

ABSTRAK

ALBERT GULTOM, NIM : 1133111002 “PENGARUH PEMBERIAN REWARD TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SDN 101771 TEMBUNG T.A 2016/2017”. SKRIPSI. FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS NEGERI MEDAN, 2017.

Kata kunci: Pemberian Reward, Hasil Belajar.

Masalah dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa kelas IV yang masih rendah di SDN 101771 Tembung T.A 2016/2017. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh reward terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Matematika di SDN 101771 Tembung T.A 2016/2017.

Penelitian dilaksanakan di SDN 101771 Tembung. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 101771 Tembung, yang terdiri dari 2 kelas yaitu: kelas IVA (kelas eksperimen) dan IVB (kelas kontrol). Kelas IVA dengan jumlah 32 siswa dan kelas IVB dengan jumlah 32 siswa. Teknik pengambilan sampel adalah *purposive sample*, subjek atau elemen yang dipilih karena karakteristik atau kualitas tertentu. Jenis penelitian ini adalah *Quasi Eksperiment*. Alat pengumpul data yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa adalah tes objektif dengan jumlah 20 soal yang telah diuji Validasi dan Realibilitasnya.

Dari analisis data diperoleh hasil rata-rata kelas eksperimen pada pretes (48,12) dan post tes (73,28) sedangkan pada kelas kontrol pretes (36,25) dan post tes (60,93). Pada taraf signifikansi ($\alpha = 0,05$) Kedua kelas berdistribusi normal karena $L_o < L_t$ yaitu $0,100 < 0,886$ (kelas eksperimen) dan $0,119 < 0,886$ (kelas kontrol). Uji Homogenitas pada post tes kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan $F_{hitung} < F_{tabel}$, yaitu $1,03 < 1,87$. Dilakukan Uji t pada taraf nyata ($\alpha = 0,05$) bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $33,37 > 2,514$ dengan ini membuktikan bahwa H_a diterima, sehingga Penulis menyimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari metode pemberian reward terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Matematika, materi pecahan di SDN 101771 Tembung T.A 2016/2017

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan upaya untuk meningkatkan kualitas setiap individu, secara langsung disiapkan untuk menopang dan mengikuti laju perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan yang sejalan dengan proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar merupakan kegiatan pokok sekolah yang di dalamnya terjadi proses siswa belajar dan guru mengajar dalam konteks interaktif dan terjadi interaksi edukatif antara guru dan siswa, sehingga terdapat perubahan dalam diri siswa baik perubahan pada tingkat pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Pendidikan dasar memegang peranan penting dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan dan sumber daya manusia dimasa yang akan datang, serta merupakan suatu kunci pokok untuk mencapai cita-cita suatu bangsa. Untuk mewujudkan cita-cita tersebut perlu usaha maksimal dari guru, dimana saat menyampaikan pelajaran guru mampu membangkitkan motivasi dan minat siswa dalam belajar.

Salah satu karakteristik matematika adalah mempunyai objek yang bersifat abstrak. Sifat abstrak ini menyebabkan banyak siswa mengalami kesulitan dalam matematika. Prestasi matematika siswa baik secara nasional maupun internasional belum menggembirakan. Rendahnya prestasi atau hasil belajar matematika siswa dapat disebabkan kurangnya pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang ada dalam matematika dan kurangnya variasi peningkatan minat dan kurangnya penghargaan yang dilakukan guru terhadap siswa.

Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utamanya mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik dalam jalur formal. Guru dalam menjalankan fungsinya diantaranya berkewajiban untuk menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dialogis, dan memberikan motivasi serta penghargaan kepada siswa dalam membangun gagasan dan tanggung jawab siswa untuk belajar.

Faktor – faktor yang mempengaruhi hasil belajar anak

adalah minat. Minat merupakan ketertarikan individu terhadap sesuatu, dimana minat belajar yang tinggi akan menghasilkan cara belajar siswa yang lebih mudah dan cepat. Minat juga berfungsi sebagai daya penggerak yang mengarahkan seseorang melakukan kegiatan tertentu secara spesifik. Minat dapat muncul jika terdapat penghargaan dan pujian yang layak yang menyertai atau melandasi pembelajaran penghargaan (*reward*).

Reward adalah salah satu alat pendidikan untuk mendidik anak-anak supaya merasa senang karena perbuatan dan pekerjaannya mendapat penghargaan. Atau dengan kata lain, *reward* adalah alat pendidikan preventif dan represif yang menyenangkan dan bisa menjadi pendorong atau motivator belajar bagi murid. Reward dapat dilakukan dengan memberikan hadiah berupa barang/benda, pujian (*praise*) dan perlakuan istimewa.

Dan untuk memperkuat perilaku yang disetujui secara sosial, dan sebaliknya tiadanya penghargaan akan melemahkan keinginan untuk mengulangi perilaku tersebut. Dengan demikian dapat diasumsikan

bahwa pemberian reward akan dapat memberikan pengaruh atau menumbuhkan minat dan meningkatkan hasil belajar anak.

Berdasarkan latarbelakang di atas, peneliti menganggap penting melakukan suatu penelitian dengan membuat perbaikan pengajaran melalui penelitian eksperimen dengan memberi reward agar siswa mempunyai minat dan mempunyai hasil belajar yang baik/meningkat, dengan memangkat judul penelitian “**Pengaruh Pemberian *Reward* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 101771 Tembung T.A 2016/2017**”.

Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Dalam proses pembelajaran, guru kurang memberikan penghargaan dan pujian kepada siswa.
2. Minat belajar matematika siswa masih rendah disebabkan karena kurangnya perhatian dan variasi peningkatan minat yang dilakukan guru kepada siswa.

Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah di uraikan di atas, penulis membatasi masalah pada Pengaruh Pemberian *Reward* terhadap Hasil Belajar Matematika dengan materi pokok Pecahan Kelas IV SDN 101771 Tembung T.A 2016/2017.

Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang di kemukakan di atas maka permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah : “Apakah ada Pengaruh Pemberian *Reward* Terhadap Hasil Belajar Matematika pada materi Pecahan siswa kelas IV SDN 101771 Tembung T.A 2016/2017?”.

Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pemberian *reward* terhadap hasil belajar matematika pada materi pecahan siswa kelas IV SDN 101771 Tembung T.A 2016/2017.

KAJIAN TEORITIS

Pengertian Belajar

Belajar dalam idealisme berarti kegiatan psiko – fisik – sosio menuju ke perkembangan pribadi seutuhnya,

kemudian dalam arti sempit belajar dimaksudkan sebagai usaha penguasaan materi ilmu pengetahuan yang merupakan sebagian kegiatan terbentuknya kepribadian seutuhnya.

Belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa dan raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungan yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor. Belajar merupakan kegiatan bagi setiap orang. Pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, kegemaran, dan sikap seseorang terbentuk, dimodifikasi dan berkembang disebabkan belajar. Belajar adalah proses perubahan tingkah laku individu yang relatif tetap sebagai hasil dari pengalaman.

Proses terjadinya belajar sangat sulit diamati. Jadi, dalam proses belajar haruslah terjadi adanya perubahan yang harus terlihat pada individu tersebut. Adapun ciri-ciri perubahan dalam pengertian belajar adalah:

- 1) Perubahan terjadi secara sadar.
- 2) Perubahan dalam belajar bersifat kontinu dan fungsional. Satu perubahan yang terjadi akan

menyebabkan perubahan berikutnya dan akan berguna bagi proses selanjutnya.

Pengertian Reward

Reward adalah satu alat pendidikan untuk mendidik anak menjadi merasa senang. Karena perbuatan dan pekerjaannya mendapat penghargaan. Atau dengan kata lain, *reward* adalah alat pendidikan preventif dan represif yang menyenangkan dan bisa menjadi pendorong atau motivator belajar bagi murid. *Reward* sebagai alat untuk mendidik tidak boleh bersifat sebagai upah. Ada 4 jenis *reward* atau penghargaan, yaitu memberi angka, hadiah berupa barang/benda, pujian (*praise*), hukuman.

Reward (ganjaran), merupakan suatu 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.

Tujuan Pemberian Reward

Memberikan *reward* kepada peserta didik memiliki tujuan yang sangat bermanfaat bagi perkembangan perilaku positif yang

telah ditampilkan anak, agar anak lebih semangat untuk terus menampilkan dan menunjukkan perilaku positif tersebut dalam kehidupannya sehari-hari. Menurut Trainer (2011:96) pemberian hadiah dimaksudkan untuk memberi semangat kepada anak sehingga anak dapat berjuang untuk lebih baik lagi ke depannya nanti. Dengan memberikan hadiah kepada anak didik, anak didik akan termotivasi untuk lebih giat lagi melakukan hal-hal yang positif tersebut. Hadiah atau *reward* merupakan suatu kekuatan yang dapat mendorong anak untuk melakukan perbaikan. Dengan hadiah atau *reward* anak merasa bahwa perbuatan baik yang dilakukannya membuatnya dihormati, disayangi orang lain sebagai bentuk penghargaan diri, atas usaha tindakan yang telah dilakukan.

Kelebihan dan Kekurangan

Pemberian Reward (Hadiah) dalam Pembelajaran

Reward mempunyai kelebihan dan kekurangan yang di kemukakan oleh Ngalim Purwanto (2011) yaitu:

- 1) Kelebihan Pemberian Reward

Sebagaimana pendekatan-pendekatan pembelajaran lainnya, pemberian hadiah juga tidak terlepas dari kelebihan dan kekurangan. Diantara kelebihannya adalah:

- a) Memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap jiwa anak didik untuk melakukan perbuatan yang positif dan bersifat progresif.
- b) Dapat menjadi pendorong bagi anak-anak didik lainnya untuk mengikuti anak yang telah memperoleh pujian dari gurunya, baik dalam tingkah laku, sopan santun ataupun semangat dan motivasinya dalam berbuat yang lebih baik. Proses ini sangat kontribusinya dalam memperlancar pencapaian tujuan pendidikan.

2) Kekurangan Pemberian Reward

Disamping memiliki kelebihan, pemberian reward juga memiliki kekurangan, antara lain:

- a) Dapat menimbulkan dampak negatif apabila guru melakukannya

secara berlebihan, sehingga mungkin bisa mengakibatkan murid merasa bahwa dirinya lebih tinggi dari teman-temannya.

- b) Umumnya hadiah membutuhkan alat tertentu dan membutuhkan biaya.

Kerangka Berpikir

Proses belajar mengajar matematika yang menyenangkan tidak terlepas dari alat bantu pembelajaran. Bagi peserta didik yang berprestasi perlu diberikan penghargaan terhadap prestasinya tersebut. Penghargaan yang dimaksud adalah reward (hadiah) yang bernilai edukatif. Reward yang bernilai dipercaya dapat membantu proses belajar mengajar agar lebih aktif. Selain itu, reward juga dapat menambah motivasi belajar peserta didik sehingga berpengaruh juga terhadap hasil belajarnya.

Hipotesis

Berdasarkan konsep dalam kajian teoritis dan kerangka berfikir di atas, maka peneliti merumuskan hipotesis sebagai berikut “Pemberian *reward* memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar Matematika siswa

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian Eksperimen. Penelitian Eksperimen adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan sesuatu terhadap yang lain. Penelitian ini mengelompokkan sampel penelitian menjadi 2 kelompok yang harus diuji yaitu kelompok eksperimen yang diberi perlakuan (*Treatmen*) dan kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan. Kelompok kelas Eksperimen diterapkan pemberian *reward*, dan kelompok kelas kontrol diterapkan pembelajaran biasa dengan menggunakan metode Ceramah/Konvensional tanpa *reward*. Desain penelitian yang digunakan adalah *Quasi Eksperiment Desain*.

Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek yang dapat berupa benda, manusia, peristiwa yang menjadi sasaran penelitian dijadikan sebagai objek penelitian secara keseluruhan. Menurut Arikunto (2010:115) menyatakan, “populasi adalah keseluruhan, apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi”.

Sampel

Sampel adalah sebagian dari keseluruhan populasi yang dipandang dapat mewakili populasi untuk dijadikan sebagai sumber data atau sumber informasi dalam suatu penelitian diambil semuanya. Adapun teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik boring sampling (total sampling).

Teknik Analisis Data

Menganalisis data merupakan suatu langkah yang sangat kritis dalam penelitian. Analisis data penelitian bertujuan menyempitkan dan membatasi penemuan-penemuan hingga menjadi data yang teratur, tersusun serta lebih berarti. Dalam

penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif.

Teknik ini digunakan untuk menghitung data-data yang bersifat kuantitatif atau dapat diwujudkan dengan angka-angka yang didapat dari lapangan. Untuk menganalisis data peneliti menggunakan analisis statistik deskriptif dan statistik inferensi.

1. Uji Instrument

Syarat uji instrument penelitian mencakup uji validitas instrument dan reabilitas instrument.

a. Uji Validitas

Validitas atau kesahihan adalah ketepatan mengukur yang dimiliki oleh sebutir item yang merupakan bagian tak terpisahkan dari tes sebagai suatu totalitas, dalam mengukur apa yang seharusnya diukur lewat butir item tersebut. Jadi suatu instrument atau soal dikatakan valid apabila instrument tersebut mampu mengukur apa yang hendak diukur. Validitas instrument soal yang akan digunakan dalam tes untuk mencapai hasil dalam proses pembelajaran dikatakan berhasil atau tidak tergantung dari tes yang diberikan valid atau tidak..

Menurut Arikunto (dalam Rostina 2015 : 59) untuk menguji validitas langkah-langkahnya sebagai berikut :

1. Menghitung harga korelasi setiap butir tes dengan rumus *Pearson/Product Moment*

Rumus Pearson

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

2. Melakukan perhitungan dengan uji t dengan rumus

$$t_{hitung} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan:

r = koefisien korelasi hasil r hitung

n= jumlah responden

3. Mencari t_{tabel} dengan $t_{tabel} = t_{\alpha}$ (dk = n-2)
4. Membuat kesimpulan, dengan kriteria pengujian

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ = berarti

Valid

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ = berarti

tidak valid

. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menentukan statistik yang akan digunakan dalam mengolah data, yang paling penting adalah

untuk menentukan penggunaan statistik parametrik atau non parametrik. Uji normalitas ini digunakan untuk data nilai tes hasil belajar Matematika dengan menggunakan model Reward dan model ceramah (konvensional) berdistribusi normal atau tidak.

Langkah-langkah dalam uji normalitas digunakan rumus **Liliefors** (dalam Sudjana, 2005 : 465) adalah

1. mengurutkan nilai siswa dari yang terendah sampai yang tertinggi
2. pengamatan x_1, x_2, \dots, x_n dijadikan bilangan baku z_1, z_2, \dots, z_n

3. Menggunakan rumus

$$Z_i = \frac{x_i - \bar{X}}{s}$$

$$\bar{X} = \frac{\sum x_i}{N}$$

$$SD = \sqrt{\frac{N(\sum x_i^2) - (\sum x_i)^2}{N(N-1)}}$$

Menghitung Peluang $F(z_i) = P(Z) < Z_i$ dengan menggunakan daftar distribusi normal baku

4. Menghitung proporsi Z_i dengan rumus

$$S(z_i) = \frac{\text{banyaknya } z_1, z_2, \dots, z_n}{n}$$

5. Menghitung selisih $F(z_i) - S(z_i)$ setelah itu maka ditentukan

harga mutlak. Untuk membuat keputusan dalam menerima atau menolak Hipotesis, dengan cara membandingkan L_o dengan Nilai kritis L dari daftar nilai kritis uji Liliefors dengan total signifikansi 5 %

Dengan syarat:

Jika $L_o < L_{tabel}$ maka data berdistribusi Normal

Jika $L_o > L_{tabel}$ maka data tidak berdistribusi Normal

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk memperoleh asumsi bahwa sampel penelitian berawal dari kondisi yang sama atau homogen, yang selanjutnya untuk menentukan statistik t yang akan digunakan dalam pengujian hipotesis. Uji homogenitas dilakukan dengan menyelidiki apakah kedua sampel mempunyai varians yang sama atau tidak.

Langkah-langkah dalam uji homogenitas (Rostina, 2015 : 144)

1. Merumuskan hipotesis nol dan hipotesis alternatifnya

$H_o =$ kedua varians Homogen ($V_1 = V_2$)

$H_a =$ kedua varians tidak homogen ($V_1 \neq V_2$)

2. Menentukan F_{hitung} Dengan Rumus

$$F_{hitung} = \frac{\text{varians besar}}{\text{varians kecil}}$$

$$= \frac{(\text{Simpangan Baku besar})^2}{(\text{Simpangan baku kecil})^2}$$

3. Menentukan F_{tabel} dengan Rumus

$$F_{Tabel} = F_{\alpha} \left(\frac{dk_1 = n_1 - 1}{dk_2 = n_2 - 1} \right)$$

Keterangan :

Dk = Derajat Kebebasan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN 101771 Tembung, dengan melibatkan 2 kelas yang berbeda.

Jenis penelitian ini adalah *Quasi Eksperimen*, yaitu untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh/akibat setelah adanya perlakuan. Dalam tahap awal dilakukan *Pre-tes* untuk mengetahui kemampuan awal belajar siswa sebelum adanya perlakuan yang dilaksanakan di dua kelas dengan jumlah dan jenis soal yang sama.

Data Nilai Pre-tes Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

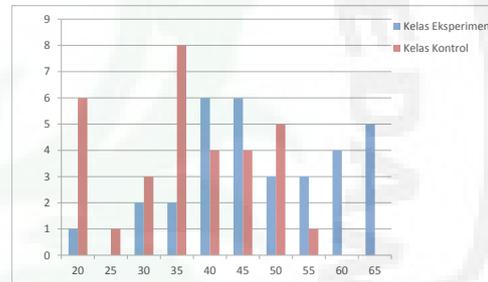
Pre-tes dilakukan untuk mengetahui awal kemampuan siswa sebelum adanya tindakan/perlakuan. Setelah dilakukannya Pre-tes di kelas

eksperimen dan kelas kontrol maka dapat diperlihatkan hasil dari dua sampel yang di pilih.

Tabel Data Nilai Pre-tes

Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
No.	Nilai	Frekuensi	No.	Nilai	Frekuensi
1	20	1	1	20	6
2	30	2	2	25	1
3	35	2	3	30	3
4	40	6	4	35	8
5	45	6	5	40	4
6	50	3	6	45	4
7	55	3	7	50	5
8	60	4	8	55	1
9	65	5			
Jumlah	1.540	32	Jumlah	1.160	32
Rata-rata	48,13		Rata-rata	36,25	

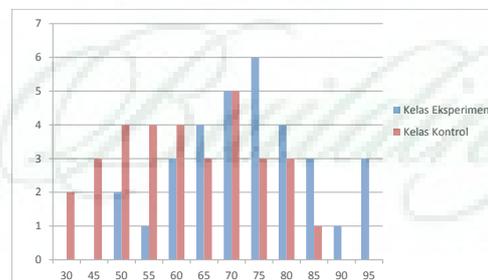
Diagram Data Pretes Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol



Tabel Data Nilai Post tes

Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
No.	Nilai	Frekuensi	No.	Nilai	Frekuensi
1	50	2	1	30	2
2	55	1	2	45	3
3	60	3	3	50	4
4	65	4	4	55	4
5	70	5	5	60	4
6	75	6	6	65	3
7	80	4	7	70	5
8	85	3	8	75	3
9	90	1	9	80	3
10	95	3	10	85	1
Jumlah	2.345	32	Jumlah	1.950	32
Rata-rata	73,28		Rata-rata	60,94	

Diagram Data Post tes Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol



Dari rata-rata pretes 48,13 pada kelas eksperimen maka perlu

ditindaklanjuti dengan mengadakan perlakuan yaitu menggunakan metode reward pada kelas eksperimen, setelah diadakan perlakuan di uji dengan post tes dengan rata-rata meningkat menjadi 73,28. Dan nilai setiap siswa meningkat dari pretes ke post tes.

Dari rata-rata pretes 36,25 pada kelas kontrol maka perlu ditindaklanjuti dengan menggunakan metode konvensional, setelah diadakan perlakuan diuji dengan post tes dengan rata-rata meningkat menjadi 60,94. Dan nilai siswa meningkat dari pretes ke post tes.

Pengujian Analisis Data

Uji Normalitas

Uji Normalitas adalah uji untuk mengukur apakah ada data yang didapatkan memiliki distribusi normal dapat dipakai dalam statistik. Tujuan uji normalitas adalah untuk mengetahui apakah distribusi normal. Pengujian Normalitas data Pretes di kelas eksperimen dan kontrol dilakukan dengan uji Liliefors, dengan taraf signifikansi ($\alpha = 0,05$), dengan kriteria pengujian Normalitas yaitu $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka sampel berdistribusi normal.

Tabel Uji Normalitas

Data Kelas	Rata-rata	Simpangan Baku	Lo	Ltabel	Kriteria	Keterangan
Uji Normalitas Pretes Kelas Eksperimen	48,125	11,89673	0,13485029	0,886	$L_o < L_t$	NORMAL
Uji Normalitas Posttes Kelas Eksperimen	73,28125	12,15554	0,100028368	0,886	$L_o < L_t$	NORMAL
Uji Normalitas Pretes Kelas Kontrol	36,25	10,62559	0,1244082	0,886	$L_o < L_t$	NORMAL
Uji Normalitas Posttes Kelas Kontrol	60,93	11,97210	0,1192156	0,886	$L_o < L_t$	NORMAL

Uji Homogenitas

Setelah data hasil penelitian terkumpul, dan data telah di uji terlebih dahulu dengan uji normalitas dan hasilnya berdistribusi normal maka berikutnya dilakukan uji Homogenitas dengan kriteria $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka dapat dinyatakan Homogen. Dengan menggunakan rumus:

$$F_{hitung} = \frac{\text{varians besar}}{\text{varians kecil}} = \frac{(\text{simpangan baku besar})}{(\text{simpangan baku kecil})}$$

Pembahasan Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas IV SDN 101771 Tembung, pada dua kelas yang dilakukan dengan perlakuan yang berbeda dimana kelas eksperimen dengan menggunakan metode reward sedangkan di kelas kontrol menggunakan metode konvensional. Kedua kelas menggunakan materi yang sama yaitu pecahan.

Untuk mengetahui kemampuan awal siswa, peneliti melaksanakan Pretes di kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan jumlah 20 soal, dan jenis soal yang sama, diperoleh hasil kelas eksperimen dengan rata-rata skor 48,13 dan kelas kontrol dengan rata-rata skor 36,25 dari hasil pretes kemampuan awal di dua kelas rendah.

Setelah dilakukan perlakuan di dua kelas, guru kembali memberi posttes untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa terkait materi, dan hasil yang didapatkan dari post tes rata-rata kelas kontrol dengan metode konvensional adalah 60,94 dan rata-rata yang didapatkan siswa pada kelas eksperimen dengan pemberian reward adalah 73,28. Dapat dilihat bahwa adanya peningkatan nilai pretes dan post tes yang lebih tinggi adalah kelas eksperimen dengan pemberian reward.

Hasil uji normalitas dengan taraf signifikansi ($\alpha = 0,05$), dengan kriteria pengujian Normalitas yaitu $L_{hitung} > L_{tabel}$ maka sampel berdistribusi normal. Hasil uji homogenitas membuktikan bahwa

$F_{hitung} < F_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa data homogen, terakhir dilakukan Uji t (hipotesis) dari perhitungan data yang dilakukan, hasil pengujian $t_{tabel} < t_{hitung}$ yaitu $2,514 < 33,37$ dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Dengan ini membuktikan bahwa adanya pengaruh yang signifikan dari pemberian reward terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV pada materi pecahan di SDN 101771 Tembung.

Berdasarkan hasil data yang diperoleh dari penelitian di SDN 101771 Tembung dapat dikatakan bahwa pembelajaran dengan pemberian reward membuat siswa lebih termotivasi, aktif, terlibat dan berlomba dalam pembelajaran matematika pada materi pecahan. Siswa tidak menutup diri untuk mengerjakan soal kedepan kelas, tidak malu bertanya dan menjawab pertanyaan yang diberikan guru maupun dari teman-temannya.

Berdasarkan penelitian di SDN 101771 Tembung T.A 2016/2017 dan hasil yang diperoleh dari data penelitian, penulis menyimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari metode

pemberian reward terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Matematika materi pecahan T.A 2016/2017.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan terhadap penelitian yang dilakukan, maka dapat diambil beberapa simpulan sebagai berikut:

1. Hasil belajar Matematika siswa dengan menggunakan metode reward di kelas Eksperimen pada materi pecahan kelas IV semester genap di SDN 101771 Tembung T.A 2016/2017. Sebelum dilakukan perlakuan rata-rata pretes 48,12 dan setelah dilakukan perlakuan rata-rata postes siswa sebesar 73,28.
2. Hasil belajar Matematika siswa dengan menggunakan metode konvensional di kelas Kontrol pada materi pecahan kelas IV semester genap di SDN 101771 Tembung T.A 2016/2017. Sebelum dilakukan perlakuan rata-rata pretes 36,25 dan setelah dilakukan perlakuan rata-rata postes siswa sebesar 38,33.
3. Ada pengaruh metode Reward yang signifikan terhadap hasil belajar Matematika siswa pada

materi pecahan kelas IV semester genap di SDN 101771 Tembung T.A 2016/2017 dengan $t_{hitung} > t_{tabel}$ dimana $33,37 > 2,514$ pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$.