{0,938\sqrt{59}}{\sqrt{1-0,879844}} \\ &= \frac{0,938 \times 7,204}{\sqrt{5,877508}} \end{aligned}$$

$$= \frac{6,757352}{11,755016}$$

$$= 5,748$$

Berdasarkan hasil signifikan uji t dapat diketahui bahwa taraf signifikan 5% dimana nilai $t_{hitung} = 5,748 > t_{tabel} = 1,671$ sehingga $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka H_a di terima dan H_o di tolak. Hal tersebut menyatakan bahwa pemberian *reward* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keaktifan belajar peserta didik kelas 2.C dan 2.B SDN 25 Palembang.

Pembahasan

Menurut (Monoarfa, 2020, p. 162) *reward* adalah sesuatu yang berupa penghargaan dapat menyenangkan perasaan peserta didik karena telah berperilaku baik, yang telah berhasil mencapai tugas yang diberikan guru dengan maksimal sehingga siswa senantiasa termotivasi dan bersemangat untuk mengulang kembali perbuatannya. Diharapkan pemberian *reward* dapat muncul keinginan dari anak untuk lebih semangat belajar yang tumbuh dari dalam diri peserta didik sendiri. Menurut (Tethool, dkk, 2021, p, 269) keaktifan belajar adalah bagian terpenting dalam perubahan tingkah laku yang terjadi dapat di ukur dan diamati dari keterampilan, pengetahuan sikap. Keaktifan belajar ditandai dengan siswa mengalami perubahan tingkah laku karena hal ini siswa bersemangat dengan pemberian *reward* belajar untuk mendapatkan keaktifan belajar yang tinggi.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan cara memberikan angket dan tes diakhir pertemuan tersebut. Di dapatkan hasil pemerolehan data diambil dari data primer berupa angket, tes dan dokumentasi. Dalam penelitian dari 61 siswa sebagai sampel penelitian diperoleh hasil perhitungan bahwa pemberian *reward* terhadap keaktifan belajar siswa dalam mata pelajaran Matematika hasilnya baik. Hal tersebut dapat di lihat dimana $r_{xy} = 0,938 > r_{tabel} = 0,252$. Nilai hasil korelasi menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan antara pemberian *reward* terhadap keaktifan belajar Matematika SDN 25 Palembang dan berdasarkan kriteria uji korelasi termasuk kategori "sangat kuat". Hasil perhitungan koefisien determinasi untuk mengetahui besar atau kecilnya sumbangan yang diberikan variable X terhadap variable Y diperoleh nilai sebesar 87% sedangkan 13% dipengaruhi oleh factor lain. Hal ini berdasarkan kriteria uji koefisien determinasi termasuk kategori "sangat kuat". Dan berdasarkan hasil signifikan uji t terdapat diketahui bahwa taraf signifikan 5% dimana nilai $t_{hitung} = 5,748 > t_{tabel} = 1,671$ sehingga $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka H_a di terima dan H_o di tolak. Hal tersebut menyatakan bahwa pemberian *reward*

memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keaktifan belajar peserta didik kelas II.C dan II.B 25 Palembang.

Hasil penelitian tersebut sejalan yang telah dilakukan penelitian untuk membuktikan bahwa dengan memberikan *reward* kepada peserta didik dapat menghasilkan keaktifan belajar yang baik. Penelitian yang dilakukan oleh (Gultom, dkk, 2020, p. 39) yaitu dari hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti menunjukkan hasilnya bahwa ada pengaruh pemberian *reward* dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada siswa kelas II SD Negeri 25 Palembang.

Jadi berdasarkan penjelasan diatas telah menjawab rumusan masalah yang telah ditentukan sebelumnya yaitu terbukti kebenarannya bahwa adanya pengaruh antara pemberian *reward* terhadap keaktifan belajar siswa dalam mata pelajaran Matematika SDN 25 Palembang.

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian mengenai pengaruh antara pemberian *reward* terhadap keaktifan belajar siswa dalam mata pelajaran Matematika SDN 25 Palembang dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan pada pengaruh antara pemberian *reward* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Matematika SDN 25 Palembang. Didapatkan hasil pengujian menggunakan korelasi product moment dalam hasil yang diperoleh $r_{xy} = 0,938$ dengan demikian $r_{xy} = 0,938 > r_{tabel} = 0,252$ menyatakan koefisien determinasi diperoleh 87% artinya sumbangan pemberian *reward* terhadap keaktifan belajar berpengaruh "kuat" sedangkan 13% oleh factor lain. Dan uji t yang diperoleh 5,748 uji t dapat diketahui dimana nilai $t_{hitung} = 5,748 > t_{tabel} = 1671$ sehingga $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_o ditolak. Hal tersebut menyatakan bahwa pemberian *reward* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keaktifan belajar peserta didik kelas 2C dan 2B SDN 25 Palembang. Maka dari itu pemberian *reward* sangat menentukan keaktifan belajar siswa yang baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Gultom, E., & dkk Harmi, H. (2023). Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kelas IV SD Negeri 097350 Parbutaran. *Jurnal Sekolah*, 4 (4), 33-41.
- Mardiani.(2022). Pengaruh reward dan punishment terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas II SD Negeri 74 Palembang.Handayani.

- Monoarfa, R. (2020). Penerapan Reward and Punishment dalam Upaya Peningkatan Disiplin Kehadiran Mengajar Guru di SDN 03Duhuiadaa. *Jurnal Pendidikan n Nonformal*, 4 (2), 159-168.
- Novita, & dkk. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3 (2), 77-88.
- Nengtyas, S. R. (2021). Pengaruh pemberian reward (hadiah) terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik di MI Hidayatul Mutadiin Wates Sumbergempo. UIN SATU Tulung Agung.
- Sugiyono, Aris. (2017). 68 Model kuantitatif kualitatif dan R & D, Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). Metode Penelitian Kuantitatif. Bandung: CV. Alfabeta.
- Surbakti, A. S (2019). Pengaruh pemberian reward terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelasIV SD di SD Negeri 101740 Tanjung Selamat Tahun Pembelajaran 20182019. *Ilmah Aquinas*.
- Tethool, G., Paat, W. R., & Wonggo, D. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Blended Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 1 (3), 268-275.