PENGARUH PEMBERIAN *REWARD* TERHADAP KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV SD NEGERI 01 KALI DERAS

(Skripsi)

Oleh

KOMANG EMI PARIYANI

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2022

ABSTRAK

PENGARUH PEMBERIAN *REWARD* TERHADAP KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV SD NEGERI 1 KALI DERAS

Oleh

KOMANG EMI PARIYANI

Peneltian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya variasi metode dalam pembelajaran yang berdampak pada menurunnya keaktifan dan hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 01 Kali Deras tergolong rendah. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pemberian *reward* terhadap keaktifan dan hasil belajar peserta didik. Pendekatan kuantitatif dengan metode *ex-post facto*. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 55 peserta didik. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *non probablility sampling* yaitu sampling jenuh. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan dokumentasi. Analisis data mengunakan rumus uji anova dan uji manova. Hasil penelitian diperoleh bahwa terdapat pengaruh pemberian *reward* terhadap keaktifan belajar peserta didik, terdapat pengaruh pemberian *reward* terhadap hasil belajar peserta didik dan terdapat pengaruh pemberian *reward* terhadap keaktifan dan hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 01 Kali Deras. Pengaruh yang terjadi dari penelitian ini yaitu meningkatnya keaktifan dan hasil belajar peserta didik yang diberikan *reward*, sehingga peserta didik aktif dalam proses pembelajaran seperti menjawab pertanyaan yang diberikan oleh pendidik maka hasil belajar yang diperoleh akan semakin meningkat.

Kata kunci: *reward*, keaktifan belajar, hasil belajar.

ABSTRACT

THE EFFECT OF REWARDS ON STUDENT ACTIVITY AND LEARNING OUTCOMES IN THE THEMATIC LEARNING OF CLASS IV SD NEGERI 01 KALI DERAS

By

Komang Emi Pariyani

This research is motivated by the lack of variety of methods in learning which has an impact on decreasing the activity and learning outcomes of fourth grade students of SD Negeri 01 Kali Deras which is relatively low. The purpose of this study was to determine the effect of giving rewards on the activity and learning outcomes of students. Quantitative approach with ex-post facto method. The population in this study amounted to 55 student. The sampling technique used non-probability sampling technique, namely saturated sampling. Data collection techniques used are questionnaires and documentation. Data analysis used the anova formula and the manova test. The results showed that there was an effect of giving rewards on student learning activities, there was an effect of giving rewards om student learning outcomes and there was an effect of giving rewards on the activity and learning outcomes of fourth grade students of SD Negeri 01 Kali Deras. The influence tha occurs from this research is the increased activity and learning outcomes of student who are given rewards, so that students are active in the learning process such as answering questions given by educators, the learning outcomes obtained will increase.

Keywords: reward, learning activity, learning outcomes.

PENGARUH PEMBERIAN *REWARD* TERHADAP KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV SD NEGERI 01 KALI DERAS

Oleh

KOMANG EMI PARIYANI

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lampung

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2022

Judul Skripsi : **PENGARUH PEMBERIAN *REWARD* TERHADAP KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV SD NEGERI 01 KALI DERAS**

Nama Mahasiswa : Komang Emi Pariyani

No. Pokok Mahasiswa : 1753053013

Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I	Dosen Pembimbing II
Dra. Loliyana, M.Pd.	**Deviyanti Pangestu, M.Pd.**
NIP. 195906261983032002	NIDN. 0003089302

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Riswandi, M.Pd.
NIP.19760808 200912 1 001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

   Ketua : **Dra. Loliyana, M.Pd.** .....

   Sekretaris : **Deviyanti Pangestu, M.Pd.** .....

   Penguji
   Bukan Pembimbing : **Dr. Dwi Yulianti, M.Pd.** .....

2. **Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

   Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd.
   NIP. 19620804 198905 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 29 September 2022

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Komang Emi Pariyani
NPM	: 1753053013
Program Studi	: S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Jurusan	: Ilmu Pendidikan
Fakultas	: Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Pengaruh Pemberian *Reward* Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Negeri 01 Kali Deras" tersebut adalah hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian, pernyataan ini saya buat apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 29 September 2022
Yang Membuat pernyataan,

METERAI TEMPEL
5EEAKX069553641

Komang Emi Pariyani
NPM. 1753053013

RIWAYAT HIDUP

Peneliti bernama Komang Emi Pariyani dilahirkan di Kali Deras, Kecamatan Mesuji, Kabupaten Ogan Komering Ilir, pada tanggal 23 April 1999. Peneliti merupakan anak ketiga dari tiga bersaudara pasangan Bapak Ketut Pasek dan Ibu Ketut Nantri.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut:

1. TK PGRI Kali Deras lulus pada tahun 2005
2. Sekolah Dasar (SD) Negeri 01 Kali Deras lulus pada tahun 2011
3. Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 03 Mesuji lulus pada tahun 2014
4. Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 01 Pagar Dewa lulus pada tahun 2017

Pada tahun 2017 peneliti terdaftar sebagai mahasiswi S1-PGSD FKIP Universitas Lampung. Pada tahun 2020, peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Sumber Makmur, Kecamatan Banjar Margo, Kabupaten Tulang Bawang serta melaksanakan program Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) di SD Negeri 1 Kali Deras, Kecamatan Mesuji, Kabupaten Ogan Komering Ilir.

MOTTO

"Tidak ada kesuksesan tanpa kerja keras. Tidak ada keberhasilan tanpa kebersamaan. Tidak ada kemudahan tanpa doa."
(Ridwan Kamil)

PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Tuhan Yang Maha Esa dengan segala cinta dan kasih sayang kupersembahkan karya ini untuk orang-orang yang berharga dalam hidupku.

Ayahanda tercinta Ketut Pasek dan Ibunda tercinta Ketut Nantri, yang telah bekerja keras, memberikan kasih sayang, mendidik, selalu memberikan doa, semangat, dan dukungan sehingga anak mu ini yakin bahwa Tuhan selalu memberikan yang terbaik untuk Umat-Nya.

Kakakku I Gede Adi Permana (Alm) dan Made Alit Sumerta, S.E serta seluruh keluarga besar yang terus memberikan dukungan dan doanya kepadaku.

Para Pendidik dan Dosen yang telah berjasa memberikan bimbingan dan ilmu yang berharga melalui ketulusan dan kesabarannya.

Semua sahabat terbaik yang begitu menyayangiku dan menerima segala kekuranganku, dari kalian aku belajar banyak hal tentang hidup dan memahami kebersamaan dalam perbedaan.

Almamater tercinta **"Universitas Lampung"**

SANWACANA

Puji syukur penelitian panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehinga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengaruh Pemberian *Reward* terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Negeri 01 Kali Deras", sebagai syarat meraih gelar sarjana di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, oleh sebab itu dengan kerendahan hati yang tulus peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Mohammad Sofwan Effendi, M.Ed. Rektor Universitas Lampung.
2. Bapak Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd. Dekan FKIP Universitas Lampung.
3. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universistas Lampung.
4. Bapak Drs. Rapani, M.Pd. Ketua Program Studi S-1 PGSD Universitas Lampung.
5. Ibu Dra. Loliyana, M.Pd. Pembimbing Akademik.
6. Ibu Dra. Loliyana, M.Pd. Dosen Pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan, saran, nasehat dan motivasi dalam proses penyelesaian skripsi ini.
7. Ibu Deviyanti Pangestu, M.Pd. Dosen Pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan, saran, nasehat dan kritik serta bantuan selama proses penyelesaian skripsi ini.
8. Ibu Dr. Dwi Yulianti, M.Pd. Dosen Pembahas/penguji utama yang telah memberikan saran dan masukan serta gagasan yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini.

9. Ibu Dr. Dwi Yulianti, M.Pd. Dosen ahli dalam memvalidasi instrumen penelitian
10. Bapak Ibu Dosen serta tenaga kependidikan PGSD FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan ilmu pengetahuan serta membantu peneliti sehingga skripsi ini bisa diselesaikan.
11. Bapak Khoironi, S.Pd., kepala SD Negeri 01 Kali Deras yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian.
12. Wali kelas IV SD Negeri 01 Kali Deras yang telah memberikan arahan dan bantuan selama pelaksanaan penelitian.
13. Peserta didik kelas IV SD Negeri 01 Kali Deras yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini.
14. Sahabat tercinta Putu Devie Sri Astari, S.Ked., yang selalu menemani dan memotivasi.
15. Teman-teman seperjuangan skripsi yaitu Dini Pratiwi, I Komang Sucandra, S.Pd., Riska Alvionita, Mulia Siti Sarah NJ, yang selalu setia membantu dan sabar mendengar keluh kesah ku.
16. Rekan-rekan mahasiswa PGSD angkatan 2017 yang saling membantu dan memotivasi.
17. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Semoga Tuhan senantiasa membalas segala kebaikan yang telah diberikan berupa rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca umumnya.

Bandar Lampung, 29 September 2022
Peneliti,

Komang Emi Pariyani
NPM. 1753053013

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR TABEL vii
DAFTAR GAMBAR viii
DAFTAR LAMPIRAN ix
I. PENDAHULUAN
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 5
C. Batasan Masalah 5
D. Rumusan Masalah 5
E. Tujuan Penelitian 6
F. Manfaat Penelitian 6
II. KAJIAN PUSTAKA
A. Belajar 7
1. Pengertian Belajar 7
2. Teori belajar 7
B. Metode *Reward* 10
1. Pengertian *Reward* 10
2. Syarat Pemberian *Reward* 11
3. Tujuan Pemberian *Reward* 12
4. Bentuk Pemberian *Reward* 13
C. Keaktifan Belajar 14
1. Pengertian Keaktifan Belajar 14
D. Hasil Belajar 15
1. Pengertian Hasil Belajar 15
E. Pembelajaran Tematik 17
1. Pengertian Pembelajaran Tematik 17
2. Karakteristik Pembelajaran Tematik 17
3. Landasan Pembelajaran Tematik 19

F. Kerangka Pikir 20
G. Penelitian yang Relevan 21
H. Hipotesis Penelitian 23
III. METODE PENELITIAN
A. Jenis dan Desain Penelitian 22
1. Jenis Penelitian 22
2. Desain Penelitian 22
B. Tempat dan Waktu Penelitian 22
1. Tempat Penelitian 22
2. Waktu Penelitian 22
C. Populasi dan Sampel 23
1. Populasi 23
2. Sampel 23
D. Variabel Penelitian 24
1. Variabel Bebas (Independen) 24
2. Variabel Terikat (Dependen) 24
E. Definisi Operasional dan Konseptual Variabel 24
1. Definisi Konseptual Variabel 24
2. Definisi Operasional Variabel 25
F. Teknik Penumpulan Data 26
1. Angket atau Kuesioner 26
2. Dokumentasi 27
G. Instrumen Penelitian 27
1. Instrumen Angket 27
2. Uji Instrumen 30
H. Teknik Analisis Data 34
1. Uji Normalitas 34
2. Uji Homogenitas 35
I. Uji Hipotesis 35
IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN
A. Hasil Penelitian 37
1. Deskripsi Data Hasil Kuisioner Pemberian *Reward* 37

2. Deskripsi Data Hasil Kuisioner Keaktifan Belajar..... 38
3. Deskripsi Data Hasil Belajar 39
B. Hasil Uji Prasyarat Analisis 40
1. Uji Normalitas 40
2. Uji Homogenitas 41
C. Uji Hipotesis..... 41
1. Uji Anova 41
2. Uji Manova..... 43
D. Pembahasan 44
V. PENUTUP
A. Simpulan 46
B. Saran 47

DAFTAR PUSTAKA..... 48
LAMPIRAN..... 50

DAFTAR TABEL

Tabel Halaman

1. Data Nilai Ujian Tengah Semester SD Negeri 1 Kali Deras 3
2. Populasi Penelitian..... 24
3. Kisi-kisi Instrumen Angket Pemberian *Reward* 28
4. Kisi-kisi Instrumen Angket Keaktifan Belajar..... 29
5. Skor Jawaban Angket 30
6. Keterangan Validitas Pemberian *Reward* 31
7. Keterangan Validitas Keaktifan Belajar 32
8. Keterangan Validitas Hasil Belajar..... 33
9. Kriteria Reliabilitas..... 34
10. Hasil Uji Reliabilitas..... 34
11. Hasil Uji Normalitas Keaktifan Belajar..... 75
12. Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar 75
13. Hasil Uji Homogenitas Keaktifan Belajar 76
14. Hasil Uji Homogenitas Hasil Belajar..... 76

DAFTAR GAMBAR

Gambar Halaman

1. Kerangka Pikir Penelitian 20
2. Histogram Hasil Kuisioner Pemberian *Reward* 37
3. Histogram Hasil Kuisioner Keaktifan Belajar 38
4. Histogram Hasil Belajar Peserta Didik 39

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Halaman

1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan 51
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan 52
3. Surat Izin Penelitian 53
4. Surat Balasan Penelitian 54
5. Angket Pemberian *Reward* 55
6. Angket Keaktifan belajar 57
7. Hasil Validitas Pemberian *Reward* 59
8. Hasil Validitas Keaktifan Belajar 64
9. Hasil Validitas Hasil Belajar 69
10. Hasil Uji Normalitas 74
11. Hasil Uji Homogenitas 75
12. Dokumentasi 76

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

SD Negeri 1 Kali Deras terletak di Desa Kali Deras, Kecamatan Mesuji, Kabupaten Ogan Komering Ilir, dengan sekolah yang sudah memiliki akreditasi. Peneliti melaksanakan penelitian di sekolah tersebut karena adanya sebuah permasalahan dalam lingkungan sekolah yaitu keaktifan belajar yang rendah. Keterlibatan peserta didik sangatlah penting, apabila peserta didik berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, maka proses pembelajaran akan berjalan dengan baik dan tujuan akan tercapai dengan baik. Untuk menjadikan peserta didik aktif dan turut berpartisipasi dalam proses pembelajaran, pendidik harus bisa berfikir bagaimana cara menarik perhatian peserta didik tersebut dan seorang pendidik diharapkan mampu merencanakan kegiatan pembelajaran yang efektif, baik dalam merumuskan tujuan, memilih metode atau strategi.

Kegiatan belajar peserta didik harus aktif terlibat dan berbuat. Sebagaimana dalam proses belajar diperlukan adanya keaktifan peserta didik. Sardiman (2011: 97) Tanpa keaktifan peserta didik, proses belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik. Berdasarkan hal tersebut maka keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran sangat diperlukan untuk mendukung kelancaran belajar peserta didik.

> Menurut Hamalik (2011: 172) belajar tidak cukup hanya mendengarkan dan melihat tetapi harus dengan melakukan aktivitas yang lain diantaranya, membaca, bertanya, menjawab, berpendapat,mengerjakan tugas, menggambar, presentasi, diskusi, menyimpulkan, dan memanfaatkan peralatan.

Hal ini diperlukan metode yang digunakan dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik, dengan memanfaatkan metode.

Metode yang dimaksud di sini adalah *reward*, keampuhan hadiah (*reward*) sebagai alat bantu pendidikan untuk mendapatkan umpan balik dari peserta didik akan terasa jika penggunaannya tepat. Terlalu sering memberikan hadiah tidak dibenarkan, sebab hal itu akan menjadi kebiasaan yang kurang menguntungkan kegiatan belajar mengajar.

Reward atau hadiah merupakan hal yang menggembirakan bagi peserta didik dan dapat menjadi pendorong atau keaktifan bagi proses belajar peserta didik. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh Purwanto dalam Mahermawati (2018: 196) *reward* merupakan alat untuk mendidik supaya peserta didik dapat merasa senang karena perbuatan atau pekerjaannya mendapat penghargaan.

Sebagaimana pengertian belajar yaitu suatu proses usaha untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Istilah lain tingkah laku belajar dikendalikan oleh ganjaran atau penguatan. Sehingga dalam prakteknya pemberian *reward* digunakan oleh pendidik sebagai bentuk penguatan, stimulus dalam mendidik peserta didik.

Pemberian *reward* dapat berupa kata-kata pujian, senyuman, tepukan punggung atau bahkan berbentuk materi serta sesuatu yang menyenangkan bagi peserta didik. *Reward* sebenarnya dapat dijadikan sebagai alat yang efektif dalam pencapaian tujuan pendidikan atau bahkan menjadi *boomerang* (serangan balik) bagi peserta didik. Penempatan *reward* secara tepat dapat menjadi motivasi tersendiri pada diri peserta didik dalam menumbuh kembangkan minat peserta didik untuk melakukan aktivitas belajar sebagai upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Mewujudkan suatu perubahan dalam kehidupan seorang peserta didik dapat dibuktikan dari hasil belajar terhadap materi yang dipelajari. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku peserta didik akibat belajar, perubahan itu diupayakan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan.

Berdasarkan penelitian pendahuluan yang dilakukan peneliti diperoleh informasi berupa data hasil belajar Ujian Tengah Semester SD Negeri 1 Kali Deras yang dilihat dari dokumentasi pendidik.

Tabel 1. Data Nilai Ujian Tengah Semester SD Negeri 1 Kali Deras

Kelas	Jumlah Peserta Didik	KKM	Jumlah Peserta Didik Tuntas	Jumlah Peserta Didik Tidak Tuntas	Persentase Ketuntasan	Persentase Tidak Tuntas
IVA	28	75	11	17	39,2%	60,7%
IVB	27	75	8	19	29,6%	70,3%

Sumber : Dokumentasi pendidik kelas IV SD Negeri 1 Kali Deras

Berdasarkan data pada tabel di atas, dapat diketahui bahwa Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 75. Peserta didik kelas IVA yang mencapai ketuntasan sebanyak 39,2% dan dikelas IVB sebanyak 29,6% dan peserta didik yang tidak mecapai ketuntasan untuk kelas IVA sebanyak 60,7% dan IVB sebanyak 70,3%. Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian peserta didik hasil belajar yang diperoleh masih dibawah KKM atau rata-rata, karena dari 55 peserta didik terdapat 36 peserta didik yang nilainya dibawah KKM.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan wali kelas IV A dan IV B di SD Negeri 1 Kali Deras, pada bulan Desember 2020 ditemukan beberapa masalah terkait pembelajaran. Pendidik menyatakan bahwa masih terdapat peserta didik yang memperoleh hasil belajar yang kurang optimal. Selain itu, Metode ceramah dan diskusi kelompok yang diterapkan belum mampu meningkatkan aktivitas peserta didik. Aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran masih cukup rendah. Pada saat pendidik mengajukan pertanyaan, peserta didik menjawab pertanyaan secara bersama-sama tidak percaya diri ketika dipersilakan menjawab secara mandiri dan apabila pendidik mempersilakan peserta didik untuk bertanya, hanya terdapat beberapa peserta didik yang mengajukan pertanyaan, sedangkan peserta didik lain cenderung hanya diam dan mendengarkan. Peserta didik yang

berkonsentrasi terlihat aktif di kelas, sedangkan peserta didik yang pasif cenderung diam. Peserta didik yang tanggap dan belajar secara teratur berarti ia bertanggung jawab dengan tugas serta keinginan mereka yang ingin mendapatkan hasil belajar yang optimal, lain halnya dengan peserta didik yang memperoleh hasil belajar yang kurang optimal dikarenakan peserta didik tersebut kurang memahami betul cara-cara belajar yang efektif.

Selain masalah keaktifan belajar terdapat juga masalah pemberian *reward* pendidik menyatakan bahwa dalam pemberian *reward* belum dilakukan secara optimal. Contoh pemberian *reward* yang sudah dilakukan yaitu dengan memberikan pujian ketika peserta didik melaksanakan tugasnya dengan baik, sedangkan untuk bentuk pemberian *reward* yang lainnya belum dilakukan secara optimal. Pendidik juga beranggapan bahwa dengan terlalu sering memberikan *reward* kepada peserta didik ditakutkan peserta didik mau mengerjakan tugas karena adanya *reward* dari pendidik saja, bukan karena keinginan dari diri mereka sendiri. Peneliti memperoleh data bahwa masih banyak peserta didik yang memiliki hasil belajar yang belum optimal, karena pemberian *reward* yang belum maksimal dilakukan oleh pendidik.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasikan sebagai berikut:

1. Kurangnya keaktifan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
2. Peseta didik kurang memperhatikan pembelajaran pada saat pendidik menyampaikan materi.
3. Pemberian *reward* yang diberikaan oleh pendidik dalam kegiatan belajar mengajar masih kurang optimal.
4. Aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran masih cukup rendah seperti tidak percaya diri dalam menjawab pertanyan dari pendidik dan tidak berani bertanya jika tidak ada yang dipahami.
5. Kurang menariknya kegiatan pembelajaran yang dirancang oleh pendidik.
6. Hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Kali Deras masih rendah.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka peneliti perlu membatasi masalah yang diteliti sebagai berikut:

1. Penelitian ini digunakan hanya untuk mengukur pengaruh keaktifan belajar dan pemberian *reward* terhadap hasil belajar pada pembelajaran tematik.
2. Subjek penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas IV di SDN 1 Kali Deras.
3. *Reward* verbal berupa pujian yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didik.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang disebutkan sebelumnya, diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh pemberian *reward* terhadap keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran tematik kelas IV SD Negeri 1 Kali Deras ?
2. Apakah terdapat pengaruh pemberian *reward* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik kelas IV SD Negeri 1 Kali Deras?
3. Apakah terdapat pengaruh pemberian *reward* terhadap keaktifan dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik kelas IV SD Negeri 1 Kali Deras?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengkaji pengaruh pemberian *reward* terhadap keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran tematik kelas IV SD Negeri 1 Kali Deras.
2. Untuk mengkaji pengaruh pemberian *reward* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik kelas IV SD Negeri 1 Kali Deras

3. Untuk mengkaji pengaruh pemberian *reward* terhadap keaktifan dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik kelas IV SD Negeri Kali Deras

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yan diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. **Peserta didik**

   Dapat memberikan pengetahuan bagi peserta didik untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar demi tercapainya tujuan pembelajaran.

2. **Pendidik**

   Memberikan bimbingan kepada peserta didik untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar yang dipengaruhi oleh pemberian *reward.*

3. **Kepala Sekolah**

   Memberikan kontribusi positif untuk meningkatkan mutu pendidikan di SD Negeri 01 Kali Deras.

4. **Peneliti**

   Memberikan ilmu pengetahuan baru dari segi wawasan dan pengalaman yang berharga serta bermanfaat bagi peneliti dalam mengembangkan kompetensi sebagai calon pendidik

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu keharusan yang tidak dapat dihindari oleh setiap orang. Setiap belajar akan menghasilkan sebuah pengetahuan baru atau tambahan pengetahuan yang telah ada sebelumnya.

> Susanto (2014: 4) mengungkapkan bahwa belajar adalah suatu aktifitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak.

Slameto (2015: 2) menyatakan belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara lingkungannya. Sejalan dengan pendapat tersebut, Djamarah (2011: 13) berpendapat bahwa belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotor Sesuai dengan pendapat beberapa para ahli, maka peneliti menyimpulkan bahwa yang dimaksud dengan belajar adalah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku baru, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

2. Teori Belajar

Teori belajar sangat membantu pendidik untuk memahami bagaimana cara peserta didik dalam belajar. Pendidik dapat membantu proses belajar yang aktif, efisien dan produktif. Pemahaman tentang teori belajar akan membantu pendidik untuk

memberikan bantuan dan dukungan terhadap peserta didik agar memperoleh hasil yang baik.

a. Teori Belajar Kognitif

Teori belajar kognitif merupakan suatu teori belajar yang lebih mementingkan proses belajar itu sendiri. Belajar tidak hanya sekedar melibatkan hubungan antara stimulus dan respons, lebih dari itu belajar melibatkan proses berfikir yang sangat kompleks. Gagne dalam Slameto, (2015: 13) belajar ialah suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkah laku. Hal ini didukung oleh pendapat Ausubel dalam Siregar, (2010: 33) menyatakan siswa akan belajar dengan baik jika isi pelajaran sebelumnya didefinisikan dan kemudian dipresentasikan dengan baik dan tepat.

Sesuai dengan pendapat para ahli, maka peneliti menyimpulkan baha teori kognitif memandang bahwa belajar adalah pengelolaan informasi yang mementingkan proses. Belajar tidak hanya mementingkan stimulus dan resppon akan tetapi belajar juga melibatkan proses berfikir yang sangat kompleks.

b. Teori Belajar Konstruktivistik

Sardirman (2011: 37) menyatakan belajar adalah proses aktif dari subjek belajar untuk mengkontruksi makna, sesuatu baik itu teks, kegiatan dialog, pengalaman fisik dan lain-lain. Sedangkan Siregar (2010: 39) menyatakan bahwa teori konstruktivistik memahami belajar sebagai proses pembentukan (kontruksi) pengetahuan oleh si belajar itu sendiri.

Sesuai dengan pendapat beberapa ahli, peneliti menyimpulkan bahwa teori konstruktivistik memahami belajar sebagai proses pembentukan pengetahuan oleh peserta didik.

c. Teori Belajar Humanistik

Teori humanistik menurut Bloom dan Karthwool dalam Siregar (2010: 35) menujukan apa yang mungkin dipelajari oleh peserta didik tercakup dalam tiga kawasan, yaitu kawasan kognitif, afektif dan psikomotor. Sedangkan Carl Rogers dalam Siregar (2010: 37) menyatakan bahwa peserta didik yang belajar hendaknya tidak dipaksa, melainkan dibiarkan belajar bebas. Peserta

didik diharapkan dapat mengambil keputusan sendiri dan berani bertanggung jawab atas keputusan-keputusan yang diambilnya sendiri. Sesuai dengan pendapat beberapa ahli, peneliti menyimpulakn bahwa teori ini lebih tertarik bahwa gagasan tentang belajar dalam bentuknya yang paling ideal dari pada belajar seperti apa yan diamati dan dunia keseharian, teori apapun dapat dimanfaatkan asal tujuannya untuk memanusiakan manusia.

d. Teori Belajar Behavioristik

Teori behavioristik menurut Thorndike dalam Siregar (2010: 28) menyatakan bahwa belajar adalah proses interaksi antara stimulus yang mungkin berupa pikiran, perasaan, atau geraka, dan respons yang juga bisa berbentuk, pikiran, perasaan, atau gerakan. Sedangkan menurut Hamalik (2012: 43) menyatakan belajar ditafsirkan sebagai latihan-latihan pembentukan hubungan antara stimulus dan respon.

Sesuai dengan pendapat beberapa ahli, peneliti menyimpulkan bahwa teori behavioristik sesuai dengan yang akan diteliti, karena kebiasaan belajar merupakan tingkah laku yang terbentuk karena proses berulang-ulang dan secara terus menerus, sehingga akan terbentuk kebiasaan belajar yang baik. Karena teori behavioristik merupakan pandangan tentang belajar menurut aliran tingkah laku sebagai akibat dari reaksi antara stimulus.

B. Metode *Reward*

1. Pengertian *Reward*

Reward merupakan suatu bentuk teori penguatan positif yang bersumber dari teori *behavioristik*. Menurut teori *behavioristik* belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon. *Reward* menurut istilah ada beberapa hal, diantaranya: *reward* menurut Sardiman (2011: 73) merupakan pemberian berupa sesuatu kepada individu ataupun kelompok sebagai salah satu apresiasi atau penghargaan atas pencapaian yang mereka dapatkan. Sedangkan *reward* menurut Nugroho dalam Zaiful (2019: 9) *reward* adalah ganjaran, hadiah, penghargaan atau imbalan yang bertujuan agar seseorang

menajdi lebih giat usahanya untuk memperbaiki atau meningkatkan kinerja yang telah dicapai.

Sesuai dengan pendapat diatas dapat dikatakan bahwa *reward* adalah segala sesuatu yang berupa penghargaan yang menyenangkan perasaan yang diberikan kepada peserta didik karena hasil baik dalam proses pendidikannya dengan tujuan agar senantiasa melakukan pekerjaan yang baik dan terpuji.

Peranan *reward* dalam proses pengajaran cukup penting terutama sebagai faktor eksternal dalam mempengaruhi dan mengarahkan perilaku peserta didik. Hal ini berdasarkan atas berbagai pertimbangan logis, diantaranya *reward* ini dapat menimbulkan keaktifan belajar peserta didik dan dapat mempengaruhi perilaku positif dalam kehidupan peserta didik. Manusia selalu mempunyai cita-cita, harapan dan keinginan. Hal inilah yang dimanfaatkan oleh metode *reward* untuk meningkatkan keaktifan peserta didik. Maka dengan metode ini apabila seseorang mengerjakan perbuatan baik atau mencapai suatu prestasi tertentu maka akan diberikan suatu *reward* yang menarik sebagai imbalan.

2. Syarat Pemberian *Reward*

Ada beberapa syarat yang harus dilakukan pendidik dalam memberikan *reward* kepada peserta didik. Purwanto (2011: 184) menyatakan syarat- syarat yang perlu diperhatikan oleh pendidik dalam memberikan *reward* kepada peserta didik, antara lain:

1. Untuk memberikan ganjaran yang pedagogi perlu sekali pendidik mengenal betul-betul peserta didiknya dan tahu menghargai dengan tepat. penghargaan yang salah dan tidak tepat dapat membawa akibat yang tidak diinginkan.
2. Penghargaan yang diberikan kepada seorang anak janganlah hendaknya menimbulkan rasa cemburu atau iri hati bagi anak yang lain yang merasa pekerjaannya juga lebih baik, tetapi tidak mendapat penghargaan.
3. Jangan memberi penghargaan dengan menjanjikan terlebih dahulu sebelum anak-anak menunjukan prestasi kerjanya apalagi penghargaan yang diberikan kepada seluruh kelas. Penghargaan yang telah dijanjikan terlebih dahulu,

hanyalah akan membuat anak-anak berburu-buru dalam bekerja dan akan membawa kesukaran bagi beberapa anak yang kurang pandai.

Jika diperhatikan, ternyata pemberian *reward* tidak mudah. Kapan waktunya, kepada siapa dan bagaimana bentuknya bukanlah soal yang mudah. Sesuai dengan pendapat di atas jelas dalam pemberian *reward* harus bersifat mendidik dan harus disertai pertimbangan-pertimbangan apakah *reward* yang diberikan kepada anak sesuai dengan perbuatan baik yang telah dilakukan atau prestasi yang telah dicapainya. Pendidik harus berhati-hati dalam memberikan penghargaan, jangan sampai penghargaan yang telah diberikan kepada anak-anak diterimanya sebagai upah dari jerih payah yang telah dilakukannya.

3. Tujuan Pemberian *Reward*

Reward merupakan suatu alat untuk mendidik peserta didik merasa senang karena perbuatan atau perkerjaannya mendapat penghargaan. Umumnya peserta didik mengetahui bahwa pekerjaan atau perbuatannya yang menyebabkan ia mendapat ganjaran itu baik. Adapun tujuan pemberian *reward* menurut Zaiful (2019: 44) sebagai berikut:

1. Menarik

   Reward harus mampu menarik orang yang berkualitas untuk menjadi anggota organisasi, dengan masuknya orang yang berkualitas maka akan menjadi baik sehingga peserta didik akan lebih tertarik untuk melakukan hal-hal yang jauh lebih bermanfaat untuk dirinya maupun untuk orang lain, baik dilingkungan sekolah, rumah maupun masyarakat.
2. Mempertahankan

   Reward juga bertujuan untuk mempertahankan perilaku baik peserta didik dengan segala macam strateginya. Sistem *reward* yang baik dan menarik maupun meminimalkan jumlah peserta didik yang berperilaku tidak baik. Karena peserta didik, akan merasa memiliki tanggung jawab kepada dirinya sendiri dalam hal berbuat atau bersikap yang lebih baik.

3. Kekuatan

   Adanya kekuatan yang harus dimiliki oleh peserta didik dalam mempertahankan sesuatu bersikap menjadi baik, sangat dibutuhkan, karena tanpa adanya kekuatan, maka peserta didik akan kembali melakukan perbuatan atau bersikap yang kurang baik untuk kesekian kalinya.
4. Motivasi

   Sistem *reward* yang baik harus mampu meningkatkan motivasi peserta didik untuk mencapai presentasi yang jauh lebih tinggi, utamanya dalam hal afektif.
5. Pembiasaan

   Setelah keempat tujuan dari *reward* tersebut berjalan efektif, maka hal yang tidak kalah pentingnya ialah pembiasaan diri untuk berbuat baik sehingga akan terus menerus menjadi lebih baik.

Berdasarkan jenis pemberian *reward* ini diharapkan peserta didik menjadi lebih semangat dalam belajar, peserta didik lebih terdorong untuk selalu melakukan perbuatan yang baik dan tidak melanggar aturan. Jadi maksud dari *reward* itu yang terpenting bukanlah hasil yang dicapai seorang peserta didik, tetapi bertujuan untuk membentuk kata hati dan kemauan yang lebih baik pada peserta didik. Seperti halnya telah disinggung diatas bahwa *reward* disamping merupakan alat pendidikan represif yang menyenangkan, *reward* juga dapat menjadi pendorong keaktifan bagi peserta didik belajar lebih baik lagi.

4. Bentuk Pemberian *Reward*

Penghargaan sebagai salah satu metode pembelajaran mempunyai beberapa bentuk yakni verbal dan non verbal menurut (Usman, 2013:81) yaitu:

1. *Reward* Verbal (Pujian)

   Kata-kata: bagus, ya benar, tepat, bagus sekali, dan lain-lain. Kalimat: pekerjaan anda baik sekali, saya senang dengan hasil pekerjaan anda
2. *Reward* Non Verbal

   Reward berupa gerakan mimik dan badan antara lain: senyuman, acungan jari, tepuk tangan dan lain-lain. *Reward* dengan cara mendekati, pendidik mendekati peserta didik untuk menunjukkan perhatian, hal ini dapat

dilaksanakan dengan cara pendidik berdiri disamping peserta didik, berjalan menuju kearah peserta didik, dan lain-lain.

C. Keaktifan Belajar

1. Pengertian Keaktifan Belajar

Belajar merupakan wujud tindakan keaktifan peserta didik. Keaktifan berasal dari kata aktif yang artinya giat bekerja, giat berusaha, giat bereaksi dan beraksi. Sedangkan arti kata keaktifan adalah kesibukan atau kegiatan. Menurut Syifa Tiara (2020: 111) pembelajaran aktif adalah pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan. Untuk mencapai keterlibatan peserta didik agar efektif dan efisien dalam belajar, program belajar dan dari sarana belajar. Dengan adanya daya keaktifan dari peserta didik di dalam proses pembelajaran, maka peserta didik akan lebih cenderung memiliki rasa ketertarikan dan semangat yang tinggi dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar. Keaktifan belajar dapat diartikan sebagai suatu keadaan dimana peseta didik dapat melakukan berbagai kegiatan yang aktif baik jasmani dan rohaninya seperti memperhatikan pembelajaran dikelas, memecahkan masalah bekerja sama dalam kelompok, mengemukakan pendapat, guna membantu memperoleh pemahaman kepada dirinya sendiri terkait materi yang dibahas.

> Menurut Rusman (2015: 32) dalam teori kognitif, belajar menunjukan adanya jiwa yang sangat aktif, jiwa mengolah informasi, tidak sekedar menyimpannya saja tanpa mengadakan tranformasi. Menurut teori ini anak memiliki sifat aktif, konstruktif dan mampu merencanakan sesuatu.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa keaktifan peserta didik merupakan segala tindakan oleh peserta didik untuk dapat berinteraksi dengan lingkungan sekitar. keaktifan belajar juga merupakan suatu kegiatan belajar yang dilakukan peseta didik baik secara fisik maupun secara mental dengan semangat untuk mencapai pengetahuan atau hasil dari pengalaman. Hal ini peserta didik dituntut untuk lebih aktif belajar seperti membaca, menulis, dan berdiskusi, bukan hanya sekedar menerima informasi dari pendidik. Dengan belajar aktif, peserta didik akan merasakan suasana yang lebih menyenangkan

sehingga hasil belajar dapat maksimal. Peserta didik adalah yang melakukan kegiatan belajar, oleh karena itu peserta didik harus aktif. Dengan bantuan pendidik peserta didik harus mampu mencari, menemukan, dan menggunakan pengetahuan yang dimilikinya. Peserta didik memiliki kemampuan potensial baik fisik maupun psikologis, karena hal tersebut maka sebaiknya pendidik membelajarkan peserta didik sedemikian rupa, sehingga keaktifan peserta didik benar-benar terwujud. Sebagaimana telah dikemukakan, cara apapun yang digunakan pada waktu belajar mengandung unsur keaktifan pada diri peserta didik meskipun kadarnya berbeda-beda

D. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Bloom dan Karthwool hasil belajar adalah perubahan prilaku yang meliputi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Ranah kognitif meliputi tujuan-tujuan belajar yang berhubungan dengan memunculkan kembali pengetahuan dan pengembangan kemampuan intelektual dan keterampilan. Ranah afektif meliputi tujuan-tujuan belajar yang menjelaskan perubahan sikap, minat, nilai-nilai, dan pegembangan apresiasi sampai dengan penyesuaian. Sementara itu untuk ranah psikomotorik mencakup perubahan perilaku yang menunjukkan bahwa peserta didik yang telah mempelajari keterampilan manipulatif fisik tertentu. Menurut Murni (2010: 8) mengungkapkan bahwa seseorang dapat dikatan telah berhasil dalam belajar apabila mampu menunjukan adanya perubahan dalam dirinya. Perubahan tersebut diantaranya adalah pola pikir, keterampilan atau sikap terhadap objek.

> Zainal Arifin (2012: 10) berpendapat bahwa hasil belajar adalah sesuatu proses atau kegiatan yang sistematis, berkelanjutan dan menyeluruh dalam rangka pengumpulan dan pengolahan informasi untuk menilai pencapaian proses dan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan beberapa teori dan konsep tentang hasil belajar diatas, maka dapat disimpulkan bahwa, hasil belajar merupakan suatu perilaku yang berupa pengetahuan, keterampilan, sikap, informasi, dan strategi kognitif yang baru

diperoleh peserta didik setelah berinteraksi dengan lingkungan dan suasana pada saat pembelajaran.

1. Ranah kognitif (pengetahuan) berkaitan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan berkreasi. Ranah kognitif yang paling banyak digunakan oleh para pendidk untuk memperoleh nilai peserta didik di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan peserta didik tersebut dalam menguasai isi bahan pengajaran
2. Ranah afektif (sikap) berkaitan dengan hasil belajar yang berupa sikap dimana ranah tersebut terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
3. Ranah psikomotor (keterampilan) berkaitan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak yang terdiri dari enam aspek yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

Sesuai dengan pendapat beberapa ahli, peneliti menyimpulkan bahwa terdapat macam-macam hasil belajar peserta didik antara lain: ranah kognitif,afektif, dan psikomotor. Ketiga ranah tersebut merupakan suatu bentuk informasi mengenai perkembangan dan keberhasilan peserta didik dalam menempuh pendidikan di sekolah. Hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik di sekolah merupakan salah satu tolak ukur terhadap materi pelajaran yang diterima. Adapun indikator dalam pengukuran hasil belajar tematik peserta didik kelas IV ini adalah nilai ujian tengah semester yang mencakup ranah kognitif, sehingga dapat dikatakan bahwa penilaian dari ranah kognitif tersebut dapat mewakili hasil belajar.

E. Pembelajaran Tematik

1. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik merupakan suatu strategi pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna kepada peserta didik. Menurut Kunandar (2011 : 340) mengemukakan pembelajaran

tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema sebagai pemersatu materi dalam beberapa mata pelajaran sekaligus dalam satu kali tatap muka.

> Sedangkan menurut Rusman (2015: 139) menyatakan bahwa pembelajaran tematik merupakan salah satu pendekatan dalam pembelajaran terpadu (*integrated instruction)* yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan peserta didik, baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan autentik.

Berdasarkan paparan di atas, dapat simpulkan bahwa pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang mengintegrasikan beberapa mata pelajaran dikemas kedalam satu tema, dimana dalam pelaksanaannya beberapa mata pelajaran disampaikan secara terpadu dalam satu waktu tanpa terlihat pemisah antar mata pelajarannya. Melalui pembelajaran tematik, peserta didik dapat memperoleh pengalaman langsung, sehingga dapat menambah kekuatan untuk menerima, menyimpan, dan menerapkan konsep yang telah dipelajarinya serta pembelajaran akan lebih bermakna.

2. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Sebagai suatu model pembelajaran di sekolah dasar, pembelajaran tematik memiliki beberapa karakteristik, Menurut Rusman (2015: 146-147) sebagai berikut:

1. Berpusat pada peserta didik

   Pembelajaran tematik berpusat pada peserta didik, hal ini sesuai dengan pendekatan modern yang lebih banyak menempatkan peserta didik sebagai subjek belajar sedangkan pendidik lebih banyak berperan sebagai fasilitator yaitu memberikan kemudahan-kemudahan kepada peserta didik untuk melakuka aktivitas belajar.
2. Memberikan pengalaman langsung.

   Pembelajaran langsung dapat memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik. Dengan pengalaman langsung ini, peserta didik dihadapkan pada sesuatu yang nyata (konkret) sebagai dasar untuk memhami hal- hal yang lebih abstrak.

3. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas
   Dalam pembelajaran tematik pemisah antar mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan peserta didik.
4. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran.
   Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Dengan demikian peserta didik dapat memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membamtu peserta didik dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.
5. Bersifat fleksibel
   Pembelajaran tematik bersifat luwes dimana pendidik dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dan mata pelajaran lainnya, bahkan mengaitkannya denga kehidupan peserta didik dan keadaan lingkungan di mana peserta didik sekolah dan peserta didik berada.
6. Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik.
   Peserta didik diberi kesempata untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan minat dan kebutuhannya. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan

3. Landasan Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik memiliki posisi dan potensi yang sangat strategis dalam keberhasilan proses pendidikan di sekolah dasar. Posisi seperti itu, maka dalam pembelajaran tematik dibutuhkan berbagai landasan yang kokoh dan kuat serta harus diperhatikan oleh para pendidik pada waktu merencanakan, melaksanakan dan menilai proses dan hasilnya.

Menurut Rusman (2015: 144) landasan-landasan pembelajaran tematik di sekolah dasar meliputi landasan filosofis, landasan psikologis dan landasan yuridis.

1. Landasan filosofis, kemunculan pembelajaran tematik sangat dipengaruhi oleh beberapa aliran filsafat diantaranya (1) progresivisme, (2) konstruktivisme, dan (3) humanisme.

2. Landasan psikologis, berkaitan dengan psikologi perkembangan peserta didik dan psikologi belajar. psikologi perkembangan diperlukan terutama dalam menentukan isi/materi pembelajaran tematik yang diberikan kepada peserta didik.
3. Landasan yuridis, berkaitan dengan berbagai kebijakan atau peraturan yang mendukung pelaksanaan pembelajaran tematik di sekolah dasar. Dalam UU No. 23 Tahun 2002 Pasal 9 tentang perlindungan anak dinyatakan bahwa setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya.

F. Kerangka Pikir

Berdasarkan masalah yang sudah dipaparkan pada penelitian ini yang menerangkan bahwa pendidik menyatakan bahwa masih terdapat peserta didik kelas IV yang memperoleh hasil belajar yang kurang optimal, karena peserta didik kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Proses pembelajaran di sekolah dasar dalam lembaga pendidikan formal masih menggunakan metode-metode konvensional yang destruktif akan memposisikan peserta didik dalam kondisi pasif.

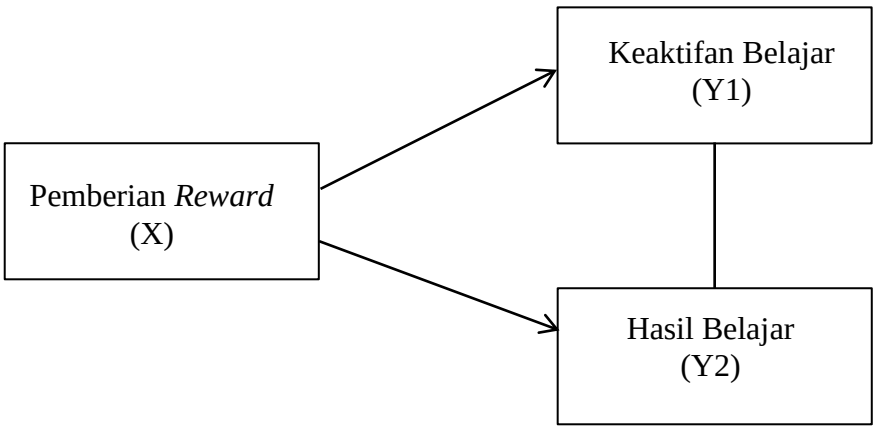
Peserta didik pada sekolah dasar hendaknya mulai terlihat aktif sehingga mampu menumbuhkan motivasi intrinsik yang tinggi, sehingga peserta didik dapat mengambil inisiatif, dan peserta didik hendaknya pula memulai secara psikologi dalam proses belajar mengajar. Peserta didik bukan hanya aktif mendengarkan dan melihat permainan seorang pendidik di depan kelas, melainkan mereka yang seharusnya memulai permainan di dalam proses belajar mengajar. Dengan adanya keaktifan belajar peserta didik, maka peserta didik akan dapat mengikuti pembelajaran dengan baik yang berakibat juga pada hasil belajar yang baik.

Untuk mendapatkan keaktifan dan hasil belajar yang optimal pada peserta didik kelas IV sekolah dasar banyak dipengaruhi komponen-komponen belajar mengajar, dan salah satunya adalah metode pemberian *reward* untuk peserta didik

yang memiliki semangat saat belajar di kelas. *Reward* yang dimaksudkan bukanlah sesuatu yang bernilai uang, akan tetapi *reward* seperti pujian, *applause*, dll. Komponen selanjutnya yaitu hubungan antara pendidik dan peserta didik di dalam proses belajar mengajar. Hubungan itu harus saling menguntungkan artinya seorang pendidik harus menghargai potensi anak untuk aktif dan mengetahui materi yang didapatkan, pembelajaran aktif merupakan salah satu cara yang bisa mengaktifkan peserta didik karena peserta didik diberi ruang yang luas untuk menjadi pendidik bagi temannya sendiri.

Proses peserta didik aktif akan menjadikan peserta didik mengkaji materi secara mendalam karena mereka berusaha dengan sungguh-sungguh dengan berfikir membuat pertanyaan dan berfikir mencari jawaban dari permasalahan peserta didik dapatkan, sehingga peserta didik lebih paham terhadap materi yang diberikan padanya dan pada gilirannya sehingga hasil belajar peserta didik akan meningkat.

Berikut ini bagan kerangka berpikir pengaruh pemberian *reward* terhadap keaktifan dan hasil belajar peserta didik.



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian

Keterangan:
X = Pemberian *Reward*
Y1 =Keaktifan Belajar
Y2 =Hasil Belajar

G. Penelitian yang Relevan

Penelitian merupakan suatu cara untuk membuktikan secara ilmiah tentang suatu teori atau menemukan suatu hal yang baru tentang pendidikan sehingga memunculkan teori baru yang ilmiah. Berikut adalah penelitian yang relevan yang dapat dijadikan pendoman dalam penelitian penulis:

1. Penelitian tedahulu yang dilakukan oleh Ahmad Rosidi (2015) yang membahas *tentang Implementasi reward dan punishment dalam meningkatkan prestasi belajar siswa di Sekolah Dasar Negeri Sumberwringin 02 Sukowono Jember Tahun Pelajaran 2014/2015.* Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dan jenis penelitian deskriptif, penentuan subjek penelitian menggunakan purposif sampling. Pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumenter. Dalam keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini dengan teknik triangulasi sumber.
2. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nite Desi Karunia (2015) yang membahas tentang *Pengaruh pemberian reward terhadap hasil belajar matematika ditinjau dari sikap siswa dalam belajar pada kelas VII semester genap SMP Negeri 1 Surakarta*. Penelitian ini menggunakan penelitian *eksperimen*, penentuan subjek menggunakan *purposif sampling*, teknik pengumpulan data menggunakan angket, metode tes, dan dokumentasi.
3. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ima Melinda dan Ratnawati Susanto (2018) yang membahas tentang *Pengaruh reward dan punisment terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SDN Merak I Tangerang.* Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif, pengumpulan data dilakukan dengan metode kuesioner (angket).
4. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Liling Desi Kusmara (2019) yang membahas *tentang Hubungan kebiasaan belajar dan pemberian reward dengan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 6 Metro Barat.* Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif, adapun metode yang digunakan adalah *ex-postfacto* korelasi, teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *non probability sampling*, teknik pengumpulan data yang digunakan berupa observasi, wawancara, kuesioner, dan studi dokumentasi, untuk menguji validitas instrumen menggunakan rumus

korelasi *product moment*, untuk menghitung reliabilitas menggunakan rumus korelasi *alpha cronbach*.

H. Hipotesis Penelitian

Sugiyono (2017: 96) mengatakan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. Hipotesis dalam penelitian ini ialah:

H_1: Terdapat pengaruh yang signifikan mengenai pemberian *reward* terhadap keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran tematik kelas IV SD N 1 Kali Deras tahun ajaran 2020/2021.

H_2: Terdapat pengaruh yang signifikan mengenai pemberian *reward* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik kelas IV SD N 1 Kali Deras tahun ajaran 2020/2021.

H_3: Terdapat pengaruh yang signifikan mengenai pemberian *reward* terhadap keaktifan dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik kelas IV SD N 1 Kali Deras tahun ajaran 2020/202

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Jenis pendekatan yang akan digunakan untuk meneliti pengaruh pemberian *reward* terhadap keaktifan dan hasil belajar adalah pendekatan kuantitatif .

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *ex-post facto.* Penelitian ini dilihat dari sumber permasalahannya, maka penelitian ini menggunakan metode penelitian *ex-post facto.*

2. Desain Penelitian

Desain penelitian yan digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian dengan menggunakan metode *ex-post facto.* Penelitian ini mengetahui pengaruh pemberian *reward* terhadap keaktifan dan hasil belajar peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Kali Deras yang beralamatkan di Desa Kali Deras, Kecamatan Mesuji, Kabupaten Ogan Komering Ilir, Sumatera Selatan.

2. Waktu Penelitian

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2020/2021.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan dari subjek yang akan diteliti dan memenuhi syarat-syarat tertentu untuk menjawab masalah penelitian. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Kali Deras yang terdiri dari 2 rombongan belajar, yaitu kelas IV A yang berjumlah 28 peserta didik dan IV B yang berjumlah 27 peserta didik.

Tabel 2. Populasi Penelitian

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik	Keterangan	
			L	P
1	IV A	28	11	17
2	IV B	27	14	13
Jumlah		55		

Sumber: Dokumentasi administrasi sekolah kelas IV SD Negeri 1 Kali Deras.

2. Sampel

Pengambilan sampel dalam penelitian harus benar-benar representatif. Sugiyono (2017:81) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Jadi, sampel adalah sebagian dari populasi yang dapat mencerminkan seluruh populasi itu sendiri.

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *non probablility sampling.* Teknik *non probablility sampling* yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampling jenuh. Sugiyono (2017: 85) sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 55 peserta didik. Alasan peneliti memilih sampel jenuh karena jumlah populasi kurang dari 100 yaitu 55, sehingga peneliti menggunakan seluruh populasi untuk dijadikan sampel.

D. Variabel Penelitian

Penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel *independent* atau disebut variabel bebas (X) dan variabel *dependent* atau disebut variabel terikat (Y) dengan penjelasan sebagai berikut:

1. Variabel Bebas (*Independent Variabel*)

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pemberian *reward* (X).

2. Variabel Terikat (*Dependent Variable*)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini variabel terikatnya adalah keaktifan belajar (Y1) dan hasil belajar peserta didik (Y2).

E. Definisi Konseptual Variabel dan Operasional Variabel

1. Definisi Konseptual Variabel

a. Pemberian *Reward*

Reward segala sesuatu berupa penghargaan yang menyenangkan perasaan yang diberikan kepada peserta didik karena berperilaku baik, mendapatkan hasil atau telah berhasil melaksanakan tugas yang diberikan pendidik dengan baik sehingga peserta didik senantiasa termotivasi untuk mengulang perbuatannya kembali, diharapkan dengan pemberian *reward* tersebut muncul keinginan dari diri anak untuk lebih semangat belajar yan tumbuh dari dalam diri peserta didik sendiri.

b. Keaktifan Belajar

Keaktifan belajar merupakan segala kegiatan belaajr yan melibatkan peserta didik dalam bersifat fisik maupun non fisik, proses pembelajaran dapat mendorong mereka untuk lebih kritis, mengemukakan pendapat dalam diskusi,

menyampaikan pertanyaan, dapat menyelesaikan suatu permasalahan yang diberikan.

c. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah bentuk perubahan perilaku seseorang setelah mengalami kegiatan belajar berupa aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Hasil belajar yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah aspek kognitif atau pengetahuan.

2. Definisi Operasional Variabel

a. Pemberian *Reward*

Pemberian *reward* adalah segala sesuatu yang berupa penghargaan yang menyenangkan perasaan yang diberikan kepada peserta didik karena hasil baik dalam proses pendidikannya dengan tujuan agar senantiasa melakukan pekerjaan yang baik dan terpuji.

Adapun indikator pemberian *reward* yaitu: (1) Adanya penghargaan dari pendidik atas prestasi peserta didik, (2) Adanya pujian saat peserta didik melaksanakan tugas dengan baik, (3) Pendidik memberikan senyuman pada peserta didik, dan (4) pendidik memberikan kata-kata manis saat proses belajar mengajar.

b. Keaktifan Belajar

Keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran yaitu keaktifan peserta didik dalam pelaksanaan proses pembelajaran baik dari aktif bertanya ataupun diskusi bersama teman. Seorang peserta didik dikatakan aktif apabila memiliki rasa ingin tahu, komunikatif, bertanggung jawab, dan memiliki rasa kepedulian sosial.

Keaktifan belajar dapat dilihat dari beberapa indikator antara lain: (1) Peserta didik turut dalam melaksanakan tugas belajarnya, (2) Peserta didik terlibat dalam pemecahan masalah, (3) Peserta didik bertanya kepada peserta didik lain atau pendidik apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya, (4) Peserta didik aktif mencari informasi yang berhubungan dengan pemecahan masalah, (5) Peserta didik melaksanakan diskusi kelompok dengan petunjuk pendidik, (6)

Peserta didik dapat menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya, dan (7) Peserta didik melatih diri dalam mengerjakan soal.

c. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan bukti usaha yang telah diberikan oleh pendidik setelah seorang peserta didik mengikuti proses pembelajaran dalam kurun waktu tertentu. Hasil belaajr yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah aspek kognitif atau pengetahuan. Hasil belajar kognitif atau pengetahuan ini diukur dari nilai ujian tengah semester ganjil kelas IV Sekolah Dasar.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah teknik atau cara-cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam penelitian, maka penelitian menggunakan teknik:

1. Angket atau Kuesioner

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket dalam penelitian ini akan digunakan untuk memperoleh data tentang keaktifan belajar peserta didik dan pemberian *reward*. Angket ini dibuat dengan skala *likert* yang mempunyai empat alternatif jawaban untuk setiap pernyataan yaitu selalu, sering, kadang-kadang dan tidak pernah.

2. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan meminta data-data dari pihak sekolah yang relevan dengan penelitian. Dokumentasi pada penelitian ini digunakan untuk pengumpulan data hasil belajar peserta didik. Teknik pengumpulan data hasil belajar peserta didik dengan mengumpulkan dokumen berupa data nilai Ujian Tengah Semester Ganjil tahun pelajaran 2020/2021 kelas IV SD Negeri 1 Kali Deras.

G. Instrumen Penelitian

1. Instrumen Angket

Penelitian ini menggunakan instrumen berupa angket atau kuesioner. Jenis angket yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis angket tertutup. Variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator dijadikan sebagai tolak ukur untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pertanyaan atau pernyataan.

a. Kisi-kisi Angket Penelitian

Berikut kisi-kisi instrumen angket atau kuesioner yang digunakan untuk mengumpulkan data variabel pemberian *reward* dan keaktifan belajar.

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Angket Pemberian *Reward*

Indikator	Nomor item soal	
	Pertanyaan positif	Pertanyaan negatif
Adanya pujian yang diberikan kepada peserta didik.	1, 2, 3, 4, 5, 15, 18	17
Pendidik memberikan penghargaan dan penghormatan kepada peserta didik yang mendapatkan prestasi.	6, 7, 9, 10, 14, 19	-
Pendidik memberikan hadiah kepada peserta didik.	8, 11, 13	12, 16, 20

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Angket Keaktifan Belajar

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Nomor item soal	
			Pertanyaan positif	Pertanyaan negatif
Peserta didik	Aktivitas visual	Membaca materi	1	-
		Mengamati pembelajaran	12	20
	Aktivitas Lisan	Aktif bertanya	2, 13	3
		Menjawab pertanyaan	4	-
		Mengemukakan pendapat	5	-
		Berdiskusi	6	-
	Aktivitas mendengarkan	Mendengarkan penjelasan pendidik	19	7
		Mendengarkan presentasi	17	14
	Aktivitas menulis	Mencatat materi	18	-
	Aktivitas emosional	Percaya diri dalam pembelajaran	11	16
	Aktivitas mental	Bekerja sama dalam kelompok	10	15
	Aktivitas motorik	Bermain	8	-
	Aktivitas menggambar	Menggambar sketsa atau grafik	-	9

b. Penetapan Skor

Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan *skala likert*. Menurut Sugiyono (2017: 134) menyatakan *skala likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau kolompok orang tentang fenomena sosial. Responden hanya diminta untuk memilih salah satu jawaban yang sesuai dengan dirinya. Bentuk angket yang digunakan adalah angket tertutup yaitu pertanyaan-pertanyaan yang dibuat tidak memerlukan penjelasan sehingga responden tinggal memilih jawaban yang tersedia dengan memberikan tanda *ceklist* pada masing-masing jawaban yang dianggap tepat oleh responden. Adapun penetapan skor jawaban setiap pertanyaan sebagai berikut:

Tabel 5. Skor Jawaban Angket

Alternatif Jawaban	Keterangan	
	Positif	Negatif
Selalu	4	1
Sering	3	2
Kadang-kadang	2	3
Tidak Pernah	1	4

2. Uji Instrumen

Keberhasilan suatu penelitian ditentukan oleh baik tidaknya instrumen yang digunakan. Oleh karena itu, hendaknya peneliti melakukan pengujian terhadap instrumen yang digunakan.

a. Uji Validitas Instrumen

Suatu instrumen penelitian dapat dikatakan valid apabila instrumen yang dipakai dapat mengukur apa yang hendak diukur. Validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada obyek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Metode validitas penelitian ini menggunakan *Korelasi Product Moment* yang diungkapkan Sugiyono (2017: 228) dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\left[N(\sum X^2) - (\sum X)^2 \middle| N(\sum Y^2) - (\sum Y)^2\right]}}$$

Keterangan :
rxy = Koefisien korelasi X dan Y
N = Jumlah sampel
X = Skor item
Y = Skor total

Tabel r untuk α = 0,05. Kaidah keputusan : Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dinyatakan valid, sebaliknya $r_{hitung} < r_{tabel}$ berarti tidak valid. Uji validitas butir pernyataan kuisioner pemberian *reward* kepada peserta didik. Selanjutnya, koefisien korelasi *product moment* r_{xy} dibandingkan dengan nilai r_{tabel} pada taraf signifikansi 5%. Nilai r_{tabel} dengan N=55 pada signifikansi 5% diperoleh nilai 0.256. Apabil $r_{xy}>r_{tabel}$ maka instrumen dinyatakan valid. Berdasarkan uji validitas isi yang telah dilakukan, diperoleh sebanyak 20 butir pernyataan kuisioner yang valid yang diuji cobakan. Berikut ringkasan hasil kuisioner pemberian *reward* pada Tabel 6.

Tabel 6. Keterangan Validitas Pemberian *Reward*

No. Item	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0.528	0.2656	Valid
2	0.358	0.2656	Valid
3	0.298	0.2656	Valid
4	0.483	0.2656	Valid
5	0.654	0.2656	Valid
6	0.298	0.2656	Valid
7	0.528	0.2656	Valid
8	0.502	0.2656	Valid
9	0.493	0.2656	Valid
10	0.620	0.2656	Valid
11	0.602	0.2656	Valid
12	0.654	0.2656	Valid
13	0.332	0.2656	Valid
14	0.384	0.2656	Valid
15	0.408	0.2656	Valid
16	0.493	0.2656	Valid
17	0.332	0.2656	Valid
18	0.427	0.2656	Valid
19	0.723	0.2656	Valid
20	0.408	0.2656	Valid

Selanjutnya, koefisien korelasi *product moment* r_{xy} dibandingkan dengan nilai r_{tabel} pada taraf signifikansi 5%. Nilai r_{tabel} dengan N=55 pada signifikansi 5% diperoleh nilai 0.256. Apabil $r_{xy}>r_{tabel}$ maka instrumen dinyatakan valid. Berdasarkan uji validitas isi yang telah dilakukan maka diperoleh sebanyak 20 butir pernyataan kuisioner keaktifan peserta didik yang valid yang diujicobakan. Berikut ringkasan hasil kuisioner keaktifan belajar pada Tabel 7.

Tabel 7. Keterangan Validitas Keaktifan Belajar

No. Item	R_{hitung}	R_{tabel}	Keterangan
1	0.536	0.2656	Valid
2	0.445	0.2656	Valid
3	0.463	0.2656	Valid
4	0.517	0.2656	Valid
5	0.382	0.2656	Valid
6	0.375	0.2656	Valid
7	0.444	0.2656	Valid
8	0.463	0.2656	Valid
9	0.652	0.2656	Valid
10	0.353	0.2656	Valid
11	0.338	0.2656	Valid
12	0.499	0.2656	Valid
13	0.342	0.2656	Valid
14	0.409	0.2656	Valid
15	0.402	0.2656	Valid
16	0.402	0.2656	Valid
17	0.287	0.2656	Valid
18	0.467	0.2656	Valid
19	0.341	0.2656	Valid
20	0.324	0.2656	Valid

Selanjutnya uji validitas butir petanyaan tes hasil belajar peserta didik. Koefisien korelasi *product moment* r_{xy} dibandingkan dengan nilai r_{tabel} pada taraf signifikansi 5%. Nilai r_{tabel} dengan N=55 pada signifikansi 5% diperoleh nilai 0.256. Apabila $r_{xy}>r_{tabel}$ maka instrumen dinyatakan valid. Berdasarkan uji validitas isi yang telah dilakukan maka diperoleh sebanyak 20 butir pertanyaan yang valid untuk diuji cobakan. Berikut ringkasan hasil belajar peserta didik pada Tabel 8.

Tabel 8. Keterangan Validitas Hasil Belajar

No. Item	r_{hitung}	R_{tabel}	Keterangan
1	0.546	0.2656	Valid
2	0.522	0.2656	Valid
3	0.469	0.2656	Valid
4	0.532	0.2656	Valid
5	0.522	0.2656	Valid
6	0.469	0.2656	Valid
7	0.343	0.2656	Valid
8	0.442	0.2656	Valid
9	0.596	0.2656	Valid
10	0.554	0.2656	Valid
11	0.521	0.2656	Valid
12	0.301	0.2656	Valid
13	0.289	0.2656	Valid
14	0.343	0.2656	Valid
15	0.383	0.2656	Valid
16	0.596	0.2656	Valid
17	0.532	0.2656	Valid
18	0.346	0.2656	Valid
19	0.529	0.2656	Valid
20	0.469	0.2656	Valid

b. Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas merupakan konsistasi atau kestabilan skor suatu instrumen penelitian terhadap individu yang sama dan diberikan dalam waktu yang berbeda. Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus *Alpha Cronbanch* yang diungkapkan oleh Sugiyono (2017: 365), yaitu:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1}\right)\left(1 - \frac{\sum \sigma_i}{\sigma_t}\right)$$

Keterangan:
r_{11} =Koefisien reliabilitas instrumen tes
n =Banyaknya butir soal
$\sum \sigma_b{}^2$ =Jumlah varians skor dari tiap-tiap butir soal
$\sigma_1{}^2$ =Varians total

Hasil perhitungan dari rumus korelasi *alpha cronbach* (r_{11}) dikonsultasikan dengan nilai tabel r *product moment* dengan dk = N-1, dan α sebesar 5% atau 0,05, maka kaidah keputusannya sebagai berikut: Jika $r_{11} > r_{tabel}$ berarti reliabel. Jika $r_{11} < r_{tabel}$ berarti tidak reliabel.

Tabel 9. Kriteria Reliabilitas

Koefisien r	Kategori
0,80-1,00	Sangat Tinggi
0,60-0,799	Tinggi
0,40-0,599	Cukup
0,20-0,399	Rendah
0,00-0,199	Sangat Rendah

Sumber: Sugiyono (2017: 257)

Tabel 10. Hasil Uji Reliabilitas

Reliabilitas Keaktifan Belajar (X_1)		Reliabilitas Pemberian *Reward* (X_2)		Reliabilitas Hasil Belajar (Y)	
Cronbach's Alpha	N of Items	Cronbach's Alpha	N of Items	Cronbach's Alpha	N of Items
0.68	20	0.693	20	0.685	20

Berdasarkan hasil uji reliabilitas untuk angket keaktifan belajar didapat bahwa r_{11} sebesar 0,68 sedangkan r_{tabel} sebesar 0,256, sedangkan untuk angket pemberian *reward* didapat bahwa r_{11} sebesar 0,693 sedangkan r_{tabel} sebesar 0,256 selanjutnya untuk soal hasil belajar diperoleh bahwa r_{11} sebesar 0,685 sedangkan r_{tabel} sebesar 0,256. Hal ini sesuai dengan kaidah koefisien reliabilitas (r_{11}) untuk 20 butir pernyataan kuisioner keaktifan belajar, 20 butir pernyataan kuisioner pemberian *reward*, dan 20 butir soal hasil belajar yang valid, koefisien reliabilitas berada pada rentangan 0,60-0,799 yang berarti derajat reliabilitas menunjukkan "reliabilitas tinggi".

H. Teknik Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang dianalisis mempunyai sebaran (berdistribusi) normal atau tidak. Uji normalitas penelitian ini menggunakan rumus *chi kuadrat* seperti yang diungkapkan Sugiyono (2017: 241) sebagai berikut:

$$X^2 = \frac{\boldsymbol{\Sigma(fo - fh)^2}}{\boldsymbol{fh}}$$

Keterangan:
X^2_{hitung} = Nilai Chi Kuadrat Hitung
Fo = Frekuensi Hasil Pengamatan
Fh = Frekuensi yang diharapkan

Cara membandingkan X^2 hitung dengan X^2tabel untuk α = 0,05 dan derajat kebebasan (dk) = k-1, maka dicocokkan pada tabel *Chi Kuadrat* dengan kaidah keputusan sebagai berikut:

- Jika X^2hitung ≤ X^2tabel, artinya distribusi data normal, dan
- Jika X^2hitung ≥ X^2tabel, artinya distribusi data tidak normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk memperoleh asumsi bahwa sampel penelitian berangkat dari kondisi yang sama atau homogen. Uji homogenitas variansi sangat diperlukan sebelum membandingkan dua kelompok atau lebih, agar perbedaan yang ada bukan disebabkan oleh adanya perbedaan data dasar (ketidak homogenan kelompok yang dibandingkan). Metode yang digunakan dalam melakukan uji homogenitas ini adalah metode varians terbesar dibandingkan dengan varian terkecil. Rumus yang digunakan dalam uji homogenitas menurut Sugiyono (2017: 140) yaitu:

$$F_i = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$

I. Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk menguji hipotesis yang telah dibuat sebelumnya. Uji hipotesis dapat dilakukan apabila data penelitian telah diuji homogenitas dan uji normalitas. Uji yang digunakan untuk menguji hipotesis menggunakan Uji Anova (*One Way Analysis*). Anova digunakan untuk menguji apakah sampel memiliki rata-rata yang sama dengan hipotesis:

Pengambilan keputusan dilakukan dengan uji F (Anova):
Jika $F_{hitung} > F_{Tabel}$, maka H_0 ditolak
Jika $F_{hitung} < F_{Tabel}$, maka H_1 diterima

Setelah membandingkan antara F_{hitung} dan F_{Tabel} maka diketahui hasil dari pengujian hipotesis, apakah hipotesis diterima atau ditolak. Setelah kegiatan analisis data maka inti dari suatu kegiatan penelitian telah selesai karena telah didapatkan hasil dari suatu penelitian.

V. PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dan pembahasan, maka simpulan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Terdapat perbedaan hasil belajar antara peserta didik yang diberikan *reward* yang tidak diberikan *reward* pada peserta didik kelas IV di SD Negeri 1 Kali Deres. Hasil belajar pada peserta didik yang diberikan *reward* lebih tinggi dibandingkan peserta didik yang tidak diberikan *reward*. Hal ini dikarenakan dengan pemberian *reward* dapat mengasosiasiasikan perbuatan dan tingkah laku perserta didik dengan rasa gembira, senang dan biasanya membuat mereka melakukan suatu perbuatan yang baik secara berulang-ulang. Menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pemberian *reward* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV di SD Negeri 1 Kali Deres.
2. Temuan analisis data tentang pemberian *reward* terhadap keaktifan belajar menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pemberian *reward* terhadap keaktifan belajar, hal ini dikarenakan kelebihan dari pemberian *reward* yang memiliki efek menyenangkan, pemberian *reward* akan menghasilkan perasaan senang pada diri peserta didik sehingga menjadi lebih bersemangat untuk belajar.
3. Temuan analisis data tentang pemberian *reward* menunjukkan bahwa terdapat pengaruh terhadap keaktifan belajar dan hasil belajar, hal ini dikarenakan keaktifan dapat membuat peserta didik berinteraksi dengan lingkungan ini sehingga peserta didik lebih aktif dalam mencari informasi seperti membaca, menulis, dan berdiskusi serta kelebihan dari pemberian *reward* yang memiliki efek menyenangkan.

B. Saran

Berdasarkan temuan–temuan dalam penelitian ini, dapat disampaikan saran-saran sebagai berikut.

1. **Pedidik**

   Pendidik diharapkan lebih memotivai peserta didiknya untuk melakukan kegiatan belajar dengan baik sehingga dapat mencapai hasil yang maksimal.

2. **Orang Tua**

   Orang tua diharapkan lebih banyak meluangkan waktunya untuk membimbing anaknya di rumah dan menerapkan pola asuh yang tepat sesuai dengan karakter yang dimilikinya oleh peserta didik.

3. **Peneliti Selanjutnya**

   Bagi peneliti lain diharapkan dapat menjadikan penelitian ini sebagai salah satu acuan agar dapat menyusun penelitian yang lebih baik lagi serta penelitian ini diharapkan bisa melakukan penelitian lanjutan mengenai pengaruh keaktifan belajar dan pemberian *reward* terhadap hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Arifin, Zainal. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya, Bandung.

Bahri Djamarah, S. 2011. *Psikologi Belajar*. PT Rineka Cipta, Jakarta.

Desi Liling, Kusmara. 2019. *Hubungan Kebiasaan Belajar dan Pemberian Reward Dengan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN 6 Metro Barat*. (Skripsi). Universitas Lampung, Bandar Lampung.

Desi Nite, Karunia. 2015. *Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau Dari Sikap Siswa Dalam Belajar Pada Siswa kelas VII Semester Genap SMP Negeri 1 Surakarta* (Skripsi). Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta.

Hamalik, Oemar. 2012. *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara, Jakarta.

Kunandar. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Media Pengembangan Profesi Guru.* PT Raja Grafindo Persada. Jakarta.

Melinda Ima, dkk. 2018. Pengaruh Reward dan Punishment Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *International Journal of Elementary Education.* 2: 81-86.

Mahermawati. 2018. Peningkatan Motivasi Belajar Dalam Pembelajaran Tematik Integratif melalui Teknik Reward Siswa Kelas V SD Negeri 011 Desa Baru Hulu. *Jurnal PGSD*.7: 194-203.

Kasmadi, Nia Siti Sunariah. 2014. P*anduan Modern Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta, Bandung.

Nengtyas, Sri Rahayu. 2021. *Pengaruh Pemberian Hadiah (Reward) Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di MI Hidayatul Mubtadin Wates Sumber Gempol.* (Skripsi). Institut Agama Islam Tulung Agung, Tulung Agung.

Purwanto, Ngalim. 2011. *Psikologi Pendidikan*. Remaja Rosdakarya, Bandung.

Riduwan. 2014. *Pengantar Statiska Sosial*. Alfabeta, Bandung.

Rosidi, Ahmad. 2015. *Implementasi Reward dan Punishment dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar Negeri Sumberwringin 02 Sukowono Jember Tahun Ajaran 2014/2015.* (Skripsi). UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Yogyakarta.

Rusman. 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. PT Raja Grafindo Persada, Jakarta.

Sardiman A.M. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Raja Grafindo Persada, Jakarta.

Siregar, Eveline. 2010. *Belajar dan Pembelajaran.* PT. Kencana Prenada Media, Jakarta.

Slameto. 2015. *Belajar Dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Rineka Cipta, Jakarta.

Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar.* Remaja Rosdakarya, Bandung.

Sugiyono. 2017.*Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Alfabeta, Bandung.

Susanto, Ahmad. 2014. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana Prenadamedia Group, Jakarta.

Tiara, Syifa. dkk. 2020. Analisis Keaktifan Belajar Siswa Selama Pembelajaran Daring Pada Masa Covid-19 di Sekolah Dasar. *Jurnal JPSD*. 7: 111-112.

Universitas Lampung. 2020. *Format Penulisan Karya Ilmiah*. Universitas Lampung, Bandar Lampung.

Usman, Uzer. 2013. *Menjadi Guru Profesional*. PT. Remaja Rosdakarya, Bandung.

Zaiful, Moh. 2019. *Reward & Punishment*. Literasi Nusantara, Malang.

Murni, Wahid. 2010. *Keterampilan Dasar Mengajar*. Ar-Ruz Media, Yogyakarta.