

Pengaruh *Reward* terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Siswa di SDN Banjardowo 1 Jombang

Eny Fatimatuszuhro P.

Fakultas Agama Islam Universitas Darul 'Ulum Jombang

e-mail: enyfatim1962@gmail.com

Iis Novita Ratna Sari

Fakultas Agama Islam Universitas Darul 'Ulum Jombang

e-mail: iisnovita@gmail.com

Abstraction

This study aims to determine whether there is a significant influence between Reward on improving student learning achievement at SDN 1 Banjardowo Jombang. The research subjects were students at SDN 1 Banjardowo Jombang, while the object was the effect of Reward on improving student learning achievement at SDN 1 Banjardowo Jombang.

The type of research used in this study is quantitative research with the study population were all students at SDN 1 Banjardowo Jombang. Because the population is considered a lot, the authors use a sample of class V students as many as 35 students studied. To collect data in this study, the authors used questionnaires, and documentation. The questionnaire distributed by the writer is a closed questionnaire, consisting of four alternative answers, namely SS, S, TS, STS. To analyze the data the author uses product moment correlation analysis. Then with the following formula:

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{N \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Based on the results of data analysis it turns out that H_a can be accepted at a correlation value of 5% because this is evidenced from the results of product moment correlation states table $r_{0,3957} > 0.3388$ so that it can be concluded that there is a significant effect between reward and learning achievement of students at Banjardowo Jombang 1 State Elementary School.

Keywords: Effect of Reward, Learning Achievement.

Abstraksi

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan antara Reward terhadap peningkatan prestasi belajar siswa di SDN 1 Banjardowo Jombang. Subyek penelitiannya adalah siswa-siswi di SDN 1 Banjardowo Jombang, sedangkan obyeknya adalah pengaruh Reward terhadap peningkatan prestasi belajar siswa di SDN 1 Banjardowo Jombang.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan populasi penelitian adalah seluruh siswa di SDN 1 Banjardowo Jombang. Karena populasi dianggap banyak, maka penulis menggunakan sampel siswa kelas V sebanyak 35 siswa yang diteliti. Untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini maka penulis menggunakan angket, dan dokumentasi. Angket yang penulis sebarakan merupakan angket tertutup, terdiri dari empat alternatif jawaban yaitu SS, S, TS, STS. Untuk menganalisis data penulis menggunakan analisis korelasi product moment. Maka dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{N \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Berdasarkan hasil analisa data ternyata H_a dapat diterima pada nilai korelasi 5% karena ini dibuktikan dari hasil korelasi product moment menyatakan tabel $r_{0,3957} > 0.3388$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara Reward terhadap prestasi belajar siswa di Sekolah Dasar Negeri 1 Banjardowo Jombang.

Kata Kunci: Pengaruh Reward, Prestasi Belajar.

A. Pendahuluan

Pendidikan sebenarnya telah berlangsung sepanjang sejarah dan berkembang sejalan dengan perkembangan sosial budaya manusia di muka bumi. Adapun inti dari proses pendidikan secara umum adalah guru mengajar dan murid belajar, belajar adalah proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya dalam interaksi dengan lingkungan.¹ Dengan harapan agar tujuan pendidikan yang telah ditetapkan dapat tercapai secara optimal dengan efektif dan efisien. Ini berarti bahwa seseorang yang belajar akan mengalami perubahan dalam

¹Fuad Ihsan. *Dasar-dasar Kependidikan*, Cet. 4, (Jakarta : Rineka Cipta. 2005), hlm. 78

memenuhi kebutuhan hidupnya. Dalam proses pembelajaran guru mengharapkan agar peserta didik mendapatkan prestasi yang baik. Untuk mendapatkan prestasi yang baik tersebut guru dapat memberikan Reward dalam proses pembelajaran.

Reward (penghargaan) merupakan hal yang menggembirakan bagi anak, dan dapat menjadi pendorong atau motivasi bagi belajarnya siswa.

Reward tidak harus diberikan kepada anak yang terampil di kelasnya, tetapi juga diberikan kepada anak yang kurang pandai jika ia telah menunjukkan hasil belajar yang lebih baik dari sebelumnya, dengan demikian pemberian *Reward* bisa diberikan secara individual maupun kelompok.

Berdasarkan uraian diatas, maka ruang lingkup pembahasan dalam penelitian adalah mendeskripsikan tentang Pengaruh *Reward* terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Siswa di SDN Banjardowo 1 Jombang

B. Landasan Teori

1. *Reward*

1) Pengertian *Reward*

Reward (ganjaran) berasal dari Bahasa Arab yaitu *أَجْرٌ* yang berarti ganjaran, balasan, ataupun imbalan. Hal tersebut dijelaskan dalam QS Yasin ayat 21 sebagai berikut:

اتَّبِعُوا مَن لَّا يَسْأَلُكُمْ أَجْرًا وَهُمْ مُّسْتَدِينُونَ (21)

*Ikutilah orang yang tidak memintaimbalan kepadamu; dan mereka adalah orang-orang yang mendapat petunjuk. (QS Yasin: 21)*²

Sedangkan menurut istilah *Reward* adalah hadiah, pembalas jasa, alat pendidikan yang diberikan kepada siswa yang telah mencapai motivasi baik.³

Pendapat yang lain tentang *Reward* (ganjaran) adalah sebagai alat untuk mendidik anak-anak supaya anak dapat merasa senang karena perbuatan atau pekerjaannya mendapat penghargaan.⁴

Reward yaitu segala yang diberikan guru berupa penghargaan yang menyenangkan perasaan yang diberikan kepada siswa atas dasar hasil baik yang telah dicapai dalam proses pendidikan dengan tujuan memberikan motivasi kepada siswa, agar dapat melakukan perbuatan terpuji dan berusaha untuk meningkatkannya. Dalam agama Islam metode

²Mushaf Aisyah, *Al-Quran dan Terjemahannya* (Bandung: Jaban, 2010), hlm. 441

³M. Sastra Pradja, *Kamus Istilah Pendidikan dan Umum* (Surabaya: Usaha Nasional, 1978), hlm. 169

⁴M. Ngalim Purwanto, *Ilmu Pendidikan Teoretis dan Praktis* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006), hlm.182

Reward terbukti dengan adanya “pahala”, Allah SWT akan melipat gandakan pahala bagi siapa saja yang berbuat kebaikan termasuk dalam hal memberi *Reward*. Hal tersebut terdapat dalam surat Az-Zalzalah: 7-8 :

فَمَنْ يَعْمَلْ مِثْقَالَ ذَرَّةٍ خَيْرًا يَرَهُ⁽⁷⁾ وَمَنْ يَعْمَلْ مِثْقَالَ ذَرَّةٍ شَرًّا يَرَهُ⁽⁸⁾

*Maka barang siapa mengerjakan kebaikan seberat zarrab, niscaya dia akan melibat (balasan)nya (7) dan barang siapa mengerjakan kejahatan seberat zarrab, niscaya dia akan melibat (balasan)nya (8).*⁵ (QS Az- Zalzalah: 7-8)

Dalam ayat tersebut dijelaskan bahwa Allah merincikan balasan amal masing-masing. Maka barang siapa beramal baik, walaupun hanya seberat atom niscaya akan diterima balasannya dan sebaliknya begitu pula yang beramal jahat walaupun hanya seberat atom akan merasakan balasannya.

Selain ayat di atas, hal terkait ganjaran ataupun balasan juga dijelaskan dalam QS Lukman: 16 sebagai berikut:

يُيَسِّرُهَا لِكَ تَأْتِيكَ مِثْقَالَ حَبَّةٍ مِنْ خَزْزَلٍ فَتَكُنْ فِي صَخْرَةٍ أَوْ فِي الْأَرْضِ تَأْتِي بِهَا اللَّهُ ۗ إِنَّ اللَّهَ لَطِيفٌ خَبِيرٌ (16)

*(Lukman berkata), Wahai anakku! Sungguh, jika ada (sesuatu perbuatan) seberat biji sawi dan berada dalam batu atau di langit atau di bumi, niscaya Allah akan memberinya (balasan). Sesungguhnya Allah Maha halus, Maha teliti.*⁶ (QS Lukman: 16)

Dijelaskan dalam ayat di atas bagaimana Lukman berwasiat kepada anaknya agar beramal dengan baik karena apa yang dilakukan manusia dari yang besar sampai yang sekecil- kecilnya, yang tampak dan yang tidak tampak, yang terlihat dan yang tersembunyi, baik di langit maupun di bumi pasti dikethui Allah. Oleh karena itu, Allah pasti akan memberikan balasan yang setimpal dengan perbuatan manusia tersebut. Perbuatan baik akan dibalas dengan surga sedang perbuatan jahat dan dosa akan dibalas dengan neraka.

Seperti yang telah dijelaskan di atas, bahwa *Reward* merupakan alat pendidikan represif yang menyenangkan, *Reward* juga dapat menjadi pendorong atau motivasi bagi siswa untuk belajar lebih baik lagi.

Pendidik tidak harus memberitahukan terlebih dalam memberikan *Reward* dan guru menentukan *Reward* apakah yang baik diberikan kepada peserta didik, merupakan hal yang sangat sulit. Karena bila salah maka *Reward* tidak akan mampu berperan dengan baik. Malahan tidak jarang mendatangkan efek negatif pada peserta didik. Namun harus diingat *Reward* tidak harus bersifat materi melainkan non materi. Dalam

⁵Mushaf Aisyah, *Al-Quran dan Terjemahannya*, hlm. 599

⁶*Ibid.*, hlm. 412

menggunakan *Reward* sebagai alat pendidikan, yang perlu diperhatikan adalah kesan yang ditimbulkan pada diri peserta didik.

2) Macam- macam dan Bentuk *Reward*

Guru dalam memberikan ganjaran bermacam-macam. Ada yang berbentuk materi dan ada juga yang berbentuk tindakan atau perbuatan. Hasbullah menyatakan bahwa anggukan kepala dengan wajah berseri, menunjukkan jempol si pendidik sudah merupakan suatu hadiah.⁷ Ramayulis menjelaskan contoh ganjaran dan penghargaan yang dapat diberikan oleh guru dengan cara yang bermacam-macam, antara lain:

- 1) Guru mengangguk-anggukan kepala tanda senang.
- 2) Guru memberikan kata-kata yang mengembirakan (pujian)
- 3) Guru memberikan benda-benda yang menyenangkan dan berguna bagi anak-anak.⁸

Syaiful Bahri Djamarah memberikan beberapa contoh sikap dan perilaku guru yang merupakan ganjaran/penghargaan bagi anak didik sebagai berikut:

- 1) Dalam bentuk *gestural*. Guru mengangguk-anggukan kepala sebagai tanda senang dan membenarkan suatu sikap atau perbuatan anak didik.
- 2) Dalam bentuk *verbal*, konkritnya bisa dalam bentuk pujian, kisah/cerita atau nyanyian.
- 3) Dalam bentuk pekerjaan, contohnya: “Engkau akan saya beri tugas hitungan yang lebih sukar Andi, karena tugas yang nomor 3 ini terlalu mudah engkau kerjakan....”
- 4) Dalam bentuk *material*, yakni dengan memberikan berupa benda-benda yang menyenangkan bagi anak-anak, misalnya pensil, buku tulis, gula-gula dan makanan yang lain.
- 5) Dalam bentuk kegiatan, misalnya guru memberikan ganjaran dalam bentuk tour pendidikan ketempat-tempat tertentu kepada semua anak didik dalam satu kelas. Sambil berdarma wisata ke objek wisata tertentu anak-anak belajar dalam suasana santai dan menyenangkan.⁹

- 3) Hal- hal yang perlu diperhatikan Pendidik dalam memberikan *Reward*

⁷Hasbullah, *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan* (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, 2001), hlm. 29

⁸Ramayulis, *Ilmu Pendidikan Islam*, cet. 3 (Jakarta: Kalam Mulia, 2002), hlm. 210

⁹Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif suatu Pendekatan Teori Psikologi*. Cet. 3 (Jakarta : Rhineka, 2005), hlm. 194-195

Dalam aplikasinya banyak yang harus diperhatikan guru agar pemberian ganjaran yang dilakukan mencapai hasil yang maksimal. Adapun hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pemberian ganjaran itu adalah:

1) Jenis ganjaran yang akan diberikan.

Penetapan jenis *Reward* penghargaan yang akan diberikan menurut Syaiful Bahri Djamarah merupakan hal yang sangat sulit, karena bila salah maka ganjaran/penghargaan tidak mampu berperan dengan baik bahkan tidak jarang mendatangkan efek negatif pada anak didik.¹⁰ Oleh sebab itu guru harus berhati-hati dalam menentukan jenis ganjaran/penghargaan yang akan diberikan kepada siswa.

2) Kapan waktu pemberian ganjaran yang tepat

Syaiful Bahri Djamarah menyarankan “Dalam memberi penghargaan, guru harus bijaksana jangan diberitahukan terlebih dahulu, sebab jika tidak, pemberian ganjaran/penghargaan dengan tujuan untuk menggairahkan anak didik bisa dijadikan oleh anak didik sebagai ”upah” atas jerih payahnya dalam belajar.

Hasbullah menyatakan “Pujian dan hadiah harus diberikan pada saat yang tepat, yaitu segera sesudah anak didik berhasil. Jangan diberikan sebagai janji, karena akan dijadikan sebagai tujuan kegiatan yang dilakukan.”¹¹

3) Kepada siapa ganjaran diberikan

Persoalan erat kaitannya dengan pertanyaan “anak didik yang bagaimana yang harus mendapat *Reward*?” menjawab pertanyaan ini Syaiful Bahri Djamarah menjelaskan “Ganjaran tidak mesti harus diberikan kepada anak yang terampil dikelasnya, tetapi juga diberikan kepada anak didik yang kurang pandai jika ia telah menunjukkan prestasi belajar yang lebih baik dari sebelumnya. Bahkan jika perlu penghargaan juga diberikan kepada semua anak didik dalam satu kelas.”¹²

4) Syarat-Syarat/Petunjuk dalam Pemberian *Reward*

Reward merupakan sesuatu yang bernilai positif dan semua orang akan menyukainya, namun dalam penerapannya dalam dunia pendidikan kita perlu memperhatikan banyak hal, sebab jika pemberian *Reward* tanpa kebijaksanaan, pemberian tersebut dapat pula mengakibatkan hal-hal yang

¹⁰*Ibid.*, hlm.194

¹¹Hasbullah, *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*, hlm. 12

¹²Ngalim Purwanto, *Ilmu Pendidikan Islam ...*, hlm 183

negatif baik bagi penerimamaupun siswa lainyang mengetahui pemberian *Reward* itu. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan seorang pendidik ketika ingin memberikan *Reward* antara lain:

- 1) Guru harus benar-benar mengenal murid-muridnya dan tahu menghargai dengan tepat sebab ganjaran/penghargaan *Reward* yang salah dan tidak tepat dapat membawa akibat yang tidak diinginkan.
- 2) Pemberian *Reward* kepada seorang anak jangan sampai menimbulkan rasa cemburu atau iri hati pada anak lain yang merasa pekerjaannya juga lebih baik tetapi tidak mendapat *Reward*.
- 3) Memberi *Reward* hendaklah hemat, terlalu sering memberikan *Reward* akan menyebabkan hilang arti *Reward* adalah sebagai alat pendidikan.
- 4) Janganlah memberikan *Reward* dengan menjanjikan terlebih dahulu sebelum anak-anak menunjukkan prestasi kerjanya.
- 5) Jangan sampai anak-anak menganggap *Reward* yang diterimanya itu adalah sebagai upah dari jerih payah yang telah dilakukannya.¹³

Selain hal di atas dalam memberikan *Reward* ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan oleh para pendidik. Diantaranya:

- 1) Penilaian didasarkan pada perilaku bukan pelaku
- 2) Pemberian *Reward* atau penghargaan harus ada batasnya.
Pemberian *Reward* tidak bisa menjadi metode yang digunakan selamanya. Proses ini cukup difungsikan hingga tahapan penumbuhan kebiasaan saja. Misalnya proses pembiasaannya dirasa cukup, maka pemberian *Reward* harus diakhiri.
- 3) Dimusyawarahkan kesepakatannya
Setiap siswa ditanya tentang hadiah yang diinginkannya, dan di sini kita dituntut untuk pandai dan sabar dalam mendialogkan hadiah tersebut dan bisa memberikan pengertian kepada siswa bahwa tidak semua keinginan dapat terpenuhi.
- 4) Distantkan pada proses bukan hasil.
Proses lebih penting daripada hasil. Proses pembelajaran merupakan usaha yang dilakukan siswa untuk hasil yang terbaik. Sedangkan hasil yang akan diperoleh nanti tidak bisa dijadikan patokan keberhasilannya.

2. Prestasi Belajar

a. Pengertian Prestasi Belajar

Prestasi berarti hasil usaha. Dalam buku trisula Universitas Darul ‘Ulum dijelaskan dalam sebuah hadits sebagai berikut:

¹³*Ibid.*, hlm. 184

مَنْ أَزَادَ عِلْمًا وَ لَمْ يَزِدْهُ هُدًى لَمْ يَزِدْهُ مِنَ اللَّهِ إِلَّا بُعْدًا

Barangsiapa yang bertambah ilmunya, tapi tidak bertambah petunjuknya, maka ia akan semakin jauh dari Allah. (HR Dailami)¹⁴

Sedangkan menurut istilah prestasi ialah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan baik secara individu maupun kelompok prestasi tersebut.¹⁵ Prestasi belajar adalah hasil yang telah dicapai siswa setelah melakukan kegiatan proses belajar mengajar.¹⁶ Tentang apa yang telah dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar mengajar ada yang menyebutnya hasil belajar. Pencapaian prestasi atau hasil belajar siswa merujuk kepada aspek-aspek kognitif, efektif dan psikomotor. Sedangkan pengertian prestasi belajar yang tercantum di Kamus Besar Bahasa Indonesia yaitu: penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru.¹⁷

Prestasi belajar dapat bersifat tetap dalam sejarah kehidupan manusia karena sepanjang kehidupannya selalu mengejar prestasi menurut bidang kemampuan masing-masing. Prestasi belajar dapat memberikan kepuasan kepada orang yang bersangkutan, khususnya orang yang sedang menuntut ilmu disekolah. Prestasi belajar meliputi segenap ranah kejiwaan yang berubah sebagai akibat dari pengalaman dan proses belajar siswa yang bersangkutan.

b. Jenis- jenis Prestasi Belajar

Pada prinsipnya, pengungkapan hasil belajar ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Yang dapat dilakukan guru dalam hal ini adalah mengambil cuplikan perubahan tingkah laku yang dianggap penting yang dapat mencerminkan perubahan yang terjadi sebagai hasil belajar siswa, baik yang berdemensi cipta dan rasa maupun karsa. Kunci pokok untuk memperoleh ukuran data hasil belajar siswa adalah mengetahui garis-garis besar indikator (penunjuk adanya prestasi belajar) dikaitkan dengan jenis-jenis prestasi yang hendak diukur.¹⁸

¹⁴Buku Trisula Universitas Darul 'Ulum, hlm. 2

¹⁵Syaiful Bahri Djamarah, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*, (Surabaya : Usaha Nasional, 1994), hlm.19

¹⁶Adibah, "Hubungan Profesionalisme Guru dengan Prestasi Belajar Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Pucangsimo Bandarkedungmulyo Jombang" dalam *Sumbula: Jurnal Studi Keagamaan, Sosial dan Budaya*, Vol 2, Nomor 2, Desember 2017, hlm. 678

¹⁷Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, hlm. 895

¹⁸Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2008), hlm. 150

Dalam sebuah situs yang membahas Taksonomi Bloom, dikemukakan mengenai teori Bloom yang menyatakan bahwa, tujuan belajar siswa diarahkan untuk mencapai ketiga ranah. Ketiga ranah tersebut adalah ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Dalam proses kegiatan belajar mengajar, maka melalui ketiga ranah ini pula akan terlihat tingkat keberhasilan siswa dalam menerima hasil pembelajaran atau ketercapaian siswa dalam penerimaan pembelajaran. Dengan kata lain, prestasi belajar akan terukur melalui ketercapaian siswa dalam penguasaan ketiga ranah tersebut. Maka untuk lebih spesifiknya, penulis akan menguraikan ketiga ranah tersebut yang terdapat dalam teori Bloom berikut:

- 1) (Ranah Kognitif), yang berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berpikir. Bloom membagi domain kognisi ke dalam 6 tingkatan. Domain ini terdiri dari dua bagian: Bagian pertama adalah berupa Pengetahuan (kategori 1) dan bagian kedua berupa Kemampuan dan Keterampilan Intelektual (kategori 2-6).
 - a) Pengetahuan (*Knowledge*)
Berisikan kemampuan untuk mengenali dan mengingat peristilahan, definisi, fakta-fakta, gagasan, pola, urutan, metodologi, prinsip dasar dan sebagainya.¹⁹ Pengetahuan juga diartikan sebagai kemampuan mengingat akan hal-hal yang pernah dipelajari dan disimpan dalam ingatan.²⁰
 - b) Pemahaman (*Comprehension*)
Pemahaman didefinisikan sebagai kemampuan untuk menangkap makna dan arti yang dari bahan yang dipelajari.²¹ Pemahaman juga dikenali dari kemampuan untuk membaca dan memahami gambaran, laporan, tabel, diagram, arahan, peraturan, dan sebagainya.
 - c) Aplikasi (*Application*)
Aplikasi atau penerapan diartikan sebagai kemampuan untuk menerapkan suatu kaidah atau metode bekerja pada suatu kasus atau problem yang konkret dan baru.²² Di tingkat ini, seseorang memiliki kemampuan untuk menerapkan gagasan,

¹⁹http://id.wikipedia.org/wiki/Taksonomi_Bloom./diakses 2018, 07, 20

²⁰W.S. Winkel, *Psikologi Pengajaran*, Cet. Ke-4 (Jakarta: Grasindo, 1996), hlm. 247

²¹*Ibid.*

²²*Ibid.*

prosedur, metode, rumus, teori, dan sebagainya di dalam kondisi kerja.

d) Analisis (*Analysis*)

Analisis didefinisikan sebagai kemampuan untuk merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian, sehingga struktur keseluruhan atau organisasinya dapat dipahami dengan baik. Di tingkat analisis, seseorang akan mampu menganalisa informasi yang masuk dan membagi-bagi atau menstrukturkan informasi ke dalam bagian yang lebih kecil untuk mengenali pola atau hubungannya, dan mampu mengenali serta membedakan faktor penyebab dan akibat dari sebuah skenario yang rumit.²³

e) Sintesis (*Synthesis*)

Sintesis diartikan sebagai kemampuan untuk membentuk suatu kesatuan atau pola baru.²⁴ Sintesis satu tingkat di atas analisa. Seseorang di tingkat sintesa akan mampu menjelaskan struktur atau pola dari sebuah skenario yang sebelumnya tidak terlihat, dan mampu mengenali data atau informasi yang harus didapat untuk menghasilkan solusi yang dibutuhkan.

f) Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi diartikan sebagai kemampuan untuk membentuk suatu pendapat mengenai sesuatu atau beberapa hal, bersama dengan pertanggungjawaban pendapat itu, yang berdasarkan kriteria tertentu.²⁵ Evaluasi dikenali dari kemampuan untuk memberikan penilaian terhadap solusi, gagasan, metodologi, dengan menggunakan kriteria yang cocok atau standar yang ada untuk memastikan nilai efektivitas atau manfaatnya.²⁶

- 2) (Ranah Afektif), berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek perasaan dan emosi, seperti minat, sikap, apresiasi, dan cara penyesuaian diri. Tujuan pendidikan ranah afektif adalah hasil belajar atau kemampuan yang berhubungan dengan sikap atau afektif.²⁷ Tujuan pendidikan ranah afektif adalah hasil belajar atau kemampuan yang berhubungan dengan sikap atau afektif. Taksonomi tujuan pendidikan ranah afektif terdiri dari aspek:

²³[http://id.wikipedia.org/wiki/Taksonomi Bloom](http://id.wikipedia.org/wiki/Taksonomi_Bloom). diakses, 2018, 07, 20

²⁴W.S. Winkel, *Psikologi Pengajaran*, hlm. 247

²⁵*Ibid.*

²⁶*Ibid.*

²⁷[http://id.wikipedia.org/wiki/Taksonomi Bloom](http://id.wikipedia.org/wiki/Taksonomi_Bloom). diakses, 2018, 07, 20

- a) *Penerimaan (Receiving/ Attending)*
Penerimaan mencakup kepekaan akan adanya suatu perangsang dan kesediaan untuk memperhatikan rangsangan itu, seperti buku pelajaran atau penjelasan yang diberikan oleh guru.²⁸
- b) *Tanggapan (Responding)*
Memberikan reaksi terhadap fenomena yang ada di lingkungannya. Meliputi persetujuan, kesediaan dan kepuasan dalam memberikan tanggapan.²⁹
- c) *Penghargaan (Valuing)*
Penghargaan atau penilaian mencakup kemampuan untuk memberikan penilaian terhadap sesuatu dan membawa diri sesuai dengan penilaian itu, mulai dibentuk suatu sikap menerima, menolak atau mengabaikan, sikap itu dinyatakan dalam tingkah laku yang sesuai dengan konsisten dengan sikap batin.³⁰
- d) *Pengorganisasian (Organization)*
Memadukan nilai-nilai yang berbeda, menyelesaikan konflik di antaranya, dan membentuk suatu sistem nilai yang konsisten.³¹ Pengorganisasian juga mencakup kemampuan untuk membentuk suatu sistem nilai sebagai pedoman dan pegangan dalam kehidupan. Nilai-nilai yang diakui dan diterima ditempatkan pada suatu skala nilai manayang pokok dan selalu harus diperjuangkan, mana yang tidak begitu penting.³²
- e) *Karakterisasi Berdasarkan Nilai-nilai (Characterization by a Valueor Value Complex)*
Memiliki sistem nilai yang mengendalikan tingkah-lakunya sehingga menjadi karakteristik gaya-hidupnya.³³ Karakterisasinya mencakup kemampuan untuk menghayati nilai-nilai kehidupan sedemikian rupa, sehingga menjadi milik pribadi (internalisasi) dan menjadi pegangan nyata dan jelas dalam mengatur kehidupannya sendiri.

²⁸W.S. Winkel, *Psikologi Pengajaran*, hlm. 248

²⁹[http://id.wikipedia.org/wiki/Taksonomi Bloom](http://id.wikipedia.org/wiki/Taksonomi_Bloom). diakses, 2018, 07, 20

³⁰*Ibid.*

³¹*Ibid.*

³²*Ibid.*

³³W.S. Winkel, *Psikologi Pengajaran*, hlm. 248

3) (Ranah Motorik) berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek keterampilan motoric seperti tulisan tangan, mengetik, berenang, dan mengoperasikan mesin.³⁴ Alisuf Sabri dalam buku Psikologi Pendidikan menjelaskan, keterampilan ini melibatkan secara langsung otot, urat dan persendian, sehingga keterampilan benar-benar berakar pada kejasmanian. Orang yang memiliki keterampilan motoric, mampu melakukan serangkaian gerakan tubuh dalam urutan tertentu dengan mengadakan koordinasi gerakan-gerakan anggota tubuh secara terpadu. Ciri khas dari keterampilan motoric ini ialah adanya kemampuan. Automatisme, yaitu gerak-gerik yang terjadi berlangsung secara teratur dan berjalan dengan enak, lancer dan luwes tanpa harus disertai pikiran tentang apa yang harus dilakukan dan mengapa hal itu dilakukan.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Prestasi belajar banyak dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang berasal dari dirinya (*internal*) maupun dari luar dirinya (*eksternal*).³⁵ Adapun faktor-faktor yang dimaksud meliputi hal-hal sebagai berikut:

- 1) Faktor yang berasal dari diri sendiri (*internal*)
 - a) Faktor jasmaniah (*fisiologi*) baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh. Yang termasuk faktor ini adalah panca indera yang tidak berfungsi sebagaimana mestinya seperti mengalami sakit, cacat fisik/tubuh atau perkembangan yang tidak sempurna serta adanya kelelahan. Kondisi kesehatan fisik yang sehat, sangat mempengaruhi keberhasilan dalam belajar terutama yang berkaitan dengan konsentrasi.
 - b) Faktor psikologis, baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh, terdiri atas:
 - a) Faktor intelektual yang meliputi faktor potensial, yaitu kecerdasan dan bakat serta faktor kecakapan nyata, yaitu prestasi yang dimiliki.
 - b) Faktor non-intelektif yaitu unsur-unsur kepribadian tertentu seperti sikap, kebiasaan, minat kebutuhan, motivasi, emosi, dan penyesuaian diri.
- 2) Faktor yang berasal dari luar diri (*eksternal*)

Faktor eksternal ini merupakan faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa yang bersumber dari luar diri seseorang.

³⁴[http://id.wikipedia.org/wiki/Taksonomi Bloom](http://id.wikipedia.org/wiki/Taksonomi_Bloom). diakses, 2018, 07, 20

³⁵A. Mursal, H.M. Taker, *Kamus Ilmu Jiwa dan Pendidikan*, (Jakarta: Al-Ma'arif, 1981), hlm. 50

Menurut Singgih D. Gunarsa, ada beberapa hal yang mempengaruhi kualitas prestasi belajar siswa, yaitu:

a) Faktor Lingkungan Keluarga

Kondisi lingkungan keluarga sangat menentukan hasil belajar seseorang. Yaitu adanya hubungan yang harmonis dalam keluarga, tersedianya fasilitas belajar, keadaan ekonomi yang cukup, suasana yang mendukung dan perhatian orang tua terhadap perkembangan proses belajar anak.

b) Faktor Lingkungan Sekolah

Faktor lingkungan sekolah mempunyai pengaruh yang sangat besar pula, karena hampir sepertiga dari kehidupan anak sehari-hari berada di sekolah. Faktor lingkungan sekolah yang dapat menunjang keberhasilan belajar anak, disamping gedung, guru dan anak, juga semua faktor lain yang ada di sekolah, seperti: faktor cara penyampaian pelajaran, faktor antara guru dan siswa, faktor asal sekolah, faktor kondisi gedung, serta kelas harus memenuhi syarat belajar dan kedisiplinan yang diterapkan oleh sekolah yang bersangkutan.³⁶

c) Faktor Lingkungan Masyarakat

Faktor masyarakat disebut juga sebagai faktor lingkungan sekitar anak dimana dia berada, hal ini juga memberikan pengaruh terhadap keberhasilan belajar anak. Faktor ini dibagi menjadi tiga macam, antara lain:

(1) Faktor Media Massa, termasuk semua alat-alat media masa, buku-buku, film, video cassette dan sebagainya, yang dapat dimanfaatkan secara positif sebagai penunjang belajar siswa, namun juga bisa berdampak negatif bila disalah gunakan. Karena itu kewajiban dan perhatian orang tua dan guru sangat diperlukan untuk mengendalikan mereka.

(2) Faktor Pergaulan, teman bergaul dan aktifitas dalam masyarakat merupakan salah satu faktor yang dapat membantu keberhasilan dalam belajar siswa, sehingga dalam hal ini siswa harus dapat membagi waktu untuk belajar. Bila tidak dapat demikian, maka aktifitas anak tersebut dapat mengganggu pelajarannya, sehingga

³⁶Singgih D. Gunarsa, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja* (Jakarta: Gunung Agung, 1991), hlm. 131

perhatian orang tua sangat diperlukan untuk terus dan selalu mengawasinya.

- (3) Tipe keluarga, seperti pendidikan, jabatan orang tua anak itu akan memberikan pengaruh dalam perkembangan siswa.³⁷

Jadi lingkungan dapat menunjang keberhasilan belajar siswa untuk memperoleh kualitas prestasi belajar yang bisa juga diperoleh melalui lembaga pendidikan non-formal, sanggar majlis taklim, organisasi agama maupun karang taruna.

d. Pengukuran Prestasi Belajar

Prestasi belajar adalah hasil yang telah dicapai oleh siswa yang telah menguasai bahan pelajaran setelah mengikuti proses belajarmengajar yang dituangkan dalam bentuk angka atau huruf yang tercantum dalam rapor. Untuk mengukur batas minimal prestasi belajar siswa dilihat dari huruf-huruf atau angka-angka sebagai berikut:

Tabel 1
Perbandingan Nilai Angka dan Huruf

Angka			Huruf	Predikat
9-10	90- 100	3,5- 4,0	A	Baik Sekali
7-8	70- 80	2,8- 3,4	B	Baik
5-6	50- 60	1,6- 2,5	C	Cukup
3-4	30- 40	1,0- 1,5	D	Kurang
0-2	00-20	0,0- 0,9	E	Gagal

Berdasarkan ukuran di atas,tidak ada keharusan bagi guru untuk menggunakan ukuran secara kaku. Ukuran manapun bisa digunakan sebagai acuan dalam memberikan ukuran-ukuran terhadap prestasi belajar siswa,sesuai dengan aturan yangditetapkan oleh lembaga yang berwenang.³⁸

e. Hubungan *Reward*dengan Prestasi Belajar

*Reward*bertujuan adalah agar anak termotivasi dalam melakukansesuatu, sehingga apa yang dilakukannya memiliki nilai dan

³⁷*Ibid.*, hlm. 134

³⁸Tohirin, *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*,(Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006), hlm. 160

berpengaruh terhadap prestasinya. ”Pemberian ganjaran mempunyai nilai positif, karena memberi dorongan pada anak, sehingga bersedia berbuat sesuatu. Hasbullah dalam bukunya menyatakan Anggukan kepala dengan wajah berseri, menunjukkan jempol sipendidik sudah merupakan hadiah yang pengaruhnya besar sekali, seperti memotivasi, mengembirakan dan menambah kepercayaan dirinya.³⁹

Pendapat para tokoh di atas dengan pengertian *Reward* yang menyatakan bahwa sesuatu yang menyenangkan yang dijadikan sebagai hadiah baik dalam belajar, dalam sikap perilaku yang terpenting dalam *Reward* adalah hasil yang dicapai seorang anak, maka pemberian *Reward* berpengaruh terhadap prestasi anak sebab prestasi itu adalah hasil dari perbuatan baik yang dapat diberi nilai.

C. Metodologi

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, yang dilandasi oleh asumsi epistemologi bahwa unsur-unsur pada lingkungan sosial membentuk realitas yang independen dan relatif konstan dari waktu ke waktu. Peneliti pada penelitian ini, membangun pengetahuan melalui pengumpulan pengetahuan data numerik yang diperoleh dari perilaku-perilaku yang dapat diobservasi dari sampel dan terhadap data tersebut selanjutnya dilakukan dianalisis secara numerik.⁴⁰ Untuk dapat melakukan pengukuran, setiap fenomena sosial dijabarkan kedalam beberapa komponen masalah, variabel dan indikator.

Obyek penelitian ini adalah siswa SDN Banjardowo 1 Jombang yang berjumlah 175 dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 2
Populasi Penelitian

Kelas	Jumlah Siswa
I	25
II	33
III	31
IV	20
V	36
VI	30
Jumlah	175

Sumber: Dokumentasi SDN Banjardowo 1 Jombang, 2018

³⁹Hasbullah, *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*, hlm. 30

⁴⁰*Ibid.*, hlm. 6

Sedangkan sampelnya diambil 20% dari jumlah 175 siswa SDN Banjardowo 1 Jombang yaitu sejumlah 35 siswa.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode pengumpulan data melalui observasi non partisipan, wawancara, angket yang berstruktur dan tertutup dan metode dokumentasi. Adapun teknik analisisnya menggunakan teknik analisis korelasi yaitu yang hubungan antara dua variable dan menggunakan teknik korelasi *Product Moment*.

Rumus yang digunakan untuk mencari koefisien *Product Moment* adalah:

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

Keterangan:

- r_{xy} = Koefisien Korelasi *Product Moment*.
- X = Skor subyek pada variabel *Reward*
- Y = Skor subyek pada variabel prestasi belajar
- N = Jumlah subyek

Setelah hasil koefisien korelasi r_{xy} diperoleh, maka langkah selanjutnya adalah mencari r_{square} atau koefisien determinasi (KD) untuk menentukan besarnya pengaruh atau kontribusi variabel X terhadap Y . Rumus mencari KD adalah :

$$KD = r_{xy}^2 \times 100\%$$

Hasil koefisien determinasi inilah yang menunjukkan besarnya pengaruh *reward* terhadap prestasi belajar siswa dengan standar sebagai berikut :

Tabel 3
Kriteria dan Standar Hasil Penelitian

Nilai	Interprestasi
0,00 – 0.20	Sangat lemah atau rendah
0.20– 0.40	Lemah atau rendah
0.40 – 0.70	Sedang atau cukup
0.70 – 0.90	Kuat atau tinggi
0.90 – 1.00	Sangat kuat atau sangat tinggi

D. Hasil Penelitian

1. Penyajian Data

Setelah data diperoleh melalui angket yang diberikan kepada siswa, kemudian diolah dalam bentuk tabel dengan menggunakan teknik analisis deskriptif prosentase dan teknik analisis korelasi *Product Moment*.

Tabel 4
Hasil Jawaban Angket Tentang Reward (X)
di SDN Banjardowo 1 Jombang

No	Subyek	Option				Jawaban	
		SSx4	Sx3	TSx2	STSx1	Item	Score
1	1	17	8	0	0	25	92
2	2	16	76	3	0	25	88
3	3	13	10	2	0	25	86
4	4	22	2	1	0	25	96
5	5	12	10	3	0	25	84
6	6	21	1	3	0	25	93
7	7	11	7	6	0	24	77
8	8	17	8	0	0	25	92
9	9	15	2	8	0	25	82
10	10	15	8	2	0	25	88
11	11	12	10	3	0	25	84
12	12	15	8	2	0	25	88
13	13	13	10	2	0	25	86
14	14	10	11	3	0	24	79
15	15	9	15	0	0	24	81
16	16	17	8	0	0	25	92
17	17	15	7	3	0	25	87
18	18	15	8	2	0	25	88
19	19	15	10	0	0	25	90
20	20	17	8	0	0	25	92
21	21	23	2	0	0	25	98
22	22	9	9	7	0	25	77
23	23	15	10	0	0	25	90
24	24	21	2	1	0	24	92
25	25	13	10	2	0	25	86
26	26	11	10	2	2	25	80
27	27	13	10	2	0	25	86
28	28	17	7	0	0	24	89
29	29	14	8	3	0	25	86
30	30	24	1	0	0	25	99
31	31	17	8	0	0	25	92
32	32	15	7	3	0	25	87
33	33	15	2	8	0	25	82

34	34	22	2	1	0	25	96
35	35	9	11	5	0	25	79
Jumlah							3064

Tabel 5
Daftar Prestasi Belajar Siswa Semester II
Tahun Pelajaran 2017/ 2018

No	Nama	Kelas	Nilai
1	Aditya Ferdiano	V	87
2	Ali Yudistira	V	87
3	Almanda Kusumadini C	V	82
4	Amelia Eka Putri	V	86
5	Anggy Kirana	V	82
6	Bagas Irwansyah	V	76
7	Brilian Tika Mahar Sari	V	81
8	Dealova Adelia Cahyani	V	85
9	Debi Pebriani Nur Anggraini	V	76
10	Dewi Meilani Khoirunisa	V	81
11	Divi Eka Apriliyanti	V	86
12	Eko Dimas Susanto	V	81
13	Eva Mei Wulandari	V	82
14	Iman Fatahillah	V	75
15	Irfan Ardiansyah	V	77
16	Kurniawan Budi Laksono	V	80
17	Mitta Maratus Sholikhah	V	81
18	Moh. Dwi Andriansyah	V	81
19	Mohammad Rifky Z	V	83
20	Muhammad Rizky A	V	88
21	Mukhammad Fadli A	V	78
22	Nayla Febrianti	V	83
23	Nero Altrido Giorizky	V	82
24	Nihayatul Khusna	V	83
25	Okta Zahra Olivia	V	83
26	Rengga Satria Putra B	V	73
27	Riandana Aditya	V	81
28	Satrio Ardiansyah	V	79
29	Sherly Ramadhani Putri U.	V	81
30	Syahzidan Kanza A.	V	80
31	Tiara Dwi Dzulqi A.	V	87

32	Vita Yunita Sari	V	83
33	Wulan Cahya Intani	V	81
34	Yuni Rahma Lestari	V	88
35	Rusdianto Ahmad Ismail	V	78
Jumlah			2857

Sumber: Dokumentasi SDN Banjardowo 1 Jombang, 2018

Berdasarkan tabel 4 tentang *Reward* dalam peningkatan prestasi belajar siswa, di dapatkan rata-rata dengan perhitungan sebagai berikut

$$\begin{aligned}
 N &= 35 \\
 \sum x &= 3064 \\
 M_x &= \frac{\sum x}{N} \\
 &= \frac{3064}{35} = 87,54
 \end{aligned}$$

Dengan uraian tersebut di atas score yang di peroleh atau rata-rata tentang pengaruh *Reward* adalah tinggi. Adapun alasan penulis dalam menyimpulkan bahwa nilai ngket atau rata-rata tentang penggunaan multi metode adalah tinggi sebagai berikut:

1. Karena score max adalah 100 apabila responden menjawab seluruh item tes (25 soal) dengan menjawab “SS” semuanya, yang mana nilai SS = 4, S = 3, TS = 2, STS = 1
2. Karena penulis menggolongkan score tersebut menjadi 4 yaitu:

Tabel 6
Klasifikasi Rata-rata Skor pengaruh *Reward*

Nilai	Klasifikasi
0-25	Sangat Rendah
26- 50	Rendah
51-75	Cukup
76- 100	Tinggi

Sedangkan dengan berdasarkan tabel 5 tentang prestasi belajar siswa SDN Banjardowo 1 Jombang yang diambil dari data rapor siswa pada semester II tahun pelajaran 2017/ 2018, didapat rata-rata mengenai prestasi belajar siswa dengan perhitungan sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 N &= 35 \\
 \sum Y &= 2857 \\
 M_y &= \frac{\sum Y}{N} \\
 &= \frac{2857}{35} = 81,63
 \end{aligned}$$

Dari uraian tersebut, maka rata-rata prestasi belajar siswa adalah Baik sesuai dengan ketentuan sebagai berikut :

Tabel 7
Klasifikasi Rata-rata Prestasi Siswa di Semester II
Tahun Pelajaran 2017/ 2018

Angka			Huruf	Predikat
9-10	90- 100	3,5- 4,0	A	Baik Sekali
7-8	70- 80	2,8- 3,4	B	Baik
5-6	50- 60	1,6- 2,5	C	Cukup
3-4	30- 40	1,0- 1,5	D	Kurang
0-2	00-20	0,0- 0,9	E	Gagal

2. Analisis Data

Berdasarkan data-data di atas, kemudian dianalisis teknik analisis korelasi *Product Moment* dan disajikan dalam tabel 8 sebagai berikut :

Tabel 8
Analisis Korelasi Variabel X (Pengaruh *Reward*) dan
Variabel Y (Prestasi belajar)

Subyek	X	Y	x^2	y^2	Xy
1	92	87	8464	7569	8004
2	88	87	7744	7569	7656
3	86	82	7396	6724	7052
4	96	86	9216	7396	8256
5	84	82	7056	6724	6888
6	93	76	8649	5776	7068
7	77	81	5929	6561	6237
8	92	85	8464	7225	7820
9	82	76	6724	5776	6232
10	88	81	7744	6561	7128
11	84	86	7056	7396	7224
12	88	81	7744	6561	7128
13	86	82	7396	6724	7052
14	79	75	6241	5625	5925
15	81	77	6561	5929	6237
16	92	80	8464	6400	7360
17	87	81	7569	6561	7047

18	88	81	7744	6561	7128
19	90	83	8100	6889	7470
20	92	88	8464	7744	8096
21	98	78	9604	6084	7644
22	77	83	5929	6889	6391
23	90	82	8100	6724	7380
24	92	83	8464	6889	7636
25	86	83	7396	6889	7138
26	80	73	6400	5329	5840
27	86	81	7396	6561	6966
28	89	79	7921	6241	7031
29	86	81	7396	6561	6966
30	99	80	9801	6400	7920
31	92	87	8464	7569	8004
32	87	83	7569	6889	7221
33	82	81	6724	6561	6642
34	96	88	9216	7744	8448
35	79	78	6241	6084	6162
	3064	2857	269346	233685	250397

Dari tabel di atas didapat data sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 N & : 35 \\
 \sum x & : 3064 \\
 \sum y & : 2857 \\
 \sum x^2 & : 269.346 \\
 \sum y^2 & : 233.685 \\
 \sum xy & : 250.397
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 r_{xy} &= \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}} \\
 &= \frac{35 \times 250397 - (3064)(2857)}{\sqrt{(35 \times 269346 - 3064^2)(35 \times 233685 - 2857^2)}} \\
 &= \frac{10047}{\sqrt{(9427110 - 9388096)(8178975 - 8162449)}} \\
 &= \frac{10047}{\sqrt{(39014)(16526)}} \\
 &= \frac{10047}{\sqrt{644745364}} = \frac{10047}{25391,8366} = 0,3957
 \end{aligned}$$

Untuk mengetahui tinggi rendahnya korelasi yang didapatkan maka r_{xy} diinterpretasikan menurut ukuran sebagai berikut :

Tabel 9
Kriteria dan Standar Hasil Penelitian

Besarnya “r” Product Moment rxy	Interpretasi
0,00 – 0,20	Korelasi sangat lemah / sangat rendah (dianggap tidak ada korelasi)
0,20 – 0,40	Korelasi lemah / rendah
0,40 – 0,70	Korelasi sedang / cukup
0,70 – 0,90	Korelasi kuat / tinggi
0,90 – 1,00	Korelasi sangat kuat / sangat tinggi

Besarnya $r_{xy} = 0,3957$ yang berkisar antara 0,20 – 0,40 sesuai tabel di atas maka hasilnya terdapat korelasi yang lemah/ rendah. Interpretasi hasil perhitungan dengan korelasi *Product Moment* diperoleh r hitung = 0,3957 dengan $df = N-2 = 35-2 = 33$. Sehingga kita mengacu pada tabel r berikut pada angka 33:

Tabel 10
Tabel r 1- 33

Df=N-2	Tingkat Signifikan				
	0.1	0,05	0,02	0,01	0,001
1	0.9877	0.9969	0.9995	0.9999	1.0000
2	0.9000	0.9500	0.9800	0.9900	0.9990
3	0.8054	0.8783	0.9343	0.9587	0.9911
4	0.7293	0.8114	0.8822	0.9172	0.9741
5	0.6694	0.7545	0.8329	0.8745	0.9509
6	0.6215	0.7067	0.7887	0.8343	0.9249
7	0.5822	0.6664	0.7498	0.7977	0.8983
8	0.5494	0.6319	0.7155	0.7646	0.8721
9	0.5214	0.6021	0.6851	0.7348	0.8470
10	0.4973	0.5760	0.6581	0.7079	0.8233
11	0.4762	0.5529	0.6339	0.6835	0.8010
12	0.4575	0.5324	0.6120	0.6614	0.7800
13	0.4409	0.5140	0.5923	0.6411	0.7604
14	0.4259	0.4973	0.5742	0.6226	0.7419
15	0.4124	0.4821	0.5577	0.6055	0.7247
16	0.4000	0.4683	0.5425	0.5897	0.7084
17	0.3887	0.4555	0.5285	0.5751	0.6932
18	0.3783	0.4438	0.5155	0.5614	0.6788

19	0.3687	0.4329	0.5034	0.5487	0.6652
20	0.3598	0.4227	0.4921	0.5368	0.6524
21	0.3515	0.4132	0.4815	0.5256	0.6402
22	0.3438	0.4044	0.4716	0.5151	0.6287
23	0.3365	0.3961	0.4622	0.5052	0.6178
24	0.3297	0.3882	0.4534	0.4958	0.6074
25	0.3233	0.3809	0.4451	0.4869	0.5974
26	0.3172	0.3739	0.4372	0.4785	0.5880
27	0.3115	0.3673	0.4297	0.4705	0.5790
28	0.3061	0.3610	0.4226	0.4629	0.5703
29	0.3009	0.3550	0.4158	0.4556	0.5620
30	0.2960	0.3494	0.4093	0.4487	0.5541
31	0.2913	0.3440	0.4032	0.4421	0.5465
32	0.2869	0.3388	0.3972	0.4357	0.5392
33	0.2826	0.3338	0.3916	0.4296	0.5322

Dengan memperhatikan tabel r di atas yang menunjukkan 0,3338 (5%) dan besarnya $r_{xy} = 0,3957$ maka pada taraf signifikan ($0,3957 > 0,3388$).. Berdasarkan pedoman yang telah di kemukakan diatas, maka antara variabel x dan variabel y itu adalah terdapat korelasi positif yang tergolong rendah/ lemah. Korelasi positif berarti semakin tinggi *Reward* yang diberikan akan semakin tinggi pula prestasi belajar siswa.

Setelah ada korelasi maka dihitung seberapa besar kontribusinya dengan menggunakan koefisien determinasi dimana:

$$\begin{aligned}
 KD &= r^2 \times 100\% \\
 &= 0,3957^2 \times 100\% \\
 &= 0,1566 \times 100\% \\
 &= 15,66\%
 \end{aligned}$$

Hal ini menunjukkan bahwa prestasi belajar ditentukan oleh *Reward* sebesar 15,66% sedangkan 84,34% ditentukan oleh faktor lain. Kemungkinan ini bisa terjadi karena ada faktor lain yang lebih bisa mempengaruhi motivasi mereka untuk bisa meningkatkan prestasi belajar.

E. Kesimpulan

Setelah penulis menyajikan data yang di peroleh melalui angket dan dokumentasi, kemudian di analisis, maka hasil penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. $r_{hitung} = 0,3957$ bila di bandingkan r_t (tabel) pada taraf signifikan 5% ($0,3957 > 0,3388$) Ini berarti H_a diterima dan H_0 di tolak.

2. Setelah ada korelasi maka dihitung seberapa besar kontribusinya dengan menggunakan koefisien determinasi dimana:

$$\begin{aligned} \text{KD} &= r^2 \times 100\% \\ &= 0,3957^2 \times 100\% \\ &= 0,1566 \times 100\% \\ &= 15,66\% \end{aligned}$$

Hal ini menunjukkan bahwa prestasi belajar ditentukan oleh *Reward* sebesar 15,66% sedangkan 84,34% ditentukan oleh faktor lain.

Dengan demikian disimpulkan bahwa “Ada pengaruh yang signifikan antara *Reward* terhadap prestasi belajar siswa SDN Banjardowo 1 Jombang meskipun dalam kualifikasi rendah/lemah.

Daftar Pustaka

- Adibah, “Hubungan Profesionalisme Guru dengan Prestasi Belajar Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Pucangsimo Bandarkedungmulyo Jombang” dalam *Sumbula: Jurnal Studi Keagamaan, Sosial dan Budaya*, Vol 2, Nomor 2, Desember 2017
- Buku Trisula Universitas Darul ‘Ulum
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, t.t.)
- Djamarah, Syaiful Bahri, *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif suatu Pendekatan Teori Psikologi*. Cet. 3 (Jakarta : Rhineka, 2005)
- Djamarah, Syaiful Bahri, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*, (Surabaya : Usaha Nasional, 1994)
- Gunarsa, Singgih D., *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja* (Jakarta: Gunung Agung, 1991)
- Hasbullah, *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan* (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, 2001)
- http://id.wikipedia.org/wiki/Taksonomi_Bloom./diakses 2018, 07, 20
- Ihsan, Fuad, *Dasar-dasar Kependidikan*, Cet. 4, (Jakarta : Rineka Cipta. 2005)
- Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2008)
- Mursal, A., H.M. Taker, *Kamus Ilmu Jima dan Pendidikan*, (Jakarta: Al-Ma’arif, 1981)
- Mushaf Aisyah, *Al-Quran dan Terjemahannya* (Bandung: Jabal, 2010)

- Pradja, M. Sastra, *Kamus Istilah Pendidikan dan Umum* (Surabaya: Usaha Nasional, 1978)
- Purwanto, M. Ngalim, *Ilmu Pendidikan Teoretis dan Praktis* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006)
- Ramayulis, *Ilmu Pendidikan Islam*, cet. 3 (Jakarta: Kalam Mulia, 2002)
- Tohirin, *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006)
- Winkel, W.S., *Psikologi Pengajaran*, Cet. Ke-4 (Jakarta: Grasindo, 1996)