PENGARUH PEMBERIAN *REWARD* TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS IV SDN 1205 DI SILENJENG KECAMATAN SIHAPAS BARUMUN KABUPATEN PADANG LAWAS

SKRIPSI

Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh

FITRIANI HASIBUAN
NIM. 2120500209

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2025

PENGARUH PEMBERIAN *REWARD* TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAKELAS IV SDN 1205 DI SILENJENG KECAMATAN SIHAPAS BARUMUN KABUPATEN PADANG LAWAS

SKIRIPSI

Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh

FITRIANI HASIBUAN

NIM. 2120500209

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY

PADANGSIDIMPUAN

2025

PENGARUH PEMBERIAN *REWARD* TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS IV SDN 1205 DI SILENJENG KECAMATAN SIHAPAS BARUMUN KABUPATEN PADANG LAWAS

SKIRIPSI

Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh

FITRIANI HASIBUAN
NIM. 2120500209

Pembimbing I

Prof. Dr. Drs. H. Syafnan, M. Pd.
NIP. 19590811 198403 1 004

Pembimbing II

Asriana Harahap, M. Pd.
NIP. 199409212020122009

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIAIYAH

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2025

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal : Skripsi
a.n. Fitriani Hasibuan
Lampiran : 7 (Tujuh) Examplar

Padangsidimpuan, 15 Mei 2025
Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan UIN Syekh Ali Hasan
Ahmad Addary Padangsidimpuan
di-
Padangsidimpuan

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan sepenuhnya terhadap skripsi a.n Fitriani Hasibuan yang berjudul: " Pengaruh Pemberian *Reward* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA kelas IV SDN 1205 di Silenjeng Kecamatan Sihapas Barumun Kabupaten Padang Lawas", maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar sarjana pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.

Seiring dengan hal diatas, maka saudari tersebut dapat menjalani sidang munaqosyah untuk mempertanggungjawabkan skripsi ini.

Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

PEMBIMBING I

Prof. Dr. H. Syafnan, M. Pd.
NIP. 19590811 198403 1 004

PEMBIMBING II

Asriana Harahap, M. Pd.
NIP. 199409212020122009

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Sebagai civitas akademika Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsisimpuan, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama	: Fitriani Hasibuan
NIM	: 2120500209
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jenis Karya	: Skripsi

Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada pihak Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan, Hak Bebas Royalti Nonekslusif atas karya ilmiah saya yang berjudul **"Pengaruh Pemberian *Reward* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDN 1205 di Silenjeng Kecamatan Sihapas Barumun Kabupaten Padang Lawas"** Dengan Hak Bebas Royalti Nonekslusif ini Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data *(database)*, merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai peneliti dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Padangsidimpuan 22 April 2025

Saya yang Menyatakan

Fitriani Hasibuan

NIM. 2120500209

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, bahwa saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama	: Fitriani Hasibuan
NIM	: 2120500209
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi	: Pengaruh Pemberian *Reward* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDN 1205 di Silenjeng Kecamatan Sihapas Barumun Kabupaten Padang Lawas

Dengan ini menyatakan bahwa saya telah Menyusun skripsi ini sendiri tanpa meminta bantuan yang tidak syah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan Kode Etik Mahasiswa Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan Pasal 14 Ayat 4 Tahun 2014

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam pasal 19 ayat 4 tahun 2014 tentang Kode Etik Mahasiswa Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidimpuan, 22 April 2025

Yang Menyatakan,

Fitriani Hasibuan

NIM. 2120500209

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Kota Padangsidimpuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

PENGESAHAN

Judul Skripsi	:	Pengaruh *Reward* terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA kelas IV SDN 1205 di Silenjeng Kecamatan Sihapas Barumun Kabupaten Padang Lawas. .
Nama	:	Fitriani Hasibuan
NIM	:	2120500209
Fakultas/Prodi	:	Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/PGMI

Telah dapat diterima untuk memenuhi salah satu tugas dan persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Padangsidimpuan, 15 Mei 2025
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan

Dr. Lelya Hilda, M.Si
NIP. 197209202000032002

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5SihitangKota Padangsidimpuan22733
Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Nama	:	Fitriani Hasibuan
NIM	:	2120500209
Program Studi	:	Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas	:	Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi	:	Pengaruh Pemberian *Reward* terhadap Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA kelas IV SDN 1205 di Silenjeng Kecamatan Sihapas Barumun Kabupaten Padang Lawas

Ketua

Ali Asrun Lubis, S.Ag, M.Pd
NIP. 19710424 199903 1 004

Sekretaris

Nur Azizah Putri Hasibuan, M.Pd
NIP. NIP.19930731 202203 2 001

Anggota

Ali Asrun Lubis, S.Ag, M.Pd
NIP. 19710424 199903 21004

Drs. H. Abdul Sattar Daulay, M.Ag
NIP. 19680517 199303 1 003

Nur Azizah Putri Hasibuan, M.Pd
NIP.19930731 202203 2 001

Prof. Dr. Drs. H. Syafnan, M.Pd
NIP. 19590811 198403 1 004

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di	: Ruang C Aula FTIK Lantai 2
Tanggal	: Selasa, 27 Mei 2025
Pukul	: 13.30 WIB s.dSelesai
Hasil/Nilai	: Lulus/77 (B)
Indesk Prediksi Kumulatif	: 3.69
Predikat	: Pujian

ABSTRAK

Nama : Fitriani Hasibuan
Nim : 2120500209
Judul : Pengaruh Pemberian *Reward* terhadap minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDN 1205 di Silenjneg Kecamatan Sihapas Barumun Kabupaten Padang Lawas

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemberian reward terhadap minat belajar siswa, dengan latar belakang penerapan metode pembelajaran yang kurang optimal dalam meningkatkan peran aktif peserta didik selama proses belajar mengajar. Salah satu faktor penting dalam pembelajaran adalah pemberian reward, karena dapat memotivasi siswa agar lebih semangat, aktif, dan tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran. Reward mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mendorong siswa untuk berprestasi, serta meningkatkan minat belajar mereka terhadap mata pelajaran tertentu, khususnya IPA. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yaitu dengan mengolah data berbentuk angka guna mengembangkan dan menerapkan model analisis yang sistematis. Metode yang digunakan adalah eksperimen dengan desain *true experimental*, yang memungkinkan adanya kontrol terhadap variabel luar yang dapat memengaruhi hasil penelitian. Penelitian dilaksanakan pada siswa kelas IV SDN 1205 Silenjeng pada mata pelajaran IPA dengan materi perubahan wujud benda. Berdasarkan hasil analisis angket mengenai minat belajar siswa, diperoleh nilai tertinggi sebesar 40 dan nilai terendah sebesar 32. Hasil uji hipotesis menggunakan uji-t menunjukkan bahwa nilai thitung sebesar 3,666 lebih besar dari ttabel sebesar 2,0484 pada taraf signifikansi 0,05, sehingga terdapat pengaruh yang signifikan antara pemberian reward terhadap minat belajar siswa. Selain itu, hasil analisis regresi sederhana menunjukkan bahwa nilai R Square sebesar 0,466, yang berarti bahwa variabel pemberian reward memberikan kontribusi sebesar 46,6% terhadap peningkatan minat belajar siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pemberian reward terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran IPA. Hal ini membuktikan bahwa semakin sering dilakukan pemberian reward, maka semakin tinggi pula minat belajar siswa, karena mereka merasa dihargai atas usaha dan prestasi yang telah dicapai selama proses pembelajaran berlangsung.

***Kata Kunci**: Minat Belajar Siswa, Pembelajaran IPA, Pemberian Reward*

ABSTRACT

Name : Fitriani Hasibuan
Reg. Number : 2120500209
Title : The Effect of Giving Rewards on Students' Interest in Learning In Class IV Science Subjects at State Elementary School 1205 in Silenjneg, Sihapas Barumun District, Padang Lawas Regency

This study aims to determine the effect of giving rewards on student interest in learning. This research was motivated by the application of learning methods that are less than optimal in increasing active role of students during the learning process. process. One of the factors that play an important role in important role in learning is the provision of rewards, which can motivate students to be more enthusiastic in learning. Providing rewards create a positive learning environment and encourage students to achieve more, and can increase their interest in learning. can increase their interest in learning a subject.

Interest in learning is an impulse in students, either consciously or unconsciously, that influences involvement them in learning activities. Reward is everything, starting from appreciation, in physical form or through words that can increase student motivation. increase student motivation.

This research uses Approach quantitative approach, which is research that processes data in the form of numbers in order to develop and apply systematic analysis model. The research method used is experimental, with true experimental design design, which allows control of external that can affect the results of the study.

Based on the results analysis of questionnaire data regarding student interest in learning, obtained the highest value is The t-test results show a significance level of 0.05, with a calculation of 2,0484. Based on Based on the results of simple regression analysis, the R Square value is 0.466, which means that the variable of giving rewards contributes 46.6% to the students' interest in learning in class IV science subjects at public elementary school 1205 Silenjeng.

Keywords: Rewarding, Science Learning, Student Interest in Learning

خلاصة

الاسم : فيترياني حسيبوان
الرقم : ٢١٢٠٥٠٠٢٠٩
العنوان : أثر المكافآت على اهتمام الطلاب بالتعلم في مواد العلوم للصف الرابع، المدرسة الابتدائية الحكومية ١٢٠٥ في سيلينجنيج، منطقة سيهاباس بارومون، بادانج لاواس ريجنسي

يهدف هذا البحث إلى تحديد أثر المكافآت على اهتمام الطلاب بالتعلم. الدافع وراء هذا البحث هو تطبيق أساليب التعلم التي هي أقل من الأمثل في التحسين -الدور الفعال للطلاب أثناء عملية التعلمتعليم. أحد العوامل التي تلعب دورا مهم في التعلم هي مكافأة، والتي يمكن أن تحفز الطلاب ليكون أكثر حماسا في التعلم. العطاء تخلق المكافآت بيئة تعليمية إيجابية وتشجع الطلاب على تحقيق المزيد أيضًا يمكن أن تزيد من اهتمامهم بالتعلم موضوع .

إن الاهتمام بالتعلم هو دافع يؤثر داخل الطلاب، بوعي أو بغير وعي المشاركة هم في أنشطة التعلم. المكافأة هي كل شيء، بدءاً من التقدير، في شكل مادي أو من خلال الكلمات التي يمكن أن تكون زيادة دافعية الطلاب .

يستخدم هذا البحث يقترب الكمية، وهي البحوث التي العمليات البيانات في شكل أرقام من أجل تطوير وتنفيذها نموذج التحليل المنهجي. طريقة البحث المستخدمة هي التجريبية، مع تصميم تجريبي حقيقي مما يسمح بالتحكم في المتغيرات العوامل الخارجية التي يمكن أن تؤثر على نتائج البحث .

بناء على النتائج تحليل بيانات الاستبيان بخصوص يتم الحصول على اهتمام الطلاب بالتعلم أعلى قيمة ٤٠وأقل قيمة هي ٣٢. وأظهرت نتائج اختبار t مستوى دلالة ٠,٠٥ بالحساب. عدد t هو ٣,٦٦٦ و-t tableهو . مرتكز على نتائج تحليل الانحدار البسيط، حصلت على قيمة R Square قدرها ٠,٤٦٦، مما يعني أن متغير المكافأة يساهم بنسبة ٤٦,٦٪ في اهتمام الطلاب بتعلم مواد العلوم للصف الرابع في المدارس الابتدائية الحكومية ١٢٠٥ سيلينجينج.

الكلمات المفتاحية: إعطاء المكافآت، تعلم العلوم، اهتمام الطالب بالتعلم

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَٰنِ الرَّحِيمِ

Assalamualaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan taufiq-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan Proposal Skripsi ini dengan baik, serta shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad Saw yang syafaatnya kelak diharapkan dikemudian hari. Terimakasih saya ucapkan kepada Ummi Nahari Hrp yang telah mensport, mendukung dalam segala hal, yang telah menemani saya sampe selesai dipembuatan skripsi ini, semoga beliau ditempatkan disisi Allah SWT aamiin.

Penulisan Skripsi ini disususun untuk melengkapi tugas-tugas perkuliahan dan untuk memenuhi persyaratan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa proposal Skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, baik dalam segi isi maupun cara penulisannya, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat menambah pengetahuan. Oleh karna itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besanya kepada:

1. Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M.Ag., Rektor UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan, Dr. Erawadi, M.Ag., Wakil Rektor Bidang

Akademik dan Pengembangan Lembaga UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan, Dr. Anhar, MA., Wakil Rektor Bidang Administrasi Umum Perencanaan dan Keuangan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan dan Dr. Ikhwanuddin Harahap, M.Ag., Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama yang telah bersedia memfasilitasi mahasiswa UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.

2. Dr. Lelya Hilda, M.Si Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan, Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar, S. Psi., M.A., Wakil Dekan Bidang Akademik UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan, Ali Asrun Lubis, S. Ag, M.Pd., Wakil Dekan Bidang AUPK UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan, dan Dr. Hamdan Hasibuan, M.Pd., wakil dekan Bidang Kemahasiswaan yang senantiasa memberikan arahan dalam menjalani perkuliahan.
3. Nursyaidah, M.Pd., Ketua Prodi Studi PGMI sekaligus Penasehat Akademik yang telah memberikan arahan, dan yang telah mewadahi keluh kesah mahasiswa/i PGMI dalam perkuliahan.
4. Prof. Dr. Drs. H. Syafnan, M.Pd Pembimbing I dan Asriana Harahap, M.Pd Pembimbing II yang telah sabar membimbing kami, bersedia meluangkan waktu, dan tenaga untuk berbagi ilmu pengetahuan dalam setiap bimbingan.
5. Bapak Himsar, M.Pd yang menjadi validator dalam penyusunan skripsi ini banyak memberikan saran atau ide baru kepada peneliti.

6. Seluruh dosen yang bekerja di Universitas Islam Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan, khususnya Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah memberikan ilmunya kepada penulis.
7. Bapak Maraganti Harahap, S.Pd., Selaku kepala sekolah SD Negeri 1205 Silenjeng yang telah mengizinkan penulis untuk meneliti di sekolah tersebut.
8. Ibu Asminar Hasibuan, S.Pd selaku Wali Kelas IV SD Negeri 1205 Silenjeng serta para guru yang telah menerima peneliti melakukan penelitian di sekolah tersebut
9. Teristimewa buat orang tua, cinta pertama ku dan panutanku yaitu ayahanda Bgd. Pagar Gunung Hasibuan terimakasih selalu berjuang untuk kehidupan penulis hingga saat ini, beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai bangku perkuliahan, namun beliau mampu mendidik dan memotivasi, memberi dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studi ini hingga akhir dan pintu surgaku Ibunda Ummi Nahari Harahap tercinta yang tiada henti-hentinya memberi kasih sayang dengan penuh cinta serta melangitkan doa-doanya demi kemudahan dan kelancaran penulis dalam menjalankan perkuliahan. Dan saudara-saudaraku tercinta, abang Sandi Ansyah Hasibuan, adek Iswandi Hasibuan, dan adek bungsuku Alwan Rahel Hasibuan yang senantiasa memberikan semangat hingga akhir.
10. Tidak lupa juga saya ucapkan terimakasih kepada diri saya sendiri (Fitriani Hasibuan) terima kasih sudah bertahan sejauh ini. Terima kasih tetap memilih berusaha dan merayakan dirimu sendiri di titik ini, walau sering kali merasa putus asa atas apa yang di usahakan dan belum berhasil dan terima kasih tetap

menjadi manusia yang selalu mau berusaha dan tidak lelah mencoba.

11. Terimakasih kepada sahabat-sahabatku yang tidak bisa penulis sebut satu-satu yang yang selalu senantiasa memberikan Do'a, dukungan serta motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Akhirnya dengan berserah diri kepada Allah SWT penulis mohon ampun atas segala kesalahan dan kesilapan yang terdapat di dalam skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat dan berguna, khususnya bagi penulis dan pembaca sekaligus Aamiin Ya Rabbal 'Alamin.

Padangsidimpuan, Februari 2025 Peneliti

Fitriani Hasibuan
NIM. 212050020

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL
SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING
LEMBAR PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI
LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI
LEMBAR ACARA MUNAQOSYAH
LEMBAR PENGESAHAN DEKAN
ABSTRAK i
KATA PENGANTAR iv
DAFTAR ISI viii
DAFTAR TABEL xi
DAFTAR GAMBAR xii
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 9
C. Batasan Masalah 10
D. Defenisi Operasional Variabel 10
E. Rumusan Masalah 12
F. Tujuan Penelitian 12
G. Manfaat Penelitian 12
H. Sistematika Pemgahasan 14
BAB II LANDASAN TEORI 15
1. Kerangka Teori 15
1. *Reward* 15
a. Pengertian *Reward* 15
b. Bentuk *Reward* 16
c. Kelebihan dan Kekurangan *Reward* 19
d. Prinsip-prinsip Pemberian *Reward* 21
e. Kriteria untuk mendapatkan *reward* 21
2. Minat Belajar 22
a. Pengertian Minat Belajar 22

b. Fungsi Minat Belajar 26
c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar 27
d. Upaya Meningkatkan Minat Belajar 28
e. Indakot Minat belajar 30
3. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) 32
a. Pengertian IPA 32
b. Materi IPA 32
2. Kajian/ Penelitian Terdahulu 34
3. Kerangka Berpikir 36
4. Hipotesis 37
BAB III METEDOLOGI PENELITIAN 39
1. Lokasi dan Waktu Penelitian 39
2. Jenis Penelitian 39
3. Populasi dan Sampel 40
1. Populasi 40
2. Sampel 40
4. Instrumen Pengumpulan Data 41
1. Kuesioner 41
2. Angket 42
5. Teknik Pengumpulan Data 43
1. Validitas 43
2. Reliabilitas 44
6. Analisis Data 45
BAB IV HASIL PENELITIAN 47
A. Gambar Umum Objek Penelitian 47
B. Deskripsi Data 47
1. Uji validitas Angket 47
2. Uji Coba Realibilitas Angket 49
C. Analisis Data 49
1. Angket Pemberian *Reward* 49
2. Angket Minat Belajar 52

3. Uji Normalitas 56
4. Uji Homogenitas 57
D. Hipotesis 58
E. Pembahasan 59
F. Keterbatasan Penelitian 63
BAB V PENUTUP 64
A. Kesimpulan 64
B. Saran 64
DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Populasi Siswa Kelas IV 40
Tabel 3.2 Skala likert 42
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket *Reward* 42
Tablel 3.4 Angket Minat Belajar 43
Tabel 4.1 Hasil Uji Coba Validitas Angket Y 48
Tabel 4.2 Hasil Uji Coba Validitas Angket X 50
Tabel 4.3 Rangkuman Statistik *Reward* 51
Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Distribusi Frekuensi 53
Tabel 4.5 Rangkuman Statistik Minat Belajar 54
Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi 55
Tabel 4.7 Kategori Distribusi Frekuensi Kecenderungan 56
Variabel *Reward*
Tabel 4.8 Kategori Distribusi Frekuensi Kecenderungan 56
Variabel Minat Belajar
Tabel 4.9 Hasil Perhitungan Uji t 57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir 36

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan mencakup semua aspek kehidupan yang memengaruhi cara berpikir dan berperilaku manusia. Kemanusiaan dan pendidikan sangat erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari, baik dalam rumah tangga, masyarakat, bangsa, maupun negara. Pendidikan merupakan salah satu aspek terpenting dalam kehidupan manusia. Sebab, pendidikan diharapkan dapat membantu manusia menjadi lebih mampu meningkatkan kecerdasan, keterampilan, dan potensi pribadinya serta menciptakan individu yang berjiwa utuh. Pendidikan mencakup semua aspek kehidupan yang memengaruhi cara seseorang berpikir dan bertindak.[1] Pendidikan merupakan media yang mempunyai pengaruh besar dalam sukses tidaknya negara. Pendidikan berperan sangat penting bagi upaya pengembangan sumber daya manusia.[2]

Secara umum pendidikan bertujuan untuk menyiapkan sumber daya manusia yang dapat memanfaatkan ilmu dan keahliannya di masa depan, sedangkan secara khusus yang diatur dalam undang-undang No 20 tahun 2003 pasal 3 menyebutkan: "pendidikan nasional berfungsi mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang mengkalkulasikan rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan perkembangan potensi peserta didik

[1] Yunika Rahmi Fitri ,Siti Quratul Ain "Pengaruh *Reward* dan *Punishment* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme,* Volume 4, No. 1, (t.t.): 2022, hlm. 291.

[2] Asriana Harahap, "Implementasi Nilai-Nilai Karakter dalam Pembelajaran Tematik Kelas III SDIT Darul Hasan Padangsidimpuan"*Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah,* Vol.1 No. 1, (t.t):, hlm. 18–19.

agar dapat menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Dengan demikian, tujuan pendidikan adalah mendidik peserta didik yang mampu belajar melalui pendidikan formal yang berlangsung di sekolah.

Sekolah merupakan lembaga pendidikan tunggal yang memuat sejumlah komponen yang masing-masing komponen bekerja sama untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan, bukan berfungsi secara mandiri. Siswa merupakan komponen utama dalam pencapaian tujuan tersebut, dalam hal ini. Adapun komponen sekolah terdiri dari kurikulum, tenaga pendidikan, siswa, keuangan, sarana dan prasarana pendidikan, hubungan sekolah dengan masyarakat dan layanan khusus.

Kurikulum dapat di artikan sebagai perencanaan dan penetapan tujuan pendidikan serta tata cara pelaksanaan secara sistematis untuk mencapai atau meraih tujuan pendidikan sebagaimana di tetapkan sebelumnya.[3] Menurut UU No. 20 tahun 2003 kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahas pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaran kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuanpendidikan tertentu.[4] Rumusan kompetensi inti menggunakan notasi sebagai berikut: 1) Kompetensi Inti-1 (KI-1) untuk kompetensi inti sikap spiritual; 2 didik agar dapat menjadi manusia yang beriman dan bertakwa

[3]Ade Suhendra, *Implementasi Kurikulum 2013 dalam Pembelajaran SD/MI* (Jakarta:: Kencana, 2019 . t.t.), hlm. 9.

[4] "Undang- Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknes)," t.t., 2011, hlm. 5.

kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Dengan demikian, tujuan pendidikan adalah mendidik peserta didik yang mampu belajar melalui pendidikan formal yang berlangsung di sekolah.

Sekolah merupakan lembaga pendidikan tunggal yang memuat sejumlah komponen yang masing-masing komponen bekerja sama untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan, bukan berfungsi secara mandiri. Siswa merupakan komponen utama dalam pencapaian tujuan tersebut, dalam hal ini. Adapun komponen sekolah terdiri dari kurikulum, tenaga pendidikan, siswa, keuangan, sarana dan prasarana pendidikan, hubungan sekolah dengan masyarakat dan layanan khusus.

Kurikulum dapat di artikan sebagai perencanaan dan penetapan tujuan pendidikan serta tata cara pelaksanaan secara sistematis untuk mencapai atau meraih tujuan pendidikan sebagaimana di tetapkan sebelumnya.[5] Menurut UU No. 20 tahun 2003 kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahas pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaran kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.[6] Rumusan kompetensi inti menggunakan notasi sebagai berikut: 1) Kompetensi Inti-1 (KI-1) untuk kompetensi inti sikap spiritual; 2) Kompetensi Inti-2 (KI-2) untuk kompetensi inti sikap sosial; 3) Kompetensi

[5]Ade Suhendra, *Implementasi Kurikulum 2013 dalam Pembelajaran SD/MI* (Jakarta:: Kencana, 2019 . t.t.), hlm. 9.

[6] "Undang- Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknes)," t.t., 2011, hlm. 5.

Inti-3 (KI-3) untuk kompetensi inti pengetahuan; dan 4) Kompetensi Inti-4 (KI-4) untuk kom- petensi inti keterampilan.

Pengajaran dalam kurikulum 2013 di Sekolah Dasar disebut sebagai pengajaran tema terpadu dengan pendekatan saintifik. Pendidikan saintifik adalah pendidikan yang berfokus pada siswa dan bukan pada guru; guru hanya berperan sebagai fasilitator. Pendekatan ini memecah proses pembelajaran yang dimaksudkan agar siswa dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.[7] Terdapat tujuh bidang studi dalam sistem pendidikan berbasis tema, dan salah satu mata pelajaran yang dicakup dalam sistem pendidikan berbasis tema adalah ilmu pengetahuan alam (IPA).

IPA merupakan salah satu muatan pelajaran wajib dalam pendidikan di Indonesia, termasuk pada jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD). Khasanah menyatakan bahwa pembelajaran IPA di Sekolah Dasar merupakan suatu wahana untuk mempelajari diri siswa sendiri dan lingkungan, serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran IPA juga merupakan suatu upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa agar dapat meningkatkan kecerdasan dan pemahamannya tentang alam dan seisinya.

Minat belajar adalah merupakan cara yang cenderung dipilih atau dilakukan seseorang dalam melakukan kegiatan berpikir, menyerap informasi, memproses atau mengolah dan memahami suatu informasi serta mengingatnya dalam memori sebagai perolehan informasi dari pengetahuan, keterampilan

[7] Maulana Arafat & Nashran Azizan, *Pembelajaran Tematik SD/MI* (Yogyakarta: Samudra Biru, 20 19, t.t.), hlm. 52.

atau sikap-sikap dalam memproses informasi tersebut melalui belajar atau pengalaman.[8]

Siswa yang memiliki motivasi belajar yang kuat dapat meningkatkan di sekolah. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang kuat akan lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran yang sedang dipelajarinya. Disampaikan oleh pengajar di kelas. Namun, jika siswa tidak mempunyai minat untuk belajar topik tersebut, sehingga siswa tidak memperhatikan bagaimana guru menyampaikan materi pembelajaran adalah kekuatan yang mendorong orang untuk berkonsentrasi, merasa tertarik dan senang membaca sehingga mereka melakukan aktivitas membaca sesuai keinginan.[9]

Minat belajar merupakan faktor yang perlu diperhatikan pada saat belajar untuk mengamati gaya belajar anak. Perlu diketahui bahwa sebagian besar hasil belajar tidak menyimpang dari tujuan belajar siswa itu dengan sendirinya. Dalam hal ini, guru pada hakikatnya berperan sebagai pembimbing untuk membantu siswa menjadi lebih baik. Karena guru adalah figure pemimpin, maka guru selalu berusaha membantu orang tua dan wali anak didiknya. Pembimbing adalah seorang yang mampu membentuk dan membentuk ego anak menjadi pribadi yang berguna bagi agama, nusa, dan bangsa. Guru hendaknya gigih dalam mendidik manusia susila yang cakap, yang diharapkan dapat membangun dirinya dan bangsanya.

---

[8] Akrim, *Strategi Peningkatan dalam Minat Belajar Siswa* (Yogyakarta: Pustaka Ilmu 2021, t.t.), hlm. 18.

[9] Sawandi Qorib Ahmad, *Pengantar Jurnalistik* (Bajarongi: Guepedia, 2019, t.t.), hlm. 42.

Dalam pendidikan, guru adalah orang yang memberikan ilmu dan kebijaksanaan kepada seorang anak. Minat belajar siswa yang diharapkan akan sangat mempengaruhi pemberian rangsangan dari guru seperti hadiah dan pujian. Hadiah diciptakan untuk memberi semangat kepada orang-orang karena diyakini bahwa dengan memberikan hadiah atas kerja baik dan hasil jerih payah seseorang, seseorang akan meningkatkan hasil kerja baik dan menjadi lebih produktif. Namun, jika hadiah yang diberikan cukup mencerahkan.

Reward dalam pendidikan adalah alat yang diberikan kepada seorang anak ketika mereka melakukan sesuatu dengan baik, mencapai suatu tujuan, dan telah mencapai tahap perkembangan tertentu.[10] Guru dapat memberikan hadiah atau penghargaan dalam berbagai bentuk, seperti tepuk tangan, angka, pujian, penambahan nilai, acungan jempol, senyum ceria, dan gerakan tubuh lainnya.

Salah satu kebutuhan yang dimiliki siswa adalah kebutuhan yang diberikan yang terdapat dalam kebutuhan intelektual (berprestasi). Kegiatan yang dapat dilakukan oleh guru untuk memenuhi kebutuahan yang diberikan dalam pembelajaran yaitu dengan cara memberikan *reward* (hadiah).

Pemberian *reward* dalam pembelajaran memiliki kesan yaitu siswa siswa diakui sebagai individu unik yang memiliki kemampuan tertentu dan karakteristik yang dapat dihargai. Seorang siswa yang mendapat *reward* dari

[10] Tri Astindari Lailatus Syamsiyah, "Pengaruh Pemberian *Reward* dan *Punishment* Terhadap Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Terpadu," *Jurnal Pendidikan Sains dan* Teknologi, Vol 8, No. 1 (t.t.): 2021,hlm. 295.

guru menandakan bahwa kemampuan yang dimiliki tentu berbeda dengan yang lain dan memilki karakteristik yang positif. Sebaliknya, siswa yang mendapat hukuman dari guru juga menunjukkan kemampuan yang pemberian dorongan ataupun tekanan dari guru seperti memberi pujian akan sangat mempengaruhi keinginan dan minat belajar, baik dalam mengerjakan tugas maupun kompetensi dengan teman sehingga pembelajaran menjadi aktif dan siswa juga semangat menerima pembelajaran.

Namun faktanya saat yang terjadi di SDN 1205 silenjeng proses pembelajaran dan minat belajar siswa belum optimal. Hal ini di buktikan berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan peneliti melalui observasi dan wawancara di kelas IV SDN 1205 silenjeng pada bulan September 2024. Kegiatan pembelajaran terkesan tidak menarik dan membosankan, hal senada disampaikan oleh siswa berdasarkan wawancara bahwa kegiatan pembelajaran terutama dalam mata pelajaran IPA di nilai sangat membosankan, kegiatan siswa hanya mendengarkan dan mencatat apa yang disampaikan oleh guru.

Selain itu berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan ibu Asminar Hasibuan S.pd. I selaku wali kelas IV SDN 1205 silenjeng pada hari kamis tanggal 19 september 2024 menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran minat belajar siswa relatif rendah. Hal ini ditunjukan adanya siswa yang malas megerjakan tugas dengan alasan tidak membawa buku tugas atau buku mata pelajaran selain itu, ada siswa juga yang tidak megerjakan tugas dengan kemampuan sendiri dan lebih memilih mencotek temannya. Hal dapat

disimpulkan bahwa tidak semua siswa memiliki minat belajar dalam proses pembelajaran di kelas, memiliki minat belajar yang baik terhadap proses pembelajaran dan kurangnya pemberian *reward* di pembelajaran sehari-hari. Minat belajar sangat penting bagi siswa.[11]

Dengan meningkatkan minat belajar siswa, siswa akan lebih mudah memahami materi pembelajaran, guru dapat memberikan *reward.* Contohnya seperti pemberian hadiah, pujian, tepuk tangan, senyuman, dan penambahan nilai. Dalam hal ini akan meningkatkan semangat siswa dalam pembelajaran. Karena sejauh ini belum ditemukan guru memberikan *reward* terhadap siswa yang memiliki semangat belajar yang tinggi.

Salah satu cara agar minat belajar siswa bangkit dalam mengikuti pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah dengan pemberian hadiah (*reward*) yang tepat dan sesuai diterapkan pada para siswa. Dengan pemberian berupa hadiah dapat termotivasi agar giat dalam mengikuti pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Selanjutnya pada akhirnya diharapkan siswa dengan kesadaran sendiri bangkit motivasi dari dalam dirinya sendiri (*intrinsik*) untuk mengikuti proses pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan penuh semangat dan ketekunan, sehingga dapat menguasai materi yang disampaikan oleh guru

Untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas IV SDN 1205 silenjeng, harus dikembangkan strategi untuk mengatasi

[11] Asminar Hasibuan, Guru Wali Kelas IV-A, *Wawancara* (SD Negeri 1205 Silenjneg :19 September 2024 , t.t.).

berbagai kekhawatiran siswa, seperti rasa frustasi dan kecemasan saat belajar. Hanya ada satu metode yang dapat mendorong siswa untuk melakukannya lima metode pembelajaran yang lebih lembut dan melibatkan penggunaan penghargaan selama proses pengajaran. Manfaat yang ingin diperoleh melalui sistem *reward* tersebut di atas dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga lebih aktif dan fokus ketika belajar dan mengerjakan tugas.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti menekankan betapa pentingnya melakukan penelitian dengan meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penelitian dengan memberikan *reward* kepada siswa agar mereka mempunyai motivasi dan mempunyai hasil belajar yang baik meningkat serta merasa enggan untuk melakukan hal yang bersifat negatif dengan mengangkat judul penelitian **"Pengaruh Pemberian *Reward* terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDN 1205 Silenjeng Kecamatan Sihapas Barumun Kabupaten Padang lawas "**.

B. Identifikasi Masalah

Dengan menggunakan latar belakang permasalahan yang telah diidentifikasi sebelumnya, maka dalam penelitian ini dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Penyebab buruknya prestasi belajar siswa adalah rendahnya tentang perhatian mereka. dan berbagai metode pengajaran yang dilakukan oleh guru.

2. Rendahnya minat belajar siswa berkaitan dengan metode pengajaran yang membutuhkan guru karena seorang anak kurang memperhatikan saat belajar.
3. Karena terbatasnya pemahaman guru mengenai penghargaan, proses pembelajaran tidak sepenuhnya menerapkan penerapannya.

C. Batasan Masalah

Ruang lingkup dan fokus masalah dalam penelitian ini hanya terbatas pada pemberian *reward* serta minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPA. Keduanya merupakan obyek penelitian. Subjek penelitian hanya terbatas pada siswa kelas IV.

D. Defenisi Operasional Variabel

Definisi operasional adalah mengacu pada bagian penelitian yang memberikan informasi atau arahan tentang cara mengukur suatu variabel. Informasi ilmiah yang dijelaskan di sini sangat bermanfaat. Peneliti lain yang berniat melakukan studi dengan menggunakan variabel yang sama, karena ia akan menemukan caranya dengan menggunakan informasi tersebut melakukan pengukuran terhadap variabel berdasarkan gagasan yang sama, sehingga ia dapat memutuskan untuk tetap menggunakan prosedur. Pengukuran yang sama atau pengukuran tambahan diperlukan.[12]

Defenisi operasional masing-masing variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

[12] Benni Pasaribu, *Metedologi Penelitian untuk Ekenomi dan Bisnis* (Banten: Media Edu Pustaka, 2022, t.t.), hlm. 63.

1. Variabel Bebas (X) yaitu *Reward*

   Variabel bebas adalah variabel yang menjadi sebab atau berubah/mempengaruhi suatu variabel yang lain. Variabel di dalam penelitian ini adalah *Reaward.*

   Reward merupakan bagian dari *reinforcement* (penguatan) yang diberikan oleh seorang pendidik untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. *Reward* merupakan *reinforcement* yang bersifat positif, dimana guru memberikan pujian atau penghargaan kepada siswa saat berhasil menyelesaikan tugas yang diberikan dengan baik. Agar pembelajaran di kelas lebih menyenangkan serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, maka *reward* yang diberikan harus merupakan tindakan-tindakan yang positif.[13]

2. Variabel Terikat (Y) yaitu Minat Belajar

   Karena ada variabel lain, maka variabel dalam penelitian ini adalah minat belajar siswa. Variabel terikat adalah variabel yang mempengaruhi atau menimbulkan reaksi.

   Minat adalah ketika sesuatu membuat seseorang ingin tahu tentang apa yang mereka suka. Jika ada minta, proses belajar mengajar akan berjalan dengan baik. Minat adalah suatu kondisi di mana seseorang melihat arti situasi dalam kaitannya dengan keinginan dan kebutuhan sendiri. Minat merupakan faktor yang mempengaruhi hasil belajar setiap orang; jika ada, seseorang akan aktif dalam belajar. Namun, minat bukan sesuatu yang tetap, karena minat

[13] Yopi Nisa Febianti, "Peningkatan Motivasi Belajar dengan Pemberian Reward and Punishment Yang Positif" *Jurnal Edunomik*, Vol 6, 2 (T.T.), 2018, hlm. 93–102.

dapat berubah. Oleh karena itu, sebagai pendidik, anda harus memiliki berbagai pendekatan untuk mengajar anak-anak anda agar mereka tertarik untuk mengikuti proses belajar mengajar. Jika siswa tidak memiliki minat dalam pelajaran, mereka akan bosan dan malas.[14]

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan desain penelitian yang telah dibahas sebelumnya, peneliti memutuskan untuk menyelidiki permasalahan berikut: Apakah ada pengaruh pemberian *reward* terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas IV SDN 1205 Silenjeng Kecamatan Sihapas Barumun?

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian adalah: Untuk mengetahui apakah ada pengaruh pemberian *reward* terhadap minat belajar pada pembelajaran IPA pada materi perubahan wujud benda di kelas IV SDN 1205 Silenjeng Kecamatan Sihapas Barumun.

G. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

   Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai studi lanjutan yang relevan dan bahan kajian kearah pengembangan kompetensi mengajar guru dalam proses belajar dikelas. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi pengembangan ilmu dan pendidikan terutama yang berhubungan dengan

[14] Siubelan, Barcilina Chiristianis, "*Upaya Guru Pak dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 1 Sd Waikabubak Menggunakan Alat Peraga*," *2020*, t.t.

proses yang berhungan dengan proses berlangsungnya belajar mengajar di dalam kelas.

Selain itu, penelitian ini bisa menjadikan bahan masukan untuk kepentingan pengembangan ilmu dan strategi guna menjadikan penelitian yang lebih lanjut terhadap objek atau aspek lainnya yang belum tercakup dalam penelitain ini.

2. Manfaat Praktis

Penerapan penelitian secara praktis ini diharapkan dapat memberikan hasil sebagai berikut:

a. Bagi siswa SD: Sebagai sarana penunjang dalam meningkatkan motivasi dan prestasi akademik di sekolah melalui penggunaan *reward*
b. Guru: Sebagai titik awal untuk memilih strategi pengajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa.
c. Guru: Sebagai masukan dalam memilih metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa.
d. Bagi sekolah: Sebagai alat penerapan kebijakan yang berkaitan dengan pemberian *reward* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
e. Bagi peneliti: Penelitian ini diharapkan menjadi salah satu bahan rekomendasi dan acuan untuk melakukan penelitian yang lebih lanjut terkait pemberian *reward* dan minat belajar.

H. Sistematika Pembahasan

Dalam penelitian ini, analisis sistematis akan dibagi menjadi tiga bagian, yang masing-masing terdiri dari sub-bagian (pasal) dengan beberapa rincian sebagai berikut:

Bab I memberikan informasi tentang topik-topik berikut: identifikasi, batasan, definisi variabel operasional, rumusan, tujuan, kegunaan, dan masalah sistematis.

Bab II membahas landasan teoritis yang menjamin kerangka teoritis, penelitian yang relevan, kerangka berpikir, dan hipotesis.

Bab III mencakup metodologi penelitian yang memastikan lokasi dan waktu penelitian, jenis dan metodologi penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, pengembangan instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab IV terkait dengan temuan penelitian. Hasil penelitian merupakan refleksi dari masalah yang telah dibahas sebelumnya.

Bab V merupakan contoh penutup yang merupakan saran dan kesimpulan.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kerangka Teori

1. *Reward*

a. Pengertian *Reward*

Reward berasal dalam bahasa Inggris yaitu penghargaan, hadiah, ganjaran, atau imbalan.[15]Menurut kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) *reward* adalah pemberian, hadiah pemberian kenang-kenangan dan penghargaan.[16] Dari defenisi ini dapat di pahami bahwa *reward* adalah segala sesuatu, mulai dari penghargaan, dalam bentuk fisik atau melalui kata-kata yang dapat meningkatkan motivasi dalam sesuatu yang dilakukan oleh siswa atau secara mandiri dalam berperilaku sopan.

Dalam pengajaran bahasa Arab, teori *reward* merupakan suatu konsep yang dibedakan dengan tsawab. Kata-kata ini sering digunakan di seluruh Al-Quran, terutama ketika membahas tentang apa yang akan terjadi pada seseorang, baik di dunia maupun di akhirat, dari sudut pandang tindakannya. Tsawab selalu dilakukan dengan cara yang baik, sebagaimana yang dapat dilakukan oleh salah seorang di antaranya, sebagaimana disebutkan dalam firman Allah dalam Surat Ali Imran: 145, 148, dan an-Nisa: 134. Menurut penjelasan ayat ketiga, tsawab identik dengan ganjaran yang baik. Oleh karena itu, makna yang dimaksud

[15] Llistra firgia, *Pedoman Reward Penelitian* (2023, t.t.).

[16] Nely Hartika, "Penerapan *Reward* untuk Meningkatan Prestasi Belajar Siswa" *Jurnal Pendidikan, Akuntansi dan Keuangan,* Vol 3, No. 1 (t.t.), 2023, hlm. 68.

dengan kata tsawab dalam konteks pendidikan Islam adalah penghargaanyang luar biasa bagi perilaku positisf siswa.[17] Menurut analisis yang lebih menyeluruh, penghargaan dapat digunakan sebagai alat pendidikan preventif dan korektif yang mendorong siswa untuk belajar dan berfungsi sebagai perlindungan terhadap perilaku negatif selama bersekolah.

Alat pencegahan pendidikan digunakan untuk menghindari masalah yang mengganggu atau menghambat proses belajar. Tata tertib, najuran, perintah, larangan, paksaan, dan disiplin adalah semua komponen alat ini. Namun, alat pendidikan refresif, juga dikenal sebagai alat pendidikan kuantif atau korektif, berfungsi untuk mengembalikan kesadaran akan hal-hal yang baik, benar, dan tertib ketika terjadi pelanggaran tata tertib. Kuantif berarti penyembuhan, represif berarti menindas, dan korektif berarti memperbaiki. Represif adalah sifat-sifat negatif yang melekat pada anak didik, seperti malas, murung, minder, dan sebagainya. Kemudian, hal-hal yang diperbaiki (korektif) adalah hal-hal buruk yang menjadi kebiasaan.

b. Bentuk *Reward*

Terdapat beberapa bentuk *reward* yang dapat diberikan, seperti pujian, tanda penghormatan, hadiah, dan tanda penghargaan. Ada banyak sekali bentuk yang bisa diterapkan guru unntuk memotivasi siswa. Untuk

[17] Halim Purnomo & Husnul Khotimah Abd, "*Model Rewad dan Punishment Perspektif Pendidikan Islam",* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2012), t.t.), hlm. 1-2.

lebih jelasanya mengenai bentuk-bentuk *reward* dalam kegiatan pembelajaran, diantaranya adalah sebagai berikut:[18]

1) Pujian

Pujian adalah satu bentuk ganjaran yang paling mudah diberikan karena hanya terdiri dari kata-kata seperti "baik sekali", "bagus", atau kata-kata yang memotivasi. Pujian dalam bentuk ucapan seperti "pintar ya", "hebat", "bagus", dan tepuk tangan ini termasuk ganjaran non materi yang diberikan kepada siswa yang mampu menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.

2) Tanda Penghormatan

Ganjaran, juga dikenal sebagai penghormatan, dapat datang dalam dua bentuk. Yang pertama adalah semacam penobatan, di mana anak yang menerima penghormatan diumumkan dan ditampilkan di hadapan teman-teman sekelas atau sesekolahnya. Yang kedua adalah penghormatan yang memberikan kekuasaan atau kesempatan untuk melakukan sesuatu. Sebagai contoh, anak-anak yang berhasil menyelesaikan tugas atau PR yang sulit diminta untuk mengejakannya di papan tulis agar teman-temannya dapat melihatnya.

[18] Nurul Tri Khofifa, dkk, *"*Bentuk-Bentuk Hadiah (*Reward*) dan Penerapannya dalam Kegiatan Belajar Siswa di SD Negeri 1 Kota Bengkulu" *Jurnal Pendidikan Tematik*, Vol. 3, No. 1 (t.t.), 2022, hlm. 44–45.

3) Hadiah

Hadiah tidak diberikan setiap pertemuan atau dalam setiap proses pembelajaran. Namun, guru kadang-kadang memberikan hadiah kepada siswa mereka. Ini dapat dilakukan dengan memberikan bingkisan kecil, alat tulis, atau bahkan sedikit uang sebagai motivasi semata.

4) Tanda Penghargaan

Bintang, piagam penghargaan, dan piala adalah beberapa contoh tanda penghargaan non verbal lainnya. Pemberian tanda penghargaan kepada siswa ini merupakan cara sekolah untuk mengakui potensi dan keunggulan siswa. Tampak seperti penghargaan sederhana, penghargaan yang diberikam memiliki makna yang besar bagi siswa karena membantu mereka tetap termotivasi.

Bentuk-bentuk penerapan *reward* yang dilakukan guru dengan menetapkan bentuk-bentuk *reward* yang akan dilakukan:[19]

a. Pemberian angka

Pemberian angka dimaksudkan sebagai simbol atau nilai dari hasil belajar siswa. Angka yang diberikan kepada siswa biasanya bervariasi sesuai dengan ulangan yang telah mereka peroleh dari hasil penilaian guru. Angkat merupakan alat motivasi yang dianggap cukup memberikan rangsangan kepada

[19] Waqiah, Muhammad Zuhri Dj., "Penerapan Reward dan Punishment dalam Meningkatkan Motivasi Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa di SMK 4 Bone" *Jurnal Al-Qayyimah,* Vol 4, Nomor 1 , 2021 (t.t.), hlm. 76–77.

siswa untuk mempertahankan atau bahkan lebih meningkatkan prestasi belajar siswa.

b. Pemberian kepercayaan

Pemberian kepercayaan dalam diri siswa membutuhkan pengakuan bagi eksistensinya dimata orang lain atau teman-temannya. Pemberian kepercayaan membuat diri siswa merasa diakui dan dihargai oleh guru.

c. Pemberian tepuk tangan, jempol, senyuman, tepukan punggung dan lain sebagainya

Gerakan tubuh dalam bentuk mimik yang cerah, dengan senyum, mengangguk, acungan jempol, tepuk tangan, memberi salam, adalah sejumlah gerakan fisik yang memberikan umpan balik dari siswa. Gerakan tubuh dapat meluruskan prilaku siswa yang tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran. Contohnya, guru akan diam ketika akan memberhentikan siswa yang sedang ribut berbicara, sikap diam tersebut pertanda teguran kepada siswa yang sedang ribut dalam kelas.

c. Kelebihan dan kekurangan *Reward*

1) Kelebihan dan kekurangan *reward*

Kelebihan diakui bahwa pendekatan ganjaran memiliki banyak kelebihan, namun secara umum dapat disebutkan sebagai berikut:

a) Memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap jiwa anak didik untuk melakukan perbuatan yang positif dan bersikap progresif.

b) Dapat menjadi pendorong bagi anak-anak didik lainnya untuk mengikuti anak yang telah memperoleh pujian dari gurunya; baik dalam tingkah laku, sopan santun ataupun semangat dan motivasinya dalam berbuat yang lebih baik. Proses ini sangat besar kontribusinya dalam memperlancar pencapaian tujuan pendidikan.

c) Membuat anak menjadi percaya diri karena uasaha dan pekerjaannya dihargai, selain itu anak juga akan lebih termotivasi untuk selalu melakukan hal-hal yang baik yang pernah dilakukannya atau dalam kata lain dapat menimbulkan motivasi intrinsik dalam hal kebaikan.

2) Kekurangan di samping mempunyai kelebihan pendekatan ganjaran juga mempunyai kelemahan antara lain:

a) Dapat menimbulkan dampak negatif apabila guru melakukannya secara berlebihan, sehingga mungkin bisa mengakibatkan murid menjadi merasa bahwa dirinya lebih tinggi dari teman-temannya. Umumnya *reward* membutuhkan alat tertentu serta membutuhkan biaya.

b) Jika pemberian *reward* terlalu berlebihan maka akan membuat anak kecanduan. Untuk itu, dalam memberikan *reward* disarankan agar ada batasan waktu dan ukurannya. Jika anak sudah terbiasa dengan perbuatan baik yang selama ini diberikan *reward* atasnya, maka pemberian *reward* harus dihentikan.

d. Prinsip-prinsip Pemberian *Reward*

Sebuah pedoman yang menjadi acuan dalam pemberian *reward* sebagai penyemangat siswa dalam proses pembelajaran di kelas perlu adanya sebuah prinsip-prinsip dalam pemberian reward. Prinsip-prinsip tersebut adalah sebagai berikut:

1) Pemberian hadiah atau penghargaan harus ada batasnya Pemberian hadiah tidak bisa menjadi metode yang digunakan selamanya. Proses ini cukup difungsikan hingga tahapan penumbuhan kebiasaan saja.
2) Dimusyawarahkan kesepakatannya Setiap siswa ditanya tentang hadiah yang diinginkannya, dan disini kita dituntut untuk pandai dan sabar dalam mendialogkan hadiah tersebut dan bisa memberikan pengertian kepada siswa bahwa tidak semua keinginan dapat terpenuhi.
3) Distandarkan dari pada proses bukan hasil Proses lebih penting dari pada hasil. Proses pembelajaran merupakan usaha yang dilakukan siswa untuk hasil yang terbaik. Sedangkan hasil yang akan diperoleh nanti tidak bisa dijadikan patokan keberhasilannya.[20]

e. Kriteria untuk mendapatkan *reward*

1. Aktif bertanya dan menjawab pertanyaan selama proses pembelajaran.

   Siswa secara aktif berpartisipasi dalam pembelajaran dengan mengajukan pertanyaan dan memberikan jawaban saat guru atau teman sekelas mengajukan pertanyaan. Hal ini menunjukkan keterlibatan dan rasa ingin tahu siswa terhadap materi pelajaran.
2. Mengikuti diskusi kelompok atau kegiatan kelas dengan semangat.

   Siswa berpartisipasi dengan antusias dalam diskusi kelompok atau kegiatan kelas lainnya, menunjukkan rasa tanggung jawab dan minat yang tinggi terhadap proses belajar bersama teman-temannya.
3. Mengajukan ide atau solusi saat diskusi.

   Siswa tidak hanya mendengarkan, tetapi juga berkontribusi dengan memberikan pendapat, ide, atau solusi yang konstruktif dalam diskusi kelompok atau kelas, membantu memperkaya materi dan solusi masalah.

[20] Sari Mahwati Hasibuan, "Strategi Pemberian Reward dan Punishment pada Pembelajaran Tematik SDII Luqman Al Hakim 01 Lingga Kelas III" Volume 3 No 1 2022 (2022): 68.

4. Mengumpulkan tugas tepat waktu.
   Siswa mampu mengelola waktu dengan baik sehingga semua tugas yang diberikan oleh guru dikumpulkan sesuai dengan tenggat waktu yang telah ditentukan.

5. Menyelesaikan tugas atau pekerjaan rumah dengan baik sesuai instruksi.
   Siswa melaksanakan tugas atau pekerjaan rumah yang diberikan dengan cermat dan sesuai dengan petunjuk atau instruksi dari guru, menunjukkan pemahaman dan kedisiplinan dalam belajar.
6. Tidak mencontek atau melanggar aturan selama pengerjaan tugas
   Siswa melaksanakan tugas atau pekerjaan rumah yang diberikan dengan cermat dan sesuai dengan petunjuk atau instruksi dari guru, menunjukkan pemahaman dan kedisiplinan dalam belajar.
7. Mengalami peningkatan nilai atau hasil belajar pada materi yang dipelajari.
   Siswa menunjukkan perkembangan atau perbaikan dalam nilai atau kemampuan setelah mengikuti proses pembelajaran materi tertentu, menandakan efektivitas belajar dan peningkatan pemahaman.
8. Mampu menjelaskan kembali materi dengan baik.
   Siswa dapat mengulang atau menjelaskan kembali materi pelajaran dengan jelas dan tepat, baik kepada teman sekelas maupun guru, yang menandakan pemahaman yang baik terhadap materi tersebut.
9. Menyelesaikan tugas atau latihan tambahan yang diberikan guru.
   Siswa dengan inisiatif menyelesaikan tugas tambahan atau latihan yang diberikan guru di luar tugas wajib, sebagai usaha untuk memperdalam pemahaman dan meningkatkan keterampilan.
10. Yang tidak pernah absen dalam mengikuti proses pembelajaran.
    Siswa selalu hadir dan tidak pernah melewatkan kegiatan belajar di kelas, menunjukkan komitmen dan konsistensi dalam mengikuti pembelajaran secara penuh.[21]

2. Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Minat adalah Sangat penting bagi seseorang untuk melakukan suatu aktivitas. Dengan minat, seseorang akan berusaha mencapai

[21] Rismania Tiara Melinia, Keterampilan Guru Memberi *Reward* dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV di SDN 1 Sakra Selatan, " *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*", Volume 8 No 1 2023 (2022), hlm. 351-354.

tujuannya. Akibatnya, minat dianggap sebagai salah satu komponen psikis manusia yang dapat membantu mencapai tujuan.[22] Minat adalah kecenderungan yang digunakan untuk mengamati dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang, dapat diperhatikan terus-menerus yang disertai dengan rasa senang. Minat memiliki pengaruh besar terhadap belajar, karena jika bahan pelajaran tidak sesuai dengan minat siswa, maka siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya karena tidak ada daya tarik baginya.

Menurut Rusydi Ananda, minat adalah persepsi suka dan keterikatan pada sesuatu tanpa adanya peringatan. Pada dasarnya, minat adalah penerimaan suatu hubungan antara diri sendiri dan sesuatu di luar diri sendiri; dengan kata lain, semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin minat.[23]

Minat adalah keadaan atau kecenderungan yang terus menerus untuk tertarik, mengenang, dan memperhatikan suatu rasa, area, aktivitas, atau kegiatan dengan keinginan untuk mengetahui dan memperhatikannya, disertai dengan perasaan senang dan konsisten. Minatnya dapat meningkatkan keinginan untuk melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan. Untuk mencapai tujuan yang diminati, minat yang besar merupakan modal yang besar.

---

[22] Andi Achru P., "Pengembangan Minat Belajar dalam Pembelajaran" *Jurnal Idaarah,* t.t., 2019, hlm. 207.

[23] Rusydi Ananda, Fitri Hayati, *Variabel Belajar Kompilasi Konsep* (Medan: CV Pusdikramitra Jaya, 2022, t.t.), hlm. 144.

Belajar adalah peristiwa atau proses yang harus dilalui untuk mengubah diri sendiri untuk menjadi tingkah laku yang lebih baik atau perubahan tingkah laku yang lebih baik. Dimaksudkan untuk bertindak dengan cara yang positif atau lebih baik daripada sebelumnya.[24]

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.[25] Belajar adalah kegiatan yang paling sering dilakukan orang. Ini dapat dilakukan hampir di mana saja dan kapan saja, termasuk di sekolah, di rumah, di jalan, di pasar, di bus, saat bekerja, bermain, dll.

Baharuddin juga mengtakan bahwa belajar merupakan tindakan yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan dalam dirinya melalui pengalaman atau pelatihan.[26]

Minat belajar adalah kekuatan yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan belajarnya. Minat belajar tidak hanya bergantung pada kemampuan seseorang, tetapi juga bergantung pada minat mereka sendiri. Tidak hanya itu, tetapi juga bergantung pada apakah seseorang memilih tujuan penguasaan (tujuan belajar), dimana fokusnya adalah mendapatkan kemampuan baru dengan baik; atau tujuan kinerja, yang menjadi perhatian utamanya adalah menunjukkan kemampuan kita

[24] Nurlina Ariani , *Belajar dan Pembelajaran* (Jawa Barat: Widina Bhakti Persada Bandung, 2022, t.t.), hlm. 24.

[25] Yulianti, dkk, "Contextual Teaching Learning dalam Pembelajaran Ekonomi," *Pinisi Business Administration Review*, Vol. 1 No. 2, (t.t.), 2019, hlm. 118.

[26] Baharuddin, *Pendidikan dan Psikologi Perkembangan,* (Yogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2017, t.t.), hlm. 162.

kepada orang lain. Oleh karena itu, individu yang memiliki kebutuhan prestasi yang tinggi unik dari orang lain.

Minat belajar adalah kecenderungan jiwa dan hati untuk mempelajari sesuatu yang dapat dipelajari yang dianggap penting dan bermanfaat sehingga sesuatu yang diperlukan diperhatikan dan kemudian diikuti dengan perasaan senang. Minatnya belajar tentang perasaan senang atau suka seseorang terhadap sesuatu. Rasa ingin tahu seseorang dapat disebabkan oleh beberapa hal yang penting adalah faktor internal dan eksternal. Faktor internal terdiri dari dari minat dan kegiatan, sedangkan faktor luar mencakup keluarga sekolah dan tempat tinggal.[27]

Tidak adanya minat seorang anak terhadap suatu pelajaran akan muncul kesulitan belajar. Belajar yang tidak ada minatnya mungkin tidak akan sesuai dengan bakatnya, kebutuhannya, kecakapan, dan tipe-tipe khusus anak yang banyak menimbulkan masalah ada dirinya. Ada tidaknya minat terhadap sesuatu pelajaran dapat dilihat dari cara anak mengikuti pelajaran, lengkap tidaknya catatan, dan memperhatikan atau tidaknya dalam proses pembelajaran.

Dengan mempertimbangkan definisi minat di atas, dapat dipahami bahwa adanya dorongan membuat seseorang memiliki minat terhadap sesuatu. Dorongan ini dapat berasal dari kekuatan minat itu sendiri. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tanpa dorongan dari objek

[27] Nurayuni, "*Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Pada Masa Pandemik Covid-19,*" *2021*, t.t.

tersebut, seseorang tidak dapat dikatakan memiliki minat terhadap sesuatu.

b. Fungsi Minat Belajar

Minat belajar berfungsi sebagai motivasi dan kekuatan yang mendorong siswa untuk terus belajar. Mengikuti kegiatan belajar untuk mencapai sebuah prestasi belajar, jadi minat siswa dalam belajar sangat berdampak pada proses pembelajaran untuk mencapai tujuan akademik. Studi yang dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan pemahaman dan memahami semua komponen yang dapat mempengaruhi minat siswa dalam belajar.[28]

Adapun minat dalam belajar memiliki fungsi sebagai sebagai berikut:

1) Sebagai kekuatan yang akan mendorong siswa untuk belajar. Siswa yang berminat kepada pelajaran akan tampak terdorong terus untuk tekun belajar
2) Pendorong siswa untuk berbuat dalam mencapai sebuah tujuan
3) Penentu arah untuk mempengaruhi sebuah cita-cita siswa ke arah tujuan yang hendak dicapai
4) Sebuah motivasi yang senantiasa dilakukan siswa untuk selektif dan tetap terarah kepada tujuan yang ingin dicapai.[29]

Dari beberapa fungsi minat dalam belajar simpulkan bahwa proses pencapaian keberhasilan dalam belajar sangat bergantung kepada minat siswa, karena adanya rasa ketertarikan pada hal tersebut, dengan minat siswa akan terus terdorong untuk mengoptimalkan dan tekun dalam belajar dan ilmu penegtahuan.

---

[28] Dhiya Juliana Putri, "*Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa di Kecamatan Larangan Tangerang*," t.t., 2022, hlm. 50.

[29] Angga Setiawan, dkk, "Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI SDN 1 Gamping" *Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar*, Vol 2(2) 2022 (t.t.), hlm. 96, https://doi.org/10.55933/tjripd.v2i2.373.

Menurut Sutrisno Ada beberapa fungsi minat dalam belajar, yaitu:

a) Menciptakan, menimbulkan kosentrasi atau perhatian dalam belajar
b) Menimbulkan kegembiraan atau perasaan senang dalam belajar
c) Memperkuat ingat siswa tentang pelajaran yang telah diberikan guru
d) Melahirkan sikap belajar yang positif dan kontruktif, studi/pelajaran.[30]

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar

Faktor-faktor yang memengaruhi pembelajaran sering dibagi menjadi dua kategori: faktor internal dan eksternal.

1) Faktor internal

Terdiri dari unsur-unsur seperti emosional, persepsi, motivasi, bakat, dan penguasaan ilmu pengetahuan yang memiliki kemampuan untuk membuat seseorang merasa baik tentang dirinya sendiri tanpa bantuan orang lain.

2) Faktor eksternal

Faktor eksternal yaitu elemen yang memiliki kemampuan untuk meningkatkan minat seseorang karena peran orang lain dan lingkungannya, seperti lingkungan keluarga dan sosial.[31]

Kedua faktor dari luar siswa/eksternal, yang meliputi: keluarga, merupakan lembaga pendidikan pertama bagi anak, orang tua harus selalu siap sedia saat anak membutuhkan bantuan, menyediakan

[30] Sutrisno, *Meningkatkan Minat Belajar dan Hasil Belajar Tikmateri Topologi Jaringan dengan Media Pembelajaran* (Malang: Ahlimedia Press, 2021, T.T.), hlm. 11.

[31] Salim Korompot, dkk, "Persepsi Siswa Tentang Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar" *Jambura Guidance and Counseling Journal*, Volume 1 Nomor 1, (t.t.), hlm.42.

peralatan belajar yang dibutuhkan anak, menciptakan suasana yang nyaman mendukung anak dalam belaja, sekolah, meliputi metode mengajar, kurikulum, sarana dan prasarana belajar, sumber-sumber belajar, media pembelajaran, hubungan siswa dengan teman, guru dan staf sekolah serta berbagai kegiatan ekstrakulikuler, lingkungan masyarakat, meliputi hubungan dengan teman bergaul, kegiatan dalam masyarakat, dan lingkungan tempat tinggal, kegiatan akademik, akan lebih baik apabila diimbangi dengan kegiatan di luar sekolah.

Al Fuad dan Zuraini menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar yaitu: Pertama, faktor dari dalam/internal, yang terdiri dari:

a) Aspek jasmaniah, mencakup kondisi fisik atau kesehatan jasmani dari individu siswa, kondisi fisik yang prima sangat mendukung keberhasilan belajar dan dapat mempengaruhi minat belajar,
b) Aspek psikologis/ kejiwaan, meliputi perhatian, pengamatan, tanggapan, fantasi, ingatan, berfikir, bakat, dan motif.[32]

d. Upaya meningkatkan minat belajar

Minat dapat ditingkatkan dengan menggunakan tujuh langkah. Yang pertama, dengan mengartikulasikan tujuan pembelajaran. Yang kedua, dengan membuat hubungan antara materi pembelajaran dengan kehidupan

[32] Zaki Al Fuad Dan Zuraini, Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas I SDN 7 Kute Panang, " *Jurnal Tunas Bangsa*|", t.t., hlm. 46.

akademik siswa. Yang ketiga, dengan menunjukan hubungan materi ajar dengan pengalaman kehidupan siswa. Yang keempat, dengan mengamati berbagai penerapan pengetahuan dan keterampilan di dunia nyata. Yang kelima, guru dapat menghubungkan pembelajaran dengan minat pribadi siswa. Yang keenam, memberikan kebebasan bagi siswa untuk membuat keputusan atau pilihan. Yang ketujuh, guru dapat menunjukan dorongan dan sikap antusias untuk meningkatkan minat minat belajar siswa.

Adapun beberapa cara untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah:

1) Membangun lingkungan pembelajaran informal,
2) Membuat lingkungan pembelajaran yang aktif,
3) Menerapkan pembelajaran kooperatif.[33]

Pendapat lain disampikan oleh de Vargas, yang mengatakan bahwa penggunaan metedologi pembelajaran modern dalam pemberian materi dapat menumbuhkan minat belajar yang lebih baik. Guru pun dapat meningkatkan minat siswa dengan memberi kesempatan pada ssiwa untuk menerapkan materi pembelajaran dan melibatkan siswa secara berulangulang dalam proses pembelajaran melalui komunikasi yang baik dengan siswa. Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat belajar sangatlah bervariasi.[34]

---

[33] Ricardo , Rini Intansari Meilani, Impak minat dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa, "*Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*", Vol. 2 No. 2, t.t., 2017, hlm. 191.

[34] Rini Intansari, dkk, "Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran,*" Vol 2, t.t., 2017, hlm. 191.

Dalam proses pembelajaran guru dapat meningkatkan minat siswa dengan sebanyak-banyaknya dalam setiap langkah proses pembelajaran melalui komunikasi yang positif, mendekatkan pengetahuan dan implementasi materi yang mereka pelajari dikelas pada kehidupan sehari-hari mereka saat ini.

e. IndiKator Minat Belajar

Menurut Ningsih indikator merupakat alat pemantau yang dapat memberikan petunjuk atau keterangan. Kaitannya dengan minat belajar siswa adalah sebagai alat pemantau yang dapat memberikan petunjuk ke arah minat dalam proses pembelajaran.

Ada beberapa indiktor siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi dapat dikenali melalui proses belajar di kelas maupun di rumah sehingga proses pembelajaran akan menjadi baik. Adapun indikator minat belajar sebagai berikut:

1) Perasaan Senang

Seorang siswa yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap suatu mata pelajaran, maka siswa tersebut akan terus mempelajari ilmu yang disenanginya. Tidak ada perasaan terpaksa pada siswa untuk mempelajari pelajaran tersebut.

2) Perhatian Siswa

Perhatian mengacu pada sikap atau tindakan seorang anak terhadap pengamatan dan pemahaman dengan menonjolkan aspek-aspek lain

darinya. Seorang siswa yang memiliki minat kuat terhadap subjek tersebut akan, dengan sendirinya, memperhatikannya.

3) Perasaan tertarik

Berhubungan dengan rasa ketertarikan dalam mengikuti suatu proses pembelajaran yang mana minat tersebut cenderung merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan atau bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.

4) Keterlibatan Siswa

Keterlibatan siswa adalah indikator penting dari minat belajar yang kuat. Siswa yang berpartisipasi secara Pembelajaran aktif cenderung meningkatkan pemahaman dan meraih hasil akademis yang lebih tinggi. Oleh karena itu, guru memiliki peran kunci dalam menciptakan lingkungan yang merangsang keterlibatan siswa. Ini dapat dicapai dengan mengadopsi metode pengajaran yang mendorong partisipasi aktif, mendukung pertanyaan siswa, dan memberikan umpan balik yang konstruktif.[35]

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa indikator minat belajar memiliki 4 kriteria. Jika memenuhi kriteria maka proses pembelajaran akan berjalan dengan baik. Siswa yang tertarik mengikuti pembelajaran, maka siswa akan aktif dan dapat menimbulkan rasa senang dari diri siswa bahkan perhatian, fokus hanya ke materi yang

[35] Roro Kurnia Nofita Rahmawati, *Minat Belajar* (Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2024), hlm. 27-31.

kita ajarkan. Siswa senantiasa mengikuti proses pembelajaran serta terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

3. **Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)**

a. Pengertian Pembelajaran IPA

Pembelajaran ilmu pengetahuan alam bukan hanya penguasaan materi; itu adalah proses penetuan yang mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif.[36] Pembelajaran ilmu pengetahuan alam di sekolah dasar mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam mempelajari kemampuan mereka sendiri. Pembelajaran dimulai dengan menekankan pemahaman siswa terhadap dunia luar dan dilakukan melalui berbagai kegiatan yang berhubungan dengan dunia luar.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) atau sains merupakan salah satu mata pelajaran yang harus dipelajari di Sekolah Dasar. Adapun pengertian dari IPA merupakan ilmu pengetahuan yang memiliki karakteristik khusus yaitu mempelajari fenomena alam secara faktual, berupa kenyataan maupun kejadian.[37]

b. Materi IPA

Materi pembelajaran IPA dalam penelitian ini adalah materi perubahan wujud benda.

---

[36] Jajang Bayu & Duhita Savira, *Model-model Pembelajaran IPA SD* (Cirebon: Edutrimedia Indonesia, 2021), hlm.1.

[37] Riska Awaliyah Wahyuni, "*Meningkatkan Hasil Belajar IPA dengan Menggunakan Model Pembelajaran Predict*, *Discuss, Explain,Observe, Discuss, Explain (Pdeode)*," t.t., 2020, hlm. 478.

1. Perubahan Wujud Benda

Perubahan wujud benda adalah perubahan bentuk suatu benda akibat perubahan suhu atau tekanan. Perubahan ini dapat terjadi pada benda padat, cair, dan gas

2. Macam-Macam Perubahan Wujud Benda

a) Mencair (Peleburan)
   Perubahan dari benda padat menjadi cair akibat pemanasan. Contoh: Es batu yang dibiarkan di tempat terbuka akan mencair menjadi air.
b) Membeku
   perubahan dari benda cair menjadi padat akibat pendinginan. Contoh: Air yang dimasukkan ke dalam freezer akan membeku menjadi es.
c) Menguap
   Perubahan dari benda cair menjadi gas akibat pemanasan. Contoh: Air yang dipanaskan akan menguap menjadi uap air.
d) Mengembun
   Perubahan dari benda gas menjadi cair akibat pendinginan.Contoh: Embun di pagi hari terbentuk dari uap air yang mendingin di udara.
e) Menyublim
   Perubahan dari benda padat langsung menjadi gas tanpa melewati fase cair. Contoh: Kapur barus yang lama-kelamaan habis karena berubah menjadi gas.
f) Mengkristal (Deposisi**)**
   Sebuah benda gas berubah menjadi padat tanpa melalui fase cair. Contohnya adalah pembentukan salju yang terjadi di tempat yang bersuhu dingin.

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perubahan Wujud Benda

a. Suhu: pemanasan dan pendinginan dapat menyebabkan perubahan wujud benda

b. Tekanan: tekanan tinggi atau rendah dapat memengaruhi perubahan wujud benda, seperti gas yang di kompresi menjadi cair.[38]

B. Penelitian Terdahulu

1. Peneliti dari Nur Aulia Rohmah yang berjudul: Pengaruh Pemberian *Reward* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V MI Ma'arif NU 1 Karangdadap. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh pemberian *reward* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V MI Ma'arif NU 1 Karangdadap. Subjek penelitian adalah siswa kelas V sebanyak 36 siswa. Hasil penelitian dalam penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh pemberian *reward* terhadap hasil belajar IPA di MI Ma'arif NU 1 Karangdadap. Hal ini dibuktikan dengan nilai koefisien korelasi sebesar 0,893, dan nilai r square atau nilai determinan sebesar 79,8 % serta nilai signifikansi sebesar 0,000 < 0,05. Hasil itu menunjukkan bahwa pengaruh pemberian *reward* terhadap hasil belajar bersifat positif dan kuat.[39]
2. Peneliti dari Dista Fariza yang berjudul: Pengaruh Pemberian *Reward* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V di SD Negeri 1 Putra Buyut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemberian *reward* terhadap minat belajar siswa kelas V di SD Negeri 1 Putra Buyut. Hasil penelitian dalam penelitian menunjukkan bahwa tersebut dapat

[38] Sudarmi, & Sugiyanto.. Pengaruh Suhu dan Tekanan terhadap Perubahan Wujud Zat dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, Vol 9, No, (1), 45–53, (2021).

[39] Nur Aulia Rohmah, "Pengaruh Pemberian *Reward* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V MI Ma'arif NU 1 Karangdadap*" Skiripsi*, (2024, t.t.).

disimpulkan ada pengaruh pemberian *reward* terhadap minat belajar siswa kelas V di SD Negeri 1 Putra Buyut, sehingga metode ini dapat digunakan pada proses pembelajaran yang sesuai.[40]

3. Peneliti dari Mohamad Faisyal yang berjudul: Pengaruh Pemberian *Reward and Punishment* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V Sekolah Dasar di SDN 3 Limbangan Tengah.Penelitian ini bertujuan untuk memberikan informasi tentang alternatif metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Hasil penelitian dalam penelitian menunjukkan bahwa metode *reward and punishment* sangat baik digunakan dalam kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, agar dengan bekal motivasi yang kuat dan tinggi pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan akan baik dan meningkat.[41]

Persamaan penelitian ini dengan penelitian pertama adalah pada materi pembelajarannya yaitu sama-sama membahas tentang mata pelajaran IPA namun pada penelitian pertama meneliti hasil belajar IPA. Sedangkan peneliti meneliti minat belajar**,** serta mengkombinasikan *reward*. Sedangkan persamaan antara penelitian ini dan ketiga, yaitu keduanya

[40] Dista Fariza, "Pengaruh Pemberian *Reward* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V di SD Negeri 1 Putra Buyut" *Skiripsi,* (2023, t.t.).

[41] Mohamad Faisyal, "Pengaruh Pemberian *Reward and Punishment* Terhadap Motivasi Melajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V Sekolah Dasar di SDN 3 Limbangan Tengah" *Skiripsi*, (2019, t.t.).

melakukan penelitian pengaruh *reward* pada mata pelajaran IPA**,** dan perbedaannya yaitu pada lokasi dan kelas.

C. Kerangka Berpikir

Pemberian *reward* memiliki peran yang sangat penting dalam proses pengajaran. Kegiatan ini dapat digunakan oleh guru sebagai cara untuk mendorong minat siswa. Siswa yang berasal dari luar siswa karena kebutuhan yang dimiliki oleh siswa yang memiliki kemampuan untuk dipengaruhi oleh pemberian hadiah dan Pendisiplinan membutuhkan penghargaan. Jadi, alat bantu belajar sangat penting untuk proses pembelajaran yang menyenangkan. Peserta yang berprestasi harus dihargai atas hasilnya, dan untuk peserta yang bermasalah harus dihukum atas perilaku mereka yang telah dilakukan. Penghargaan dan hukuman adalah bentuk kompensasi dan hukuman yang bernilai pendidikan.

Dengan adanya pemberian *reward* oleh guru kepada siswa akan lebih fokus dan serius dan disiplin dalam belajarnya, sehingga hasil belajarnya juga akan menjadi lebih baik. Karena peserta didik yang mendapatkan *reward* akan lebih termotivasi serta minatnya lebih meningkat dalam belajar sehingga ia akan mendapatkan *reward* sebagai penghargaan atas prestasi yang ia akan peroleh. Begitu pula dengan yang belum mendapatkan *reward* ia akan lebih bersemangat dan termotivasi dalam belajar.

Dalam penelitian ini terdapat variabel bebas dan variabel terikat dimana variabel bebasnya yaitu *reward* (x) dan variabel terikatnya yaitu minat belajar (y).

Berdasarkan uraian diatas, maka kerangka berpikir penelitian ini adalah sebagai berikut:

Gambar 2.1. Kerangka Berpikir

Variabel bebas (X) : Pemberian *Reward*

Variable terikat (Y) : Minat Belajar

1. Jika pemberian *reward* terhadap siswa baik, maka minat belajar siswa akan tinggi.
2. Jika pemberian *reward* terhadap siswa tidak tepat, maka minat belajar siswa akan rendah.

D. Hipotesis

Hipotesis adalah pernyataan tentang masalah penelitian yang harus diselidiki secara empiris. Hubungan yang ingin kita pelajari atau tekuni. Teori adalah penjelasan ringkas tentang bagaimana fenomena kompleks berinteraksi atau melakukan sesuatu yang lain. Karena itu, pengembangan hipotesis sangat penting dalam penelitian.[42]

Hipotesis yang diajukan didasarkan pada teori dan kerangka berpikir kajian yang disebutkan di atas. Hipotesis penelitian sebagai berikut:

Hipotesis yang diajukan didasarkan pada teori dan kerangka berpikir kajian yang disebutkan di atas. Hipotesis penelitian sebagai berikut:

[42] Dodiet Aditya Setyawan, *Modul Hipotesis dan Variabel Penelitian* (Jawa Tengah: Tahta Media, 2017, t.t.), hlm. 7.

Ho = tidak terdapat hubungan antara *reward* dengan minat belajar siswa kelas IV SDN 1205, Kecamatan sihapas Barumun , Kabupaten padang lawas.

Ha = terdapat hubungan antara *reward* dengan minat belajar siswa kelas IV SDN 1205 silenjeng, Kecamatan sihapas Barumun, Kabupaten padang lawas.

BAB III

METEDOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Waktu penelitian

   Penelitian ini di lakukan di SDN 1205 Silenjeng, kecamatan Sihapas Barumun, Kabupaten Padang Lawas. Waktu penelitian ini di lakukan pada pada tanggal 26 November 2024 sampai 27 Desember 2024.

2. Lokasi penelitian

   Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1205 Silenjeng, Kecamatan Sihapas Barumun, Kabupaten Padang Lawas. Terlepas dari itu, alasan pemilihan atau penetapan SD Negeri 1205 Silenjeng sebagai lokasi penelitian adalah karena hasil pengamatan sesuai dengan permasalahan yang dibahas dan tujuan penelitian. Alasan pemilihan lokasi ini adalah karena lebih memudahkan peneliti dalam melakukan pengumpulan data pada saat penelitian selesai dilaksanakan, atau memudahkan peneliti dalam melakukan survei untuk mengetahui ada tidaknya manfaat pemberian *reward* bagi siswa IPA kelas IV SD Negeri 1205.

B. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif dapat dilakukan dalam berbagai bentuk, seperti survei, eksperimen,korelasi,dan regresi.[43] Penelitian ini menggunakan metode

[43] Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Cita Pustaka Media, 2017, t.t.), hlm. 19.

penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metodee percobaan dalam penelitian ini peneliti memakai dua kelas atau truee experimental adalah peneelitian yang dapat meengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen, ciri utamanya adalah sampel yang digunakan pada kelompok eksperimen dan kontrol diambil secara dua kelompok dari populas tertentu.

Untuk mempelajari populasi atau sampel yang dimaksud, metode pengumpulan sampel sering dilakukan secara acak, dan analisis data dilakukan secara kuantitatif dan statistik untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Sebagai sumber data, populasi merupakan salah satu komponen terpenting dalam penelitian. Populasi tidak hanya mendukung keseluruhan objek atau subjek penelitian, tetapi juga mendukung semua fitur atau karakteristik yang dimiliki objek atau subjek penelitian.

Tabel 3.1

Populasi kelas IV SD Negeri 1205 silenjeng tahun ajaran 2024

No	Kelas	Jumlah Siswa
1.	Kelas IV	30 Siswa

2. Sampel

Sampel adalah teknik (prosedur atau perangkat) yang digunakan oleh peneliti untuk secara sistematis memilih sejumlah item atau individu yang relatif lebih kecil (subset) dari populasi yang telah ditentukan

sebelumnya untuk dijadikan subjek (sumber data) untuk observasi atau eksperimen sesuai tujuan.

Teknik pengambilan sampel yang dilakukan peneliti adalah sampling total. Sampling total adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Dari teknik tersebut, sampel dalam penelitian ini sebanyak seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 30.

D. Instrument Pengumpulan Data

Dalam penelitian, instrumen pengumpulan data adalah digunakan untuk mengumpulkan aneka ragam informasi yang diolah secara kuantitatif dan disusun secara sistematis.[44] Dengan demikian jumlah instrumen yang akan digunakan untuk penelitian akan tergantung pada jumlah variabel yang diteliti. Instrument yang di gunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kuesioner

   Kuesioner merupakan berisi serangkaian pertanyaan atau pernyataan untuk menjaring data atau informasi yang harus dijawab oleh sampel secara alternatif pilihan atau jawaban yang di susun berdasarkan indikator penelitian tentang *reward* sebagai berikut:

Table 3.2
Kisi-kisi Angket *Reward* Terhadap Mata Pelajaran IPA

Variabel	Indikator variabel	No. Item	Jumlah
Variabel bebas (x) *Reward*	1.Pujian 2.Tanda penghormatan 3.Hadiah	1-2 3-4 5-6	2 2 2

[44] Elfrianto & Gusman Lesmana, *Metode Penelitian Pendidikan* (Jalan Kapten Muktar Basri: Umsu Fress, 2022, t.t.), hlm. 88.

	4.Tanda penghargaan 5.Pemberian angka 6.Merasa dihargai	7-8 9 10	2 1
Jumlah			10

2. Angket

Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-halyang dia ketahui. Disusun berisi daftar pernyataan sesuai indikator penelitian tentang minat belajar siswa sebagai berikut:

Table 3.3
Kisi-kisi Angket Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA

Variabel	Indikator variabel	No. Item	Jumlah
Variabel terikat (y) Minat Belajar	a. Perasaan senang b. Perasaan bahagia c. Perhatian siswa d. Perasaan tertarik e. Keterlibatan siswa f. Perasaan puas g. Aktif bertanya h. Keterlibatan siswa	1 2 3-4 5-6 7 8 9 10	1 1 2 2 1 1 1 1
Jumlah			10

Adapun angket dan kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 30 siswa, yang bertujuan untuk mengetahui keterkaitan pemberian *reward* terhadap minat siswa dalam belajar. Penyusunan pola angket dengan menggunakan Skala Likert, dengan pertanyaan bersifat tertutup yaitu jawaban atas pernyataan yang diajukan sudah disediakan dan memilih salah satu jawaban yang sesuai dengan dirinya. Dalam penelitian

ini, alternatif jawaban yang digunakan terdiri atas empat alternatif jawaban yaitu:[45]:

Table 3.4
Pemberian Skor Angket Berdasarkan Skala Likert

Jawaban	Skor pertanyaan positif	Skor pertanyaan negatif
Sangat Setuju (SS)	4	1
Setuju (S)	3	2
Tidak Setuju (SS)	2	3
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	4

E. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam sebuah penelitian, sebab tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data yang akurat, sehingga tanpa mengetahui teknik pengumpulan data peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar yang ditetapkan.[46] Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan dua macam pengujian yaitu uji validitas dan uji realibitas.[47]

1. Validitas

Validitas adalah uji coba pertanyaan penelitian untuk mengetahui sejauh mana responden memahami pertanyaan peneliti. Jika temuan tidak valid,

[45] Ika Ernawati , Dessy Setiawaty, "Efektifitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Psikodrama Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Viid Di Smp Negeri 11 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018", *Jurnal Bimbingan dan Konseling,* Vol. 5 No. 2, 2021 (T.T.): 222.

[46] Ita Suryani, "Strategi Public Relations PT Honda Megatama Kapuk dalam Customer Relations" , *Journal komunikasi*, Vol 9 No 9, 2018 (t.t.), hlm. 102.

[47] Syafrida Hafni Sahir, *Metedologi Penelitian* (Yogjakarta: KBM Indonesia, t.t.).

ada kemungkinan peserta tidak memahami dengan pertanyaan yang di ajukan.

Untuk menghitung validitas suatu butir soal yang diberikan, secara manual dapat digunakan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[\sum X^2 - (\sum x)^2][N\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan :

r: koefisien validitas item

N: banyak responden

X: skor variabel (jawaban responden)

Y: skor total dari variabel untuk responden ke –n

2. Reliabilitas

Reliabilitas adalah penilaian seberapa konsisten jawaban responden. Ini ditunjukkan dalam bentuk angka, biasanya sebagai koefisien, yang semakin tinggi semakin reliabel. Koefisien, kemudian konsistensi atau kredibilitas jawaban responsif. Data yang diperoleh untuk mengetahui uji coba realibilitas yaitu menggunakan rumus alfa cronbach yaitu:

$$r_{11} = \left(\frac{K}{K-1}\right)\left(1 - \frac{\sum si^2}{s\frac{2}{t}}\right)$$

Keterangan:

r_{11}=realibilitas tes secara keseluruhan

K = banyak butir/item pertanyaan

$\sum si^2$= jumlah/total varian per butir/ item pertanyaan

$s\frac{2}{t}$= jumlah atau varian

F. Analisis Data

Teknik analisis data merupakan cara menganalisi data dari hasil penelitian yang dilakukan. Teknik analisis data merupakan cara menganalisis data penelitian termasuk alat-alat statistik yang relevan untuk digunakan dalam penelitian.

1. Uji Normalitas

   Tujuan uji normalitas adalah untuk menentukan apakah nilai residual terdistribusi normal atau tidak. Histogram, P-Plot, Chi Square, Skewness, dan Kurtosis, yang juga dikenal sebagai Kolmogorov-Smirnov, digunakan untuk menentukan normalitas. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik Kolmogorov-Smirnov.

   Cara mengetahui hasil uji signifikan dari uji normalitas menggunakan teknik *Kolmogorov Smirnov* diantaranya:

   a) Jika nilai signifikan lebih besar dari a = 0.05 maka data data tersebut berdistribusi normal
   b) Jika nilai signifikan lebih kecil dari a = 0.05 maka data tersebut tidak berdistribusi normal

2. Uji Homogenitas

   Uji homogenitas digunakan umembuktikan data dasar yang akan diolah adalah homogen, sehingga segala bentuk pembentuktian menggambarkan yang sesungguhnya bukan dipengaruhi oleh varians yang terdapat dalam data yang ditolak. Beberapa teknik yang digunakan untuk uji homogenitas adalah uji Bartlett, uji Lavene, uji Cochran. Dalam penelitian ini. Homogenitas

menggunakan teknik Levene Statisticdengan taraf kepercayaan 95% dimana jika nilai signifikan > 0,05, maka data yang diperoleh adalah homogen.

3. Uji Hipotesis

Untuk menguji hipotesis pada rumusan masalah, yaitu apakah ada hubungan antara *reward* dan minat siswa untuk mempelajari materi perubahan wujud benda di kelas IPA di SD Negeri IV 1205, silenjeng tahun ajaran 2024, dapat digunakan uji-t. Dalam penelitian ini, uji-1. Pada taraf kepercayaan 95% jika nilai signifikan thitung < 0,05 maka hipotesis diterima.

BAB IV
HASIL PENELITIAN

Pada bagian ini akan membahas meengenai hasil penelitian serta analisis dari skripsi " Pengaruh Pemberian *Reward* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA kelas IV SDN 1205 Silenjeng."

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 26 November 2024. Dengan rincian yaitu tanggal 26 November 2024 mendatangi sekolah meminta izin untuk melakukan penelitian serta memasukkan surat izin penelitian kesekolah. Kemudian melanjutkan penelitian dengan menyebar angket yang teah disusun yaitu angket tentang pembelajaran *reward* dan angket minat belajar siswa. Sebelumnya angket harus divalidasi kepada salah seorang dosen terkait, dalam hal ini saya memilih Bapak Himsar M,Pd dan siswa kelas VI untuk mengetahui apakah soal-soal yang saya gunakan layak dijadikan isntrument dalam penelitian. Dari hasil perhitungan validasi angket ternyata dari 10 pertanyaan angket metode *reward* 9 soal yang valid dan ada 1 yang tidak valid. Untuk angket minat belajar siswa ternyata dari 10 pertanyaan terdapat 9 soal yang valid dan 1 yang tidak valid. Setelah perhitungan diketahui selanjutnya dilakukan perhitungan reabilitas. Diketahui instrument soal dinyatakan reliable..

B. Deskripsi Data

1. Uji Coba Validitas

Sebelum instrument digunakan pada rencana data dilakukan uji coba. Angket merupakan instrument yang digunakan dalam penelitian ini. Uji coba

dilakukan terhadap 30 siswa di SD Negeri 1205 Silenjeng, untuk mencari validitas dan relebilitasnya. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dari 10 pertanyaan pada masing-masing variable X dan Y, terdapat 10 item yang valid untuk variable X hanya 9 diantaranya pada nomor, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9. Sedangkan untuk variabel Y juga terdiri dari 10 item yang valid hanya 9 item yaitu nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 10. (Perhitunganya dapat dilihat di lampiran) untuk lebih jelasnya dapat pada tabel berikut:

Tabel 4.1
Hasil Uji Coba Validitas Angket X

No item	Nilai r_{hitung}	Nilai r_{tabel}	Interprestasi
1	0,742	Pada Taraf Signifikansi 5% 0,05	Valid
2	0,650		Valid
3	0,588		Valid
4	0,706		Valid
5	0,661		Valid
6	0,521		valid
7	0,531		Valid
8	0,559		Valid
9	0,529		Valid
10	0,326		Tidak Valid

Tabel 4.2
Hasil Uji Coba Validitas Angket Y

No item	Nilai r_{hitung}	Nilai r_{tabel}	Interprestasi
1	0,602	Pada Taraf Signifikansi 5% 0,05	Valid
2	0,558		Valid
3	0,500		Valid
4	0,530		Valid
5	0,656		Valid
6	0,546		valid
7	0,435		Valid
8	0,325		Tidak Valid
9	0,420		Valid

10	0,415		Valid

2. Uji Coba Realibilitas

Uji coba realibilitas merupakan hasil pengukuran yang dapat dipercaya, yang dimana apabila dalam beberapa pelaksana pengukuran terhadap kelompok yang sama diperoleh hasil dari realtif sama. Data yang diperoleh untuk mengetahui uji coba realibilitas yaitu menggunakan rumus alfa cronbach yaitu:

$$r_{11} = \left(\frac{K}{K-1}\right)\left(1-\frac{\sum si^2}{s_t^2}\right)$$

$$r_{11} = \left(\frac{18}{18-1}\right)\left(1-\frac{5.2345}{16.097}\right)$$

$$= (1{,}058824)\ (1\text{-}0{,}3252)$$

$$= (1{,}058824)\ (0{,}674807)$$

$$= 0{,}7145$$

Jadi dari uji reabilitas dapat disimpulkan ada 18 item pertanyaan digunakan untuk pengukuran sikap atau perilaku siswa, dan 18 item memiliki uji realibilitas item yang bagus dan layak untuk digunakan yaitu nilai realibilitasnya adalah 0,715.

C. Analisis Data

1. Angket Pemberian *Reward*

Hasil penelitian pada pemberian *reward* siswa pada pelaksanaan pembelajaran IPA dengan kelas IV di SD Negeri 1205 silenjeng yang telah mengisi angket berjumlah 30 responden, saat peneliti berada dilokasi tersebut kegiatan pembelajaran yang dilakukan yaitu tatap muka. Kemudian dari 30 siswa diberikan angket pemberian *reward* pada pelaksanaan

pembelajaran IPA dengan pemberian *reward* kelas IV yang terdiri dari 10 item pernyataan dengan jumlah rentang skor 1-4.

Kemudian dihitung rata-ratanya secara keseluruhan berbantuan dengan menggunakan Microsoft office excel, lalu data yang dibuat dalam bentuk rangkuman statistik minat belajar siswa pada pelaksanaa pembelajaran IPA dengan mengunakan pemberian *reward* siswa kelas IV di SD Negeri 1205 yang terdiri dari nilai tertinggi, nilai terendah, mean, median, modus dan standar deviasi. Maka data terdistribusi menggunakan tabel sebagai berikut:

Table 4.3

Rangkuman statistik *reward*

No	Statistik	Skor
1	Nilai tertinggi	40
2	Nilai terendah	30
3	Mean	36,47
4	Median	38
5	Modus	39
6	Standar deviasi	3,071

Berdasrkan tabel 4.3 diketahui dari 30 siswa terdapat dari nilai tertinggi 40 dan nilai terendah 30. Hasil perhitungan diperoleh mean (rata-rata) 36,47 sedangkan median 38 dan modus yaitu 39 serta standar devesiasi adalah 3,071.

Menysusun distribusi frekuensi variabel strategi pembelajaran dialkukan dengan langkah-langkah berikut:

a. Menentukan jumlah kelas interval

Menentuka jumlah kelas interval digunakan Sture Rule yakni jumlah kelas interval yang disimbolkan dengan K = 1 + 3,3 log n, dimana n adalah jumlah responden.

K = 1 + 3,3 log n

K = 1 + 3,3 log 30

K = 1 + 3,3 (1,47771)

K = 1 + 5,8813

K = 5,8813 dibulatkan menjadi 6

b. Menentukan Rentang Kelas (Range)

Rentang kelas = skor maksimum – skor minimum

= 40 – 30 = 10

c. Menentukan Panjang Kelas Interval

Panjang kelas Interval $= \frac{rentang}{\text{jumlah kelas interval}}$

= 10/6 = 1,67dibulatkan menjadi 2

frekuensi variabel metode pembelajaran *reward* dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.4

Distribusi Frekuensi

No	Interval Kelas	Frekuensi	Persentase
1	30-31	3	10%
2	32-33	3	13%
3	34-35	4	13%
4	36-37	3	10%
5	38-39	12	40%

6	40-41	4	13%
Jumlah		30	100%

Tabel 4.4 merupakan tabel distribusi frekuensi variabel metode pembelajaran *reward* yang terdiri dari 6 kelas interval. Setiap kelas interval memiliki panjang/rentang 2 skor. Pada tabel tersebut menunjukkan pada rentang kelas interval 30-31 terdapat 3 siswa (10%), kelas interval 32 – 33 terdapat 3 siswa (13 %), kelas interval 34 – 35 terdapat 4 siswa (13 %), kelas interval 36 – 37 terdapat 3 siswa (10%), kelas interval 38 – 39 terdapat 12 siswa (40%), kelas interval 40 – 41 terdapat 4 siswa (13%).

2. Angket Minat Belajar Siswa

Hasil penelitian tentang minat belajar siswa dalam pelaksanaan pembelajaran IPA dengan sistem *reward* pada siswa kelas IV SD Negeri 1205 Silenjeng telah dilakukan evaluasi terhadap 30 responden. Pada saat penelitian, kegiatan pembelajaran yang dilakukan adalah tatap muka. Selanjutnya, 30 siswa memperoleh angket minat belajar siswa dalam proses pembelajaran IPA melalui penghargaan kelas IV yang terdiri dari 10 butir pernyataan dengan rentang skor total 1-4.

Kemudian dihitung rata-ratanya secara keseluruhan berbantuan dengan menggunakan Microsoft office excel, lalu data yang dibuat dalam bentuk rangkuman statistik minat belajar siswa pada pelaksanaa pembelajaran IPA dengan mengunakan pemberian *reward* siswa kelas IV di SD Negeri 1205

yang terdiri dari nilai tertinggi, nilai terendah, mean, median, modus dan standar deviasi. Maka data terdistribusi menggunakan tabel sebagai berikut:

Table 4.5

Rangkuman statistik minat belajar siswa

No	Statistik	Skor
1	Nilai tertinggi	40
2	Nilai terendah	32
3	Mean	37
4	Median	36,57
5	Modus	33
6	Standar deviasi	2,636

Berdasrkan tabel 4.5 diketahui dari 30 siswa terdapat dari nilai tertinggi 40 dan nilai terendah 32. Hasil perhitungan diperoleh mean (rata-rata) 37 sedangkan median 36,53 dan modus yaitu 33 serta standar devesiasi adalah 2,636.

Menysusun distribusi frekuensi variabel strategi pembelajaran dialkukan dengan langkah-langkah berikut:

d. Menentukan jumlah kelas interval

Menentuka jumlah kelas interval digunakan Sture Rule yakni jumlah kelas interval yang disimbolkan dengan K = 1 + 3,3 log n, dimana n adalah jumlah responden.

K = 1 + 3,3 log n

K = 1 + 3,3 log 30

K = 1 + 3,3 (1,47771)

K = 1 + 5,8813

K = 5,8813 dibulatkan menjadi 6

e. Menentukan Rentang Kelas (Range)

Rentang kelas = skor maksimum – skor minimum

= 40 – 32 = 8

f. Menentukan Panjang Kelas Interval

$$\text{Panjang kelas Interval} = \frac{rentang}{\text{jumlah kelas interval}}$$

= 8/6 = 1,33 dibulatkan menjadi 2

frekuensi variabel metode pembelajaran *reward* dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.6

Distribusi Frekuensi

No	Interval Kelas	Frekuensi	Persentase
1	32-33	8	27%
2	34-35	2	7%
3	36-37	6	20%
5	38-39	11	37%
6	40-41	3	10%
Jumlah		30	100%

Tabel 4.6 merupakan tabel distribusi frekuensi variabel metode pembelajaran *reward* yang terdiri dari 6 kelas interval. Setiap kelas interval memiliki panjang/rentang 2 skor. Pada tabel tersebut menunjukkan pada rentang kelas interval 32-33 terdapat 8 siswa (26,67 %), kelas interval 34 – 35 terdapat 2 siswa (6,67 %), kelas interval 36 – 37 terdapat 5 siswa (16,67%),

kelas interval 38 – 39 terdapat 11 siswa (36,67%), kelas interval 40 – 41 terdapat 4 siswa (13,33%).

Adapun pengaruh metode pembelajaran *reward* terhadap minat belajar siswa yang dimana data variabel penelitian kemudian digolongkan kedalam kategori kecenderungan metode pembelajaran *reward* untuk mengetahui kecenderungan masing-masing skor variabel metode pembelajaran *reward*.

Tabel 4.7

Kategori Distribusi Frekuensi Kecenderungan Variabel *Reward*

No	Skor Siswa	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	X ≥39,3	6	20%	Tinggi
2	34,4 ≤ X<39,3	17	56,67%	Sedang
3	X<34,4	7	23,33%	Rendah
Total		30	100%	

Berdasarkan pada tabel 4.7 frekuensi kecenderungan variabel metode pembelajaran *reward* yang berada pada rentang skor lebih dari atau sama dengan 39,3 yang dimana kategori tinggi adalah 6 siswa atau dengan persentase 20%. Rentang skor lebih dari satu atau sama dengan 34,4 kurang dari 39,3 masuk pada kategori sedang adalah 17 siswa atau dengan persentase 56,7% dan rentang skor kurang dari 34,4 masuk pada kategori rendah adalah 7 siswa atau dengan persentase 23,33%.

Adapun data variabel penelitian kemudian digolongkan juga ke dalam ketgori kecenderungan minat belajar siswa. Untuk mengetahui kecenderungan masing – masing skor variabel minat belajar siswa dapat dilihat pada table 4.8

Tabel 4.8

Kategori Distribusi Frekuensi Kecenderungan Variabel Minat Belajar

No	Skor Siswa	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	X ≥39,1	8	26,67%	Tinggi
2	34,36 ≤ X<39,1	16	53,33%	Sedang
3	X<34,4	6	20%	Rendah
Total		30	100%	

Berdasarkan tabel 4.8 frekuensi kecenderungan variabel minat belajar yang berada pada rentang skor lebih dari satu atau sama dengan 39,1 yang dimana kategori tinggi adalah 3 siswa atau 26,67%. Rentang skor lebih dari satu atau sama dengan 34,36 kurang dari 39,1 masuk pada kategori sedang adalah 16 siswa atau 53,33 % dan rentang skor kurang dari 34,4 masuk pada kategori rendah adalah 6 siswa atau 20%. Berdasarkan tabel menunjukkan bahwa kecenderungan variabel minat siswa berada pada kategori rendah

3. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah distribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini juga menggunakan program SPSS 26 dalam menghitung uji normalitas untuk mengetahui data distribusi normal atau tidak. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.8 Ringkasan Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		30
Normal Parameters[a,b]	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.59438372
Most Extreme Differences	Absolute	.251
	Positive	.141
	Negative	-.251
Test Statistic		.251
Asymp. Sig. (2-tailed)		.000[c]

a. Test distribution is Normal.
b. Calculated from data.
c. Lilliefors Significance Correction.

Berdasarkan table 4.8 menunjukan bahwa hasil uji normalitas data menggunakan SPSS 26, dimana dapat diketahui nilai signifikansi 0,251≥ 0.05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data yang di uji berdistribusi normal.

4. Uji Homogenitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah distribusi homogen atau tidak. Pada penelitian ini juga menggunakan program SPSS 26 dalam menghitung uji homogenitas untuk mengetahui data distribusi homogen atau tidak. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.8 Ringkasan Hasil Uji Homogenitas

ANOVA

reward

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	78.250	8	9.781	1.164	.365
Within Groups	176.417	21	8.401		

Total	254.667	29			

Berdasarkan table 4.9 menunjukan bahwa hasil uji homogenitas data menggunakan SPSS 26, dimana dapat diketahui nilai signifikansi 0,≥ 0.05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data yang di uji berdistribusi homogen.

D. Uji Hipotesis

Berdasarkan uji normalitas dan homogenitas menunjukkan bawa data yang diperoleh distribusi adalah normal. Maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis mengunakan rumus uji-t dan melihat rata-rata perbedaan pemberian *reward* dengan minat belajar dalam pembelajaran IPA. Berikut merupakan hasil perhitungan analisi uji-t menggunakan SPSS 26 yaitu:

Table 4.9
Hasil Perhitungan Uji-t

Karakteristik	Keterampian Proses	keterangan
t_{hitung}	3,663	H_1 diterima ($t_{hitung} > t_{rabel}$)
t_{tabel}	2,0484	
Taraf signifikan 0,05		

Dari tabel 4.5 di atas diketahui bahwa hasil dari perhitungan uji-t dengan menggunkan SPSS 26 dari minat siswa menunjukkan H_1 diterima berdasarkan rumus t hitung tabel maka diperoleh hasil dari t hitung sebesar 3,663 dan t tabel sebesar 2,0484. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Ho ditolak yang berarti hipotesis pada penelitian ini diterima, serta terdapat perbedaan hasil angket pengaruh pemberian *reward* terhadap minat siswa belajar IPA di kelas IV.

Peniliti dapat menyimpulkan hipotesis penelitian ini terbukti benar, bahwa pemberian *reward* mampu meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini diperkuat

dengan hasil angket yang menunjukkan bahwa mayoritas siswa memberikan respons positif terhadap penerapan *reward* selama pembelajaran berlangsung. *Reward* membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan semangat belajar, serta membuat siswa merasa dihargai atas usaha mereka dengan kontribusi sebesar 46,6% terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV di SDN 1205 Silenjeng. Sementara sisanya, sebesar 53,4%, dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Hal ini menunjukkan bahwa pemberian reward memiliki pengaruh yang cukup kuat dalam meningkatkan minat belajar siswa.

E. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 1205 pada tahun pelajaran 2023/2024. Penelitian ini menggunakan sampel yaitu di kelas IV dengan jumlah siswa 30 peserta didik, penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu pengaruh pemberian *reward* dalam pembelajaran IPA dan minat belajar siswa di kelas IV. Pemberian reward merupakan salah satu bentuk strategi dalam pembelajaran yang dikembangkan dari metode penguatan positif. Selain menyenangkan, cara ini juga dapat membangun hubungan yang baik antara guru dan siswa saat mereka berusaha mencapai tujuan belajar dalam lingkungan sekolah yang positif dan mendukung. Pemberian *reward* tidak hanya berfungsi sebagai bentuk apresiasi terhadap usaha siswa, tetapi juga dapat menumbuhkan minat belajar serta meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

Pada pertemuan pertama, peneliti masuk ke dalam kelas IV dengan melaksanakan proses pembelajaran menggunakan pemberian *reward* yang

disertai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Proses pembelajaran yang dilakukan yaitu pertama Orientasi dan Minat, pada proses ini seorang guru menjelaskan masalah yang akan dibahas beserta latar belakangnya, kemudian mengajak peserta didik agar aktif dan berani untuk memberikan tanggapannya. Sehingga pada tahap ini, ketika seorang guru melontarkan suatu permasalahan pada pokok bahasan teori, peserta didik mulai membuka pikirannya untuk menanggapi permasalahan tersebut sesuai dengan kapasitas kemampuan wawasan yang dimiliki masing-masing peserta didik**.** Pemberian *reward* dalam proses ini bertujuan untuk memberikan apresiasi terhadap partisipasi siswa, sehingga mereka lebih termotivasi untuk berkontribusi secara aktif dalam pembelajaran.

Tahap berikutnya adalah identifikasi**,** di mana guru menjelaskan materi yang akan dipelajari, kemudian membentuk kelompok yang terdiri atas 5-6 orang. Guru juga menjelaskan aturan pelaksanaan pemberian *reward* dalam pembelajaran serta menetapkan tujuan yang ingin dicapai. Peserta didik diberikan lembar kerja untuk didiskusikan bersama kelompoknya, dengan harapan mereka dapat menyelesaikan tugas secara kolaboratif. Dalam proses ini, *reward* diberikan sebagai bentuk apresiasi terhadap keaktifan dan kontribusi peserta didik**,** baik dalam berdiskusi, mengemukakan pendapat, maupun dalam menyelesaikan tugas dengan baik. Guru mendorong setiap peserta didik untuk berani mengutarakan pendapatnya tanpa rasa takut, sehingga mereka semakin percaya diri dalam berpartisipasi**.** Pemberian *reward* ini berperan penting dalam meningkatkan minat belajar**,** karena peserta didik merasa dihargai atas usaha dan kontribusi mereka dalam pembelajaran.

Tahap identifikasi ini tidak hanya melatih peserta didik untuk berani menyampaikan ide dan pendapatnya, tetapi juga menumbuhkan rasa percaya diri, kerja sama, serta tanggung jawab terhadap diri sendiri dan kelompok. Dengan adanya *reward***,** peserta didik menjadi lebih termotivasi untuk belajar, lebih aktif dalam berdiskusi, serta semakin antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Tahap selanjutnya adalah klasifikasi**,** di mana setelah peserta didik menyelesaikan lembar kerja yang telah didiskusikan bersama kelompoknya, guru meminta setiap kelompok untuk secara bergantian maju ke depan kelas. Masing-masing kelompok diminta untuk membacakan hasil diskusi yang telah mereka kerjakan, kemudian menempelkan hasil tersebut di papan tulis.

Pada tahap ini, setiap anggota kelompok diberikan kesempatan untuk membacakan jawaban dari lembar kerja, sehingga seluruh peserta didik turut berpartisipasi aktif. Dengan demikian, tidak ada siswa yang hanya bergantung pada kecerdasan dan keberanian temannya, tetapi mereka semua terdorong untuk berkontribusi dalam pembelajaran. Tahap berikutnya adalah verifikasi, di mana setiap kelompok mengamati serta meninjau hasil diskusi yang telah dipresentasikan oleh kelompok lainnya. Dalam proses ini, peserta didik dapat memperluas wawasan dan memperoleh pemahaman baru dari berbagai sudut pandang yang disampaikan. Selain itu, tahap ini juga membantu peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mengungkapkan ide atau pendapatnya, sehingga mereka tetap dapat belajar dari pemikiran teman-temannya.

Tahap terakhir adalah konklusi atau penyepakatan**,** di mana peserta didik dipandu untuk menganalisis serta mengevaluasi berbagai ide yang telah

dikumpulkan. Pada tahap ini, mereka memilah ide-ide yang dianggap relevan dan mengesampingkan yang kurang sesuai. Setelah menemukan gagasan utama yang paling tepat, perwakilan dari setiap kelompok, baik ketua maupun anggota, menyampaikan kesimpulan dari hasil diskusi. Sebagai penutup, guru merangkum dan menyampaikan kesimpulan akhir yang paling sesuai berdasarkan pembahasan yang telah dilakukan bersama.

Penelitian yang dilakukan oleh Dista Fariza menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran dengan pemberian *reward* terdapat tahapan yang diterapkan kepada peserta didik, yaitu orientasi dan motivasi, identifikasi, klasifikasi, verifikasi, dan konklusi.[48] Tahapan ini dirancang untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan memberikan penghargaan atas partisipasi dan pencapaian mereka dalam pembelajaran. Pada pertemuan kedua**,** pembelajaran dilanjutkan dengan materi tentang perubahan wujud benda, di mana peserta didik tetap diberikan *reward* sebagai bentuk apresiasi terhadap keterlibatan mereka dalam proses belajar. Pemberian *reward* ini bertujuan untuk mempertahankan motivasi dan meningkatkan semangat mereka dalam memahami materi. Selanjutnya, pada pertemuan ketiga, proses pembelajaran masih menerapkan pendekatan yang sama, yakni dengan pemberian reward guna mendorong minat belajar siswa. Namun, sebagai bagian dari ini, evaluasi juga dilakukan melalui tes pasca untuk mengukur seberapa baik sistem penghargaan bekerja untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan sebelumnya.

[48] Dista Fariza, "*Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V di SD Negeri 1 Putra Buyut*" t.t, 2023.

Berdasarkan hasil angket minat belajar peserta didk dalam pembelajaran IPA kelas IV, diperoleh data bahwa nilai tertinggi siswa adalah 36, sedangkan nilai terendah adalah 28. Dari hasil perhitungan statistik, didapatkan nilai mean (rata-rata) sebesar 33, 13 median 34,5 , modus 35, serta standar deviasi 2,6. Jumlah siswa persentasenya 82,83% yang berpartisipasi dalam penelitian ini sebanyak 30 orang.

Dari hasil penelitian dan pengolahan data dapat diketahui minat belajar siswa yang berada pada rentang skor lebih dari atau sama dengan 39,1 yang dimana kategori tinggi adalah 3 siswa atau 26,67%. Rentang skor lebih dari satu atau sama dengan 34,36 kurang dari 39,1 masuk pada kategori sedang adalah 16 siswa atau 53,33 % dan rentang skor kurang dari 34,4 masuk pada kategori rendah adalah 6 siswa atau 20%.

Berdasarkan hasil perhitungan diatas. Maka dapat disimpulkan bahwa "terdapat pengaruh metode pembelajaran *reward* terhadap minat belajar IPA siswa kelas IV SDN 1205 Silenjeng, Kec. Sihapas baarumun, Kab. Padang Lawas".

F. Keterbatasan Penelitian

Untuk memastikan bahwa hasil penelitian bersifat objektif dan sistematis, maka seluruh penelitian telah dilakukan sesuai dengan metodologi penelitian. Selain itu, peneliti berpendapat bahwa terdapat banyak faktor yang menghambat dan menghambat penelitian ini, yang bukan disebabkan oleh kurangnya upaya, melainkan disebabkan oleh kesulitan-kesulitan yang ditemui selama proses penelitian.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian bahwa dengan menggunakan pemberian *reward* dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran IPA, hal tersebut terbukti dengan dilakukannya uji hipotesis dengan menggunakan uji-t berdasarkan kriteria thitung>ttabel maka pada motivasi siswa belajar IPA diperoleh hasil 3,663 > 2,0484 sehingga dapat disimpulkan bahwa Ho ditolak dan hipotesis dalam penelitian ini diterima ataupun semakin dilakukan dengan pemberian *reward* dalam penelitian ini maka akan semakin meningkatnya motivasi belajar IPA siswa.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian dan agar siswa dapat meningkatkan minat dalam pembelajaran IPA, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru, Berikan *reward* secara konsisten dengan kriteria yang jelas agar siswa termotivasi aktif dan disiplin dalam belajar
2. Bagi siswa Manfaatkan pemberian *reward* sebagai motivasi untuk selalu berpartisipasi aktif dan menyelesaikan tugas tepat waktu.
3. Bagi kepala sekolah, Dukung dan fasilitasi program pemberian *reward* di sekolah agar tercipta budaya belajar yang positif dan minat siswa meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

Akrim. (2021), *Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Siswa*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu.

Achru P, A, "Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran,"., 207.

Arafat, M & Azizan, N. (2019), *Pembelajaran Tematik SD/MI*. Yogyakarta: Samudra Biru.

Asminar Guru Wali Kelas IV, *Wawancara*. SD Negeri 1205 Silenjeng: 19 September 2024.

Ananda, R, & Hayati, F. (2022), *Variabel Belajar Kompilasi Konsep*. Medan: CV Pusdikramitra Jaya.

Baharuddin. (2017), *Pendidikan dan Psikologi Perkembangan*. Yogjakarta: Ar-Ruzz Media.

Benni Pasaribu. (2022), *Metedologi Penelitian Untuk Ekenomi dan Bisnis*. Banten: Media Edu Pustaka.

Bayu, J & Savira, S,(2021), *Model-model Pembelajaran IPA SD* (Cirebon: Edutrimedia Indonesia.

Chiristianis, B, S. (2020), "*Upaya Guru Pak Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 1 Sd Waikabubak Menggunakan Alat Peraga*.".

Dista, F. (2023), "*Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Di SD Negeri 1 Putra Buyut*.".

Elfrianto. *metode penelitian pendidikan*. jalan kapten muktar basri: umsu fress.

Ernawati, I , & Setiawaty, D, (2021), "Efektifitas Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Psikodrama dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII-D di SMP Negeri 11 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018" *Jurnal Bimbingan dan Konseling,* Vol. 5 No. 2, (t.t.), hlm. 222.

Febianti, N, Y. (2018), "Peningkatan Motivasi Belajar Dengan Pemberian Reward And Punishment Yang Positif" *Jurnal Edunomik*,Vol 6, 2, hlm. 93–102.

Firgia, L. (2023), *Pedoman Reward Penelitian*.

Faisyal, M. (2019), "*Pengaruh Pemberian Reward and Punishment Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V Sekolah Dasar di SDN 3 Limbangan Tengah*." 2019.

Harahap, A, (2018), "Implementasi Nilai-Nilai Karakter dalam Pembelajaran Tematik Kelas III SD IT Darul Hasan Padangsidimpuan" *Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, Vol. 1 No. 1, hlm. 18–19.

Hartika, N. (2023), "Penerapan *Reward* untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa" Jurnal Penddikan Akuntansi dan Keuangan, Vol 3 No. 1, hlm. 68.

Hasibuan, M, S, (2022), "Strategi Pemberian *Reward* dan *Punishment* pada Pembelajaran Tematik SDII Luqman Al Hakim 01 Lingga Kelas III", *Journal of Islamic Education* Volume 3 No 1, hlm. 68.

Intansari, R,. (2017), "Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran,*"., hlm. 191.

Khofifa, T, N, (2022), "Bentuk-Bentuk Hadiah (Reward) dan Penerapannya dalam Kegiatan Belajar Siswa di SD Negeri 1 Kota Bengkulu", *Jurnal Pendidikan Tematik*, Vol. 3, No. 1, hlm. 44–45.

Korompot, S,(2020), "Persepsi Siswa Tentang Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar"*Jambura Guidance and counseling journal*, Volume 1 Nomor 1 (t.t.), hlm. 42.

Nizar, R, A. (2017), *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Citapustaka Media,

Nurayuni. (2021), "Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Pada Masa Pandemik Covid-19."

Nurlina, A. (2022), *Belajar dan Pembelajaran*. Jawa Barat: Widina Bhakti Persada Bandung.

Purnomo, H & Khotimah Abd, H. (2021), *Model Reward dan Punishment Perspektif Pendidikan Islam*. Yogyakarta: CV Budi Utama).

Putri, J, D. (2022), "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa dii Kecamatan Larangan Tangerang,", hlm. 50.

Rahmawati, N, K, R. (2024), *Minat Belajar*. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.

Rohmah, A, N. (2024), "*Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V MI Ma'arif Nu 1 Karangdadap*." ,.

Sawandi, A, Q. (2019), *Pengantar Jurnalistik*. Bajarongi: Gue Pedia: , t.t.

Sutrisno. (2021), *Meningkatkan Minat Belajar dan Hasil Belajar Tikmateri Topologi Jaringan Dengan Media Pembelajaran*. Malang: Ahli Media Pres.

Sahir, H, S. (2020), *Metedologi Penelitian*. Yogjakarta: KBM Indonesia.

Syamsiyah, L, A, T. (2021), "Pengaruh Pemberian *Reward* dan *Punishment* Terhadap Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Terpadu." *Jurnal Pendidika Sains dan Teknologi,* Vol 8, No. 1, hlm. 295.

Suhendra, A. (2019), *Implementasi Kurikulum 2013 dalam Pembelajaean SD/MI*. Jakarta: Kencana.

Setyawan. A, D. (2017), *Modul Hipotesis Dan Variabel Penelitian*. Jawa Tengah: Tahta Media.

Setiawan, A, (2022), "Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI SDN 1 Gamping" Vol 2(2) (t.t.), hlm. 96. https://doi.org/10.55933/tjripd.v2i2.373.

Suryani, I, (2018), "*Strategi Public Relations PT Honda Megatama Kapuk dalam Customer Relations*" Vol 11 No 2, hlm. 102.

"Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknes).".

Wahyuni, A, R, (2020), "*Meningkatkan Hasil Belajar IPA dengan Menggunakan Model Pembelajaran Predict*, *Discuss, Explain,Observe, Discuss, Explain (Pdeode)*," t.t., 2020, hlm.

Waqiah, Zuhri Dj, M. (2021), "Penerapan Reward dan Punishment dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa di SMKN 4 Bone" *Jurnal Al-Qayyimah*, Vol. 4 Nomor 1 2021 (t.t.), hlm. 76–77.

Yulianti (2019), "Contextual Teaching Learning dalam Pembelajaran Ekonomi." *Pinisi Business Administration Review,* Vol. 1, No. 2, hlm. 118.

Yunika, F, R. (2022), "Pengaruh Reward dan Punishment Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme,* vol 4 No. 1 (t.t.), hlm. 291.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

I. IDENTITAS PRIBADI

1. Nama : Fitriani Hasibuan
2. Nim : 2120500209
3. Jenis Kelamin : Perempuan
4. Tempat/Tanggal Lahir : Silenjeng, 02 Desember 2003
5. Anak : 2 (Dua) dari 4 bersaudara
6. Kewarganegaraan : Indonesia
7. Status : Mahasiswa
8. Agama : Islam
9. Alamat Lengkap :Silenjeng, Kecamatan Sihapas Barumun, Kabupaten Padang Lawas
10. Telp. Hp : 0822-7250-2434
11. e-mail : Fitrianihs0212@gmail.com

II. IDENTITAS ORANG TUA

1. Ayah
   a. Nama : Bgd Pagar Gunung Hasibuan
   b. Pekerjaan : Petani
   c. Alamat : Silenjeng
   d. Telp/Hp : 0822-8164-0740
2. Ibu
   a. Nama : Ummi Nahari Hrp
   b. Pekerjaan : Petani
   c. Alamat : Silenjeng
   d. Telp/Hp : 0851-6900-6006

III. PENDIDIKAN

1. SD Negeri 1205 silenjeng Tammat Tahun 2015
2. MTS.s Pondok Pesantren Dar Ulum Silenjeng Tammat Tahun 2018
3. Pondok Pesantren Syahbuddin Musthafa Nauli Tammat tahun 2021

IV. ORGANISASI

1. **KAMMI (Kesatuan Aksi Mahasiswa Muslim Indonesia)**
2. **PMPL (Persatuan Mahasiswa Padang lawas)**

Lampiran 1

ANGKET PEMBERIAN *REWARD*

TERHADAP PELAJARAN IPA

Mata pelajaran : IPA kelas/ semester : IV/1

Nama Siswa :

Petunjuk pengisian :

4. Bacalah deengan teliti semua pernyataan. Pertimbangkan baik-baik pernyataan deengan kaitanya dengan materi pelajaran yang baru selesai kamu pelajari, dan tentukan kebenaranya. 2
5. Pilihlah salah satu jawaban dengan jujur pada kolom yang tersedia dengan memberi tanda *checklist* (√).

Keterangan pilihan jawaban :

1. SS = Sangat Setuju
2. S = Setuju
3. TS = Tidak Setuju
4. STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya lebih semangat belajar jika guru memberikan pujian				
2	Saya merasa senang jika guru memberikan pujian setelah saya berhasil di pelajaran IPA.				
3	Saya merasa dihormati jika guru memberikan tanda penghormatan setelah saya berhasil dalam pelajaran IPA.				
4	Saya merasa lebih bersemangat untuk belajar IPA ketika guru memberikan tanda penghormatan.				
5	Saya senang menerima hadiah dari guru setelah berhasil mengerjakan tugas IPA dengan baik.				
6	Saya merasa lebih semangat belajar IPA dengan sungguh-sungguh setelah menerima hadiah dari guru.				

7	Saya merasa dihargai ketika guru memberikan tanda penghargaan atas usaha saya di pelajaran IPA.				
8	Saya merasa terdorong untuk belajar lebih giat dalam IPA ketika guru memberikan tanda penghargaan.				
9	Saya merasa senang ketika guru memberikan poin tambahan karena prestasi saya				
10	Saya merasa dihargai ketika guru memberikan kepercayaan pada kemampuan saya dalam pelajaran IPA.				

Penilain Skor: Setiap pilihan jawaban diberikan skor sebagai berikut:

Sangat Setuju (SS) : 4

Setuju (S) : 3

Tidak Setuju (TS) : 2

Sangat Tidak Setuju (STS) : 1

Lampiran 2

ANGKET MINAT BELAJAR

TERHADAP PELAJARAN IPA

Mata pelajaran : IPA kelas/ semester : IV/1

Nama Siswa :

Petunjuk pengisian :

1. Bacalah deengan teliti semua pernyataan. Pertimbangkan baik-baik pernyataan deengan kaitanya dengan materi pelajaran yang baru selesai kamu pelajari, dan tentukan kebenaranya.
2. Pilihlah salah satu jawaban dengan jujur pada kolom yang tersedia dengan memberi tanda *checklist* (√).

Keterangan pilihan jawaban :

1. SS = Sangat Setuju
2. S = Setuju
3. TS = Tidak Setuju
4. STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya merasa senang mengikuti pelajaran IPA karena materinya menarik.				
2	Saya merasa bahagia setiap kali belajar IPA karena suasana kelas yang menyenangkan.				
3	Saya lebih fokus ketika guru memberikan perhatian penuh saat menjelaskan materi IPA.				
4	Saya merasa diperhatikan oleh guru ketika saya bertanya tentang pelajaran IPA.				
5	Saya merasa tertarik untuk belajar IPA karena topik yang diajarkan sangat menarik.				
6	Saya senang mempelajari pelajaran IPA karena selalu ada hal baru yang menarik untuk dipelajari.				

7	Saya merasa terlibat aktif dalam pelajaran IPA karena guru sering mengajak siswa berdiskusi.				
8	Saya merasa puas saat berhasil memahami materi IPA.				
9	Saya aktif bertanya saat tidak memahami pelajaran IPA.				
10	Saya merasa lebih antusias dalam belajar IPA jika saya dilibatkan dalam kegiatan kelas.				

Penilain Skor: Setiap pilihan jawaban diberikan skor sebagai berikut:

Sangat Setuju (SS) : 4

Setuju (S) : 3

Tidak Setuju (TS) : 2

Sangat Tidak Setuju (STS) : 1

Lampiran 3

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Sekolah	: Sekolah Dasar Negeri 1205 Silenjeng
Mata Pelajaran	: Sains
Kelas/Semester	: IV/ semester 1
Pembelajaran ke	: 6
Standar kompetensi	: Memahami beragam sifat dan perubahan wujud benda berbagai cara penggunaan benda berdasarkan sifatnya
Alokasi waktu	: 2 x pertemuan (2x35 menit)

A. Kompetensi Inti

KI. 1 : Menghargai dan menghayati ajaran agama yangdianutnya

KI. 2 : Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan kebenarannya.

KI. 3 : Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

KI. 4 : Mencoba (menggunakan, mengurai, memodifikasi, dan membuat) dan ranahabstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompotensi Dasar	Indikator
6.1 Mengidentifikasi wujud benda padat, cair, dan gas memiliki sifat tertent. 6.2 Mendeskripsikan terjadinya perubahan wujud cair → padat → cair; cair → gas → cair; padat→ gas.	6.1.1 Menunjukkan bukti tentang sifat benda padat, cair dan gas 6.1.2 Mendeskripsikan benda padat melarutkan benda lain. 6.2.1 Menjelaskan faktor yang mempengaruhi perubahan wujud benda beserta contohnya

C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui tanya jawab, siswa dapat menyebutkan perubahan wujud benda dengan benar.
2. Dengan pengamatan, siswa dapat menyebutkan perubahan wujud benda.
3. Dengan percaya diri siswa mampu menceritakan pengelamanya membaca bersama anggota keluarganya
4. Dengan tanya jawab dan penguasaan ,siswa dapat menunjukkan laporan teks tentang wujud benda di sekitar.

D. Materi Pembelajaran

1. Perubahan wujud benda: Proses perubahan dari satu bentuk wujud benda ke bentuk lain, misalnya mencair, menguap, membeku, dan menyublim.
2. *Reward*: Penghargaan yang diberikan pada siswa untuk memotivasi keterlibatan aktif dalam pembelajaran.

E. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

Pendekatan : *Scientific* (Mengamati, Menanya, Mencoba, dan Menalar)

Metode : *Kooferatif*

Metode : Eksperimen, diskusi kelompok, Penguatan melalui *reward* Tanya jawab, penugasan.

Langkah-langkah pemberian *reward*:

1. Menyampaikan tujuan *reward* di awal pembelajaran.
2. Menentukan kriteria penerima *reward* (misalnya siswa aktif, kerjasama kelompok, hasil diskusi yang baik).

3. Mengamati dan mencatat aktivitas siswa selama proses pembelajaran.
4. Memberikan reward secara langsung (bintang, stiker, pujian, atau permen) kepada siswa/kelompok terpilih.
5. Memberi apresiasi verbal dan motivasi lanjutan.

F. Sumber dan Media Pembelajaran

1. Buku sains siswa SD/MI kelas IV, Sains 4 KTSP 2006, Erlangga, 2012
2. Alat dan bahan untuk percobaan: lilin, sendok, gelas, margarin, dan air
3. Buku tulis untuk pemberian symbol penghargaan.

G. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	**Deskripsi kegiatan**		**Alokasi Waktu**
	Kegiatan Guru	**Kegiatan Siswa**	
Pendahuluan	➢ Guru melakukan pembukaan dengan salam pembuka ➢ Guru meminta seorang siswa untuk memimpin doa ➢ Guru mengecek kehadiran siswa ➢ Guru mengingatkan siswa tentang pelajaran sebelumnya dan mengaitkan dengan pelajaran yang akan disampaikan ➢ Guru dan siswa melakukan ice breaking	➢ Siswa menjawab salam pembuka dari guru ➢ Siswa memerhatikan teman yang memimpin doa, lalu bersama-sama mengaminkan doa ➢ Siswa menjawab saat guru memanggil nama mereka untuk mengecek kehadiran ➢ Siswa menyimak penjelasan guru tentang pelajaran sebelumnya dan menghubungkannya dengan materi yang akan dipelajari ➢ Siswa ikut berpartisipasi dalam ice breaking yang dipandu oleh guru.	10 menit
Inti	➢ Guru menjelaskan kegiatan yang	**(Mengamati)**	50 menit

	akan dilakukan serta tujuan dan manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari –hari ➢ Guru menjelaskan tentang perubahan wujud benda seperti mencair, menguap, dan membeku ➢ Guru memberikan contoh perubahan wujud benda ➢ Guru memberikan penjelasan tambahan atau jawaban terhadap pertanyaan siswa. ➢ Guru mengarahkan siswa satu-persatu menyebutkan contoh perubahan wujud benda ➢ Guru mengarahkan siswa satu-persatu menyebutkan contoh perubahan wujud benda	➢ Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang perubahan wujud benda, seperti mencair, menguap, dan membeku ➢ Siswa mengamati contoh-contoh perubahan wujud benda yang diberikan oleh guru **(Menanya)** ➢ Siswa diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan kepada guru tentang perubahan wujud benda, seperti Mengapa es mencair saat dipanaskan? atau "Apa yang menyebabkan air menguap?" **(Mencoba)** ➢ Siswa menyebutkan contoh perubahan wujud benda satu per satu sesuai arahan guru ➢ Siswa membentuk kelompok yang terdiri dari 3–5 anggota sesuai instruksi guru ➢ Siswa menerima LKPD dari guru dan mendiskusikan isi	

	➢ Guru meminta siswa membentuk kelompok dengan anggota tiap kelompok terdiri dari 3 - 5 orang ➢ Guru mebagikan LKS tentang wujud benda ➢ Guru meminta setiap perwakilan kelompok maju kedepan untuk membacakan hasil diskusi kelompok ➢ Guru memberikan pujian dan simbol bintang kepada siswa yang aktif bertanya dan berbagi hasil diskusi. ➢ Guru membagikan *reward* kepada kelompok pemenang	LKPD bersama anggota kelompok mereka **(Menalar)** ➢ Siswa mempersiapkan hasil diskusi untuk di presentasikan di depan kelas ➢ Perwakilan siswa dari tiap kelompok maju ke depan kelas untuk membacakan hasil diskusi ➢ Siswa yang aktif bertanya dan berbagi hasil diskusi menerima pujian serta simbol bintang dari guru ➢ Siswa dari kelompok yang menjadi pemenang menerima reward dari guru	
Penutup	➢ Guru membimbing siswa bersama-sama membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar hari ini ➢ Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya	➢ Siswa bersama-sama dengan guru menyusun kesimpulan atau rangkuman pembelajaran hari ini ➢ Siswa menyampaikan pendapat mereka tentang pembelajaran yang	10 menit

	tentang pembelajaran yang telah diikuti ➢ Guru memberikan tugas rumah kepada siswa ➢ Guru menutup pembelajaran dengan berdoa, kemudian mengucapkan salam	telah diikuti jika diminta oleh guru ➢ Siswa menerima tugas rumah yang diberikan oleh guru ➢ Siswa menutup pembelajaran dengan doa bersama yang dipimpin guru, kemudian menjawab salam penutup	

H. Penilaian

1. Penilaian sikap : kebiasaan dalam berdoa, saling toleransi, disiplin dan berpakaian yang rapi.
2. Penilaian pengetahuan: kemampuan dalam menjawab dan bertanya, kemampuan dalam pengamatan saat pembelajaran, kemampuan dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

Silenjeng, November 2024

Wali kelas IV

Asminar Hasibuan, S.Pd.
NIP. 1965 0401 1986 04 2003

Peneliti

Fitriani Hasibuan
NIM. 2120500209

Kepala Sekolah

Maraganti Harahap, S.Pd
NIP. 1969 1005 1991 03 1008

Lampiran 4

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Sekolah	: Sekolah Dasar Negeri 1205 Silenjeng
Mata Pelajaran	: Sains
Kelas/Semester	: IV/ semester 1
Pembelajaran ke	: 6
Standar kompetensi	: Memahami beragam sifat dan perubahan wujud benda berbagai cara penggunaan benda berdasarkan sifatnya
Alokasi waktu	: 2 x pertemuan (2x35 menit)

I. Kompetensi Inti

KI. 1 : Menghargai dan menghayati ajaran agama yangdianutnya

KI. 2 : Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan kebenarannya.

KI. 3 : Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

KI. 4 : Mencoba (menggunakan, mengurai, memodifikasi, dan membuat) dan ranahabstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

J. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompotensi Dasar	Indikator
6.3 Mengidentifikasi wujud benda padat, cair, dan gas memiliki sifat tertent. 6.4 Mendeskripsikan terjadinya perubahan wujud cair → padat → cair; cair → gas → cair; padat→ gas.	6.1.3 Menunjukkan bukti tentang sifat benda padat, cair dan gas 6.1.4 Mendeskripsikan benda padat melarutkan benda lain. 6.2.2 Menjelaskan faktor yang mempengaruhi perubahan wujud benda beserta contohnya

K. Tujuan Pembelajaran

5. Melalui tanya jawab, siswa dapat menyebutkan perubahan wujud benda dengan benar.
6. Dengan pengamatan, siswa dapat menyebutkan perubahan wujud benda.
7. Dengan percaya diri siswa mampu menceritakan pengelamanya membaca bersama anggota keluarganya
8. Dengan tanya jawab dan penguasaan ,siswa dapat menunjukkan laporan teks tentang wujud benda di sekitar.

L. Materi Pembelajaran

1. Perubahan wujud benda: Proses perubahan dari satu bentuk wujud benda ke bentuk lain, misalnya mencair, menguap, membeku, dan menyublim.
2. *Reward*: Penghargaan yang diberikan pada siswa untuk memotivasi keterlibatan aktif dalam pembelajaran.

M. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

Pendekatan : *Scientific* (Mengamati, Menanya, Mencoba, dan Menalar)

Metode : *Kooferatif*

Metode : Eksperimen, diskusi kelompok, Penguatan melalui *reward* Tanya jawab, penugasan.

Langkah-langkah pemberian *reward*:

1. Menyampaikan tujuan *reward* di awal pembelajaran.
2. Menentukan kriteria penerima *reward* (misalnya siswa aktif, kerjasama kelompok, hasil diskusi yang baik).

3. Mengamati dan mencatat aktivitas siswa selama proses pembelajaran.
4. Memberikan reward secara langsung (bintang, stiker, pujian, atau permen) kepada siswa/kelompok terpilih.
5. Memberi apresiasi verbal dan motivasi lanjutan.

N. Sumber dan Media Pembelajaran

4. Buku sains siswa SD/MI kelas IV, Sains 4 KTSP 2006, Erlangga, 2012
5. Alat dan bahan untuk percobaan: lilin, sendok, gelas, margarin, dan air
6. Buku tulis untuk pemberian symbol penghargaan.

O. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	**Deskripsi kegiatan**		**Alokasi Waktu**
	Kegiatan Guru	**Kegiatan Siswa**	
Pendahuluan	➢ Guru melakukan pembukaan dengan salam pembuka ➢ Guru meminta seorang siswa untuk memimpin doa ➢ Guru mengecek kehadiran siswa ➢ Guru mengingatkan siswa tentang pelajaran sebelumnya dan mengaitkan dengan pelajaran yang akan disampaikan ➢ Guru dan siswa melakukan ice breaking	➢ Siswa menjawab salam pembuka dari guru ➢ Siswa memerhatikan teman yang memimpin doa, lalu bersama-sama mengaminkan doa ➢ Siswa menjawab saat guru memanggil nama mereka untuk mengecek kehadiran ➢ Siswa menyimak penjelasan guru tentang pelajaran sebelumnya dan menghubungkannya dengan materi yang akan dipelajari ➢ Siswa ikut berpartisipasi dalam ice breaking yang dipandu oleh guru.	10 menit
Inti	➢ Guru menjelaskan kegiatan yang	**(Mengamati)**	50 menit

	akan dilakukan serta tujuan dan manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari –hari ➢ Guru menjelaskan tentang perubahan wujud benda seperti mencair, menguap, dan membeku ➢ Guru memberikan contoh perubahan wujud benda ➢ Guru memberikan penjelasan tambahan atau jawaban terhadap pertanyaan siswa. ➢ Guru mengarahkan siswa satu-persatu menyebutkan contoh perubahan wujud benda ➢ Guru mengarahkan siswa satu-persatu menyebutkan contoh perubahan wujud benda	➢ Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang perubahan wujud benda, seperti mencair, menguap, dan membeku ➢ Siswa mengamati contoh-contoh perubahan wujud benda yang diberikan oleh guru **(Menanya)** ➢ Siswa diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan kepada guru tentang perubahan wujud benda, seperti Mengapa es mencair saat dipanaskan? atau "Apa yang menyebabkan air menguap?" **(Mencoba)** ➢ Siswa menyebutkan contoh perubahan wujud benda satu per satu sesuai arahan guru ➢ Siswa membentuk kelompok yang terdiri dari 3–5 anggota sesuai instruksi guru ➢ Siswa menerima LKS dari guru dan mendiskusikan isi	

	➢ Guru meminta siswa membentuk kelompok dengan anggota tiap kelompok terdiri dari 3 - 5 orang ➢ Guru mebagikan LKS tentang wujud benda ➢ Guru meminta setiap perwakilan kelompok maju kedepan untuk membacakan hasil diskusi kelompok ➢ Guru memberikan pujian dan simbol bintang kepada siswa yang aktif bertanya dan berbagi hasil diskusi. ➢ Guru membagikan *reward* kepada kelompok pemenang	LKS bersama anggota kelompok mereka **(Menalar)** ➢ Siswa mempersiapkan hasil diskusi untuk di presentasikan di depan kelas ➢ Perwakilan siswa dari tiap kelompok maju ke depan kelas untuk membacakan hasil diskusi ➢ Siswa yang aktif bertanya dan berbagi hasil diskusi menerima pujian serta simbol bintang dari guru ➢ Siswa dari kelompok yang menjadi pemenang menerima reward dari guru	
Penutup	➢ Guru membimbing siswa bersama-sama membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar hari ini ➢ Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya	➢ Siswa bersama-sama dengan guru menyusun kesimpulan atau rangkuman pembelajaran hari ini ➢ Siswa menyampaikan pendapat mereka tentang pembelajaran yang	10 menit

	tentang pembelajaran yang telah diikuti ➢ Guru memberikan tugas rumah kepada siswa ➢ Guru menutup pembelajaran dengan berdoa, kemudian mengucapkan salam	telah diikuti jika diminta oleh guru ➢ Siswa menerima tugas rumah yang diberikan oleh guru ➢ Siswa menutup pembelajaran dengan doa bersama yang dipimpin guru, kemudian menjawab salam penutup	

P. Penilaian

1. Penilaian sikap : kebiasaan dalam berdoa, saling toleransi, disiplin dan berpakaian yang rapi.
2. Penilaian pengetahuan: kemampuan dalam menjawab dan bertanya, kemampuan dalam pengamatan saat pembelajaran, kemampuan dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

Silenjeng, November 2024

Wali kelas IV

Asminar Hasibuan, S.Pd.
NIP. 1965 0401 1986 04 2003

Peneliti

Fitriani Hasibuan
NIM. 2120500209

Kepala Sekolah

Maraganti Harahap, S.Pd
NIP. 1969 1005 1991 03 1008

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Sekolah	: Sekolah Dasar Negeri 1205 Silenjeng
Mata Pelajaran	: Sains
Kelas/Semester	: IV/ semester 1
Pembelajaran ke	: 6
Standar kompetensi	: Memahami beragam sifat dan perubahan wujud benda berbagai cara penggunaan benda berdasarkan sifatnya
Alokasi waktu	: 2 x pertemuan (2x35 menit)

Q. Kompetensi Inti

KI. 1 : Menghargai dan menghayati ajaran agama yangdianutnya

KI. 2 : Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan kebenarannya.

KI. 3 : Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

KI. 4 : Mencoba (menggunakan, mengurai, memodifikasi, dan membuat) dan ranahabstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

R. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompotensi Dasar	Indikator
6.5 Mengidentifikasi wujud benda padat, cair, dan gas memiliki sifat tertent. 6.6 Mendeskripsikan terjadinya perubahan wujud cair → padat → cair; cair → gas → cair; padat→ gas.	6.1.5 Menunjukkan bukti tentang sifat benda padat, cair dan gas 6.1.6 Mendeskripsikan benda padat melarutkan benda lain. 6.2.3 Menjelaskan faktor yang mempengaruhi perubahan wujud benda beserta contohnya

S. Tujuan Pembelajaran

9. Melalui tanya jawab, siswa dapat menyebutkan perubahan wujud benda dengan benar.
10. Dengan pengamatan, siswa dapat menyebutkan perubahan wujud benda.
11. Dengan percaya diri siswa mampu menceritakan pengelamanya membaca bersama anggota keluarganya
12. Dengan tanya jawab dan penguasaan ,siswa dapat menunjukkan laporan teks tentang wujud benda di sekitar.

T. Materi Pembelajaran

1. Perubahan wujud benda: Proses perubahan dari satu bentuk wujud benda ke bentuk lain, misalnya mencair, menguap, membeku, dan menyublim.
2. *Reward*: Penghargaan yang diberikan pada siswa untuk memotivasi keterlibatan aktif dalam pembelajaran.

U. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

Pendekatan : *Scientific* (Mengamati, Menanya, Mencoba, dan Menalar)
Metode : *Kooferatif*
Metode : Eksperimen, diskusi kelompok, Penguatan melalui *reward* Tanya jawab, penugasan.

V. Sumber dan Media Pembelajaran

7. Buku sains siswa SD/MI kelas IV, Sains 4 KTSP 2006, Erlangga, 2012

8. Alat dan bahan untuk percobaan: lilin, sendok, gelas, margarin, dan air
9. Buku tulis untuk pemberian symbol penghargaan.

W. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	**Deskripsi kegiatan**		**Alokasi Waktu**
	Kegiatan Guru	**Kegiatan Siswa**	
Pendahuluan	➢ Guru melakukan pembukaan dengan salam pembuka ➢ Guru meminta seorang siswa untuk memimpin doa ➢ Guru mengecek kehadiran siswa ➢ Guru mengingatkan siswa tentang pelajaran sebelumnya dan mengaitkan dengan pelajaran yang akan disampaikan ➢ Guru dan siswa melakukan ice breaking	➢ Siswa menjawab salam pembuka dari guru ➢ Siswa memerhatikan teman yang memimpin doa, lalu bersama-sama mengaminkan doa ➢ Siswa menjawab saat guru memanggil nama mereka untuk mengecek kehadiran ➢ Siswa menyimak penjelasan guru tentang pelajaran sebelumnya dan menghubungkannya dengan materi yang akan dipelajari ➢ Siswa ikut berpartisipasi dalam ice breaking yang dipandu oleh guru.	10 menit
Inti	➢ Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan serta tujuan dan manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari –hari	**(Mengamati)** ➢ Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang perubahan wujud benda, seperti mencair, menguap, dan membeku ➢ Siswa mengamati contoh-contoh	50 menit

	➢ Guru menjelaskan tentang perubahan wujud benda seperti mencair, menguap, dan membeku ➢ Guru memberikan contoh perubahan wujud benda ➢ Guru memberikan penjelasan tambahan atau jawaban terhadap pertanyaan siswa. ➢ Guru mengarahkan siswa satu-persatu menyebutkan contoh perubahan wujud benda ➢ Guru mengarahkan siswa satu-persatu menyebutkan contoh perubahan wujud benda ➢ Guru meminta siswa membentuk kelompok dengan anggota tiap kelompok terdiri dari 3 - 5 orang	perubahan wujud benda yang diberikan oleh guru **(Menanya)** ➢ Siswa diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan kepada guru tentang perubahan wujud benda, seperti Mengapa es mencair saat dipanaskan? atau "Apa yang menyebabkan air menguap?" **(Mencoba)** ➢ Siswa menyebutkan contoh perubahan wujud benda satu per satu sesuai arahan guru ➢ Siswa membentuk kelompok yang terdiri dari 3–5 anggota sesuai instruksi guru ➢ Siswa menerima LKS dari guru dan mendiskusikan isi LKS bersama anggota kelompok mereka **(Menalar)** ➢ Siswa mempersiapkan hasil diskusi untuk	

	➢ Guru mebagikan LKS tentang wujud benda ➢ Guru meminta setiap perwakilan kelompok maju kedepan untuk membacakan hasil diskusi kelompok ➢ Guru memberikan pujian dan simbol bintang kepada siswa yang aktif bertanya dan berbagi hasil diskusi. ➢ Guru membagikan *reward* kepada kelompok pemenang	di presentasikan di depan kelas ➢ Perwakilan siswa dari tiap kelompok maju ke depan kelas untuk membacakan hasil diskusi ➢ Siswa yang aktif bertanya dan berbagi hasil diskusi menerima pujian serta simbol bintang dari guru ➢ Siswa dari kelompok yang menjadi pemenang menerima reward dari guru	
Penutup	➢ Guru membimbing siswa bersama-sama membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar hari ini ➢ Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti ➢ Guru memberikan tugas rumah kepada siswa	➢ Siswa bersama-sama dengan guru menyusun kesimpulan atau rangkuman pembelajaran hari ini ➢ Siswa menyampaikan pendapat mereka tentang pembelajaran yang telah diikuti jika diminta oleh guru ➢ Siswa menerima tugas rumah yang diberikan oleh guru ➢ Siswa menutup pembelajaran dengan doa bersama yang dipimpin guru,	10 menit

	➢ Guru menutup pembelajaran dengan berdoa, kemudian mengucapkan salam	kemudian menjawab salam penutup	

X. Penilaian

1. Penilaian sikap : kebiasaan dalam berdoa, saling toleransi, disiplin dan berpakaian yang rapi.
2. Penilaian pengetahuan: kemampuan dalam menjawab dan bertanya, kemampuan dalam pengamatan saat pembelajaran, kemampuan dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

Silenjeng, November 2024

Wali kelas IV

Asminar Hasibuan, S.Pd.
NIP. 1965 0401 1986 04 2003

Peneliti

Fitriani Hasibuan
NIM. 2120500209

Kepala Sekolah

Maraganti Harahap, S.Pd
NIP. 1969 1005 1991 03 1008

Materi Pembelajaran

Perubahan Wujud Benda

a. **Perubahan Wujud Benda**

Perubahan wujud benda adalah perubahan bentuk suatu benda akibat perubahan suhu atau tekanan. Perubahan ini dapat terjadi pada benda padat, cair, dan gas

b. **Macam-Macam Perubahan Wujud Benda**

1) **Mencair** (Peleburan)

Perubahan dari **benda padat menjadi cair** akibat pemanasan. Contoh: Es batu yang dibiarkan di tempat terbuka akan mencair menjadi air.

2) **Membeku**

perubahan dari **benda cair menjadi padat** akibat pendinginan. Contoh: Air yang dimasukkan ke dalam freezer akan membeku menjadi es.

3) **Menguap**

Perubahan dari **benda cair menjadi gas** akibat pemanasan. Contoh: Air yang dipanaskan akan menguap menjadi uap air.

4) **Mengembun**

Perubahan dari **benda gas menjadi cair** akibat pendinginan.Contoh: Embun di pagi hari terbentuk dari uap air yang mendingin di udara.

5) **Menyublim**

Perubahan dari **benda padat langsung menjadi gas** tanpa melewati fase cair. Contoh: Kapur barus yang lama-kelamaan habis karena berubah menjadi gas.

6) **Mengkristal (Deposisi)**

Perubahan dari **benda gas langsung menjadi padat** tanpa melewati fase cair.Contoh: Pembentukan salju di daerah bersuhu dingin.

c. **Faktor yang Mempengaruhi Perubahan Wujud Benda**

a) **Suhu**: Pemanasan dan pendinginan dapat menyebabkan perubahan wujud benda.

b) **Tekanan**: Tekanan tinggi atau rendah dapat memengaruhi perubahan wujud benda, seperti gas yang dikompresi menjadi cair.

Lampiran 5

LEMBAR VALIDASI

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Status Pendidikan : SD Negeri 1205 Silenjeng

Mata Pelajaran : IPA

Kelas/semester : IV/I (Ganjil)

Pokok Bahasan : Perubahan wujud benda

Nama Validator : Himsar, M. Pd

Pekerjaan : Dosen

A. Petunjuk

1. Saya mohon kiranya Bapak/Ibu memberikan penilaian ditinjau dari beberapa aspek penilaian umum dan saran-saran untuk revisi RPP yang kami susun.
2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (√) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk revisi-revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang kami sediakan.

B. Skala penilaian

1= Tidak Valid

2= Kurang Valid

3= Valid

4= Sangat Valid

C. Penilaian Ditinjau Dari Beberapa Aspek

No	Uraian	Validasi			
1	**Format RPP**	1	2	3	4
	a. Kelengkapan identitas RPP b. Kesesuaian penjabaran kompetensi dasar ke dalam indikator perubahan wujud benda				
	c. Kesesuaian urutan indikator perubahan wujud benda terhadap pencapaian kompetensi dasar				
	d. Kejelasan rumusan indikator perubahan wujud benda				
	e. Kesesuaian antara banyaknya Indikator perubahan wujud benda dengan waktu yang disediakan				
2	**Materi (isi) yang disajikan**				
	a. Kesesuaian konsep dengan kompetensi dasar dan indikator perubahan wujud benda				
	b. Kesesuaian materi perubahan wujud benda dengan tingkat perkembangan intelektual siswa.				
3	**Bahasa**				
	a. Penggunaan bahasa ditinjau dari kaidah Kamus Besar Bahasa Bahasa (KBBI) b. Bahasa yang digunakan tidak bermakna ganda				
4	**Waktu**				
	a. Kejelasan alokasi waktu setiap kegiatan/fase pembelajaran				
	b. Rasionalitas alokasi waktu untuk setiap kegiatan/fase pembelajaran				
5	**Metode Sajian**				
	a. Dukungan pendekatan pembelajaran dalam pencapaian indikator				
	b. Dukungan pendekatan *scientifik* metode *kooferatif* dan kegiatan pembelajaran terhadap proses berpikir kreatif siswa				
6	**Sarana dan Alat Bantu Pembelajaran**				

	a. Kesesuaian alat bantu dengan materi pembelajaran				
7	**Penilaian (Validasi) umum**				
	a. Penilaian umum terhadap RPP				

Penilaian = $\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}}$ X 100%

Keterangan

A = 80-100

B = 70-79

C = 60-69

D = 50-59

Keterangan:

A= Dapat digunakan tanpa revisi

B= Dapat digunakan revisi kecil

C= Dapat digunakan dengan revisi

besar D= Belum dapat digunakan

Catatan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Padangsidimpuan, November 2024

Himsar, M. Pd
NIDN. 2011048501

Lampiran 6

LEMBAR VALIDASI ANGKET

Satuan Pendidikan : SD Negeri 1205 Silenjeng

Mata Pelajaran : IPA Kelas/Semeesteer : IV/1

Materi Pokok : Perubahan wujud benda

Nama Validator : Himsar, M.Pd.

Pekerjaan : Dosen

A. Petunjuk

1. Peneliti mohon kiranya Bapak memberikan penilaian ditinjau dari beberapa aspek, penilaian umum dan saran-saran untuk revisi angket gaya belajar.
2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, peneliti meemberikan tanda *checklist* (√) pada kolom nilai yang disesuaikan dengan penilaian Bapak.
3. Untuk revisi, dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu direvisi atau dapat menuliskannya pada catatan yang telah disediakan.

B. Skala penilaian

1 = Tidak Valid 3= Valid

2 = Kurang Valid 4 = Sangat Valid

C. Penilaian Ditinjau Dari BeberapaAspek

No	Uraian	Validasi			
	Aspek yang diamati	1	2	3	4
1.	Petunjuk instrument dinyatakan dengan jelas				
2.	Kriteria skor dinyatakan dengan jelas				
3.	Butir pernyataan angket dinyatakan dengan jelas				
4.	Penjabaran pernyataan sesuai dengan indikator perubahan wujud benda pengukuran variable				
5.	Kombinasi setiap pernyataan sesuai dengan tujuan penelitian				
6.	Keseluruhan peryataan sesuai prinsip pengembangan angket				
7.	Menggunakan bahasa sesuai kaidah Bahasa Indonesia				

8.	Meengguenakan kata-kata dan kalimat yang muedah dipahami				

Penilaian = $\frac{\textit{Skor yang diperoleh}}{\textit{Skor maksima}}$ X 100%

Keterangan

A = 80-100

B = 70-79

C = 60-69

D = 50-59

Keterangan:

A= Dapat digunakan tanpa revisi

B= Dapat digunakan revisi kecil

C= Dapat digunakan dengan revisi besar

D= Belum dapat digunakan

Catatan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Padangsidimpuan, November 2024

Himsar, M. Pd
NIDN. 2011048501

DOKUMENTASI

Dokumentasi Sekolah

Identitas Sekolah

Nama Sekolah : SD Negeri 1205 Silenjeng

Alamat Sekolah : Silenjeng, Kecamatan Sihapas Barumun, Kabupaten Padang Lawas

Gambar 0.1

Identitas sekolah

Gambar 0.2

penliti menjelaskan angket pemberian *reward* dan minat belajar kepada siswa

Gambar 0.3
peneliti menjelaskan tentang materi perubahan wujud benda

Gambar 0.4

Kegiatan praktek perubahan wujud benda

Gambar 0.5
Siswa mempersentasikan hasil diskusi mengenai perubahan wujud benda

Gambar 0.6
Peneliti memberikan *reward* kepada siswa

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km 4,5 Sihitang Kota Padang Sidempuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximili (0634) 24022
Website: uinsyahada.ac.id

Nomor: B - 8057 /Un.28/E.2/TL.00/11/2024 25 November 2024
Hal : **Izin Penelitian**
Penyelesaian Skripsi

Yth. Kepala SDN 1205 Silenjeng Kab. Padang Lawas

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa :

Nama	: Fitriani Hasibuan
NIM	: 2020500209
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Alamat	: Silenjeng

adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul " **Pengaruh Pemberian *Reward* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDN 1205 di Silenjeng Kecamatan Sihapas Barumun Kabupaten Padang Lawas**"

Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin penelitian sesuai dengan maksud judul diatas.

Demikian disampaikan, atas kerja sama yang baik diucapkan terimakasih.

a.n.Dekan
Wakil Dekan Bidang Administrasi
Umum, Perencanaan dan Keuangan

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA

Dr. Aarin Lubis, S.Ag, M.Pd.
NIP 19710424 199903 1 004

PEMERINTAH KABUPATEN PADANG LAWAS
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SD NEGERI 1205 SILENJENG
Alamat : Desa Silenjeng Kecamatan Sihapas Barumun
Kode Pos : 22755

SURAT KETERANGAN PELAKSANAAN PENELITIAN
Nomor : 422/07/SD/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Maraganti Harahap

Nip : 1969 100599103 2003

Jabatan/golongan : kepala Sekolah

Satuan kerja : SD Negeri 1205 Silenjeng, Kec. Sihapas Barumun Kab. Padang Lawas

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Fitriani Hasibuan

Nim : 2120500209

Jurusan/Prodi : Tarbiyah/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Benar telah melakukan penelitian di SD Negeri 1205 Silenjeng Kec. Sihapas Barumun untuk keperluan skiripsi dengan judul " Pengaruh Pemberian *Reward* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDN 1205 Silenjeng Kecamatan Sihapas Barumun Kabupaten Padang Lawas". Pada tanggal 26 November-28 Desember 2024

Demikian surat keterangan ini diperbuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Silenjeng, 28 Desember 2024

Kepala SDN No. 1205 Silenjeng, Kec. Sihapas Barumun

Maraganti Harahap

Nip. 1969 100599103 2003

Dipindai dengan CamScanner