

## PENGARUH INTERAKSI EDUKATIF DAN REWARD TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI

**Ahmad Rifa'i**

S1 Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya, [ahmadrifai@mhs.unesa.ac.id](mailto:ahmadrifai@mhs.unesa.ac.id)

**Retno Mustika Dewi**

Dosen S1 Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya, [retnomustika@unesa.ac.id](mailto:retnomustika@unesa.ac.id)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah Interaksi edukatif dan *Reward* mempunyai pengaruh positif dan signifikansi terhadap keaktifan belajar ekonomi siswa Kelas X IPS SMA Negeri 1 Gresik. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Kelas X IPS SMA Negeri 1 Gresik yang berjumlah 100 orang. Teknik sampel dalam penelitian ini adalah simple random sampling dengan jumlah sampel sebesar 78 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dokumentasi dan angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas, uji linearitas, uji multikolinearitas, regresi linear berganda, uji t, uji f, dan determinasi. Berdasarkan analisis data diperoleh persamaan regresi linear berganda  $Y = 27,531 + 0,188 X_1 + 0,218 X_2$ . Variabel Interaksi edukatif memiliki pengaruh positif dan signifikan secara parsial terhadap keaktifan belajar ekonomi siswa dengan nilai sig <0.05 atau  $0.15 < 0.05$  dengan T hitung 2,494, Variabel *Reward* memiliki pengaruh positif dan signifikan secara parsial terhadap keaktifan belajar ekonomi siswa dengan nilai sig <0.05 atau  $0.39 < 0.05$  dengan Thitung 2,101. Secara bersama-sama Interaksi edukatif dan *Reward* memiliki pengaruh positif dan signifikan secara parsial terhadap keaktifan dengan nilai sig <0.05 atau  $0.00 < 0.05$ . Persentase sumbangan Interaksi edukatif dan *Reward* terhadap keaktifan sebesar 22,1%. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah Interaksi edukatif memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap keaktifan dan *Reward* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap keaktifan. Secara simultan Interaksi edukatif dan *Reward* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap keaktifan.

**Kata kunci:** Interaksi Edukatif, Reward dan Keaktifan Belajar Ekonomi Siswa.

### Abstract

*This research aims to find out whether the educational Interaction and Reward positive and significant effect against liveliness studied economics students Class X IPS SMA Negeri 1 Gresik. The population in this research is the whole grade X IPS SMA Negeri 1 Gresik totalling 100 people. Sampling techniques in the study is simple random sampling with the total sample of 78 people. Data collection techniques used are observation, documentation and question form. Data analysis technique used is the test of normality, test linearity, multiple linear regression, multicollinearity, t test, f test, and determination. Based on the analysis of the linear regression equation obtained data double  $Y = 27.531 + 0.188 x_1 + X_2 0.218$ . Educational Interaction variables have positive and significant influence partially against liveliness studied economics students with a value of sig < 0.05 or 0.15 0.05 T count with 2.494, variable Reward has a positive and significant influence partially against liveliness studied economics students with a value of sig < 0.05 0.05 or 0.39 with 2.101 Thitung. Together the educational Interaction and Reward positive and significant influence partially against liveliness studied economics students with a value of sig < 0.05 0.00 0.05 or. The percentage contribution of the educational Interaction and Reward against the liveliness of students study economics 22.1%. Conclusions in this study is an educational Interaction has a positive and significant influence towards liveliness studied economics students and Reward positive and significant effect against liveliness studied economics students. In the simultaneous trials of educational Interaction and Reward positive and significant effect against liveliness studied economics students.*

**Keywords:** *Educative Interactions, Reward and Activity studied economics students.*

### PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran dalam pendidikan, khususnya pendidikan formal yang berlangsung disekolah, merupakan interaksi aktif antara guru dan siswa. Tugas dan tanggung jawab utama seorang guru

adalah mengelola pembelajaran dengan lebih efektif, dinamis, efisien, dan positif, yang ditandai dengan adanya kesadaran dan keterlibatan aktif diantara dua subyek pembelajaran. Menurut Rohani (2004:1) menyatakan Guru sebagai penginisiatif awal dan pengarahserta pembimbing, sedangkan siswa sebagai

yang mengalami dan terlibat aktif untuk memperoleh perubahan diri dalam pembelajaran.

Salah tugas utama guru dalam kegiatan pembelajaran disekolah yakni menciptakan suasana pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik agar senantiasa belajar dengan baik dan bersemangat, sebab dengan iklim pembelajaran yang seperti ini akan berdampak positif dalam meningkatkan keaktifan siswa dikelas secara optimal. Menurut Djamarah (2005:11) menyatakan hubungan yang komunikatif dapat terjadi apabila seorang guru memiliki untuk memahami apa dan bagaimana persepsi seorang siswa terhadap seorang guru Interaksi yang baik terjadi apabila terdapat hubungan aktif dua arah antar guru dan anak didik yang berlangsung dalam ikatan tujuan pendidikan. Dalam pembelajaran interaksi ini disebut dengan Interaksi edukatif.

Di dalam interaksi edukatif tersebut terdapat hubungan yang aktif antara guru dan siswa dengan sejumlah pengetahuan sebagai mediumnya. Dalam hal ini salah satu faktor yang dapat menyebabkan interaksi ini berjalan dengan baik merupakan kemampuan guru. Seorang guru dituntut untuk mampu menggunakan berbagai macam keterampilan, strategi dan alat bantu mengajar saat sedang berinteraksi dengan siswa.

Aristiyani, (2011 : 1) Menyatakan bahwa :

“Dalam proses belajar mengajar siswa memiliki posisi sentral, oleh karena itu sudah menjadi keharusan bahwa siswa harus berpartisipasi aktif saat proses belajar mengajar sedang berlangsung. Salah satu cara yang dapat digunakan guru agar siswa aktif dikelas adalah dengan menggunakan alat bantu *reward* kepada siswa. *Reward* dapat mewakili sesuatu yang tidak disampaikan guru dengan kata-kata atau kalimat. Kesulitan peserta didik memahami konsep dan prinsip tertentu dapat diatasi dengan menggunakan *reward*”.

Keampuan *reward* merupakan alat bantu pendidikan mendapatkan umpan balik dari peserta didik akan terasa jika penggunaannya tepat. Pemberian *reward* tidak diperbolehkan terlalu sering, sebab hal itu akan menjadi kebiasaan yang kurang menguntungkan dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini terjadi karena peserta didik akan giat belajar bila hasil kerjanya mendapatkan imbalan dari guru. Karena ada hadiah, baru peserta didik mau belajar dengan giat. Tetapi bila tidak, peserta didik akan malas belajar. Oleh karena itu, alangkah bijaksana jika guru tidak memberitahukan terlebih dulu kepada peserta didik sebelum dia menyelesaikan tugas yang diberikan dengan baik.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan dengan Ibu Tri Ervina Kristi Wiyani selaku guru mata pelajaran ekonomi didapatkan bahwa penyebab keaktifan belajar ekonomi siswa belum optimal

adalah karena masih banyak siswa yang tidak memiliki motivasi dan keinginan untuk mengikuti pelajaran dengan baik. Sementara berdasarkan hasil pengamatan saya, faktor yang menyebabkan keaktifan belajar siswa belum optimal yaitu siswa kurang fokus dalam menerima pembelajaran dan terkadang menemukan kondisi siswa yang sedang melakukan kegiatanlain diluar pembelajaran (mengatuk,mengganggu teman, bermain), suasana kelas yang kondusif, interaksi yang terjalin antara guru dengan siswa begitu efektif, saat guru memberikan pertanyaan seputar materi tidak ada siswa yang percaya diri untuk menjawab pertanyaan tersebut. Hal ini juga dipengaruhi oleh kurang beraninya siswa bertanya kepada guru pada saat pembelajaran, serta masih kurang terjalin interaksi edukatif yang baik antara guru dengan siswa. Selain itu, dalam proses belajar mengajar guru kurang memberikan ransangan bagi siswa berupa *reward* yang dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian yang dengan judul “Pengaruh Interaksi Edukatif Dan Reward Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IPS SMA Negeri 1 Gresik”

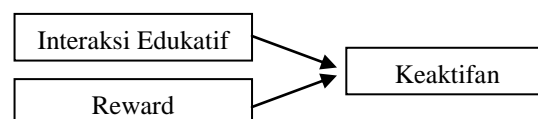
#### Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pengaruh Interaksi Edukatif terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Gresik.
2. Untuk mengetahui pengaruh *Reward* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Gresik.
3. Untuk mengetahui pengaruh Interaksi Edukatif dan *Reward* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Gresik.

#### METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif yaitu mengungkapkan pengaruh antar variabel yang dinyatakan dalam angka serta menjelaskan dengan teori-teori yang telah ada dan menggunakan teknik analisis data yang sesuai dengan variabel yang ada dalam penelitian. Variabel yang diteliti yaitu variable bebas (interaksi edukatif dan *reward*) terhadap variabel terikat (keaktifan siswa). Berikut adalah Rancangan Penelitiannya



Sumber : Sugiyono (2015)

# PENGARUH INTERAKSI EDUKATIF DAN REWARD TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI

Adapun waktu dan tempat Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Gresik yang beralamat di Jl. Arif Rahman Hakim No.1 Gresik. Waktu penelitian pada semester II tahun pelajaran 2016/2017.

Populasi dari penelitian ini yakni seluruh siswa kelas X IPS SMA Negeri 1 Gresik tahun ajaran 2016/2017 yang berjumlah 100 siswa. Dalam penelitian ini menggunakan simple random sampling. Penentuan besarnya sampel dalam penelitian ini menggunakan tabel penentuan sampel dari *Isac* dan *Michael* (Sugiyono, 2015:86) dengan taraf kesalahan 5%. Maka dari total populasi sebesar 100, pada kolom taraf kesalahan 5% dapat diperoleh angka sampel sebesar 78. Penentuan jumlah sampel penelitian pada masing-masing kelas menggunakan teknik sampel random sampling.

Sedangkan instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket/kuisisioner. Angket/kuisisioner digunakan untuk memperoleh data mengenai interaksi edukatif, *reward* dan keaktifan belajar siswa. Penilaian angket dalam penelitian ini menggunakan pedoman *skala likert*. Dengan *skala likert*, variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrument pernyataan atau pertanyaan dari variabel interaksi Edukatif adalah sebagai berikut: (a) Adanya komunikasi yang baik antara guru dengan siswa; (b) Adanya suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan; (c) Guru menggunakan metode yang beragam dalam mengajar; (d) Guru memberikan evaluasi di akhir materi pelajaran; (e) Adanya tanya jawab antara guru dengan siswa; (f) Guru mengadakan penilaian di dalam proses pembelajaran; (g) Guru menggunakan alat bantu dalam pembelajaran. Dan untuk variabel reward yaitu (a) Hadiah; (b) Pujian; (c) Pemberian Angka dan Penilaian. Sedangkan untuk keaktifan adalah (a) Perhatian siswa terhadap penjelasan guru; (b) Kerjasama dalam kelompok; (c) Memberikan kesempatan berpendapat kepada teman dalam kelompok; (d) Memberikan gagasan yang cemerlang; (e) Saling membantu menyelesaikan masalah. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, Angket (kuisisioner) dan dokumentasi. Dan untuk uji instrumen pada penelitian ini menggunakan uji validitas dan reliabilitas, sedangkan pada analisis data menggunakan uji asumsi klasik yang meliputi uji normalitas, uji multikolinearitas, uji heteroskedastisitas dan uji linearitas. Uji regresi linier berganda, uji hipotesis dan koefisien determinan berganda.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Dari hasil uji validitas variabel interaksi edukatif dapat dijelaskan bahwa dari 21 pertanyaan terdapat 3

pertanyaan yang tidak valid yaitu 4, 15 dan 17. Selanjutnya pada variabel reward dapat dijelaskan juga bahwa dari 9 pertanyaan terdapat 2 pertanyaan yang valid yaitu 24 dan 29, pada variabel keaktifan juga dijelaskan bahwa dari 15 pertanyaan terdapat 3 pertanyaan yang tidak valid yaitu 32, 32 dan 43. Jadi berdasarkan uji validitas instrument interaksi edukatif, reward dan keaktifan siswa terdapat 37 soal yang layak untuk disebar. Sedangkan dari hasil reliabilitas interaksi edukatif didapatkan hasil bahwa nilai Cronbach Alpha 0,835 lebih besar dari 0,60. Pada variabel reward didapatkan hasil bahwa nilai Cronbach Alpha 0,390 lebih besar dari 0,60. Pada variabel keaktifan didapatkan hasil bahwa nilai Cronbach Alpha 0,692 lebih besar dari 0,60 sehingga dapat disimpulkan bahwa instrument tersebut reliabel. Adapun deskripsi data hasil angket adalah sebagai berikut:

### 1. Data Interaksi Edukatif

Dapat disimpulkan bahwa distribusi jawaban dari tiap indikator sebagai berikut dari indikator Adanya Komunikasi Antara Guru Dengan Siswa distribusi jawaban tentang indikator adanya komunikasi antara guru dengan siswa, terdapat 3 pertanyaan dan dapat disimpulkan bahwa responden yang menjawab (SS) sebesar 14,6%, (ST) sebesar 66,7%, (RG) sebesar 17,9, (TS) sebesar 0,9% dan (STS) sebesar 0%. Indikator Adanya Suasana Belajar Yang Kondusif Dan Menyenangkan distribusi jawaban tentang indikator adanya komunikasi antara guru dengan siswa, terdapat 2 pertanyaan dan dapat disimpulkan bahwa responden yang menjawab (SS) sebesar 14,8%, (ST) sebesar 64,2%, (RG) sebesar 17,9, (TS) sebesar 3,2% dan (STS) sebesar 0%. Indikator Guru Menggunakan Metode Yang Beragam Dalam Mengajar distribusi jawaban tentang indikator adanya komunikasi antara guru dengan siswa, terdapat 3 pertanyaan dan dapat disimpulkan bahwa responden yang menjawab (SS) sebesar 10,3%, (ST) sebesar 53,4%, (RG) sebesar 24,4 (TS) sebesar 11,2% dan (STS) sebesar 0,8%. Indikator Guru Memberikan Evaluasi Diakhir Materi Pelajaran. distribusi jawaban tentang indikator adanya komunikasi antara guru dengan siswa, terdapat 3 pertanyaan dan dapat disimpulkan bahwa responden yang menjawab (SS) sebesar 15,4%, (ST) sebesar 67,5%, (RG) sebesar 13,7, (TS) sebesar 3,5% dan (STS) sebesar 0%. Indikator Adanya Tanya Jawab Antara Guru Dengan Siswa distribusi jawaban tentang indikator adanya komunikasi antara guru dengan siswa, terdapat 2 pertanyaan dan dapat disimpulkan bahwa responden yang menjawab (SS) sebesar 32,7%, (ST) sebesar

62,8%, (RG) sebesar 4,5%, (TS) sebesar 0% dan (STS) sebesar 0%. Indikator Guru Mengadakan Penilaian Didalam Proses Pembelajaran distribusi jawaban tentang indikator adanya komunikasi antara guru dengan siswa, terdapat 2 pertanyaan dan dapat disimpulkan bahwa responden yang menjawab (SS) sebesar 27,6%, (ST) sebesar 59,0%, (RG) sebesar 10,3, (TS) sebesar 2,3% dan (STS) sebesar 0,7%. Indikator Guru Mengguankan Alat Bantu Dalam Pembelajaran distribusi jawaban tentang indikator adanya komunikasi antara guru dengan siswa, terdapat 2 pertanyaan dan dapat disimpulkan bahwa responden yang menjawab (SS) sebesar 20,1%, (ST) sebesar 60,7%, (RG) sebesar 12,4, (TS) sebesar 5,9% dan (STS) sebesar 1,3%.

2. Data Reward

Dapat disimpulkan bahwa distribusi jawaban dari tiap indikator sebagai berikut: Indikator Hadiah distribusi jawaban tentang indikator adanya komunikasi antara guru dengan siswa, terdapat 2 pertanyaan dan dapat disimpulkan bahwa responden yang menjawab (SS) sebesar 18,6%, (ST) sebesar 56,4%, (RG) sebesar 13,5, (TS) sebesar 8,9% dan (STS) sebesar 2,6%. Indikator pujian distribusi jawaban tentang indikator adanya komunikasi antara guru dengan siswa, terdapat 3 pertanyaan dan dapat disimpulkan bahwa responden yang menjawab (SS) sebesar 13,2%, (ST) sebesar 58,5%, (RG) sebesar 20,5, (TS) sebesar 5,1% dan (STS) sebesar 1,7%. Indikator Penilaian distribusi jawaban tentang indikator adanya komunikasi antara guru dengan siswa, terdapat 3 pertanyaan dan dapat disimpulkan bahwa responden yang menjawab (SS) sebesar 19,3%, (ST) sebesar 59,6%, (RG) sebesar 17,3, (TS) sebesar 2,7% dan (STS) sebesar 1,2%.

3. Data Keaktifan

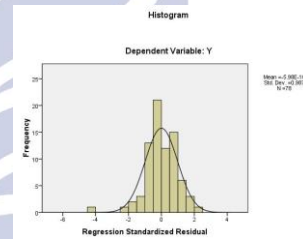
Dapat disimpulkan bahwa distribusi jawaban dari tiap indikator sebagai berikut: Indikator Perhatian Siswa Terhadap Penjelasan Guru distribusi jawaban tentang indikator adanya komunikasi antara guru dengan siswa, terdapat 1 pertanyaan dan dapat disimpulkan bahwa responden yang menjawab (SS) sebesar 10,3%, (ST) sebesar 70,5%, (RG) sebesar 17,9, (TS) sebesar 1,3% dan (STS) sebesar 0%. Indikator Kerjasama Dalam Kelompok distribusi jawaban tentang indikator adanya komunikasi antara guru dengan siswa, terdapat 3 pertanyaan dan dapat disimpulkan bahwa responden yang menjawab (SS) sebesar 18,4%, (ST) sebesar 72,6%, (RG) sebesar 8,5, (TS) sebesar 0,4% dan (STS) sebesar 0%. Indikator Memberikan Kesempatan Berpendapat Kepada Teman Dalam Kelompok distribusi jawaban tentang indikator

adanya komunikasi antara guru dengan siswa, terdapat 3 pertanyaan dan dapat disimpulkan bahwa responden yang menjawab (SS) sebesar 11,5%, (ST) sebesar 66,7%, (RG) sebesar 20,9, (TS) sebesar 0,4% dan (STS) sebesar 0,4%. Indikator Memberikan Gagasan Yang Cemerlang distribusi jawaban tentang indikator adanya komunikasi antara guru dengan siswa, terdapat 3 pertanyaan dan dapat disimpulkan bahwa responden yang menjawab (SS) sebesar 5,9%, (ST) sebesar 49,6%, (RG) sebesar 41,0, (TS) sebesar 2,1% dan (STS) sebesar 1,3%. Indikator Saling Membantu Menyelesaikan Masalah distribusi jawaban tentang indikator adanya komunikasi antara guru dengan siswa, terdapat 2 pertanyaan dan dapat disimpulkan bahwa responden yang menjawab sangat setuju (SS) sebesar 14,1%, setuju (ST) sebesar 78,2%, ragu-ragu (RG) sebesar 7,1, tidak setuju (TS) sebesar 0,6% dan sangat tidak setuju (STS) sebesar 0%.

Hasil Analisis Data

1. Uji Asumsi Klasik

a. Uji Normalitas.

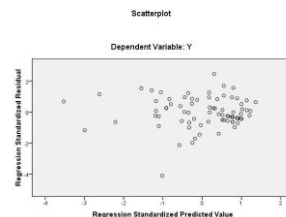


Berdasarkan tampilan output chart diatas dapat dilihat grafik histogram dan grafik plot. Dimana grafik histogram memberikan pola distribusi yang melenceng ke kanan yang artinya data berdistribusi normal.

b. Uji Multikolinearitas.

Berdasarkan uji multikolinearitas bahwa nilai Tolerance semua variabel independen lebih besar dari 0,10 yaitu 0,748 dan nilai VIF semua variabel independen lebih kecil dari 10,00 yaitu 1,337 Hal tersebut menunjukkan bahwa tidak terjadi multikolinearitas.

c. Uji Heteroskedastisitas.



Dari gambar diatas terlihat bahwa titik-titik menyebar diatas dan dibawah nol sumbu vertikal

dan tidak teratur atau tidak membentuk pola (bergelombang, menyebar atau menyempit) sehingga dapat disimpulkan bahwa pada model regresi ini tidak terjadi heteroskedastisitas.

**d. Uji Linieritas.**

Berdasarkan uji linieritas yang telah dilakukan bahawa nilai signifikansi pada linearity sebesar 0,000 karena signifikansi kurang dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa antara variabel interaksi edukatif (X1) dan keaktifan (Y) terdapat hubungan yang linier. Sementara itu diketahui pula variabel reward (X2) dan keaktifan (Y) mempunyai nilai signifikansi pada linearity sebesar 0,000 karna signifikansi kurang dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa antara interaksi edukatif dan reward dan keaktifan terdapat hubungan yang linier.

**2. Analisis Regresi Linier Berganda**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	27,531	4,643		5,930	,000
	X1	,188	,076	,294	2,484	,015
	X2	,218	,104	,248	2,101	,039

a. Dependent Variable: Y

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa model persamaan regresi linier berganda sebagai berikut  $Y = 27,531 + 0,188 X1 + 0,218 X2$

**3. Uji Hipotesis**

**a. Uji t**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	27,531	4,643		5,930	,000
	X1	,188	,076	,294	2,484	,015
	X2	,218	,104	,248	2,101	,039

a. Dependent Variable: Y

X1 = 0,015 nilai ini > (0,05) sehingga X1 berpengaruh terhadap Y

X2 = 0,039 nilai ini > (0,05) sehingga X1 berpengaruh terhadap Y

**b. Uji F**

Berdasarkan uji F diketahui nilai signifikan sebesar  $0,000^a > \alpha (0,05)$  sehingga secara bersama-sama interaksi edukatif dan reward berpengaruh terhadap keaktifan

**4. Koefisien Determinan Berganda (R<sup>2</sup>)**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,470 <sup>a</sup>	,221	,200	3,16885

a. Predictors: (Constant), X2, X1

b. Dependent Variable: Y

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan nilai koefisien determinasi berganda sebesar 0,221 hal ini berarti 22,1% dari perubahan nilai variabel keaktifan dipengaruhi oleh interaksi edukatif dan reward. Sedangkan sisanya 77,9% Dipengaruhi oleh variabel lain diluar penelitian ini.

**Pembahasan**

**1. Pengaruh interaksi edukatif terhadap keaktifan belajar siswa.**

Berdasarkan hasil uji t nilai t hitung interaksi edukatif sebesar 2,494 Dengan nilai probabilitas signifikan sebesar  $0,015 < 0,05$  maka dalam penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara interaksi edukatif dengan keaktifan siswa.

Dari hasil analisis data diatas dapat membuktikan bahwa semakin baik hubungan antara guru dengan siswa dalam kelas dan interaksi edukatif yang baik, maka keaktifan siswa akan mengalami peningkatan. Artinya, semakin baik hubungannya antara guru dengan siswa maka semakin baik pula belajar siswa. Sebaliknya apabila hubungan siswa dengan guru kurang begitu baik, maka keaktifan belajar siswa pun akan mengalami penurunan.

**2. Pengaruh reward terhadap keaktifan belajar siswa.**

Berdasarkan hasil uji t nilai t hitung reward sebesar 2,101 Dengan nilai probabilitas signifikan sebesar  $0,039 < 0,05$  maka dalam penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara reward dengan keaktifan siswa.

Dari hasil analisis data diatas dapat membuktikan bahwa reward mempunyai dampak yang baik dalam keaktifan belajar siswa. Semakin banyak reward yang diberikan kepada siswa, maka akan dapat memotivasi siswa untuk aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Oleh sebab itu pemberian reward sangat diperlukan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa.

**3. Pengaruh interaksi edukatif dan reward terhadap keaktifan belajar siswa.**

Setelah dilakukan pengujian dengan uji F dalam tabel ANOVA diketahui bahwa nilai probabilitas sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa interaksi edukatif dan reward secara bersama-sama mempengaruhi keaktifan siswa.

## PENUTUP

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil uji statistik tentang pengaruh Interaksi edukatif dan Pemberian *Reward* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas X IPS SMA Negeri 1 Gresik yang telah dibahas pada bab IV maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut

1. Variabel Interaksi Edukatif (X1) berpengaruh positif dan signifikan terhadap keaktifan belajar siswa X IPS SMA Negeri 1 Gresik.
2. Variabel Pemberian *Reward* (X2) berpengaruh positif dan signifikan terhadap keaktifan siswa kelas X IPS SMA Negeri 1 Gresik.
3. Hasil dari pengujian signifikan secara simultan (uji F) bahwa interaksi edukatif dan Pemberian *Reward* secara bersama-sama memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keaktifan belajar ekonomi siswa kelas X IPS SMA Negeri 1 Gresik.

### Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas maka dapat diajukan saran sebagai berikut :

1. Perlu adanya interaksi edukatif antara guru dan siswa yang baik, serta pemberian *reward* yang diterapkan oleh guru benar-benar dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa, dan dari keaktifan siswa yang tinggi itu dapat mencapai prestasi yang lebih baik.
2. keaktifan belajar ekonomi siswa di SMA Negeri 1 Gresik masih tergolong kurang. Untuk itu siswa harus bisa mempertahankan dan meningkatkan lagi keaktifan belajarnya dengan cara memiliki manajemen waktu yang baik, tekun dan ulet dalam belajar serta memiliki atauran dan tata tertib belajar yang baik.
3. Peneliti selanjutnya sebaiknya mengkaji lebih banyak sumber maupun referensi yang terkait dengan interaksi edukatif dan *reward* terhadap keaktifan belajar siswa pada pembelajaran agar hasil penelitiannya dapat lebih baik dan lengkap.

### DAFTAR PUSTAKA

- Adi, S. 2015. Interaksi Edukatif Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Pada Madrasah Ibtidaiyah SeKecamatan Kota Bojonegoro. (Online), Volume 3, Nomor 3, (<http://ejournal.unesa.ac.id/article/18343/68/article.pdf>, di unduh 25 november 2016).
- Ahmad Rohani. 2004. *Pengelolaan pengajaran*. Jakarta. PT. Rineka Cipta.
- Djamarah, S.B. 2005. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Sehabuddin, Ahmad. 2015. Pengaruh Interaksi Edukatif Antara Guru Dengan Siswa Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X MA Nurul Iman Dasan Makam Lombok Timur Tahun Ajaran 2011-2012. (Online), Edisi XIV,

(<http://ejournal.iainmataram.ac.id/index.php/society/article/download/664/863.pdf>), di unduh 25 november 2016)

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Utomo, Mulyo. 2015. Pengaruh Pemberian *Reward* Terhadap Hasil Belajar *Shooting* Bola Basket (Studi Pada Kelas Sma Negeri 1 Soko). (Online), Volume 3, Nomor 2, (<http://ejournal.unesa.ac.id/article/17599/68/article.pdf>, di unduh 25 november 2016).