

## Pengaruh Pemberian Hadiah Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

*Destrinelli*

*Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi, Jambi, Indonesia*

---

### Article Information

Reviewed : Feb 20, 2017

Revised : April 10, 2017

Available Online : Jun 10, 2017

---

### Keyword

*Gift Giving, Learning Outcomes*

---

### Correspondence

e-mail : [destrinelli@yahoo.com](mailto:destrinelli@yahoo.com)

---

### ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the relationship between classroom management and learning outcomes of fourth grade students at SDN No. 139 / I Buluh River. This type of research is experimental research with quantitative analysis, with research subjects of class IV as many as 28 students. The data analysis method used is quantitative descriptive analysis. to determine the level of gift giving with student learning outcomes. Then the interpretation of the value of the correlation coefficient and hypotheses test was conducted through a significant test of the correlation coefficient with a confidence level of  $\alpha = 5\%$  with the provisions of  $r_{count} \geq r_{table}$ . From the results of the study, the results of  $F_{count}$  256.714 with  $F_{table}$  1.93 at a significant level of 0.05  $F_{count} \geq F_{table}$  or  $F_{count}$  256.714 with  $F_{table}$  1.93, because  $F_{count}$  is  $F_{table}$  then reject  $H_0$  and accept  $H_a$ . Meanwhile for testing paired samples t-test which showed pre test  $t_{count}$  2,179 with  $t_{table}$  -4,238 and post test  $t_{count}$  -1,980 with  $t_{table}$  -8,011 calculated  $> t_{table}$  so that the research hypothesis could be accepted. Based on the results of the study it can be concluded that there is a significant effect between giving gifts to the learning outcomes of science students of class IV SDN No.139 / 1 Sungai Buluh.

---

DOI : <https://doi.org/10.22437/gentala.v2i1.6822>

---

## PENDAHULUAN

Proses belajar mengajar harus dapat menuntun peserta didik untuk mau belajar dan dapat belajar. Dalam mengajar tentunya guru lebih banyak ditekankan pada strategi kreasi intelektual dan strategi kognitif dari pada informasi verbal. Terhadap cara mengajar yang demikian, strategi belajar tersebut diharapkan dapat menghasilkan interaksi dan keterlibatan yang maksimal bagi peserta didik dalam aktivitas belajar.

Aktivitas belajar dalam proses pembelajaran sangat banyak macamnya diantaranya mendengarkan, memperhatikan, menyimak, diskusi kelompok, mencatat, bertanya kepada guru, membaca, membuat iktisar atau rangkuman dan membuat latihan atau praktek yang biasa disebut dengan membuat tugas. Pemberian tugas sangat erat kaitannya dengan

pembelajaran, pembelajaran akan berjalan sesuai dengan rencana jika siswa bisa mengerti dan mengerjakannya. Guru akan merasa puas jika pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya di dalam rencana proses pembelajaran atau disebut juga dengan RPP, tidak hanya itu saja pembelajaran akan berhasil jika siswa sukses dalam ujian, baik itu tugas harian, mengerjakan latihan soal, ulangan harian, ujian tengah semester maupun ujian semester. Itulah yang dimaksud dengan tugas tersebut, tugas itu kebanyakan diberikan dalam bentuk tes tertulis. Tes tertulis biasanya dalam bentuk latihan-latihan soal yang diberikan guru baik itu di awal pembelajaran maupun di akhir pembelajaran.

Jika di awal pembelajaran biasanya untuk menguji siswa agar termotivasi dalam pembelajaran yang akan di lakukan, sedangkan tes akhir biasanya guru berikan bertujuan agar guru dapat mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dalam menangkap pelajaran yang baru saja dilakukan dan jika tidak dikerjakan di sekolah atau ditugaskan dalam bentuk PR (Pekerjaan Rumah) dengan tujuan agar siswa belajar di rumah.

Pembelajaran merupakan suatu proses yang tidaklah sederhana. Peserta didik tidak sekedar menyerap informasi dari pendidik, tetapi melibatkan berbagai kegiatan dan tindakan yang harus dilakukan. Pembelajaran di sekolah mempunyai banyak unsur yang saling berkaitan dan menentukan keberhasilan dalam proses belajar-mengajar. Salah satu unsur tersebut adalah pendidik/guru.

Oleh karena itu, apabila siswa mengalami kegagalan dalam belajar, hal ini bukanlah semata-mata kesalahan siswa. Kemungkinan ketidakberhasilan tersebut dikarenakan guru tidak dapat member semangat dan motivasi siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan penulis di SD Sungai Buluh di kelas IV pada tanggal 05 sampai dengan 20 Juli 2015 kenyataan menunjukkan bahwa dalam belajar, banyak siswa yang mengambil jalan pintas dengan hanya menyalin jawaban dari teman tanpa memahamii jawaban tersebut. Bagi mereka yang penting adalah mengerjakan dan dapat mempertanggung jawabkan dihadapan guru dengan menunjukkan pekerjaannya.

Pemberian hadiah merupakan salah satu unsur yang penting. Pemberian hadiah menekankan pada aktivitas guru dalam proses belajar yang penuh tanggung jawab atas keberhasilan dalam belajar. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dapat dipupuk dengan memberi tugas. Tugas-tugas yang diberikan guru sedapat mungkin dikerjakan oleh siswa secara mandiri untuk melatih pikiran dengan sumber belajar yang ada. Sikap mandiri

menunjukkan inisiatif, berusaha untuk mengejar prestasi, mempunyai rasa percaya diri dan mempunyai rasa ingin tahu yang menonjol. Hasil belajar yang baik akan dapat dicapai oleh siswa apabila mereka dapat mengatasi kesulitan belajar yang dialaminya terutama di sekolah tempat utama mereka menuntut ilmu.

Keberhasilan pendidikan di sekolah sangat tergantung pada proses pembelajaran di kelas. Inti pokok dari pendidikan adalah siswa yang belajar. Pemberian hadiah dalam belajar adalah bagian dari usaha guru untuk membuat siswa menjadi termotivasi dan mau mengikuti pembelajaran dengan baik, dan akan menjadi cerminan dalam bentuk hasil yang didapat oleh siswa. Semakin baik usaha belajarnya, maka semakin baik pula prestasi yang diraihnya.

Moh. Uzer Usman (1992: 66) mengungkapkan bahwa terdapat kompetensi dasar yang harus dikuasai guru. Keterampilan tersebut adalah keterampilan bertanya (questioning skills) , keterampilan memberikan penguatan (reinforcement skills), keterampilan mengadakan variasi (variation skills) , keterampilan menjelaskan (explaining skills), keterampilan membuka dan menutup pelajaran (set induction and closer), keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil, keterampilan mengelola kelas, serta keterampilan mengajar perseorangan. Keterampilan pemberian penguatan (reinforcement) merupakan hal yang penting dilakukan oleh guru sebagai langkah untuk memodifikasi perilaku siswa dalam belajar. Guru dapat mengarahkan dan mendorong siswa untuk tertarik dan aktif dalam pembelajaran di kelas. Ketika siswa memiliki dorongan/motivasi untuk belajar maka dapat dimungkinkan kualitas serta prestasinya akan meningkat.

Wahid Murni, dkk (2010: 116) mengatakan bahwa pada umumnya penghargaan mempunyai pengaruh positif dalam kehidupan manusia, yakni dapat mendorong seseorang untuk memperbaiki tingkah lakunya dan meningkatkan usahanya. Penghargaan (reward) merupakan bagian dari penguatan, yaitu penguatan positif. Salah satu tugas pendidik adalah menciptakan kegiatan 3.066 Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 32 Tahun ke-5 2016 pembelajaran yang menarik bagi siswa, memberi dorongan kepada siswa sehingga siswa senantiasa belajar dengan baik dan bersemangat di dalam lingkungan belajarnya.

Dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar, untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu disebut motivasi. Motivasi adalah daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu tercapai (A.M. Sardiman, 2001:73).

Dalam proses pembelajaran motivasi sangat besar peranannya terhadap tercapainya tujuan pembelajaran. Dengan adanya motivasi, dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. Bagi siswa yang memiliki motivasi yang kuat akan mempunyai keinginan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran. Masalah tersebut menyebabkan siswa yang memiliki intelegensi yang cukup tinggi menjadi gagal karena kekurangan motivasi, sebab hasil belajar itu akan optimal bila terdapat motivasi yang tepat. Oleh karena itu, apabila siswa mengalami kegagalan dalam belajar, hal ini bukanlah semata-mata kesalahan siswa. Kemungkinan ketidakberhasilan tersebut dikarenakan guru tidak dapat member semangat dan motivasi siswa.

Ada tidaknya motivasi seseorang individu untuk belajar sangat berpengaruh dalam proses belajar dan hasil aktivitas belajar itu sendiri. Oleh karena itu, motivasi belajar dalam diri siswa perlu diperkuat secara terus menerus. A.M. Sardiman (2001: 73) mengemukakan bahwa siswa yang mempunyai intelegensi cukup tinggi, mentak (boleh jadi) gagal karena kekurangan motivasi.

Pencapaian hasil belajar yang tinggi dipengaruhi oleh banyak faktor. Sebagaimana diungkapkan oleh Slameto (2003:54), "Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja, yaitu faktor intern dan faktor ekstern". Faktor intern adalah faktor yang ada di dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar individu.

Sebagaimana yang telah dijelaskan dalam kutipan Slameto di atas bahwa hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor dari dalam individu siswa dan faktor dari luar individu siswa. Faktor dari dalam individu siswa meliputi faktor psikologis antara lain kemandirian belajar, minat, kecerdasan, bakat, motivasi, kedisiplinan belajar, dan lain-lain. Sedangkan faktor dari luar individu siswa misalnya meliputi lingkungan alam dan lingkungan sosial serta *instrument* yang berupa kurikulum, program, sarana, fasilitas dan juga guru. Hasil belajar seseorang pada dasarnya dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling terkait satu dengan yang lain. Sehingga tidak ada faktor tunggal yang secara otomatis dan berdiri sendiri mempengaruhi dan menentukan prestasi belajar seseorang.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di SD Sungai Buluh tepatnya di kelas IV masih sangat rendah hasil belajar yang didapat oleh siswa tersebut, dilihat dari nilai kemampuan siswa yang rendah yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Tidak hanya itu saja berdasarkan paparan dari guru kelas IV Ibu Welmiati, S.Pd mengatakan

bahwa prestasi belajar siswa di SD Sungai Buluh khususnya di kelas IV masih sangat rendah yang mengakibatkan akreditasi sekolah tersebut masih tergolong C.

Untuk mengatasi masalah tersebut perlu adanya diterapkan pemberian hadiah kepada siswa yang akan memotivasi belajar siswa dan dapat bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan oleh guru. Pemberian hadiah juga dapat menumbuhkan rasa percaya diri siswa sehingga tidak mudah malu dengan orang-orang sekitarnya. Tidak hanya itu saja dengan pemberian hadiah tersebut akan menimbulkan sifat kerja keras yang tinggi terhadap belajar siswa secara otomatis akan meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian hasil yang didapatkan oleh siswa akan lebih meningkat lagi setara dengan sekolah sekolah lain.

Menurut Kusuma (2010:85) “hadiah merupakan alat pendidikan yang refresif yang menyenangkan, hadiah diberikan kepada anak yang telah menunjukkan hasil baik dalam pendidikan”. Pendapat lain menyebutkan bahwa “hadiah adalah alat untuk mendidik anak-anak supaya dapat merasa senang karena perbuatan atau pekerjaannya mendapat penghargaan” (Purwanto,2009:182).

Menurut Echols dan Shadily (2005:27) kata tersebut dapat diartikan sebagai ganjaran, penghargaan, dan hadiah. Hasbullah (2006:27) mengemukakan bahwa “pengertian hadiah dalam pendidikan adalah merupakan alat pendidikan yang berupa tindakan pendidik yang berpengaruh terhadap tingkah laku anak didik”. Sedangkan alat pendidikan itu sendiri adalah suatu tindakan atau situasi yang sengaja diadakan untuk tercapainya suatu tujuan pendidikan tertentu. Alat pendidikan merupakan faktor pendidikan yang sengaja dibuat dan digunakan demi pencapaian tujuan yang diinginkan.

Tujuan yang harus dicapai dalam pemberian hadiah adalah untuk lebih mengembangkan dan mengoptimalkan motivasi yang bersifat intrinsik dari motivasi eksterinsik, dalam artian siswa melakukan suatu perbuatan, maka perbuatan itu timbul dari kesadaran siswa itu sendiri. Dengan adanya pemberian hadiah, juga diharapkan dapat membangun suatu hubungan yang positif antara guru dan siswa, karena hadiah adalah bagian dari daripada penjelmaan dari rasa cinta kasih sayang seorang guru kepada siswa.

Tujuan pemberian hadiah sangat berarti bagi anak yaitu :

- 1) Memberikan semangat baru untuk melakukan kegiatan yang akan diberikan
- 2) Menghargai karya orang lain
- 3) Membentuk jiwa professional siapa yang kerja akan mendapatkan jasa
- 4) Meningkatkan daya saing siswa

## 5) Membesarkan hati anak

### **Belajar dan Hasil Belajar**

Hasil belajar dapat di jelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Untuk itu, sebelum membicarakan pengertian hasil belajar, terlebih dahulu akan dikemukakan apa yang dimaksud dengan belajar. Para pakar pendidikan mengemukakan pengertian yang berbeda antara satu dengan yang lainnya, namun demikian selalu mengacu pada prinsip yang sama yaitu setiap orang yang melakukan proses belajar akan mengalami suatu perubahan dalam dirinya.

Whittaker (djamarah, 2011) merumuskan “belajar sebagai proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman”. Slameto (dalam djamarah, 2011) juga merumuskan pengertian “Belajar sebagai suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Sementara itu pendapat lain dikemukakan oleh Spears (dalam Sardiman, 2000) bahwa belajar itu adalah “Mengobservasi, membaca, meniru, mencoba sesuatu sendiri, mendengar, dan mengikuti perintah”.

Belajar dimaksudkan untuk menimbulkan perubahan perilaku yaitu perubahan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Perubahan-perubahan dalam aspek itu menjadi hasil dari proses belajar mengajar. Perubahan perilaku hasil belajar itu merupakan perubahan perilaku yang relevan dengan tujuan pengajaran.

Menurut Winkel dalam Purwanto (2009:39) Belajar merupakan “proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam prilakunya”. Belajar adalah aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Dari beberapa pendapat para ahli tentang pengertian belajar yang dikemukakan diatas dapat dipahami dan disimpulkan bahwa belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan melibatkan dua unsur, yaitu jiwa dan raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam berinteraksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotor.

Proses belajar dapat melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pada belajar kognitif, prosesnya mengakibatkan perubahan dalam aspek kemampuan berfikir (*cognitive*), pada kognitif berkaitan dengan hasil belajar berupa pengetahuan, kemampuan dan kemahiran intelektual. Beberapa kategori yang mencakup yaitu pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*) dan penilaian (*evaluation*). Pada belajar efektif mengakibatkan perubahan dalam aspek kemampuan merasakan (*affective*), ranah efektif mengakibatkan perubahan dalam aspek kemampuan merasakan (*responding*), penilaian (*valuing*), pengorganisasian (*organization*), dan pembentukan pola hidup. Sedangkan belajar psikomotorik memberikan hasil berupa belajar berupa keterampilan (*psychomotoric*), ranah psikomotorik menunjukkan adanya kemampuan fisik seperti keterampilan motorik dan syaraf, manipulasi objek dan koordinasi syaraf. Kategori dalam ranah psikomotorik yaitu persepsi (*perception*), kesiapan (*set*), gerakan terbimbing (*guided respons*), penyesuaian (*adaption*), dan kreativitas.

Pengertian hasil(*product*) menurut Purwanto (2009:44) adalah “Suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional”. Sedangkan hasil belajar menurut Purwanto (2009:46) “Merupakan hasil pencapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti proses belajar mengajar”.

Pengertian hasil belajar menurut Sudjana (2005) adalah “kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. Hamalik (2001) memberikan pengertian hasil belajar yang menunjukkan kepada prestasi belajar, sedangkan prestasi belajar itu merupakan indikator adanya derajat tingkah laku siswa. Kemudian menurut Nasution (2006:36) hasil belajar adalah “Hasil dari suatu interaksi tindak belajar mengajar dan biasanya ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan guru”.

Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotoris yang berorientasi pada proses belajar mengajar yang dialami siswa (Sudjana, 2005).

Proses belajar merupakan proses yang unik dan kompleks. Keunikan itu disebabkan karena hasil belajar hanya terjadi pada individu yang belajar, tidak pada orang lain, dan setiap individu menampilkan perilaku yang berbeda.

Benyamin Bloom dalam (Nana Sudjana , 2010: 22-31) mengemukakan secara garis besar membagi hasil belajar menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik.

- 1) Ranah Kognitif, ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi. Keenam jenjang atau aspek yang dimaksud adalah: 1) Pengetahuan; 2) Pemahaman; 3) Aplikasi; 4) Analisis; 5) Sintesis; 6) Evaluasi.
- 2) Ranah Afektif, ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai yang terdiri dari lima aspek. Kelima aspek dimulai dari tingkat dasar atau sederhana sampai tingkat yang kompleks sebagai berikut: 1) *Receiving/ attending* (penerimaan); 2) *Responding* (jawaban); 3) *Valuing* (penilaian); 4) Organisasi; 5) Karakteristik nilai atau internalisasi nilai.
- 3) Ranah Psikomotor, hasil belajar psikomotoris tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu. Ada enam tingkatan keterampilan, yakni: 1) gerakan refleks yaitu keterampilan pada gerakan yang tidak sadar; 2) keterampilan pada gerakan-gerakan dasar; 3) kemampuan perseptual, termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motoris dan lain-lain; 4) kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan dan ketepatan; 5) gerakan-gerakan *skill*, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks; 6) kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi.

Tohirin (2006:155) “Mengungkapkan seseorang yang berubah tingkat kognitifnya sebenarnya dalam kadar tertentu telah berubah pula sikap dan perilakunya”. Arikunto (2007: 121) “Mengungkapkan ranah kognitif pada siswa SD yang cocok diterapkan adalah ingatan, pemahaman dan aplikasi, sedangkan untuk analisis, sintesis, baru dapat dilatih di SLTP dan SMU dan Perguruan Tinggi secara bertahap sesuai urutan yang ada”.

Pengetahuan atau ingatan merupakan proses berfikir yang paling rendah, misalnya mengingat rumus, istilah, nama-nama tokoh atau nama-nama kota. Kemudian pemahaman adalah tipe hasil belajar yang lebih tinggi daripada pengetahuan, misalnya memberi contoh lain dari yang telah dicontohkan atau menggunakan petunjuk penerapan pada kasus lain. Sedangkan aplikasi adalah penggunaan abstraksi pada situasi kongkret atau situasi khusus. Menerapkan abstraksi yaitu ide, teori atau petunjuk teknis ke dalam situasi baru disebut aplikasi.

Tujuan aspek kognitif berorientasi pada kemampuan berfikir yang mencakup kemampuan intelektual yang lebih sederhana, yaitu mengingat, sampai pada kemampuan memecahkan masalah yang menuntut siswa untuk menghubungkan dan menggabungkan



beberapa ide, gagasan, model atau prosedur yang dipelajari untuk memecahkan masalah tersebut. Dengan demikian aspek kognitif adalah subtaksonomi yang mengungkapkan tentang kegiatan mental yang sering berawal dari tingkat pengetahuan sampai ke tingkat yang paling tinggi yaitu evaluasi.

Tujuan pengajaran adalah tujuan yang menggambarkan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang harus dimiliki oleh siswa sebagai akibat dari hasil pengajaran yang dinyatakan dalam bentuk tingkah laku (behavior) yang dapat diamati dan diukur (Purwanto, 2009:45). Hasil belajar siswa dapat diketahui melalui penilaian kelas. Penilaian kelas merupakan proses pengumpulan dan penggunaan informasi untuk pemberian keputusan terhadap hasil belajar siswa, berdasarkan tahapan kemajuan belajarnya sehingga didapatkan gambaran kemampuan siswa sesuai dengan kompetensi yang ditetapkan dalam kurikulum.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah penilaian hasil yang sudah dicapai oleh setiap siswa dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotor yang diperoleh sebagai akibat usaha kegiatan belajar dan dinilai dalam periode tertentu. Di antara ketiga ranah tersebut, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan penelitian atau penyelidikan ilmiah dimana si peneliti memanipulasi dan mengendalikan satu variabel bebas (independent variable) dan lebih melakukan observasi terhadap variabel terikat (Kerlinger, 1990:27). Dengan kata lain penelitian eksperimen mencoba meneliti ada tidaknya hubungan sebab akibat.

Menurut Arikunto (2006:136) "Metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data dalam penelitiannya". Penelitian ini menggunakan statistik test yaitu berupaya untuk mencari pengaruh antara dua fenomena yang ada. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif (angka).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

#### **Deskripsi Data Pemberian Hadiah**

Subjek dalam penelitian ini adalah guru kelas IV SDN No.139/1 Sungai Buluh. Berdasarkan hasil pengamatan pertama yang dilakukan oleh peneliti saat pembelajaran IPA pada materi pokok rangka manusia berlangsung di kelas IV SDN No.139/1 Sungai Buluh diketahui bahwa guru kelas kurang bisa membangkitkan motivasi belajar siswa, dimana proses pembelajaran didominasi oleh guru sedangkan siswa lebih banyak diam dan mendengarkan penjelasan guru. Hanya beberapa siswa saja yang terlihat memiliki motivasi yang tinggi saat mengikuti pelajaran, sedangkan sebagian besar lainnya diam dan ada juga yang sama sekali tidak memperhatikan pelajaran. Ketika diberikan soal latihan atau tes, hanya beberapa siswa saja yang terlihat serius mengerjakan sedangkan yang lainnya malas dalam menyelesaikan soal tentang kesehatan rangka. Artinya di kelas IV masih mengalami penurunan motivasi belajar. Melihat keadaan yang terjadi tersebut, peneliti berusaha untuk menerapkan pemberian hadiah di dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPA.

Guru tidak pernah memberikan harapan kepada siswa bahwa setiap apa yang dikerjakan akan mendapatkan hadiah, namun guru memberikan hadiah berupa poin nilai ini hanya kepada siswa yang aktif dan mampu berusaha untuk mendapatkan nilai yang bagus atau memuaskan. Untuk mengetahui motivasi belajar yang diberikan oleh guru kepada siswa kelas IV SDN No.139/1 Sungai Buluh penulis melakukan observasi terhadap guru pada mata pelajaran IPA dengan pertanyaan yang telah disiapkan sebagai lembar observasi.

Di lihat dari hasil observasi yang telah dilakukan pemberian motivasi oleh guru kepada siswa tidak banyak mengalami kendala, namun ada beberapa kendala yang dirasakan oleh guru yaitu, membantu kesulitan yang siswa rasakan misalnya guru harus mengulang menjelaskan materi yang belum dipahami oleh siswa, dan dalam penyampaian materi biasanya siswa yang tidak paham adalah siswa yang tidak aktif, namun siswa yang bersangkutan terkadang tidak jujur bahwa belum memahami materi yang telah dijelaskan oleh guru. Dalam memberikan hadiah kepada siswa yang aktif tidak semua siswa menanggapi positif, ada pula yang menanggapi tidak baik dengan merasakan iri hati dan merasakan bahwa guru tidak adil karena selalu memberikan hadiah pada siswa yang aktif saja. Pada dasarnya manusia hidup dengan sifat dan karakternya masing-masing yang berbeda, begitu juga dalam sebuah proses pembelajaran tingkah laku dan karakter siswa dalam satu kelas yang berbeda-beda, ada yang aktif ada pula yang pasif. Dalam hal ini guru

dibutuhkan perannya bukan hanya sebagai tenaga pengajar namun juga sebagai tenaga pendidik yang harus mendidik siswa untuk dapat menghormati orang lain.

Berdasarkan hasil observasi tentang pemberian hadiah yang diterapkan oleh guru, dapat diketahui bahwa sudah banyak sebagian guru yang mengajar dengan menggunakan pemberian hadiah yang berupa bahasa isyarat, berupa simbol, berupa kata-kata, dan berupa perlakuan. Dengan demikian maka dapat dikatakan bahwa pemberian hadiah yang sering diterapkan dalam proses pembelajaran dapat menimbulkan atau memberikan rasa semangat kepada siswa untuk mau mengikuti pembelajaran di kelas.

Sesuai dengan desain penelitian ini yakni Nonequivalent Control Group Design yang termasuk ke dalam jenis quasi eksperimet, maka penjabaran hasil penelitian disesuaikan mulai dari *p r e t e s t*, perlakuan (*treatment*), dan *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Reward dalam penelitian ini meliputi 4 indikator, yakni pujian, penghormatan, hadiah, dan tanda penghargaan. Dalam pelaksanaannya, pemberian reward disesuaikan dengan RPP. Pada indikator pujian, yang muncul berupa ucapan bagus, pintar dan benar, serta isyarat menunjukkan jempol, menepuk bahu dan memberitepuk tangan pada siswa. Pada indikator penghormatan, yang muncul berupa penobatan kelompok terbaik dan siswa dengan nilai evaluasi terbaik. Pada indikator hadiah, yang muncul adalah pemberian pensil dan penghapus pada siswa yang mendapatkan nilai evaluasi terbaik. Pada indikator penghargaan, yang muncul berupa pemberian stiker bintang pada anak yang berani menjawab pertanyaan lisan yang diajukan guru dengan benar. Pelaksanaan reward oleh guru disajikan dalam perbandingan frekwensi pelaksanaan reward pada kegiatan *p r e t e s t*, *treatment I*, *treatment II*, dan *treatment III*. Terjadi peningkatan frekwensi pemberian reward pada kelas kontrol maupun eksperimen mulai dari kegiatan *pretest*, *treatment I*, *treatment II*, sampai *treatment III*. Peningkatan pada kelas kontrol tidak terlalu tinggi, sedangkan pada kelas eksperimen relatif lebih tinggi. Pujian menjadi indikator yang paling sering digunakan baik di kelas kontrol maupun di kelas eksperimen. Pujian juga termasuk reward yang paling efektif digunakan oleh guru. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Amir Daien Indrakusuma (1973: 159-160) yang mengemukakan bahwa pujian adalah salah satu bentuk penghargaan yang paling mudah dilaksanakan. Untuk indikator yang paling jarang digunakan, pada kelas kontrol indikator adalah indikator hadiah dan tanda penghargaan. Hal itu dikarenakan pengajar tidak menyediakan sarana pemberian reward hadiah maupun tanda penghargaan sebagaimana pada kelas eksperimen yang mana telah disediakan oleh peneliti, yaitu alat tulis

dan stiker bintang. Sedangkan indikator yang paling jarang digunakan di kelas eksperimen adalah indikator penghormatan. Jarangnya penggunaan reward penghormatan pada kedua kelas dikarenakan fungsi dan tujuan pemberian reward tersebut sebagaimana dikemukakan Amir Daien (1973: 159-160) bahwa penghormatan berupa penobatan maupun pemberian kekuasaan untuk dijadikan contoh di depan kelas. Yaitu hanya pada siswa yang mendapat nilai IPA tertinggi. Indikator reward yang paling jarang digunakan pada kelas eksperimen adalah hadiah karena peneliti sengaja membatasi

3.070 Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 32 Tahun ke-5 2016 penggunaan reward hadiah. Hal itu sejalan dengan pendapat Wahid Murni (2010: 152) yang mengemukakan bahwa penggunaan reward yang berupa benda hendaknya tidak mengarah pada benda tersebut sebagai tujuan belajar anak, sehingga perlu dibatasi penggunaannya. Selain itu juga sejalan dengan pendapat M. Ngalim Purwanto (2006: 184) yang mengemukakan bahwa salah satu syarat pemberian reward adalah diharuskannya guru untuk berhati-hati dalam memberikan penghargaan (reward), jangan sampai dianggap sebagai upah dari jerih payah yang telah dilakukan siswa.

### Deskripsi Data Hasil Belajar

Data hasil belajar siswa diperoleh melalui tes yang didapatkan dari hasil *pre test* dan hasil *post test* yang dilakukan pada siswa kelas IV SDN No.139/1 Sungai Buluh. Data ini didapat memang benar-benar dengan melakukan penyebaran tes sebelum memulai pembelajaran dan sesudah melakukan pembelajaran dengan tidak menyontek temannya. Setelah melakukan *pre test* dan *post test* diperoleh data nilai tertinggi terletak di hasil *post test* yaitu 9,30 dan nilai terendah di hasil *pre test* yaitu 6,20. Untuk lebih jelasnya, data-data tersebut akan disajikan dalam tabel distribusi frekuensi sebagai berikut :

Tabel 1. Distribusi Frekuensi *pre test* dan *post test*

Prestest	Pos test	Frekuensi
6,20	6,60	3
6,65	7,05	4
7,10	7,50	3
7,55	7,95	6
8,00	8,40	5
8,45	8,85	4
8,90	9,30	3

Dari tabel di atas terlihat bahwa hasil pengujian *pre test* dan *post-test* yaitu nilai terendah untuk *pretest* 6,20, tertinggi 8,90, rata-rata 7,74, median 7,75, dan modus terletak pada 8,09 dengan simpangan baku sebesar 0,72. Diperoleh nilai-nilai *post test* terendah 6,60, tertinggi 9,30, dan rata-rata 6,48, median 6,65 dan modus pada 6,56 dengan simpangan baku sebesar 0,62. Data-data ini menunjukkan peningkatan hasil belajar dibandingkan dengan nilai *pre-test*, di mana rata-rata nilai siswa ketika *pre-test* diperoleh sebesar 5,43.

Berdasarkan pengujian *pre test* dan *post-test* yang didapatkan dengan menggunakan program aplikasi *SPSS for Windows 16*. Diperoleh nilai rata-rata *pre-test* 39,33 dan *post-test* 69,22. Data-data ini menunjukkan peningkatan hasil belajar dibandingkan dengan nilai *pre-test*, di mana rata-rata nilai siswa ketika *pre-test* diperoleh sebesar 7,43. Ditarik kesimpulan bahwa ada perbedaan antara pengujian soal *pre-test* dan soal *post-test*. Adapun data skor *pre-test* dan *post-test* siswa yang telah diolah dapat dilihat pada tabel berikut :

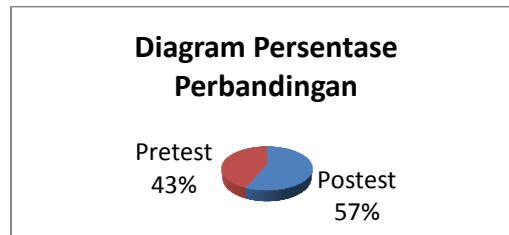
Tabel 2. Hasil Pengolahan Nilai Pre-test dan Post-test siswa

Keterangan	Kelas Eksperimen	
	Pre-Test	Post-test
Rata-rata (x)	39,33	69,22
Standar Deviasi (SD)	10,972	12,006
Uji Normalitas ( $X^2$ )	8,440	9,490
Pesentase	43%	57%

## Pembahasan

Wina Sanjaya (2010 : 15) menjelaskan bahwa keberhasilan suatu sistem pembelajaran, guru merupakan komponen yang menentukan. Hal ini disebabkan guru merupakan orang yang secara langsung berhadapan dengan siswa. Sedangkan Arif Rohman (2009 : 154) mengatakan bahwa pendidik merupakan sosok yang memiliki kedudukan yang sangat penting bagi pengembangan segenap potensi peserta didik. Ia menjadi orang yang paling menentukan dalam perancangan dan penyiapan proses pendidikan dan pembelajaran. Dari pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kedudukan guru dalam proses pembelajaran sangatlah penting.

Adapun data skor *pre-test* dan *post-test* siswa yang telah diolah dapat dilihat pada diagram dibawah ini :



Gambar 1 Distribusi Frekuensi Skor

Diagram persentase di atas menunjukkan bahwa hasil *pre test* nilai rata-rata yang didapat adalah 39,33 atau 43%, sedangkan hasil *post test* nilai rata-rata yang didapat adalah 69,22 atau 57%. Jadi dapat dikatakan bahwa pemberian hadiah yang diterapkan oleh guru tersebut sangat berpengaruh kepada hasil belajar siswa.

## KESIMPULAN DAN IMPLIKASI

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang menggunakan observasi terhadap guru dengan lembar observasi yang menunjukkan bahwa di dalam proses pembelajaran guru sudah dapat menerapkan pemberian hadiah yang berupa tindakan. Ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan pemberian hadiah lebih baik dari pada pembelajaran dengan tidak menggunakan pemberian hadiah. Dengan kata lain ada pengaruh hasil belajar IPA antara siswa yang diajar dengan menggunakan metode pemberian hadiah terhadap siswa yang di ajar, dan hasil belajar IPA siswa yang diajar dengan menggunakan pemberian hadiah lebih baik dari pada siswa yang di ajar tidak menggunakan pemberian hadiah. Dengan pemberian hadiah diperoleh nilai tertinggi pada hasil post test yaitu 9,30 dan nilai terendah di hasil pre test yaitu 6,20.

Hasil dari rata-rata kenaikan hasil belajar siswa juga dapat dilihat bahwa rata-rata hasil belajar siswa sesudah diberi perlakuan nilainya tinggidari pada nilai dari sebelum diberikan perlakuan. Rata-rata hasil sesudah diberikan perlakuan sebesar 60,34, sedangkan untuk hasil sesudah diberikan perlakuan sebesar 70,17.

Selanjutnya dari hasil *pre-test* dilakukan analisa data dengan menggunakan uji beda yaitu uji-t, yang membandingkan kemampuan awal sebelum diberi perlakuan dengan kemampuan akhir setelah diberikan perlakuan. Hasil dari uji-t diperoleh hasil  $t_{hitung} = -8,011$  lebih kecil dibandingkan  $t_{tabel} = -1,980$  dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat

pengaruh hasil *post-test* yang signifikan dengan menggunakan Pemberian Hadiah berpengaruh yaitu  $7,74 > 6,48$ .

### **Implikasi**

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar IPA siswa dengan treatment pemberian reward, implikasi sebagai berikut :

#### **a. Kepala Sekolah**

Himbauan secara kontinu kepada guru untuk mengembangkan kemampuan/ketereampilan dalam memberikan reward mengingat hasil dari penelitian ini bahwa terdapat pengaruh reward terhadap motivasi belajar IPA pada kategori sedang.

#### **b. Guru-Guru**

hendaknya meningkatkan frekuensi dan variasi pemberian reward kepada siswa atas perilaku positif dan prestasi siswa, terutama pada pemberian aspek reward pujian. Variasi penggunaan reward yang diberikan kepada siswa dilakukan dengan mempertimbangkan budaya serta kearifan lokal daerah setempat. Selain itu, dalam pemberian reward guru juga harus memerhatikan fungsi, prinsip-prinsip dan tata cara pemberian reward pada siswa.

#### **c. Peneliti**

Selanjutnya Bagi peneliti selanjutnya yang akan meneliti tentang motivasi hendaknya melihat keterampilan dasar guru

Pengaruh Reward terhadap Motivasi .... (Rizky Ardi Mabruhi) 3.071 selain pemberian reward. Mengingat motivasi dapat ditumbuhkan melalui dorongan dari luar, dan dorongan dari luar tersebut tidak hanya dengan memberikan penghargaan (reward).

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, S. 2006. *Dasar-Dasar Evaluasi Penelitian*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Asrori, M. 2009. *Psikologi Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Purnomo, B., & Rosalina, A. (2016). Pengaruh Status Sosial Ekonomi Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas IVB SD NO 64/1 Muara Bulian. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 1(2), 275-297. <https://doi.org/10.22437/gentala.v1i2.7120>
- Dimiyati dan Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djalil dan Muljono. 2008. *Metode Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Echols J.M. dan Hasan, S. 2005. *Kamus Inggris Indonesia*. Jakarta: PT Gramedia.

- Hasbullah, J. 2006. *Menuju Keunggulan Budaya Manusia*. Jakarta: MR-United Press.
- Huda, M. N. 2009. *Penerapan Metode Reward dalam Meningkatkan Motivasi Belajar*. Malang.
- Iskandar. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Referensi.
- Kasmadi dan Sanariah. 2013. *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Kusuma, W. 2010. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Indonesia.
- Kusdaryani, W. dan Trimo. 2009. *Landasan Kependidikan*. Semarang: IKIP PGRI Semarang Press.
- Prayitno. 2002. *Dasar-Dasar Bimbingan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Purwanto, Ngalm. 2009. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta. Pustaka Belajar.
- Raden, Rizka. K 2013. *Pengaruh Pemberian Hadiah dalam Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik kelas V SD Negeri Jatigaleh 01*. Semarang: Universitas IKIP PGRI Semarang.
- Riduwan dan Sunarto. 2010. *Pengantar Statistika, untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi, dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan. 2012. *Belajar Mudah Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sardiman. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kombinasi*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Syah, Muhibbin. 2006. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Tim Penyusun. 2011. *Pendoman Penulisan Skripsi PGSD Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Jambi*. Jambi: Universitas Jambi.
- Uno, Hamzah B. 2011. *Teori Motivasi dan Pengaruhnya Analisis di Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.