



Pengaruh *Reward* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPA di SD Labschool FIP UMJ

¹Azmi Al Bahij, ²Drs. Imam Mujtaba, ³Venni Heli Sundi, ⁴Dewi Asih Hani Wulandari

^{1,2,3,4}(Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta)

1azmialbahij@gmail.com 2tabasania@gmail.com 3vennysundi91@gmail.com

4dewihaniwulandari@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan apakah terdapat pengaruh antara pemberian *reward* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V di SD Labschool FIP UMJ. Penelitian ini dilaksanakan di SD Labschool FIP UMJ pada tanggal 18 Januari sampai dengan 12 Februari 2019. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah 42 siswa, maka sampel yang digunakan oleh peneliti yaitu sampel jenuh. Jumlah sampel ditentukan dengan sampel jenuh sehingga sampel berjumlah 42 responden. Setiap siswa mengisi lembar kuesioner pernyataan dengan skala likert yang berisikan dengan skor 5 (sangat sering), 4 (sering), 3 (kadang-kadang), 2 (pernah), 1 (tidak pernah). Hasil penelitian ini yaitu adanya pengaruh *reward* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V di SD Labschool FIP UMJ sebesar 60,6 %. Jadi nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya adalah adanya pengaruh secara signifikan antara pengaruh *reward* dengan keaktifan belajar IPA.

Kata Kunci: *reward*, keaktifan, belajar.

PENDAHULUAN

Permasalahan yang ditemukan di lapangan sebelum dilakukan penelitian terkait kurang aktifnya peserta didik pada proses pembelajaran yang terjadi di SD Labschool FIP UMJ khususnya pada peserta didik kelas V, *bidang study* Ilmu Pengetahuan Alam, terlihat banyak siswa masih ada yang diam, hanya mencatat materi yang diberikan guru dan hanya mendengarkan penjelasan guru. Bahkan, ada tiga siswa yang berkebutuhan khusus sehingga perlu adanya pendampingan oleh guru. Selain itu, ada beberapa anak yang masih kurang memahami materi pelajaran saat guru menjelaskan dan memberikan tugas. Rata-rata hampir setengah siswa mendapatkan nilai hasil ulangan pelajaran IPA di bawah nilai KKM sebesar 75.

hasil post-test lebih besar daripada hasil pre-test yang berarti adanya peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa saat menggunakan Pada pelajaran IPA peserta didik kelas V SD banyak terdapat kesulitan ketika memahami masalah yang bersifat abstrak. Dikarenakan peserta didik lebih

cepat memahami hal yang bersifat nyata. Oleh sebab itu, siswa masih ada yang kesusahan dalam memahami materi pembelajaran, sehingga dalam pelajaran IPA masih tergolong lemah. Maka, selama pembelajaran tenaga pendidik lebih kreatif dalam mengajar misalnya bisa menggunakan metode belajar yang menyenangkan supaya siswa bisa lebih aktif dan senang belajar pada mata pelajaran yang diajarkan guru. Oleh sebab itu, berdasarkan masalah yang telah diutarakan peneliti akan melakukan studi lebih dalam tentang pengaruh *reward* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V di SD Labschool FIP UMJ. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah pemberian *reward* berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa dan seberapa besar pemberian *reward* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V di SD Labschool FIP UMJ. Peneliti berharap penelitian ini bermanfaat bagi siswa, guru dan sekolah.

METODE

Peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen. Metode penelitian eksperimen adalah suatu metode yang digunakan untuk membuktikan hipotesis yang diajukan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Labschool FIP UMJ tahun Ajaran 2019-2020. Adapun jumlah sampel yaitu 42 siswa. Teknik pengumpulan data pada penelitian yaitu menggunakan angket dan dokumentasi berupa foto dan video.

Setiap siswa mengisi lembar kuesioner pernyataan dengan skala likert yang berisikan dengan skor 5 (sangat sering), 4 (sering), 3 (kadang-kadang), 2 (pernah), 1 (tidak pernah). Peneliti melakukan analisis data menggunakan teknik statistik deskriptif yang bertujuan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan secara sistematis, akurat dan aktual mengenai fakta yang diteliti. Dalam teknis analisis data ini menggunakan uji normalitas, homogenitas, linieritas dan hipotesis. Sudjana (2009:466) mengatakan bahwa uji normalitas data harus dilakukan dengan uji liliefors, tujuannya adalah agar diketahui normalitas data atau populasi.

Hipotesis:

H_0 : Data berasal dari populasi yang berdistribusi normal

H_1 : Data berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal.

Sugiyono (2013:270) mengatakan bahwa analisis regresi bertujuan untuk memprediksi seperti apa nilai variabel dependen berubah ketika nilai variabel independent dilakukan manipulasi oleh peneliti. Dalam penelitian ini penulis menggunakan regresi linier sederhana.

Dengan taraf signifikan $\alpha = 5\%$ kriteria uji H_0 menggunakan uji t adalah:

- Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya ada pengaruh *reward* yang diberikan oleh guru terhadap keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas V di SD Lab School FIP-UMJ.
- Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka yang di terima H_0 , artinya tidak ada pengaruh *reward* yang diberikan oleh guru terhadap keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas V di SD Lab School FIP-UMJ.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SD Labschool FIP UMJ. Sekolah yang berlokasi di Jl. Ahmad Dahlan,

Kelurahan Cirendeu Kecamatan Ciputat Timur, Kota Tangerang Selatan-Provinsi Banten. Sekolah ini mempunyai 18 rombongan yaitu kelas I sampai dengan kelas VI masing-masing terdiri dari dua - empat rombongan belajar. Pada tahun pelajaran 2019/2020 jumlah peserta didik sebanyak 400.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dikemukakan, penulis mengambil dua variabel yang meliputi variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas berhubungan dengan pengaruh reward dan variabel terikat berhubungan dengan keaktifan belajar. Dalam mendapatkan data yang diperlukan maka, penulis membuat tes variabel bebas ini, untuk mengukur pengaruh reward. Pada variabel pengaruh reward dibuat pernyataan yang terdiri dari 30 butir soal dan untuk keaktifan belajar mata pelajaran IPA. Pada pra penelitian, peneliti membuat uji validitas dan reliabilitas. Uji validitas peneliti menggunakan *expert judgment* pada lembaga lain. Peneliti mengadakan uji validitas dan reliabilitas di SD Labschool FIP UMJ pada hari Jumat, 18 Januari 2019. Setelah penyebaran kuesioner tes pengaruh reward, kemudian tes keaktifan belajar dihitung kevalidan dan reliabelnya menggunakan rumus korelasi *product moment* dan *alpha cronbach* dibantu dengan software *Statistica Package for the Social Science* (SPSS) versi 16.0. Variabel X (pengaruh reward) sebelum di uji validitas sebanyak 30 butir soal kemudian setelah dilakukannya uji validitas diperoleh 30 butir soal pertanyaan yang valid.

Setelah uji validitas, penelitian dilakukan di SD Labschool FIP UMJ. Populasi dalam penelitian ini adalah 42 siswa, maka sampel yang digunakan oleh peneliti yaitu sampel jenuh. Jumlah sampel ditentukan dengan sampel jenuh sehingga sampel berjumlah 42 responden. Setiap siswa mengisi lembar kuesioner pernyataan dengan skala likert yang berisikan dengan skor 5 (sangat sering), 4 (sering), 3 (kadang-kadang), 2 (pernah), 1 (tidak pernah). Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal di Sekolah Dasar Swasta Labschool FIP UMJ dimana reponden dalam penelitian ini adalah siswa kelas V.

Uji Validitas

Dalam penelitian ini uji validitas dan reliabilitas tes pengaruh reward menggunakan *Statistica Package for the Social Science* (SPSS) versi 16.0. keabsahan butir instrument di dalam penelitian ini hasil itemnya adalah valid dengan kriteria validitas 0,339. Instrument disebut valid jika hasil uji validitas lebih besar dari kriteria dan

sebaliknya uji validitas dikatakan hasilnya invalid jika hasil uji validitas lebih kecil dari kriteria. Berikut adalah rincian item yang valid dan invalid pada uji coba instrument.

Uji Reliabilitas

Pada tabel 4.4 diatas, nilai *Cronbach's Alpha* variable X lebih besar daripada 0,6. Pada variabel X hasil kuesioner dengan nilai 0,924. Sehingga, instrument dalam penelitian ini dianggap reliabel. Dapat disimpulkan apabila tes ini digunakan untuk responden lain dalam penelitian sejenis, maka jawaban responden tersebut cenderung stabil dari waktu ke waktu.

Uji Normalitas

Berdasarkan data yang diperoleh seperti dalam tabel di atas interpretasi data dari hasil uji normalitas variabel reward diketahui bahwa nilai p(sig 2-tailed) sebesar 0,696. Nilai ini dibandingkan dengan $\alpha = 0,05$, sehingga nilai $0,696 > 0,05$ artinya H_a diterima, maka sampel diambil dari populasi berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Berdasarkan hasil output uji homogenitas dengan menggunakan uji levene pada tabel 4.6 didapatkan hasil nilai signifikansi variabel pengaruh reward (X) berdasarkan variabel keaktifan belajar IPA (Y) adalah 0,626. Karena nilai $0,626 > 0,05$ maka berdasarkan kriteria pengambilan keputusan dapat disimpulkan mempunyai variansi yang sama.

Uji Linieritas

Data yang diperoleh seperti dalam tabel di atas, hasil analisa menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada *Linierity* signifikansi kurang dari 0,05 ($0,00 < 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa antara variabel pengaruh reward dan keaktifan belajar IPA terdapat hubungan yang linier. Dengan ini, maka asumsi linieritas terpenuhi.

Analisis Korelasi

Dari data yang diperoleh seperti dalam tabel, diketahui bahwa nilai korelasi *pearson* antara variabel pengaruh reward dengan keaktifan belajar IPA adalah 0,632. Maka disimpulkan bahwa pengaruh reward dengan keaktifan belajar IPA adalah kuat. Nilai korelasi positif artinya terjadi hubungan positif, yaitu jika pengaruh reward tinggi, maka keaktifan belajar IPA juga akan semakin tinggi.

Uji Hipotesis

Dari output di atas didapat nilai signifikannya 0,0000. Jadi nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya adalah adanya

hubungan secara signifikan antara pengaruh reward dengan keaktifan belajar IPA.

Perhitungan Koefisien Determinasi

Perhitungan koefisien determinasi dilakukan untuk menghitung besarnya prosentase hubungan antar variabel, yaitu prosentase besarnya hubungan variabel x terhadap variabel y.

Dari output di atas (tabel 4.8) didapat nilai koefisien korelasi (r_{hitung}) sebesar 0,632, maka koefisien determinasinya adalah:

$KD = r^2 \times 100\%$

$KD = 0,632^2 \times 100\%$

$KD = 0,399 \times 100\%$

$KD = 60,6 \%$

Tabel

Tabel 4.2

Hasil Uji coba Validitas instrument pengaruh reward dan keaktifan belajar

No	Aspek	Item	
		Valid	Drop
1	Pengaruh reward (X)	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30	-
2	Keaktifan belajar	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30	-

Tabel 4.3

Uji Reliabilitas Variabel X Pengaruh Reward

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.924	30

Tabel 4.4

Uji Reliabilitas Variabel Y Keaktifan belajar

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.943	30

No	Variabel	Cronbach's Alpha	Batas Reliabilitas	Kesimpulan
1	Pengaruh Reward (X)	0,924	0,6	Reliabel
2	Keaktifan belajar	0,943	0,6	Reliabel

Tabel 4.5
Uji Normaslitas Reward dan Keaktifan

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		40
Normal Parameters ^a	Mean	.0000000
	Std. Deviation	11.66090068
Most Extreme Differences	Absolute	.112
	Positive	.112
	Negative	-.073
Kolmogorov-Smirnov Z		.709
Asymp. Sig. (2-tailed)		.696
a. Test distribution is Normal.		

Tabel 4.6
Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances			
Reward belajar			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.240	1	78	.626

Tabel 4.7
Uji Linieritas

ANOVA Table							
			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Keaktifan * Reward	Between Groups	(Combined)	13083.375	31	422.044	1.419	.315
		Linearity	6178.381	1	6178.381	20.768	.002
		Deviation from Linearity	6904.994	30	230.166	.774	.715
	Within Groups		2380.000	8	297.500		
Total			15463.375	39			

Tabel 4.8
Analisis Korelasi

Correlations			
		Reward	Keaktifan
Reward	Pearson Correlation	1	.632**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	40	40
Keaktifan	Pearson Correlation	.632**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	40	40

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

PENUTUP

Simpulan

1. Adanya hubungan positif pengaruh *reward* terhadap keaktifan belajar peserta pada mata pelajaran IPA
2. Besarnya pengaruh *reward* terhadap keaktifan belajar siswa adalah 60,6 % maka penulis dapat menyimpulkan bahwa semakin tinggi pengaruh *reward* akan semakin tinggi pula keaktifan siswa dalam dalam proses belajar mengajar sehari-hari.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti mengemukakan beberapa saran untuk berbagai pihak, yaitu sebagai berikut:

1. Bagi siswa diharapkan hasil penelitian bisa menumbuhkan keaktifan siswa di pelajaran IPA.
2. Bagi sekolah diharapkan senantiasa memperbanyak pemberian *reward*, karena dengan pemberian *reward* membuat siswa menjadi termotivasi.
3. Bagi orang tua dalam melaksanakan tugas mengajarkan anaknya juga bisa memberikan motivasi dengan cara pemberian *reward* saat mengajarkan kepada anak supaya aktif saat pembelajaran di kelas.
4. Bagi pendidik dalam memberikan *reward* hendaknya sesuai dengan perbuatan dan kesalahan yang diperbuat dan senantiasa bernilai edukatif, sehingga siswa tidak menganggap *reward* sebagai upah, yang pada akhirnya siswa dapat termotivasi untuk meningkatkan belajarnya.

DAFTAR PUSTAKA

- John Creswell. (2015). *Riset Pendidikan, Perencanaan, Pelaksanaan, dan Evaluasi Riset Kualitatif dan Kuantitatif*, Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Siberman, L. Melvin .(2015). *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa aktif*. Bandung : Nusamedia dan Nuansa Cendekia
- Skinner, B.F. (2013). *Ilmu Pengetahuan dan Perilaku Manusia*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Syah, Muhibbin. (2009). *Psikologi Belajar*. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Samatowa, Usman. (2011). *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*, Jakarta : Indeks
- Usman, Uzer M. (2002). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.

Bandung : Alfabeta

Sudjana, Nana. (2004). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung :Sinar Baru Algensido Offset