

**PEMBERIAN HADIAH  
KAITANNYA DENGAN PRESTASI BELAJAR**



**KARYA ILMIAH**

oleh :  
**SARINAH, S.PSI**



**FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS MEDAN AREA**

**2004**

## DAFTAR ISI

	Hal.
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	i
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Perumusan Masalah .....	2
C. Tujuan dan Teoritis .....	2
<b>BAB II LANDASAN TEORITIS</b> .....	4
A. Prestasi Belajar .....	4
B. Pengertian Reward .....	11
C. Hubungan Reward Dengan Prestasi Belajar .....	24
D. Hipotesis .....	26
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	27
A. Identifikasi Variabel Penelitian .....	27
B. Defenisi Operasional .....	27
C. Populasi dan Metode Pengambilan Sampel .....	28
D. Metode Pengumpulan Data .....	30
E. Metode Analisis Data .....	33

<b>BAB IV</b>	<b>LAPORAN PENELITIAN</b> .....	34
	A. Persiapan Penelitian .....	34
	B. Pelaksanaan Penelitian .....	35
	C. Analisis Data .....	36
	D. Hasil Penelitian .....	36
	E. Hasil Diskusi .....	36
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP</b> .....	38
	A. Kesimpulan .....	38
	B. Saran-saran .....	38
	<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	40
	<b>LAMPIRAN</b>	

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. LATAR BELAKANG MASALAH

Peningkatan mutu pendidikan merupakan salah satu upaya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, sebab melalui pendidikan manusia akan dapat meningkatkan sikap, keterampilan, serta kemampuan berkomunikasi.

Oleh karena itu pendidikan merupakan posisi sentral yang mengintegrasikan berbagai faktor pendukung guna peningkatan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM), seperti ilmu pengetahuan dan teknologi, ilmu-ilmu sosial dan kemanusiaan serta faktor yang ada di masyarakat, sesuai dengan pernyataan Gaffar (1989 : 69 ), yaitu :

*“Bahwa untuk mencapai tahap tinggal landas SDM sebagai pendukung dan pelaksana pembangunan, perlu dikembangkan hingga menjadi SDM berkualitas”.*

Oleh karena itu setiap siswa (anak didik) diharapkan mampu memahami materi-materi pelajaran yang diterimanya dari guru atau pendidik. Sehingga diharapkan setiap siswa memiliki prestasi belajar yang baik dan memuaskan. Prestasi belajar sangat tergantung pada metode mengajar agar siswa dapat belajar efektif.

Salah satu cara untuk mendorong siswa lebih efektif dan membantu siswa keluar dari kesulitan belajar adalah dengan memberikan *reward* (ganjaran). Pemberian *reward* (ganjaran) terhadap siswa bertujuan agar siswa lebih termotivasi dan lebih rajin belajar serta mengerjakan tugas-tugas yang diberikan. Untuk melihat

sejauh mana *reward* dapat mempengaruhi siswa untuk memiliki prestasi belajar yang baik, maka kami mengambil topik ini untuk bahan eksperimen atau penelitian.

## **B. PERUMUSAN MASALAH**

Banyak faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa seperti metode mengajar, sosial ekonomi, lingkungan, intelegensi, minat, motivasi, dan lain-lainnya.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka yang menjadi ruang lingkup permasalahan dalam penelitian atau eksperimen ini adalah metode mengajar yang dilaksanakan oleh pengajar dalam setiap pengajaran. Dalam penelitian atau eksperimen ini yang akan dibahas adalah pemberian *reward*, dimana dengan pemberian *reward* ini diharapkan akan dapat meningkatkan para siswa guna peningkatan prestasi belajarnya.

## **C. TUJUAN DAN MANFAAT**

### **1. Tujuan Penelitian atau Eksperimen**

Dalam penelitian atau eksperimen ini tujuan yang harus dicapai adalah :

- Untuk memperoleh gambaran prestasi belajar siswa dengan memberikan *reward* (ganjaran).
- Untuk mengetahui pengaruh pemberian *reward* terhadap prestasi belajar siswa.

## 2. Manfaat Penelitian

Manfaat eksperimen yang diharapkan adalah sebagai berikut :

- Praktis

Bagi guru-guru khususnya bagi guru-guru kelas dua, agar mencoba menggunakan pemberian *reward* sebagai salah satu alternatif untuk memotivasi siswa agar lebih rajin lagi dan berpacu untuk mendapatkan prestasi belajar yang baik.

- Teoritis

Sebagai masukan bagi mahasiswa khususnya mahasiswa Psikologi untuk mengadakan penelitian atau eksperimen.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORITIS**

#### **A. PRESTASI BELAJAR**

Sebagaimana diketahui tujuan anak bersekolah adalah untuk memperoleh berbagai sikap keterampilan maupun pengetahuan. Keberhasilan seseorang siswa dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh selama sekolah, yaitu melalui rapor siswa. Dengan melihat nilai-nilai dalam rapor tersebut dapat diketahui sampai sejauh mana prestasi belajar yang diperoleh dalam mata pelajaran.

##### **a. Pengertian Prestasi Belajar**

Prestasi belajar merupakan sejumlah pengetahuan, kecakapan, pengetahuan dan sikap yang diperoleh dari kegiatan belajar (Hamalix Oemar, 1980), Bloom (dalam Loise, 1992) menjelaskan prestasi belajar merupakan peningkatan hasil yang dicapai seseorang pada lembaga formal dan dilakukan secara sengaja.

Gage dan Beriner (1975) prestasi belajar adalah hasil yang telah dicapai seseorang dalam usaha belajarnya seperti yang dinyatakan raport. Oleh karena itu pada umumnya ukuran prestasi belajar digunakan angka rata-rata nilai raport individu dalam waktu tertentu. Prestasi belajar dapat dilihat dengan memantau prestasi akademik dari siswa. Prestasi akademik biasanya diukur dari nilai sehari-hari tes belajar dan lamanya bersekolah.

Sekor prestasi hasil belajar merupakan hasil yang dicapai siswa pada mata pelajaran tertentu yang diwujudkan dalam angka (Winkel, 1989).

Poerwadarminta (1982) menyatakan bahwa prestasi belajar adalah hasil yang telah dicapai (dilakukan). Bila dihubungkan dengan proses belajar-mengajar, maka prestasi belajar adalah hasil yang dicapai oleh siswa dalam menguasai materi yang dipelajari.

Hamalik (1975) menyatakan bahwa prestasi belajar adalah suatu hasil yang dicapai melalui perbuatan belajar. Hasil dalam hal ini dapat ditinjau dari segi meningkat atau menurun. Akan tetapi dalam prestasi yang diharapkan adalah peningkatan.

Selanjutnya Sudjana (1990) menyatakan bahwa prestasi belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa, setelah ia menerima pengalaman belajar.

Soedijarto (dalam Mugiarti, 1991) mengartikan prestasi belajar adalah tingkat penguasaan yang dicapai oleh pelajar dalam mengikuti program belajar-mengajar, sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan.

Chaplin (dalam Zulhizwar, 1992) mengartikan prestasi belajar adalah sebagai hasil yang diperoleh dari akademis yang dinilai oleh guru-guru melalui tes atau ulangan, baik dalam bentuk tulisan maupun dalam lisan. Penilaian yang dilakukan oleh guru tersebut dapat berupa penilaian formatif ataupun sumatif. Penilaian formatif adalah penilaian yang dilakukan terhadap hasil belajar siswa setelah selesai mengikuti suatu

bidang pelajaran tertentu. Sedangkan penilaian sumatif itu adalah penilaian yang dilakukan terhadap hasil belajar siswa setiap selesai mengikuti satu unit pelajaran tertentu.

Ahmadi (1991) menyatakan prestasi belajar adalah hasil yang telah dicapai oleh seorang siswa mengenai pelajaran yang telah dipelajarinya.

Sofia dkk, (dalam Loise, 1992) mengartikan prestasi belajar adalah sebagai hasil belajar yang dicapai seorang siswa disekolah selama jangka waktu tertentu, serta pendidikan dan pengajaran yang dilakukan secara sengaja dan terorganisasi, selama duduk dibangku sekolah dan dinyatakan dengan nilai berdasarkan ulangan atau tes.

Tirtonegoro (1984) mengartikan prestasi belajar adalah merupakan hasil maksimum yang dicapai oleh siswa setelah melakukan usaha belajarnya dalam bidang studi tertentu.

Berdasarkan dari uraian diatas dapatlah disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah kemampuan yang dimiliki individu dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru kepada siswa, yang mana hasilnya dalam bentuk angka.

#### b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Menurut Anwar (1992) faktor-faktor yang mempengaruhi pencapaian prestasi adalah :

## I. Secara internal

- Minat

Minat biasanya timbul karena daya tarik dari luar dan juga datang dari hati sanubari. Minat yang besar dan kuat terhadap tujuan. Minat belajar yang besar cenderung menghasilkan prestasi yang tinggi dan begitu juga sebaliknya.

- Motivasi

Seseorang yang belajar dengan motivasi yang kuat akan melaksanakan kegiatan belajarnya dengan sungguh-sungguh, penuh gairah atau semangat. Sebaliknya, belajar dengan motivasi yang lemah, akan malas dan bahkan tidak mau belajar mengerjakan tugas-tugasnya yang berhubungan dengan pelajaran.

- Bakat

Bakat merupakan faktor yang besar pengaruhnya terhadap proses dan hasil belajar seseorang. Hampir tidak dapat dibantah bahwa proses belajar pada bidang yang diminati dan sesuai dengan bakat seseorang memperbesar kemungkinan untuk berhasil.

- Intelegensi

Prestasi dan produktivitas kerja seseorang menurut para ahli Psikologi dipengaruhi oleh beberapa faktor terutama intelegensi ini merupakan

faktor psikologis dan juga merupakan faktor yang penting dalam belajar.

- **Kondisi kesehatan**

Kondisi kesehatan jasmani dan rohani sangatlah besar pengaruhnya terhadap kemampuan belajar. Oleh karena itu pemeliharaan kesehatan sangatlah penting artinya bagi setiap orang baik mental maupun fisik, agar badan tetap kuat dan pikiran tetap segar dan bersemangat dalam melaksanakan kegiatan belajar.

- **Emosional**

Adanya gangguan emosional seperti perasaan tidak senang, cemas, marah dan mudah tersinggung, perasaan takut terhadap guru pada mata pelajaran tertentu yang menyebabkan anak sulit menyesuaikan dirinya dalam pelajaran. Emosi yang tidak seimbang seperti perasaan tidak aman, kurang dapat menyesuaikan diri, lekas marah dan emosi yang tidak matang akan mempengaruhi prestasi disekolah.

## 2. Secara Eksternal

- **Keluarga**

Keadaan rumah di mana individu tinggal turut mempengaruhi terhadap prestasi belajar. Yang dimaksud di sini adalah hubungan orangtua dengan anak, cukup atau kurangnya perhatian yang diberikan oleh

orangtua, rukun atau tidaknya orangtua dan sebagainya. Dalam hal ini orangtua memberi perhatian kepada anaknya.

Contoh : anak jika mampu mengerjakan tugas sekolah (PR) ibu memberikan pujian (*reward*) “wah nilai kamu bagus dan dapat rangking selamat ya nak, ibu akan memberikan kamu hadiah bila nilai kamu lebi baik lagi. Dalam hal ini berupa hadiah seperti mobil-mobilan atau boneka.

- Sekolah

Keadaan sekolah tempat belajar turut mempengaruhi tingkat keberhasilan belajar. Kualitas pribadi guru-guru, metode belajar, kurikulum, perlengkapan sekolah, keadaan uang dan sebagainya turut mempengaruhi keberhasilan belajar. Dalam hal ini guru memberikan *reward* kepada murid atau anak didiknya.

Contoh : benda konkrit yaitu guru memberikan peralatan sekolah seperti pensil atau buku. Sedangkan pujian yaitu anak didik diberikan soal kemudian dikatakan siapa yang cepat selesai maju ke depan dan menuliskan jawabannya dan boleh pulang.

- Masyarakat

Keadaan masyarakat juga turut menentukan prestasi belajar. Bila disekitar kita tinggal keadaan masyarakat yang terdiri dari orang-orang

yang berpendidikan, maka hal ini akan mendorong kita untuk lebih giat belajar.

Contoh : dengan pujian yaitu dengan cara memberikan label pada anak seperti kamu anak yang pintar.

Dari uraian faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa-siswi menurut Anwar (1992) dipengaruhi oleh dua faktor yaitu :

1. Secara internal yaitu yang berasal dari dalam diri individu seperti minat, bakat, motivasi, intelegensi, emosi dan sebagainya.
2. Secara eksternal yaitu yang berasal dari luar diri individu seperti lingkungan, sekolah, keluarga dan masyarakat.

Walsh (dalam Bum, 1982) menyebutkan bahwa ciri-ciri individu yang mempunyai prestasi belajar positif adalah :

1. Penyesuaian diri baik
2. Mempunyai motivasi dan usaha untuk mencapai keberhasilan
3. Mampu mengekspresikan diri

Sedangkan individu yang prestasi belajar rendah mempunyai ciri-ciri yaitu :

1. Mempunyai perasaan dikritik, ditolak dan diisolir
2. Melakukan mekanisme pertahanan diri dengan cara menghindari dan bersikap menantang
3. Tidak mampu mengekspresikan perasaannya dan prilakunya

Berdasarkan pada uraian yang ada dapat dikatakan bahwa seseorang yang mempunyai prestasi belajar baik adalah individu yang mampu melakukan penyesuaian diri, mempunyai motivasi dan usaha dalam mencapai keberhasilan, mampu mengekspresikan diri dan hal ini dapat dilihat dari hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka pada rapornya.

## **B. PENGERTIAN *REWARD***

Dalam rangka pemanfaatan sumber daya manusia, maka memotivasi siswa dipandang sebagai suatu usaha yang penting untuk menghasilkan prestasi belajar yang lebih baik. Memotivasi dapat dilakukan dengan berbagai cara, dan diantaranya adalah dengan pemberian *reward* atau penguat baik dalam bentuk material maupun non-material, sehingga mampu meningkatkan semangat serta prestasi belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat A. Abdurrachman (1983) yang menyatakan bahwa *reward* materi dan non- materi adalah sesuatu yang memberi semangat atau perangsang untuk bertindak atau bertingkah laku.

*Reward* memiliki sedikit konotasi mentalistik dan berasosiasi dengan kepuasan satu keadaan batiniah yang tidak dapat diamati. Sebagian besar Psikolog, jika menyangkut pribadi anak-anak, khususnya dalam situasi pendidikan menggunakan istilah *reward*.

*Reward* merupakan stimulus (penguat) yang dapat mempengaruhi tingkah laku. Salah satu aliran yang besar pengaruhnya dalam psikologi adalah aliran Behaviorisme. Aliran ini didirikan pada tahun 1913 di Amerika Serikat oleh

J.B.Watson (1878-1958). J.B.Watson berpendapat bahwa agar psikologi dapat tetap ilmiah, maka ia harus obyektif dan agar ia tetap obyektif ia hanya dapat mempelajari tingkah laku yang tampak nyata (*overt*). Sebagai konsekuensi dari pandangannya itu, maka Watson memusatkan dirinya untuk mempelajari hubungan rangsang dan tingkah laku balasannya. Ia mendapatkan bahwa setiap tingkah laku pada hakikatnya merupakan tanggapan atau balasan (*response*) terhadap rangsang (*stimulus*). Karena itu rangsang sangat mempengaruhi tingkah laku. Bahkan ia sampai pada kesimpulan bahwa setiap tingkah laku ditentukan atau diatur oleh rangsang. Teori yang mementingkan hubungan rangsang dan tingkah laku balasan ini disebut teori rangsang balas (*stimulus response teori*).

Teori rangsang balas sebenarnya tidak dimulai oleh Watson sendiri. Pada waktu-waktu sebelum Watson sudah ada Sarjana-sarjana lain seperti I.V. Pavlov (1849-1936) dan V.M.Bechterev (1857-1927) di Rusia dan E.L.Thorndike (1874-1949) di Amerika Serikat yang sudah mengajukan teori rangsang balas ini. Bechterev mengajukan teori rangsang balas ini. Bechterev mengajukan teori tingkah laku instrumental (*instrumentality of behavior*) atau teori belajar menghindar dan menjauh (*avoidens and escape learning*). Pavlov mengembangkan hukum penguat (*Law of Reinforcement*) dan Thorndike mengemukakan hukum efek (*Law of Effect*) dan hukum latihan (*Law of Exercise*) (Thorndike, 1913). Prinsip dan teori dan hukum-hukum tersebut adalah : "kalau rangsang memberikan akibat yang positif atau memberi ganjaran (*reward*), maka tingkah laku balas terhadap rangsang tersebut akan diulangi pada kesempatan lain dimana rangsang yang sama timbul. Sebaliknya, kalau

rangsang memberi akibat negatif, hubungan rangsang balas itu akan dihindari pada kesempatan lain”.

*Reward* menurut Ahmadi (1991) apabila respon siswa terhadap stimulus guru memuaskan kebutuhannya, maka siswa cenderung untuk mempelajari tingkah laku tersebut. Sumber penguat belajar dapat berasal dari dalam dan luar diri siswa. Sumber belajar berasal dari luar diri manusia yaitu nilai, pengakuan prestasi belajar siswa, ganjaran dan hadiah, serta persetujuan pendapat siswa. Sedangkan sumber penguat belajar yang datang dari dalam diri siswa adalah apabila respon yang dilakukan siswa betul-betul memuaskan diri siswa dan sesuai dengan kebutuhannya. Jadi setiap tingkah laku yang diikuti oleh kepuasan terhadap kebutuhan siswa akan mempunyai kecenderungan untuk diulangi kembali apabila diperlukan.

Dalam langkah pemanfaatan sumber daya manusia, maka memotivasi siswa dipandang sebagai suatu usaha yang penting untuk menghasilkan prestasi belajar yang lebih baik. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan pemberian *reward* atau rangsangan baik material maupun non material, sehingga mampu meningkatkan semangat serta prestasi belajar. Hal ini sejalan dengan Abdurachman (1983) yang mengatakan *reward* materi dan non materi adalah sesuatu yang memberi semangat atau perangsang untuk bertindak atau bertingkah laku.

Menurut The Liang Gie (1988) bahwa *reward* atau perangsang adalah pemberian tunjangan atau imbalan baik berupa materi maupun non materi kepada seseorang, dimana bertujuan agar dapat mendapat melaksanakan tugasnya lebih baik dan giat.

Soemant (1990) menyatakan bahwa *reward* adalah stimulus yang dapat berupa objek dan situasi eksternal yang dapat memenuhi motif individu.

Hull (dalam Atkinson 1990) menyatakan bahwa *reward* adalah stimulus yang mampu merangsang sesuatu yang dapat berupa suatu objek atau keadaan tertentu. Hull memfokuskan perhatian pada peran *reward* yaitu untuk memotivasi individu dengan suatu objek atau keadaan untuk bertindak laku dalam lingkungannya, dimana individu tersebut mendekati *reward* positif dan menjauhi *reward* negatif.

Selanjutnya Soetarlinah (1983) menyatakan bahwa pemberian *reward* positif disebut pengukuhan positif (*positive reinforcer*) yaitu suatu stimulus (benda atau kejadian) dihadirkan sebagai akibat atau konsekuensi suatu perilaku tersebut terpelihara dan meningkat. Stimulus yang dihadirkan akan mengikuti atau menjadi konsekuensi perilaku, dan menyebabkan perilaku berulang dan terpelihara, misalnya : uang, makanan, ujian, hadiah dan sebagainya, disebut pengukuhan positif. Bila penyajiannya meningkat kemungkinan berulangnya suatu perilaku.

Dari beberapa teori yang dikemukakan oleh para ahli tersebut di atas, dapat diambil suatu kesimpulan bahwa *reward* adalah suatu perangsang, baik dalam bentuk materi maupun non materi, yang mampu memotivasi individu untuk dapat melakukan tugasnya lebih baik dan giat.

Nurlaila (1994) menggolongkan *reward* atas dua golongan yaitu :

1. *Reward* Material

*Reward* material adalah stimulus yang mempunyai daya perangsang yang dapat dimulai dengan uang, yang diberikan sebagai imbalan prestasi yang diberikan.

Hal ini meliputi :

a. Upah

Purwanto (1987) mengatakan bahwa upah adalah sesuatu yang mempunyai nilai, sebagai ganti rugi dari suatu pekerjaan atau jasa. Upah adalah sebagai pembayaran suatu tenaga, pikiran, atau pekerjaan yang telah dilakukan oleh seseorang. Besar kecilnya upah, memiliki perbandingan yang tertentu dengan berat ringannya pekerjaan atau banyak sedikitnya hasil yang dicapai.

Jika *reward* tersebut sebagai mendidik, maka *reward* yang diberikan itu tidak boleh menjadi bersifat sebagai upah, maksudnya jika seseorang anak yang pandai selalu menunjukkan hasil pekerjaan yang baik, tidak perlu selalu mendapat hadiah karena jika selalu diberikan hadiah sudah berupa menjadi upah dan tidak lagi bernilai mendidik. Anak mau bekerja giat dan berlaku baik karena mengharapkan upah. Jika tidak ada upah mungkin anak akan berbuat seenaknya saja.

b. Hadiah berupa benda

Dalam praktek sehari-hari, guru mampu memotivasi belajar anak didiknya dengan memberikan hadiah berupa barang yang diperkirakan

mengandung nilai bagi siswa, antara lain berupa makanan, alat-alat tulis, alat-alat bermain dan sebagainya. Oleh karena sumber dana untuk memberikan hadiah berupa benda ini terbatas, maka pendidik harus menentukan hadiah itu hanya untuk anak-anak yang betul-betul terpilih (Purwanto 1980).

Purwanto (1980) menyatakan hal-hal yang perlu dijadikan bahan pertimbangan atau memberikan hadiah berupa benda antara lain :

1. Hadiah tersebut benar-benar berhubungan dengan prestasi yang dicapai. Misal : jika siswa berhasil dengan baik dengan mengerjakan tugas pelajaran, maka hadiah yang tepat adalah buku tulis atau alat-alat tulis dan yang lainnya. Jika siswa memperoleh sukses dalam bidang studi olah raga, maka hadiahnya berupa alat-alat olah raga.
2. Hadiah berupa benda, sebaiknya disesuaikan dengan kebutuhan siswa yang menerimanya. Bagi siswa yang berhasil di keluarga dalam keadaan ekonomi yang kurang mampu, mungkin hadiah berupa tabanas akan lebih baik dibandingkan hadiah yang semestinya berupa benda-benda yang mahal harganya. Namun untuk siswa yang tidak kekurangan uang lagi benda yang berartipun seperti lambang sekolah, plaket dan sebagainya akan dipandang sebagai sesuatu yang membanggakan dirinya.
3. Hadiah sebaiknya tidak perlu terlalu mahal. Alasan untuk pertimbangan ini adalah karena akan membiasakan anak pada penghargaan yang terlalu tinggi atau mahal, sehingga mungkin lain kali tidak akan memandang sebagai hadiah untuk sesuatu yang kurang berharga (tidak mahal), serta

111

mungkin sekali keuangan sekolah tidak selamanya dalam keadaan baik dan tidak selalu mampu memberikan atau menyediakan hadiah dengan harga yang mahal.

## 2. *Reward* Non Material

*Reward* non material adalah segala stimulus yang mempunyai daya perangsang yang tidak dapat dinilai dengan uang, yang diberikan sebagai imbalan prestasi yang diberikan, dalam hal ini meliputi :

- a. sertifikat, bintang, jasa atau tanda-tanda lain yang nampak mempunyai makna yang besar bagi siswa, agar mereka dimotivasi oleh perolehan penghargaan, demi perolehan pencapaian penghargaan tersebut hendaknya diperuntukkan bagi siswa yang betul-betul menunjukkan prestasi yang gemilang, selain itu dengan memberikan hadiah tersebut berarti kita telah memperhatikannya, dan perhatian itu dapat berupa pendorong bagi siswa untuk berhasil lebih baik
- b. hadiah berupa kegiatan berupa aktifitas.

Adakalanya suatu pekerjaan, tugas, ataupun kegiatan lainnya, merupakan dambaan siswa untuk memperoleh kesempatan untuk melakukannya. Misalnya : guru memberikan ulangan dan mengumumkan bahwa bagi siswa yang bisa menyelesaikan ulangan tersebut dengan benar sebelum waktu yang ditentukan habis, maka siswa tersebut diperbolehkan keluar untuk bergabung dengan kelas lain untuk bermain kasti. Dalam pengumuman ini terkadang sebuah kegiatan yang sangat baik bagi siswa, khususnya bagi mereka yang hobi bermain kasti.

Soetarlinah (1983) menggunakan istilah *reward* positif dengan istilah pengukuhan positif. Soetarlinah (1983) membagi pengukuhan positif menjadi dua, yaitu :

- a. pengukuhan positif yang berupa benda (material) antara lain
- makanan yang disukai.
  - benda seperti mainan baru.
  - benda yang dapat ditukarkan seperti materai, bungkus barang, kertas bon, tutup botol dan sebagainya, yang dapat dijadikan pengukuhan positif. Jika dinyatakan laku untuk benda yang disenangi.
- b. Pengukuhan yang positif yang berupa aktifitas, acara, dan tindakan sosial (non material) antara lain :
- Aktifitas atau acara sebagai pengukuhan, misal : nonton TV, bermain dan sebagainya.
  - Tindakan sosial. Yang dimaksud dengan tindakan sosial disini adalah yang dihadirkan oleh orang lain dalam konteks sosial. Tindakan ini dihadirkan oleh orang lain, baik dalam bentuk verbal maupun non verbal. Misal : memberi perhatian (melihat kepada orangnya, menganggukan kepala, menjawab pertanyaan dan sebagainya) tersenyum, komentar dan pujian.

Selanjutnya Soetarlinah (1983) menyatakan bahwa pemberian pengukuhan positif non material yang berupa tindakan sosial memberi beberapa keunggulan antara lain:



1. Dapat diberikan seketika setiap perilaku sasaran dilaksanakan.
2. Penyajian mudah dan praktis.
3. Hampir-hampir samasekali tanpa biaya, kecuali mengingat mengatakan atau melakukannya.
4. Luwes, sebab wajar dalam berbagai situasi.
5. Tidak menyebabkan cepat jenuh.

Keunggulan pemberian pengukuhan positif (material dan non material) adalah merupakan cara yang terbaik untuk memperkuat kecenderungan berperilaku berulang, di mana subjek yang mendapat pengukuhan positif cenderung menggeneralisasikan kepada dirinya, sehingga merasa dirinya lebih berharga dan hubungan antara penerima dan pemberi pengukuhan menjadi baik, dan pemberi pengukuhan diasosiasikan dengan sesuatu yang menyenangkan.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *reward* positif dapat dibagi menjadi dua jenis yaitu :

1. *Reward* material seperti upah, benda, makanan.
2. *Reward* non material seperti sertifikat, bintang jasa, kegiatan atau aktifitas yang disenangi dan tindakan sosial.

Kedua *reward* tersebut mempunyai keunggulan masing-masing.

O'learly dan Brophy dalam (Purwanto, 1980) mengemukakan beberapa syarat untuk pemberian *reward* positif atau hadiah antara lain :

- a. Hadiah hendaknya diberikan spontan artinya jangan ditunggu terlalu lama.
- b. Hadiah hendaknya disesuaikan dengan keadaan dan sifat dari aspek yang menunjukkan keistimewaan prestasi.
- c. Hadiah hendaknya (sejauh mungkin) disesuaikan dengan kesenangan atau minat siswa.
- d. Pada waktu menyerahkan hadiah hendaknya disertai oleh penjelasan yang rinci tentang alasan sebab musabab mengapa yang bersangkutan menerima hadiah tersebut.

Selanjutnya Natawijaya (1975) menyatakan bahwa agar pemberian *reward* (hadiah) itu berguna dalam peningkatan ke arah lebih baik, maka pemberian *reward* hendaknya didasarkan kepada beberapa hubungan antara lain :

- a. Hadiah atau penghargaan hendaknya diberikan atas dasar fungsi yang sebenarnya, artinya pada situasi tertentu penghargaan secara tepat guna diberikan jika tidak sesuai pemberiannya maka akibatnya siswa hanya akan bekerja atau belajar untuk mengejar penghargaan. Akibat positif yang tentunya diharapkan yaitu siswa

senantiasa terdorong mengejar aktifitas berikutnya karena mereka puas dengan hasil yang diperolehnya itu.

- b. Pemberian penghargaan hendaknya sesuai dengan tingkah laku kepribadian siswa. Siswa yang introvert berangkali memandang penghargaan yang diberikan hanya sebagai ungkapan mainan atau mengada-ada, sedang bagi siswa yang ekstrovert penghargaan guru atau senantiasa disambut dengan baik dan akan menjadi pendorong baginya.
- c. Pemberian penghargaan hendaknya disesuaikan dengan tujuan pelajaran. Artinya penghargaan yang diberikan, senantiasa di arahkan kepada pencapaian tujuan yang jelas. Hal ini akan mempermudah atau mendorong proses belajar mengajar.

Selanjutnya Soetarlinah (1983) menyatakan bahwa pemberian lewat *reward* positif, disebutnya dengan pengukuhan positif, agar penerapan pengukuhan positif dapat efektif, perlu dipertimbangkan berbagai syarat.

Syarat-syarat tersebut antara lain :

- a. Menjanjikan pengukuhan seketika. Salah satu prinsip pengukuhan ialah bahwa penyajian pengukuhan seketika setelah perilaku tadi belum diselipi oleh perilaku lain, pada saat pengukuhan akibatnya, efek pengukuhan tadi tidak terbagi dengan perilaku lain dan orang tua perilaku mana yang dikukuhkan.
- b. Memilih pengukuh yang tepat. Tidak semua imbalan dapat menjadi pengukuh yang positif karena tiap orang mempunyai selera masing-masing.

- c. Mengatur kondisi situasional. Tidak semua perilaku diulang setiap waktu. Banyak perilaku telah dibentuk, diperbaiki atau ditingkatkan, hanya cocok dilaksanakan pada kondisi situasional (waktu, keadaan dan tempat) tertentu.
- d. Menentukan kuantitas penguah. Artinya bahwa penguah yang diberikan harus seimbang dengan usaha yang dikeluarkan untuk mencapai perilaku tertentu. Misalnya, jika Ani berhasil menjadi juara satu, maka penguah yang wajar adalah seperangkat alat-alat tulis.
- e. Memilih kualitas atau kebaruan penguah. Orang cenderung menyukai sesuatu yang berkualitas tinggi atau yang baru yang sesuai dengan harapan si penerima, sehingga tidak menimbulkan keragu-raguan atau ketakutan.
- f. Memberikan sampel penguah. Penguah diperkenalkan dahulu kepada subjek atau klien, lalu dicobakan sebagai penguah. Karena itu tidak jarang suatu program dimulai dengan memberikan penguah secara hampir gratis.
- g. Mengatur jadwal pemberian penguah. Pemberi penguah menentukan diantara sekian kali suatu perilaku timbul kapan atau mana yang akan mendapat penguah. Ada dua cara pemberian penguah yaitu :
  1. Secara terus menerus (*Continuus Reinforcement Schedule* atau CRS) adalah penguahan yang diberikan secara terus menerus setiap kali perilaku sasaran timbul. Ini memperkuat perilaku secara tepat, tetapi perilaku akan cepat pula hapus apabila pemberian penguah dihentikan.
  2. Secara berselang atau jadwal penguah sebagian (*Intermittent reinforcement schedule* atau IRS) atau *partial schedule* adalah penguahan yang diberikan

secara tidak terus menerus setiap kali perilaku sasaran timbul, jadi hanya sebagian saja yang mendapat penguah.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa dalam memberikan *reward* positif (hadiah) harus didasarkan atas beberapa pertimbangan antara lain :

1. Harus diberikan seketika.
2. Didasarkan dengan kebutuhan, kepribadian, kesenangan dan minat siswa.
3. Memiliki kualitas atau kebaruan dalam *reward*.
4. Memberi contoh *reward*.
5. Mengatur jadwal pemberian.

### **C. HUBUNGAN *REWARD* DENGAN PRESTASI BELAJAR SISWA**

Walker (1975) menyatakan bahwa istilah *reward* di dalam Psikologi dapat juga diartikan sebagai *reinforcement* atau penguat. Istilah *reward* atau *reinforcement* itu sering kali disamakan dengan hadiah. Apabila berbicara mengenai hadiah secara otomatis menyangkut perasaan senang yang pasti ada kaitannya dengan prestasi, karena hadiah itu merupakan suatu penghargaan atas hasil/prestasi yang dilakukan.

Usman (1980) menyatakan bahwa *reward* adalah segala bentuk respon apakah bersifat verbal atau non-verbal, yang merupakan bagian dari modifikasi tingkah laku guru terhadap tingkah laku siswa, yang bertujuan untuk memberikan informasi atau umpan balik bagi siswa atas perbuatannya sebagai suatu tindak dorongan. Hal ini berarti *reward* adalah respon terhadap suatu tingkah laku yang dapat meningkatkan

kemungkinan berulangnya kembali tingkah laku tersebut, dimana tindakan tersebut dimaksudkan untuk mengganjar atau membesarkan hati siswa agar mereka lebih giat lagi belajar. Selanjutnya Usman menyatakan bahwa *reward* mempunyai pengaruh yang berupa sikap positif terhadap proses belajar siswa yang bertujuan untuk :

1. Meningkatkan perhatian siswa terhadap pelajaran.
2. Merangsang dan menguatkan motivasi belajar.
3. Meningkatkan kegiatan belajar dan membaca, tingkah laku siswa yang produktif.

Ketiga tujuan tersebut di atas, akan mempengaruhi prestasi belajar siswa.

B. Hutabarat (1979) menyatakan bahwa prestasi belajar akan dipengaruhi oleh semangat belajar, yang dapat dibangkitkan dengan cara memberikan *reward* yang merupakan sesuatu yang dibutuhkan oleh setiap individu.

Selanjutnya Ahmadi (1991) menyatakan apabila respon siswa terhadap stimulus guru memuaskan kebutuhannya, maka siswa tersebut cenderung untuk mempelajari tingkah laku tersebut. Dalam hal ini stimulus itu merupakan *reward*. Sumber *reward* belajar dapat berasal dari dalam dan luar diri siswa. Sumber *reward* belajar, yang berasal dari luar diri siswa adalah seperti nilai, pengakuan prestasi belajar siswa, hadiah baik berupa materi maupun non-materi. Sedangkan sumber penguat belajar yang datang dari dalam diri siswa adalah apabila respon yang dilakukan betul-betul memuaskan diri siswa dan sesuai dengan kebutuhannya.

Jadi setiap tingkah laku yang diikuti oleh kepuasan terhadap kebutuhan siswa akan mempunyai kecenderungan untuk diulangi kembali apabila diperlukan.

Selanjutnya Sardiman (1986) menyatakan bahwa suatu pekerjaan atau kegiatan belajar itu akan berhasil baik walau disertai dengan *reward*, baik berupa materi atau non-materi. Aspek *reward* merupakan dorongan bagi seseorang untuk bekerja dan belajar dengan giat. Apabila hasil pekerjaan atau usaha belajar itu tidak diperhatikan oleh guru, maka bisa jadi kegiatannya tersebut menjadi berkurang. Hal ini berarti *reward* atau penguat itu memiliki pengaruh terhadap aktifitas belajar anak.

Soetarlinah (1983) menyatakan bahwa pemberian *reward* baik materi maupun non-materi adalah merupakan modifikasi perilaku (tindakan yang bertujuan mengubah perilaku) yang tidak adaptif menjadi adaptif, dimana kebiasaan yang tidak adaptif akan dilemahkan serta perilaku adaptif ditimbulkan dan dikukuhkan. Dalam hal ini perilaku adaptif itu adalah berprestasi tinggi.

Sarwoto (dalam Nurita Rajagukguk, 1991) menyatakan bahwa *reward* baik berupa materi ataupun non-materi adalah sebagai suatu sarana motivasi yang dapat diberikan secara sengaja kepada para orang yang bekerja/belajar, sehingga dalam diri mereka timbul semangat yang lebih besar untuk berprestasi.

Sutrisno Hadi (1983) menyatakan bahwa *reward* dapat menimbulkan semangat belajar yang merupakan sifat kejiwaan yang erat hubungannya dengan faktor-faktor kepuasan, kegairahan dan keinginan untuk mempertinggi hasil belajar.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa *reward* baik yang berupa materi maupun non-materi adalah merupakan alat untuk mendidik anak supaya anak dapat meningkatkan prestasi belajarnya. Anak yang mengetahui, bahwa prestasi belajarnya itulah yang menyebabkan ia mendapat *reward*.

Sehingga menjadi lebih giat dalam belajar untuk memperbaiki atau meningkatkan prestasi yang telah diperolehnya. Dengan kata lain anak menjadi lebih keras kemauannya untuk belajar atau bekerja yang lebih baik lagi. Dengan demikian, maksud dari *reward* itu yang terpenting bukanlah hasilnya yang dicapai seorang anak, tetapi dengan hasil yang telah dicapai anak tersebut, pendidik bertujuan membentuk kata hati dan kemauan yang lebih baik dan lebih keras pada anak tersebut.

#### **D. HIPOTESIS**

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan di atas maka kelompok mencoba mengajukan hipotesis sebagai berikut : “ada pengaruh *reward* terhadap prestasi belajar”.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. IDENTIVIKASI VARIABEL PENELITIAN

Sebagai variabel utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Variabel bebas : *reward* (ganjaran)  
- hadiah
2. Variabel tergantung : prestasi belajar
3. Variabel kontrol : intelegensi
4. Variabel moderator : jenis kelamin

#### B. DEFENISI OPERASIONAL

##### 1. *Reward* materi dan non materi

*Reward* materi adalah segala stimulus yang memiliki daya perangsang, yang dapat dinilai dengan uang, yang diberikan sebagai imbalan atas prestasi yang peroleh. Dalam hal ini *reward* tersebut berupa buku dan alat tulis.

*Reward* materi diberikan kepada siswa yang memperoleh rangking I sampai dengan III, yang mana :

- Rangking I memperoleh buku tulis 4 buah, pensil 4, penggaris 3 dan penghapus + rautan 3.

- Rangkaian II memperoleh buku tulis 3, pensil 3, penggaris dan rautan 2 + penghapus
- Rangkaian III memperoleh buku tulis 2, pensil 2, penggaris, penghapus + rautan.

Sedangkan *reward* non materi adalah segala stimulus yang memiliki daya perangsang, yang tidak dapat dinilai dengan uang. Dalam hal ini *reward* tersebut adalah berupa pujian.

## 2. Prestasi belajar

Prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh siswa melalui pendidikan formal atau sekolah, yang dinyatakan dalam bentuk skor angka atau nilai yang diperoleh oleh siswa dari hasil tes atau ulangan mengenai materi pelajaran yang telah dipelajari selama jangka waktu tertentu.

## C. POPULASI DAN METODE PENGAMBILAN SAMPEL

### 1. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan subjek penelitian (Arikunto, 1989). Dalam penelitian ini diambil sebagai populasi adalah sekolah SD Negeri 060879 Glugur Darat.

### 2. Sampel Penelitian

Dari populasi tersebut diambil sebagai sampel dalam penelitian adalah siswa kelas 2 SD. Eksperimenter mengambil sampel tingkat SD, karena pada tingkat

inilah awalnya anak memperoleh pendidikan dari orang lain selain dari keluarga. Maka dari itu perlu ditanamkan cara atau sistem pendidikan yang benar, yang mendukung prestasi belajarnya, sehingga untuk tingkat-tingkat berikutnya, anak akan terbiasa dengan prestasi yang dicapainya tersebut.

### 3. Teknik sampling

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah Purposive Sampling yaitu teknik pemilihan yang didasarkan atas ciri-ciri atau sifat-sifat tertentu.

Ciri-ciri atau sifat-sifat sampel yang dipergunakan

1. Siswa dan siswi kelas dua SD Negeri 060879
2. Memiliki nilai raport caturwulan 3
3. Mengerjakan soal-soal yang diberikan
4. Usia 8 – 10 tahun
5. Sehat fisik (jarang absen dikarenakan sakit)

Sampel yang digunakan sebanyak 24 orang. *Reward* yang diberikan kepada siswa berupa *reward* materi dan non-materi. Dimana diberikan soal-soal atau ulangan-ulangan mengenai bidang studi matematika, yang kemudian disekoring oleh eksperimenter. Hal ini dilakukan oleh eksperimenter untuk menghindari unsur subjektivitas daripada guru terhadap muridnya. Dari hasil ulangan tersebut akan diperoleh prestasi belajarnya, dimana semakin banyak soal yang dijawabnya benar maka semakin tinggi prestasinya.

## D. METODE PENGUMPULAN DATA

Adapun metode yang dipergunakan untuk mengumpulkan data-data dalam penelitian ini adalah :

### 1. Metode Tes

Metode tes dipergunakan untuk memperoleh data mengenai :

#### a. Prestasi belajar

Arikunto (1989) menyatakan bahwa tes adalah serentetan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Tes prestasi atau *achievement test* yaitu tes yang digunakan untuk mengukur pencapaian seseorang setelah mempelajari sesuatu atau tes prestasi adalah tes yang diberikan sesudah orang yang bersangkutan telah mempelajari hal-hal yang akan diteskan.

*Achievement test* yaitu yang digunakan adalah berbentuk soal-soal atau pertanyaan mengenai matematika yang bertipe isian. Sampel menjawab di kertas yang telah disediakan. Penilaian untuk setiap item. Nilai 1 untuk jawaban yang benar dan nilai 0 untuk jawaban yang salah.

#### b. Tingkat inteligensi

Data untuk inteligensi ini diperoleh dari nilai rapor dengan nilai rata-rata 5,5-7,5.

## 1.1. Validitas Alat Pengumpul Data

Validitas merupakan pengukuran yang berhubungan dengan kejiwaan dan ketelitian pengukuran. Ancok (1989) menyatakan validitas adalah indeks yang menunjukkan sejauhmana suatu alat pengukur betul-betul mengukur apa yang perlu diukur. Suatu alat dikatakan valid atau jitu apabila dapat mengukur apa yang sebenarnya diukur. Alat ukur dikatakan teliti apabila alat itu mempunyai kemampuan yang cermat menunjukkan besar gejala atau bagian gejala yang diukur (Hadi, 1987).

Validitas item dari soal/pertanyaan dicari dengan menggunakan kriterium dalam atau internal criterion yaitu dengan cara mengkorelasikan antara skor yang diperoleh pada masing-masing item atau pertanyaan dengan skor total dengan melalui korelasi product moment.

Teknik korelasi yang dipakai ialah korelasi product moment yang rumusannya adalah :

$$r_{xy} = \frac{N \cdot \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{((N \cdot \sum X^2) - (\sum X)^2) \cdot ((N \cdot \sum Y^2) - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan :  $r_{xy}$  = koefisien korelasi variabel

N = jumlah subjek

XY = Total perkalian X dan Y

X = Sekor total dari item

Y = Sekor total seluruh item (Azwar, 1986).

Untuk melihat konsistensi interval item dapat ditempuh dengan cara menghitung korefisien korelasi antara Sekor item yang diuji dengan sekor tes keseluruhan, bagi sekelompok dari subjek.

## 1.2. Reliabilitas Alat Pengumpul Data

Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauhmana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau dapat diandalkan (Ancok, 1989).

Problem pokok dari pada reliabilitas pengukuran berkisar pada persoalan stabilitas sekor, persoalan tentang kemantapan reading atau kekonstanan hasil pengukuran (Hadi, 1987) Istilah reliabilitas sering disamakan dengan consistency stability atau dependability, yang pada prinsipnya menunjukkan sejauhmana pengukuran itu dapat memberikan hasil yang relatif tidak berbeda bila dilakukan pengukuran kembali terhadap subjek yang sama (Azwar, 1986).

Pendekatan yang dipergunakan untuk mendapatkan atau mencari reliabilitas alat ukur dalam penelitian ini digunakan metode internal consistency stability, yaitu melakukan pengukuran terhadap sekelompok subjek, dimana pengukuran dilakukan dengan satu alat pengukur dan dilakukan sekali saja. Hal ini dilakukan untuk menghindari masalah-masalah yang timbul akibat penyajian yang berulang serta dianggap paling praktis dan efisiensi (Azwar, 1986).

Reliabilitas alat pengukuran dalam penelitian ini dicari dengan analisis dari masing-masing item yang disebut oleh Hoyt.

Rumus reliabilitas dari Hoyt (Arikunto, 1989) adalah :

$$r_{11} = 1 - \frac{V_s}{V_r}$$

$V_r$  = Varians respons

$V_s$  = Varians sisa

Adapun alasan penelitian menggunakan teknik analisis reliabilitas dari Hoyt dalam menguji reliabilitas item/soal yang digunakan karena dari berbagai hasil penelitian, bahwa Hoyt cenderung memberikan hasil  $r_{11}$  dengan harga yang tinggi.

## 2. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah salah satu cara pengambilan data berdasarkan benda-benda tertulis yang dapat memberikan keterangan (Bernadib, 1982). Metode dokumentasi digunakan untuk melihat prestasi belajar subjek atau siswa pada cawu sebelumnya, yang dilihat dari nilai rapornya juga. Pengambilan nilai prsetasi belajar itu hanya untuk satu bidang studi yaitu matematika.

## E. METODE ANALISIS DATA

Berdasarkan hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini, maka teknik statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah teknik statistik t-test.. Teknik ini dipergunakan untuk menguji atau melihat ada atau tidak ada pengaruh positif antara pemberian *reward* materi dan non-materi terhadap prestasi belajar matematika siswa kelas II SD.

## **BAB IV**

### **LAPORAN PENELITIAN**

#### **A. PERSIAPAN PENELITIAN**

##### **1. Subjek dan tempat penelitian**

Sebelum penelitian dilakukan, terlebih dahulu diadakan persiapan penelitian, yang menjadi persiapan administrasi dan pengumpulan data. Persiapan administrasi menyangkut masalah peminjaman tempat penelitian serta permintaan surat izin penelitian.

Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah para siswa/i kelas II SD No. 060879 Glugur Darat. Alasan pengambilan subjek penelitian ditingkat SD adalah karena tingkat SD adalah merupakan awalnya anak menerima didikan dari orang lain selain dari keluarga, sehingga perlu ditanamkan cara/sistem pendidikan yang benar, sehingga untuk tingkat-tingkat selanjutnya mereka akan terbiasa dengan prestasinya tersebut.

##### **2. Penyusunan alat ukur**

Alat ukur yang digunakan untuk mengungkap prestasi belajar adalah dengan menggunakan alat tes yang berupa soal-soal mengenai bidang studi matematika. Soal-soal ini disusun oleh guru kelas dan eksperimenter, yang disesuaikan dengan materi yang sudah diajarkan sesuai dengan kurikulum

yang sudah ditetapkan. Tipe soal yang digunakan adalah isian. Cara penilaiannya adalah bagi setiap item yang dijawab dengan benar mendapat nilai 1 dan 0 untuk jawaban yang salah. Jumlah soal sebanyak 10 buah untuk 1 sub tes, untuk sub tes 50 buah soal. Jumlah nilai jawaban terendah yang dapat di capai responden adalah 0, sedangkan jumlah nilai jawaban tertinggi yang dapat dicapai adalah 50.

*Reward* materi yang dipakai adalah berupa seperangkat alat tulis (buku + alat tulis) dan *reward* non-materi berupa pujian.

## **B. PELAKSANAAN PENELITIAN**

Pelaksanaan penelitian dilakukan pada tanggal 17 sampai 25 Juni 2002.

Penelitian ini dilakukan terhadap 24 orang siswa kelas II SDN No. 060879 Glugur Darat. Para siswa yang dijadikan sampel penelitian ini adalah memenuhi ciri-ciri yang telah ditentukan yaitu :

- ❖ Siswa-siswi kelas II SDN No. 060879 Glugur Darat.
- ❖ Memiliki nilai rapor cawu III.
- ❖ Mengerjakan tugas yang diberikan
- ❖ Usia antara 8 – 10 tahun
- ❖ Sehat fisik (jarang absen karena sakit)

Dalam pengambilan data tentang nilai rata-rata rapor eksperimenter memperolehnya dari wali kelas yang bersangkutan. Kemudian untuk memperoleh data tentang prestasi belajar matematika adalah dengan

membagikan soal matematika yang telah disediakan. Soal dibagikan kepada subjek dan dilanjutkan dengan memberikan penjelasan tentang cara pengisian dan menjawabnya. Kegiatan pengambilan data prestasi belajar matematika dilakukan selama satu minggu.

### C. ANALISIS DATA

Sesuai dengan tujuan penelitian ini, yakni ingin mengetahui ada atau tidaknya pengaruh *reward* terhadap prestasi belajar, maka teknik analisis data yang dipergunakan adalah teknik t-tes.

### D. HASIL PENELITIAN

Setelah data dianalisis, diperoleh hasil  $t_o = -2,84$  dengan  $t_t = 2,660$  ( $t_o < t_t$ ).

Dengan demikian hipotesis yang diajukan diterima. Hal ini menunjukkan bahwa *reward* materi dan *reward* non materi mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar.

### E. HASIL DISKUSI

Analisis yang dilakukan terhadap data penelitian menunjukkan hasil  $t_o = -1,38$  dengan  $t_t = 2,660$  Artinya ada pengaruh yang disignifikan dalam pemberian *reward* materi dan non-materi terhadap prestasi belajar.

Hal ini sesuai dengan pendapat The Liang Gie (1980) yang menyatakan bahwa *reward* atau perangsang adalah pemberian tunjangan/imbalan baik yang berupa materi maupun non-materi kepada seseorang, dimana bertujuan agar dapat melakukan tugas belajarnya lebih baik dan giat.

Abdurrachman (1983) juga berpendapat bahwa *reward* baik berupa materi maupun non-materi adalah sesuatu yang memberi semangat untuk bertindak atau bertingkah laku.

Demikian juga menurut Sardiman (1986) bahwa suatu pekerjaan atau kegiatan belajar itu akan berhasil dengan baik jika disertai dengan hadiah. Baik berupa materi maupun non-materi. Selanjutnya Sarwoto (1991) menyatakan bahwa *reward* baik berupa materi maupun non-materi adalah sebagai suatu sarana motivasi yang dapat memberikan secara sengaja kepada orang yang bekerja atau belajar, sehingga didalam diri mereka timbul semangat yang lebih besar untuk berprestasi.

Jadi *reward* baik berupa materi maupun non-materi adalah merupakan alat dalam mendidik anak untuk membangkitkan motivasi belajar, supaya anak dapat merasa senang karena hasil pekerjaan atau belajarnya diperhatikan oleh gurunya dengan memperoleh penghargaan dan anak akan berusaha untuk dapat mempertahankan bahkan mempertinggi prestasi belajar yang telah ia peroleh.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa *reward* materi lebih berpengaruh dari pada *reward* non-materi terhadap prestasi belajar. Hal ini boleh jadi dikarenakan *reward* materi (buku dan alat tulis) dapat langsung dipakai oleh siswa dalam kegiatan belajarnya sehari-hari, sedangkan *reward* non-materi hanya merupakan pembangkit motivasi tanpa dapat dipergunakan.

Hal ini sesuai dengan pendapat Soetarlinah (1983), bahwa *reward* material dapat secara langsung dipergunakan, sedangkan *reward* non-material tidak dapat dipergunakan secara langsung.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa : *reward* materi dan non-materi mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar pada siswa/i kelas II SD Negeri No. 060879 Glugur Darat ( $t_0 = -2,138$   $t_t = 2,660$ ). Artinya semakin tinggi *reward* yang diberikan maka prestasi belajar matematika semakin tinggi. Sebaliknya semakin rendah *reward* materi dan non-materi yang diberikan, maka semakin rendah prestasi belajar matematika. *Reward* materi mempunyai pengaruh yang lebih tinggi dari pada *reward* non-materi terhadap prestasi belajar.

#### **B. SARAN-SARAN**

Berdasarkan hasil dan kesimpulan penelitian diatas eksperimenter mengajukan saran-saran sebagai berikut :

1. Kepada orang tua dan pendidik, disarankan agar dalam motivasi anak supaya lebih giat didalam belajar, anak dapat diberikan *reward* yang sesuai dengan kebutuhan sekolahnya dan disesuaikan dengan prestasi. Dalam hal ini, *reward* yang berupa materi, contohnya seperti : buku, pensil, rol, penghapus dan sebagainya.

2. Untuk penelitian selanjutnya yang tertarik pada bidang yang sama, disarankan agar menggunakan sampel lebih luas serta lebih banyak mengontrol variabel-variabel yang dapat mempengaruhi prestasi belajar seperti minat, bakat dan sebagainya.

## DAFTAR PUSTAKA



- Ahmadi, A.H, dan Suprianto W, 1991, *Psikologi Belajar*, Jakarta, Rineka Cipta
- Arikunto, S., 1990, *Mangemen Pola Secara Manusiawi*, Jakarta, Rineka Cipta.
- Atlihson, 1990, *Pengantar Psikologi Umum*, Jakarta, Air Langga.
- Azwar S, 1986, *Reliabilitas dan Validitas*, Yogyakarta, Liberty.
- Hamalik,O, 1975, *Metode Belajar dan Kes Bel*, Bandung, Tarsito
- Purwanto, NG., 1980, *Psikologi Pendidikan*, Bandung, PT. Remaja Rosda Karya.
- Sardiman, AM, 1986, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta, Rajawali.
- Soetarlina, S, 1983, *Modifikasi Prilaku*, Yogyakarta, Liberty.
- Umar, S,I, 1985, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta, PT. Gramedia.
- Walker, L.E., 1975, *Conditioning dan Proses Belajar Instrumental*, Jakarta, UI.