



PEMBERIAN *REWARD* DALAM PROSE PEMBELAJARAN TERHADAP AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA

Khairani Sakdiah¹
Mhd. Zulkifli Hasibuan²
Putri Winda³

Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah^{1,2,3}
Jalan Garu II No. 93 Kota Medan

e-mail: khairanisakdiah@umnaw.ac.id¹

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk: (1) mengetahui pengaruh pemberian reward dalam pembelajaran terhadap aktivitas siswa kelas X kompetensi keahlian Akuntansi SMK Al Washliyah 3 Medan (2) mengetahui pengaruh pemberian reward dalam pembelajaran terhadap hasil belajar siswa kelas X kompetensi keahlian SMK Al Washliyah 3 Medan.

Desain dari penelitian ini adalah quasi eksperimen dengan Non-equivalent Control Group Design. Populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas X kompetensi keahlian teknik Akuntansi SMK Al Washliyah 3 Medan yang terdiri dari 2 kelas dengan jumlah masing-masing kelas.. Metode pemilihan sampel yang digunakan adalah metode intact group, dimana sampel yang diambil adalah terdiri dari dua kelas yaitu kelas X Ak 1 sebagai kelas kontrol dan kelas X Ak 2 sebagai kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan menggunakan lembar observasi, tes dan wawancara. analisis validitas instrumen dilakukan dengan menggunakan experts judgment dan untuk instrumen tes hasil belajar ditambah dengan analisis butir soal yaitu dengan menghitung tingkat kesukaran dan daya pembedanya. analisis reliabilitas untuk instrumen lembar observasi aktivitas siswa dihitung dengan rumus Alpha Chronbach sedangkan untuk instrumen tes hasil belajar dihitung dengan rumus Kuder-Richardson (KR-20). Teknik analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah teknik uji-t dengan dua sampel independen.

Kata kunci : *Reward, Hasil Belajar, Aktivitas belajar, Akuntansi*

Abstract

The objectives of this study were to: (1) determine the effect of reward in learning on the activities of class X students in accounting skills competence at SMK Al Washliyah 3 Medan (2) to determine the effect of reward in learning on learning outcomes of class X students of skill competency at SMK Al Washliyah 3 Field.

The design of this research is a quasi experiment with Non-equivalent Control Group Design. The population of this study were students of class X accounting engineering competency skills at SMK Al Washliyah 3 Medan which consisted of 2 classes with the number of each class. The sample selection method used was the intact group method, where the sample taken consisted of two classes,



namely class X Ak 1 as the control class and class X Ak 2 as the experimental class. The data collection technique used was to use observation sheets, tests and interviews. Analysis of the validity of the instrument was carried out using experts judgment and the instrument for the test of learning outcomes was added with the analysis of the items by calculating the level of difficulty and distinguishing power. The reliability analysis for the student activity observation sheet instrument was calculated using the Alpha Chronbach formula while the learning outcome test instrument was calculated using the Kuder-Richardson formula (KR-20). The data analysis technique used to test the hypothesis is the t-test technique with two independent samples.

Keywords: *Reward, Learning Outcomes, Learning Activities, Accounting*

1. PENDAHULUAN

Misi pendidikan kejuruan adalah untuk mempersiapkan tenaga kerja, maka dengan sendirinya orientasi pendidikan kejuruan itu pada kualitas *output*/lulusannya. SMK diharapkan mampu menghasilkan lulusan yang terdidik, terampil dan siap pakai tetapi juga berpeluang meneruskan kejenjang pendidikan yang lebih tinggi, namun pada kenyataannya pendidikan SMK belum sesuai dengan yang diharapkan. Hal ini menyebabkan masih rendahnya kualitas lulusan SMK yang diharapkan sudah siap pakai sebagai tenaga kerja yang terdidik dan terlatih. Penyebab permasalahan ini tidak lepas dari aktivitas dan motivasi belajar siswa yang berkaitan erat dengan prestasi belajar yang akan dicapai. Dimana semakin tinggi aktivitas belajar siswa maka siswa tersebut semakin banyak mendapatkan pemahaman dalam belajar, sehingga prestasi belajar juga tinggi.

Rendahnya aktivitas belajar siswa ini dapat disebabkan karena motivasi dari siswa yang masih rendah. Motivasi siswa dapat dipengaruhi dari berbagai faktor yaitu bisa dari metode pembelajaran yang digunakan, cara mengajar guru, media yang digunakan, serta faktor lain yang berkaitan dengan individu masing-masing siswa. Peran guru dalam hal ini sangat penting, khususnya

dalam hal melakukan usaha yang dapat menumbuhkan dan memberikan motivasi agar anak didiknya melakukan aktivitas belajar sedangkan menurut Sugihartono, dkk (2014) bahwa "motivasi yang tinggi dapat menggiatkan aktivitas belajar peserta didik". dapat diketahui bahwa aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran perlu mendapatkan perhatian, karena rendahnya aktivitas siswa saat proses pembelajaran dapat berdampak pada rendahnya hasil belajar. Dimana pada penelitian ini cara yang digunakan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa adalah dengan melakukan pemberian *reward* dalam pembelajaran. Hal ini disebabkan karena selama observasi pembelajaran dan wawancara kepada siswa, guru masih kurang mengaplikasikan pemberian *reward* terhadap setiap prestasi atau hal positif yang dilakukan siswa dalam pembelajaran. Hal tersebut merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, dimana dengan meningkatnya motivasi siswa diharapkan aktivitas dan hasil belajarnya juga meningkat. Dewi lina (2014) Sekolah atau instansi dan organisasi perlu memberikan perhatian khusus terhadap prestasi yang diperoleh oleh pegawai dengan cara pemberian *reward* (hadiah, imbalan, dan penghargaan) dan motivasi untuk bekerja penuh semangat, memiliki tanggung jawab



yang tinggi terhadap tugasnya, sehingga suatu organisasi akan mudah dalam memenuhi tujuan yang direncanakan.

Maka dengan adanya *Reward* di harapkan dalam sebuah instansi dapat mewujudkan dan melakukan pemberian sebagai peningkatan motivasi dalam kegiatan dalam beraktivitas, jadi dengan adanya pemberian *Reward* di dalam proses kegiatan proses belajar mengajar dapat meningkatkan aktivitas belajar di sekolah, begitu juga yang terjadi pada para dewan guru sekolah di sekolah SMK Al Washliyah 3 Medan, dapat melakukan kegiatan pemberian *Reward* ini di lakukan dalam KBM sebagai peningkatan hasil belajar siswa di SMK Al Washliyah 3 Medan agar dapat melakukan pemberian *reward* sebagai peningkatan kegiatan aktivitas dan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, untuk mengetahui bagaimana pengaruh pemberian *reward* dalam pembelajaran terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa, maka penulis melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Pemberian *Reward* dalam Pembelajaran terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas X Kompetensi Keahlian Akuntansi.

2. METODE

Dalam penelitian eksperimen di bidang pendidikan, hal yang perlu mendapat perhatian adalah validitas perlakuan. Validitas perlakuan mengacu pada pengertian bahwa produk yang dihasilkan dalam eksperimen seharusnya diakibatkan oleh perlakuan pada variabel bebasnya. Emzir (2012) menyebutkan metode penelitian quasi eksperimen terdiri dari empat bentuk yaitu *non-equivalent control group design*, *time series design*, *conterbalanced design* dan *factorial design*. Dalam penelitian ini, desain penelitian quasi eksperimen yang digunakan

adalah *non-equivalent control group design*. Emzir (2012) menyebutkan bahwa pada dasarnya kerangka desain penelitian ini lebih baik dibandingkan dengan desain penelitian pra-eksperimental sejati *pre test-post test* kecuali pada penempatan secara acak yang tidak dilakukan dalam desain penelitian ini. Jadi langkah-langkah yang ditempuh adalah sebagai berikut

- a) Memilih dua kelompok subjek yang sedapat mungkin tidak mempunyai perbedaan kondisi yang berarti. Hal ini dilakukan untuk menekan kemungkinan munculnya hipotesis tandingan yang menjadi sumber ancaman bagi validitas internal hasil penelitian
- b) Pemberian tes awal atau *pre test* pada semua subjek untuk mengetahui tingkat kondisi subjek yang berkenaan dengan pemberian *reward*
- c) Pemberian perlakuan eksperimental yaitu dengan diberikan *reward*
- d) Pemberian tes akhir (*post test*)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Perbedaan aktivitas siswa yang mendapat *reward* dengan siswa yang tidak mendapatkan *reward* dalam pembelajaran

Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan aktivitas siswa yang mendapat *reward* dengan siswa yang tidak mendapatkan *reward* dalam pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0,05. Aktivitas belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh siswa pada saat proses pembelajaran untuk mencapai prestasi belajar. Di mana guru memiliki peran penting dalam menciptakan kondisi pembelajaran yang membuat siswa memiliki motivasi untuk melakukan aktivitas belajar. Hal ini disebabkan



karena motivasi untuk melakukan aktivitas belajar kadangkala tidak muncul dengan sendirinya dari dalam diri siswa tetapi juga perlu di rangsang karena setiap siswa memiliki motivasi yang berbeda-beda.

Bagi siswa yang memiliki motivasi intrinsik yang tinggi maka mereka akan melakukan aktivitas belajar tanpa harus didorong atau dirangsang oleh guru, akan tetapi bagi siswa yang motivasi intrinsiknya rendah maka untuk membuat mereka melakukan aktivitas belajar, harus didorong atau dirangsang menggunakan motivasi ekstrinsik. Pemberian *reward* dalam pembelajaran merupakan salah satu motivasi ekstrinsik, di mana dengan diterapkannya pemberian *reward* dalam pembelajaran siswa akan lebih termotivasi untuk melakukan aktivitas belajar. Hal ini terbukti dari rata-rata aktivitas siswa kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan lebih tinggi dibandingkan aktivitas siswa kelas kontrol.

Aktivitas belajar merupakan segala kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam proses pembelajaran yang bersifat fisik maupun mental yang saling berkaitan untuk mencapai prestasi belajar. Proses belajar mengajar tidak akan berlangsung dengan baik jika tidak ada aktivitas. Hal ini juga didukung dengan pendapat Nana Sudjana (2010:10) dengan mengemukakan bahwa siswa belajar dengan aktif ketika proses kegiatan belajar yang subjek didiknya terlibat secara intelektual dan emosional sehingga benar-benar berperan dan berpartisipasi aktif dalam melakukan kegiatan belajar.

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa siswa lebih

antusias dan termotivasi untuk melakukan aktivitas belajar dengan diterapkannya pemberian *reward* dalam pembelajaran. Siswa dalam kegiatan pembelajaran apabila mereka kurang tertarik terhadap materi yang diajarkan, mereka akan cenderung mencari hal lain yang lebih menarik di sekitarnya. Hal ini menyebabkan siswa tidak fokus terhadap materi yang disampaikan oleh guru, sehingga siswa akan cenderung berbicara sendiri dengan teman di sebelahnya, bermain hp atau hal lainnya yang dianggapnya lebih menarik. Pemberian *reward* dalam pembelajaran berfungsi untuk menarik perhatian siswa agar mereka terdorong untuk melakukan aktivitas belajar.

Reward memberikan efek yang menyenangkan pada penerimanya. Setiap bentuk *reward* yang diberikan memberikan efek berbeda bagi siswa yang menerimanya. *Reward* dengan bentuk pujian, acungan jempol dan tepuk tangan memberikan efek siswa lebih percaya diri dan merasa dihargai.

Untuk bentuk bonus nilai, siswa senang karena nilainya akan bertambah pada nilai UAS sehingga nilainya akan semakin tinggi. Bentuk berupa benda (*snack* dan *bulpoint*) memberikan dampak yang lebih signifikan daripada bentuk yang lain, efeknya siswa lebih terpacu untuk aktif didalam kelas agar dapat mendapatkan *reward* tersebut dari guru.

4. KESIMPULAN

1. Ada perbedaan Aktivitas Siswa yang diberikan *Reward* dengan siswa yang tidak diberikan *Reward* dalam pembelajaran pada kelas X



Kompetensi Keahlian Akuntansi Hal ini dilihat dari uji *Independent Sample T-test* data aktivitas siswa selama perlakuan yang menunjukkan bahwa t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} yaitu $2,086 > 2,000$ dengan signifikansi $0,040 < 0,050$. Selain itu rata-rata aktivitas siswa kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan lebih tinggi yaitu 16,4605 dibandingkan aktivitas siswa kelas kontrol sebesar 15,000.

2. Ada perbedaan Prestasi Belajar Siswa yang diberikan *Reward* dengan siswa yang tidak diberikan *Reward* dalam pembelajaran pada kelas X Kompetensi Keahlian Akuntansi, Hal ini ditunjukkan dengan uji-t yang dilakukan terhadap hasil *post-test* yang dilakukan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan nilai t_{hitung} sebesar $12,944 > t_{tabel}$ sebesar 2,021 dengan nilai *Sig* (2-tailed) $0,000 < \text{nilai signifikansi}$ 0,050. Selain itu rata-rata prestasi belajar siswa kelas eksperimen sebesar 58,1579 lebih tinggi jika dibandingkan dengan prestasi belajar kelas kontrol yaitu 48,9756.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Ali Muhson. (2009). *Diktat Aplikasi Komputer*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Anonim. (2004). *Kurikulum SMK Edisi 2004*. Jakarta: Depdikbud.
- Aunurrahman. (2010). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfa Beta.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dewi Lina (2014). Analisis pengaruh Kepemimpinan dan Budaya Organisasi Terhadap Kinerja dan Sistem *Reward* sebagai Variabel Moderating. *Jurnal Riset Akuntansi dan Bisnis*, Vol. 1 Maret 2014.
- Edy Ridwansyah. (2012). Pengaruh Pemberian *Reward* dalam Pembelajaran terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas X Kompetensi Keahlian Teknik Pemesinan SMK 1 Kedungwuni. *Skripsi*. UNY.
- Elizabeth Walter. (2005). *Cambridge Advance Learner's Dictionary*. New York: Cambridge University Press.
- Emzir. (2012). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Hasibuan, dkk. (1988). *Proses Belajar Mengajar: Keterampilan Dasar Pengajaran Mikro*. Bandung: Remaja Karya.
- Heri Retnowati. (2009). *Handout Perkuliahan: Menganalisis Butir Soal Aspek Kognitif dengan ITEMAN*. Yogyakarta: FMIPA UNY.
- Idha Sholihah. (2010). Implementasi Pembelajaran Matematika dengan Pemberian Hadiah dan Hukuman terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa pada Pokok Bahasan Bangun Datar Segiempat. *Skripsi*. UNY.
- Imam Ghozali. (2009). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS*. Semarang: Badan Penerbit UNDIP.
- Karno To. (2003). *Mengenal Analisis Tes Pengantar ke Program Komputer Anates*. Bandung: FIP UPI
- Maria J. Wantah. (2005). *Pengembangan Disiplin dan Pembentukan Moral*



- pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Martinis Yamin. (2010). *Kiat Membelajarkan Siswa*. Jakarta: Gunung Persada Pers.
- Muhibbin Syah. (2014). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nana Sudjana. (2010). *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Aglensindo.
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2009). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Ngalim Purwanto. (2009). *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nirmala Adhi Yoga P. (2011). Pengaruh Pemberian Reward dalam Pembelajaran terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas X Kompetensi Keahlian Teknik Kendaraan Ringan SMK PIRI 1 Yogyakarta. *Skripsi*. UNY.
- Oemar Hamalik. (2013). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan.
- Saifuddin Azwar. (2014). *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sardiman A.M. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Santrock, John W. (2008). *Educational Psychology*. New York: McGraw-Hill International Edition.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sue Cowley. (2010). *Panduan Manajemen Perilaku Siswa*. Jakarta: Erlangga.
- Sugihartono, dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2010). *Metodologi Peneilitan Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suharno. (2008). *Manajemen Pendidikan Pengantar Bagi Para Calon Guru*. Surakarta: UNS Perss.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syaiful Bahri Djamarah. (1996). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Willie Wijaya. (2014). *Kamus Lengkap 500 Milyar Inggris-Indonesia, Indonesia-Inggris*. Semarang: Widya Karya.
- Wina Sanjaya. (2012). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Zainal Arifin. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.