

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil uji hipotesis data dan pembahasan mengenai Pengaruh Pemberian *Reward and Punishment* terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Matematika di MIS Al-Fathin Belawan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, peneliti menemukan bahwa dalam kegiatan pembelajaran matematika di kelas, guru jarang menerapkan metode *reward and punishment* selama proses pembelajaran. Apresiasi terhadap perbuatan baik siswa, baik berupa pujian, maupun berupa pemberian hadiah cukup jarang dilakukan oleh guru. Guru lebih cenderung memberikan *punishment* secara verbal, seperti menegur dan memberi peringatan kepada siswa yang tidak tertib saat belajar.
2. Berdasarkan hasil observasi, peneliti juga menemukan kurangnya minat belajar siswa kelas V dalam mata pelajaran matematika. Selama proses pembelajaran matematika berlangsung, siswa melakukan penyimpangan-penyimpangan dalam belajar, seperti banyaknya siswa yang tidak fokus menyimak penjelasan yang disampaikan guru, adanya siswa yang bercerita dengan teman saat guru sedang menjelaskan pelajaran, tidak semangat saat diberikan tugas oleh guru, tidak mengerjakan tugas sampai tuntas, tidak mengumpulkan tugas tepat waktu, dan lain sebagainya.
3. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis menggunakan uji regresi linier sederhana pada tabel ANOVA^a diketahui bahwa nilai $F_{hitung} = 7,603$ dengan tingkat signifikansi sebesar $0,015 < 0,05$, maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi variabel pemberian *reward and punishment* atau dengan kata lain terdapat pengaruh variabel pemberian *reward and punishment* (X) terhadap variabel minat belajar (Y). Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.
4. Berdasarkan hasil uji regresi linier sederhana menunjukkan bahwa dari tabel *Model Summary* menunjukkan besarnya nilai korelasi/hubungan (R) yaitu

sebesar 0,580. Dari *output* tersebut diperoleh koefisien determinasi (*R Square*) sebesar 0,336 atau jika dipersentasikan menjadi 33,6%. Jadi dapat disimpulkan bahwa pengaruh variabel bebas (Pemberian *Reward and Punishment*) terhadap variabel terikat (Minat Belajar) adalah sebesar 33,6%.

5. Berdasarkan hasil pengujian statistik yang telah dipaparkan di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pemberian *reward and punishment* terhadap minat belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Matematika di MIS Al-Fathin Belawan.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi dari penelitian ini, maka peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi sekolah

Sekolah hendaknya memfasilitasi guru agar dapat menerapkan pemberian *reward and punishment* dalam setiap pembelajaran agar berjalan dengan baik, sehingga pembelajaran yang aktif dan menyenangkan sesuai dengan yang diharapkan dapat tercapai.

2. Bagi guru

Diharapkan penerapan pemberian *reward and punishment* dapat dipraktekkan pada setiap pembelajaran yang ada di sekolah. *Reward* yang diberikan tidak harus berupa barang tetapi *reward* yang diberikan dapat berupa perkataan dan tindakan seperti pujian dan tepuk tangan. Guru juga diharapkan memperhatikan syarat-syarat tertentu dalam pemberian hukuman (*punishment*).

3. Bagi siswa

Diharapkan siswa dapat meningkatkan semangat dan antusiasnya dalam mengikuti pembelajaran, dapat memanfaatkan waktu dengan sebaik mungkin, dan dapat menjadi siswa yang memiliki kepribadian penuh tanggung jawab.

4. Bagi peneliti

Diharapkan peneliti dapat terus mengembangkan dan menerapkan ilmu yang telah diperoleh sebagai upaya meningkatkan profesional dalam memperbaiki kualitas pembelajaran di kelas secara berkelanjutan.

5. Bagi peneliti lain

Penerapan pemberian *reward and punishment* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa. Jika dalam penelitian ini masih banyak kekurangan dan kelemahan karena keterbatasan kemampuan penulis. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk mencoba menerapkan pemberian *reward and punishment* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi lain.

