



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 3 Tahun 2023 Page 3680-3686

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

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

## Pengaruh Pemberian *Reward* Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV Sekolah Dasar

Na'im Amanah<sup>1✉</sup>, Muhammad Nuruddin<sup>2</sup>

S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Hasyim Asy'ari

Email: [naimamanah483@gmail.com](mailto:naimamanah483@gmail.com)<sup>1✉</sup>

### Abstrak

*Reward* adalah stimulus/perubahan tingkah laku seseorang dengan adanya pemberian perlakuan, *Reward* sangat membantu aktivitas belajar mengajar karena dapat menghasilkan keadaan kelas jadi tenang dan menyenangkan. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Proses yang diterapkan dalam pengkajian ini adalah *Pre-Eksperimental Design* dengan desain "*one group pretest posttest*". Populasi penelitian ini yaitu semua murid kelas IV sebanyak 15 siswa. Ketentuan dari pengkajian ini bisa ditarik simpulan bahwasanya: kemahiran murid sebelum digunakannya pemberian *reward* mencapai angka 59,73 sedangkan sesudah menggunakan pemberian *reward* mencapai angka 84,00. Terdapat pencapaian sesudah belajar dengan menggunakan pemberian *reward*. Dalam hasil tersebut menyatakan bahwa adanya pengaruh pemberian *reward* pada nilai murid kelas IV.

Kata Kunci: *Pengaruh, pemberian reward, hasil belajar.*

### Abstract

*Reward* is a stimulus/change in a person's behavior by giving treatment, *Rewards* really help teaching and learning activities because they can make the class atmosphere so peaceful and fun. This research is a quantitative research. The process used in this research is the *Pre-Eksperimental Design with "one group pretest posttest design"*. The population of this study were all 15 student of grade IV. Provisions from this research it can be drawn the concluded that the student's ability before using the *reward* reached 59,73 while after using the *reward* it reached 84,00. So, there is an increase after learning by using *reward*. The mark that there is an effect *rewards* on the grades of fourth grade student.

Keyword: *influence, giving rewards, learning outcomes*

## PENDAHULUAN

Pendidikan ialah hal yang sangat penting untuk setiap individu, menempuh pendidikan manusia mampu belajar bagaimana cara untuk menghadapi kehidupan seterusnya dalam dunia ini. Untuk memperoleh ilmu, seseorang harus menggunakan pikirannya, memahami dan menerapkannya dalam hidup kesehariannya, dapat kita pahami bahwa bangsa kita masih terus maju dalam berbagai bidang salah satunya bidang yang dapat kita anggap penting yaitu bidang pendidikan. Komunikasi yang bertujuan berlangsung dalam aktivitas pembelajaran yang berkesinambungan. Itu dipimpin oleh pengajar dan murid. Interaksi yang bertujuan seperti itu dihasilkan dari interpretasi guru sebagai fasilitator.

*Reward* adalah penghargaan atas tingkah laku siswayang baik dalam belajar. *Reward* ialah jawaban dari perubahan tingkah laku. Pemberian penghargaan ini nampaknya sederhana, namun memberikan dampak yang signifikan bagi mahasiswa. Kita dapat berfikir tentang ketika para siswa berusaha menunjukkan karya terbaik mereka, tetapi acuh tak acuh tanpa berkomentar. Masalah ini dapat membuat siswa tertekan, sehingga masalah ini merupakan salah satu pentingnya pemberian *reward*.

Dengan bantuan *reward* tersebut diharapkan siswa dapat belajar lebih giat sehingga hasil belajar matematika dapat tercapai secara optimal. Adanya *reward* juga mempengaruhi prestasi belajar siswa. Keadaan ini sebanding dengan hasil penelitian dari Achbabul Jannah (2013:18) bahwasannya *reward* berpengaruh sangat signifikan pada nilai belajar murid. Psikolog kognitif Sri Esti Wuryani Djiwandono (2013:124) berpendapat bahwa seorang pendidik mampu mengajar dengan cara efektif jika ia mengetahui ilmu apa yang diperoleh murid dan apa yang dipikirkan murid sewaktu mengajar. Muhammad Jainuri (2009:6), perilaku adalah cara menghadapi sesuatu rangsangan. Sikap siswa terhadap pembelajaran adalah cara bereaksi terhadap proses belajar mengajar dalam melakukan pengajaran yang bisa berbentuk perilaku positif atau negatif, suka atau tidak.

## METODE PENELITIAN

Metode/prosedur yang dipakai pada pengkajian ini ialah "*Pre-Exsperimental design*" dengan memakai desain "*one-group Pretestt-posttest design*". *Pretest* dilaksanakan sebelum memakai pemberian *reward* dan *posttest* dilakukan sesudah memakai pemberian *reward*. Populasi dalam pengkajian ini terdiri dari semua murid kelas IV SDIT. Sampel Pada pengkajian ini ialah murid kelas IV semester II dengan banyaknya 15 siswa. Variabel X pada pengkajian ini ialah pengaruh pemberian *reward*, variabel Y pada pengkajian ini adalah hasil belajar. Teknik instrument dalam pengkajian ini ialah bagian yang pengkaji gunakan guna mengumpulkan data agar bisa memudahkan aktivitasnya dan hasilnya jauh lebih bagus dalam

arti sempurna, akurat dan tersusun sedemikian rupa sehingga mudah dalam pengelolaannya. Teknik pengumpulan data yang dipakai antara lain : " 1) Tes Awal (*Pretest*), 2) Tes Akhir (*Posttest*), 3) Angket dan 4), Dokumentasi". Teknik pengumpulan data ini digunakan untuk mengerti pengaruh ketika menggunakan pemberian *reward* terhadap nilai yang diperoleh murid sebelum menggunakan pemberian *reward* dan sesudah menggunakan pemberian *reward*. Teknik analisis data : menganalisis data ialah aktivitas yang dilaksanakan oleh seorang penkaji sesudah mengumpulkan data dari seluruh sumber data yang lainnya (sugiyono 2018:193). Dalam pengkajian ini, peneliti memakai teknik analisis data kuantitatif, yaitudata yang dicapai dengan poin yang didapatkan dari lapangan. Teknik menganalisis data pengkajian memakai " Uji Normalitas, Uji T serta Validitas isi" dengan menganalisis angket respon siswa untuk memperkuat adanya pengaruh hasil belajar dengan menggunakan pemberian *reward*.

$$t = Md \frac{Md}{\sqrt{\sum xd^2} / N(N-1)}$$

Keterangan :

*Md* .Mean dari deviasi (d) antara *Posttest* dan *Pretest*

*Xd* .Perbedaan deviasi dengan mean deviasi

N .banyaknya subjek. (Arikunto, 2017 : 307)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Nilai pengkajian dari pengaruh pemberian *reward* pada nilai murid dan respon murid kelas IV sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (*treatment*). Pengkajian dilaksanakan dengan arahan pemberian perlakuan (*treatment*), yang mana pada pengujian awal murid diberi pekerjaan *pretest* guna memahami penjelasan murid terkait materi keliling persegi dan persegi panjang. Pada pengujian kedua murid diberi percobaan (*treatment*) dalam pengajaran matematika dengan penggunaan pemberian *reward* setelah diserahkan tes pertanyaan pada akhir pengajaran guna membandingkan sebanyak kemampuan atau pemahaman murid terhadap penjelasan yang sudah dijelaskan. Pengaruh dari pembelajaran dengan menggunakan pemberian *reward* terhadap hasil dan respon siswa dengan penelitian jenis *Pre-Eksperimental one group design pre-test post-test*. Pengkajian bertujuan guna memahami nilai dengan menselisihkan nilai sebelum dan sesudah menggunakan pemberian *reward* serta adanya, respon positif dan siswa ini pun berupa angket dimana peneliti menggunakannya guna memahami banyak tidaknya respon siswa

sebelum dan sesudah menggunakan pemberian *reward*.

Hasil dari sebelum (*pre-test*) menggunakan pemberian *reward* dan sesudah (*post-test*) dianalisis dengan langkah seperti in:

Tabel 4.1 Uji Normalitas Menggunakan SPSS 16

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
pretest	.245	15	.015	.925	15	.226
posttest	.158	15	.200*	.954	15	.591

a. Lilliefors Significance Correction

\*. This is a lower bound of the true significance.

Karena sig >0,05 dapat disimpulkan dari perhitungan tersebut diatas dengan menggunakan Uji *Shapiro Wilk* satu sampel bahwa rata-rata pernyataan berdistribusi secara normal. Hasil belajar pada *pretest-posttest* keduanya memiliki nilai sig sebesar 226 yang menunjukkan bahwa data tersebut dapat berkesimpulan normal.

Perhitungan normalitas pada riset ini dipakai menjadi syarat melanjutkan Uji-t, pada riset ini data wajib disebar normal. Bila data tidak tersebar normal akhirnya uji-t tidak bisa diteruskan. Suatu data dapat dinyatakan berdistribusi normal bila derajat pentingnya >0,05, sedangkan bila derajat pentingnya < 0,05 maka sebarannya diakui tidak normal. Guna mengetahui normal atau tidaknya suatu data digunakannya uji *Shapiro-Wilk* memakai SPSS 16.0. Pada pengkajian ini data yang terhimpun yakni data *Pretest-Posstest* murid yang demikian dipaparkan oleh pengkaji.

Uji *t-test* dipakai guna melihat dampak pemberian *reward* terhadap nilai matematika murid kelas IV. Uji t yang digunakan pada riset ini yakni perhitungan *statistic parametric paired sample t-test*. Perhitungan ini dipakai guna memutuskan apakah hipotesis diakui atau hipotesis ditolak.

#### 1. Menentukan Hipotesis

- $H_0$  ditolak jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  artinya tidak dapat berpengaruh dalam menggunakan pemberian *reward* terhadap kemampuan siswa menguasai topik keliling luas persegi dan persegi panjang pada pengajaran matematika murid kelas IV .
- $H_1$  diterima jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  artinya ada pengaruh dalam menggunakan pemberian *reward* terhadap kemampuan siswa menguasai materi keliling luas persegi dan persegi panjang pada pengajaran matematika murid kelas IV .

2. Menentukan taraf signifikan
  - a. Jika nilai signifikan  $< 0,05$  maka  $H_1$  diakui dan  $H_0$  ditolak.
  - b. Jika nilai signifikan  $> 0,05$  maka  $H_1$  ditolak dan  $H_0$  diterima.
  - c. Hasil pemaparan data

Tabel 4.2 Hasil Pengujian Hipotesis Menggunakan SPSS 16.0

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	59.73	15	8.746	2.258
	Posttest	84.00	15	8.000	2.066

Tabel 4.3 Hasil Pengujian Korelasi menggunakan SPSS 16.0

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	PRETEST & POSTEST	15	.233	.402

Bahwa nilai signifikansinya sebesar  $0,005$  lebih rendah pada signifikan  $0,05$  ( $0,000 < 0,05$ ), hingga asumsi hipotesis  $H_1$  dalam ini dinyatakan berpengaruh yang signifikan antara kemampuan siswa menguasai topik keliling luas persegi dan persegi panjang sebelum penggunaan pemberian *reward* murid.

Penjelasan tabel diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa nilai analisis uji-t terhadap nilai matematika murid menyatakan nilai signifikan  $0,000$ . Nilai signifikan menyatakan  $0,000 < 0,005$  sehingga  $H_0$  ditolak. Dengan perolehan nilai mean pada nilai *post test*  $84,00$  nilai *pre test* yaitu  $59,73$ .

Hasil pada analisis uji hipotesis dengan menggunakan uji-t menyatakan bahwasannya terdapatnya perselisih antara *pre-test* dan *post-test* setelah dilaksanakan penyerahan penggunaan pemberian *reward*. Mean nilai murid setelah pemberian perlakuan menunjukkan hasil yang lebih unggul dibandingkan mean hasil test murid sebelum pemberian perlakuan menyatakan nilai yang lebih tinggi dipertimbangkan mean hasil test murid sebelum diberikan perlakuan dalam pembelajaran. Dalam penggunaan pemberian *reward* dapat meningkatkan kemampuan dalam menguasai materi yaitu keliling luas persegi dan persegi panjang.



Gambar Pengajar Memberikan *Reward*

Pembelajaran ini dapat berlangsung murid sangat focus mengamati soal matematika yang diberikan guru, bukan hanya itu guru memberikan soal yang ditulis didepan papan tulis lalu siswa menyelesaikan soal matematika dengan baik dan benar. Terdapat peningkatan hasil dalam menggunakan pemberian *reward* dalam kegiatan pembelajaran, terlihat dengan jelas pada nilai akhir tes murid yang berbentuk soal pilihan ganda. Dalam berlangsungnya pembelajaran diperlukan pengalaman secara langsung untuk memantapkan pemahaman siswa. peran guru juga sangatlah penting untuk mencapai pengajaran yang baik serta pengajar juga wajib bisa memberikan suasana yang mengasyikan dan nyaman untuk para siswanya.

#### SIMPULAN

Nilai murid sebelum menggunakan pemberian *reward* pada siswa kelas IV secara umum dikategorikan kecil. Mengenai hal ini bahwa nilai mean yang diperoleh siswa sebelum menggunakan pemberian *reward* diperoleh angka 59,73. Sedangkan hasil siswa sesudah menggunakan pemberian *reward* pada siswa kelas IV SDIT mutlak dikelompokkan unggul. Mengenai hal ini bahwa nilai mean yang didapat murid sesudah menggunakan pemberian *reward* diperoleh angka 84,00.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ainiyah, M., & Nuruddin, M. (2022). The Effect of Copoperative Learning Model Type of Co-op Co-op Mathematics Learning Outcomes for Class IV. *IJPSE: Indonesian Journal of Primary Science Education*, 2 (2), 109-114. <https://doi.org/10.33752/ijpse.v2i2.1808>
- Arikunto, Suharsini. 2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta PT: Rineka Cipta.

- Aunurrahman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung:alfabeta.
- Cresswell, John W.2013.*ResearchDesign*.Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dedpiknas, 2015. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Dwijandono, Sri Esti Wuryani. 2013. *Psikologi Pendidikan Edisi Revisi*. Jakarta: Gramedia.
- Fadhilah, I., & Laili, A. M. 2019. Pengaruh *Reward* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV di SDN 1 Karang. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*.
- Hamdani, Oemar. 2008. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hudojo, Herman. 2015. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Matematika*. Malang: Universitas Negeri Malang (UNM Press).
- Jainuri, Muhammad. 2009. "Pengaruh Sikap dan Tingkat Intelgensi Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas II SMK Tri Bhakti Bangko Tahun Pelajaran 2009/2010".
- Jannah,Aschabul. 2013."Pengaruh Pemberian *Reward* Guru Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas XI dalam Mengikuti Pelajaran Al-Qur'an Hadist MAN tengaran Kab. Semarang." *Skripsi*. Salatiga: Jurusan Tarbiyah, Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri.
- Sugiyono,,2018." *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. bandung:Alfabeta.