



## Implikasi Pemberian *Reward* Terhadap Aktivitas Belajar Siswa

Nurfitri K. Gobel<sup>\*1)</sup>, Syarwani Canon<sup>2)</sup>, Meyko Panigoro<sup>3)</sup>, Raflin Hinele<sup>4)</sup>,  
Ardiansyah<sup>5)</sup>

Jurusan Pendidikan Ekonomi, Universitas Negeri Gorontalo<sup>1-5</sup>

Email : [nurfitrigobel@gmail.com](mailto:nurfitrigobel@gmail.com) <sup>\*1</sup>

### ABSTRACT

*This research aims to determine the effect of giving rewards on student learning activities in the Integrated Social Sciences Subject in Class VIII at SMP Negeri 2 Kwandang. The research uses a quantitative approach with a correlational method. The data used are primary data obtained from distributing questionnaires to students with a population of 118 students and a sample of 54 respondents. Data collection techniques are observation, questionnaires, interviews, and documentation. The data analysis techniques use simple linear regression test. The results show a positive and significant influence of teacher rewards on student learning activities with  $R_{count}$  value 0.745, greater than  $R_{square}$  of 0.556. Thus,  $T_{table}$  value of 2.004, so there is a significant effect.*

**Keywords:** *Giving rewards, Student learning activities*

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VIII Di SMP Negeri 2 Kwandang. Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan metode korelasional. Data yang digunakan adalah data primer yang diperoleh dari penyebaran kuesioner/angket kepada siswa dengan jumlah populasi sebanyak 118 siswa dengan penarikan sampel sebanyak 54 responden. Teknik pengumpulan data menggunakan Teknik observasi, kuesioner/angket, wawancara, dan dokumentasi. Adapun Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Uji regresi linear sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara pemberian reward oleh guru terhadap aktivitas belajar siswa dengan nilai  $R_{hitung}$  sebesar 0.745 lebih besar dari  $R_{square}$  sebesar 0.556, sehingga dapat dikatakan korelasinya positif. Selanjutnya, nilai  $T_{hitung}$  sebesar 8,062 lebih besar dari nilai  $T_{tabel}$  yaitu sebesar 2,004 maka terdapat pengaruh signifikan.

**Kata Kunci:** Pemberian *reward*, Aktivitas belajar siswa

## Pendahuluan

Pendidikan sangat penting untuk kemajuan sebuah negara. Untuk mencapai kemajuan yang diinginkan, suatu negara harus selalu berusaha meningkatkan kualitas pendidikannya. Hal ini berlaku untuk semua negara, termasuk Indonesia. Melalui pendidikan dapat menghasilkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas yang diharapkan dapat menyesuaikan diri dengan perubahan-perubahan dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sedang berkembang. Sistem pendidikan di Indonesia mengacu pada Sistem Pendidikan Nasional, yang merupakan sistem pendidikan yang akan menjawab tantangan zaman dan membawa kemajuan negara. Adapun komponen-komponen dalam pendidikan nasional antara lain adalah lingkungan, sarana-prasarana, sumber daya, dan masyarakat. Komponen-komponen tersebut bekerja secara bersama-sama, saling terkait dan mendukung dalam mencapai tujuan pendidikan. Apabila salah satu dari komponen pendidikan ini tidak terpenuhi, maka akan mengganggu komponen sistem pendidikan yang lain, sehingga pendidikan menjadi kurang berhasil. Pada prinsipnya belajar adalah berbuat untuk melakukan kegiatan. Tidak ada belajar tanpa aktivitas. Itulah sebabnya aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting di dalam interaksi belajar mengajar, tanpa aktivitas proses belajar tidaklah berlangsung dengan baik.

Aktivitas belajar adalah suatu kegiatan individu yang dapat membawa perubahan kearah yang lebih baik pada diri individu karena adanya interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungan. Aktivitas belajar adalah komponen pembelajaran yang sangat penting dan harus diperhatikan. Pembelajaran yang menekankan aktivitas akan menjadi lebih bermakna dan membawa siswa ke pengalaman belajar yang mengesankan. Selain itu, siswa juga dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran, sehingga siswa mampu mengembangkan bakat yang dimiliki, berpikir kritis, memecahkan permasalahan, dan peningkatan pembelajaran (Asri Mulyo & Mahmud, 2020). Menurut (Putri et al., 2022) Aktivitas belajar adalah proses belajar siswa yang mengubah tingkah laku atau kecakapan mereka. (Nopitasari et al., 2022) mengatakan bahwa belajar adalah proses yang melibatkan seluruh aspek psikofisis siswa, baik jasmani maupun rohani, sehingga perubahan dapat diterima dengan cepat, tepat, mudah, dan dengan cara yang benar. Menurut Adjulani et al., 2022 Aktivitas siswa merupakan kegiatan atau perilaku yang terjadi dalam proses belajar mengajar. Berdasarkan penjelasan dari beberapa teori di atas, dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar merupakan segala proses yang melibatkan seluruh siswa dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan baik secara jasmani maupun rohani.

Siswa harus aktif saat belajar karena keberhasilan mereka dalam belajar bergantung pada seberapa aktif mereka. Hasil yang dicapai setelah proses

pendidikan di sekolah menunjukkan keberhasilan seseorang. Salah satu ciri belajar yang berhasil dapat dilihat dari kadar kegiatan belajar siswa. Makin tinggi aktivitas belajar siswa makin tinggi pula peluang berhasilnya pembelajaran. Aktivitas siswa dalam suatu proses belajar mengajar adalah sangat penting hal ini di dukung oleh John Dewey sebagai tokoh Pendidikan (Rita et al., 2017).

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi aktivitas belajar siswa menurut Ngalm Purwanto dalam (Ayu Nurmala et al., 2014) terdiri atas dua bagian yaitu faktor internal dan faktor eksternal. 1) Faktor Internal, faktor internal adalah faktor yang datang dari diri sendiri yaitu kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan siswa memiliki pengaruh yang besar terhadap aktivitas belajar. Faktor internal dapat digolongkan menjadi dua golongan, yaitu faktor fisiologi dan faktor psikologi. 2) Faktor Eksternal, faktor eksternal adalah faktor yang timbul dari luar diri siswa. Faktor ini sering dikatakan sebagai faktor sosial. Faktor eksternal memberikan pengaruh yang besar terhadap aktivitas belajar siswa. Adapun faktor eksternal yang memengaruhi aktivitas belajar adalah lingkungan. Lingkungan memberikan pengaruh yang positif jika dapat memberikan dorongan atau motivasi dan rangsangan kepada anak untuk meningkatkan aktivitas belajarnya. Lingkungan dapat juga memberikan pengaruh negative apabila lingkungan sekitarnya baik sekolah, rumah, maupun masyarakat tidak memberikan pengaruh yang baik dan justru akan menghambat aktivitas belajar siswa.

Aktivitas belajar mencakup semua kegiatan yang terjadi selama proses pembelajaran, bukan hanya membaca atau mendengar. Menurut Rotten EGG (2010) terdapat beberapa cara yang dapat digunakan dalam mengamati aktivitas belajar siswa yaitu: 1) Antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, 2) Interaksi siswa dengan guru, 3) Interaksi siswa dengan siswa, 4) Kerja sama kelompok, 5) Aktivitas belajar siswa dalam diskusi kelompok, 6) Aktivitas belajar siswa dalam melaksanakan pembelajaran, 7) Keterampilan siswa dalam menggunakan alat peraga, 8) Partisipasi siswa dalam menyimpulkan materi.

Kemudian juga terdapat 9 aspek yang penting untuk menumbuhkan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran (Yamin, 2007: 84) yaitu: 1) Memberikan motivasi pada siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran, 2) Memberikan penjelasan pada siswa mengenai tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran, 3) Mengingat kompetensi prasyarat, 4) Memberikan topik atau permasalahan sebagai stimulus siswa untuk berpikir terkait dengan materi yang akan dipelajari, 5) Memberikan petunjuk kepada siswa cara mempelajarinya, 6) Memunculkan aktivitas dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, 7) Memberikan umpan balik (feed back), 8) Memantau pengetahuan siswa dengan memberikan tes, 9) Menyimpulkan setiap materi yang disampaikan di akhir

pelajaran. Menurut Soemanto (2012:107) terdapat beberapa macam aktivitas belajar seperti mendengarkan, memandang, menulis, membaca, membuat ikhtisar atau ringkasan, mengamati tabel-tabel, diagram-diagram, mengingat, berfikir, dan latihan atau praktek, diskusi. Sehingga aspek-aspek ini yang perlu menjadi perhatian para guru dalam menumbuhkan aktivitas belajar siswa.

Namun permasalahan yang terjadi di SMP Negeri 2 Kwandang masih terdapat beberapa masalah aktivitas belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran IPS Terpadu. Aktivitas siswa kelas VIII masih tergolong rendah karena banyaknya siswa yang kurang aktif dalam proses pembelajaran. Dilihat dari sisi aktivitasnya dapat dikatakan aktivitas belajar siswa belum maksimal, contohnya saat pembelajaran sedang berlangsung banyak siswa yang tidak terlalu memperhatikan guru di depan kelas, tidak mengerjakan tugas yang diberikan, ada beberapa siswa yang berbicara dengan teman sebaya, dan ketika guru akan memberikan kesempatan kepada seluruh siswa untuk bertanya atau mengungkapkan pendapat mereka masing-masing, yang akan terjadi mereka tidak akan bisa mengungkapkan pendapatnya karena siswa-siswa tersebut tidak memperhatikan guru yang ada di depan kelas. Pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa kurang menyiapkan atribut dalam menjalani aktivitas belajar seperti pulpen dan buku, selain itu pada saat proses aktivitas belajar terdapat siswa yang mengganggu teman sebayanya, dan melakukan kegiatan sendiri yang tidak memperhatikan penjelasan materi dari guru.

Oleh karena itu, pendidik harus mengembangkan berbagai pendekatan dan teknik untuk menangani masalah pembelajaran yang berbeda yang dihadapi siswa, kurangnya dorongan untuk belajar, dan elemen lingkungan yang tidak mendukung proses pembelajaran. Maka, seorang pendidik harus mencari strategi yang cocok agar siswa dapat tertarik dan lebih antusias untuk mengikuti pembelajaran. Salah satu hal yang dapat dilakukan yaitu dengan pemberian reward yang dapat diberikan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Reward sendiri digunakan oleh guru untuk memperkuat perilaku positif yang diterapkan dalam Pendidikan khususnya dalam pembelajaran. Seperti yang dikutip oleh Wasty Soemanto sebagaimana dalam Teori pembelajaran Behavioristik, menurut teori S-R Bond yang menyatakan reward dapat digunakan untuk memperkuat respon positif. Reward merupakan bagian dari motivasi bagi peserta didik untuk menjadi lebih baik yang tujuannya untuk mengubah tingkah laku seseorang. respon positif bertujuan agar tingkah laku seseorang yang sudah baik akan berulang atau bertambah.

Reward adalah penghargaan atau hadiah yang diberikan oleh guru kepada siswa atas prestasi akademik yang baik dengan tujuan untuk meningkatkan aktivitas belajar di sekolah. Memberikan penghargaan kepada siswa sama dengan memberikan motivasi kepada mereka untuk berkontribusi pada pencapaian akademik mereka. Hal tersebut dapat dijadikan sebagai

sesuatu yang harus dimiliki oleh seorang siswa agar termotivasi untuk belajar. Dengan adanya motivasi dapat mendorong siswa belajar lebih lanjut, yang berdampak pada aktivitas belajar siswa (Effendi, 2017). Penghargaan adalah cara bagi seseorang untuk memberikan penghargaan kepada seseorang karena sudah melakukan sesuatu yang benar, sehingga mereka lebih termotivasi untuk melanjutkan. (Aisah et al., 2023). Menurut (Afandi Lukman, 2017) Reward atau penghargaan adalah sebuah bentuk apresiasi suatu prestasi tertentu yang diberikan, baik dari perseorangan ataupun suatu lembaga yang biasanya diberikan dalam bentuk material atau ucapan. Reward adalah segala sesuatu yang berupa penghargaan yang menyenangkan dan motivasi yang diberikan kepada siswa karena mereka mencapai hasil yang baik dalam proses pendidikannya. Ini mendorong mereka untuk terus melakukan pekerjaan yang baik dan dipuji. Suryaningsih, (2020:18)

Menurut (Nisa Febianti, 2018) menyatakan reward adalah perlakuan yang menyenangkan sebagai salah satu faktor psikologi belajar, juga merupakan bentuk contoh nyata motivasi ekstrinsik yang diberikan guru untuk menolong siswa belajar, karena berhasil meraih prestasi memuaskan. Sedangkan menurut (Mabruri, 2016) Penghargaan (Reward) merupakan bagian dari penguatan, yaitu penguatan positif. Berdasarkan beberapa teori di atas, dapat disimpulkan bahwa reward adalah penghargaan atau hadiah yang diberikan oleh guru atau pendidik kepada siswa atas prestasi akademik yang baik dengan tujuan untuk meningkatkan proses belajar di sekolah.

Reward merupakan cara guru dalam mengapresiasi siswa atas perbuatannya yang patut dipuji (Zaiful Rosyid, 2018:8), reward merupakan suatu yang disenangi dan digemari oleh anak-anak yang diberikan kepada siapa yang dapat memenuhi harapan yakni mencapai tujuan yang ditentukan atau bahkan mampu melebihinya. Tujuan dari pemberian reward itu sendiri tidak hanya dilihat dari tujuan kegiatannya, tetapi juga dinilai dari kinerjanya. Rosyid (Hubaib, 2020:17), Terdapat beberapa tujuan dari pemberian reward, antara lain : 1) Menarik, reward diberikan agar mampu menarik perhatian seseorang untuk menjadi anggota organisasi yang berkualitas, 2) Mempertahankan, reward bertujuan untuk mempertahankan perilaku baik seseorang dengan segala macam strateginya, 3) Memberikan Motivasi, sistem reward yang baik akan memberikan bahkan meningkatkan motivasi seseorang dalam beraktivitas, 4) Pembiasaan, memberikan pembiasaan kepada seseorang untuk terus berbuat baik secara berkelanjutan.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Ridwansyah & Munadi, 2012) tentang Pengaruh Pemberian Reward dalam Pembelajaran Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Kelas X menunjukkan terdapat pengaruh yang positif dengan diterapkannya pemberian reward dalam pembelajaran terhadap aktivitas belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata aktivitas siswa kelas

eksperimen secara statistik lebih tinggi jika dibandingkan dengan kelas kontrol. Selain itu dibuktikan dengan hasil uji-t data aktivitas siswa selama perlakuan yang menunjukkan bahwa thitung lebih besar dari pada ttabel. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ini untuk mendapatkan jawaban dari permasalahan yang terjadi.

### Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif. Sumber data yang digunakan adalah data primer dengan objek penelitian yaitu siswa pada mata pelajaran IPS terpadu kelas VIII di SMP Negeri 2 Kwandang. Instrumen pada penelitian ini menggunakan kuesioner dengan model *skala likert* dengan jumlah populasi sebanyak 118 siswa dan ditarik sampel sebanyak 54 responden. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, angket/kuesioner, dokumentasi dan wawancara dan teknik analisis data menggunakan regresi linear sederhana dengan analisis data menggunakan *software IBM Statistics SPSS versi 21.0*. Pada penelitian ini variabel independen yang digunakan adalah pemberian *rewards* sementara itu, variabel dependen yang digunakan adalah aktivitas belajar siswa.

### Hasil dan Pembahasan

#### Uji Validitas Instrumen

Hasil uji validitas instrumen model *pearson product moment* pada variable pemberian *rewards* dan variabel aktivitas belajar siswa disajikan pada deskripsi berikut: Berdasarkan data hasil pengujian validitas instrumen model *pearson product moment* pada tabel diatas dapat dilihat bahwa seluruh butir soal instrumen pada masing – masing variabel baik variabel X (pemberian *rewards*) dan variabel Y (aktivitas belajar siswa), mempunyai nilai Rhitung > Rtabel sebsar 0.268 sehingga instrumen dinyatakan valid.

#### Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Reliabel artinya dapat dipercaya dan dapat di andalkan. Pengujian reliabilitas menggunakan *IBM Statistics SPSS versi 21.1* hasilnya dapat dilihat dalam tabel berikut:

**Tabel 3.** Hasil Uji Relibilitas Instrumen

No	Variabel	Cronbach Alpha	R tabel	Ket
1.	Pemberian reward (X)	0.892	0,600	Reliabel
2.	Aktivitas belajar siswa (Y)	0.894	0,600	Reliabel

Berdasarkan hasil analisis dengan menggunakan teknik *alpha cronbach* sebagaimana yang disajikan pada tabel diatas untuk variabel pemberian *rewards* di peroleh nilai koefisien reliabilitas sebesar 0.892 sedangkan untuk variabel aktivitas belajar siswa diperoleh nilai koefisien reliabilitas sebesar 0.894 Nilai koefisien *Cronbach alpha* tersebut lebih besar dari nilai patokan yang telah ditentukan yaitu 0,600. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan pada variabel pemberian *rewards* maupun aktivitas belajar siswa dikatakan reliabel. Dan dapat digunakan pada penelitian selanjutnya.

### Uji Normalitas Data

Uji normalitas data menggunakan uji normalitas *kolmogrov smirnov* yang merupakan bagian dari uji asumsi klasik. Pengujian normalitas data dengan *kolmogrov simornov* bertujuan untuk mengetahui apakah nilai residu berdistribusi normal atau tidak. Model regresi yang baik adalah memiliki nilai residu yang berdistribusi normal.

**Tabel 4.** Hasil Uji Normalitas Data  
**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual
N		54
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	,0000000
	Std. Deviation	6,79333229
Most Extreme Differences	Absolute	,124
	Positive	,068
	Negative	-,124
Kolmogorov-Smirnov Z		,914
Asymp. Sig. (2-tailed)		,374

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas data *kolmogorov smirnov* adalah jika nilai signifikansi  $> 0.05$ , maka nilai residual berdistribusi normal, sebaliknya jika nilai signifikansi  $< 0.05$ , maka nilai residual tidak berdistribusi normal.

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat hasil uji normalitas dengan menggunakan metode *kolmoogrov-Smirnov* test memiliki nilai signifikansi sebesar 0,374 dimana nilai ini lebih besar dari *alpha* 5% (0,05) maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

### Analisis Regresi Linear Sederhana

Analisis regresi digunakan untuk melihat pengaruh variabel bebas (independen) terhadap variabel tergantung (dependen) serta memprediksi variabel tergantung (dependen) dengan menggunakan variabel bebas (independen). Setelah dilakukan uji asumsi klasik yaitu normalitas data dan heteroskedastisitas data telah terpenuhi, tahap selanjutnya dilakukan permodelan data dengan menggunakan analisis regresi sederhana. Hasil analisis dengan menggunakan bantuan program IBM Statistics SPSS versi 21.0. ditampilkan sebagai berikut:

**Tabel 5.** Model Analisis Regresi Linear Sederhana  
**Coefficients<sup>a</sup>**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	40,034	10,058		3,980	,000
Pemberian_Reward	,776	,096	,745	8,062	,000

a. Dependent Variable: Aktivitas\_Belajar\_Siswa

Berdasarkan hasil analisis di atas, model regresi linier sederhana yang dibangun adalah:  $\hat{Y} = 40.034 + 0.776X$ . Dari model tersebut diinterpretasikan hal-hal sebagai berikut:

- Nilai konstanta sebesar 40.034. Hal ini menunjukkan pengaruh positif variabel pemberian reward terhadap variabel aktivitas belajar. Pengaruh positif artinya ketika variabel reward meningkat maka variabel aktivitas belajar juga akan meningkat.
- Persamaan tersebut menunjukkan bahwa pengaruh nilai koefisien X sebesar 0.776 yang berarti apabila pemberian reward (X) meningkat satu satuan maka aktivitas belajar (Y) akan meningkat 0.776.

### Pengujian Hipotesis (Uji T)

Setelah diperoleh model persamaan regresi taksiran maka langkah selanjutnya melakukan pengujian hipotesis. Pengujian dilakukan dengan menggunakan uji t. Hipotesis statistik yang akan diuji sebagai berikut:

$H_0 : \beta = 0$  artinya tidak terdapat pengaruh variabel X (pemberian rewards) terhadap variabel Y (aktivitas belajar siswa).

$H_1 : \beta \neq 0$  artinya terdapat pengaruh variabel X (pemberian rewards) terhadap variabel Y (aktivitas belajar siswa).

Kriteria pengujian yaitu jika nilai  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak  $H_1$  diterima artinya signifikan. Jika nilai  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak



artinya tidak signifikan. Dengan menggunakan bantuan program *IBM Statistics SPSS versi 21.0* diperoleh hasil sebagai berikut:

**Tabel 6. Hasil Uji t  
Coefficients<sup>a</sup>**

Model		T	Sig.
1	(Constant)	3,980	,000
	Pemberian_Reward	<b>8,062</b>	<b>,000</b>

a. Dependent Variable: *Aktivitas\_Belajar\_Siswa*

Dari hasil di atas diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar **8.062** dan tingkat signifikan sebesar 0,000. Dengan demikian diperoleh hasil uji signifikan sebagai berikut:

**Tabel 7. Hasil Uji Signifikan**

Taraf Signifikansi $\alpha$	Nilai $t_{hitung}$	Nilai $t_{tabel}$	Nilai Signifikansi	Kesimpulan
5%	<b>8,062</b>	2,004	<b>0,000</b>	<i>Signifikan</i>

Berdasarkan hasil uji signifikan diperoleh nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yakni **8,062** > **2,004** pada taraf signifikansi  $\alpha$  sebesar 5%, maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis dalam penelitian ini diterima yaitu variabel reward (X) berpengaruh terhadap aktivitas belajar siswa (Y).

### Analisis Korelasi

Untuk mengetahui besarnya keeratan hubungan antara pemberian *rewards* (X) dengan variabel aktivitas belajar siswa(Y) digunakan *koefisien korelasi Pearson* dengan kaidah keputusan sebagai berikut:

$r \leq 1$ , menunjukkan hubungan linier positif sempurna antara X dan Y, dalam arti makin besar harga X makin besar pula harga Y, atau semakin kecil harga X makin kecil pula harga Y.

$r \geq -1$ , menunjukkan hubungan linier negatif sempurna antara X dan Y, dalam arti makin besar harga X makin kecil harga Y, atau makin kecil harga X maka makin harga Y.

$r = 0$ , menunjukkan tidak ada hubungan linier antara X dan Y.

Dengan menggunakan bantuan program *IBM Statistics SPSS versi 21.0* diperoleh nilai koefisien korelasi sebagai berikut:

**Tabel 8. Analisis Koefisien Korelasi**

### Model Summary<sup>b</sup>

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,745 <sup>a</sup>	,556	,547	6,85834

a. Predictors: (Constant), Pemberian\_Reward

b. Dependent Variable: Aktivitas\_Belajar\_Siswa

Berdasarkan hasil analisis di atas diperoleh nilai koefisien korelasi pearson sebesar 0,745. Ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang Kuat antara pemberian rewards (X) terhadap aktivitas belajar siswa (Y) pada mata pelajaran IPS terpadu kelas VIII di SMP Negeri 2 Kwandang.

### Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi digunakan untuk mengukur kebenaran dan kebaikan hubungan antar variabel dalam model yang digunakan. Ini menunjukkan seberapa besar pengaruh perubahan pada variabel independen terhadap perubahan pada variabel dependen secara keseluruhan. Besarnya nilai  $r^2$  berkisar antara  $0 < r^2 < 1$ . Jika nilai  $r^2$  semakin mendekati satu maka model yang diusulkan dikatakan baik karena semakin tinggi variasi variabel dependen yang dapat dijelaskan oleh variabel independen. Berdasarkan hasil estimasi model persamaan regresi yang telah dilakukan di atas diperoleh nilai koefisien determinan  $r^2$  sebagai berikut:

Tabel 9. Koefisien Determinasi X terhadap Y

R	R Square	Kontribusi Faktor Lain
0.745	0.556	0.444

Berdasarkan hasil di atas diperoleh *RSquare* sebesar 0.556. Nilai ini berarti bahwa sebesar 55,6% variabilitas mengenai variabel aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS terpadu kelas VIII di SMP Negeri 2 Kwandang dapat dijelaskan oleh variabel pemberian reward, sedangkan sisanya sebesar 44,4% dijelaskan oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

### Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pemberian reward berpengaruh positif terhadap aktivitas belajar siswa pada mata Pelajaran IPS Terpadu kelas VIII di SMP Negeri 2 Kwandang. Hasil ini dapat menjelaskan bahwa dengan diterapkannya pemberian reward oleh guru dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian serta kesimpulan diatas, maka saran yang dapat diberikan dalam penelitian ini sebagai berikut : Bagi Sekolah, pemberian reward berupa pujian, penghormatan dan hadiah merupakan hal yang diinginkan oleh para siswa, sehingga sekolah akan lebih baik meningkatkan reward agar nantinya aktivitas belajar siswa meningkat. Bagi Guru, diharapkan dengan adanya penelitian ini bisa menjadi referensi untuk guru dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa. Bagi Peneliti selanjutnya, peneliti mengharapkan penelitian yang telah dilakukan ini dapat menjadi rujukan dan bahan penelitian yang dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya.

### Daftar Pustaka

- Adjulani, S., Moonti, U., Sudirman, S., Mahmud, M., & Bahsoan, A. (2022). Pengaruh Feedback Guru Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VII Di MTS Negeri 1 Bone Bolango Kabupaten Bone Bolango. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 1597. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.3.1597-1602.2022>
- Afandi Lukman, F. (2017). Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X Ma Ma'arif 1 Punggur Tahun 2017/2018. Doctoral Dissertation, IAIN Metro.
- Aisah, F., Idham, K., Sari, N., & Ok, A. H. (2023). Hakikat Penghargaan (Reward) dalam Pendidikan Islam. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*. 1(1), 49-56.
- Asri Mulyo, I., & Mahmud, A. (2020). Mediasi Motivasi Belajar dalam Hubungan Sosial Media dan Pemberian Reward dengan Aktivitas Belajar. *Economic Education Analysis Journal*, 9(20).
- Ayu Nurmala, D., Endah Tripalupi, L., & Suharsono, N. (2014). Pengaruh Motivasi Belajar Dan Aktivitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Akuntansi. In *Tahun* (Vol. 4, Issue 1).
- Creswell, JW (2014). Pengantar singkat untuk penelitian metode campuran . publikasi SAGE.
- Effendi. (2017). Pemberian Reward Pengaruhnya Terhadap Aktivitas Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Fisika Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika Dan Riset Ilmia*, 1(1), 9-13.
- Hubaib, I. M. 2020. Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IPA 1 SMA Negeri 1 Telaga Kabupaten Gorontalo.
- Mabruri, R. A. (2016). Pengaruh Reward Terhadap Motivasi Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sd Muhammadiyah Piyaman. In *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi* (Vol. 32).

- Nisa Febianti, Y. (2018). Peningkatan Motivasi Belajar Dengan Pemberian Reward And Punishment Yang Positif. In *Jurnal Edunomic* (Vol. 6, Issue 2).
- Nopitasari, E., Kurniasari, R., & Hartono Ikhsan, M. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips Materi Pemanfaatan Sumber Daya Alam. *Sebelas April Elementary Education (SAEE)*, 1(3). <https://ejournal.unsap.ac.id/index.php/saee>
- Putri, A. N., Nasri, W. O. L. A., & Renata, D. (2022). Discovery learning untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa. *Orien: Cakrawala Ilmiah Mahasiswa*, 2(1), 33–38. <https://doi.org/10.30998/ocim.v2i1.6770>
- Ridwansyah, E., & Munadi, S. (2012). Pengaruh pemberian reward dalam pembelajaran terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa kelas x kompetensi keahlian teknik pemesinan SMKN 1 Kedungwuni. *UNY Repository*.
- Rita, Asran, M., & Margiati, K. Y. (2017). Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Menggunakan Tipe Jigsaw Di Sekolah Dasar.
- Rosyid, M. Z. 2018. *Reward & Punishment Dalam Pendidikan*. Malang : Literasi Nusantara.
- Rotten, EGG. 2010. Indikator Dari Aktivitas Belajar. Tersedia dalam <https://swastyastu.wordpress.com/indikator-dari-aktivitas-belajar> tanggal 10 November 2013.
- Sugiyono. 2017. *Metode penelitian Pendidikan*. Bandung Alfabeta
- Sugiyono. 2021. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandng : Alfabeta
- Suharsimi Arikunto (2010). *Prosedur Penelitian ; Suatu pendekatan praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Suryaningsih, S., Jannah, S.R., & Kukuh, M. 2020. Pengaruh Pemberian Rreward Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas VII madrasah Tsanawiyah Negeri 8 Muaro Jambi Doctoral Dissertation, UIN Sultan Saifuddin Jambi. 18
- Wasty, Soemanto. 2012. *Psikologi Pendidikan:Landasan Kerja Pemimpin Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Yamin. 2007. *Kiat Membelajarkan Siswa*. Jakarta. Gaung Persada Press dan Center For Learning Innovation.