

**PENGARUH PEMBERIAN KUIS DENGAN *REWARD* TERHADAP
HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA
SMP NEGERI 46 KOTA BEKASI**

SKRIPSI



Oleh

CITRA NURIA

1601105136

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA**

2020

HALAMAN PENGESAHAN

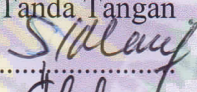

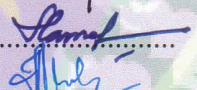
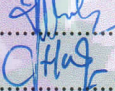
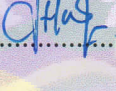
Judul Skripsi : Pengaruh Pemberian Kuis Dengan *Reward* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Di SMP Negeri 46 Kota Bekasi

Nama : Citra Nuria
NIM : 1601105136

Setelah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi, dan direvisi sesuai saran penguji

Program Studi : Pendidikan Matematika
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA
Hari : Jum'at
Tanggal : 28 Agustus 2020

Tim Penguji

	Nama Jelas	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua	: Dr. Samsul Maarif, M.Pd.		16/12 2020
Sekretaris	: Meyta Dwi Kurniasih, M.Pd.		20/11 2020
Pembimbing	: Drs. Slamet Soro, M.Pd.		13/9 2020
Penguji I	: Muntazhimah, M.Pd.		28/11 2020
Penguji II	: Hikmatul Khusna, M.Pd.		5/12/2020

Disahkan oleh,
Dekan,


Dr. Desvian Bandarsyah, M.Pd.
NIDN. 0317126903

ABSTRAK

CITRA NURIA. NIM: 1601105136. "Pengaruh Pemberian Kuis dengan Reward terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMP Negeri 46 Kota Bekasi". Skripsi. Jakarta: Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, Agustus 2020.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemberian kuis dengan *reward* terhadap hasil belajar siswa di SMP Negeri 46 Kota Bekasi. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dan menggunakan metode penelitian eksperimen jenis *quasi experimental* dengan *Posttest-Only Control Design*. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 46 Kota Bekasi pada semester genap tahun ajaran 2019/2020 dan sampel yang diteliti sebanyak 78 siswa dari kelas VIII-1 yang di jadikan kelas eksperimen dan kelas VIII-2 yang dijadikan kelas kontrol. Teknik pengambilan sampel menggunakan metode *Cluster Random Sampling*. Instrumen penelitian berupa tes pilihan ganda sebanyak 20 soal. Instrumen terlebih dahulu diuji coba dengan uji validitas pakar di SMA Negeri 1 Tarumajaya. Uji prasyarat yang dilakukan yaitu uji normalitas dan homogenitas. Uji hipotesis menggunakan uji-*t* menghasilkan 3,462 yang mengakibatkan tolak H_0 pada taraf signifikansi 0,05 dengan *effect size* sebesar 0,8245 yang tergolong tinggi. Penelitian ini menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh pemberian kuis dengan *reward* terhadap hasil belajar matematika siswa.

Kata kunci : Kuis, *Reward*,
Hasil Belajar Matematika.

ABSTRACT

CITRA NURIA. NIM: 1601105136. *“The Effect of Giving Quizzes with Rewards on Mathematics Learning Outcomes of Students of SMP Negeri 46 Bekasi City”*. Essay. Jakarta: Mathematics Education Study Program, Teacher Training and Education Faculty Prof. Muhammadiyah University. DR. HAMKA, August 2020.

This study aims to determine the effect of giving quizzes with rewards on student learning outcomes in SMP Negeri 46 Bekasi City. This research is a quantitative research and uses a quasi experimental research method with Posttest-Only Control Design. The study population included all eighth grade students of SMP Negeri 46 Bekasi City in the even semester of the 2019/2020 school year and the sample studied was 78 students from class VIII-1 who were used as the experimental class and class VIII-2 who were used as the control class. The sampling technique used the cluster random sampling method. The research instrument was 20 multiple choice questions. The instrument was tested first with the expert validity test at SMA Negeri 1 Tarumajaya. The prerequisite test carried out is the normality and homogeneity test. Hypothesis test using t-test resulted in 3.462 which resulted in rejecting H_0 at a significant level of 0.05 with an effect size of 0.8245 which is classified as high. This study concludes that there is an effect of giving quizzes with rewards on students' mathematics learning outcomes.

Keywords: Quiz, Reward,
Mathematics Learning Outcomes.

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH.....	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Deskripsi Teoretis.....	8
1. Belajar.....	8
2. Hasil Belajar.....	9
3. Hasil Belajar Matematika Siswa.....	10
4. Pengertian Kuis.....	13
5. <i>Reward</i>	14
B. Penelitian yang Relevan.....	16
C. Kerangka Berpikir.....	18
D. Hipotesis Penelitian.....	20
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Tujuan Penelitian.....	21
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	21
C. Metode Penelitian.....	21
D. Populasi dan Sampel Penelitian.....	22
1. Populasi.....	22
2. Sampel.....	23
3. Teknik Pengambilan Sampel.....	23

4. Ukuran Sampel.....	23
E. Rancangan Perlakuan.....	24
1. Materi Pelajaran.....	24
2. Strategi Pembelajaran.....	29
3. Pelaksanaan Perlakuan (Prosedur Pembelajaran).....	29
F. Teknik Pengumpulan Data.....	29
1. Hasil Belajar Matematika Siswa.....	29
a. Definisi Konseptual.....	29
b. Definisi Operasional.....	30
c. Jenis Instrumen.....	30
d. Kisi-kisi Instrumen.....	31
e. Pengujian Validitas Logis.....	31
2. Kuis dan <i>Reward</i>	32
a. Definisi Konseptual.....	32
b. Definisi Operasional.....	33
G. Teknik Analisis Data.....	33
1. Deskripsi Data.....	33
2. Pengujian Persyaratan Analisis.....	34
3. Pengujian Hipotesis.....	36
H. Hipotesis Statistika.....	37
I. Uji Pengaruh.....	38

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data.....	40
1. Kelas Eksperimen.....	40
2. Kelas Kontrol.....	41
B. Pengujian Persyaratan Analisis.....	43
1. Uji Normalitas.....	43
a. Kelas Eksperimen.....	44
b. Kelas Kontrol.....	44
2. Uji Homogenitas.....	44
C. Pengujian Hipotesis.....	45
1. Uji <i>t</i>	45
2. Pengujian <i>Effect Size</i>	46
D. Pembahasan Hasil Penelitian.....	46
E. Keterbatasan Penelitian.....	51

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Simpulan.....	53
B. Implikasi.....	54

C. Saran.....	54
DAFTAR PUSTAKA	56
LAMPIRAN-LAMPIRAN	58
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	166



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada zaman yang sudah modern seperti ini, pendidikan merupakan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh setiap manusia terutama adalah siswa. Siswa memerlukan suatu pendidikan yang layak untuk bisa menggapai cita-citanya. Dalam hal ini siswa harus melewati jenjang pendidikan yang layak bagi seorang siswa dimulai dengan jenjang sekolah dasar (SD) sampai perkuliahan dengan jurusan yang ingin siswa ambil. Hampir semua orang dikenai pendidikan dan melaksanakan Pendidikan (Melinda & Susanto, 2018). Di setiap pendidikan terutama di sekolah siswa harus belajar semua mata pelajaran yang ada di sekolah. Banyak sekali mata pelajaran yang harus diambil oleh seorang siswa seperti mata pelajaran matematika.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting diajarkan pada semua jenjang pendidikan mulai dari sekolah dasar sampai sekolah menengah (Sidi & Yuniarta, 2018). Banyak faktor yang menyebabkan hasil belajar matematika siswa yang rendah baik dari guru maupun siswa nya karena keduanya memiliki hubungan atau interaksi yang kuat dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

Ditinjau dari mutu akademik antar bangsa melalui *Programme for International Student Assessment* (PISA) di bidang matematika pada tahun 2003, siswa Indonesia pada peringkat ke-39 dari 40 negara sampel, hasil PISA tahun 2006

Indonesia peringkat ke-38 dari 41 negara, hasil PISA tahun 2009 yaitu peringkat ke-61 dari 65 negara, kemudian tahun 2015 Indonesia peringkat 62 dari 70 negara peserta dengan skor 403 dari rata-rata skor OECD 493 (Afriyanti et al., 2018).

Hasil studi TIMSS 2003, Indonesia berada di peringkat 35 dari 46 negara peserta dengan skor rata-rata 411, sedangkan rata-rata skor internasional 467. Hasil studi TIMSS 2007, Indonesia berada di peringkat 36 dari 49 negara peserta dengan skor rata-rata 397, hasil studi TIMSS 2011, Indonesia berada di peringkat 38 dari 42 negara peserta dengan skor rata-rata 386, sedangkan skor rata-rata internasional 500. Hasil terbaru, yaitu TIMSS 2015 Indonesia berada di peringkat 44 dari 49 negara (Hadi & Novaliyosi, 2019)

Data di atas menunjukkan bahwa persentase kemampuan matematika dalam dimensi kognitif yang terdiri dari pengetahuan, penerapan, dan penalaran peserta didik di Indonesia masih sangat rendah. Hal tersebut berpengaruh terhadap pembelajaran matematika di Indonesia, faktor yang mempengaruhi diantaranya, 1) Guru kurang berinovasi dalam proses pembelajaran dan hanya menerapkan metode konvensional atau ceramah, 2) Guru memberikan materi sesuai dengan urutan-urutan yang ada pada buku sehingga peserta didik tidak terbiasa berpikir secara kritis dan tidak peka terhadap permasalahan yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari. 3) Peserta didik tidak ikut berperan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga kesulitan memahami materi pembelajaran, 4) Peserta didik kurang berani menyampaikan pendapat dan

bertukar pikiran saat berdiskusi di kelas.

Peranan antara guru dan siswa sangatlah penting dalam pembelajaran. Namun, apabila guru dan siswa tidak memiliki interaksi atau hubungan yang baik maka berdampak buruk pada hasil belajar matematika siswa yang rendah.

Proses pembelajaran yang ada di kurikulum 2013 yang berpusat pada siswa yang memerlukan suatu alat evaluasi yang dapat menghubungkan antara materi pembelajaran dengan siswa tersebut. Dengan bantuan alat evaluasi yang sudah ada, guru hanya memerlukan alat evaluasi apa yang cocok untuk para siswa nya agar siswa dapat mengerti dan paham apa yang disampaikan oleh guru. Alat evaluasi ini juga sangat bermanfaat bagi setiap proses pembelajaran terutama dalam bidang pelajaran matematika yang sulit dan membuat siswa kurang memahami konsep atau rumus-rumus yang ada dalam matematika tersebut. Hal ini dapat dikatakan bahwa alat evaluasi inilah yang sangat dibutuhkan dalam pembelajaran matematika tersebut dikarenakan alat evaluasi tersebut dapat berperan aktif untuk dapat membantu para guru agar bisa menunjang siswanya dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa dengan target yang sesuai dengan Peraturan Pemerintah (PP) nomor 32 Tahun 2013 tentang Standar Kompetensi Lulusan (SKL). SKL adalah kriteria mengenai kualifikasi kemampuan kelulusan yang mencakup sikap, pengetahuan dan keterampilan. SKL digunakan sebagai pedoman penilaian dalam penentuan kelulusan siswa satuan pendidikan. (Mulyasa, 2015). Banyak alat evaluasi yang sudah ada yang dapat dipergunakan guru dalam setiap

pembelajaran terutama dalam matematika, alat evaluasi ini bersifat konkrit yang bisa membantu guru untuk menunjang hasil belajar siswa tersebut, salah satunya di dalam kurikulum 2013 adalah dengan pemberian kuis. Tes kuis merupakan salah satu bentuk dari evaluasi formatif mengenai materi yang telah diajarkan kepada pembelajar dan biasa diberikan setiap kali pertemuan. (Sastranegara, 2017). Pemberian kuis ini merupakan penilaian kepada peserta didik untuk mengetahui penguasaan materi sebelumnya yang dilaksanakan pada setiap pertemuan. (Riskawati, 2017). Alat evaluasi dengan kuis merupakan alat evaluasi bagi siswa yang dapat mempermudah siswa agar lebih meningkatkan hasil belajar matematika siswa terhadap materi-materi apa yang akan diberikan oleh guru.

Salah satu cara pembelajaran agar siswa dapat termotivasi untuk mengikuti pelajaran dengan baik yaitu dengan memberikan sebuah *reward*. Menurut Koencoro (2013:2), *reward* dibagi menjadi dua jenis yaitu *reward* ekstrinsik dan *reward* intrinsik. Penghargaan ekstrinsik (*extrinsic rewards*) adalah suatu penghargaan yang datang dari luar diri orang tersebut. Penghargaan intrinsik (*instrinsic rewards*) adalah suatu penghargaan yang diatur oleh diri sendiri yang terdiri dari penyelesaian (*completion*), pencapaian (*achievement*), dan otonomi. (Mais et al., 2019). Menurut Irmayanti (2013), menjelaskan bahwa *reward* disebut juga imbalan intrinsik yaitu imbalan yang merupakan bagian dari pekerjaan itu sendiri, imbalan tersebut mencakup rasa penyelesaian, prestasi, otonomi dan pertumbuhan, maksudnya kemampuan

untuk memulai atau menyelesaikan suatu proyek pekerjaan merupakan hal yang penting bagi sejumlah individu.(Bhagaskoro, 2015). Metode Dengan memberikan sebuah *reward* (hadiah) yang berisi motivasi ataupun sesuatu mampu membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. *Reward* yang diberikan tidak selamanya berbentuk materi tetapi dapat juga berbentuk pujian untuk menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, *reward* yang diberikan dalam penelitian ini berbentuk materi berupa pulsa kepada siswa yang mendapatkan nilai tertinggi.

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan, dalam penelitian ini mengambil judul **“Pengaruh Pemberian Kuis Dengan *Reward* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMP Negeri 46 Kota Bekasi.”**

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Apa yang membuat hasil belajar matematika siswa rendah?
2. Apakah pemberian kuis dengan *reward* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa?
3. Apakah terdapat pengaruh pemberian kuis dengan *reward* terhadap hasil belajar matematika siswa?

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sangat luas dan kompleks, untuk itu perlu adanya pembatasan masalah sehingga penelitian bersifat jelas dan kesalahan dapat dihindari. Dalam hal ini peneliti membatasi ruang lingkup dan fokus masalah yang diteliti pada bahasan penelitian, yaitu:

1. Hasil belajar yang dimaksud adalah penilaian jawaban kuis siswa, sehingga guru mengetahui seberapa besar siswa dapat memahami materi pembelajaran yang telah diajarkan.
2. Pemberian *reward* diberikan pada saat siswa telah selesai mengerjakan kuis tiap sub bab materi. *Reward* ini ditujukan untuk siswa yang memperoleh nilai tertinggi dalam mengerjakan kuis tersebut. *Reward* yang diberikan dalam penelitian ini berbentuk materi berupa pulsa kepada siswa yang mendapatkan nilai tertinggi.

D. Rumusan Masalah

Mengacu dari penjelasan identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka masalah yang diteliti dapat dirumuskan sebagai berikut. “Apakah terdapat pengaruh pemberian kuis dengan *reward* terhadap hasil belajar matematika siswa SMP Negeri 46 Kota Bekasi?”

E. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat:

1. Untuk dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa dalam pembelajaran matematika.
2. Memberi ide bahwa penggunaan media pembelajaran dengan kuis dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa dalam proses pembelajaran matematika serta memaksimalkan pemahaman materi-materi ke siswa.
3. Membuat siswa menjadi termotivasi untuk belajar matematika dengan media pembelajaran kuis agar siswa lebih menguasai materi dan memahami pelajaran matematika dengan baik.

Bagi peneliti :

1. Untuk menjawab keingintahuan dan penasarannya, apakah terdapat pengaruh pemberian kuis dengan *reward* terhadap hasil belajar matematika siswa.

Bagi pembaca :

1. Agar dapat menambah wawasan dan informasi untuk mengadakan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriyanti, I., Wardono, & Kartono. (2018). Pengembangan Literasi Matematika Mengacu PISA Melalui Pembelajaran Abad Ke-21 Berbasis Teknologi. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika, 1*, 608–617.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. PT Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (2nd ed.). Bumi Aksara.
- Bhagaskoro, H. (2015). Pengaruh Penerapan Metode Reward, Insentif dan Punishment Terhadap Kinerja Karyawan Bagian Accounting. *Jurnal Manajemen, 5*(1), 83–90.
- Dimiyati. (2013). *belajar dan pembelajaran*. Rineka.
- Hadi, S., & Novaliyosi. (2019). TIMSS Indonesia (Trends in International Mathematics and Science Study). *Prosiding Seminar Nasional & Call For Papers Program Studi Magister Pendidikan Matematika Universitas Siliwangi, 562–569*.
- Kurniawan, M. P. K. (2017). Melalui Pemberian Reward Dan Punishment. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak, 1*(1), 133–149.
- Mais, R., Liando, D., & Pangemanan, F. (2019). Evaluasi Kebijakan Pelaksanaan Reward dan Punishment Aparatur Sipil Negara di Kota Bitung. *Jurusan Ilmu Pemerintah, 3*(3), 1–9.
- Melinda, I., & Susanto, R. (2018). Pengaruh Reward dan Punishment Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Of Eementary Education, 2*(2), 81–86.
- Mulyasa. (2015). *Guru Dalam Implementasi Kurikulum 2013*. PT. REMAJA ROSDAKARYA.
- Pindo Hutauruk, R. simbolon. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Alat Peraga Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas IV SDN Nomor 14 Simbolon Purba. *School Education Journal, 8*(2), 172–181.
- Rahayu, P. (2017). *pengaruh strategi pemberian reward dan punishment dalam meningkatkan hasil belajar siswa UPTD SMP Negeri 1 prambon pada materi garis dan sudut. 01*(02), 16–24.
- Riskawati. (2017). Pengaruh Pemberian Kuis Pada Proses Pembelajaran Fisika Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X1 SMKN 4 Bulukumba. *Jurnal Pendidikan, 5*, 90–98.
- Riyani, R., Maizora, S., & Hanifah, H. (2017). Uji Validitas Pengembangan Tes Untuk Mengukur Kemampuan Pemahaman Relasional Pada Materi Persamaan Kuadrat Siswa Kelas Viii Smp. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS), 1*(1), 60–65.

<https://doi.org/10.33369/jp2ms.1.1.60-65>

Sapta, A. (2016). Pengaruh Penggunaan Quiz Creator Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Matematics Paedagogic*, 1(1), 91–96.

<http://www.jurnal.una.ac.id/index.php/jmp/article/view/159>

Sari, D. & U. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Time Token Disertai Pemberian Kuis Dalam Pembelajaran Matematika the Application of Cooperatif Learning Model Type of. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 4(2), 29–38.

Sastranegara, J. P. (2017). Peranan Tes Kuis Dalam Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Dalam Memahami Tata Bahasa Jepang Tingkat Dasar. *Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 17(1), 127–136.

Sidi, R. R., & Yunianta, T. N. H. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SMP Kelas VII Pada Materi Aljabar Dengan Menggunakan Strategi Joyful Learning. *Maju*, 5(1), 39–50.

Solichin, M. (2017). Analisis Daya Beda Soal, Taraf Kesukaran, Validitas Butir Tes, Interpretasi Hasil Tes Dan Validitas Ramalan Dalam Evaluasi Pendidikan. *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam*, 2(2), 192–213.

Toyiba, Fitriyani, N. (2016). Pengaruh Strategi pembelajaran Aktif Terhadap hasil belajar pada Madrasah Ibtidaiyah. *Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 929–930.