



## PEMBERIAN REWARD TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR IPS KELAS IX SMPN 2 SUMBERGEMPOL

Erika Ainun Saftri<sup>✉</sup>, Anggoro Putranto  
 UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

### Article Info

#### Article history:

Received: 13 Mei 2023

Revised: 14 Agustus 2023

Accepted: 04 Oktober 2023

#### Keywords:

Learning Outcomes

Learning Interest

Reward

### ABSTRACT

The research conducted aims: (1) Determine the effect of *giving rewards* on the interest in learning social studies class IX SMPN 2 Sumbergempol. (2) Knowing the effect of *giving rewards* on the learning outcomes of social studies class IX SMPN 2 Sumbergempol. The research method is *quasi experiment design* with a quantitative approach. Pada penelitian populasi berupa siswa kelas IX SMPN 2 Sumbergempol. Data were collected by questionnaires and posttests conducted in experimental and control classes. Data analysis using the SPSS 25 application is in the form of prerequisite tests in the form of normality and homogeneity tests, while hypothesis tests are in the form of t-tests. Results obtained from the study: (1) There is a significant influence on *the* interest in learning social studies class IX SMPN 2 Sumbergempol. This is seen in Sig.  $0.045 < 0.05$ . Giving *rewards* has a significant influence on interest in learning. (2) There is a significant influence on *the* provision of rewards on the learning outcomes of social studies class IX SMPN 2 Sumbergempol. This is seen in Sig.  $0.000 < 0.05$ . Rewarding has a significant effect on learning outcomes..

Copyright © 2023 Erika Ainun Safitri, Anggoro Putranto.

### ✉ Corresponding Author:

Erika Ainun Safitri

UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

Email: [ainunerika13@gmail.com](mailto:ainunerika13@gmail.com)

## PENDAHULUAN

Setiap manusia pasti memiliki ketertarikan yang berbeda, dimana kondisi tersebut berdampak pada semangat ketika mengerjakan sesuatu hal. Minat sebagai ketertarikan dan kemauan diri pada suatu hal guna mendapat hal baru baik itu pengetahuan atau ketrampilan (Matondang, 2018). Ketertarikan tersebut mampu mendorong seseorang mengerjakan sesuatu dengan maksimal. Di pendidikan minat belajar ialah perasaan senang yang terdapat pada siswa ketika pembelajaran. Minat belajar yang ada pada siswa menjadikan siswa tertarik pada suatu bidang yang ditekuninya tanpa rasa terpaksa. Siswa merasa nyaman saat belajar lebih dalam terkait bidang yang ditekuninya. Minat belajar yang rendah menjadikan siswa pasif dan acuh. Hal ini berbeda dengan siswa yang minat belajar tinggi biasanya aktif dan semangat.

Partisipasi siswa ketika pelajaran IPS dapat dipengaruhi minat belajar siswa. IPS identic dengan stigma yang membosankan dan sulit. Hal ini karena sebagian materi IPS berupa hafalan dan berbentuk abstrak yang membuat siswa kesulitan untuk paham. Stigma tersebut membuat minat belajar siswa terhadap IPS rendah. Peningkatan minat belajar dapat dari suasana yang menyenangkan saat belajar serta keterlibatan siswa. Suasana belajar yang menyenangkan serta siswa terlibat saat belajar dikelas. Terciptanya suasana belajar menyenangkan dapat dengan penggunaan metode belajar yang menarik dan

inovatif serta media belajar sebagai alat bantu. Tetapi, tidak jarang masih ada siswa yang tak memperhatikan dan kesulitan saat mengikuti pembelajaran di kelas. Keadaan tersebut yang menjadikan hasil belajar yang diperoleh siswa rendah. Rendahnya minat belajar siswa berdampak di hasil belajar yang diperolehnya. Hasil belajar sebagai hasil didapat siswa selama ikut proses belajar yang ditinjau dari ketrampilan dalam menguasai materi yang disampaikan (Friskilia & Winata, 2018). Hasil belajar sebagai kemampuan potensial yang ada pada siswa sehingga mengakibatkan terdapat perubahan tingkah laku.

Permasalahan yang ada di SMPN 2 Sumbergempol seperti masalah yang terjadi dalam lembaga pendidikan lain yaitu minat siswa dalam belajar rendah sehingga hasil belajarnya kurang. Berdasar dari observasi masih terdapat siswa dengan hasil belajar yang kurang bahkan berada di bawah KKM (Kriteria Kelulusan Minimum).

**Tabel 1. Nilai Ulangan Harian Kelas IX-F Dan IX-G**

No	Nilai	Kriteria	Kelas IX-F	Kelas IX-G
1.	< 69	Kurang	-	2
2.	70-79	Cukup	24	21
3.	80-89	Baik	6	6
4	90-100	Sangat Baik	2	-
Total			32	29

Berdasar dari tabel tersebut diketahui jika nilai siswa pada pelajaran IPS masih dapat dikategorikan nilai yang cukup. Hal ini terbukti dari nilai yang diambil dari dua kelas yaitu IX-F dan IX-G hanya sebanyak 13 % nilai siswa yang bisa dikategorikan nilai baik. Nilai siswa sebagian besar berada pada rentang nilai 70-79. Nilai siswa yang kurang dapat disebabkan oleh berbagai hal seperti pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Rendahnya minat belajar siswa menyebabkan siswa tidak memperhatikan saat guru menjelaskan. Hal ini menyebabkan siswa kesulitan ketika menjawab saat ujian karena siswa tidak paham terhadap materi yang telah disampaikan oleh guru. Siswa yang sering mendapatkan nilai belajar kurang cenderung memiliki minat belajar yang rendah. Siswa dengan minat belajar yang rendah terlihat dari kurang semangatnya siswa saat mengikuti pembelajaran dan malas untuk mengerjakan tugas yang diberikan. Selain itu ketika kegiatan pembelajaran di kelas masih ada siswa yang acuh seperti asik sendiri, mengobrol, tidur ataupun bolos.

Problematika mengenai rendahnya minat siswa pada IPS dapat berdampak pada hasil belajar siswa yang sebagai tolak ukur dari keberhasilan pembelajaran. Kegiatan belajar dapat dikatakan berhasil jika tercapainya tujuan pembelajaran. Tujuan dari pembelajaran adanya perubahan pada siswa baik itu pada pengetahuan, sikap, dan ketrampilan. Hal ini dapat tercapai dengan adanya ketertarikan siswa terhadap kegiatan belajar itu sendiri terutama pada IPS. Ketertarikan siswa menjadi hal penting yang harus diperhatikan sehingga guru harus bisa membuat siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran tersebut dengan semangat dan senang.

Upaya guru dalam mengatasi problematika tersebut dengan pemberian reward pada siswa ketika pembelajaran. *Reward* sebagai bentuk apresiasi dari guru pada siswa yang berupa pujian atau hadiah (Rosyid & Abdullah, 2018). Tujuan dari adanya *reward* agar siswa memiliki ketertarikan terhadap IPS sehingga siswa aktif selama pembelajaran. Pemberian *reward* dari guru mampu mendorong siswa agar mengerjakan suatu perbuatan yang positif. *Reward* berupa pujian dari guru mampu menjadikan siswa merasa senang dan dihargai. Keadaan tersebut menjadikan siswa berusaha untuk melakukan perbuatan baik dan dapat sebagai teladan untuk siswa lain (Syamsiyah et al., 2022). Siswa yang mendapat *reward* cenderung memiliki kemauan belajar yang tinggi guna meningkatkan hasil belajarnya.

*Reward* dapat dijadikan sebagai instrument yang mendidik. Adanya *reward* membuat siswa berusaha untuk mempertahankan prestasinya. Peningkatan minat dengan pemberian *reward* mampu memberikan pengaruh yang positif dan signifikan (Elviana et al., 2022). Keadaan tersebut didapat dari hasil pengamatan yang menunjukkan adanya perbedaan pada siswa ketika pembelajaran. Pemberian *reward* mengubah siswa yang awalnya pasif menjadi semangat dan aktif. Pemberian *reward* dapat membuat hasil belajar siswa meningkat. Hasil belajar mengalami peningkatan setelah adanya

pemberian *reward*. Pemberian *reward* merangsang siswa guna rajin belajar sehingga terjadi peningkatan pada hasil belajarnya.

Penggunaan *reward* sebagai metode pembelajaran bertujuan menarik siswa fokus dan semangat saat kegiatan pembelajaran. Ketertarikan yang ada pada siswa terhadap IPS mampu mendorong siswa untuk giat belajar guna mendapat hasil belajar yang memuaskan. Pemberian *reward* merupakan upaya agar minat dan hasil belajar siswa terhadap IPS meningkat di kelas IX SMPN 2 Sumbergempol.

## METODE PENELITIAN

Pendekatan dalam penelitian ini dengan kuantitatif. Metode penelitian adalah *quasi experiment* dengan *posttest-only control* desain. Metode ini dipilih karena ada dua kelompok didalam penelitian ialah kelompok eksperimen dan kontrol dimana kelompok tersebut dipilih bukan dengan acak. Kelompok eksperimen sebagai kelompok dengan perlakuan khusus yaitu pemberian *reward*, sedangkan kelompok kontrol ialah kelompok yang tidak ada perlakuan khusus. Pada dua kelompok tersebut diberi *posttest* guna melihat perbedaannya.

Populasi ialah semua generaliasi sebagai objek penelitian yang dipilih peneliti. Populasi pada penelitian berupa siswa kelas IX SMPN 2 Sumbergempol. Sampel dalam penelitian ini ialah kelas IX-F ialah kelas eksperimen dan IX-G adalah kelas kontrol dengan teknik *purposive sampling*. Pengambilan sampel berdasar pertimbangan dan telah mawaliki keseluruhan siswa kelas IX SMPN 2 Sumbergempol (Machali, 2021).

Pengumpulan data melalui angket yang disebarakan pada kelas eksperimen dan kontrol. Pada dua kelas tersebut diberikan tes dengan *posttest* diakhir pembelajaran guna mengetahui kemampuan siswa. Angket dan *posttest* yang digunakan sebagai instrument penelitian sudah disusun dan telah lulus validasi ahli dan empiris. Lembar angket berisikan 20 butir pernyataan dengan pengukuran skala likert. Skor pada setiap pernyataan ialah Sangat Tidak Setuju (1), Tidak Setuju (2), Kurang Setuju (3), Setuju (4), dan Sangat Setuju (5). Indikator pengukuran minat ialah rasa senang, keikut-sertaan, ketertarikan, dan perhatian. Selain itu untuk lembar *posttest* berisikan 10 butir soal uraian dengan materi “perdagangan Indonesia”. Skor pada setiap butir soal ialah 10 poin.

Analisis data dengan aplikasi SPSS 25 berupa uji prasyarat dan hipotesis. Pengujian prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas. Pengujian bertujuan untuk melihat distribusi data yang telah dikumpulkan apakah telah normal dan homogen. Data yang telah memenuhi uji prasyarat dilanjut dengan uji hipotesis berupa uji t-test guna mengetahui pengaruh pemberian *reward* terhadap minat dan hasil belajar IPS siswa kelas IX SMPN 2 Sumbergempol.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### Minat Belajar

Pengumpulan data untuk minat melalui lembar angket berisikan 20 item pernyataan positif dan negative. Berikut hasil data angket dari kelas eksperimen IX-F serta kelas kontrol IX-G.

**Tabel 2. Hasil Skor Angket Minat**

No	Kelas Eksperimen (IX-F)	Kelas Kontrol (IX-G)
1	80	64
2	59	44
3	73	68
4	84	55
5	78	59
6	62	54
7	59	66
8	72	75
9	76	76
10	66	73
11	75	71

12	59	71
13	73	61
14	70	69
15	51	53
16	59	39
17	55	70
18	66	73
19	59	63
20	74	75
21	82	69
22	71	59
23	65	58
24	72	75
25	74	67
26	72	73
27	67	59
28	69	61
29	84	73
30	66	-
31	76	-
32	68	-
Jumlah	2216	1873
Rata-Rata	69,25	64,58

Dari tabel tersebut diketahui jika hasil skor angket minat pada dua kelas menunjukkan perbedaan, dimana minat belajar kelas eksperimen lebih unggul bila dibandingkan dengan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen skor angket tertinggi ialah 84 dan terendah yaitu 51. Sedangkan, pada kelas kontrol skor angket tertinggi ialah 76 dan terendah ialah 39. Hal ini terlihat jelas jika dua kelas tersebut memiliki perbedaan terhadap minat belajar siswa terhadap IPS. Minat belajar dikelas eksperimen lebih tinggi karena menggunakan metode pemberian *reward*. sedangkan kelas kontrol cenderung lebih rendah karena menggunakan metode konvensional.

### Hasil Belajar

Data untuk hasil belajar didapat melalui *posttest*. Lembar *posttest* berisikan 10 butir soal uraian. *Posttest* diberi saat akhir pembelajaran setelah semua materi tersampaikan. Pemberian *posttest* guna mengetahui kemampuan siswa memahami materi. Berikut nilai hasil dari *posttest* IX-F dan IX-G.

**Tabel 3. Hasil Nilai Posttest**

No	Nilai	Kriteria	Kelas Eksperimen (IX-F)	Kelas Kontrol (IX-G)
1	< 69	Kurang	-	4
2	70-79	Cukup	-	18
3	80-89	Baik	9	7
4	90-100	Sangat Baik	23	-
Total Siswa			32	29

Dari tabel tersebut diketahui jika hasil *posttest* pada dua kelas menunjukkan perbedaan, dimana hasil *posttest* kelas eksperimen lebih unggul jika dibanding kelas kontrol. Kelas eksperimen rentang nilai 90-100 total 23 siswa sedangkan sisanya sejumlah 9 siswa dengan rentang nilai 80-89. Sedangkan kelas kontrol sebagian siswa mendapat rentang nilai 70-79 total 18 siswa. Rentang 80-89 ada 7 siswa serta 4 siswa dengan nilai < 69. Penggunaan metode pemberian *reward* di kelas eksperimen membuat siswa mendapat hasil belajar memuaskan berbeda dengan kelas kontrol.

## Uji Analisis Prasyarat

### Uji Normalitas

Pengujian ini bertujuan untuk melihat penyebaran data dari hasil penelitian apakah terdistribusi normal atau tidak. Uji ini dengan *kolmogrov-smirnov*. Distribusi data disebut normal jika taraf signifikansi  $> 0,05$ .

**Tabel 4. Output Uji Normalitas Minat dan Hasil Belajar**

Test of Normality						
Kolmogrov-smirnov						
Hasil	Kelas Eksperimen IX-F			Kelas Kontrol IX-G		
	Statistic	Df	Sig	Statistic	Df	Sig
Minat Belajar	0,108	32	0,200	0,128	29	0,200
Hasil Belajar	0,152	32	0,058	0,161	29	0,054

Bersumberkan tabel tersebut distribusi data angket minat belajar normal terbukti dari Sig kelas eksperimen  $0,200 > 0,05$  sedang kelas kontrol  $0,200 > 0,05$ . Sedangkan distribusi data *posttest* terdistribusi normal terbukti dari Sig. kelas eksperimen  $0,058 > 0,05$  serta kelas kontrol  $0,054 > 0,05$ . Jadi, distribusi data minat dan hasil belajar kelas eksperimen dan kontrol dapat disebut normal.

### Uji Homogenitas

Pengujian ini guna melihat data yang didapat apakah variannya sama ataupun tidak. Data disebut berdistribusi homogen jika nilai taraf signifikansi  $> 0,05$ .

**Tabel 5. Output Uji Homogenitas Minat Dan Hasil Belajar**

Test of Homogeneity					
Hasil	Levene Statistic	df1	df2	Sig	
Minat Belajar	0,412	1	59	0,523	
Hasil Belajar	0,213	1	59	0,646	

Bersumber tabel diatas diketahui jika data minat belajar disebut homogen terbukti dari Sig  $0,523 > 0,05$ . Data hasil belajar juga homogen terbukti dari Sig  $0,646 > 0,05$ . Jadi, data minat dan hasil belajar disebut homogen.

### Uji Hipotesis

Uji hipotesis setelah semua uji prasyarat dipenuhi. Pengujian hipotesis dengan pengujian t-test. Hipotesis penelitian sebagai berikut:

a) Minat belajar:

Ho: Tidak adanya pengaruh pemberian *reward* terhadap minat belajar IPS di kelas IX SMPN 2 Sumbergempol.

H<sub>1</sub> : Adanya pengaruh pemberian *reward* terhadap minat belajar IPS di kelas IX SMPN 2 Sumbergempol.

b) Hasil belajar

Ho: Tidak adanya pengaruh pemberian *reward* terhadap hasil belajar IPS di kelas IX SMPN 2 Sumbergempol.

H<sub>1</sub> : Adanya pengaruh pemberian *reward* terhadap hasil belajar IPS di kelas IX SMPN 2 Sumbergempol.

Kriteria pengambilan keputusan ialah bila angka Sig.  $< 0,05$ , jadi diterimanya Ho. Sedangkan bila Sig  $> 0,05$ , jadi diterimanya H<sub>1</sub>.

**Tabel 6. Output Uji T-Test**

Independent Samples Test					
Hasil	t	Df	Sig	Mean Dif	Std. Error Dif
Minat Belajar	2.044	59	0,045	4.664	2.282
Hasil Belajar	10.949	59	0,000	17.973	1.653

Berdasar dari tabel hipotesis penelitian ialah sebagai berikut:

- a) Pada minat belajar Sig. ialah  $0,045 < 0,05$ , jadi diterimanya  $H_0$ . Maka Adanya pengaruh signifikansi pemberian *reward* terhadap minat belajar IPS di kelas IX SMPN 2 Sumbergempol.
- b) Pada hasil belajar Sig. ialah  $0,000 < 0,05$ , jadi diterimanya  $H_0$ . Maka adanya pengaruh signifikan pemberian *reward* terhadap hasil belajar IPS di kelas IX SMPN 2 Sumbergempol.

## Pembahasan

### Pengaruh pemberian reward Terhadap Minat Belajar

Minat belajar siswa pada IPS berdasar dari hasil skor angket yang dilakukan oleh peneliti diperoleh jika rata-rata skor angket minat belajar siswa di kelas eksperimen sebesar 69,5 dan kelas kontrol ialah 64,5. Nilai rata-rata skor angket pada kelas eksperimen lebih tinggi di bandingkan kelas kontrol. Selain itu untuk hasil uji t diperoleh nilai Sig. (*2-tailed*) sebesar  $0,045 < 0,05$ . Hasil tersebut menunjukkan jika pemberian reward memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa. Pengaruh yang signifikan adanya pemberian reward dapat diketahui dari rasa tertarik dan senang yang menjadikan siswa merasa semangat dan antusias untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Pemberian *reward* mampu meningkatkan minat siswa sebab siswa merasa senang dan dihargai. Rasa senang tersebut membuat siswa memiliki ketertarikan dan rasa penasaran pada sesuatu untuk mengetahui secara mendalam. Ketertarikan tersebut menjadikan siswa menjadi antusias ketika pembelajaran. Hasil penelitian ini sesuai dengan penggunaan *reward* sebagai metode belajar ialah pilihan yang efektif (Hia, 2022). Penggunaan metode belajar yang konvensional menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang semangat membuat siswa menjadi pasif selama pembelajaran. Sedangkan dengan menggunakan pemberian reward dalam metode belajar bisa menjadi aktif dan semangat. Hasil dari penelitian menunjukkan jika minat belajar di kelas eksperimen dan kelas kontrol adanya perbedaan. Kelas yang ada perlakuan khusus berupa pemberian *reward* siswa aktif menjawab pertanyaan dan berpendapat serta memiliki antusias tinggi ketika diskusi. Pemberian *reward* memberikan dampak pada perilaku siswa. *Reward* sebagai stimulus guna siswa ikut berperilaku baik dan aktif saat pembelajaran. partisipasi dan keterlibatan siswa di kelas mampu terciptanya suasana belajar menyenangkan agar siswa tidak jenuh. Hasil ini sesuai dengan pemberian reward pada siswa berdampak positif terhadap minat belajar (Elviana et al., 2022). *Reward* yang diberikan sebagai apresiasi terhadap prestasi yang telah dicapai siswa agar berusaha mempertahankan prestasinya. Selain itu dapat memotivasi siswa lain agar melakukan perbuatan yang sama. *Reward* sebagai instrument pendidikan yang dipakai guru guna minat belajar siswa meningkat.

*Reward* yang diberi dapat secara verbal ataupun non-verbal berupa pujian atau hadiah (Magdalena et al., 2020). Siswa yang bisa menjawab pertanyaan atau berani berpendapat diberikan reward berupa pujian baik secara verbal atau non-verbal. Pujian yang biasanya diberikan oleh guru sebagai *reward* secara verbal berupa “baik atau bagus”. Sedangkan secara non-verbal biasanya berupa simbol seperti acungan jempol, tepuk tangan, senyuman. Selain pujian juga dapat berubah hadiah seperti benta ataupun berupa nilai tambahan. Penggunaan *reward* harus dilakukan sesuai dengan tujuan dari pemberian *reward*. Tujuan utama pemberian *reward* ialah sebagai alat peningkatan minat belajar (Ayuningtyas, 2019). Pemberi *reward* tidak harus sering dilakukan sebab dapat disalah artikan oleh siswa yang menganggap reward sebagai imbalan dari sesuatu yang dikerjakan. Pemberian *reward* yang dilakukan oleh guru harus bersifat adil agar tidak adanya rasa iri antar siswa yang dapat berpengaruh pada kegiatan pembelajaran di kelas.

### Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Hasil Belajar

Hasil belajar siswa untuk pelajaran IPS di kelas eksperimen sebesar 91,59 dan kelas kontrol ialah 73,39. Selain itu hasil uji t diperoleh nilai Sig. (*2-tailed*) sebesar  $0,000 < 0,05$  yang menunjukkan jika pemberian *reward* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini terbukti dari perbedaan hasil *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Siswa yang berada di kelas eksperimen mendapat hasil belajar yang memuaskan, dimana pemberian *reward* mampu memotivasi siswa untuk rajin belajar sehingga pemahaman siswa meningkat. Adanya *reward* juga mampu mendorong siswa agar mengembangkan potensi yang dimiliki.

Kelas yang menggunakan metode pemberian *reward* siswa aktif saat kegiatan pembelajaran. daya tangkap siswa dalam memahami materi yang disampaikan menjadi lebih cepat. Pembelajaran dapat dikatakan berhasil jika siswa ikut terlibat dan berpartisipasi ketika pembelajaran. Hasil penelitian ini sesuai dengan manfaat adanya pemberian *reward* pada siswa dapat memotivasi siswa agar giat belajar guna mendapat hasil belajar yang baik (Gultom et al., 2020). Kondisi tersebut dapat membuat siswa memiliki kemauan belajar tinggi guna mendapat hasil belajar yang dicita-citakan. *Reward* dari guru bisa membangkitkan semangat yang ada pada siswa untuk giat belajar dan tidak malas. Pemberian *reward* juga dapat dimanfaatkan untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap pengetahuan yang diperoleh saat belajar (Fadlilah & Laili, 2019). Kemampuan siswa dalam mengingat materi yang disampaikan lebih kuat dan bisa bertahan lama apabila dibandingkan dengan metode hafalan.

Pemberian *reward* juga dapat sebagai alat motivasi siswa. Penggunaan metode konvensional saat pembelajaran membuat siswa tidak tertarik sehingga selama guru mengajar siswa merasa bosan dan jenuh. Adanya *reward* menjadikan siswa bersemangat sehingga menjadi aktif dan tertarik untuk memperhatikan. Siswa akan mendapatkan hasil belajar yang memuaskan apabila fokus terhadap materi yang disampaikan. Hal ini terbukti dari adanya perbedaan hasil belajar di kelas yang ada perlakuan berupa pemberian *reward* dengan kelas dengan metode konvensional. Hasil belajar di kelas dengan pemberian *reward* lebih tinggi jika dibanding dengan kelas dengan metode konvensional. Pemberian *reward* memiliki pengaruh di hasil belajar siswa. Pada pemberian *reward* hal yang utama bukan terdapat di hasil yang didapat siswa, tetapi agar siswa mempunyai kemauan yang lebih guna dapat tetap mempertahankan bahkan dapat meningkatkan hasil belajarnya supaya mendapat lebih baik lagi (Triasih et al., 2020).

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Bersumber dari analisis data maka penggunaan *reward* sebagai metode belajar dalam membuat minat dan hasil belajar meningkat. Keadaan tersebut dapat dilihat jika minat dan hasil belajar kelas eksperimen lebih unggul bila dibandingkan dengan kelas kontrol menggunakan metode konvensional. Siswa di kelas eksperimen lebih aktif saat pembelajaran sehingga mendapatkan hasil belajar yang memuaskan. Sedangkan di kelas kontrol masih terdapat yang mendapat hasil belajar yang kurang. Kesimpulan penelitian: (1) Adanya pengaruh signifikan pemberian *reward* terhadap minat belajar IPS kelas IX SMPN 2 Sumbergempol. Hal ini terlihat dari Sig.  $0,045 < 0,05$ . Pemberian *reward* memiliki pengaruh signifikan terhadap minat belajar. (2) Adanya pengaruh signifikan pemberian *reward* terhadap hasil belajar IPS kelas IX SMPN 2 Sumbergempol. Hal ini terlihat dari Sig.  $0,000 < 0,05$ . Pemberian *reward* memiliki pengaruh signifikan pada hasil belajar siswa.

### Saran

Berdasar dari kesimpulan yang sudah dijelaskan, ada beberapa saran yaitu: 1) Metode pemberian *reward* dapat diimplementasikan dalam pembelajaran guna meningkatkan minat dan hasil belajar. 2) Pemilihan dan penggunaan metode belajar sebaiknya diperhatikan guna siswa tidak merasa bosan selama pembelajaran. 3) Minat belajar siswa dapat meningkat dengan terciptanya suasana kelas yang menyenangkan. 4) Hasil belajar yang memuaskan dapat tercapai jika siswa mengikuti pembelajaran dengan baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ayuningtyas, D. (2019). Pengaruh Pemberian Reward dan Punishment Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Se-Gugus Wr Supratman. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(16), 610–622.
- Elviana, L., Sainanda, G., & Setiawati, M. (2022). Hubungan Pemberian Apresiasi Terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 1 X Koto Diatas. *Jurnal Eduscience*, 9(2). <https://doi.org/10.36987/jes.v9i2.3038>
- Fadlilah, I., & Laili, A. M. (2019). Pengaruh Reward terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif

- Siswa Kelas IV di SDN 1 Karang. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(1). <https://doi.org/10.29407/jpdn.v5i1.13219>
- Friskilia, O., & Winata, H. (2018). Regulasi Diri (Pengaturan Diri) Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(1). <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i1.9454>
- Gultom, E., Sipayung, R., & Tanjung, D. S. (2020). Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri 097350 Parbutaran. *JS (Jurnal Sekolah)*, 4(4). <https://doi.org/10.24114/js.v4i4.20608>
- Hia, R. A. dan E. L. (2022). Hubungan Pemberian Reward dengan Minat Belajar Siswa di MTs Darul Ilmi Kelas VIII Tahun Ajaran 2021/2022. *JIP: Jurnal Inovasi Penelitian*, 20(1).
- Machali, I. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif Panduan Praktis Merencanakan, Melaksanakan dan Analisis dalam Penelitian Kuantitatif* (A. Q. Habib (ed.); Cetakan 3). Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Magdalena, I., Rahmawati, D. D., Rizkyah, K., & Asriyah, R. (2020). Metode Pembelajaran Pemberian Reward Terhadap Siswa Kelas 5 SD Bubulak 2 Kota Tangerang. *Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2(1).
- Matondang, A. (2018). Pengaruh Antara Minat Dan Motivasi Dengan Prestasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(2).
- Rosyid, M. Z., & Abdullah, A. R. (2018). *Reward & Punishment Dalam Pendidikan* (A. Makruf (ed.); Cetakan 1). Literasi Nusantara. <https://books.google.co.id/books?id=JwqaDwAAQBAJ&printsec=copyright&hl=id#v=onepage&q&f=false>
- Syamsiyah, L., Dassucik, D., & Astindari, T. (2022). Pengaruh Pemberian Reward Dan Punishment Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VII Di SMP NUrul Huda Kapongan Situbondo. *Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 8(2). <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v8i2.209>
- Triasih, A. N., Jaryono, J., & Indriati, S. (2020). Pengaruh Media Audio Visual Dan Pemberian Reward Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Kelas XI IPS. *Soedirman Economics Education Journal*, 2(2). <https://doi.org/10.32424/seej.v2i2.3037>