

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan penelitian untuk menarik kesimpulan berikut dari penelitian dan pembahasan tentang pengaruh pemberian hadiah (*reward*) terhadap semangat belajar siswa SMP Xaverius 1 Bandar Lampung.

1. Ada pengaruh positif dan signifikan antara pemberian hadiah (*reward*) dengan semangat belajar siswa.
2. Besar pengaruh pemberian hadiah (*reward*) terhadap semangat belajar siswa SMP Xaverius 1 Bandar Lampung dapat dilihat dari *R Square* sebesar 88% hadiah (*reward*) mempengaruhi semangat belajar sedangkan 12% faktor lain di luar cakupan penelitian ini.

#### **B. Implikasi**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Dari hasil penelitian, ditemukan bahwa pemberian hadiah (*reward*) memiliki dampak positif dan signifikan terhadap semangat belajar siswa. Oleh karena itu, perlu dirumuskan implikasi dalam upaya meningkatkan semangat belajar melalui pemberian hadiah (*reward*), sesuai dengan temuan dari hasil penelitian yang telah dilakukan, sejalan dengan temuan dari penelitian tentang pengaruh pemberian hadiah (*reward*) terhadap semangat belajar siswa. Kemudian mempunyai implikasi bahwa memberikan hadiah (*reward*) diprediksi akan meningkatkan semangat belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh pemberian hadiah (*reward*) terhadap semangat belajar siswa SMP Xaverius 1 Bandar Lampung sangat signifikan.

Implikasi teoritis dan praktis berikut berdasarkan temuan penelitian sebagai berikut:

1. Penelitian ini mengandung implikasi bahwa hadiah (*reward*) memiliki peran yang sangat penting bagi siswa SMP Xaverius 1 Bandar Lampung, karena pembelajaran yang dilakukan dengan berlandaskan bonus, nilai, pujian dan hadiah barang atau benda yang dapat memperlihatkan seberapa besar pengaruhnya terhadap semangat belajar
2. Hasil penelitian ini memberikan dampak yang begitu besar dalam kontekstual pada kehidupan. Hal ini dapat dilihat pada siswa SMP Xaverius 1 Bandar Lampung ketika diberikan hadiah sebagai bentuk pengakuan, apresiasi atau penghargaan ketika mencapai suatu target atau prestasi, siswa menjadi semakin semangat untuk belajar dalam mencapai target yang telah ditetapkan.

Berdasarkan implikasi Berdasarkan implikasi yang dikemukakan diatas, terdapat pula kelemahan yaitu:

1. Selama proses pengumpulan data, tanggapan responden terhadap kuesioner tidak mencerminkan pendapat mereka sebenarnya. Ini terjadi karena responden terkadang memiliki ide, anggapan, dan pemahaman yang berbeda satu sama lain, serta faktor-faktor lain seperti tingkat kejujuran yang mereka gunakan untuk menjawab kuesioner dan memberikan pendapat.
2. Keterbatasan waktu responden dalam melakukan pengisian kuesioner

### **C. Saran Penggunaan**

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh pemberian hadiah (*reward*) terhadap semangat belajar siswa. Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih memiliki kelemahan, maka dari itu penulis memberikan saran, antara lain:

1. Kepada Sekolah Menengah Pertama Xaverius 1 Bandar Lampung, terus untuk lebih sering memberikan hadiah supaya mampu meningkatkan semangat belajar bagi siswa, tentu dalam pemberian hadiah ini bisa berbagai macam cara salah

satunya yaitu dengan sering memberikan pujian atau kata positif ketika siswa berhasil menyelesaikan tugas atau mencapai suatu prestasi.

2. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan gambaran bagi pembaca yang baik sehingga para pembaca dapat mengambil atau mencontoh bagaimana memberikan hadiah yang baik bagi siswa untuk meningkatkan semangat belajar dalam setiap kegiatan yang dilakukan dimana pun dan kapanpun.
3. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan peneliti dapat lebih mengembangkan setiap variabel, mengukurnya lebih tepat, dan meningkatkan penelitian yang ada didukung oleh data terbaru berdasarkan pengalaman, sehingga manfaat dan hasil penelitian dibagikan oleh peneliti, siswa SMP Xaverius 1 Bandra Lampung.