

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah segala upaya terencana, terorganisir dan berjalan terus-menerus atau bersifat kontinyu yang tujuannya menuju kepada pembinaan anak didik atau manusia sehingga menjadi insan paripurna, berbudaya dan dewasa.<sup>1</sup> Artinya Pendidikan ialah sebuah aktifitas yang mempunyai tujuan dan maksud untuk diarahkan dalam pengembangan potensi yang anak didik atau manusia punya.

Pendidikan ialah sebagai pondasi bagi manusia yang perannya sangatlah penting dalam menjalani kehidupan. Orang yang tidak berilmu atau yang tidak berpendidikan akan rugi, karena Allah SWT sudah menjamin dalam firman-Nya didalam satu ayat Al-Qur'an bahwa isinya menggambarkan orang yang berilmu pengetahuan akan ditinggikan kedudukannya atau derajatnya. Hal itu tertuang didalam Al-Qur'an pada surat Al-Mujadilah: 11 yang berbunyi sebagai berikut:

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: *“niscaya Allah akan meninggikan derajat orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan. dan Allah maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.(Q.S.Al-Mujadilah: 11)”*.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Sofan Amri dan Iif Khoiru Ahmadi, *Kontruksi Pengembangan Pembelajaran* (Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2010), 1.

<sup>2</sup> Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya* (Jakarta: Darus Sunnah, 2002), 544.

Berdasarkan firman Allah SWT diatas, jelas bahwa orang yang beriman serta menempuh pendidikan atau orang yang memiliki ilmu, Allah akan meninggikan derajatnya. Salah satu cara untuk mendapatkan sebuah ilmu ialah melalui sebuah proses pendidikan. Salah satu proses Pendidikan yang dimaksud ialah proses kegiatan belajar mengajar. Yang mana pada proses kegiatan belajar atau pembelajaran ini peserta didik harus aktif didalam prosesnya menggapai tujuan.

Proses aktif peserta didik dalam mengembangkan potensinya merupakan sebuah proses pembelajaran. Peserta didik atau anak didik dalam hal ini harus ada dan terlibat langsung dalam pembelajaran yang mana juga harus ada guru sebagai fasilitator. Sehingga dengan ini, pelajar atau peserta didik dapat mengalir dalam proses pengalaman belajar yang melibatkan emosi dan pikiran yang terjalin pada sebuah kegiatan yang menantang dan menyenangkan yang dapat membuat prakarsa siswa terdorong.<sup>3</sup> Dalam kegiatan pembelajaran terdapat kegiatan mengajar guru serta aktivitas belajar peserta didik yang bertujuan agar terjadi perubahan tingkah laku dari siswa yang positif. Kegiatan pembelajaran pada intinya sangatlah berhubungan dengan cara bagaimana merangkai sinergi yang bagus antar dua komponen dalam kegiatan pembelajaran yaitu pendidik dan peserta didik. Bisa dikatakan didalam kegiatan pembelajaran ada sebuah hubungan atau interaksi antara siswa dengan guru. Didalam sebuah interaksi itu, terjadilah tranfer informasi atau ilmu pengetahuan antara guru kepada peserta didik. Sebagai pihak yang menempati sebagai posisi pendidik, tentu seorang pendidik akan

---

<sup>3</sup> Utomo Dananjaya, *Media Pembelajaran Aktif* (Bandung: Nuansa, 2011), 27.

mengupayakan anak didiknya menuju kesempurnaan yang mereka raih dan mengembangkan kemampuan tersembunyi yang mereka miliki. Begitu juga dengan Tuhan yang Maha Mengatur dan Maha Bijaksana, Dia adalah pendidik yang selalu menginginkan seluruh makhluk-mahkluk Nya mencapai kesempurnaan.

Pendidik diharapkan untuk dapat memberikan rangsangan terhadap anak didik sehingga motivasi dalam belajar siswa dapat tumbuh dalam belajar, karena motivasi adalah unsur yang paling menonjol dan penting sebagai penunjang kesuksesan dalam kegiatan proses belajar-mengajar. Sedangkan arti motivasi belajar itu sendiri ialah suatu dorongan yang bisa menjadikan perilaku tertentu terarah kepada tercapainya sebuah tujuan tertentu.<sup>4</sup> Artinya motivasi belajar dipandang sebuah dorongan yang dapat mengarahkan dan menggerakkan perilaku atau perbuatan dalam belajar. Pada motivasi belajar siswa, didalamnya terdapat suatu keinginan yang mengarahkan, menyalurkan menggerakkan, dan mengaktifkan perilaku maupun sikap individu dalam belajar.<sup>5</sup>

Selain itu, motivasi belajar juga bisa memberikan sebuah rasa semangat, rasa senang dan gairah yang dapat menjamin keberlangsungan proses pembelajaran agar tercapai tujuan yang diinginkan dari kegiatan belajar yang dilakukan. Dalam hal ini pendidiklah yang memiliki peran penting disini untuk membangkitkan semangat dan motivasi belajar dari siswa. Mengingat pentingnya motivasi belajar bagi peserta didik, ada banyak cara yang bisa dicoba pendidik untuk membangkitkan dan menguatkan motivasi belajar bagi siswa.

---

<sup>4</sup> Wina Sanjaya, *Kurikulum dan Pembelajaran* (Jakarta: Prenada Media Group, 2008), 250.

<sup>5</sup> Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), 80.

Salah satu caranya dalam membangkitkan dan menguatkan motivasi belajar siswa yang bisa dilaksanakan oleh seorang pendidik ialah dengan cara pemberian *reward* atau penghargaan yang didalamnya bisa berwujud non materi atau berupa materi.

Pemberian penghargaan adalah pemberian stimulus kepada siswa yang yang diberikan oleh seorang guru yang bertujuan agar dapat menimbulkan sebuah respon yang kuat dan positif bagi siswa atas perbuatan dan pekerjaannya saat mengikuti proses belajar mengajar.<sup>6</sup> Dengan kata lain, pemberian penghargaan yang dimaksud disini ialah suatu cara yang dilakukan guru untuk menggairahkan dan menyenangkan situasi belajar bagi anak didik disekolah. *Reward* yang dimaksud tidak mesti harus berupa barang tetapi penghargaan bisa juga berupa sebuah kata-kata yang bernilai positif serta dapat membuat siswa senang dan semangat.<sup>7</sup> Agar penghargaan yang diberikan efektif, sesuaikanlah penghargaan tersebut dengan situasi pendidik.<sup>8</sup> Walaupun sekolah memiliki kebijakan dalam pemberian penghargaan, pendidik juga dapat menciptakan pendekatannya sendiri. Tapi perlu diingat, menurut Alfie Kohn, sistem *reward* berupa materi seperti iming-iming, imbalan, bintang emas, dll. yang digunakan dalam jangka panjang malah akan menurunkan motivasi anak.<sup>9</sup>

Jadi penghargaan (*reward*) adalah sesuatu yang diberikan guru kepada siswanya baik berupa materi ataupun non materi yang dapat menggairahkan dan menyenangkan perasaan dari seorang siswa. *Reward* diberikan karena

---

<sup>6</sup> Stefen Deni Besare, "Pemberian Penghargaan dalam Pembelajaran IPS." *Jurnal UNIERA*, 1 (April, 2019), 43.

<sup>7</sup> Akhmad Muhaimin Azzet, *Menjadi Guru Favorit* (Jogjakarta: Ar-ruzz Media, 2011), 32.

<sup>8</sup> Sue Cowley, *Panduan Manajemen Perilaku Siswa* (Jakarta: Erlangga, 2011), 106.

<sup>9</sup> Dananjaya, *Media Pembelajaran*, 290.

prilaku dan hasil yang positif yang telah dicapai oleh siswa di dalam proses pendidikannya yang bertujuan membangkitkan motivasi siswa sehingga bisa melakukan kembali atau dapat terulang perbuatan positif atau terpujinya dan terus berusaha dalam meningkatkannya. *Reward* ini juga dapat membangkitkan motivasi siswa yang masih belum menunjukkan prilaku dan hasil yang positif dalam proses pembelajarannya yang dijalani. Siswa yang dimaksud bisa termotivasi dan akan timbul kemauan semangat dalam melakukan hal yang sama dengan temannya yang mendapat *reward*, jika ia melihat temannya yang mendapatkan *reward* atas perbuatan dan hasil yang positif didalam proses pembelajaran yang ditempuhnya.

Di dalam Agama Islam, penghargaan dikenal dengan istilah ganjaran. Pendidik dalam memberikan *reward* (ganjaran) janganlah berpikir dua kali untuk memberikannya. Berikanlah dengan ikhlas karena itu merupakan sebuah perbuatan yang baik. Karena barang siapa yang berbuat baik, Allah akan memberikan ganjaran. Hal itu sudah tercantum dalam firman Allah didalam Al-Quran pada surat Ali Imran. Ayat 148 yang berbunyi:

فَاتْلُهُمُ اللَّهُ ثَوَابَ الدُّنْيَا وَحَسَنَ ثَوَابِ الْآخِرَةِ ۗ وَاللَّهُ يُحِبُّ الْمُحْسِنِينَ ١٤٨

Artinya: “*maka Allah akan memberikan ganjaran kepada mereka di dunia dan di akhirat dengan ganjaran yang baik. Dan Allah cinta kepada Orang-orang yang berbuat baik*”.<sup>10</sup>

Kandungan ayat tersebut mengajarkan kepada kita bahwasanya siapa saja orang yang berbuat kebaikan termasuk dalam hal ini memberi *reward* atau ganjaran, Allah akan melipatgandakan pahala bagi orang tersebut. Hal ini

---

<sup>10</sup> Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan*, 69.

karena kita sudah menyenangkan orang lain dengan telah berbuat baik kepada orang lain yaitu dengan memberi hadiah atau *reward* itu tadi. Adanya pahala menjadi bukti bahwa dalam Agama Islam juga mengenal apa itu *reward*. Pahala ialah sebuah balasan atau penghargaan dari Allah SWT yang diberikan kepada ummatnya atas perbuatan-perbuatan baik yang telah dilakukan dan keimanannya kepada Allah SWT sepertihalnya: membaca Al-Quran, melakukan ibadah Sholat, melaksanakan puasa, dan perbuatan-perbuatan lain yang bisa bermanfaat terhadap masyarakat.

Penghargaan atau *reward* lebih berpengaruh terhadap pendidikan anak daripada pemberian sanksi atau hukuman. Memberikan sanksi atau hukuman berpotensi merusak hubungan peserta didik dengan guru.<sup>11</sup> Oleh karena itu, ketika guru memberikan sanksi, guru harus melakukan dengan benar. Karna dapat membuat siswa tidak suka serta tidak bersemangat terhadap pembelajaran yang diajarkan oleh guru tersebut. Lain halnya dengan *reward*, *reward* dapat membuat siswa lebih bergairah dan bersemangat lagi dalam meraih hasil yang lebih baik didalam proses pendidikannya dan lagi dengan adanya *reward* ini dapat memancing motivasi siswa agar dapat berkompetisi secara baik dan sehat dengan sesama siswa. *Reward* membuat anak senang dan termotivasi, karena itu memberi penghargaan bisa digunakan sebagai alat pendidikan untuk memberikan motivasi kepada anak. Pemberian *reward* ini mudah digunakan dan membuat siswa semangat dan senang. Oleh sebab itu penghargaan di dalam kegiatan pembelajaran atau dalam dunia pendidikan

---

<sup>11</sup> Cowley, *Panduan Manajemen*, 111.

sangatlah dibutuhkan untuk memunculkan dan membangkitkan motivasi belajar dari siswa itu sendiri.

Dari paparan diatas dapat penulis jelaskan, bahwa dengan adanya suatu pemberian penghargaan atau *reward* baik yang berupa materi ataupun non materi yang diberikan pendidik kepada peserta didiknya dalam proses kegiatan pembelajaran dapat memberikan sebuah kesan yang baik pada semangat dan motivasi belajar siswa di saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil pengamatan awal yang dilakukan melalui wawancara dan observasi langsung dilapangan di kelas II SDN Jambringin 3 maka didapat sebuah informasi bahwasanya pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung didalam kelas menunjukkan bahwa terdapat temuan dimana interaksi guru terhadap siswa suasananya kurang begitu cair dalam proses pembelajaran yaitu tidak adanya umpan balik yang diberikan pendidik setelah siswa mampu menjawab sebuah pertanyaan yang telah pendidik berikan. Sehingga saat pembelajaran berlangsung terlihat beberapa siswa yang tidak memperhatikan guru, tidak semangat dalam belajar. Artinya siswa asik bermain-main sendiri dan tidak mendengarkan disaat pembelajaran berlangsung. Pada saat peneliti mengajukan pertanyaan kepada salah satu siswa yang bernama Moh Ainor Rosit yang asik bermain sendiri itu, maka didapat informasi bahwasanya alasan mengapa ia tidak semangat dan tidak memperhatikan guru pada saat pembelajaran yaitu karena menurut siswa tersebut gaya mengajar guru pada saat proses pembelajaran itu monoton dan kurangnya rasa perhatian kepada siswa sehingga siswa menjadi tidak semangat dan cepat bosan dalam belajar.<sup>12</sup>

---

<sup>12</sup> Moh Ainor Rosit, Siswa kelas 2 SDN Jambringin 3, *Wawancara Langsung* (20 Juli 2020)

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan diatas, maka diketahui bahwasanya salah satu masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran pada kelas II SDN Jambringin 3 ialah motivasi belajar siswa disaat mengikuti kegiatan proses pembelajaran ialah rendah. Sehingga dengan adanya masalah tersebut peneliti ingin mengetahui bagaimana pengaruh dari adanya pemberian *reward* atau penghargaan terhadap motivasi belajar siswa. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian yang berjudul: “*Pengaruh Pemberian Penghargaan (Reward) terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika Kelas II di SDN Jambringin 3 Proppo Pamekasan*”

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini ialah sebagai berikut: Adakah pengaruh pemberian *reward* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika kelas II di SDN Jambringin 3 Proppo Pamekasan ?

#### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini ialah sebagai berikut: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh pemberian *reward* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika kelas II di SDN Jambringin 3 Proppo Pamekasan.

#### **D. Asumsi Penelitian**

Anggapan dasar atau asumsi penelitian atau postulat menurut Winaryo Srakhmad dalam Suharsimi Arikunto ialah titik tolak gagasan atau ide yang

kebenarannya diterima oleh penyelidik.<sup>13</sup> Jadi asumsi penelitian ini merupakan pemikiran terhadap hal yang berhubungan dengan masalah penelitian yang telah diyakini kebenarannya oleh seorang peneliti. Bahan pendukung untuk menentukan asumsi penelitian adalah peneliti sebaiknya melakukan studi pustaka untuk dapat mengumpulkan teori yang berkenaan dengan masalah penelitian dari buku atau jurnal penelitian. Asumsi atau anggapan dasar pada penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Pemberian *reward* merupakan sebuah cara untuk memotivasi belajar siswa.
2. Pemberian *reward* dapat memberikan atau membangkitkan motivasi terhadap pembelajaran matematika.

#### **E. Hipotesis Penelitian**

Menurut Suharsimi, hipotesis ialah sebuah jawaban yang sifatnya tersebut masih sementara dalam sebuah permasalahan disuatu penelitian, hingga dapat terbukti dari adanya data yang terkumpul nantinya<sup>14</sup>. Sedangkan menurut pendapat Sugiyono ia menyatakan bahwasanya hipotesis ialah jawaban yang sifatnya masih sementara terhadap rumusan masalah dalam suatu penelitian. Disebut sementara, sebab jawaban masih mengambang, yakni belum dapat dibuktikan pada fakta-fakta yang didapat dalam sebuah pengumpulan data.<sup>15</sup> Jadi penulis dapat simpulkan bahwasanya hipotesis yaitu jawaban yang sifatnya masih sementara dari rumusan masalah penelitian, yang kemudian kebenaran jawabannya perlu dibuktikan melalui fakta-fakta empiris.

---

<sup>13</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), 104.

<sup>14</sup> Ibid., 110.

<sup>15</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, cet, 22 (Bandung: Alfabeta, 2015), 64.

Adapun hipotesis pada penelitian ini adalah ada dua jenis yaitu Hipotesis alternatif ( $H_a$ ) dan Hipotesis nol ( $H_o$ ) ialah sebagai berikut:

1. Hipotesis alternatif ( $H_a$ ) merupakan hipotesis yang menunjukkan “ada” atau “terdapat”, yaitu terdapat atau ada hubungan atau pengaruh antara variabel X dan Y. Hipotesis kerja ( $H_a$ ) dalam penelitian ini ialah ada pengaruh pemberian penghargaan (*reward*) terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika kelas II di SDN Jambringin 3 Proppo Pamekasan.
2. Hipotesis nol ( $H_o$ ) merupakan hipotesis yang menunjukkan kata “tidak ada”, yaitu tidak ada pengaruh atau hubungan antara variabel X serta Y. Hipotesis nol ini biasanya merupakan kalimat negatif. Hipotesis nol ( $H_o$ ) dalam penelitian ini ialah tidak ada pengaruh pemberian penghargaan (*reward*) terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika kelas II di SDN Jambringin 3 Proppo Pamekasan.

#### **F. Kegunaan Penelitian**

Manfaat yang diharapkan pada penelitian kali ini baik dari segi teoritis ataupun praktis ialah sebagai berikut:

##### **1. Manfaat Teoritis**

Manfaat penelitian dari segi teoritis yaitu:

- a. Diharapkan dapat membantu memberikan pandangan, sumbangan ilmu dan masukan yang terkait dengan pengaruh pemberian penghargaan atau *reward* terhadap motivasi belajar siswa. Sehingga dapat mengembangkan khasanah pembelajaran agar proses pembelajaran lebih berkualitas lagi.
- b. Sebagai referensi atau sumber informasi ilmiah dalam mengembangkan penelitian lanjutan yang berkaitan dengan judul penelitian ini.

## 2. Manfaat Praktis

Sedangkan manfaat penelitian dari segi praktis yaitu:

### a. Bagi Kepala Sekolah

Kegunaan penelitian ini sebagai informasi dan masukan terhadap kemampuan pemberian motivasi sehingga diharapkan akan lebih digencarkan lagi pembinaan dan pengawasan terhadap kinerja dari seorang pendidik tersebut. Sehingga nantinya akan berdampak positif terhadap lembaga sekolah.

### b. Bagi guru

Sebagai tambahan wawasan pada guru untuk lebih menyadari akan pentingnya pemberian *reward* untuk meningkatkan motivasi belajar dari seorang siswa dalam kegiatan pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh seorang guru tercapai sesuai tujuan pembelajaran.

### c. Bagi siswa

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan melalui pemberian *reward* peserta didik dapat lebih bergairah dan semangat lagi dalam belajar. Atau dengan kata lain diharapkan penelitian ini dapat membangkitkan motivasi belajar bagi siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

### d. Bagi peneliti

Sebagai bekal atau modal dasar akan pentingnya penerapan pemberian *reward* ini terhadap motivasi belajar siswa pada saat menjadi seorang guru kelak nanti agar lebih siap lagi.

e. Bagi peneliti lain

Sebagai bahan referensi dan penyokong bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian yang sejenis.

### **G. Ruang Lingkup Penelitian**

Permasalahan penelitian mengenai pengaruh pemberian *reward* ini memiliki jangkauan yang sangat luas. Sehingga tidak mungkin diteliti dan dibahas secara keseluruhan. Untuk dapat memperjelas pembahasan dari suatu masalah tersebut dan tidak terjadi pembahasan masalah yang menyimpang karena meluasnya masalah yang diteliti, maka ruang lingkup permasalahan penelitian perlu dibatasi. Adapun ruang lingkup penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Penelitian ini difokuskan hanya untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh pemberian *reward* terhadap motivasi belajar siswa.
2. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif jenis eksperimen.
3. Subjek pada penelitian ini yaitu siswa kelas II SDN Jambringin 3.
4. Objek penelitian adalah pemberian penghargaan (*reward*) dan motivasi belajar siswa.
5. Tempat penelitian di SDN Jambringin 3, kecamatan Proppo, kabupaten Pamekasan.
6. Waktu penelitian yaitu dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2020/2021.
7. Ruang lingkup ilmu dalam penelitian ini di fokuskan pada pembelajaran Matematika.

## H. Definisi Istilah

Agar tidak terjadi suatu kesalahpahaman dalam menafsirkan penggunaan istilah yang ada di judul penelitian ini, maka penulis disini perlu memberikan batasan-batasan pengertian pada istilah-istilah yang terdapat didalam judul penelitian ini. Adapun istilah-istilah yang dimaksud tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Pemberian penghargaan (*reward*) adalah pemberian hadiah kepada peserta didik baik itu berupa materi maupun non materi yang dapat menyenangkan siswa karena perilaku yang baik dan terpuji serta hasil ataupun prestasi belajar yang diraihinya.
2. Motivasi belajar siswa adalah dorongan yang timbul dari dalam maupun luar diri siswa yang dapat menambah minat belajar, ketekunan, ulet menghadapi kesulitan dalam belajar dan memberikan rasa senang serta semangat belajar dalam diri peserta didik yang dapat memicu terjadinya perubahan perilaku sehingga dapat memperoleh prestasi dan hasil yang lebih baik dari sebelumnya.

Dengan adanya uraian definisi dari istilah di atas tersebut, maka diharapkan pembaca memahami bahwa maksud dari judul penelitian eksperimen yang dilakukan ini adalah untuk mengetahui apakah perlakuan pemberian penghargaan (*reward*) pada pembelajaran matematika dalam pelaksanaannya dapat memberikan pengaruh pada motivasi siswa dalam belajar atau bahkan sebaliknya tidak berpengaruh pada motivasi belajar siswa.

## I. Kajian Penelitian Terdahulu

Penelitian tentang pengaruh pemberian penghargaan (*reward*) sudah pernah dilakukan oleh para peneliti sebelumnya. Berikut ini beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian eksperimen dalam proposal ini:

1. Pertama, penelitian yang dilaksanakan pada tahun 2016 oleh Nurul Hidayati dan Suharningsih, mahasiswa fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, jurusan PPKn, di Universitas Negeri Surabaya, dengan judul penelitian “Pengaruh Pemberian *Reward* terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Kegiatan Pembelajaran PPKn kelas VIII di SMP Negeri 2 Krian”.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh pemberian *reward* terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII pada kegiatan pembelajaran PPKn di SMP Negeri 2 Krian. Pendekatan penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan rancangan penelitian menggunakan *ex post facto design*. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, dokumentasi, wawancara dan observasi. Teknik yang digunakan untuk mengambil sampel adalah *simple group random sampling*. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan rumus *korelasi product moment*. Hasil penelitian ini menyimpulkan adanya pengaruh yang signifikan pemberian *reward* terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII pada kegiatan pembelajaran PPKn di SMP Negeri 2 Krian. Hal tersebut terbukti berdasarkan hasil analisis data menggunakan rumus korelasi *product moment*. Adanya kesimpulan tersebut dibuktikan dengan hasil analisis data yang diperoleh dari perhitungan tersebut diperoleh  $r_{hitung} > r_{tabel}$

yaitu  $0,828 > 0,138$ , maka koefisien  $r$  signifikan, sehingga hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima dan hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak yang artinya terdapat pengaruh pemberian *reward* terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII pada kegiatan pembelajaran PPKn di SMP Negeri 2 Krian.

2. Kedua, penelitian yang dilaksanakan pada tahun 2018 oleh Abd Kahar, mahasiswa fakultas Tarbiyah, jurusan Pendidikan Agama Islam di IAIN Madura, dengan judul penelitian “Pengaruh *Reward* terhadap Motivasi Belajar Kitab *Fath Al-Qarib* di Madrasah Diniyah An-Nur Toket Proppo Pamekasan”.

Penelitian ini menggunakan pendekatan Kuantitatif. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data statistik. Populasi penelitian ini adalah semua siswa Madrasah Diniyah An-Nur Toket Proppo Pamekasan sebanyak 58 orang. Karena jumlah populasi kurang dari 100, maka peneliti mengambil semua yakni menjadi 58 siswa. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah angket sebagai instrumen dan dokumentasi dalam mengumpulkan data responden.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pertama ada pengaruh *reward* terhadap motivasi belajar kitab *Fath al-Qarib* di Madrasah Diniyah An-Nur Toket Proppo Pamekasan. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis data bahwa  $r$  kerja pada  $N=58$  adalah 0,735 yang berarti bahwa  $r$  kerja lebih besar dari pada kritik product moment yaitu 0,266 dan 0,345 dengan interval kepercayaan sebesar 95% dan 99%. Jadi ini menunjukkan bahwa hipotesis awal yang diajukan peneliti telah diterima. Dengan kata lain, hipotesis ( $H_0$ ) nihil menyatakan ”tidak ada pengaruh *reward* terhadap

motivasi belajar kitab *Fath al-Qarib* di Madrasah Diniyah An-Nur Toket Proppo Pamekasan” ditolak. Sedangkan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) yang menyatakan “ada pengaruh *reward* terhadap motivasi belajar kitab *Fath al-Qarib* di Madrasah Diniyah An-Nur Toket Proppo Pamekasan” diterima.

Yang kedua untuk mengetahui besar kecilnya hubungan antara kedua variabel tersebut. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis data yang menyatakan bahwa *reward* mempunyai korelasi dengan motivasi belajar siswa dengan kualifikasi “Cukup”, karena signifikansinya dari hasil analisis data yang dikonsultasikan dengan interpretasi dengan *product moment* adalah  $r$  kerja = 0,735 berada pada rentang antara 0,600 sampai dengan 0,800 sehingga berada pada kadar yang Cukup.

Kedua penelitian terdahulu tersebut memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini, adapun persamaan dan perbedaannya antara lain:

- a. Persamaan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nurul Hidayati dengan penelitian ini adalah variabel bebasnya sama-sama pemberian *reward* dan variabel terikatnya juga sama-sama motivasi belajar siswa.

Adapun perbedaannya adalah: 1) Pada penelitian terdahulu menggunakan penelitian kuantitatif dan menggunakan desain *ex post facto design* sedangkan penelitian ini menggunakan *True experimental design* jenis *posttest-only control design*. 2) Pada penelitian terdahulu teknik yang digunakan untuk mengambil sampel adalah *simple group random sampling*. Sedangkan penelitian ini menggunakan teknik *Non Probability Sampling* untuk pengambilan sampel. 3) Pada penelitian terdahulu teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan rumus *korelasi*

*product moment*. Sedangkan pada penelitian ini teknik analisis data yang digunakan yaitu uji T. 4) Ruang lingkup ilmu pada penelitian terdahulu adalah Pembelajaran PPKn, sedangkan penelitian saat ini adalah pembelajaran Matematika. 5) Subjek penelitian terdahulu adalah siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Krian, sedangkan subjek penelitian saat ini adalah siswa kelas II SDN Jambringin 3.

- b. Persamaan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Abd Kahar dengan penelitian ini adalah 1) variabel bebasnya sama-sama pemberian *reward* dan variabel terikatnya juga sama-sama motivasi belajar siswa. 2) sama-sama penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif.

Adapun perbedaannya adalah: 1) Ruang lingkup ilmu pada penelitian terdahulu yaitu pada Kitab *Fath Al-Qarib*, sedangkan penelitian saat ini adalah pembelajaran Matematika. 2) Subjek penelitian terdahulu adalah semua siswa Madrasah Diniyah An-Nur Toket Proppo Pamekasan sebanyak 58 orang, sedangkan subjek penelitian saat ini adalah siswa kelas II SDN Jambringin 3 sebanyak 18.