

PENERAPAN SISTEM *REWARD* DALAM METODE *QUIZ TEAM* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V SDN SAMBIROTO 01 SEMARANG

Ajeng Puri Lukyta Sari

Prodi PGSD FIP Universitas PGRI Semarang

Surel: lukytasari26@gmail.com

Abstrack: Application Of A Reward System In The Quiz Team Method On Student Learning Motivation In Class V SDN Sambiroto 01 Semarang. The aim of this research is to know the reward system in the team quiz method that can be applied to motivate the study of fifth grade elementary school students. This research is a quantitative study and the research design is *Pre Experimental Design* in the form of *One Group Pretest-Posttest Design*. The variables used dependent variable, which means the reward system in the team quiz method and the independent variable which means learning motivation, to get the learning outcomes before and after treatment. This research applied the reward system in the quiz team and the results obtained an average educational score of 38% from 51,051 to 88,795.

Keywords: Reward, Quiz Team, Motivate the Study

Abstrak: Penerapan Sistem *Reward* Dalam Metode *Quiz Team* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V SDN Sambiroto 01 Semarang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sistem *reward* dalam metode *quiz team* dapat diterapkan terhadap motivasi belajar siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain penelitian yaitu *Pre Experimental Design* dalam bentuk *One Group Pretest-Posttest Design*. Variabel yang digunakan peneliti adalah variabel *dependent* (terikat) yaitu sistem *reward* dalam metode *quiz team* dan variabel *independent* (bebas) yaitu motivasi belajar. Pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan membagikan angket motivasi belajar, untuk mendapatkan hasil perbedaan motivasi belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Dengan menerapkan sistem *reward* dalam metode *quiz team* diperoleh hasil peningkatan rata-rata nilai motivasi belajar siswa sebanyak 38% dari 51,051 menjadi 88,795.

Kata Kunci: *Reward*, *Quiz Team*, Motivasi Belajar

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Belajar adalah proses dari seseorang yang tidak mengerti menjadi mengerti, dari tidak bisa menjadi bisa. Proses belajar siswa dipengaruhi oleh kondisi kelas siswa tersebut.

Lingkungan belajar adalah tempat dimana seseorang melakukan kegiatan pembelajaran, sekolah merupakan lembaga formal pemerintah yang menjadi tempat melakukan kegiatan pembelajaran untuk siswa dan juga guru.

Kondisi kelas adalah suasana yang terjadi di dalam kelas tersebut, dimana ini dapat mempengaruhi proses belajar siswa di dalam kelas. Siswa di dalam kelas kurang adanya kerjasama antar sesama dan lebih mementingkan diri sendiri.

Reward atau ganjaran adalah suatu alat pendidikan untuk mendorong anak didik agar dapat terus mengerjakan perbuatan itu, ataupun sesuatu penghargaan yang diberikan dengan maksud tujuan tertentu. Dengan dilaksanakannya sistem *reward* maka akan mampu membantu meningkatkan motivasi siswa dalam menerima

pembelajaran di dalam kelas, karena karakter siswa apabila diberi penghargaan maka dia akan lebih semangat dan lebih antusias dalam pembelajaran tersebut.

Motivasi belajar sangatlah penting bagi siswa, agar siswa tersebut memiliki tujuan yang di capai menuju kesuksesannya. Menurut Hamalik (2005: 158) Motivasi adalah perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Tujuan disini adalah tujuan dalam proses pembelajaran yang ada dalam Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar. Motivasi sangatlah penting dalam proses pembelajaran, karena apabila siswa tidak memiliki motivasi dalam belajar maka siswa tersebut akan kesulitan mencapai tujuan pembelajaran. Motivasi adalah sebuah dorongan untuk mencapai tujuannya, sehingga motivasi belajar sangatlah penting bagi seorang siswa, sehingga seorang guru haruslah mampu menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Selain diberi *reward* adapun dorongan lain yang mampu menambah motivasi belajar adalah dengan adanya inovasi dalam proses pembelajarannya, adapun inovasi tersebut adalah dengan menggunakan metode *quiz team*. *Quiz team* ini dirasa tepat dalam pembelajaran ini karena *quiz team* termasuk dalam inovasi dalam proses pembelajaran selain itu juga metode ini sangat menyenangkan apabila dilaksanakan di dalam kelas.

Reward disini digunakan untuk membantu metode *quiz team* karena kelompok yang memenangkan kompetisi dalam proses *quiz team* tersebut akan mendapatkan *reward* yang telah dipersiapkan oleh guru, sehingga

siswa termotivasi dalam menerima pembelajaran sebelum dilakukannya *quiz team* tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V tahun 2017/2018 tentang pembelajaran di dalam kelas, menunjukkan bahwa masih kurangnya motivasi belajar siswa dalam menerima pembelajaran dikelas karena siswa jarang mengadakan kompetisi antar siswa satu dengan siswa yang lain, sehingga suasana di dalam kelas kurang membuat siswa bersemangat dalam menerima pembelajaran. Kurangnya motivasi siswa dalam pembelajaran terlihat dengan adanya beberapa siswa yang melakukan kegiatan *non-education* seperti: berbicara sendiri ketika guru menerangkan materi pembelajaran, menyandarkan kepala di meja, melamun, tidur di dalam kelas, dan ketika guru memberi umpan balik berupa pertanyaan hanya beberapa siswa yang menjawab. Sehingga pembelajaran di kelas terlihat tidak kondusif dan efektif.

Sedangkan berdasarkan hasil wawancara dengan siswa kelas V tahun 2017/2018 tentang pembelajaran di dalam kelas, menunjukkan bahwa siswa merasa kurang antusias dalam mendengarkan pembelajaran karena pembelajaran di dalam kelas masih menggunakan *teacher center* yaitu pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas berpusat pada guru dan ketika menjawab pertanyaan yang benar hanya diberi tepuk tangan.

Dalam melakukan kegiatan pembelajaran siswa membutuhkan sebuah dorongan dari guru yang dapat menambah motivasi untuk menerima pembelajaran. Salah satu dorongan yang dapat menambah motivasi belajar siswa adalah dengan diberikannya *reward* atau

ganjaran dan juga inovasi dalam proses pembelajarannya.

METODE

Penelitian yang dilakukan penulis merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Metode eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali Sugiyono (2015: 107).

Dengan menggunakan metode eksperimen peneliti menggunakan desain penelitian *Pre-Experimental Design* Menurut Sugiyono (2015:111) *Pre-Experimental Design* ini belum merupakan eksperimen sungguhsungguh karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. *Pre-Experimental Design* dibagi menjadi 3 bentuk yaitu: (1) *One-Shot Case Study* (2) *One-Group Pretest-Posttest Design* (3) *Intact-Group Comparison*. Dan peneliti menggunakan penelitian *One-Group Pretest-Posttest Design*.

Untuk mengetahui hasil dari diberikannya perlakuan maka peneliti hanya membandingkan nilai angket motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah dilakukan pembelajaran. Dimana nilai motivasi belajar siswa sebelum diberikan perlakuan diambil dengan pembelajaran tanpa menggunakan sistem *reward* dalam metode *quiz team*. Sedangkan nilai motivasi belajar siswa sesudah diberikan perlakuan diambil dengan pembelajaran menggunakan sistem *reward* dalam metode *quiz team*.

PEMBAHASAN

Penelitian ini menguraikan tentang penerapan sistem *reward* dalam metode *quiz team* terhadap motivasi

belajar siswa kelas V SD Negeri Sambiroto 01 Semarang. Data hasil penelitian diperoleh dari satu kelas yang dijadikan sampel penelitian yaitu kelas VA di SD Negeri Sambiroto 01 Semarang dengan sampel sebanyak 39 siswa yang terdiri dari 17 siswa perempuan dan 22 siswa laki-laki. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif yaitu menggunakan metode *Pre-Experimental Design*, dengan desain penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*.

Penelitian ini diawali dengan melakukan observasi di kelas V SD Negeri Sambiroto 01 Semarang. Kemudian dilanjutkan wawancara dengan guru kelas VA di SD Negeri Sambiroto 01 Semarang yaitu Ibu Sri Untarti pada hari Senin tanggal 11 September 2017. Data diperoleh dengan menggunakan kuisioner yaitu angket motivasi belajar, dari hasil angket motivasi belajar sebelum dan angket motivasi belajar sesudah diberi perlakuan.

Angket motivasi belajar sebelum diberikan kepada siswa sebelum pembelajaran menggunakan sistem *reward* dalam metode *quiz team* sehingga dapat diperoleh hasil angket motivasi belajar sebelum diberikan perlakuan yaitu pada hari Selasa, Rabu dan Kamis tanggal 4, 5 dan 6 Agustus 2018. Sedangkan angket motivasi belajar sesudah diberikan kepada siswa sesudah pembelajaran menggunakan sistem *reward* dalam metode *quiz team* sehingga dapat diperoleh hasil angket motivasi belajar sesudah perlakuan yaitu pada hari Selasa, Rabu dan Kamis tanggal 4, 5 dan Agustus 2018.

Angket motivasi belajar dibagi menjadi 2 pernyataan yaitu pernyataan positif dan pernyataan negatif. Angket tersebut digunakan sebagai instrumen penelitian untuk mengukur motivasi

belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan sistem *reward* dalam metode *quiz team*. Pelaksanaan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan sistem *reward* dalam metode *quiz team* terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri Sambiroto 01 Semarang. Penelitian diharapkan dapat mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa setelah pelaksanaan pembelajaran menggunakan sistem *reward* dalam metode *quiz team*.

Berikut tabel nilai angket motivasi belajar sebelum dan angket motivasi belajar sesudah perlakuan pada tema 1 subtema 2 pembelajaran 1, 2 dan 3 kelas VA SD Negeri Sambiroto 01 Semarang.

Tabel 4.1. Nilai Motivasi Belajar Sebelum dan Sesudah Perlakuan

	Motivasi Belajar	
	Pretest	Posttest
Jumlah	1991	3463
Rata-rata	51,051	88,795
Nilai tertinggi	68	99
Nilai terendah	30	80

Berdasarkan tabel 4.1 menunjukkan bahwa terjadi perubahan yang berupa meningkatnya hasil angket setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan sistem *reward* dalam metode *quiz team*. Pada hasil angket motivasi belajar sebelum diberikan perlakuan diperoleh rata-rata angket sebesar 51,051 dengan nilai terendah 30 dan tertinggi sebesar 68. Sedangkan pada hasil angket motivasi belajar sesudah diberi perlakuan diperoleh nilai rata-rata anget sebesar 88,795 dengan nilai terendah sebesar 80 dan tertinggi sebesar 99. Data hasil angket motivasi belajar sebelum dan angket motivasi belajar sesudah diberi perlakuan

menunjukkan bahwa terjadi perubahan yaitu peningkatan motivasi belajar siswa setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan sistem *reward* dalam metode *quiz team* sebanyak 38%.

Perubahan motivasi belajar terjadi karena pembelajaran dilakukan dengan perlakuna menggunakan sistem *reward* dalam metode *quiz team* telah menarik perhatian dan respon siswa. Pembelajaran yang menarik inilah yang mampu memberikan perubahan hasil motivasi belajar siswa. Respon siswa yang baik membuat pembelajaran menjadi berjlan lancar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sistem *reward* dalam metode *quiz team* dapat diterapkan terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri Sambiroto 01 Semarang.

Peneliti dalam menganalisis data penelitian ini diawali dengan uji normalitas data menggunakan uji normalitas terlebih dahulu yaitu dengan uji *Lilliefors* terhadap motivasi belajar siswa sebelum diberi perlakuan pembelajaran tanpa menggunakan sistem *reward* dalam metode *quiz team*. Untuk mengetahui apakah data dalam penelitian ini beristribusi normal atau berdistribusi tidak normal, maka peneliti perlu mengetahui bahwa dalam uji normalitas terdapat kriteria yaitu $L_0 < L_{tabel}$ maka H_0 diterima, artinya data berdistribusi normal. Begitupun sebaliknya, jika $L_0 > L_{tabel}$ maka H_0 ditolak, artinya data berdistribusi tidak normal. Dalam perhitungan uji normalitas ini peneliti menggunakan taraf signifikan 5%. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah motivasi belajar siswa.

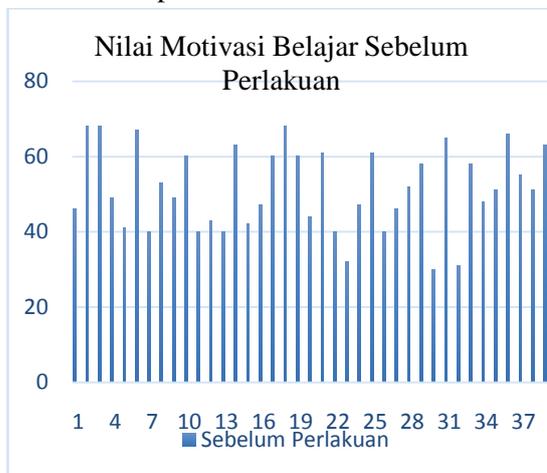
Berikut rekapitulasi nilai motivasi sebelum:

Tabel 4.2. Rekapitulasi Nilai Motivasi Belajar Sebelum Perlakuan

Jumlah	1993	Keterangan: Jika $L_0 < L_{tabel}$, maka data berdistribusi normal L_0 0,1204 L_{tabel} 0,1419
Rata-rata (\bar{x})	51,051	
S	10,8190	
S^2	117,0499	
Karena $L_0 < L_{tabel}$, maka data tersebut berdistribusi normal		

Berdasarkan tabel 4.2 rekapitulasi nilai motivasi belajar sebelum diperoleh $L_0 < L_{tabel}$ yang artinya data berdistribusi normal. Dapat dijabarkan perhitungan uji normalitas data diawali dengan mengurutkan data dari terkecil hingga terbesar, sekaligus meranking nilai tersebut.

Berikut diagram batang rekapitulasi nilai motivasi belajar sebelum perlakuan:



Gambar 4.1. Diagram Batang Rekapitulasi Angket Motivasi Belajar Sebelum Perlakuan

Peneliti dalam menganalisis data penelitian menggunakan uji normalitas yaitu dengan uji *Lilliefors* terhadap motivasi belajar siswa sesudah perlakuan pembelajaran dengan

menggunakan sistem *reward* dalam metode *quiz team*.

Untuk mengetahui apakah data dalam penelitian ini berdistribusi norma atau berdistribusi tidak normal, maka peneliti perlu mengetahui bahwa dalam uji normalitas terdapat kriteria yaitu jika $L_0 < L_{tabel}$ maka H_0 diterima, artinya data berdistribusi normal. Begitupun sebaliknya, jika $L_0 > L_{tabel}$ maka H_0 ditolak, artinya data berdistribusi tidak normal. Dalam perhitungan uji normalitas ini peneliti menggunakan taraf signifikan 5%. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah motivasi belajar siswa.

Berikut rekapitulasi nilai motivasi belajar sesudah:

Tabel 4.3. Rekapitulasi Nilai Motivasi Belajar Sesudah Perlakuan

Jumlah	3463	Keterangan: Jika $L_0 < L_{tabel}$, maka data berdistribusi normal L_0 0,1290 L_{tabel} 0,1419
Rata-rata (\bar{x})	88,795	
S	6,5219	
S^2	42,535	
Karena $L_0 < L_{tabel}$, maka data tersebut berdistribusi normal		

Berdasarkan tabel 4.3 rekapitulasi nilai motivasi belajar sebelum diperoleh $L_0 < L_{tabel}$ yang artinya data berdistribusi normal. Dapat dijabarkan perhitungan uji normalitas data diawali dengan mengurutkan data dari terkecil hingga terbesar, sekaligus meranking nilai tersebut.

Berikut diagram batang rekapitulasi nilai motivasi belajar sebelum perlakuan:



Gambar 4.2. Diagram Batang Rekapitulasi Angket Motivasi Belajar Sesudah Perlakuan

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil judul “Penerapan Sistem *Reward* dalam Metode *Quiz Team* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Sambiroto 01 Semarang”. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan desain penelitian *Pre-Experimental Design* yaitu *One Group Pretest Posttest Design*. Sesuai dengan desain penelitian, peneliti melakukan penelitian hanya menggunakan satu kelompok kelas saja yaitu kelas VA SD Negeri Sambiroto 01 Semarang dengan sampel sebanyak 39 siswa yang terdiri dari 22 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan.

Penelitian diawali dengan melakukan wawancara kepada guru kelas dan melakukan observasi terhadap proses pembelajaran di sekolah yang akan diteliti. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti, peneliti menemukan permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran yaitu rendahnya motivasi belajar siswa. Dalam proses pembelajaran banyak siswa yang merasa tidak bersemangat ketika mengikuti pembelajaran di dalam kelas.

Permasalahan tersebut dikarenakan pada saat proses pembelajaran pembelajaran di dalam kelas masih menggunakan *teacher center* yaitu pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas berpusat pada guru dan juga guru jarang memberikan hadiah untuk siswa yang berhasil menjawab pertanyaan ketika diberi pertanyaan oleh guru selain itu guru juga jarang melakukan metode pembelajaran yang variatif yang dapat menumbuhkan semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga menyebabkan motivasi belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran rendah. Dengan hasil pengamatan tersebut maka peneliti perlu meneliti permasalahan yang dihadapi. Dalam proses penelitian hal pertama yang dilakukan peneliti adalah memikirkan satu solusi yang mampu mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan penelitian menggunakan metode pembelajaran yang mampu merubah suasana pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Langkah awal yang dilakukan peneliti dalam melakukan penelitian ialah membuat sebuah alat ukur atau instrumen yang mampu membantu peneliti untuk mengukur apa yang akan diukur dalam pelaksanaan penelitian. Instrumen yang digunakan penelitian berupa angket motivasi belajar siswa yang berisi beberapa aspek yang harus dipenuhi dalam mengukur tingkat motivasi belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas. pengambilan sampel dilakukan dengan *purposive sampling* untuk mengetahui perbedaan nilai *pretest* dan *posttest* dengan menerapkan sistem *reward* dalam metode *quiz team*.

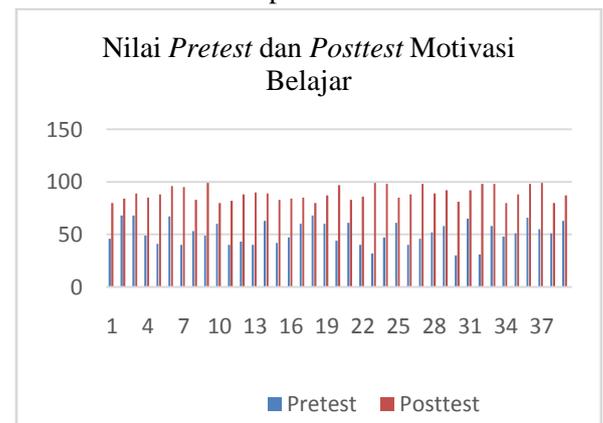
Metode *Quiz team* termasuk dalam *cooperative learning* yang mana dilakukan dengan cara berkelompok, metode belajar ini sangat menarik dan dapat menumbuhkan semangat siswa dalam menerima pembelajaran di dalam kelas karena dalam pembelajaran ini siswa akan berkompetisi untuk memenangkan kuis dan dapat mengalahkan kelompok lainnya. Kerjasama antar anggota kelompok sangat dibutuhkan karena untuk menyamakan pendapat demi menjawab pertanyaan dengan benar, dengan begitu siswa akan memperoleh jawaban yang sesuai dengan kesepakatan bersama. Pada akhir pelaksanaan metode ini peneliti memberikan sebuah *reward* kepada kelompok tersebut yaitu sebuah bintang yang akan dipasang di depan kelas, dalam pelaksanaannya peneliti setelah memberi pertanyaan kepada siswa dan siswa berdiskusi bersama kelompok, yang terlebih dahulu mengetahui jawaban tersebut dan menjawabnya dengan benar maka peneliti akan memberikan poin kepada kelompok tersebut. Poin tersebut akan direkapitulasi dan yang memiliki poin terbanyak maka dipernolehkan menempelkan satu bintang pada papan bintang, bintang tersebut diberikan hanya satu kali dalam sehari. Pemasangan papan bintang didepan kelas kelas memang disengaja agar papan bintang tersebut dapat dilihat oleh siswa ketika berada di kelas, dengan begitu siswa akan merasa tergerak untuk dapat mengalahkan kelompok lain yang sudah mendapatkan bintang lebih banyak dari kelompoknya.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan materi tema 1 organ gerak hewan dan manusia subtema 2 manusia dan lingkungan pembelajaran 1, 2 dan 3

yang terdiri dari IPA, Bahasa Indonesia, SBdP, IPS dan PPKn.

Pemerolehan data diambil dari hasil angket motivasi belajar sebelum dan angket motivasi sesudah diberikan perlakuan. Angket motivasi sebelum perlakuan adalah angket sebelum diterapkannya sistem *reward* dalam metode *quiz team* saat proses pembelajaran, sedankan angket setelah perlakuan adalah angket sesudah diterapkannya sistem *reward* dalam metode *quiz team* saat proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk apakah sistem *reward* dalam metode *quiz team* dapat diterapkan terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri Sambiroto 01 Semarang.

Berikut gambar diagram batang rekapitulasi nilai angket motivasi belajar sebelum dan sesudah perlakuan:



Gambar 4.3 Diagram batang rekapitulasi Angket Motivasi Belajar Sebelum dan sesudah Perlakuan

Berdasarkan gambar 4.3 dapat dilihat dengan jelas antra nilai hasil angket motivasi belajar sebelum dan sesudah perlakuan terjadi perubahan yaitu berupa peningkatan yang diperoleh sebesar 38%.

Dalam penelitian ini, nilai motivasi belajar dihitung dengan menggunakan uji normalitas data awal (angket motivasi belajar sebelum)

menggunakan *Lilliefors*. Dengan menggunakan uji *Lilliefors* data tersebut dapat diketahui berdistribusi normal atau berdistribusi tidak normal, uji normalitas tersebut menggunakan taraf signifikan 5% dengan banyaknya data $n=39$ diperoleh hasil rata-rata nilai motivasi belajar sebelum diberi perlakuan sebesar 51,051. Perhitungan simpangan baku diperoleh sebesar 10,825. Dari perhitungan rata-rata dan simpangan baku tersebut diperoleh L_0 sebesar 0,1204. Dari jumlah siswa $n=39$ dapat kita lihat pada tabel *Lilliefors* diperoleh L_{tabel} sebesar 0,1419. Cara mengetahui L_{tabel} dapat dihitung dengan rumus $n>30$ yaitu $0,886 : \sqrt{n}$ jika dihitung maka $0,886 : \sqrt{39} = 0,886 : 6,244 = 0,1419$. Sehingga diperoleh L_{tabel} dengan taraf signifikan 5% sebesar 0,1419. Dari hasil perhitungan tersebut diperoleh kesimpulan bahwa $L_0 < L_{tabel}$, artinya data berdistribusi normal. Jadi dapat disimpulkan bahwa data nilai motivasi belajar sebelum perlakuan berdistribusi normal.

Pada perhitungan uji normalitas data akhir (angket motivasi belajar sesudah) menggunakan uji *Lilliefors* dengan taraf signifikan 5%. Dengan banyaknya data $n=39$ diperoleh hasil rata-rata nilai motivasi belajar sesudah diberi perlakuan sebesar 88,795. Perhitungan simpangan baku diperoleh sebesar 6,5219. Dari perhitungan rata-rata dan simpangan baku tersebut diperoleh L_0 sebesar 0,1290. Dari jumlah siswa $n=39$ dapat kita lihat pada tabel *Lilliefors* diperoleh L_{tabel} sebesar 0,1419. Cara mengetahui L_{tabel} dapat dihitung dengan rumus $n>30$ yaitu $0,886 : \sqrt{n}$ jika dihitung maka $0,886 : \sqrt{39} = 0,886 : 6,244 = 0,1419$. Sehingga diperoleh L_{tabel} dengan taraf signifikan 5% sebesar 0,1419. Dari hasil perhitungan tersebut

diperoleh kesimpulan bahwa $L_0 < L_{tabel}$, artinya data berdistribusi normal. Jadi dapat disimpulkan bahwa data nilai motivasi belajar sesudah perlakuan berdistribusi normal.

Setelah seluruh data diketahui berdistribusi normal, peneliti juga menghitung nilai peningkatan motivasi belajar siswa dengan menggunakan rumus nilai rata-rata sesudah perlakuan dikurangi nilai rata-rata sebelum perlakuan dibagi nilai maksimum yang diperoleh dan dikalikan 100%. Perhitungannya diperoleh sebagai berikut nilai rata-rata sesudah perlakuan adalah 88,795 dikurangi dengan nilai rata-rata sebelum perlakuan sebesar 51,051 yang diperoleh hasil 37,744 dibagi nilai maksimum yaitu 99, dan diperoleh hasil 0,381 lalu dikalikan 100% sehingga diperoleh 38,1% dapat dibulatkan menjadi 38%.

KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah, pengajuan hipotesis, analisis data penelitian, dan pembahasan diperoleh kesimpulan bahwa sistem *reward* dalam metode *quiz team* dapat diterapkan terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri Sambiroto 01 Semarang, karena motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri Sambiroto 01 mengalami perubahan yaitu peningkatan yang mana dapat dilihat dari perubahan rata-rata nilai siswa dari sebelum perlakuan sebesar 51,051 menjadi 88,795 setelah diberi perlakuan. Peningkatan tersebut sebesar 38%.

Berdasarkan kesimpulan di atas maka saran yang dapat diberikan dengan tujuan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri Sambiroto 01 Semarang sebagai berikut:

Penerapan metode *quiz team* didalam kelas maka harus dapat

menguasai kelas dengan baik, karena dengan penguasaan kelas yang baik suasana kelas akan sangat kondusif dan teratur.

Disarankan sistem *reward* dalam metode *quiz team* dapat digunakan untuk pembelajaran selanjutnya atau digunakan untuk seluruh tema sebagai pembelajaran dalam penggunaan metode pembelajaran.

Pada saat proses menunjuk siswa ketika proses *quiz team* sebaiknya jeli dan lebih teliti, karena siswa bisa saja akan merasa kurang adil ketika hanya kelompok tertentu saja yang dipilih saat proses berlangsungnya pembelajaran tersebut.

DAFTAR RUJUKAN

Aprilianto, Ridwan. 2016. *Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Model Team Quiz Berbantu Metode Reward and Punishment pada Siswa Kelas IV SD Negeri Palebon 03 Semarang*: Universitas PGRI Semarang.

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Edisi Revisi). Jakarta: Rineka Cipta.

Djamarah, Syaiful Bahri. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Djamarah, Syaiful Bahri. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Hamalik, Oemar. 2005. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.

Martono, Nanang. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Paizaluddin. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Suprijono, Agus. 2014. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Surabaya: Pustaka Pelajar.

Soegeng, A.Y. 2013. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: IKIP PGRI PRESS.