



**EFEKTIVITAS PEMBERIAN *REWARD* DALAM MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V PADA MATA PELAJARAN
MATEMATIKA DI SDN 06 ANDALEH BARUH BUKIK**

SKRIPSI

*Ditulis Sebagai Syarat untuk Menyelesaikan Studi
Pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan UIN Mahmud Yunus Batusangkar*

Oleh :

WAHYU ANDRIANI

NIM. 1730111059

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
MAHMUD YUNUS BATUSANGKAR
1444H/2022M**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : WAHYU ANDRIANI
Nim : 1730111059
Tempat/ Tanggal Lahir : Batusangkar, 06 Oktober 1998
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “ **Efektifitas Pemberian Reward Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Matematika Di SDN 06 Andaleh Baruh Bukik**” adalah hasil karya saya sendiri, bukan plagiat kecuali yang dicantumkan sumbernya.

Apabila kemudian hari terbukti bahwa karya ilmiah ini plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagai mana mestinya.

Batusangkar , 11 Juli 2022

Saya yang menyatakan



Wahyu andriani

1730111059

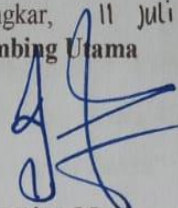
PERSETUJUAN PEMBIMBING

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing Proposal Skripsi atas nama **Wahyu Andriani, NIM : 1730111059** dengan judul: **“Efektivitas Pemberian Reward Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Matematika Di SDN 06 Andaleh Baruh Bukik”** memandang bahwa proposal skripsi yang bersangkutan telah memenuhi persyaratan ilmiah untuk dapat disetujui dan dilanjutkan untuk ke sidang munaqasah.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Batusangkar, 11 Juli 2022
Pembimbing Utama



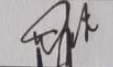
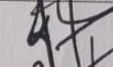
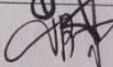
Dra. Desmita, M. Si.
NIP. 19681229 199803 2 001

PENGESAHAN TIM PENGUJI

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi atas nama **Wahyu Andriani**, NIM:1730111059 dengan judul **Efektifitas Pemberian Reward dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran Matematika Di SDN 06 Andaleh Baruh Bukik** telah di uji dalam Sidang *Munaqasah* Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar yang dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 28 Juli 2022 dan dinyatakan telah dapat diterima sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) Strata Satu (S1) dalam Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat digunakan seperlunya.

No	Nama/NIP Penguji	Jabatan dalam Tim	Tanda Tangan	Tanggal Persetujuan
1	Dr. Wahidah Fitriani, S. Psi.,MA/ 197909162003122003	Ketua Penguji		15/8 - 2022
2	Dra. Desmita, M. Si/ 196812291998032001	Sekretaris Penguji		16/8 - 2022
3	Dr. Gustina, M. Pd/ 197308172007102002	Anggota Penguji		15/8 - 2022

Batusangkar, Agustus 2022

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. Adripen, M. Pd

NIP. 19650504 199303 1 003

BIOGRAFI PENULIS



Nama : Wahyu Andriani
Panggilan : Ayu
Tempat/Tanggal Lahir : Batusangkar/ 06 Oktober 1998
Alamat : Jr. Andaleh, Nagari Andaleh Baruh Bukik, Kec. Sungayang, Kab. Tanah Datar
Agama : Islam
Nama Orang Tua
 A. Ayah : Ahmad leni
 B. Ibu : Nurhasni
Nama Saudara Kandung : Niswatul Afiva, Ilham, Darul Nafis,Ahmad Azzam
Riwayat Pendidikan : TK Flamboyan Sungayang
 SDN 06 Andaleh Baruh Bukik
 SMPN 2 Sungayang
 SMAN 1 Sungayang
 UIN Mahmud Yunus Batusangkar
E-mail : wahyuandriani49@gmail.com
No. HP : 082284691112
Motto Hidup : Jika Tak Dapat Melakukan Suatu Hal Yang Besar,
 Maka Mulailah Dari Hal Kecil Namun Dengan
 Cara Hebat

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah rabbil'alamiin Segala puji dan syukur bagi Allah SWT yang melimpahkan rahmat dan karunia kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Efektivitas Pemberian *Reward* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar siswa Kelas V Pada Mata pelajaran Matematika di SDN 06 Andaleh Baruh Bukik”**. Shalawat beserta salam dimohonkan kepada Allah SWT semoga selalu tercurah pada junjungan umat yaitu Nabi Muhammad SAW, *Allahumma Shalli 'ala Muhammad Wa'ala Ali Muhammad*.

Selama proses penyusunan skripsi ini penulis banyak mendapat bantuan, motivasi dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini penulis sampaikan terima kasih yang tak terhingga kepada kedua orang tua tercinta, adik-adik kandung, kakek, nenek dan keluarga besar sehingga Penulis sampai ke tahap ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada :

1. Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Mahmud Yunus Bapak Prof. Dr. Marjoni Imamora, M.Sc.
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Mahmud Yunus Bapak Dr. Adripen, M.Pd.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Ibu Emiliya Hardi, M.Pd., beserta jajarannya yang telah memberikan fasilitas dan pelayanan.
4. Dosen pembimbing Ibu Dra. Desmita, M. Si yang telah meluangkan waktu dan memberikan bimbingan serta mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Dosen Penguji Ibu Dr. Wahidah Fitriani, S. Psi, .M.A dan Ibu Dr. Gustina, M. Pd yang telah memberikan masukan dan saran yang berarti demi selesai skripsi ini.
6. Penasehat akademik Ibu Maya Sari, M.Pd yang telah membimbing Penulis semenjak awal kuliah sampai wisuda dan memberikan nasehat kepada Penulis.

7. Kepala LPPM UIN Mahmud Yunus Batusangkar dan jajaran yang sudah membantu penulis dalam mengurus surat penelitian.
8. Kepala perpustakaan UIN Mahmud Yunus Batusangkar dan karyawan yang sudah memfasilitasi Penulis dalam mencari buku sumber dalam menyusun skripsi ini.
9. Kepala Sekolah SDN 06 Andaleh Baruh Bukik Bapak Raimon S.Pd yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian disekolah tersebut.
10. Validator perangkat pembelajaran Bapak Syaiful Marwan, M.Pd, Ibu Desty Ayu Anastasha. M.Pd, Ibu Sunarti, M.Pd dan Ibu Nofi Eka Fitri S.Pd yang telah membimbing Penulis demi kelancaran dalam penelitian ini.
11. Kawan-kawan PGMI BP'17 yang telah bersedia membantu Penulis dalam pembuatan skripsi ini.
12. Adik-adik jurusan PGMI yang telah memberikan semangat kepada Penulis sehingga Penulis sampai ke tahap ini dan semoga adik-adik cepat nyusul.

Batusangkar, 28 Juni 2022

Wahyu Andriani
NIM. 1730111059

ABSTRAK

WAHYU ANDRIANI, NIM. 1730111059, Judul Skripsi “Efektifitas Pemberian *Reward* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Matematika Di SDN 06 Andaleh Baruh Bukik”, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Mahmud Yunus Batusangkar 2022.

Motivasi belajar siswa khususnya pada kelas V SDN 06 Andaleh Baruh Bukik masih tergolong rendah. Rendahnya motivasi belajar siswa disebabkan kurangnya strategi mengajar guru dalam proses pembelajaran sehingga dalam proses pembelajaran siswa tidak semangat dan terlihat monoton dalam mengikuti pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pemberian *reward* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran matematika di SDN 06 Andaleh Baruh Bukik.

Metode penelitian ini adalah metode kuantitatif menggunakan jenis eksperimen, sedangkan pendekatan penelitian ini adalah *pre-eksperimen design* tipe *one group pretest-posttest*. Sampel penelitian diperoleh melalui teknik sampel jenuh atau *total sampling* dimana semua populasi dijadikan sampel yaitu semua siswa kelas V yang berjumlah 25 orang. Pengumpulan data menggunakan soal tes essay dan angket dengan teknik analisis data secara statistik dengan *uji-t*.

Dari data hasil tes akhir menunjukkan bahwa nilai rata-rata akhir siswa pada *pretest* yaitu 44,6 dengan persentase ketuntasan sebanyak 20% dan *posttest* yaitu 86,04 dengan persentase ketuntasan sebanyak 88%. hasil skor motivasi belajar siswa pada tes angket di SDN 06 Andaleh Baruh Bukik sebanyak 25 orang siswa dengan total skor 2206 dan rata-rata skor 88,24. Hal ini dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa berada pada kategori sangat tinggi. Pada penelitian ini juga dilakukan uji hipotesis dengan uji-*t pretest posttest* dengan aplikasi SPSS $0,000 < 0,005$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga dapat diambil keputusan bahwa pemberian *reward* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran matematika di SDN 06 Andaleh Baruh Bukik.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Dan Luaran Penelitian	6
G. Definisi Operasional.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Landasan Teori.....	9
1. Definisi Pemberian Reward	9
a. Pengertian Pemberian Reward	9
b. Tujuan Pemberian Reward.....	11
c. Bentuk-Bentuk Pemberian Reward.....	12
d. Langkah-Langkah Pemberian Reward.....	16
2. Definisi Motivasi Belajar	16
a. Pengertian Motivasi	16
b. Pengertian Belajar	17
c. Pengertian Motivasi Belajar.....	18
d. Macam-Macam Motivasi Belajar.....	19
e. Faktpr-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar	21
f. Fungsi Motivasi Belajar	23
g. Menumbuhkan motivasi belajar siswa	24
h. Indikator Motivasi Belajar	25
i. Bentuk-Bentuk Motivasi Belajar.....	27

j. Ciri-Ciri Peserta Didik Yang Memiliki Motivasi Belajar Tinggi	28
k. Cara Membangkitkan Motivasi Belajar	29
3. Definisi Matematika.....	30
a. Pengertian Matematika.....	30
b. Prinsip-Prinsip Praktis Matematika.....	31
c. Fungsi Matematika.....	33
B. Penelitian Relevan.....	39
C. Kerangka Berpikir.....	42
D. Hipotesis.....	43
BAB III METODE PENELITIAN	44
A. Jenis Penelitian.....	44
B. Waktu Dan Tempat Penelitian	45
C. Populasi Dan Sampel	45
D. Pengembangan Instrumen	46
E. Teknik Pengumpulan Data.....	56
F. Teknik Analisis Data.....	57
BAB IV HASIL PENELITIAN	60
A. Deskripsi Data.....	60
B. Pengujian Persyaratan Analisis	65
C. Pembahasan.....	67
BAB V PENUTUP.....	73
A. Kesimpulan	73
B. Implikasi.....	73
C. Saran.....	74
Daftar Pustaka.....	75

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Daftar Jumlah Siswa Kelas V	45
Tabel 3.2 Sampel Penelitian.....	46
Tabel 3.3 Skala Likert.....	47
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Motivasi Belajar.....	47
Tabel 3.5 Pembuatan Skoring	48
Tabel 3.6 Hasil Validasi Angket	50
Tabel 3.7 Hasil Validasi Soal Tes	50
Tabel 3.8 Kriteria Validitas Item	52
Tabel 3.9 Hasil Validitas Item Butir Soal	52
Tabel 3.10 Uji Reliabilitas Instrumen Soal Tes	53
Tabel 3.11 Uji Reliabilitas Instrumen Angket	54
Tabel 3.12 Kriteria Daya Pembeda Soal	54
Tabel 3.13 Daya Pembeda Soal Essay	54
Tabel 3.14 Indeks Kesukaran Soal	55
Tabel 3.15 Indeks Kesukaran Soal Tes Matematika.....	55
Tabel 3.16 Klasifikasi Soal	56
Tabel 3.17 Kriteria Interpretasi N-Gain.....	59
Tabel 4.1 Tabel Nilai Pretest Dan Postest.....	62
Tabel 4.2 Nilai Rata-Rata, Nilai Tertinggi, Nilai Terendah, dan Ketuntasan.....	62
Tabel 4.3 Distribusi Nilai, Frekuensi, Dan Persentase Hasil Soal Tes	63
Tabel 4.4 Skor Angket Motivasi Belajar.....	63
Tabel 4.5 Rentang Skor Motivasi Belajar	64
Tabel 4.6 Hasil Uji Data Pretest Dan Postest.....	65
Tabel 4.7 Kriteria Interpretasi N-Gain	65
Tabel 4.8 Hasil Uji N-Gain	66

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- Lampiran 2 : Soal Tes
- Lampiran 3 : Angket
- Lampiran 4 : Uji Validitas Soal
- Lampiran 5 : Uji Reliabilitas
- Lampiran 6 : Daya Pembeda Soal
- Lampiran 7 : Tabel Nilai Pretest dan Postest
- Lampiran 8 : Uji Normalitas
- Lampiran 9 : Uji Hipotesis
- Lampiran 10 : Nilai r. Tabel
- Lampiran 11 : Surat Penelitian
- Lampiran 12 : Surat Balasan Penelitian
- Lampiran 13 : Dokumentasi Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sekolah dasar merupakan lembaga yang dikelola dan diatur oleh pemerintah yang bergerak di bidang pendidikan yang diselenggarakan secara formal yang berlangsung selama 6 tahun dari kelas 1 sampai kelas 6 untuk anak atau siswa-siswi di seluruh Indonesia tentunya dengan maksud dan tujuan yang tidak lain agar anak Indonesia menjadi seorang individu yang telah diamanatkan atau yang sudah dicita-citakan dalam Undang-Undang Dasar 1945. Sekolah dasar merupakan dasar pendidikan pada jenjang pendidikan berikutnya. Oleh sebab itu, pendidikan SD hendaknya dilakukan dengan cara yang tepat untuk jenjang pendidikan selanjutnya.

Belajar merupakan perubahan tingkah laku hasil interaksi antara stimulus dan respon, yaitu proses manusia untuk memberikan respons tertentu berdasarkan stimulus yang datang dari luar. Proses stimulus dan respons ini terdiri beberapa unsur yaitu: dorongan, stimulus atau rangsangan, respons, dan penguatan. Menurut Soemanto (2012: 104) mengatakan bahwa belajar adalah proses dasar dari perkembangan hidup manusia. Sedangkan menurut teori Pavlov, dimana pada teori tersebut dilakukan percobaan pada seekor anjing akan berliur jika mencium bau daging. Bau daging merupakan stimulus yang tak terkondisi, sementara liur merupakan respons (refleks) yang juga tak terkondisikan. Kemudian daging ditambah dengan cahaya lampu dan digunakan sebagai stimulus. Setelah melakukan percobaan berulang kali, diperoleh hasil bahwa anjing akan berliur hanya oleh cahaya lampu, tanpa ada daging (proses asosiasi). Dengan demikian cahaya lampu menjadi stimulus yang terkondisi dan air liur menjadi respons yang terkondisi.

Teori Pavlov tersebut berkaitan dengan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran akan terjadi apabila siswa memiliki dorongan untuk belajar. Dimana motivasi belajar tersebut menurut Siti Suprihatin (2015: 75) mengatakan sebagai berikut :

Motivasi belajar dapat diartikan sebagai kekuatan (energi) seseorang yang dapat menimbulkan tingkat kemauan dalam melaksanakan suatu kegiatan pembelajaran. Kemauan baik yang bersumber dari dalam diri individu itu sendiri (motivasi intrinsik) maupun dari luar individu (motivasi ekstrinsik). Seberapa kuat motivasi belajar yang dimiliki individu akan banyak menentukan kualitas perilaku yang ditampilkannya, baik dalam konteks belajar, bekerja maupun dalam kehidupan lainnya.

Pendapat lain juga mengatakan bahwa “motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak psikis di dalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar itu demi mencapai suatu tujuan” (Yusvidha Ernata. 2017: 783).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat dipahami bahwa motivasi belajar adalah dorongan siswa dalam melakukan suatu kegiatan proses belajar mengajar yang dipengaruhi oleh stimulus dan respons yang dapat menggerakkan psikis di dalam diri peserta didik untuk kegiatan belajar, menjamin dan memberikan arah pada kegiatan belajar demi mencapai tujuan tertentu. Motivasi belajar yang berasal dari dalam diri bisa tumbuh karena adanya semangat untuk meraih prestasi tertinggi yang didasari oleh kesadaran yang tumbuh dari dalam diri siswa, sedangkan motivasi belajar siswa yang berasal dari luar sehingga siswa terpacu untuk menanggapi rangsangan-rangsangan tersebut dengan cara menjadi lebih rajin.

Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa menurut Sardiman dalam buku Kompri (2015) adalah sebagai berikut : 1). Kemasakan, 2) usaha yang bertujuan, goal dan ideal, 3) pengetahuan mengenai hasil dalam motivasi, 4) penghargaan dan hukuman, 5) partisipasi, 6) perhatian. Dilihat dari faktor-faktor tersebut sudah disebutkan bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi motivasi belajar adalah penghargaan atau *reward*. Oleh sebab itu, pemberian *reward* sangat berpengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Yusvidha Ernata (2017: 785) mengemukakan pemberian reward sebagai berikut :

Pemberian *Reward* merupakan alat pendidikan yang mudah dilaksanakan dan dapat menyenangkan para peserta didik, untuk itu *reward* dalam suatu proses pendidikan dibutuhkan keberadaannya demi meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Maksud dari pendidik memberi *reward* kepada peserta didik adalah supaya peserta didik menjadi lebih giat lagi usahanya untuk memperbaiki prestasi yang telah dicapainya, dengan kata lain peserta didik menjadi lebih keras kemauannya untuk belajar lebih baik. *Reward* yang diberikan kepada peserta didik bentuknya bermacam-macam.

Sedangkan menurut Moh. Zaipul Rosyid dan Ulfatur Rahmah Rofiqi (2019: 5) mengatakan bahwa pemberian *reward* adalah hadiah atau memberi penghargaan yang diberikan kepada seseorang terhadap tingkah laku yang diinginkan. Pemberian *reward* yang merupakan pemberian berupa sesuatu kepada seseorang sebagai salah satu bentuk apresiasi atau penghargaan atas pencapaian yang mereka dapatkan. Sebagai salah satu cara dalam memberikan motivasi kepada seseorang, pemberian *reward* merupakan balasan atau pemberian sesuatu yang baik berupa benda atau pujian kepada seseorang sebagai salah satu penghargaan.

Berdasarkan pendapat beberapa para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pemberian *reward (reinforcement)* merupakan penggunaan konsekuensi untuk memperkuat perilaku. Artinya bahwa sebuah perilaku yang dilakukan oleh peserta didik dan dianggap sesuai kemudian diikuti dengan penguat (*reinforcement*), maka hal tersebut akan meningkatkan peluang bahwa perilaku tersebut akan dilakukan lagi oleh anak. Saat ingin memberikan reward, ada tiga peranan penting yang harus diperhatikan untuk mendidik anak dalam berperilaku yaitu *reward* sebaiknya mempunyai nilai mendidik, *reward* berfungsi sebagai motivasi untuk mengulangi berbuat baik, dan reward berfungsi untuk memperkuat perilaku yang lebih baik.

Tujuan guru memberi *reward* kepada siswa adalah supaya siswa menjadi lebih giat lagi usahanya untuk memperbaiki prestasi yang telah dicapainya, dengan kata lain siswa menjadi lebih keras kemauannya untuk belajar lebih baik. *Reward* yang diberikan kepada siswa bentuknya bermacam-macam. Adapun bentuk *reward* yang diberikan kepada siswa menurut Rosyid dan Rofiqi (2019:17-18) adalah *reward* berbentuk pujian, hadiah, dan penghormatan. *Reward* dalam bentuk pujian dapat diungkapkan dengan kata-kata positif sehingga siswa bersemangat untuk meningkatkan prestasinya. Sedangkan pemberian *reward* dalam bentuk hadiah bisa diberikan dalam bentuk barang, misalnya alat tulis, botol minum, maupun buku tulis. Dan pemberian *reward* dalam bentuk penghormatan dapat diberikan kepada siswa dengan bentuk penghargaan berupa juara kelas, nilai tertinggi, dan lain sebagainya.

Berdasarkan pemaparan di atas, sudah seharusnya guru menerapkan pemberian *reward* dalam pembelajaran di kelas untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan di lapangan pada tanggal 19 Mei 2021 ditemukan beberapa permasalahan sebagai berikut : *Pertama*, siswa asyik dengan diri sendiri dalam mengikuti pembelajaran. *kedua*, guru kurang menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi, sehingga proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru terkesan monoton. *Ketiga*, guru hanya fokus memberikan materi pelajaran dalam pembelajaran di kelas dan menyuruh siswa mencatat materi pembelajaran yang sudah diajarkan oleh guru di buku catatan masing-masing. *Keempat*, proses pembelajaran masih berpusat kepada guru.

Selain melakukan observasi, peneliti juga melakukan wawancara langsung kepada Wali Kelas V di SDN 06 Andaleh Baruh Bukik pada tanggal 19 Mei 2021. Wali Kelas V mengatakan :

Dalam proses pembelajaran Ibuk memang jarang menggunakan metode belajar seperti ini, sehingga sering Ibuk perhatikan banyak

siswa yang tidak fokus belajar saat IbuK mengajarkan materi di depan kelas. Apalagi dalam materi pelajaran matematika pada kelas V sudah tergolong rumit bagi siswa, sehingga banyak siswa tidak semangat dalam belajar. Sesekali ibuK membuat kuis di papan tulis dan menyuruh siswa menjawab kuis tersebut untuk meriview materi yang ibuK ajarkan pada hari itu. Bagi siswa yang mau tampil dan bisa menjawab dengan benar akan diberikan tepuk tangan yang meriah dari teman-temannya. Hanya itu mungkin reward yang bisa ibuK berikan kepada siswa yang berani tampil dan menjawab pertanyaan di depan kelas.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang Peneliti lakukan di kelas 2 SDN 06 Andaleh Baruh Bukik dapat dipahami bahwa pemberian reward masih kurang diberikan oleh guru kepada siswa, sehingga dalam proses pembelajaran motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran masih tergolong rendah. Jadi dapat diartikan bahwa pemberian reward pada kelas V masih sangat minim diberikan, sehingga pembelajaran matematika menjadi kurang menarik dan siswa kurang termotivasi mengikuti pembelajaran tersebut.

Melihat tujuan dan kelebihan yang dipaparkan di atas tentang Metode *Reward*. Peneliti menjadi tertarik untuk mengangkat judul penelitian “**Efektivitas Pemberian *Reward* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran Matematika di SDN 06 Andaleh Baruh Bukik**”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka Peneliti mengambil beberapa identifikasi masalah yaitu :

1. Efektifitas pemberian *reward* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Strategi dan teknik mengajar guru yang masih monoton.
3. Proses pembelajaran matematika yang menggunakan metode pembelajaran konvensional sehingga motivasi belajar dan semangat siswa untuk belajar tidak meningkat.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini adalah “Efektivitas Pemberian Reward Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Matematika Di SDN 06 Andaleh Baruh Bukik”

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah apakah pemberian *reward* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran matematika di SDN 06 Andaleh Baruh Bukik ?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk melihat pemberian *reward* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran matematika di SDN 06 Andaleh Baruh Bukik.

F. Manfaat dan Luaran Penelitian

1. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat dan kegunaan baik secara teoritis maupun praktis.

a. Manfaat Teoritis

Kegunaan penelitian ini adalah :

- 1) Sebagai salah satu sumbangan pemikiran Peneliti terhadap “Efektivitas Pemberian Reward dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran Matematika di SDN 06 Andaleh Baruh Bukik”
- 2) Sebagai pengembangan wawasan yang Peneliti terima dalam perkuliahan di Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar.

- 3) Sebagai masukan pemikiran bagi mahasiswa PGMI yang ingin membuat masalah lebih lanjut.
- 4) Sebagai salah satu persyaratan akademis untuk menyelesaikan studi dan memperoleh gelar Sarjana Strata 1 (S1) di Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar.

b. Manfaat Praktis

Adapun kegunaan secara praktik adalah :

a. Bagi Pihak Sekolah

Sebagai panduan bagi guru kelas dan guru mata pelajaran di berbagai lembaga sekolah dalam melakukan pelaksanaan pembelajaran di kelas dengan pemberian *reward*.

b. Bagi Pembaca

Hasil penelitian ini juga dapat digunakan sebagai bahan bacaan bagi pembaca tentang efektivitas pemberian *reward* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran matematika di SDN 06 Andaleh Baruh Bukik

c. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini dapat memberikan masukan dan saran kepada SDN 06 Andaleh Baruh Bukik dalam Efektivitas pemberian *reward* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran matematika di SDN 06 Andaleh Baruh Bukik.

2. Luaran Penelitian

Target yang ingin dicapai dari temuan penelitian ini yaitu diterbitkan sebagai artikel dalam jurnal ilmiah dan sebagai rujukan yang ditempatkan di perpustakaan Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar.

G. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam memahami proposal skripsi ini, maka Peneliti mencoba menjelaskan istilah yang terdapat dalam proposal skripsi ini sebagai berikut :

Efektifitas

Menurut Hamzah, A dan Muhlisrarini (2014) mengatakan bahwa efektifitas adalah kemampuan untuk memilih tujuan yang tepat atau peralatan yang tepat untuk pencapaian yang benar. Efektifitas yang peneliti maksud adalah ketepatan pemberian *reward* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V. Dengan adanya ketepatan tersebut dapat diketahui apakah pemberian *reward* efektif atau tidak dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Pemberian *Reward*

Pemberian *reward* yang peneliti maksud adalah suatu penghargaan yang diberikan oleh guru kepada peserta didik terhadap tingkah laku yang dicapainya dalam belajar sebagai memuaskan anak didik. Salah satu tingkah laku yang dapat dicapai oleh peserta didik ialah melalui hasil belajar yang memuaskan. Hal ini tidak terlepas dari dorongan yang diberikan oleh guru kepada peserta didiknya. Pemberian *Reward* merupakan salah satu bentuk alat pendidikan dalam proses pembelajaran yang dilakukan guru untuk peserta didik sebagai satu pendorong, penyemangat dan motivasi agar peserta didik lebih meningkatkan prestasi hasil belajar sesuai yang diharapkan (Umi Kusyairy dan Sulkipli, 2018: 83)

Motivasi belajar

Menurut Hamzah Uno (2008) mengatakan bahwa motivasi belajar adalah dorongan dan kekuatan dalam diri seseorang untuk melakukan tujuan tertentu yang ingin dicapainya. Dengan kata lain, motivasi belajar adalah suatu dorongan yang ada pada diri seseorang sehingga seseorang mau melakukan aktivitas atau kegiatan belajar guna mendapatkan beberapa keterampilan dan pengalaman. Motivasi belajar yang peneliti maksud adalah suatu yang berhubungan dengan dorongan atau kemauan dari dalam diri maupun dari luar diri peserta didik yang sedang belajar untuk mencapai tujuan tertentu dalam meningkatkan rasa senang dan semangat dalam belajar untuk mendapatkan keterampilan dan pengalaman.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Defenisi Pemberian *Reward*

a. Pengertian Pemberian *Reward*

Secara etimologi, *reward* adalah ganjaran, hadiah, penghargaan atau imbalan. Secara terminologi, *reward* adalah sebagai alat pendidikan yang diberikan ketika anak melakukan yang baik atau telah mencapai sebuah tahap perkembangan tertentu atau target tertentu sehingga anak termotivasi untuk menjadi lebih baik. Dalam dunia pendidikan, *reward* diberikan oleh guru kepada siswa atas prestasi yang mereka capai dalam pembelajaran, hal ini dilakukan untuk memberikan penguatan kepada siswa agar mereka merasa senang dan ingin melakukannya lagi. Jadi, *Reward* adalah sebuah penghargaan yang diberikan kepada seseorang atas prestasi yang dicapainya sehingga dapat meningkatkan motivasi untuk menjadi lebih baik lagi.

Menurut Arikunto, Suharsimi dalam buku (Moh, Rahmah, & Rofiqi, 2019) mengatakan bahwa *reward* adalah ganjaran, hadiah atau memberi penghargaan. Hadiah yang sangat menyenangkan yang diberikan setelah seseorang melakukan tingkah laku yang diinginkan. Sedangkan menurut Mulyasa dalam buku (Moh & Abdullah, *Reward dan Punishment Dalam Pendidikan*, 2018) *reward* adalah respon terhadap suatu tingkah laku yang dapat meningkatkan kemungkinan terulang kembalinya tingkah laku tersebut. Jadi, *reward* adalah sebuah penghargaan atau hadiah yang diberikan kepada seseorang ketika melakukan tingkah laku yang diinginkan.

Reward merupakan alat dalam sebuah pendidikan. *Reward* dimaksudkan disini tentu merupakan sebagai sebuah cara untuk

menyenangkan dan memotivasi belajar peserta didik baik di sekolah maupun di rumah. Jadi, pemberian *reward* tidak bisa diberikan sembarangan saja, tetapi harus dilihat kapan dan kepada siapa *reward* itu diberikan. Pemberian *reward* tidak hanya diberikan kepada peserta didik yang pintar saja, tetapi berlaku untuk semua peserta didik di dalam kelas. Pemberian *reward* diberikan ketika peserta didik yang telah menunjukkan hasil belajar yang lebih baik dari sebelumnya. Dengan demikian, pemberian *reward* dapat diberikan secara pribadi maupun kelompok.

Kesimpulannya adalah *reward* merupakan sebuah penghargaan atau apresiasi kepada seseorang/peserta didik terhadap prestasi dan tingkah laku yang telah dicapainya agar dapat meningkatkan motivasi dan semangatnya dalam mempertahankan prestasi serta tingkah laku tersebut baik dalam bidang akademik maupun bidang non-akademik.

Menurut Umi Kusyairy dan Sulkipli (2018: 83) mengatakan bahwa “pemberian hadiah merupakan salah satu bentuk alat pendidikan dalam proses pembelajaran yang dilakukan guru untuk peserta didik sebagai satu pendorong, penyemangat dan motivasi agar peserta didik lebih meningkatkan prestasi hasil belajar sesuai yang diharapkan. Dan diharapkan dari pemberian hadiah tersebut muncul keinginan dari diri anak untuk lebih membangkitkan motivasi belajar yang tumbuh dari dalam diri peserta didik sendiri.”

Hadiah (*reward*) tidak harus selalu dalam bentuk barang mahal bahkan dapat melalui motivasi. Pemberian hadiah ini akan memacu peserta didik untuk bisa belajar lebih giat lagi. Di samping itu, mereka yang belum berhasil mendapatkan akan termotivasi pula untuk bisa mengantongi hadiah, mengejar ketertinggalannya dari teman-temannya. Pujian hampir sama dengan *reward*. Bedanya jika *reward* bisa berwujud benda sedangkan pujian lebih

kepada ucapan. Berikan pujian atau penghargaan kepada peserta didik anda yang berprestasi. Pujian yang bersifat membangun akan membuat peserta didik semakin termotivasi melakukan hal yang lebih baik lagi (Freddy Faldi Syukur, 2012 dalam jurnal Umi Kusyairy dan Sulkipli, 2018: 84).

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pemberian *reward* adalah salah satu bentuk alat pendidikan dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru untuk peserta didik sebagai salah satu dorongan dan motivasi agar peserta didik lebih meningkatkan semangat belajar sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

b. Tujuan Pemberian *Reward*

Menurut (Moh, Rahmah, & Rofiqi, Reward dan Punishment Konsep dan Aplikasi, 2019) Ada beberapa tujuan pemberian *reward*, antara lain :

1) Menarik

Reward diberikan agar mampu menarik perhatian seseorang untuk menjadi anggota organisasi yang berkualitas.

2) Mempertahankan

Reward juga bertujuan untuk mempertahankan perilaku baik seseorang dengan segala macam strateginya.

3) Memberikan motivasi

Sistem *reward* yang baik akan memberikan bahkan meningkatkan motivasi seseorang dalam beraktivitas.

4) Pembiasaan

Memberikan pembiasaan kepada seseorang untuk terus berbuat baik secara berkelanjutan.

Sedangkan menurut Ngalim Purwanto (2002:182) menjelaskan bahwa tujuan pemberian *reward* adalah untuk mendidik anak supaya dapat merasa senang karena perbuatan atau pekerjaannya

mendapatkan penghargaan. Selain itu, tujuan dari pemberian reward ini juga untuk meningkatkan prestasi yang telah dicapai. Dengan diberikan reward ini, guru akan membuat kemauan siswa menjadi lebih giat lagi dalam belajar.

Sementara itu, Buchari Alma (2010:40) menyebutkan tujuan pemberian *reward* sebagai berikut :

- 1) Meningkatkan perhatian siswa.
- 2) Memperlancar/memudahkan proses belajar.
- 3) Membangkitkan dan mempertahankan motivasi.
- 4) Mengontrol atau mengubah sikap suka mengganggu dan menimbulkan tingkah laku belajar yang produktif.
- 5) Mengembangkan dan mengatur diri sendiri dalam belajar.
- 6) Mengarahkan cara berpikir yang baik/divergen dan inisiatif pribadi.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan dari pemberian reward secara umum adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan untuk mempertahankan perilaku positif selain itu pemberian reward ini juga dapat menerapkan sikap pembiasaan dalam diri siswa.

c. Bentuk-Bentuk Pemberian Reward

Pemberian *reward* sebagai penguatan positif perlu diberikan kepada seseorang sebagai tujuan untuk mempertahankan bahkan meningkatkan perilaku positif atau pencapaian prestasi yang telah diraihnya. Selain reward juga diberikan dalam bentuk yang berbeda-beda, antara lain :

- 1) Pujian

Pujian adalah bentuk *reinforcement* yang positif dan sekaligus merupakan motivasi yang baik. Pujian diberikan sebagai salah satu cara dalam merespon prestasi yang telah diraih oleh seseorang. Pemberian pujian kepada seseorang

harus diberikan dengan tepat, guna memberikan suasana yang dapat menambah gairah seseorang dalam beraktivitas. Contohnya : “waaahh, kamu hebat sekali, besok ulangi lagi ya”, “bagus sekali, tetap pertahankan yaa”

2) Hadiah

Hadiah merupakan salah satu bentuk motivasi dan sebagai Apresiasi atas perilaku yang sesuai. Pemberian hadiah ini bertujuan untuk memberikan penguatan terhadap perilaku yang baik. Hadiah dapat digunakan dalam memberikan atau menambah motivasi terhadap seseorang untuk terus bekerja keras. Namun pemberian hadiah juga perlu disesuaikan dengan konteks kegiatan dan prestasi yang telah dicapai seseorang baik dalam bidang pendidikan, dunia kerja dan lain-lain. Contohnya buku tulis, alat tulis sekolah, botol minum, dan lain-lain.

3) Penghormatan

Penghormatan dalam hal ini diberikan kepada seseorang atas prestasinya berupa penobatan yang diumumkan dalam forum khusus. Selain itu, penghormatan juga dilakukan dengan memberikan tempat khusus baik berupa pangkat atau jabatan kepada orang tersebut. Misalnya meraih juara kelas, mendapatkan nilai yang bagus saat kuis ataupun ujian kelas, dan lain-lain.

Sedangkan berpendapat bahwa terdapat beberapa macam pemberian *reward* yang bisa digunakan dalam pendidikan, antara lain :

1) Pujian yang mendidik

Seorang guru atau pendidik yang baik hendaknya memberi pujian kepada siswa ketika ia melihat tanda-tanda yang baik dan terpuji pada diri dan perilaku siswanya. Hal yang sama juga dilakukan pada saat pendidik melihat kesungguhan siswa.

Saat ada siswa yang memberikan jawaban dari pertanyaan yang diberikan oleh guru, maka guru tersebut harus mengatakan “jawaban yang kamu berikan baik sekali, semoga Allah memberkatimu”.

2) Pemberian hadiah

Seorang anak pasti lebih menyukai mendapatkan hadiah yang bersifat materi. Dan anak pun pasti akan berusaha keras untuk mendapatkannya. Oleh sebab itu, seorang guru hendaknya merespons apa yang disukai oleh seorang anak. Seorang siswa yang rajin, berakhlak baik, dan yang dapat menjalankan kewajibannya pada Tuhannya, seperti Shalat dan anak-anak baik, ia layak memperoleh hadiah dari gurunya. Hadiah itu dapat berupa alat tulis maupun alat keperluan sekolah.

3) Mendo’akan

Guru memberikan motivasi kepada siswanya dengan cara mendo’akan agar siswanya rajin dan mempunyai kesopanan. Do’a tersebut diberikan sesuai dengan tingkah laku siswa, apakah siswa yang di do’akan sudah baik atau kurang baik. Misalnya, “semoga Allah memberikan taufik untukmu”.

4) Papan Prestasi

Penempatan di lokasi yang strategis pada lingkungan sekolah merupakan salah satu hal yang bermanfaat. Pada papan itu, dicatat nama-nama siswa yang berprestasi baik dari perilaku, kerajinan, kebersihan, maupun dalam pelajarannya. Pengumuman ini memberi motivasi pada siswa yang lain untuk meneladani teman-temannya itu, agar para siswa yang lain juga berkeinginan namanya bisa tercatat dalam papan itu.

5) Tepuk Pundak

Pada saat salah seorang siswa maju ke depan kelas untuk menjelaskan pelajaran atau mengerjakan dan menyelesaikan

soal dengan benar, menyampaikan hafalannya dengan baik, memecahkan suatu masalah, atau mendengarkan salah satu surah dalam Al-Qur'an, maka seorang guru sudah sepatutnya bila menepuk pundak siswa tersebut sebagai reaksi rasa senang, rasa bangga dan penghargaan kepadanya. Ini dilakukan untuk memberikan motivasi dan lebih akrab antara guru dengan siswa.

6) Berpesan kepada siswa lain

Penghargaan model ini bisa dilakukan dengan cara seorang guru memberikan pesan kepada siswa-siswanya dan guru-guru lain mengenai seorang siswa yang berprestasi baik. Ini akan menjadikan motivasi bagi siswa tersebut.

7) Berpesan pada keluarga siswa yang bersangkutan

Seorang guru dapat saja menulis surat dan mengirimkannya lewat siswa yang bersangkutan. Di dalam surat tersebut, si guru menyebutkan prestasi-prestasi siswa dan memberi pujian padanya. Hal ini juga bermanfaat dalam memberi motivasi kepada keluarga siswa agar mereka dapat berinteraksi dengan anak mereka melalui cara yang paling baik. Seorang guru yang sukses tidak dibenarkan memberikan sanksi fisik. Walaupun itu terpaksa dilakukan, tidak boleh terlalu keras dan baru boleh dilakukan jika memang benar-benar diperlukan.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa bentuk-bentuk pemberian *reward* itu bisa diberikan dalam bentuk hadiah, do'a, tepuk pundak, pujian, papan prestasi, berpesan kepada siswa lain, berpesan kepada keluarga siswa yang bersangkutan. Dengan adanya bentuk-bentuk pemberian *reward* ini siswa semakin semangat dan terdorong keinginan untuk belajar.

d. Langkah-Langkah Pemberian *Reward*

Menurut Jasa Ungguh Muliawan (2016), langkah-langkah metode pembelajaran pemberian *reward* adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menyiapkan materi pembelajaran yang akan diberikan pada siswa.
- 2) Guru memberikan penjelasan materi pembelajaran tersebut kepada siswa.
- 3) Ditengah-tengah penjelasan materi, guru menyelipkan pertanyaan-pertanyaan latihan soal sesuai dengan materi pembelajaran yang sedang diberikan.
- 4) Bagi siswa yang aktif menjawab dengan benar mendapatkan hadiah tertentu seperti alat tulis dan kebutuhan alat tulis lainnya.
- 5) Bagi siswa yang membuat keributan di kelas atau malas belajar di beri kesempatan menjawab soal. Jika ia bisa menjawab dengan benar, ia akan mendapat hadiah.
- 6) Semakin banyak materi soal diberikan, hadiah yang harus diberikan pun semakin banyak.

2. Defenisi Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi

Istilah motivasi berasal dari kata motif yang berarti kekuatan yang terdapat dalam diri individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat. Motif adalah daya penggerak dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas tertentu.

Menurut (Cleopatra, 2015) mengatakan bahwa motivasi merupakan dorongan hasrat, kebutuhan seseorang untuk melakukan aktivitas tertentu. Sehingga motivasi dapat juga didefinisikan sebagai kekuatan yang mendorong arah dan ketetapan tindakan menuju suatu tujuan. Sedangkan menurut Meggison Byrd Meggison, 2006: 278 dalam jurnal (Cleopatra,

2015) mengatakan bahwa motivasi adalah suatu pernyataan yang muncul dalam diri seseorang, termasuk dorongan, hasrat dan motif. Jadi. Motivasi adalah bagian dalam dari suatu keadaan yang menyebabkan seseorang dalam bertindak dengan dengan cara yang jelas untuk memenuhi beberapa tujuan tertentu.

Menurut Purwanto (2017: 60) dalam buku (Lestari, 2020) mengatakan bahwa motivasi adalah segala sesuatu yang mendorong seseorang untuk bertindak melakukan sesuatu. Di sekolah sering kali terdapat anak yang malas, tidak semangat dalam belajar, suka membolos dan sebagainya. Hal itu disebabkan karena guru gagal memberikan motivasi yang tepat kepada peserta didik dalam pembelajaran. Sedangkan menurut Sardiman (2018) mengatakan bahwa motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dsari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Lain halnya menurut Hamzah B Uno (2016:1) mengatakan bahwa motivasi adalah kekuatan, baik dari dalam maupun dari luar mendorong seseorang untuk mencapai tujuan tertentu yang telah ditetapkan sebelumnya

Jadi, dari beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah dorongan atau penggerak seseorang untuk bertindak melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan yang akan dicapainya.

b. Pengertian Belajar

Menurut Sumantri (2015:2) mengatakan bahwa “belajar adalah suatu perubahan masa lalu ataupun dari pembelajaran yang bertujuan atau direncanakan. Pengalaman diperoleh seseorang dalam interaksi dengan lingkungannya, baik yang tidak direncanakan ataupun yang direncanakan sehingga menghasilkan

perubahan yang bersifat relatif menetap.” Sedangkan menurut Brunner mengatakan bahwa “belajar adalah pengembangan kategori-kategori yang saling berkaitan sedemikian rupa hingga setiap individu mempunyai model yang unik tentang alam dan pengembangan suatu sistem pengodean (*coding*). Lain halnya menurut Slameto (2010) mengatakan bahwa belajar adalah suatu proses usaha untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Sedangkan menurut Muhibbin Syah (2012: 63) mengatakan bahwa belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan.

Dari beberapa pengertian dari para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses dan usaha dalam perubahan tingkah laku atas aktivitas psiko dan fisik yang menghasilkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang relatif bersifat konstan akibat adanya interaksi dengan lingkungannya.

c. Pengertian Motivasi Belajar

Menurut Hamzah Uno (2008) mengatakan bahwa motivasi belajar adalah dorongan dan kekuatan dalam diri seseorang untuk melakukan tujuan tertentu yang ingin dicapainya. Dengan kata lain, motivasi belajar adalah suatu dorongan yang ada pada diri seseorang sehingga seseorang mau melakukan aktivitas atau kegiatan belajar guna mendapatkan beberapa keterampilan dan pengalaman. Menurut Sardiman (2003) dalam buku Sumantri (2015: 378) mengatakan bahwa motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual dan berperan dalam hal penumbuh gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar. Penjelasa tersebut dapat diartikan sebagai suatu perasaan yang muncul dalam diri yang umumnya ditandai dengan perasaan senang dan bergairah saat melakukan aktivitas belajar.

Sedangkan menurut Skinner dalam buku (Hamzah B Uno, 2016:13) mengatakan bahwa motivasi belajar dideskripsikan sebagai hubungan stimulus dan respon. Respons yang diberikan oleh siswa tidak sesederhana itu, sebab pada dasarnya setiap stimulus yang diberikan berinteraksi satu sama lainnya, dan interaksi ini akhirnya mempengaruhi respons yang dihasilkan. Sedangkan respons yang diberikan, dapat menghasilkan berbagai konsekuensi, yang pada gilirannya akan mempengaruhi tingkah laku. Oleh karena itu, untuk memahami tingkah laku siswa secara tuntas, kita harus memahami respons itu sendiri dan berbagai konsekuensi yang diakibatkan oleh respons tersebut. Lain halnya menurut Prawira (2017:320) mengatakan bahwa motivasi belajar adalah suatu hal yang bersifat konstan atau tetap, menggambarkan karakteristik universal pada aktifitas dan tingkah laku untuk mencapai tujuan yang akan dicapai.

Jadi dari beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah daya penggerak yang ada dalam diri seseorang baik bersifat insrinsik maupun ekstrinsik yang dapat menimbulkan kegiatan belajar, memberi arah dan menjamin kelangsungan belajar serta berperan dalam hal penumbuhan beberapa sikap positif, seperti kegairahan, rasa senang belajar sehingga menambah pengetahuan dan keterampilan.

d. Macam-Macam Motivasi Belajar

Menurut (Ernata, 2017) mengatakan bahwa macam-macam motivasi belajar di sekolah dapat dibedakan menjadi beberapa bentuk yaitu sebagai berikut :

1) Motivasi intrinsik

Menurut Sardiman (2017) dalam (Ernata, 2017) mengatakan motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu rangsangan dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk

melakukan sesuatu. Menurut Hamalik (2006) dalam jurnal (Ernata, 2017) mengatakan bahwa motivasi instrinsik adalah hal dan keadaan yang berasal dari dalam diri peserta didik sendiri yang dapat mendorongnya melakukan tindakan belajar.

Sedangkan menurut Khodijah (2014:152) mengatakan bahwa motivasi instrinsik adalah motivasi yang timbul dari dalam diri orang yang bersangkutan tanpa ada rangsangan atau bantuan orang lain. misalnya, seorang siswa belajar dengan giat karena ingin menguasai berbagai ilmu yang dipelajari di sekolahnya. Motivasi instrinsik dapat berupa kepribadian, sikap, pengalaman, pendidikan, atau berupa penghargaan dan cita cita.

Jadi dapat disimpulkan bahwa motivasi intrinsik adalah dorongan atau motivasi yang tidak memerlukan rangsangan dari luar melainkan rangsangan yang berasal dari dalam diri peserta didik sendiri yang dapat mendorongnya melakukan suatu tindakan belajar dengan mengaitkannya dengan masa depan peserta didik tersebut.

2) Motivasi ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena adanya perangsangan dari luar. Menurut Gunarsa (2008) dalam buku (Lestari, 2020) mengatakan bahwa motivasi ekstrinsik adalah segala sesuatu yang diperoleh melalui pengamatan sendiri, ataupun melalui saran, anjuran atau dorongan dari orang lain.

Sedangkan menurut Prayitno (2011) dalam buku (Lestari, 2020) mengatakan ada beberapa dorongan ekstrinsik yang digunakan guru agar dapat merangsang minat siswa dalam belajar, seperti memberikan penghargaan dan celaan, persaingan dan kompetisi, hadiah atau hukuman, serta pemberitahuan tentang kemajuan belajar siswa. Lain halnya

menurut Khodijah (2014:152) mengatakan bahwa motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang timbul karena rangsangan atau bantuan orang lain. Misalnya, seorang siswa mengerjakan PR karena takut dihukum oleh guru.

Jadi, motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang muncul akibat adanya rangsangan dari luar.

e. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Motivasi belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor. Sehingga faktor tersebut dapat mempengaruhi tingkatan motivasi belajar. Ada 6 faktor yang berpengaruh terhadap motivasi belajar, menurut Wlodkowski dalam Haris Mudjiman (2008: 40) :

- 1) Sikap (*attitude*) : merupakan kecenderungan untuk merespon kebutuhan untuk belajar, yang didasarkan pada pemahaman pembelajar tentang untung-rugi melakukan perbuatan belajar yang sedang dilakukan.
- 2) Kebutuhan (*need*) : kekuatan dari dalam diri, yang mendorong pembelajar untuk berbuat menuju ke arah tujuan yang diterapkan.
- 3) Rangsangan (*stimulus*) : perasaan bahwa kemampuan yang diperoleh dari belajar mulai dirasakan dapat meningkatkan kemampuan untuk menguasai lingkungannya merangsang untuk terus belajar.
- 4) Emosi (*affect*) : perasaan yang timbul sewaktu menjalankan kegiatan belajar.
- 5) Kompetisi (*competence*) : kemampuan tertentu untuk menguasai lingkungan dalam arti luas.
- 6) Penguatan (*reinforcement*) : hasil belajar yang baik merupakan penguatan untuk melakukan kegiatan belajar yang lebih lanjut.

Sedangkan menurut Sardiman (2012:92), ada beberapa cara untuk menumbuhkan motivasi belajar dalam kegiatan belajar di sekolah yaitu sebagai berikut :

1) Memberi angka

Banyak siswa belajar, yang utama justru untuk mencapai angka/nilai yang baik.

2) Hadiah

Hadiah dapat juga dikatakan sebagai motivasi, tetapi tidak selalu demikian.

3) Saingan/kompetisi

Persaingan, baik persaingan individual maupun persaingan kelompok dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

4) *Ego-involvement*

Seseorang akan berusaha dengan segenap tenaga untuk mencapai prestasi yang baik dengan menjaga harga dirinya.

5) Memberi ulangan

Para siswa biasanya akan menjadi giat belajar kalau mengetahui akan ada ulangan.

6) Mengetahui hasil belajar

Dengan mengetahui hasil belajar, apalagi kalau terjadi kemajuan, akan mendorong siswa untuk lebih giat belajar.

Lain halnya menurut Sardiman A.M dalam buku (Kompri, 2015:) mengatakan bahwa motivasi belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya sebagai berikut :

1) Kemasakan

Untuk mempengaruhi motivasi anak, harus diperhatikan kemasakan anak. Tidak bijaksana untuk merangsang aktivitas-aktivitas sebelum individu masak secara ideal, psikis dan sosial.

2) Usaha yang bertujuan, goal dan ideal

Apabila mata pelajaran telah disesuaikan dengan bijaksana pada kapasitas anak dan telah sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangannya, usaha yang bertujuan dapat dicapai dengan motivasi yang tidak banyak.

3) Pengetahuan mengenai hasil dalam motivasi

Apabila tujuan atau goal sudah terang dan pelajar selalu diberi tahu tentang kemajuannya maka dorongan untuk usaha makin besar.

4) Penghargaan dan hukuman

Perhargaan adalah motif yang positif. Penghargaan dapat menimbulkan inisiatif, energy, kompetisi, ekorasi pribadi dan abiliti-abiliti kreatif.

5) Partisipasi

Salah satu dari dinamika anak adalah keinginan berstatus, keinginan untuk mengambil bagian-bagian untuk partisipasi.

6) Perhatian

f. Fungsi Motivasi Belajar

Menurut Sardiman (2018) dalam buku (Lestari, 2020) menyebutkan ada beberapa fungsi motivasi dalam belajar, yaitu :

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat, yaitu sebagai penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- 2) Menentukan arah perbuatan, yaitu kearah tujuan yang ingin dicapai. Dengan semikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai tujuannya.
- 3) Menyeleksi atau menentukan perbuatan-perbuatan yang harus dikerjakan guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan.

Besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat atau lambatnya suatu aktivitas. Motivasi itu berkaitan erat dengan

sebuah tujuan, maupun cita-cita. Semakin berharga sebuah tujuan yang akan dicapai bagi orang yang bersangkutan makin kuat juga motivasi yang ada dalam dirinya.

g. Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa

Menumbuhkan motivasi belajar siswa merupakan salah satu teknik dalam mengembangkan kemampuan atau kemauan belajar. Menurut Sanjaya (2009) ada beberapa hal yang perlu dilakukan oleh seseorang guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, yaitu sebagai berikut :

1. Memperjelas tujuan yang ingin dicapai.

Tujuan yang jelas dapat membuat siswa paham kearah mana ia ingin dibawa. Pemahaman siswa terhadap tujuan pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa untuk belajar yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi belajar mereka.

2. Membangkitkan motivasi belajar

Siswa akan terdorong untuk belajar manakala mereka memiliki minat untuk belajar. Oleh sebab itu, mengembangkan motivasi belajar siswa merupakan salah satu teknik dalam mengembangkan motivasi belajar.

3. Ciptakan suasana yang menyenangkan dalam belajar

Siswa hanya mungkin dapat belajar baik manakala ada dalam suasana yang menyenangkan, merasa aman, bebas dari takut. Usahakan agar kelas selamanya dalam suasana hidup dan segar, terbebas dari rasa tegang.

4. Menggunakan variasi metode penyajian yang menarik

Guru harus mampu menyajikan informasi dengan menarik, dan asing bagi siswa-siswa. Sesuatu informasi yang disampaikan dengan teknik yang baru, dengan kemasan yang bagus didukung oleh alat-alat berupa sarana atau alat media

yang belum pernah dikenal oleh siswa sebelumnya sehingga menarik perhatian bagi mereka untuk belajar.

5. Berilah pujian yang wajar setiap keberhasilan siswa

Motivasi akan tumbuh manakala siswa merasa dihargai. Dalam pembelajaran, pujian dapat dimanfaatkan sebagai alat motivasi. Karena siswa juga manusia, maka siswa juga senang dipuji. Karena pujian menimbulkan rasa puas dan senang.

6. Berikan penilaian

Banyak siswa yang belajar karena ingin memperoleh nilai bagus. Untuk itu, mereka belajar dengan giat. Bagi sebagian siswa nilai dapat menjadi motivasi yang kuat untuk belajar. Oleh karena itu, penilaian harus dilakukan dengan segera agar siswa secepat mungkin mengetahui hasil kerjanya

7. Berilah komentar terhadap hasil pekerjaan siswa

Penghargaan bisa dilakukan dengan memberikan komentar yang positif. Setelah siswa selesai mengerjakan suatu tugas, sebaiknya berikan komentar secepatnya. Misalnya memberikan tulisan “Bagus” dan lain sebagainya.

8. Ciptakan persaingan dan kerjasama

Persaingan yang sehat dapat menumbuhkan pengaruh yang baik keberhasilan proses pembelajaran siswa. Melalui persaingan siswa dimungkinkan berusaha dengan sungguh-sungguh untuk memperoleh hasil yang terbaik (Sanjaya, 2009:31 dalam Siti Suprihatin, 2015: 80)

h. Indikator Motivasi Belajar

Hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung (Lestari, 2020). Menurut Uno (2019) dalam buku(Lestari, 2020) mengatakan bahwa indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut :

1) Hasrat dan keinginan berhasil

Hasrat dan keinginan untuk berhasil dalam mengajar pada umumnya disebut motif berprestasi, yaitu motif untuk berhasil dalam melakukan suatu tugas dan pekerjaan atau motif untuk memperoleh kesempurnaan. Motif berprestasi adalah motif yang dapat dipelajari, sehingga motif itu dapat diperbaiki dan dikembangkan melalui proses belajar.

2) Dorongan dan kebutuhan dalam belajar

Penyelesaian suatu tugas tidak selamanya dilatarbelakangi oleh motif berprestasi atau keinginan untuk berhasil, kadang kala seorang individu menyelesaikan suatu pekerjaan sebaik orang yang memiliki motif berprestasi tinggi, justru karena dorongan menghindari kegagalan yang bersumber pada ketakutan akan kegagalan itu.

3) Harapan dan cita-cita masa depan

Harapan didasari pada keyakinan bahwa orang dipengaruhi oleh perasaan mereka tentang gambaran hasil tindakan mereka.

4) Penghargaan dalam belajar

Penyataan verbal atau penghargaan dalam bentuk lainnya terhadap perilaku yang baik atau hasil belajar siswa yang baik merupakan cara paling mudah dan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kepada hasil belajar yang lebih baik.

5) Kegiatan yang menarik dalam belajar

Suasana yang menarik menyebabkan proses belajar menjadi bermakna. Sesuatu yang bermakna akan selalu diingat, dipahami, dan dihargai. Seperti kegiatan belajar diskusi, pengabdian masyarakat dan sebagainya.

6) Lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik.

Pada umumnya motif dasar yang bersifat pribadi muncul dalam tindakan individu setelah dibentuk oleh lingkungan. Oleh

karena itu, motif individu untuk melakukan sesuatu misalnya untuk belajar dengan baik, dapat dikembangkan, diperbaiki, atau diubah melalui pengaruh latihan.

i. Bentuk-Bentuk Motivasi Belajar

Menurut (Lestari, 2020) mengemukakan ada beberapa cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar di sekolah :

1) Memberi angka

Angka merupakan simbol dari hasil nilai belajarnya. Angka-angka yang baik bagi siswa adalah motivasi yang sangat kuat dari hasil kegiatan belajar. Namun demikian, guru harus selalu ingat bahwa pencapaian angka tersebut belum merupakan hasil belajar yang sejati dan bermakna.

2) Hadiah

Hadiah merupakan salah satu motivasi bagi siswa. Tetapi tidak semua hadiah memberikan rasa senang atau motivasi bagi siswa. Contohnya siswa yang tidak memiliki bakat dalam menulis, namun ia mendapatkan juara satu. Ia merasa tidak senang karena hasil yang ia dapatkan tidak sesuai dengan bakatnya.

3) Saingan/kompetisi

Saingan atau kompetisi dapat digunakan sebagai alternatif motivasi untuk mendorong semangat belajar siswa. Kompetisi yang bersifat individual maupun kelompok dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

4) Ego-involvement

Menumbuhkan kesadaran siswa agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga bekerja keras dengan mempertaruhkan harga diri adalah sebagai salah satu bentuk motivasi yang cukup penting. Siswa akan belajar dengan keras bisa jadi karena harga dirinya.

j. Ciri-ciri Peserta didik yang Memiliki Motivasi Belajar Tinggi

Peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi akan berpengaruh terhadap proses pembelajaran yang dilakukan peserta didik. Berkaitan dengan ciri-ciri adanya motivasi dalam proses belajar. Menurut Sardiman (1996) (dalam Suharni dan Purwanti. 2018: 143-144), menyebutkan bahwa siswa yang memiliki motivasi tinggi memiliki beberapa ciri-ciri sebagai berikut :

1) Tekun menghadapi tugas.

Dalam membuat tugas yang diberikan guru, siswa sangat tekun dan teliti mengerjakan tugas tersebut.

2) Ulet menghadapi kesulitan/tidak mudah putus asa.

Sikap putus asa tidak akan timbul jika siswa tersebut termotivasi dalam belajarnya. Setiap siswa yang sudah termotivasi akan berusaha untuk menghadapi kesulitan yang mereka hadapi.

3) Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin.

Siswa yang memiliki motivasi yang tinggi tidak akan memerlukan dorongan dari luar, karena tanpa disadari siswa tersebut sudah termotivasi dari dalam dirinya sendiri.

4) Lebih senang bekerja mandiri.

Peserta didik yang sudah termotivasi terlebih dahulu akan lebih senang jika ia mengerjakan tugas secara mandiri

5) Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin.

Hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik.

6) Dapat mempertahankan pendapatnya.

Siswa yang sudah termotivasi akan terlihat percaya diri dan yakin dengan jawaban atau pendapat yang dikemukakannya. Karena siswa tersebut sudah yakin dengan jawaban atau pendapat tersebut.

7) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini.

Apabila seseorang memiliki ciri-ciri diatas, berarti orang tersebut selalu memiliki motivasi yang cukup kuat. Ciri-ciri motivasi tersebut akan sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik. Dengan kata lain, adanya usaha yang tekun dan didasari adanya motivasi, maka seseorang yang belajar akan memperoleh prestasi yang baik

k. Cara Membangkitkan Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan salah satu aspek utama bagi keberhasilan dalam belajar. Oleh karena itu, motivasi belajar dapat di pelajari supaya dapat tumbuh dan berkembang. Berikut ini merupakan beberapa cara untuk membangkitkan motivasi belajar yang dikutip oleh Hanafiah dan Cucu Suhana yaitu sebagai berikut:

- 1) Peserta didik memperoleh pemahaman (*comprehension*) yang jelas mengenai proses pembelajaran.
- 2) Peserta didik memperoleh kesadaran diri (*self consciousness*) terhadap pembelajaran.
- 3) Menyesuaikan tujuan pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik secara *link and match*.
- 4) Memberi sentuhan lembut (*soft touch*)
- 5) Memberikan hadiah (*reward*)

Hadiah dapat juga dijadikan sebagai motivasi tetapi tidak selalu demikian. Karena hadiah untuk pekerjaan atau kegiatan mungkin tidak akan menarik seseorang yang tidak senang dan tidak berbakat terhadap suatu pekerjaan tersebut.

- 6) Memberikan pujian dan penghormatan

Apabila ada siswa yang sukses menyelesaikan tugas dengan perlu diberi pujian. Pujian ini adalah bentuk *reinforcement*

yang positif sekaligus merupakan motivasi yang baik, supaya pujian ini merupakan motivasi dan pemberiannya harus tepat

- 7) Peserta didik mengetahui prestasi belajarnya
- 8) Adanya iklim belajar yang kompetitif secara sehat
- 9) Belajar menggunakan multimedia
- 10) Belajar menggunakan multimetode
- 11) Guru yang kompeten dan humoris
- 12) Suasana lingkungan sekolah yang sehat.

Dengan adanya cara tersebut guru dapat mengetahui bagaimana cara guru membangkitkan motivasi belajar siswa selain menggunakan pemberian *reward*. Karena selain pemberian *reward* guru juga bisa membangkitkan motivasi dan semangat siswa melalui metode, model dan media yang beragam agar pembelajaran yang dilakukan tidak monoton dan membosankan.

3. Defenisi Matematika

a. Pengertian Matematika

Menurut Beth & Piaget (1956) dalam buku (Runtukahu & Kandou, 2016) mengatakan bahwa yang dimaksud dengan matematika adalah pengetahuan yang berkaitan dengan berbagai struktur abstrak dan hubungan antar-struktur tersebut sehingga terorganisasi dengan baik. Sementara Kline (1972) dalam buku (Runtukahu & Kandou, 2016) mengatakan bahwa matematika adalah pengetahuan yang tidak berdiri sendiri, tetapi dapat membantu manusia untuk memahami dan memecahkan permasalahan sosial, ekonomi, dan alam.

Lain halnya menurut Reys dkk (2002) dalam buku (Runtukahu & Kandou, 2016) mengatakan bahwa matematika adalah studi tentang pola dan hubungan cara berpikir dengan strategi organisasi, analisis dan sintesis, seni, bahasa, dan alat untuk memecahkan masalah-masalah abstrak dan praktis.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa matematika adalah suatu ilmu pengetahuan yang terorganisir dan tidak bersiri sendiri yang dapat membantu manusia dalam memecahkan masalah abstrak dan praktis.

b. Prinsip-Prinsip Praktis Matematika

Reys dkk (2002) dalam buku (Runtukahu & Kandou, 2016) mengemukakan prinsip-prinsip praktis pendekatan belajar kognitif dalam pembelajaran matematika yang dianjurkan tidak berdiri sendiri, tetapi berhubungan satu sama lain yaitu :

- 1) Belajar matematika harus berarti.

Belajar dengan penuh pengertian meliputi semua materi matematika yang diajarkan di SD.

- 2) Belajar matematika adalah proses perkembangan.

Belajar matematika yang efektif dan efisien tidak dengan sendirinya terjadi karena membutuhkan cukup waktu dan perencanaan yang baik. Guru memegang peranan penting dalam menyediakan lingkungan belajar yang kaya sesuai dengan perkembangan kognitif anak.

- 3) Matematika adalah pengetahuan yang sangat terstruktur.

Keterampilan matematika harus dibangun dari keterampilan sebelumnya. Keterampilan prasyarat harus dipenuhi sebelum berpindah pada materi belajar berikutnya. Oleh sebab itu, pendekatan spiral dalam belajar matematika sangat cocok.

- 4) Anak aktif terlibat dalam belajar matematika.

Belajar aktif merupakan inti belajar matematika yang memungkinkan anak berkesulitan belajar membentuk pengetahuan mereka. Keterlibatan secara aktif dapat berupa keterlibatan fisik, tetapi jangan lupa setiap kegiatan fisik tidak terlepas dari kegiatan mental.

- 5) Anak harus mengetahui apa yang akan dipelajari dalam kelas matematika.

Anak biasanya mau bekerja keras untuk mencapai tujuan-tujuan yang nyata, jelas dan dimengerti. Sebagai tambahan, nilai-nilai yang ada pada anak sangat dipengaruhi oleh guru. Jika guru hanya menekankan pada pengajaran keterampilan berhitung, mereka akan menganggap berhitung sangat penting. Jika guru memberi penekanan pada pemecahan matematika, anak akan memandang pemecahan masalah matematika penting.

- 6) Komunikasi merupakan bagian yang tidak terpisahkan dengan belajar.

Anak dari semua tingkatan belajar harus belajar bagaimana menggunakan kata-kata matematika secara lisan sebelum mereka menyajikannya dengan tanda simbol, anak berkesulitan belajar matematika dianjurkan untuk “berbicara” apa yang dipikirkannya.

- 7) Menggunakan berbagai bentuk atau model matematika dalam belajar matematika

Matematika dibandingkan dengan mata pelajaran lain yang diajarkan di sekolah adalah abstrak. Oleh sebab itu, materi, model dan strategi matematika akan sangat membantu mereka belajar matematika. Alat bantu yang digunakan harus menyangkut banyak model dan mendorong anak berpikir abstrak.

- 8) Variasi matematika membantu siswa belajar matematika.

Belajar matematika sangat tergantung pada kemampuan membuat abstraksi dan generalisasi. Prinsip dan bentuk serta model matematika tergantung pada pengalaman anak dengan berbagai bentuk fisik yang diaitkan dengan konsep-konsep matematika.

9) Metakognisi memengaruhi anak belajar.

Metakognisi adalah kemampuan mengamati diri sendiri tentang apa yang diketahui dan merefleksikan apa yang diamati.

10) Pemberian bantuan pada kemampuan yang terbentuk atau retension.

Retension adalah jumlah pengetahuan yang tahan lama dan terpelihara. Retension matematika menyangkut pengetahuan matematika yang dapat digunakan sewaktu-waktu apabila diperlukan.

c. Fungsi Matematika

1) Matematika sebagai bahasa simbol

Matematika adalah bahasa simbol tentang berbagai gagasan (Skemp, 1986) dalam buku (Runtukahu & Kandou, 2016). Simbol-simbol matematika mempunyai fungsi-fungsi tertentu, dapat dibedakan satu sama lainnya, Skemp (1986) dalam buku (Runtukahu & Kandou, 2016) mengemukakan beberapa fungsi simbol matematika yaitu :

a) Berkomunikasi

Sebuah konsep adalah abstrak karena konsep tidak dapat dilihat dan didengar secara fisik. Oleh sebab itu, kita harus menggunakan cara-cara, dimana kita dapat menggunakan pendengaran dan penglihatan secara berarti. Sebagai contoh, anak mengungkap kata-kata secara lisan atau tertulis. Kata-kata adalah simbol dan dengan kata-kata, anak dapat berkomunikasi. Simbol dalam hal ini dapat disamakan dengan sesuatu yang kelihatan atau kedengaran yang secara mental dihubungkan dengan konsep atau gagasan. Selanjutnya gagasan dapat menjelaskan simbol dan jika simbol tidak dihubungkan dengan gagasan maka simbol itu tidak mempunyai arti apa-apa.

b) Merekam pengetahuan

Merekam adalah satu kegiatan komunikasi khusus dan biasanya mempunyai tujuan (Runtukahu & Kandou, 2016). Tujuan utama membuat rekaman ialah untuk dilihat atau dibaca orang lain dalam waktu dekat atau dalam waktu yang cakep panjang.

Dalam komunikasi lisan, biasanya terdapat pertanyaan atau penjelasan yang akan disampaikan. Kalau ada yang kurang jelas, masih ada kesempatan mengulangi penjelasan sehingga penerima pesan mengerti dengan baik. Berbeda dengan komunikasi lisan, komunikasi tulisan atau komunikasi dengan simbol tertulis akan menyampaikan semua arti yang terdapat dalam tulisan atau simbol tanpa ada kesempatan kedua untuk memberikan penjelasan apa yang dituliskan. Dengan komunikasi tulisan, penerima secara permanen secara permanen merekam, mengadakan revisi, dan mengecek kembali apa yang dibacanya.

c) Membuat klasifikasi ganda secara langsung

Sebuah objek tunggal dapat diwakili oleh bermacam-macam nama, misalnya ibu Yulia juga disebut “Ibu”, “Nyonya Yulia”, “Kakak Yulia”, atau “Yulia” demikian juga dengan matematika. Klasifikasi simbol berikut yang menunjukkan banyak simbol untuk bilangan 100. Klasifikasi simbol yang terdapat pada kedua contoh tersebut dapat membantu anak dalam menyelesaikan soal matematika. Semakin banyak cara klasifikasi yang dibuat anak semakin besar kemungkinan ia memecahkan masalah matematika. Semakin banyak simbol yang ditambahkan semakin banyak cara membuat klasifikasi simbol.

d) Fungsi menjelaskan

Fungsi menjelaskan merupakan bentuk komunikasi matematika dengan maksud membantu anak agar lebih mengerti apa yang sebelumnya belum dimengerti. Misalnya $a^m \times a^n : a^n$ adalah perkalian dan pembagian bilangan berpangkat dengan m dan n bilangan asli ($m > n$). Perkalian dan pembagian bilangan berpangkat berlaku juga pada pangkat 0 dan bilangan negatif.

e) Fungsi membuat kegiatan reflektif

Kegiatan reflektif adalah kegiatan menyadari konsep sendiri, keterkaitan antarkonsep, dan memanipulasi konsep dengan berbagai cara. Mengetahui suatu gagasan berhubungan erat dengan sebuah simbol. Anak dapat menggunakan simbol-simbol dalam berpikir verbal, yaitu siswa mengadakan komunikasi dengan diri sendiri. Sadar akan pikiran sendiri terjadi pada proses mendengar diri sendiri mengatakan sesuatu kepada orang lain. Peristiwa ini dikenal dengan “berpikir sampai berbicara” (*thinking aloud*).

Berpikir sambil berbicara juga dapat membantu siswa menyelesaikan masalah matematika. Selain berpikir verbal dikenal juga berpikir visual yang sifatnya pribadi. Dalam berpikir visual, anak membayangkan apa yang ada di pikirannya. Berpikir verbal dan visual saling berhubungan. Bagi anak berkesulitan belajar matematika yang mengalami gangguan bahasa dianjurkan untuk mengembangkan kebiasaan membaca atau menyatakan masalah matematika dengan kata-kata sebelum atau sesudah mengadakan perhitungan dengan cara berikut :

- (1) Berhenti setelah satu jawaban.
- (2) Membaca nyaring masalah dan jawabannya.

- (3) Mendengar dan bertanya pada diri sendiri, “apakah ini berhasil?”
- (4) Bagi anak-anak TK atau kelas-kelas rendah SD, tiga anjuran di atas dilakukan dengan model guru secara berulang kali, guru sabar berulang kali mengingatkan kembali apa telah diajarkan, dan banyak memberikan praktik kepada anak, misalnya dengan kartu pengingat visual seperti kartu bergambar.

f) Menunjukkan struktur

Menunjukkan struktur matematika bagi diri sendiri. Fungsi ini berhubungan erat dengan kegiatan reflektif yang telah dibicarakan di atas, yaitu menyadari gagasan anak sendiri dan mengintegrasikannya dengan gagasan lain. Kalau anak meningat sesuatu maka dibutuhkan waktu untuk mengingat. Waktu untuk mengingat sangat pendek dan terbatas, lagi pula semakin sulit topik matematika yang dipelajari semakin membutuhkan perhatian yang terpusat pada satu objek dalam satu waktu tertentu. Sebaiknya anak merekam apa yang dipikirkan secara tertulis.

Cara lain untuk menunjukkan apa yang dipikirkan adalah dengan menggunakan simbol. Simbol sangat penting dalam matematika. Coba bayangkan pengajaran matematika yang hanya menggunakan kata-kata dan tanpa simbol. Penggunaan simbol sangat berfaedah dalam menunjukkan struktur matematika, tetapi harus diperhatikan dua hal berikut :

- (1) Sistem simbol yang digunakan jangan sampai menyulitkan anak memanipulasi konsep matematika.
- (2) Memerhatiakn keterkaitan konsep dan simbol.

g) Fungsi manipulasi proses matematika secara otomatis

Fungsi simbol matematika berikutnya adalah memanipulasi proses matematika sehingga menjadi otomatis. Belajar matematika akan meningkat bila proses dasar yang dimiliki anak. Anak dapat memusatkan perhatian pada gagasan matematika baru yang sementara dipelajari, bila pengetahuan matematika yang dimilikinya secara otomatis muncul bila dibutuhkan. Selanjutnya gagasan baru yang telah dipelajari akan menjadi otomatis dan seterusnya. Sebagai contoh, anak mempelajari hubungan apa yang terdapat antara sisi-sisi segitiga siku-siku yang dikenal dengan dalil *Phytagoras*.

h) Fungsi mengulang informasi dan pengertian

Simbol matematika juga berfungsi untuk mengulangi informasi dan pengertian matematika. Fungsi ini tidak lepas dari fungsi-fungsi simbol lain. Merekam, mengidentifikasi, dan memanipulasi konsep-konsep matematika termasuk dalam kegiatan mengulang informasi dan pengertian. Fungsi pengulangan sangat berguna untuk memunculkan kembali konsep-konsep matematika yang ada dalam ingatan jangka panjang (*long term memory*). Dalam kehidupan sehari-hari, contohnya “pada suatu hari seorang anakbertemu teman lama dan tidak mengenalnya. Temannya berkata, “saya adalah ...”, dan pada saat itu, anak mengenalnya bahkan mengingat hal-hal lain tentang dirinya.”

i) Fungsi seni

Matematika memiliki karakteristik keindahan, keteraturan, dan keteraturan (Kline, 1972; Reys dkk, 2002). Banyak anak dan orangtua mereka yang beranggapan bahwa belajar matematika adalah menghafal dalil dan

rumus serta menguasai berbagai keterampilan matematika. Keteraturan dan keindahan matematika dan menghargai keindahan yang terdapat pada matematika perlu ditekankan.

Selanjutnya, matematika adalah bahasa simbol. Berbagai fungsi simbol matematika sangat membantu anak belajar matematika. Simbol-simbol matematika berlaku secara internasional. Simbol-simbol pengerjaan bilangan, yaitu penjumlahan ialah “+”, pengurangan “-“, perkalian “x”, dan pembagian “:”. keempat simbol dikenal anak sejak duduk di bangku SD.

2) Pengetahuan tentang pola dan hubungan

Reys dkk (2002) dalam buku (Runtukahu & Kandou, 2016) mengatakan bahwa matematika ialah studi tentang berbagai pola dan hubungan antara elemen-elemen matematika. Steen (1988) dalam buku (Runtukahu & Kandou, 2016) memperkuat pendapat Reys dengan mengatakan bahwa matematika adalah pengetahuan tentang pola-pola untuk meramalkan gejala-gejala matematika. Keterkaitan antara berbagai elemen matematika dapat dikembangkan anak sehingga terjadi bagian-bagian matematika yang berhubungan satu dengan lainnya.

Matematika adalah pengetahuan yang sangat terstruktur. Satu bagian tidak dapat terlepas dari bagian lainnya. Sebuah topik matematika yang telah dipelajari anak tidak berdiri, tetapi terkait dengan topik matematika yang mendahuluinya. Seandainya anak tidak menguasai topik yang pertama, ia akan mendahuluinya. Seandainya anak tidak menguasai topik yang pertama, ia akan mengalami kesulitan belajar topik yang kedua dan seterusnya.

B. Penelitian Yang Relevan

Adapun kajian penelitian yang relevan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini didukung oleh peneliian terdahulu yang dilakukan oleh Pudyastowo (2016) dengan judul “ Pengaruh Pemberian Reward dan Reinforcement Negatif Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Se-Kecamatan Kalasan Kabupaten Sleman Tahun Ajaran 2015/2016”. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah kuantitaif dengan bentuk Skala Psikologi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemberian *reward* dan *reinforcement* negatif terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri se-Kecamatan Kalasan Kabupaten Sleman tahun ajaran 2015/2016. Hasil penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dari pemberian reward dan reinforcement negatif terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri se-Kecamatan Kalasan Kabupaten Sleman tahun ajaran 2015/2016.

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian Peneliti yaitu terdapat pada variabel yang sama yaitu pemberian reward dan motivasi belajar. Metode penelitian yang digunakan sama-sama metode penelitian kuantitatif dan juga kelas yang digunakan sama-sama kelas V. Perbedaan yang terdapat dengan penelitian di atas yaitu terdapat pada bentuk penelitian yaitu skala psikologi sedangkan Peneliti menggunakan bentuk angket. Selain itu, perbedaannya yaitu terdapat pada objek yang diteliti. Pada penelitian di atas objek yang dipakai adalah siswa kelas V SD Negeri se-Kecamatan Kalasan kabupaten Sleman sedangkan Peneliti memakai objek siswa kelas V SD Negeri 06 Andaleh Baruh Bukik.

2. Penelitian ini didukung oleh peneliian terdahulu yang dilakukan oleh Mar'atul Latifah Dwi Saputri (2017) dengan judul “Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Motivasi Belajar Kelas I MIM Pekalongan Lampung Timur Tahun Pelajaran 2017/2018”. Penelitian

ini adalah penelitian kuantitatif dengan teknik pengumpulan data yaitu lembar observasi dan angket langsung. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah pemberian reward memiliki pengaruh motivasi belajar siswa kelas IB MIM Pekalongan Kab. Lampung Timur tahun pelajaran 2017/2018. Hasil penelitian ini adalah terdapat pengaruh pemberian reward terhadap motivasi belajar siswa kelas I MIM Pekalongan Lampung Timur.

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian Peneliti adalah metode penelitian kuantitatif. Selain itu juga terdapat persamaannya yaitu pada teknik pengumpulan data yaitu angket langsung. Selanjutnya persamaannya yaitu variabel yang digunakan adalah pemberian reward dan motivasi belajar. Perbedaan penelitian di atas dengan penelitian Peneliti adalah objek yang digunakan adalah siswa kelas 1 MIM Pekalongan Lampung Timur, sedangkan Peneliti menggunakan objek siswa SD kelas V SD Negeri 06 Andaleh Baruh Bukik.

3. Penelitian ini didukung oleh peneliiian terdahulu yang dilakukan oleh Maria, Cleopatra dengan judul “Pengaruh Gaya Hidup dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika”. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian ini bertujuan untuk menemukan dan menganalisis secara empiris pengaruh gaya hidup dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar matematika siswa. Metode penelitian adalah metode survei dengan teknik korelasional. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis regresi ganda. Metode sampel yang digunakan metode random acak sederhana secara proporsional. Rumus yang digunakan ialah rumus slovin.

Persamaan penelitian di atas dengan Peneliti adalah metode penelitian kuantitatif dan mata pelajaran yang akan di uji sama-sama mata pelajaran matematika. Sedangkan perbedaannya terdapat pada tujuan penelitiannya, dalam penelitian Peneliti tujuan penelitiannya adalah untuk melihat efektivitas pemberian *reward* dalam

meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran matematika di SDN 06 Andaleh Baruh Bukik, untuk melihat peningkatan motivasi belajar yang didapatkan siswa selama guru memberikan reward dalam proses pembelajaran di kelas V pada mata pelajaran matematika di SDN 06 Andaleh Baruh Bukik.

4. Penelitian ini didukung oleh peneliiian terdahulu yang dilakukan oleh Yusvidha Ernata dengan judul “Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Pemberian Reward Dan Punishment Di SDN Ngaringan 05 Kec. Gandusari Kab. Blitar”. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis motivasi belajar peserta didik melalui pemberian reward dan punishment di SDN Ngaringan 05. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif jenis deskriptif. Jumlah sampel 22 peserta didik. Data diperoleh melalui instrumen yang dikembangkan peneliti dengan jumlah item instrumen sebanyak 10 item. Pengukuran terhadap masing-masing pernyataan menggunakan skala Likert, yaitu: 1) sangat tidak setuju; 2) tidak setuju; 3) ragu-ragu; 4) setuju dan 5) sangat setuju. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan wawancara tidak terstruktur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemberian reward dan punishment dapat memberikan pengaruh besar terhadap motivasi belajar siswa. Strategi yang tepat akan mempengaruhi proses pembelajaran semakin meningkat secara terus menerus mencapai hasil yang maksimal. Untuk itu guru senantiasa berupaya memotivasi peserta didik agar mereka lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran. Salah satu caranya dengan cara memberikan reward dan punishment yang bersifat mendidik.

Persamaan penelitian di atas dengan Peneliti adalah metode penelitian kuantitatif. Teknik penelitian yang digunakan sama-sama menggunakan teknik angket dan wawancara tidak terstruktur serta menggunakan skala likert. Sedangkan perbedaan yang terdapat antara penelitian di atas dengan penelitian Peneliti terdapat pada jenis penelitian yang digunakan. Pada penelitian di atas menggunakan jenis

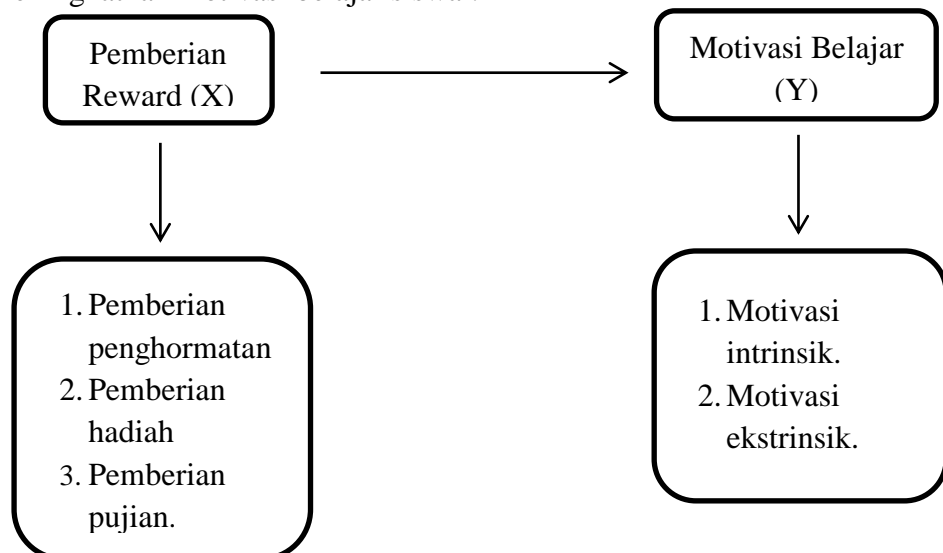
penelitian deskriptif, sedangkan Peneliti menggunakan jenis penelitian eksperimen.

C. Kerangka Berpikir

Reward adalah penghargaan yang diberikan kepada seseorang terhadap prestasi dan tingkah laku yang telah dicapainya agar dapat meningkatkan motivasinya dalam mempertahankan prestasi dan tingkah laku tersebut. *Reward* dapat diberikan dalam beberapa cara diantaranya pujian, hadiah, mendo'akan, papan prestasi, tepuk pundak, penghormatan, berpesan kepada siswa lain, dan berpesan kepada siswa lain, dan berpesan pada keluarga siswa yang bersangkutan. Tujuan diberikan *reward* adalah untuk menarik perhatian, mempertahankan perilaku, memberikan motivasi, pembiasaan untuk terus berbuat baik secara berkelanjutan. Pengaruh positif yang diberikan oleh reward ini adalah peserta didik akan merasa senang dan termotivasi dalam belajar.

Dalam penelitian ini terdapat 1 variabel bebas yaitu pemberian *reward*, dan 1 variabel terikat yaitu motivasi belajar. Dalam penelitian bertujuan untuk mengetahui efektifitas pemberian *reward* dalam meningkatkan motivasi belajar.

kerangka berpikir efektifitas pemberian reward dalam meningkatkan motivasi belajar siswa :



A. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2016). Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan hanya terdapat pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi, hipotesis adalah jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik.

H_0 : Pemberian *reward* tidak efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Matematika di SDN 06 Andaleh Baruh bukit.

H_a : Pemberian *reward* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Matematika di SDN 06 Andaleh Baruh bukit.

BAB III

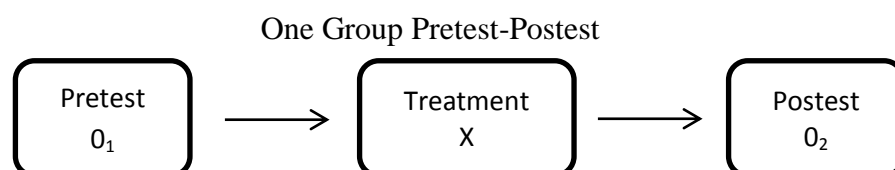
METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang telah diuraikan, jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen, karena dilakukan pada saat sekarang dengan sebagaimana adanya. Penelitian kuantitatif dapat diartikan menurut Sugiyono (2013:8) yaitu sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Menurut Sugiyono (2016:06) mengatakan “penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh *treatment* (perlakuan) tertentu”. Metode eksperimen yang Peneliti gunakan dalam penelitian adalah Pre-eksperimental dengan tipe *one group pre-test post-test*. Dimana pre-eksperimental menurut Sugiyono (2016:74) menjelaskan bahwa “desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap bentuk variabel dependen”.

Pada penelitian ini, peneliti akan melakukan pengukuran terhadap variabel terikat sebelum diberi perlakuan, dan setelah itu diberi perlakuan, kemudian dilakukan pengukuran kembali terhadap variabel terikat dengan alat ukur yang sama. Data tersebut dijadikan pembandingan setelah pemberian reward dengan membandingkan motivasi belajar siswa sebelum dengan sesudah pemberian reward.



B. Waktu dan Tempat Penelitian

Tempat penelitian yang dilaksanakan di SDN 06 Andaleh Baruh Bukik. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada awal bulan Juni 2022.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2015:148) populasi adalah "wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya". Dengan artian populasi tertuju pada sekumpulan objek yang memiliki kesamaan dalam beberapa hal yang membentuk masalah dalam suatu penelitian. Selanjutnya Neolaka (2014:41) menjelaskan "populasi dalam penelitian bisa berupa orang atau individu, kelompok, organisasi, komunitas orang, komunitas hewan, atau masyarakat maupun benda".

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa populasi yakni keseluruhan atau kelompok dari subjek yang akan diteliti. Adapun subjek yang akan menjadi populasi calon peneliti adalah seluruh siswa kelas V SDN 06 Andaleh Baruh Bukik yang berjumlah 25 siswa.

Tabel 3.1
Daftar Jumlah Siswa Kelas V

No	Jenis kelamin	Jumlah siswa
1	Laki-laki	11
2	Perempuan	14
Total		25

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2013:81) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi tersebut.

Dengan demikian sampel itu sendiri terdiri dari subjek penelitian (responden) yang menjadi sumber data. Selanjutnya, Noor (2011:15) mengatakan “dilihat dari substansi tujuan penarikan sampel yakni untuk memperoleh representasi populasi yang tepat, maka besarnya sampel yang akan diambil perlu mempertimbangkan karakteristik populasi serta kemampuan etimasi”. Teknik pengambilan sampel yang dilakukan peneliti yaitu menggunakan teknik sampel jenuh atau *sampling total*. Menurut Sugiyono (2016:85) teknik sampel jenuh yaitu teknik penentuan sampel apabila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Bila jumlah populasi relatif kecil kurang dari 30 siswa, atau membuat generalisasi dengan kesalahan relatif kecil maka digunakan sampel jenuh. Istilah lain sampel jenuh adalah sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel. Sampel penelitian adalah seluruh siswa kelas V SDN 06 Andaleh Baruh Bukik yang berjumlah 25 orang dilihat sebelum dan setelah diberi perlakuan. Berikut jumlah siswa sebagai sampel penelitian ini :

Tabel 3.2
Sampel Penelitian

No	Jenis kelamin	Jumlah siswa
1	Laki-Laki	11
2	Perempuan	14
Total		25

D. Pengembangan Instrumen

1. Instrumen Penelitian

Menurut Purwanto (2007: 99) “instrument merupakan alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dengan cara melakukan pengukuran. Alat ukur atau instrument dapat dipilih bila alat itu ada dan memenuhi kebutuhan pengukuran.” Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono: 2016). Dalam penelitian ini Peneliti menggunakan *Skala Likert* dalam bentuk *checklist* (✓). *Skala Likert* menurut Sugiyono (2016:93) adalah “skala yang digunakan

untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial”. Dalam penelitian ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut sebagai variabel penelitian. Dengan menggunakan *Skala Likert*, maka variabel yang diukur akan dijabarkan menjadi indikator variabel dan indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan. Selanjutnya Sugiyono (2016:93) menjelaskan jawaban setiap item instrumen yang menggunakan *Skala Likert* mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif, yang dapat jawaban berupa :

Tabel 3.3
Skala Likert

No	Kategori	Skor pernyataan	
		Positif	Negatif
1	Sangat Setuju	4	1
2	Setuju	3	2
3	Tidak setuju	2	3
4	Sangat Tidak Setuju	1	4

Dalam instrumen penelitian ini terdapat beberapa langkah yang harus diikuti yaitu sebagai berikut:

- a. Kisi-Kisi Instrumen Motivasi Belajar

Tabel 3.4
Kisi-Kisi Instrumen Motivasi Belajar

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Pernyataan		Jumlah
			Item +	Item -	
Motivasi Belajar	Intrinsik	Harapan dan cita-cita masa depan	1,2	3,4	4
		Dorongan dan kebutuhan dalam belajar	5,6	7,8	4
	Ekstrinsik	Hasrat dan keinginan berhasil	9,10	11,12	4
		Penghargaan dalam belajar	13,14	15,16	4
		Kegiatan yang menarik dalam belajar	17,18	19,20	4

		Lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik.	21,22	23,24, 25	5
Jumlah Butir Soal					25

Sumber : Lestari, E. T. (2020). *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah dasar*. Yogyakarta: Deepublish.

b. Menyusun Butir Pernyataan

Butir pernyataan berwujud pilihan ganda yang memiliki 2 pilihan jawaban dan memiliki 2 pernyataan positif dan negatif. Berikut alternatif jawaban dalam pembuatan skoring pada pernyataan diatas sebagai berikut :

Tabel 3.5
Pembuatan Skoring

Pernyataan Positif dan Pernyataan Negatif		
Alternatif jawaban	Skor pernyataan positif	Skor pernyataan negatif
Sangat Setuju (SS)	4	1
Setuju (S)	3	2
Tidak Setuju (ST)	2	3
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	4

2. Analisis Instrumen Penelitian

a. Validitas

Validitas adalah derajat ketepatan antara data yang terjadi pada obyek penelitian dengan daya yang dapat dilaporkan oleh peneliti (Sugiyono: 2016). Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat. Tinggi rendahnya instrumen meunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang variabel yang dimaksud.

1) Validasi konstruk

Validitas konstruk adalah sebuah alat ukur itu menunjukkan hasil yang sesuai dengan teori (Azwar, 2005). Proses pengujian validitas konstruk ini adalah menghubungkan alat ukur itu dengan alat ukur lain yang memiliki kesamaan konsep atau dengan alat ukur lain yang secara teoritis berkaitan dengannya. (Murphy & Davidshofer, 1991)

Pada penelitian ini, peneliti mempunyai 3 Dosen UIN Mahmud Yunus Batusangkar dan 1 wali kelas V SDN 06 Andaleh Baruh Bukik. Yang mana nama dosen validator Peneliti yaitu Ibu Desty Ayu Anastasha, M. Pd, Ibu Sunarti, M. Pd, Bapak Syaiful Marwan, M. Pd, dan Wali Kelas V SDN 06 Andaleh Baruh Bukik yaitu Ibu Nofi Eka Fitri, S. Pd. Masing-masing validator memberikan penilaian terkait dengan instrumen penelitian Peneliti. Penilaian tersebut sudah dilandaskan dengan teori tertentu dan meminta kepada validator memberikan penilaian tentang instrumen yang telah disusun. Adapun beberapa penilaian tersebut adalah valid tanpa revisi, valid dengan revisi, tidak dapat digunakan.

Peneliti melakukan 7 kali pertemuan bersama Bapak dan Ibu validator setelah menyelesaikan revisi. Selama pertemuan tersebut Peneliti melakukan bimbingan validasi dengan Bapak dan Ibu validator terkait instrumen yang Peneliti buat. Instrumen yang Peneliti buat adalah soal tes matematika kelas V dan angket tentang motivasi belajar siswa. Adapun hasil uji validasi instrumen bersama validator ada 4 soal tes essay valid dengan revisi dan 6 valid tanpa revisi, sedangkan angket ada 4 item valid dengan revisi dan 21 item valid tanpa revisi.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat dilihat hasil validasi instrumen soal tes essay dan angket sebagai berikut :

Tabel 3.6
Hasil Validasi Angket

NO	NOMOR ITEM	KETERANGAN
1	ITEM 1	Valid Dengan Revisi
2	ITEM 2	Valid Tanpa Revisi
3	ITEM 3	Valid Tanpa Revisi
4	ITEM 4	Valid Dengan Revisi
5	ITEM 5	Valid Tanpa Revisi
6	ITEM 6	Valid Tanpa Revisi
7	ITEM 7	Valid Tanpa Revisi
8	ITEM 8	Valid Tanpa Revisi
9	ITEM 9	Valid Tanpa Revisi
10	ITEM 10	Valid Dengan Revisi
11	ITEM 11	Valid Tanpa Revisi
12	ITEM 12	Valid Tanpa Revisi
13	ITEM 13	Valid Tanpa Revisi
14	ITEM 14	Valid Tanpa Revisi
15	ITEM 15	Valid Tanpa Revisi
16	ITEM 16	Valid Tanpa Revisi
17	ITEM 17	Valid Tanpa Revisi
18	ITEM 18	Valid Tanpa Revisi
19	ITEM 19	Valid Tanpa Revisi
20	ITEM 20	Valid Tanpa Revisi
21	ITEM 21	Valid Tanpa Revisi
22	ITEM 22	Valid Tanpa Revisi
23	ITEM 23	Valid Tanpa Revisi
24	ITEM 24	Valid Tanpa Revisi
25	ITEM 25	Valid Dengan Revisi

Tabel 3.7
Hasil Validasi Soal Tes

No	No Soal	Keterangan
1	Soal 1	Valid Tanpa Revisi
2	Soal 2	Valid Tanpa Revisi
3	Soal 3	Valid Tanpa Revisi
4	Soal 4	Valid Tanpa Revisi
5	Soal 5	Valid Dengan Revisi
6	Soal 6	Valid Dengan Revisi
7	Soal 7	Valid Tanpa Revisi
8	Soal 8	Valid Dengan Revisi
9	Soal 9	Valid Tanpa Revisi
10	Soal 10	Valid Dengan Revisi

2) Validasi Item

Uji validasi item adalah uji statistik yang digunakan untuk menentukan seberapa valid suatu item pertanyaan mengukur variabel yang teliti. Sebuah item dikatakan valid apabila mempunyai dukungan yang besar terhadap skor pernyataan total. Sebuah instrumen terdiri dari item-item pernyataan sebagai penilaian dalam sebuah instrumen, item yang tidak memperlihatkan kualitas yang baik atau tidak valid harus dihapuskan atau direvisi terlebih dahulu.

Adapun kriteria pengujian korelasi antar butir dengan skor $>0,3$ dinyatakan valid, jika $<0,3$ dinyatakan tidak valid. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka koefisien korelasi signifikan. Koefisien validasi butir soal dapat dirumuskan menggunakan rumus korelasi *Product Moment* sebagai berikut :

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

Keterangan :

r_{xy} : Koefisien korelasi product moment

N : Jumlah responden

$\sum XY$: Jumlah perkalian antara skor item dengan skor total

$\sum X$: Jumlah skor item

$\sum Y$: Jumlah skor total

Setelah didapatkan r_{xy} kemudian dibandingkan dengan harga titik nilai r *product moment*. Distribusi untuk $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan ($db = n-2$).

Setelah soal tersebut dinyatakan valid, selanjutnya dilihat kriteria penafsiran mengenai indeks korelasi *product moment*, yaitu sebagai berikut :

Tabel 3.8
Kriteria Validitas Item

Nilai	Kriteria
0,90 - 1,0	Sangat Tinggi
0,70 - 0,90	Tinggi
0,40 - 0,70	Cukup
0,20 - 0,40	Rendah
0,00 - 0,20	Sangat Rendah

Sumber : Anas Sudijono. 2010: 193

Adapun hasil pengukuran dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Excel* 2010 untuk uji validitas soal yaitu sebagai berikut :

Tabel 3.9
Hasil Validasi Item Butir Soal

No	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,77	0,396	Valid
2	0,64	0,396	Valid
3	0,46	0,396	Valid
4	0,46	0,396	Valid
5	0,45	0,396	Valid
6	0,4	0,396	Valid
7	0,57	0,396	Valid
8	0,51	0,396	Valid
9	0,4	0,396	Valid
10	0,56	0,396	Valid

Dari tabel 3.9 di atas dijelaskan bahwa 10 butir soal uji coba dinyatakan valid.

b. Reliabilitas

Instrumen reliabilitas adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama (Sugiyono, 2016:121). Suatu instrumen dapat dikatakan reliabel jika alat tersebut dapat dipercaya dan diandalkan. Menunjuk pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk dapat digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik.

Uji reliabilitas bertujuan untuk mengukur ketepatan terhadap apa yang akan diukur. Pada penelitian ini, Peneliti melakukan uji reliabilitas terhadap instrumen yang Peneliti pakai yaitu angket dan soal tes. Dimana pada angket Peneliti akan menguji reliabilitas pada variabel Y (motivasi belajar siswa) dengan bantuan *software IBM SPSS statistic 22* dan *microsoft excel* sebagai olah data dari pengujian reliabilitas instrumen yang dilakukan dengan *Alfa Cronbach's*.

Menurut V. Wiratna Sujarweni (2014:193) menjelaskan bahwa uji reliabilitas dapat dilakukan secara bersama-sama terhadap seluruh butir atau item pertanyaan dalam angket penelitian. Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji reliabilitas adalah sebagai berikut :

- 1) Jika nilai *Cronbach's Alfa* $> 0,60$ maka angket dinyatakan reliabel atau konsisten.
- 2) Jika nilai *Cronbach's Alfa* $< 0,60$ maka angket dinyatakan tidak reliabel atau konsisten.

Adapun hasil reliabilitas tersebut adalah sebagai berikut :

Tabel 3.10

Uji Reliabilitas Instrumen Soal Tes

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,670	10

Dari tabel 3.10 dapat disimpulkan bahwa ada 10 soal dengan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,670. Karena nilai *Cronbach's Alpha* $0,670 > 0,60$, maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji reliabilitas di atas, dapat disimpulkan bahwa 10 soal essay tersebut reliabel atau konsisten.

Tabel 3.11
Uji Reliabilitas Instrumen Angket

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,846	25

Dari tabel 3.11 dapat disimpulkan bahwa sebanyak 25 butir item angket dengan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,846. Dikarenakan nilai *Cronbach's Alpha* adalah $0,846 > 0,60$, maka dapat disimpulkan bahwa 25 item angket reliabel atau konsisten.

c. Daya Beda Soal

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan siswa yang pintar dengan siswa yang memiliki kemampuan rendah. Untuk menentukan daya pembeda butir soal untuk soal essay dapat digunakan rumus :

$$DP = \frac{\overline{X}_A - \overline{X}_B}{SMI}$$

Keterangan :

DP : Daya Pembeda

\overline{X}_A : rata-rata kelompok atas

\overline{X}_B : rata-rata skor kelompok bawah

SMI : Skor Maksimum Ideal

Tabel 3.12
Kriteria Daya Pembeda Soal

Daya Pembeda	Kriteria
0,00 – 0,20	Jelek
0,21 – 0,40	Cukup
0,41 – 0,60	Baik
0,61 – 1,00	Baik sekali
Negative	Semuanya tidak baik

Tabel 3.13
Daya Pembeda Soal Essay

No	Rata-Rata Atas	Rata-Rata Bawah	Daya Beda Soal	Kriteria
1	10	6,43	0,35	Cukup

2	10	5,71	0,42	Baik
3	10	7,85	0,42	Cukup
4	10	7,42	0,21	Cukup
5	10	5	0,25	Baik
6	8,57	6,42	0,5	Cukup
7	8,57	5,71	0,28	Cukup
8	5,71	3,57	0,21	Cukup
9	5	2,14	0,28	Cukup
10	8,5	5,28	0,32	Cukup

Berdasarkan tabel di atas daya pembeda soal di atas semua soal bisa dipakai sebagai alat pengumpul data.

d. Tingkat Kesukaran Soal

Indeks kesukaran soal digunakan untuk melihat apakah soal tersebut soal yang mudah, sedang atau sukar. Untuk menentukan indeks kesukaran soal untuk soal essay digunakan rumus

$$P = \frac{B}{J_s}$$

Keterangan :

P : Indeks Kesukaran Soal

B : Banyaknya siswa yang menjawab soal dengan benar

J_s : Jumlah seluruh siswa peserta tes

Tabel 3.14
Indeks Kesukaran Soal

Indeks Kesukaran	Kriteria
0,00 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

Indeks kesukaran soal di atas antara $0,8 \leq p \leq 1$, maka tingkat kesukaran soal tersebut mudah. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 3.15
Indeks Kesukaran Soal Tes Matematika

No Soal	Jumlah Siswa	Indeks Kesukaran Soal	Klasifikasi Soal
1	25	0,90	Mudah
2	25	0,84	Mudah
3	25	0,94	Mudah
4	25	0,84	Mudah

5	25	0,82	Mudah
6	25	0,82	Mudah
7	25	0,64	Sedang
8	25	0,42	Sedang
9	25	0,34	Sedang
10	25	0,73	Mudah

Berdasarkan tabel 3.15 dapat disimpulkan bahwa soal essay matematika sebanyak 10 butir soal terdapat 7 soal kategori mudah dan 3 soal dengan kategori sedang.

e. **Klasifikasi Soal**

Setelah dilakukan perhitungan indeks kesukaran soal (P), daya beda soal (D), dan reliabilitas tes, maka ditentukan soal yang akan digunakan untuk tes dan klasifikasi menjadi soal yang tetap dipakai atau dibuang. Berdasarkan klasifikasi soal yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan soal yang akan dibuang berjumlah nol (0), adapun soal yang akan diujikan pada kelas eksperimen adalah soal nomor 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 3.16
Klasifikasi Soal

No	Indeks Kesukaran Soal	Klasifikasi	Daya beda soal	Klasifikasi	Kesimpulan
1	0,90	Mudah	0,35	Cukup	Dipakai
2	0,84	Mudah	0,42	Baik	Dipakai
3	0,94	Mudah	0,42	Cukup	Dipakai
4	0,84	Mudah	0,21	Cukup	Dipakai
5	0,82	Mudah	0,25	Baik	Dipakai
6	0,82	Mudah	0,5	Cukup	Dipakai
7	0,64	Sedang	0,28	Cukup	Dipakai
8	0,42	Sedang	0,21	Cukup	Dipakai
9	0,34	Sedang	0,28	Cukup	Dipakai
10	0,73	Mudah	0,32	Cukup	Dipakai

E. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini maka peneliti memperoleh data dengan beberapa cara yaitu :

1. Kuesioner/Angket

Kuesioner/Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2016:142). Kuesioner/angket sangat cocok digunakan untuk jumlah responden cukup besar.

2. Tes Soal

Tes soal dilakukan dengan cara memberikan pretest dan posttest pada pelajaran matematika. Hal ini bertujuan untuk memperoleh data hasil belajar sebelum dan sesudah proses pembelajaran. Pada penelitian ini, Peneliti menggunakan soal tes berbentuk essay untuk melihat perbandingan nilai sebelum dan sesudah diberi pemberian reward. Dengan hal ini, dapat diketahui apakah hasil tes dan motivasi siswa meningkat atau tidak.

F. Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono (2016: 244) mengatakan bahwa 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 diajukan.

Dalam penelitian kuantitatif, teknik analisis data yang digunakan sudah jelas, yaitu diarahkan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan. Karena di dalam penelitian kuantitatif data yang digunakan adalah data kuantitatif, maka teknik analisis data yang digunakan adalah metode statistik yang sudah tersedia.

Untuk menguji hipotesis tentang ada tidaknya efektifitas pemberian *reward* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, Peneliti menggunakan rumus uji t. Adapun rumus uji t adalah sebagai berikut :

1. Mencari rerata nilai tes awal (O1)/pretest

2. Mencari rerata nilai tes akhir (O2)/posttest
3. Menghitung perbedaan rerata dengan uji-t dengan rumus berikut :

$$t_0 = \frac{M_D}{SE_{MD}}$$

- a. Mencari *Mean* dari *Difference*

$$M_D = \frac{\sum D^2}{N}$$

- b. Mencari deviasi standar dari *Difference*

$$SD_D = \sqrt{\frac{\sum D^2}{N} - \left(\frac{\sum D}{N}\right)^2}$$

- c. Mencari standar Erroe dari Mean of Difference

$$SE_{MD} = \frac{SD_D}{\sqrt{N-1}}$$

- d. Df = N-1

Keterangan :

MD : *Mean of Difference* nilai rata-rata hitung dari beda/selisih antara skor variabel X dan Y

$\sum D^2$: Jumlah beda /selisih antara skor variabel X dan skor variabel Y

N : *Number Of Cases* = Jumlah subjek yang kita teliti

SE_{MD} : Standar error (standar kesesatan) dari *Mean of Difference*

Selanjutnya melakukan perbandingan antara t_0 dan t_t dengan patokan sebagai berikut :

1. Jika $t_0 > t_t$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Berarti pemberian *reward* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V
2. Jika $t_0 < t_t$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Berarti pemberian *reward* tidak efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V

Teknik Analisis Data Soal

1. N-Gain

Analisis N-Gain adalah analisis tes soal belajar yang biasanya terdapat nilai *Pretest* dan *Posttest*. Penelitian ini menggunakan nilai *Pretest* dan *Posttest*, maka akan terdapat selisih nilai tersebut dengan

menunjukkan perbedaan pengetahuan siswa diawal dan diakhir pembelajaran pada kelas eksperiment. Adapun rumus N-Gain tersebut adalah sebagai berikut :

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Nilai Postest} - \text{Nilai Pretest}}{\text{Skor Maksimal Ideal} - \text{Nilai Pretest}}$$

Adapun kriteria interpretasi N-Gain adalah sebagai berikut :

Tabel 3.17
Kriteria Interpretasi N-Gain

N-Gain	Kriteria Interpretasi
N-Gain > 0,7	Tinggi
0,3 ≤ N-Gain ≤ 0,7	Sedang
n-Gain < 0,3	Rendah

2. Uji Normalitas

Uji normalitas pada data penelitian ini dilakukan untuk mengetahui subjek yang diteliti berdistribusi normal atau tidak. Penggunaan statistik parametris, bekerja dengan asumsi bahwa data setiap variabel penelitian yang akan dianalisis membentuk distribusi normal. Jika tidak normal, maka teknik statistik parametris tidak dapat digunakan untuk analisi data. Untuk itu, sebelum peneliti menggunakan teknik parametris, maka kenormalan data harus diuji terlebih dahulu. Bila data tidak normal, maka statistik parametris tidak dapat digunakan, maka kenormalan data harus diuji terlebih dahulu. Bila data tidak normal, maka statistik parametris tidak dapat digunakan, untuk itu perlu digunakan statistik non-parametris.

3. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas, kemudian akan dilakukan uji hipotesis. Uji hipotesis bertujuan untuk melihat apakah hasil tes siswa melalui pemberian *reward* mengalami peningkatan yang signifikan pada hasil tes soal siswa sehingga motivasi belajar siswa meningkat dengan pemberian *reward* secara N-Gain, dengan hipotesis statistik.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

Hasil data penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dapat diuraikan dan dideskripsikan secara rinci hasil penelitian tentang Efektifitas Pemberian *Reward* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V. Untuk mengetahui efektifitas pemberian *reward* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V, terlebih dahulu perlu dianalisis tentang (1) motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran matematika di SDN 06 Andaleh Baruh Bukik, sebelum pemberian reward (Pretest) dan (2) motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran matematika di SDN 06 Andaleh Baruh Bukik, setelah pemberian reward (Posttest). Hasil penelitian tersebut merupakan hasil penelitian kuantitatif yang dinyatakan dengan angka.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 06 Andaleh Baruh Bukik dengan populasi penelitian adalah siswa kelas V di SDN 06 Andaleh Baruh Bukik Tahun Ajaran 2021/2022 dan sampel yang diambil sebanyak 25 siswa. Pada penelitian ini populasi langsung dijadikan sebagai sampel penelitian dengan menggunakan teknik sampel jenuh. Pada penelitian ini perlakuan diberikan sebelum melaksanakan posttest dengan penerapan pemberian reward, sedangkan untuk pretest menggunakan metode pembelajaran ceramah.

Dalam pertemuan pertama, guru menjelaskan materi tentang mata pelajaran matematika menggunakan metode pembelajaran ceramah. Pembelajaran menggunakan metode ceramah ini, siswa hanya terfokus sama penjelasan guru dan buku pegangan siswa. Pembelajaran pada saat menggunakan metode ceramah bisa dikatakan tidak kondusif, dikarenakan masih ada siswa yang asyik bermain dengan teman sebangkunya, terdiam saat belajar tanpa mengerti apa yang diajarkan oleh guru, dan siswa tidak aktif dalam belajar. Oleh sebab itu, banyak siswa yang tidak paham dengan materi yang diajarkan dan akibatnya banyak nilai tes siswa yang tidak memuaskan.

Kemudian pada pertemuan kedua, guru menerapkan metode pemberian reward pada mata pelajaran matematika. Dimana pada pembelajaran ini, awalnya guru menjelaskan materi yang akan diajarkan kepada siswa dengan cara melakukan tanya jawab, setelah itu siswa dibagi ke beberapa kelompok dan siswa dituntut serta dibimbing dalam melakukan kerja kelompok. Pada saat kerja kelompoknya sudah selesai siswa dipersilahkan untuk menampilkan hasil diskusi kelompoknya di depan kelas secara bergantian. Setelah semua kelompok tampil di depan kelas, guru mempersilahkan siswa kembali ke tempat duduk masing-masing. Setelah itu, diakhir pembelajaran guru memberikan beberapa pertanyaan rebutan kepada siswa, bagi siswa yang bisa menjawab dengan benar akan mendapatkan hadiah berupa alat tulis dari guru.

Pembelajaran menggunakan metode pemberian reward ini akan membangkitkan semangat belajar siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran ceramah, karena siswa sudah membayangkan reward yang akan mereka dapat. Selain itu, pemberian reward juga akan meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar terutama pada mata pelajaran matematika.

Penyajian data bertujuan mengungkap motivasi belajar siswa tersebut, maka dapat diamati pada analisis berikut ini :

1. Data Hasil Tes Pretest dan Posttest

Data hasil pretest dan posttest pada ranah kognitif siswa diperoleh dari tes pretest dan posttest yang diberikan kepada siswa setelah melakukan pembelajaran menggunakan metode ceramah dan pemberian reward. Soal tes yang diberikan berupa soal tes essay berjumlah 10 butir soal. Dalam melaksanakan tes pretest dan posttest siswa diberikan waktu 60 menit setiap tes, jadi total waktu yang digunakan untuk 2 tes tersebut adalah 120 menit. Berdasarkan hasil tes pretest dan posttest yang dilakukan, terdapat perbedaan nilai tertinggi, terendah, rata-rata pada pretest dan posttest. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.1
Tabel nilai pretest dan posttest

No	Nama Siswa	Pretest	Posttest
1	AWA	50	94
2	ANI	50	90
3	AS	40	97
4	A	30	60
5	ALS	40	100
6	F	50	80
7	HY	30	70
8	HPJ	30	80
9	IZA	75	80
10	IS	75	90
11	LM	75	97
12	MA	50	80
13	MH	20	80
14	MD	30	90
15	MYK	30	80
16	NAP	20	70
17	NPA	40	80
18	PJ	75	97
19	RW	50	90
20	RLP	50	90
21	RK	20	97
22	S	30	80
23	ZA	50	90
24	Z	30	80
25	ZS	75	97
Jumlah		1115	2151
Rata-rata		44,6	86,04

Tabel 4.2
Nilai Rata-Rata, Nilai Tertinggi, Nilai Terendah, Dan Ketuntasan

No	Jenis Tes	N	Rata-Rata	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Tuntas	Tidak Tuntas
1	Pretest	25	44,6	75	20	20%	80%
2	Posttest	25	86,04	100	60	88%	12%

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa siswa yang mengikuti tes pretest dan posttest sebanyak 25 orang siswa. Dari 25 orang siswa ini dapat dilihat dari tabel diatas adalah nilai rata-rata pada soal pretest dan posttest secara berturut-turut adalah 44,6 dan 86,04, Nilai tertinggi 75 dan 100, nilai terendah 20 dan 60, siswa yang mencapai batas ketuntasan

sebanyak 20% dan 88%, dan siswa yang tidak mencapai batas ketuntasan adalah 80% dan 12%.

Tabel 4.3
Distribusi Nilai, Frekuensi, dan Persentase Hasil Soal Tes

Rentang Nilai	Frekuensi (f)	
	Pretest	Posttest
11-20	3	0
21-30	7	0
31-40	3	0
41-50	7	0
51-60	0	1
61-70	0	2
71-80	5	9
81-90	0	6
91-100	0	7

Berdasarkan tabel diatas dapat diambil kesimpulan bahwa frekuensi ketuntasan siswa pada pretest lebih tinggi dibandingkan dengan frekuensi ketuntasan posttest. Hal ini menandakan bahwa hasil tes pada saat posttest dengan pemberian reward dengan hasil tes posttest dengan metode ceramah mengalami peningkatan.

2. Data Hasil Angket Melalui Pemberian Reward.

Hasil penyebaran angket dalam proses pembelajaran matematika dinyatakan dalam bentuk tabel dibawah ini :

Tabel 4.4
Skor Angket Motivasi Belajar

No	Nama	Jumlah Skor Angket	Kategori
1	AWA	86	Sangat Tinggi
2	ANI	92	Sangat Tinggi
3	AS	96	Sangat Tinggi
4	A	95	Sangat Tinggi
5	ALS	81	Tinggi
6	F	78	Tinggi
7	HY	92	Sangat Tinggi
8	HPJ	62	Sedang
9	IZA	92	Sangat Tinggi
10	IS	92	Sangat Tinggi
11	LM	100	Sangat Tinggi
12	MA	79	Tinggi
13	MH	89	Sangat Tinggi
14	MD	87	Sangat Tinggi

15	MYK	95	Sangat Tinggi
16	NAP	87	Sangat Tinggi
17	NPA	95	Sangat Tinggi
18	PJ	83	Tinggi
19	RW	97	Sangat Tinggi
20	RLP	78	Tinggi
21	RK	81	Tinggi
22	S	87	Sangat Tinggi
23	ZA	94	Sangat Tinggi
24	Z	97	Sangat Tinggi
25	ZS	91	Sangat Tinggi
Jumlah			2206
Rata-Rata			88,24

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa tingkat skor motivasi belajar siswa kelas V SDN 06 Andaleh Baruh Bukik dari 25 orang siswa terdapat total skor sebanyak 2206 dengan rata-rata 88,24. Hal ini dapat disimpulkan bahwa kategori tingkat motivasi belajar diklasifikasikan sangat tinggi. Selanjutnya klasifikasi untuk mengetahui persentase motivasi belajar siswa kelas V SDN 06 Andaleh Baruh Bukik dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 4.5
Rentang Skor Motivasi Belajar

No	Rentang Skor	Klasifikasi	F	%
1	85-104	Sangat Tinggi	18	72%
2	65-84	Tinggi	6	24%
3	45-64	Sedang	1	4%
4	25-44	Rendah	0	0%
Jumlah			25	100%

Tabel 4.2 menunjukkan hasil angket penelitian di atas terhadap subjek penelitian yang berjumlah 25 orang, didapatkan dari data angket berdasarkan 25 item pernyataan. Adapun hasil angket menunjukkan bahwa sebanyak 18 siswa terklasifikasi memiliki motivasi yang sangat tinggi dengan persentase 72%, 6 siswa terklasifikasi tinggi dengan persentase 24%, 1 siswa terklasifikasi sedang dengan persentase 4%, dan 0 siswa terklasifikasi rendah dengan persentase 0%. Oleh sebab itu, dapat

diambil kesimpulan bahwa subjek penelitian termotivasi dengan adanya pemberian reward ini.

B. Pengujian Persyaratan Analisis

1. Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk dapat mengetahui hasil tes siswa berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan menggunakan bantuan SPSS dengan data yang digunakan adalah hasil tes pretest dan posttest materi matematika volume balok dan kubus, dan penyajian data.

- a. Jika $\text{sig} > \text{taraf sig } \alpha$ maka kedua data tersebut normal.
- b. Jika $\text{sig} < \text{taraf sig } \alpha$ maka kedua data tersebut tidak normal.

Berikut pemaparan uji normalitas kedua kelas :

Tabel 4.6
Hasil Uji Normalitas Data Pretest Dan Posttest

Data		Sig	Taraf sig (α)	Keputusan
Eksperimen	Pretest	0,10	0,05	Normal
	Posttest	0,24	0,05	Normal

Dari tabel 4.6 dapat diperoleh data hasil pretest dan posttest pada kelas eksperimen berdistribusi normal, karena hasil uji normalitas pada kelas tersebut menunjukkan $\text{sig} > \text{taraf sig } (\alpha)$ dengan ketentuan 0,05.

2. Uji N-Gain

Analisis uji N-Gain adalah analisis tes hasil belajar yang biasanya terdapat nilai pretest dan posttest. Penelitian ini menggunakan nilai pretest dan posttest, maka akan terdapat selisih nilai yang dapat menunjukkan perbedaan pengetahuan siswa diawal dan diakhir pembelajaran pada kelas eksperimen. Adapun kriteria interpretasi N-Gain sebagai berikut :

Tabel 4.7
Kriteria Interpretasi N-Gain

N-Gain	Kriteria Interpretasi
$N\text{-Gain} > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq N\text{-Gain} \leq 0,7$	Sedang
$N\text{-Gain} < 0,7$	Rendah

Adapun hasil uji N-Gain tersebut adalah sebagai berikut :

Tabel 4.8
Hasil uji N-Gain

NO	SISWA	NILAI		POST- PRE	SKOR IDEAL	N-GAIN SCORE	N-GAIN SCORE PERCEN
		PRE	POST				
1	AWA	50	94	44	50	0,88	88
2	ANI	50	90	40	50	0,8	80
3	AS	40	97	57	60	0,95	95
4	A	30	60	30	70	0,428571429	42,85714286
5	ALS	40	100	60	60	1	100
6	F	50	80	30	50	0,6	60
7	HY	30	70	40	70	0,571428571	57,14285714
8	HPJ	30	80	50	70	0,714285714	71,42857143
9	IZA	75	80	5	25	0,2	20
10	IS	75	90	15	25	0,6	60
11	LM	75	97	22	25	0,88	88
12	MA	50	80	30	50	0,6	60
13	MH	20	80	60	80	0,75	75
14	MD	30	90	60	70	0,857142857	85,71428571
15	MYK	30	80	50	70	0,714285714	71,42857143
16	NAP	20	70	50	80	0,625	62,5
17	NPA	40	80	40	60	0,666666667	66,66666667
18	PJ	75	97	22	25	0,88	88
19	RW	50	90	40	50	0,8	80
20	RLP	50	90	40	50	0,8	80
21	RK	20	97	77	80	0,9625	96,25
22	S	30	80	50	70	0,714285714	71,42857143
23	ZA	50	90	40	50	0,8	80
24	Z	30	80	50	70	0,714285714	71,42857143
25	ZS	75	97	22	25	0,88	88
RATA-RATA						0,735538095	73,55380952

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa nilai total N-Gain adalah 0,73, hal ini menunjukkan bahwa kriteria interpretasi nilai N-Gain berada pada klasifikasi tinggi atau N-Gain $> 0,7$.

3. Uji Hipotesis

Setelah melakukan uji normalitas dan uji N-Gain, selanjutnya dilakukan uji hipotesis. Uji hipotesis bertujuan untuk melihat apakah hasil tes siswa melalui pemberian reward dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika mengalami

peningkatan yang signifikan atau tidak melalui *uji-t one sample test pretest and posttest*, dengan hipotesis statistik $H_0 : \mu_1 = \mu_2$ dan $H_1 : \mu_1 > \mu_2$

Adapun uji hipotesis yang didapatkan dari pretest dan posttest melalui SPSS yaitu jika nilai signifikan (2-tailed) $< 0,05$ menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir. Ini menunjukkan terdapat pengaruh terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel, begitupun sebaliknya jika signifikan (2-tailed) $> 0,05$ menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir. Hal ini menunjukkan tidak terdapat efektifitas yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan efektifitas yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel.

Berdasarkan uji hipotesis yang dilakukan terhadap nilai pretest dan posttest dengan nilai signifikan yang didapatkan adalah $0,000 < 0,005$ menunjukkan adanya efektifitas yang signifikan pemberian reward dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yang dapat dilihat dari hasil tes soal siswa sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima.

C. Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 06 Andaleh Baruh Bukik dengan menggunakan seluruh siswa kelas V sebagai sampel penelitian ini. Materi yang digunakan pada kelas eksperimen ini adalah volume kubus dan balok, dan penyajian data pada mata pelajaran matematika kelas V dengan ketentuan menggunakan metode eksperimen yang digunakan adalah *Pra-Eksperimental design* dengan tipe *one group pretest posttest*. Menurut Sugiyono (2016;74) penelitian pra-eksperimental design adalah “rancangan yang digunakan dalam penelitian eksperimen ini adalah *one group pretest posttest*”. Pembelajaran ini diukur sebelum dan setelah diberi perlakuan. Dengan demikian hasil setelah diberi perlakuan akan dapat lebih akurat karena dapat

membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (Sugiyono, 2014;74).

Sebelum melaksanakan penelitian ini, Peneliti sudah terlebih dahulu melakukan observasi awal terhadap siswa kelas V dan guru kelas V mengenai proses pembelajaran pada saat itu terkhususnya pada mata pelajaran matematika. Pada saat melaksanakan pembelajaran, siswa terlihat monoton dan tidak semangat dalam belajar, karena guru menjelaskan pembelajaran menggunakan metode konvensional. Selain itu, keaktifan siswa dalam proses pembelajaran juga tidak terlihat, hanya beberapa siswa yang bisa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. Setelah melakukan observasi awal, penulis mencoba bertanya sepiantas tentang pembelajaran yang digunakan oleh guru. Guru kelas V menjawab bahwa guru kebanyakan hanya menjelaskan, dan pemberian reward hanya dalam bentuk pujian namun itu jarang diberikan oleh guru.

Pada saat melakukan penelitian, peneliti awalnya menjelaskan materi pembelajaran menggunakan metode konvensional tanpa pemberian reward. Saat menjelaskan materi pembelajaran, siswa terlihat agak kebingungan tidak bersemangat karena peneliti hanya fokus menjelaskan. Selain itu, peneliti juga memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa, namun respon siswa agak terlihat lambat dan tidak berani untuk menjawab. Setelah melakukan pembelajaran, peneliti memberikan soal pretest untuk melihat sejauh mana pemahaman siswa terkait materi pelajaran yang sudah diajarkan. Setelah melakukan pretest, dapat dilihat hasilnya bahwa rata-rata keseluruhannya mendapat nilai 44,6, dimana pada kelas ini hanya 5 siswa yang mencapai batas ketuntasan dengan persentase 20% dan 20 orang siswa berada dibawah batas ketuntasan dengan persentase 80%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa saat belajar matematika menggunakan metode konvensional tergolong rendah dilihat dari hasil tes pretest yang telah dilakukan.

Setelah melakukan pretest dan sudah didapatkan hasil pretestnya. Maka langkah selanjutnya peneliti melakukan proses pembelajaran menggunakan

model *Problem Based Learning* (PBL) menggunakan pemberian *reward*. Awal pembelajaran peneliti dan siswa membuka pembelajaran dengan membaca salam dan berdo'a bersama. Setelah itu, peneliti memberikan penjelasan materi yang akan dipelajari hari ini. Pada kegiatan inti pembelajaran, peneliti menjelaskan materi yang akan dipelajari hari ini. Peneliti menjelaskan secara detail materi tersebut, dan peneliti juga memberikan pertanyaan langsung kepada siswa sekaligus memberikan hadiah dibalik pertanyaan tersebut. Jika siswa dapat menjawab pertanyaan tersebut akan mendapatkan hadiah berupa alat tulis.

Setelah menjelaskan materi dan dipastikan siswa memahami materi tersebut. Selanjutnya peneliti mengelompokkan siswa ke beberapa kelompok dan memberikan lembar kerja kelompok yang akan dikerjakan oleh siswa di kelompoknya masing-masing. Sebelum melakukan kerja kelompok, peneliti memberikan instruksi kepada siswa bagaimana cara kerja dalam kelompok tersebut. Setelah itu, siswa mengerjakan lembar kerja kelompok tersebut di dalam kelompoknya masing-masing. Pada saat melakukan kerja kelompok, peneliti tidak lupa juga memberikan arahan dan penjelasan kepada kelompok siswa yang masih ragu dengan jawabannya. Selama melakukan kerja kelompok, peneliti selalu memberikan bimbingan ke masing-masing kelompok. Setelah kerja kelompok semua kelompok sudah selesai, guru memberikan instruksi kepada siswa bahwa mereka akan menampilkan hasil kerja kelompoknya di depan kelas secara bergantian. Selain itu, guru juga menyuruh kelompok lain memberikan pertanyaan kepada kelompok yang tampil agar kegiatan diskusi dapat tergambar. Proses diskusi tersebut dilakukan sampai semua kelompok tampil semua dan menampilkan hasil diskusinya di depan kelas.

Setelah diskusi kelompok selesai, maka tahap selanjutnya guru akan melakukan analisis dan evaluasi terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukan. Guru memberikan penjelasan mendalam dan penguatan terhadap hasil kelompok masing-masing. Tidak lupa juga guru memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa untuk mengetahui apakah siswa benar-benar paham

dengan materi yang dipelajari dan diajarkan oleh guru. Dengan memberikan pertanyaan diiringi dengan pemberian hadiah, siswa terlihat sangat antusias dan semangat untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Bahkan siswa sempat meminta soal tambahan agar siswa tersebut mendapatkan hadiah yang diberikan oleh guru. Setelah semua soal pertanyaan sudah habis dan sudah dipastikan semua siswa memahami materi tersebut, barulah guru menutup pembelajaran dengan berdo'a bersama siswa.

Setelah proses pembelajaran selesai, maka guru memberikan posttest kepada siswa terkait materi yang dipelajarinya. Dengan melakukan posttest tersebut, akan diketahui apakah pemberian *reward* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Setelah melakukan posttest, selanjutnya dapat diketahui hasil pretest lebih memuaskan daripada hasil posttest. Dimana hasil posttest adalah 3 orang siswa yang tidak mencapai batas ketuntasan dengan persentase ketuntasannya adalah 12%, sedangkan siswa yang mencapai batas ketuntasan sebanyak 23 orang dengan persentase 88%. Pada hasil tes posttest ini, didapatkan nilai rata-rata siswa secara keseluruhan adalah 86,04. Dengan melihat nilai rata-rata siswa secara keseluruhan ini dapat disimpulkan bahwa pemberian *reward* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa setelah diberi perlakuan. Selain itu, saat melakukan soal tanya jawab, siswa sudah terlihat aktif dan bersemangat dalam mencari dan menjawab pertanyaan.

Selanjutnya Peneliti melakukan penyebaran angket untuk mengetahui respon siswa menggunakan pemberian reward dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Pada saat pengisian angket, siswa melakukannya dengan cara seksama dan tenang. Dari hasil angket yang diisi siswa kelas V di SDN 06 Andaleh Baruh Bukik dari 23 orang terdapat jumlah total skor angket adalah 2206 dengan rata-rata skor adalah 88,24. Hal ini dapat disimpulkan bahwa tingkat motivasi belajar siswa berada pada kategori sangat tinggi. Setelah dianalisis dijelaskan bahwa motivasi belajar siswa kelas V SDN 06 Andaleh Baruh Bukik dari 25 orang siswa dikategorikan sangat tinggi terdapat 18 orang siswa (72%), kategori tinggi sebanyak 6 orang (24%), kategori sedang

sebanyak 1 orang (4%). Hal ini dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa dikategorikan sangat tinggi. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika meningkat setelah diberikan perlakuan menggunakan pemberian reward.

Kesimpulan dari pembahasan ini mengatakan bahwa pemberian *reward* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Karena pemberian *reward* ini akan membuat siswa aktif dan semangat dalam belajar, selain itu, siswa akan memiliki jiwa pantang menyerah dalam mencapai tujuan tertentu. Dan juga guru juga bisa mengalih lagi pemahaman siswa tentang materi yang diajarkan pada saat pembelajaran dengan mengajukan pertanyaan. Adapun langkah-langkah pemberian reward ini adalah sebagai berikut :

- a. Guru menyiapkan materi pembelajaran yang akan diberikan pada siswa.
- b. Guru memberikan penjelasan materi pembelajaran tersebut kepada siswa.
- c. Di tengah-tengah penjelasan materi, guru menyelipkan pertanyaan-pertanyaan latihan soal sesuai dengan materi pembelajaran yang sedang diberikan.
- d. Bagi siswa yang aktif menjawab dengan benar mendapatkan hadiah tertentu seperti alat tulis dan kebutuhan alat tulis lainnya.
- e. Bagi siswa yang membuat keributan di kelas atau malas belajar di beri kesempatan menjawab soal. Jika ia bisa menjawab dengan benar, ia akan mendapat hadiah.
- f. Semakin banyak materi soal diberikan, hadiah yang harus diberikan pun semakin banyak.

Dengan adanya pemberian *reward* Peneliti dapat membandingkan hasil pretest (sebelum diberi perlakuan) dan posttest (setelah diberi perlakuan). Dengan hal itu, dapat dilihat sejauh mana pemahaman siswa tentang materi yang diajarkan pada pembelajaran saat itu. Untuk itu pengukuran menggunakan pretest akan menggunakan metode konvensional sedangkan posttest akan menggunakan pemberian reward apakah hasil tes mengalami peningkatan atau tidak.

Setelah dilakukan pengujian diperoleh bahwa terdapat perbedaan antara hasil belajar matematika sebelum diterapkan pemberian reward dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dan setelah diterapkan pemberian reward dalam meningkatkan motivasi belajar siswa mengalami peningkatan dibandingkan sebelum diberi perlakuan. Hal ini dapat ditunjukkan dari hasil tes pretest, posttest siswa, dan hasil analisis angket motivasi belajar siswa.

Selain itu, berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan uji-t menunjukkan bahwa nilai pretest dan posttest nilai signifikansi yang didapatkan adalah $0,000 < 0,005$, hal ini menunjukkan adanya efektifitas pemberian reward dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yang dilihat dari hasil belajar. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti bahwa pemberian reward efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran matematika dan setelah melakukan observasi langsung terhadap hasil tes angket yang diberikan pada akhir pertemuan menunjukkan bahwa pemberian reward dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran matematika.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas V SDN 06 Andaleh Baruh Bukik mengenai efektifitas pemberian dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Pada posttest dibandingkan pada pretest, hal ini dapat dilihat dari persentase yang semakin meningkat. Rata-rata nilai akhir siswa pada posttest yaitu 88,04 dengan persentase ketuntasan 88%, sedangkan pada pretest nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 44,6 dengan persentase ketuntasan 20%. Selain itu, hasil angket motivasi belajar siswa sebanyak 25 orang terdapat jumlah skor 2205 dengan rata-rata skor 88,24. Hasil tersebut menjelaskan bahwa tingkat motivasi belajar siswa berada pada kategori sangat tinggi. Dengan adanya hasil pretest, posttest dan hasil angket dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika mengalami peningkatan setelah diberi perlakuan menggunakan pemberian reward.

Pada penelitian ini, juga dilakukan uji hipotesis menggunakan rumus uji-t pretest dan posttest dengan aplikasi SPSS. Dimana hasil hipotesis yang didapat adalah $0,000 < 0,005$ yang berarti adanya efektifitas pemberian reward dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yang dilihat dari hasil belajar. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti bahwa pemberian reward efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran matematika di SDN 06 Andaleh Baruh Bukik.

B. Implikasi

Penelitian berimplikasi pada perkembangan teori atau keilmuan pendidikan guru madrasah ibtdaiyah dalam pembelajaran matematika terutama tentang motivasi belajar siswa melalui pemberian *reward*.

C. Saran

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian ini, maka peneliti mengemukakan beberapa saran, yaitu :

1. Bagi siswa

Siswa harus lebih mengembangkan inisiatif, inovatif, kreativitas, keaktifan dan mampu menyampaikan pendapat dan berbicara di depan kelas sebagai proses dalam pembelajaran matematika.

2. Bagi guru

Sebaiknya guru mempunyai kreativitas dan selalu *update* dengan cara belajar saat sekarang ini, serta guru harus mempunyai cara belajar yang unik dan bervariasi agar pembelajaran tidak terlihat monoton dan membosankan. Selain itu, guru juga harus bisa melatih keberanian peserta didik untuk bisa tampil di depan kelas dalam mengungkapkan pendapatnya.

3. Bagi peneliti

Bagi peneliti, diharapkan semoga bisa dijadikan sebagai ilmu pengetahuan dan dapat mengembangkan potensinya. Selain itu, dengan adanya penelitian ini peneliti dapat mengetahui motivasi belajar siswa menggunakan pemberian reward.

DAFTAR PUSTAKA

- Cleopatra, M. 2015. *Pengaruh Gaya Hidup dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika*. Jurnal Formatif 5[2]: 165-181.
- Ernata, Y. 2017. *Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Pemberian Reward Dan Punishment Di SDN Ngaringan 05 Kec. Gandusari Kab. Blitar*. Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD 5 [2]: 781-790.
- Hanafy, Muh Sain. 2014. *Belajar dan Pembelajaran*. Jurnal Lentera Pendidikan. 17[1]: 66-79
- Ifni, Oktiani. 2017. *Kreativitas Guru dalam Memotivasi Belajar Peserta Didik*. Jurnal Kependidikan. 216-232
- Khodijah, Nyayu. 2014. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Kompri. 2015. *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Kusyairy, Umi dan Sulkipli. 2018. *Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Pemberian Reward and Punishment*. Jurnal Pendidikan Fisika 6[22]: 81-88.
- Lestari, Endang Titik. 2020. *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah dasar*. Yogyakarta: Cv. Budi Utama.
- Nanang, Hanafiah & Cucu Suhana. 2010. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT. Refika aditama.

- Nasrudin, Feri. 2015. *Pengaruh Pemberian Reward Dan Punishment Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VI SD Negeri di Sekolah Binaan 02 Kecamatan Bumiayu Kabupaten Brebes. Skripsi.* Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang. Semarang.
- Neoloka, Amos. 2014. *Metode Penelitian dan Statistik.* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Moh, Z. R., dan Abdullah, A. R. 2018. *Reward dan Punishment Dalam Pendidikan.* Malang: Literasi Nusantara.
- Moh, Z. R., Rahmah, U., & Rofiqi. 2019. *Reward dan Punishment Konsep dan Aplikasi.* Malang: Literasi Nusantara.
- Muchtar, Ibnu Hasan dan Farhan Muntafa. 2015. *Efektifitas FKUB dalam Pemeliharaan Kerukunan Umat Beragama.* Jakarta: Puslitbang.
- Muhibbdin, Syah. 2013. *Psikologi Belajar.* Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Parnawi, Afi. 2019. *Psikologi Belajar.* Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Prawira, Purwa Atmaja. 2017. *Psikologi Pendidikan Dalam Perspektif Baru.* Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Purwanto, Ngalim M. 2006. *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis.* Bandung: Remaja Rosdakarya
- Ridwan dan Akdon. 2007. *Rumus dan Data dalam Analisis Statistika.* Bandung: Alfabeta
- Runtukahu, J. T & Kandou, S. 2016. *Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Anak Berkesulitan Belajar.* Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

- Sardiman. 2018. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Depok: PT. Raja Rafindo Persada.
- Slameto. 2010. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudijono, Anas. 2010. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suharni Dan Purwanti. 2018. *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. Jurnal Bimbingan Dan Konseling, 131-141.
- Sujarweni, V. Wiratna. 2014. *SPSS Untuk Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Pers.
- Sumantri, Moh Syarif. 2015. *Strategi Pembelajaran Teori Dan Praktik Di Tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Suprihatin, Siti. 2015. *Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan Ekonomi 3[1]: Hal 73-82
- Uno, Hamzah B. 2016. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.