

REWARD MEMPENGARUHI HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII MTS NEGERI PADANGSIDIMPUAN

Oleh:

Nora Alisa Pulungan¹⁾, Tamin Ritonga²⁾

¹⁾Pendidikan Biologi, Universitas Al wasliyah Labuhan Batu

²⁾Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Institut Pendidikan Tapanuli Selatan

¹⁾Pulungan.alisa@gmail.com

²⁾ritongatamin@gmail.com

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui apakah pemberian reward berpengaruh terhadap hasil belajar IPA Terpadu Siswa Kelas VII MTS Negeri 1 Padangsidimpuan Tahun Ajar 2021/2022. Penelitian ini dilaksanakan di MTS Negeri 1 Padangsidimpuan dengan jumlah sampel 182 orang. Jenis penelitian ini adalah deskriptif komparasi dengan Instrumen penelitian yang digunakan yaitu dokumentasi nilai dan angket. Untuk menganalisis data digunakan uji prasyarat dan uji hipotesis. Dari hasil analisis data diperoleh bahwa variabel X dan variabel Y berdistribusi normal. Selanjutnya hasil perhitungan uji hipotesis diperoleh bahwa ada pengaruh yang signifikan pemberian reward terhadap hasil belajar IPA Terpadu siswa dengan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($7,66 > 1,97$), dengan koefisien korelasi $r = 0,382$ dan persentase pengaruh pemberian reward terhadap hasil belajar yaitu 14,6%.

Kata kunci: Belajar, IPA, dan *Reward*

1. PENDAHULUAN

Belajar mengajar adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif. Nilai edukatif mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dengan anak didik. Interaksi yang bernilai edukatif dikarenakan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan, diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pengajaran dilakukan. Kegiatan belajar mengajar yang melahirkan interaksi unsur-unsur manusiawi adalah sebagai suatu proses dalam rangka mencapai tujuan pengajaran. Guru dengan sadar berusaha mengatur lingkungan belajar agar bergairah bagi anak didik (Djamarah dan Zain, 2006).

Dewasa ini praktek dilapangan menunjukkan bahwa dalam setiap kesempatan terutama dalam akhir Tahun Ajar, mutu pendidikan IPA Terpadu masih rendah. Karena anak didik menganggap pelajaran IPA terpadu itu sulit. Suparno (2001) mengemukakan bahwa sebelum memulai pelajaran yang baru sebagai batu loncatan, guru hendaknya berusaha membuat siswa menjadi aktif dalam belajar. Hal yang paling penting dalam pembelajaran IPA Terpadu adalah bagaimana menghidupkan suasana belajar yang aktif. Pembelajaran yang aktif dapat diwujudkan dengan pemberian motivasi pada siswa. sebagai peran mendorong untuk berbuat sesuatu dalam mencapai tujuan tertentu.

Supaya aktivitas pedagogis dan didaktis pada pihak guru berhasil, anak perlu belajar. Biar bagaimanapun usaha profesional guru, kalau anak tidak melibatkan diri dengan belajar sungguh-sungguh, hasil yang dituju tidak akan tercapai. Oleh karena itu, tugas pokok guru adalah mejadi pengelola belajar dan dewasa ini ditekankan pula dengan menggunakan cara dalam mendorong usaha siswa dalam belajar yang disebut dengan pemberian hadiah

(*Reward*). Jika siswa belajar dengan hasil sangat memuaskan, maka ia akan memperoleh hadiah dari guru maupun orangtuanya.

Uno (2005) menemukan Hasil riset yang menunjukkan bahwa dampak pemodelan yang mendapat penguatan berupa reward ternyata lebih efektif daripada sekadar modeling saja tanpa suatu penghargaan apapun. Efek dari *reward* ini sangat memainkan peranan penting pada situasi-situasi dimana cukup sulit untuk

menilai kualitas dari suatu perilaku. Davidof (1988) menyatakan Sebagian besar perilaku dilakukan seseorang dalam kehidupan sehari harinya banyak diperkuat oleh konsekuensi yang datang dari luar dirinya, seperti pemberian hadiah.

Reward terdiri dari dua jenis. Yaitu reward yang bersifat inmaterial (contoh: pujian) dan reward yang bersifat material (contoh: hadiah dan uang). Hurrhman (2008) menyatakan Dalam dunia pendidikan, hadiah bisa dijadikan sebagai alat motivasi. Hadiah dapat diberikan kepada anak didik yang berprestasi, rangking satu, dua tau tiga dari anak didik lainnya, agar anak didik senantiasa mempertahankan prestasi belajar selama berstudi. Buch, dkk (2011) menyatakan bahwa hadiah memiliki interpersi tujuan yang positif dalam peningkatan prestasi. Sedangkan Cameron dalam Hwa Chen (2010) menyatakan bahwa reward tidak hanya meningkatkan kinerja, tetapi dapat juga meningkatkan motivasi instrinsik.

MTS Negeri 1 Padangsidimpuan yang berada di Kabupaten Samosir, pada mata pelajaran IPA Terpadu memiliki KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang harus dicapai adalah 60 (enam puluh). Dari hasil observasi, penulis telah menemukan bahwa nilai rata-rata hasil belajar IPA Terpadu MTS Negeri 1 Padangsidimpuan kelas VII Tahun Ajar 2021/2022

pada semester ganjil, yaitu 57,54 (lima puluh tujuh koma lima puluh delapan). Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar IPA Terpadu siswa masih rendah, karena berada dibawah kriteria ketuntasan minimal. Masyarakat yang berada di Kecamatan Padangsidimpuan memiliki ekonomi yang masih lemah dan siswa yang bersekolah di MTS Negeri 1 Padangsidimpuan umumnya berasal dari kecamatan tersebut. Untuk itu dengan pemberian hadiah berupa materi bagi siswa yang memiliki hasil belajar lebih tinggi akan memotivasi siswa untuk bersaing dalam belajar.

Berdasarkan uraian diatas maka perlu dilakukan penelitian tentang: Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Hasil Belajar IPA Terpadu Siswa Kelas VII MTS Negeri 1 Padangsidimpuan Tahun Ajar 2021/2022. Dalam penelitian ini data yang diolah adalah hasil belajar siswa.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di MTS N 1 Padangsidimpuan Kabupaten Samosir. Pada bulan juli-september Tahun Ajar 2021/2022. Populasi penelitannya adalah seluruh siswa kelas VII di MTS Negeri 1 Padangsidimpuan Tahun Ajar 2021/2022 yang terdiri dari lima kelas dan berjumlah 182 orang. Dimana sampelnya adalah sampel total sebanyak 182 orang. Penelitian ini bersifat deskriptif karena bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemberian *reward* terhadap hasil belajar IPA Terpadu siswa kelas VII MTS Negeri 1 Padangsidimpuan.

Instrumen penelitian ini dilakukan dengan dokumentasi nilai melalui nilai hasil belajar siswa saat semester ganjil dan semester genap. Kemudian menggunakan angket untuk mendapatkan gambaran tentang pengaruh pemberian reward terhadap hasil belajar siswa. Indikator dan descriptor pada angket dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Kisi-kisi angket pemberian reward

No	Aspek	Indikator	Deskriptor
1	Persepsi	Tujuan	<ul style="list-style-type: none"> Menimbulkan perasaan senang dalam belajar IPA Menciptakan kebiasaan yang relative kokoh dalam diri siswa Menimbulkan inisiatif sendiri menyediakan waktu membaca buku IPA Menimbulkan semangat mengikuti pelajaran
2	Manfaat	Meningkatkan pemahaman	<ul style="list-style-type: none"> Tingkat pemahaman dalam hasil belajar Peningkatan pemahaman
		Meningkatkan konfidensi siswa	<ul style="list-style-type: none"> Percaya diri dalam mengerjakan soal-soal IPA
		Meningkatkan hasil belajar	<ul style="list-style-type: none"> Kepuasan diri terhadap hasil belajar Nilai tambah untuk hasil belajar Membantu kemajuan belajar

Pemberian reward pada penelitian ini terbagi tiga jenis paling tinggi yang mewakili seluruh kelas VII pada akhir semester adalah: satu buah sepatu spotec, satu buah tas tracker, dan satu buah jam tangan Seiko. Penelitian dilakukan dengan tiga tahap

yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, tahap analisis data, tahap interpretasi hasil penelitian kemudian penulisan laporan penelitian. Pada analisis data digunakan statistik deskriptif yaitu dengan menentukan harga rata-rata, simpangan baku, dan pengujian deskriptif yaitu dengan rumus sebagai berikut:

Rata-rata

$$\bar{x} = \frac{\sum xi}{N}$$

Simpangan baku

$$S_x = \sqrt{\frac{N \sum xi^2 - (\sum xi)^2}{N(N-1)}}$$

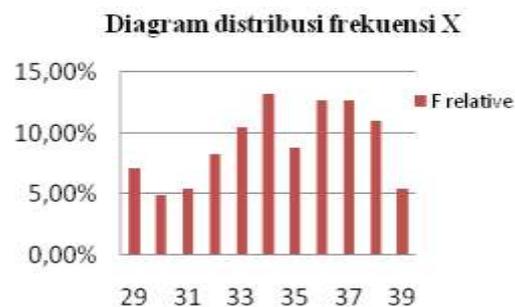
Pengujian deskriptif

$$t_o = \frac{M_2 - M_1}{SE_{M_2 - M_1}} \quad \text{Sudijono (2009)}$$

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian dengan jumlah sampel 182 orang diperoleh skor terendah 29 dan skor tertinggi 39, dengan $X = 34,45$ dan $SD = 2,87$. mempunyai skor tertinggi (37,50 - 39) sebanyak 30 orang (16,48%), sedangkan yang mempunyai skor cukup (25 - 37,49) adalah 152 orang (83,52%) dari jumlah sampel 182 orang. Dapat dinyatakan bahwa yang mempunyai persentase tertinggi adalah kategori cukup, sehingga skor pemberian reward kelas VII MTS Negeri 1 Padangsidimpuan Tahun Ajar 2021/2022 cenderung cukup.

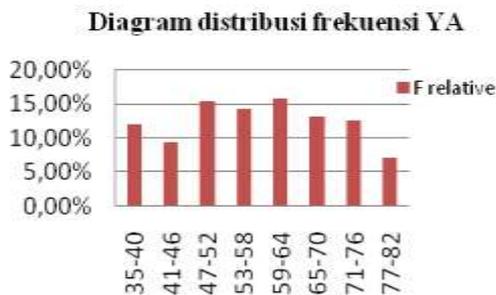
Dari hasil distribusi frekuensi variabel pemberian reward (X) dapat digambarkan diagram distribusi skor berdasarkan frekuensi relative pada gambar dibawah ini:



Gambar 1. Diagram Distribusi Frekuensi X

Data Hasil Belajar Sebelum Diberi Reward diperoleh skor terendah 35 dan skor tertinggi 79, dengan $YA = 57,54$ dan $SD = 12,44$. Jumlah sampel yang termasuk dalam kategori cukup 40 orang (21,98%) dan kategori kurang 142 orang (78,02%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sebelum diberi reward persentase tertinggi hasil belajar IPA Terpadu siswa pada kategori kurang. Dari hasil frekuensi variabel hasil belajar IPA Terpadu siswa

sebelum diberi reward (YA) dapat digambarkan pada diagram distribusi frekuensi relatif pada gambar di bawah ini:



Gambar 2. Diagram Distribusi Frekuensi YA
Data Hasil Belajar Setelah Diberi Reward diperoleh dari hasil penelitian dengan jumlah sampel 182 orang diperoleh skor terendah 60 dan skor tertinggi 98, dengan YB = 73,68 dan SD = 9,06. Jumlah sampel yang termasuk dalam kategori amat baik 8 orang (4,40%), kategori baik 45 orang (24,72%), kategori cukup 63 orang (34,62%), dan kategori kurang 66 (36,26%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa setelah diberi reward, sampel dapat menduduki kategori amat baik dan baik. Persentase tertinggi hasil belajar IPA Terpadu siswa pada kategori kurang. Dari hasil frekuensi variabel hasil belajar IPA Terpadu siswa setelah diberi reward (YB) dapat digambarkan pada diagram distribusi frekuensi relative pada gambar di bawah ini:



Gambar 3. Diagram Distribusi Frekuensi YB
Data deskriptif yang diperoleh dengan uji t diperoleh $t_0 = 7,66$ sedangkan dari distribusi t dengan $dk = 180$ dan $\alpha = 0,05$ diperoleh $t_{(0,05;180)} = 1,97$ ternyata $t_0 > t_{(0,05;180)}$ ($7,66 > 1,97$). Berdasarkan hasil penelitian maka H_0 ditolak pada $\alpha = 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara pemberian reward terhadap hasil belajar IPA Terpadu siswa kelas VII MTS Negeri 1 Padangsidempuan Tahun Ajar 2021/2022.

Pemberian reward diukur berdasarkan persepsi bagi siswa itu sendiri, dimana persepsi tersebut didasarkan pada tujuan dan manfaat dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil jawaban yang telah diperoleh dari angket, dapat dijelaskan pada tabel berikut:

Tabel 2. Persepsi Pemberian Reward dan Hasil Belajar IPA Terpadu Setelah Diberi Reward

NO	Persepsi (%)		Hasil belajar			
	T	M	A	B	C	K
4	46,29%	46,98%	8 ora ng	45 ora ng	63 ora ng	66 ora ng
3	50,83%	51,01%				
2	2,88%	2,01%				
1	-	-				
Total	100%	100%				

Keterangan:
O : option
T : tujuan
M : manfaat
A : amat baik
B : baik
C : cukup
K : kurang

Berdasarkan analisis data dan pengujian hipotesis dapat dilihat bahwa pemberian reward mempunyai pengaruh yang signifikan dengan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($7,66 > 1,97$) pada $\alpha = 0,05$. Yang berarti hipotesis alternative (H_a): ada pengaruh yang signifikan antara pemberian reward terhadap hasil belajar IPA Terpadu siswa kelas VII MTS Negeri 1 Padangsidempuan Tahun Ajar 2021/2022 diterima berdasarkan tabel nilai t. selain itu dapat juga dilihat dari nilai $r = 0,382$ pada $\alpha = 0,05$, dimana korelasinya agak rendah. Berdasarkan kategori yang menunjukkan pengaruh pemberian reward terhadap hasil belajar IPA Terpadu siswa rendah berarti masih ada pengaruh variabel X terhadap variabel Y. Gagne dalam Chalijah (1994), belajar adalah suatu proses untuk motivasi dalam pengetahuan, ketrampilan, kebiasaan, dan tingkah laku. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian. Dimana dengan adanya hadiah dapat memacu motivasi siswa untuk selalu belajar, dan menjadi suatu kebiasaan, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan hasil perhitungan koefisien korelasi, maka diperoleh kontribusi pemberian reward terhadap hasil belajar IPA Terpadu siswa kelas VII MTS Negeri 1 Padangsidempuan Tahun Ajar 2021/2022 sebesar 14,6%. Berdasarkan hasil persentase, setelah diberi reward diperoleh siswa sudah ada yang menduduki kategori amat baik (4,40%) dan baik (24,72%). Sedangkan penilaian siswa terhadap pemberian reward untuk kategori tinggi (16,48%). Berdasarkan data yang diperoleh menunjukkan bahwa pemberian reward pada akhir semester mempengaruhi hasil belajar IPA Terpadu siswa.

Dari hasil perhitungan, maka dapat dinyatakan bahwa tinggi rendahnya hasil belajar IPA Terpadu siswa tidak hanya dipengaruhi oleh pemberian reward, karena besarnya sumbangan pemberian reward hanya 14,6%, hal ini berarti masih ada 85,4% lagi faktor lain yang turut mempengaruhi hasil belajar IPA Terpadu siswa yaitu faktor-faktor lain di luar penelitian ini. Faktor-faktor lain tersebut, berasal dari siswa itu sendiri dan dari luar siswa itu sendiri. Dari siswa itu sendiri (intern) berupa faktor jasmani, psikologi dan dari luar siswa itu (ekstern)

berupa faktor keluarga, faktor sekolah, serta faktor masyarakat (Chalijah, 1994). Dari hasil penelitian telah didapat bahwa sebelum diberi reward hasil belajar IPA Terpadu siswa memiliki rata-rata 57,54 dengan klasifikasi, nilai 70-79 sebanyak 40 orang, dan nilai 60-69 sebanyak 142 orang. Sedangkan setelah diberi reward hasil belajar siswa memiliki rata-rata 73,68 dengan klasifikasi, nilai 90-100 sebanyak 8 orang, nilai 80-89 sebanyak 45 orang, nilai 70-79 sebanyak 63 orang, dan nilai 60-69 sebanyak 66 orang. Hal ini menunjukkan bahwa reward sangat mempengaruhi motivasi belajar siswa sehingga siswa bersaing untuk memiliki hasil belajar yang lebih baik seperti yang dinyatakan Djamarah dan Zain (2006) bentuk motivasi yang dapat guru gunakan guna mempertahankan minat anak didik terhadap bahan pelajaran yang diberikan salah satunya yaitu dengan memberikan reward (hadiah).

Jadi, dengan hasil yang ditemukan ini perlu dipertimbangkan langkah-langkah untuk mengambil sikap agar guru memberikan reward pada akhir semester untuk siswa yang memiliki hasil belajar lebih tinggi. Berdasarkan data yang diperoleh, jika dikaji kembali landasan teoritis dengan hasil penelitian maka dapat dinyatakan bahwa landasan teoritis sejalan atau tidak bertentangan dengan hasil penelitian yang diperoleh dari lapangan.

4. KESIMPULAN

Rata-rata hasil belajar IPA Terpadu siswa sebelum diberi reward di kelas VII MTS Negeri 1 Padangsidimpuan yaitu 57,54. Rata-rata hasil belajar IPA Terpadu siswa setelah diberi reward di kelas VII MTS Negeri 1 Padangsidimpuan yaitu 73,68. Dari penelitian yang telah di analisis. Sehingga didapatkan kesimpulan bahwa ada pengaruh pemberian reward terhadap hasil belajar IPA Terpadu siswa kelas VII MTS Negeri 1 Padangsidimpuan.

5. REFERENSI

- Buchs, C., Gilles, I., Dutrevis, M., dan Butera, F., (2011), Is Positive Reward Interdependence Really Needed In Cooperative Learning: <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1348/000709910X504799/full> (diakses 19 Maret 2011).
- Chen, P.H., (2010), Rewards for reading: their effect on reading motivation: <http://bobhall.tamu.edu/epsy.com/4.641-655> (diakses 19 Maret 2011).
- Davidoff, L., (1988), *Psikologi Suatu Pengantar, Edisi Kedua*, Erlangga, Jakarta.
- Djamarah, S.B., dan Zain, A., (2006), *Strategi Belajar Mengajar*, Edisi Revisi, Rineka Cipta, Jakarta.
- Hurrahman, (2008), Motivasi dan Bimbingan dalam Belajar, <http://udhiexz.wordpress.com/category/pendidikan/psikologi-pendidikan/> (diakses 07 Mei 2011).

- Sudijono, A., (2009), *Pengantar Statistika Pendidikan*, RajaGrafindo Persada, Jakarta.
- Suparno, (2001), *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, Gramedia, Jakarta.
- Uno, H., (2005), *Orientasi Baru dalam Psikologi Pembelajaran*, Bumi Aksara, Jakarta.