

ABSTRAK

ZUANI JESICA PASARIBU. Pengaruh *Spin Reward* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Tema 1 Subtema 3 Kelas V SDS HKBP Pardamean Medan T.A 2023/2024. Skripsi. Medan: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan, 2024.

Permasalahan penelitian ini adalah kurangnya keaktifan belajar siswa kelas V SDS HKBP Pardamean Medan. Tujuan penelitian untuk mengetahui apakah terapat pengaruh positif dari metode *reward* terhadap keaktifan belajar siswa tema 1 subtema 3 kelas V SDS HKBP Pardamean Medan T.A 2023/2024. Penelitian yang digunakan merupakan penelitian kuantitatif, dengan jenis penelitian *Quasi Eksperiment* dengan menggunakan rancangan penelitian *one group pretest-postest*. Sampel penelitian ini kelas V dengan jumlah siswa sebanyak 22 orang. Instrumen atau teknik pengumpulan data penelitian yaitu angket keaktifan belajar siswa dengan 17 butir soal dinyatakan valid dan 3 butir soal dinyatakan tidak valid. Reliabilitas 0,907 dinyatakan reliabel dengan kategori reliabilitas sangat tinggi. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas dan uji hipotesis dengan menggunakan rumus uji-T. hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata angket keaktifan belajar siswa dengan metode *reward* 74, sedangkan pembelajaran dengan metode konvensional yaitu 60,54. Selain itu, hasil perhitungan hipotesis dengan menggunakan uji-T. diperoleh hasil $t_{hitung} = -51,5642 > t_{tabel} = -1,7207$, sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Dimana artinya terdapat pengaruh positif yang signifikan antara penggunaan metode *reward* terhadap keaktifan belajar siswa tema 1 subtema 3 kelas V SDS HKBP Pardamean Medan T.A 2023/2024.

Kata Kunci: Metode *Reward*, Keaktifan Belajar, *One Group Pretest-Postest*.



ABSTRACT

ZUANI JESICA PASARIBU. The Effect of *Spin Reward* on Student Learning Activeness Theme 1 Sub-theme 3 Class V SDS HKBP Pardamean Medan T.A 2023/2024. Skripsi. Medan: Faculty of Education Universitas Negeri Medan, 2024.

The problem of this research is the lack of active learning of class V students at SDS HKBP Pardamean Medan. The aim of the research is to find out whether there is a positive influence of the *reward* method on students' active learning in theme 1 subtheme 3 class V SDS HKBP Pardamean Medan T.A 2023/2024. The research used is quantitative research, with a Quasi Experimental type of research using a one group pretest-posttest research design. The research sample was class V with a total of 22 students. The research instrument or data collection technique is a student learning activity questionnaire with 17 questions declared valid and 3 questions declared invalid. Reliability 0,907 is declared reliable in the very high reliability category. The data analysis technique used is normality testing and hypothesis testing using the T-test formula. The results of the research showed that the average score for the student learning activity questionnaire using the *reward* method was 74, while learning using the conventional method was 60.54. Apart from that, the results of the hypothesis calculation using the T-test. The result obtained is $t_{\text{count}} = -51,5642 > t_{\text{table}} = -1.7207$, so H_a is accepted and H_0 is rejected. Which means that there is a significant positive influence between the use of the *reward* method on students' active learning in theme 1 subtheme 3 class V SDS HKBP Pardamean Medan T.A 2023/2024.

Keywords: Reward Method, Learning Activeness, One Group Pretest-Posttest.

