BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pemberian *Reward* (Hadiah)

1. Pengertian *Reward*

Reward artinya ganjaran, hadiah, penghargaan, atau imbalan. *Reward* sebagai alat pendidikan diberikan ketika seorang anak melakukan sesuatu yang baik, atau telah berhasil mencapai sebuah tahap perkembangan tertentu, atau tercapainya sebuah target. Dalam konsep pendidikan, *reward* merupakan salah satu alat untuk peningkatan motivasi para siswa. Metode ini bisa mengasosiakan perbuatan dan kelakuan seseorang dengan perasaan bahagia, senang, dan biasanya akan membuat mereka melakukan suatu perbuatan yang baik secara berulang-ulang. Selain motivasi, *reward* juga bertujuan agar seseorang menjadi giat lagi usahanya untuk memperbaiki atau meningkatkan prestasi atau hasil belajar yang telah dicapainya.[1]

Reward menurut istilah ada beberapa hal, diantaranya adalah menurut Ngalim Purwanto, *reward* adalah alat untuk mendidik anak-anak supaya anak senang karena perbuatan atau pekerjaannya mendapat penghargaan. *Reward* merupakan alat pendidikan yang mudah dilaksanakan dan sangat menyenangkan bagi para siswa.[2] Untuk itu, *reward* dalam suatu proses pendidikan sangat dibutuhkan kebenarannya demi meningkatkan hasil

---

[1] Kompri, *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*, (bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2016), hal. 289-290

[2] Ngalim Purwanto, *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2006), hal. 182

belajar siswa. Maksud dari pendidik memberikan *reward* kepada siswa adalah supaya siswa menjadi lebih giat lagi usahanya untuk memperbaiki atau mempertinggi prestasi yang telah dicapainya, dengan kata lain siswa menjadi lebih keras kemauannya untuk belajar lebih baik.

Reward (hadiah) merupakan perangsang yang dapat memperkuat respon yang telah dilakukan oleh seseorang. Jadi, respon yang demikian itu mengikuti sesuatu tingkah laku tertentu yang telah dilakukan. Misalnya, seorang anak yang belajar melakukan perbuatan lalu mendapat hadiah, maka ia menjadi lebih giat belajar (responsnya menjadi lebih intensif/kuat).[3]

Skinner menganggap *reward* atau *reinforcement* sebagai faktor terpenting dalam proses belajar, serta tujuan psikologi adalah meramal dan mengontrol tingkah laku.[4] Dua hal yang sangat penting dalam proses belajar dari Hull, yaitu adanya motif atau *motivation* (motivasi intensi) dan *drive stimulus reduction* (pengurangan stimulus pendorongan). Kecepatan merespons berubah bila besarnya *reward* (hadiah) berubah.

Menurut teori Skinner, tingkah laku terbentuk dari konsekuensi yang ditimbulkan oleh tingkah laku itu sendiri, sedangkan tingkah laku merupakan hubungan antara stimulus dan respons. Ada dua macam respons, yaitu responden response dan *operant response* (timbul dan berkembang yang diikuti perangsang tertentu dan fokus Skinner pada perilaku ini). Dalam proses belajar *reward* menjadi aktor terpenting dalam teori ini, karena perangsang itu memperkuat respons yang telah dilakukan. Misalnya,

---

[3] H. Djaali, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2012), hal. 88
[4] *Ibid*,….. hal.91

sistem hadiah pada anak yang telah melakukan hasil yang baik, sehingga anak menjadi lebih giat belajar. Namun di sisi lain, kebiasaan mendapat hadiah akan mengubah perilaku anak, ia selalu menunggu hadiah, kalau tidak ada hadiah tidak mau belajar. Hal ini akan menjadi kebiasaan sampai dewasa, sedangkan keberhasilan belajar merupakan kepentingannya sendiri guna masa depan yang lebih baik.[5]

Menurut peneliti *reward* (hadiah) dalam konsep pendidikan yaitu pemberian penghargaan atau penghormatan yang diberikan guru kepada siswa yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pemberian *reward* (hadiah) bisa berbentuk nilai tambahan. Disisi lain, guru juga harus bijak dalam menggunakan *reward* (hadiah) karena akan berdampak negativ bagi siswa. Dampak negativnya yaitu siswa akan mengharapkan *reward* (hadiah) dalam setiap pembelajaran, jadi siswa belajar bukan karena kemauan melainkan karena *reward* (hadiah) yang diberikan oleh guru.

2. Dasar-dasar Pemberian *Reward* (Hadiah)

Dalam memberikan *reward* kepada siswa semestinya harus mempertimbangkan berbagai aspek dampak yang mungkin terjadi. Dengan memberikan *reward* tidak selalu akan mendatangkan manfaat yang diharapkan. *Reward* yang diberikan dalam pembelajaran terhadap siswa bisa saja memberikan dampak negatif, misalnya siswa menjadi sombong dan besar kepala. Oleh karena itu berikut ini petunjuk dalam memberikan *reward*, yaitu:

[5] H. Djaali, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2012), hal. 96

a. Penghargaan dari pihak pendidik hendaknya makin berkurang dengan makin majunya perkembangan anak didik. Akhirnya, dicapai tingkatan anak didik memperoleh penghargaan dari dirinya sendiri sesudah melaksanakan perbuatan yang luhur, yaitu kepuasan hati. Perlu diketahui, bahwa tingkatan perkembangan setinggi itu hanya dapat dicapai oleh pendidikan diri yang terus-menerus, sehingga anak didik dalam masa dewasanya memandang bahwa berbuat luhur adalah tugas hidupnya.
b. Penghargaan diberikan secara adil, tanpa membedakan anak didik, ketika ada kerajinan, kesungguhan dan ketekunan berusaha. Ketidakadilan dalam pemberian penghargaan dapat menimbulkan perpecahan dalam lingkungan pendidikan.
c. Penghargaan diberikan sesuai dengan sifat dan watak anak didik. Anak didik yang memerlukannya, diberinya lebih daripada yang lain. Misalnya pada anak kecil, lebih banyak diberi daripada anak yang lebih besar, anak normal dan sebagainya, sebab sifat anak itu lebih memerlukan alat pendorong daripada anak besar dan anak normal.
d. Penghargaan diberikan dengan bijaksana. Kadang-kadang ada anak yang dengan perbuatan kurang sportif bernafsu besar mendapatkan penghargaan. Pada anak semacam itu sebaiknya tidak diberikan penghargaan, biarpun prestasinya baik. Apabila penghargaan menimbulkan sifat sombong, maka pemberian penghargaan wajib dihentikan. Pada anak didik dalam masa kanak-kanak tidak ada keberatan

penghargaan diberikan berupa makanan, gula-gula dan lain sebagainya. Ini sesuai dengan perhatiannya.

Pemberian *reward* dalam pembelajaran harus mengandung nilai-nilai pendidikan yang bisa mendidik dan memotivasi seorang anak, sehingga lebih baik dalam menngikuti pembelajaran berikut beberapa hal yang perlu diperhatikan agar penghargaan yang diberikan guru bisa bermakna:[6]

a. Dari hal yang menyebabkan anak didik memperoleh penghargaan, anak didik mengetahui norma-norma kehidupan yang baik.
b. Penghargaan memupuk rasa suka pada perbuatan atau norma yang baik dan memperbesar semangat berbuat luhur, lebih-lebih kalau penghargaan berasal dari pendidik yang dihormati dan disayangi anak didik.
c. Penghargaan yang akan diterima menolong kata hati anak didik menjatuhkan pilihannya pada motif yang tepat pada waktu anak didik mengalami perjuangan motif.
d. Di dalam pendidikan sosial rumah tangga, di sekolah maupun di dalam masyarakat pemberian penghargaan menimbulkan suasana gembira.
e. Penghargaan memperkeras kemauan anak didik melaksanakan perbuatan luhur yang telah ia pilih.
f. Penghargaan mempertinggi prestasi perbuatan anak didik dan rombongan sosialnya.

[6] Kompri, *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2016), hal. 297

3. Fungsi Pemberian *Reward* (hadiah)

Ada tiga fungsi utama yang penting dalam pemberian *reward*, yaitu sebagai berikut:[7]

a. Memiliki nilai pendidikan

Reward (hadiah) adalah salah satu bentuk pengetahuan yang membuat anak segera tahu bahwa tingkah lakunya itu baik.

b. Memotivasi anak untuk mengulangi tingkah laku yang baik

Anak umumnya akan bereaksi positif terhadap penerimaan lingkungan yang diekspresikan lewat hadiah. Hal ini mendorong mereka bertingkah laku baik agar mendapat hadiah lebih banyak.

c. Memperkuat tingkah laku yang dapat diterima lingkungan apabila anak mendapat penghargaan atas tingkah lakunya maka ia mendapatkan pemahaman bahwa apa yang dilakukannya itu berarti. Ini yang membuat anak termotivasi untuk terus mengulangi.

4. Syarat-syarat Pemberian *Reward*

Kalau kita perhatikan apa yang telah diuraikan tentang maksud *reward*, bilamana dan siapa yang perlu mendapat *reward*, serta macam *reward* apakah yang baik diberikan kepada seseorang, ternyata bahwa memberi *reward* bukanlah soal yang mudah. Ada beberapa syarat yang perlu diperhatikan oleh pendidik:[8]

---

[7] Ngalim Purwanto, *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2009), hal. 184

[8] *Ibid*,…… hal. 184

a. Untuk memberi *reward* yang pedagogis perlu sekali guru mengenal betul siswa-siswinya dan tahu menghargai dengan tepat. *Reward* yang salah dan tidak tepat dapat membawa akibat yang tidak diinginkan.
b. *Reward* yang diberikan kepada seorang anak janganlah hendaknya menimbulkan rasa cemburu atau iri hati bagi anak yang lain yang merasa pekerjaannya juga lebih baik, tetapi tidak mendapatkan *reward*.
c. Memberi *reward* hendaklah hemat. Terlalu kerap atau terus-menerus memberi *reward* akan menjadi hilang arti *reward* itu sebagai alat pendidikan.

5. Bentuk-bentuk *Reward*

John Gray dalam bukunya *Children Are From Heaven,* menyebutkan bentuk-bentuk *reward* berupa benda seperti gambar bintang atau stiker yang disukai anak. Bentuk hadiah lainnya adalah dengan membagi waktu bersama anak untuk bercerita dan bermain bersama dia. Melalui pemberian hadiah intensif, hadiah barang, pengakuan akan memberi anak energi dan perhatian untuk menggapai perhatian orang tuanya.[9]

Suharsini Arikunto menyebutkan bentuk-bentuk dari *reward* itu adalah:

a. Peringkat dan simbol-simbol lain. Pemberian peringkat dengan cara yang betul dan adil adalah bentuk hadiah yang paling tepat, apabila dikaitkan langsung dengan usaha siswa, prestasi dan kemampuannya. Oleh karena itu sebaliknya penggunaan simbol dapat sebanyak-banyaknya digunakan

[9] Kompri, *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa,* (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2016), hal. 302

dengan berbagai segi keberhasilan siswa. Namun perlu diingat bahwa apa yang mereka dapatkan sebanding dengan usaha yang mereka lakukan, dan pengajuan keberatan yang diajukan siswa perku ditanggapi dan dijadikan sebagai pertimbangan dalam penentuan hasil berikutnya.

b. Penghargaan. *Reward* berupa penghargaan mempunyai makna bahwa adanya perhatian kepada siswa. Penghargaan yang dimaksud di sini dapat berupa pujian, surat penghargaan, atau piagam dan lain-lain. Kata-kata pujian dapat dikategorikan sebagai pemberian perhatian dan pengakuan atas keberhasilan siswa.

c. Hadiah berupa kegiatan. Senada dengan pendapat Sylvia Rimm, Emmer juga mengatakan bahwa suatu kegiatan bisa jadi *reward* terhadap anak. Karena terkadang suatu kegiatan menjadi dambaan bagi siswa untuk memperoleh kesempatan untuk melakukannya.

d. Hadiah berupa benda. Boleh dibilang bahwa semua ahli mengemukakan bahwa hadiah berupa benda termasuk dalam *reward* yang dapat memotivasi siswa. Pemberian hadiah juga banyak dilakukan oleh guru dengan pemberian barang yang dianggap mengandung nilai bagi siswa. Hadiah tersebut berupa makanan, uang/tabanas, alat-alat tulis, alat-alat permainan, dan buku-buku.

6. Kelebihan dan kekurangan Pemberian *Reward*

a. Kelebihan pemberian *reward*

Sebagaimana pendekatan-pendekatan pendidikan lainnya, pemberian *reward* juga tidak bisa terlepas dari kelebihan dan kekurangan. Diantara kelebihannya adalah:[10]

1) Memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap jiwa anak didik untuk melakukan perbuatan yang positif dan bersikap progresif.
2) Dapat menjadi pendorong bagi anak-anak didik lainnya untuk mengikuti anak yang telah memperoleh pujian dari gurunya, baik dalam tingkah laku, sopan santun ataupun semangat dan motivasinya dalam berbuat yang lebih baik. Proses ini sangat besar kontribusinya dalam memperlancar pencapaian tujuan pendidikan.

b. Kekurangan pemberian *reward*

Disamping memiliki kelebihan, pemberian *reward* juga memiliki kekurangan, antara lain yaitu:

1) Dapat menimbulkan dampak negatif apabila guru melakukannya secara berlebihan, sehingga mungkin bisa mengakibatkan siswa merasa bahwa dirinya lebih tinggi dari teman-temannya.
2) Umumnya hadiah membutuhkan alat tertentu dan membutuhkan biaya.[11]

---

[10] Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1995), hal.22

[11] Departemen Pendidikan dan Kebudayaan....., hal.22-23

7. Prinsip-prinsip Pemberian *Reward*

Prinsip-prinsip pemberian reward adalah sebagai berikut:[12]

1. Penilaian berdasarkan pada perilaku dan bukan pelaku. Untuk membedakan antara pelaku dan perilaku memang masih sulit. Apalagi kebiasaan dan persepsi yang tertanam kuat dalam pola pikir kita yang sering menyamakan kedua hal tersebut. Istilah atau panggilan semacam anak shaleh, anak pintar yang menunjukkan sifat pelaku tidak dijadikan alasan pemberian penghargaan karena akan menimbulkan persepsi bahwa predikat anak shaleh bisa ada dan bisa hilang. Tetapi harus menyebutkan secara langsung perilaku anak yang membuatnya memperoleh hadiah.
2. Pemberian penghargaan atau hadiah harus ada batasnya. Pemberian hadiah tidak bisa menjadi metode yang dipergunakan selamanya. Proses ini cukup difungsikan hingga tahapan penumbuhan kebiasaan saja. Manakala proses pembiasaan dirasa telah cukup, maka pemberian hadiah harus diakhiri. Maka hal terpenting yang harus dilakukan adalah memberikan pengertian sedini mungkin kepada anak tentang pembatasan ini.
3. Penghargaan berupa perhatian. Alternatif bentuk hadiah yang terbaik bukanlah berupa materi, tetapi berupa perhatian, baik verbal maupun fisik. Perhatian verbal bisa berupa komentar-komentar pujian, seperti,

[12] Kompri, *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2016), hal. 300

Subhanallah, Alhamdulillah, indah sekali gambarmu. Sementara hadiah perhatian fisik bisa berupa pelukan, atau acungan jempol.

4. Dimusyawarahkan kesepakatannya. Setiap anak yang ditanya tentang hadiah yang diinginkan, sudah barang tentu akan menyebutkan barang-barang yang ia sukai. Maka di sinilah dituntut kepandaian dan kesabaran seorang guru atau orang tua untuk mendialogkan dan memberi pengertian secara detail sesuai tahapan kemampuan berpikir anak, bahwa tidak semua keinginan kita dapat terpenuhi.
5. Distandarkan pada proses, bukan hasil. Banyak orang lupa, bahwa proses jauh lebih penting daripada hasil. Proses pembelajaran, yaitu usaha yang dilakukan anak adalah lahan perjuangan yang sebenarnya. Sedangkan hasil yang akan diperoleh nanti tidak bisa dijadikan patokan keberhasilannya.

8. Indikator Pemberian *Reward*

Siagian mengemukakan bahwa indikator-indikator dari pemberian *reward* yaitu :[13]

a. Penguatan itu sendiri dengan sub indikator hadiah.
b. Peluang bersaing dengan sub indikator kesiapan untuk berkompetisi
c. Rekan kerja dengan sub indikator kerjasama antar siswa.

[13] Siagian, Teori Reward, dalam http://www.academia.edu/login, diakses pada tanggal 26 Januari 2019.

B. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan hasil dalam perilakunya. Hasil belajar adalah aktivitas yang berlangsung aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan dalam pengetahuan, ketrampilan dan sikap. Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran seberapa jauh individu menguasai bahan yang sudah diajarkan.[14] Hasil belajar berkaitan dengan pencapaian dalam memperoleh kemampuan sesuai dengan tujuan khusus yang direncanakan. Dengan demikian, tugas utama pendidik dalam kegiatan ini adalah merancang instrument yang dapat mengumpulkan data tentang keberhasilan siswa mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan data tersebut pendidik dapat mengembangkan dan memperbaiki program pembelajaran. Selanjutnya Soejanto menyatakan bahwa hasil belajar dapat pula dipandang sebagai pencerminan dari pembelajaran yang ditunjukkan oleh siswa melalui perubahan-perubahan dalam bidang pengetahuan/pemahaman, ketrampilan, analisis, sintesis, evaluasi serta nilai dan sikap.[15]

Hasil belajar dikatakan bermakna apabila hasil belajar tersebut dapat membentuk perilaku siswa, bermanfaat untuk mempelajari aspek lain, dapat digunakan sebagai alat untuk memperoleh informasi dan pengetahuan lainnya, ada kemauan dan kemampuan untuk belajar sendiri

---

[14] Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009), hal. 38

[15] Agoes Soejano, Bimbingan ke Arah Belajar yang Sukses, (Surabaya: Rineka Cipta, 1997), hal. 12

dan dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitasnya. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar.[16]

Hasil belajar dapat berupa dampak pengajaran dan dampak pengiring. Kedua dampak tersebut bermanfaat bagi pendidik dan siswa. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi pendidik dan dari sisi siswa. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sedangkan dari sisi pendidik, hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran. Hasil juga bisa diartikan bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Berdasarkan pendapat diatas hasil belajar adalah merupakan hasil dari suatu proses belajar mengajar yang memberikan informasi tentang sejauh mana ia menguasai materi pelajaran, bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan perubahan kelakuan.

[16] Agoes Soejano, Bimbingan ke Arah Belajar yang Sukses, (Surabaya: Rineka Cipta, 1997), hal.45

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar yaitu berasal dari dalam diri orang yang belajar dan ada pula dari luar dirinya.[17]

Secara global, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu :

a. Faktor Internal

1) Faktor Fisiologis

Secara umum kondisi fisiologis seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani, dan sebagainya semuanya akan membantu dalam proses belajar dan hasil belajar. Siswa yang kurang gizi misalnya, ternyata kemampuan belajarnya berada di bawah siswa-siswa yang tidak kekurangan gizi pada umumnya cenderung cepat lelah dan capek, cepat ngantuk dan akhirnya tidak mudah dalam menerima pelajaran.[18]

Demikian juga kondisi saraf pengontrol kesadaran dapat berpengaruh pada proses dan hasil belajar. Misalnya, seseorang yang minum minuman keras akan kesulitan untuk melakukan proses belajar, karena saraf pengontrol kesadarannya terganggu. Bahkan, perubahan tingkah laku akibat pengaruh minuman keras tersebut tidak bisa dikatakan perubahan tingkah laku hasil belajar.

---

[17] M. Dalyono, *Psikologi Pendidikan*, (Jakaarta: Rineka Cipta, 2007), hal. 55
[18] Indah Komsiyah, *Belajar dan Pembelajaran*, (Ypgyakarta: Teras, 2001), hal. 90

Disamping kondisi-kondisi di atas, merupakan hal yang penting juga memperhatikan kondisi pancaindera. Bahkan dikatakan Aminudin Rasyad yaitu pancaindera merupakan pintu gerbang ilmu pengetahuan (*five sense are the golden gate of knowledge*). Akhirnya, kondisi pancaindera tersebut akan memberikan pengaruh pada proses dan hasil belajar. Dengan memahami kelebihan dan kelemahan pancaindera dalam memperoleh pengetahuan atau pengalaman akan mempermudah dalam memilih dan menentukan jenis rangsangan atau stimuli dalam proses belajar.

2) Faktor Psikologis

Faktor kedua dari faktor internal adalah faktor faktor psikologis. Setiap manusia atau anak didik pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda terutama dalam hal kadar bukan dalam hal jenis, tentunya perbedaan-perbedaan ini akan berpengaruh pada proses dan hasil belajarnya masing-masing. Beberapa faktor psikologis yang dapat diuraikan diantaranya meliputi intelegensi, perhatian, minat dan bakat, motif, motivasi, kognitif dan daya nalar.[19]

Pertama, C.P Chaplin mengartikan intelegensi sebagai, (1) kemampuan menghadapi dan menyesuaikan diri terhadap situasi baru secara cepat efektif, (2) kemampuan menggunakan konsep abstrak secra efektif, (3) kemampuan memahami pertalian-pertalian

[19] M. Dalyono, *Psikologi Pendidikan*, (Jakaarta: Rineka Cipta, 2007), hal. 56

dan belajar dengan cepat sekali. ketiga hal tersebut merupakan satu kesatuan, tidak terpisahkan satu dengan lainnya. Pemisahan tersebut hanya menekankan aspek-aspek yang berbeda dari sisi prosesnya, proses belajar merupakan proses yang kompleks, maka aspek intelegensi ini tidak menjamin hasil belajar seseorang yang memiliki intelegensi tinggi mempunyai peluang besar untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

Kedua, perhatian. Perhatian adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi jiwa semata-mata tertuju kepada suatu obyek ataupun sekumpulan obyek. Untuk dapat menjamin hasil belajar yang baik, maka siswa harus diharapkan pada obyek-obyek yang dapat menarik perhatian siswa. Bila tidak maka perhatian siswa tidak akan terarah atau fokus pada obyek yang sedang dipelajarinya.

Ketiga, minat dan bakat. Minat diartikan oleh Hilgard sebagai kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Bakat adalah kemampuan untuk belajar. Kemampuan ini baru akan terealisasi menjadi kecakapan yang nyata setelah melalui belajar dan berlatih.[20]

Seorang biasanya memiliki kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan bakatnya. Oleh karena itu, beruntung sekali bagi seseorang yang menyadari bahwa dirinya mempunyai bakat di bidang tertentu karena ia akan terus mengembangkannya melalui

[20] Indah Komsiyah, *Belajar dan Pembelajaran*, (Ypgyakarta: Teras, 2001), hal. 92

latihan dan belajar. Para guru hendaknya berusaha untuk dapat mengetahui minat dan bakat para siswanya yang kemudian mampu juga untuk menumbuhkembangkannya.

Keempat, motif dan motivasi. Kita sering menggunakan kata motif untuk menunjukkan tindakan atau aktivitas seseorang, contohnya, apa motif anak itu pergi ke sekolah?mengapa anak itu membaca buku, apa motifnya? Mengapa seorang siswa mengerjakan pekerjaan rumah? Dan seterusnya. Kalau demikian, apa yang dimaksud dengan motif. Kata motif diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu.

Menurut Aminudin Rasya dalam setiap diri manusia pada umumnya mempunyai dua macam motif atau dorongan, yaitu motif yang sudah ada di dalam diri yang sewaktu-waktu akan muncul tanpa ada pengaruh dari luar disebut *intrinsic motive.*[21] Bila motif dalam diri ini baik dan berfungsi pada setiap diri siswa, maka tingkah laku belajarnya menampakkan diri dalam bentuk aktif dan kreatif. Bila motif instrinsiknya kurang berfungsi maka tingkah laku belajarnya tidak menampakkan keaktifan dan kreatif yang berarti. Motif lainnya adalah motif yang datang dari luar diri, yakni karena pengaruh situasi lingkungannya motif ini disebut *extrincic motive*. Atas dasar motif inilah dianjurkan kepada guru untuk dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif. Kedua macam motif ini

[21] Indah Komsiyah, *Belajar dan Pembelajaran*, (Ypgyakarta: Teras, 2001), hal. 92

dapat bekerja secara sadar (*consiousnes*) maupun tidak sadar (*unconsiousness).*

Dalam konsep pembelajaran, motivasi berarti seni mendorong siswa untuk terdorong melakukan kegiatan belajar, sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Dengan demikian, motivasi merupakan usaha dari pihak luar dalam hal ini adalah guru untuk mendorong, mengaktifkan dan menggerakkan siswanya secara sadar untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Kelima, kognitif dan daya nalar. Pembahasan mengenai hal ini meliputi tiga hal yakni persepsi, mengingat dan berpikir. Persepsi adalah pengindraan terhadap suatu kesan yang timbul dalam lingkungannya. Pengindraan itu dipengaruhi oleh pengalaman, kebiasaan, dan kebutuhan. Kemampuan mempersepsi antara siswa yang satu dengan siswa yang lain tidak sama meskipun mereka sama-sama dari sekolah yang sama, bahkan kelas yang sama. Ini ditentukan oleh pengetahuan dan pengalaman belajar itu sendiri. Karena pengetahuan dan pengalaman akan memperkaya benaknya dengan perbendaharaan untuk memperkuat daya persepsinya. Semakin sering ia melibatkan diri dalam berbagai aktivitas akan semakin kuat daya persepsinya.[22]

Mengingat adalah suatu aktivitas kognitif, dimana orang menyadari bahwa pengetahuannya berasal dari masa yang lampau

[22] Indah Komsiyah, *Belajar dan Pembelajaran*, (Ypgyakarta: Teras, 2001), hal. 94

atau berdasarkan kesan-kesan yang diperoleh melalui pengalamannya di masa lampau. Terhadap dua bentuk mengingat yang menarik untuk diperhatikan yaitu mengenal kembali (rekognisi) dan mengingat kembali (reproduksi). Pertama, dalam mengenal kembali (reognisi), orang berhadapan dengan suatu objek itu dia menyadari bahwa objek itu pernah dijumpai di masa lampau.

Berpikir menurut Jalaluddin Rakhmat dibagi dua macam, yakni berpikir autistik dan berpikir realistik. Yang pertama mungkin lebih tepat disebut melamun, fantasi, menghayal, *wishful thinking*, adalah contoh-contohnya.[23] Berpikir realistik disebut juga nalar (*reasoning*) ialah berpikir dalam rangka menyesuaikan diri dengan dunia nyata. Dalam kebanyakan usaha pemanfaatan media pembelajaran yang dilakukan guru adalah berusaha untuk membawa para siswanya kepada pemahaman yang realistis. Dengan demikian, pemanfaatan media dalam proses pembelajaran dapat merangsang dan mengembangkan daya nalar siswa.

Istilah penalaran sebagai terjemahan dari bahasa inggris *reasoning* menurut kamus *The Random House Dictionary* berarti *the act or process og a person who reason* (kegiatan atau proses menalar yang dilakukan oleh seseorang). Sedangkan *reason* berarti *the mental powers concerned with forming conclusions, judgements of inferences* (kekuatan mental yang berkaitan dengan pembentukan

[23] Indah Komsiyah, *Belajar dan Pembelajaran*, (Ypgyakarta: Teras, 2001), hal. 95

kesimpulan dan penilaian). Jadi, yang membedakan pelajar dengan orang-orang yang bukan pelajar, mahasiswa dengan pemuda bukan mahasiswa adalah faktor penalarannya dan yang membedakan pelajar dengan pelajar lainnya, mahasiswa dengan mahasiswa lainnya adalah kadar kekuatan penalarannya atau daya nalarnya. Ini ditentukan oleh *individual power of reason* (daya nalar individu) yang merupakan dasar yang paling menetukan dari kemampuan berpikir analitis dan sintesis.[24]

b. Faktor Eksternal

Seperti faktor internal siswa, faktor eksternal siswa juga terdiri atas dua macam yakni faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan nonsosial.[25]

1) Lingkungan Sosial

Lingkungan sosial sekolah seperti para guru, para staf administrasi, dan teman-teman sekelas dapat mempengaruhi semangat belajar seorang siswa. Para guru yang selalu menunjukkan sikap dan perilaku yang simpatik dan memperlihatkan suri teladan yang baik dan rajin khususnya dalam hal belajar, misalnya rajin membaca dan berdiskusi, dapat menjadi daya dorong yang positif bagi kegiatan belajar siswa.

[24] Indah Khomsiyah, Belajar dan Pembelajaran, (Yogyakarta : Teras, 2012), hal. 89-96
[25] Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta : PT Rajagrafindo Persada, 2006), hal. 152

Selanjutnya, yang termasuk lingkungan sosial siswa adalah masyarakat dan tetangga juga teman-teman sepermainan di sekitar perkampungan siswa tersebut. Kondisi masyarakat di lingkungan kumuh (*slum area*) yang serba kekurangan dan anak-anak penganggur, misalnya akan sangat mempengaruhi aktivitas belajar siswa. Paling tidak, siswa tersebut akan menemukan kesulitan ketika memerlukan teman belajar atau berdiskusi atau meminjam alat-alat belajar tertentu yang kebetulan belum dimilikinya.

Lingkungan sosial yang lebih banyak mempengaruhi kegiatan belajar ialah orang tua dan keluarga siswa itu sendiri. Sifat-sifat orang tua, praktik pengelolaan keluarga, ketegangan keluarga, dan demografi keluarga (letak rumah), semuanya dapat memberi dampak baik ataupun buruk terhadap kegiatan belajar dan hasil yang dicapai oleh siswa. Contoh kebiasaan yang diterapkan orang tua siswa dalam mengelola keluarga (*family management practieces*) yang keliru, seperti kelalaian orangtua dalam memonitor kegiatan anak, dapat menimbulkan dampak lebih buruk lagi. Dalam hal ini, bukan saja anak tidak mau belajar melainkan juga ia cenderung berperilaku menyimpang, terutama perilaku menyimpang yang berat seperti antisosial.

2) Lingkungan Nonsosial

Faktor-faktor yang termasuk lingkungan nonsosial ialah gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga siswa

dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca, dan waktu belajar yang digunakan siswa. Faktor-faktor ini dipandang turut menentukan tingkat keberhasilan belajar siswa.[26]

Rumah yang sempit dan berantakan serta perkampungan yang terlalu padat dan tak memiliki sarana umum untuk kegiatan remaja (seperti lapangan voli) misalnya, akan mendorong siswa untuk berkeliaran ke tempat-tempat yang sebenarnya tak pantas dikunjungi. Kondisi rumah dan perkampungan seperti itu jelas berpengaruh buruh terhadap kegiatan belajar siswa.

Khusus mengenai waktu yang disenangi untuk belajar (*study time preference*) seperti pagi atau sore hari, seorang ahli bernama J. Biggers berpendapat bahwa belajar pada pagi hari lebih efektif daripada belajar pada waktu-waktu lainnya.[27] Namun, menurut penelitian beberapa ahli *learning style* (gaya belajar), hasil belajar itu tidak bergantung pada waktu secara mutlak, tetapi bergantung pada pilihan waktu yang cocok dengan kesiapsigaan siswa. Diantara siswa ada yang siap belajar pagi hari, adapula yang siap pada sore hari bahkan tengah malam. Perbedaan antara waktu dan kesiapan belajar inilah yang menimbulkan perbedaan *study time preference* antara seorang siswa dengan siswa lainnya.

---

[26] Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta : PT Rajagrafindo Persada, 2006), hal. 153
[27] Ibid,…. hal. 154

Dengan demikian, waktu yang digunakan siswa untuk belajar yang selama ini sering dipercaya berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa, tak perlu dihiraukan. Sebab, bukan waktu yang penting dalam belajar melainkan kesiapan system memori siswa dalam menyerap, mengelola, dan menyimpan item-item informasi dan pengetahuan yang dipelajari siswa tersebut.[28]

Faktor-faktor di atas dalam banyak hal sering saling berkaitan dan mempengaruhi satu sama lain. Seorang siswa yang bersikap *conserving* terhadap ilmu pengetahuan atau bermotif ekstrinsik (faktor eksternal) umumnya biasanya cenderung mengambil pendekatan belajar yang sederhana dan tidak mendalam.

Jadi, karena pengaruh faktor-faktor tersebut diataslah, muncul siswa-siswa yang *highachiever* (berprestasi tinggi) dan *under-achiever* (berprestasi rendah) atau gagal sama sekali. Dalam hal ini, seorang guru yang kompeten dan profesional diharapkan mampu mengantisipasi kemungkinan-kemungkinan munculnya kelompok siswa yang menunjukkan gejala kegagalan dengan berusaha mengetahui dan mengatasi faktor yang menghambat proses belajar mereka.

---

[28] Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta : PT Rajagrafindo Persada, 2006), hal. 152-154

3. Manfaat Hasil Belajar dalam Proses Pembelajaran

Hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pendidikan dan pengajaran dikatakan berhasil apabila perubahan-perubahan yang terjadi pada siswa merupakan akibat dari proses belajar mengajar yang dialaminya yaitu proses yang ditempuhnya melalui program dan kegiatan-kegiatan yang dirancang dan dilaksanakan oleh pendidik dalam pembelajarn tersebut memberi manfaat antara lain:[29]

a. Bagi siswa

   Siswa akan mempunyai motivasi yang cukup besar untuk belajar lebih giat, agar lain kali mendapat hasil yang memuaskan lagi. Memberikan umpan balik kepada siswa dan pendidik dengan tujuan memperbaiki cara belajar menagajar, mengadakan perbaikan dan pengayaan bagi siswa, serta menempatkannya pada situasi belajar mengajar yang lebih giat tepat sesuai dengan tingkat kemampuan yang dimilikinya.

b. Bagi orang tua

   Memberi informasi kepada orang tua tentang tingkat keberhasilan siswa dalam belajar dengan tujuan untuk memperbaiki, mendalami, atau memperluas pelajarannya.

c. Bagi sekolah

   Hasil belajar merupakan cermin kualitas suatu sekolah. Informasi dari pendidik tentang tepat tidaknya kurikulum untuk sekolah itu dapat

[29] Dr. Purwanto, Evaluasi Hasil Belajar, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2009), hal. 46-47

menjadi bahan pertimbangan bagi perencanaan sekolah untuk masa-masa yang akan datang. Informasi hasil belajar yang diperoleh dari tahun ke tahun, dapat digunakan sebagai pedoman bagi sekolah, yang dilakukan sekolah sudah memenuhi standar atau belum. Pemenuhan standar akan terlihat dari bagusnya angka-angka yang diperoleh siswa.

C. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan penelitian sebelumnya peneliti mendapatkan data bahwa ada beberapa peneliti yang relevan dengan penelitian ini:

1. Dyah Puspita Sri Wulandari, *Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas II MIN Rejotangan Tulungagung Tahun Ajaran 2017/2018.* Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh signifikansi penerapan pemberian *reward* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata hasil belajar kelas eksperimen sebesar 90,52 sedangkan kelas kontrol sebesar 79,86. Hasil uji statistik diperoleh F_{hitung} sebesar 24,407 dengan signifikansi 0,00<0,05.[30]
2. Dian Utami Ningsih, *Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Materi Menulis Puisi Siswa Kelas V MI Muwanatul Khaeriyah jakarta*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada

[30] Dyah Puspita Sri Wulandari, *Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas II MIN Rejotangan Tulungagung Tahun Ajaran 2017/2018, (Tulungagung: Skripsi tidak diterbitkan, 2018).*

pengaruh yang signikansi antara pemberian *reward* pada kelas eksperimen terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.[31]

3. Takdir Haping, *Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri Tamalanrea Kota Makassar*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh yang positif pemberian reward terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri Tamalanrea Kota Makassar.[32]

Dari ketiga uraian penelitian terdahulu di atas, disini peneliti akan mengkaji persamaan dan perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan peneliti. Untuk mempermudah memaparkan persamaan dan perbedaan tersebut, akan diuraikan dalam tabel berikut:

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian

Nama Peneliti dan Judul Peneliti	Persamaan	Perbedaan	Keterangan
Dyah Puspita Sri Wulandari dalam skripsinya yang berjudul "*Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas II MIN Rejotangan Tulungagung Tahun Ajaran 2017/2018"*	Teknik sampling yang digunakan sama yaitu menggunakan teknik *purposive sampling.*	Teknik dan instrument penelitian menggunakan metode tes dan metode angket.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikansi penerapan pemberian *reward* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.
Dian Utami Ningsih dalam skripsinya yang berjudul "*Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Hasil Belajar*	Tujuan penelitian yang sama yaitu untuk meningkatkan hasil belajar siswa	Penelitian ini meneliti hasil belajar siswa pada mata pelajaran	Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pemberian *reward*

[31] Dian Utami Ningsih, *Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Materi Menulis Puisi Siswa Kelas V MI Muwanatul Khaeriyah Jakarta tahun Ajaran 2013/2014*, (Jakarta: Skripsi tidak diterbitkan, 2013).

[32] Takdir Haping, *Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri Tamalanrea Kota Makassar* Tahun Ajaran 2017/2018, (Makassar: Skripsi tidak diterbitkan, 2017).

Bahasa Indonesia Pada Materi Menulis Puisi Siswa Kelas V MI Muwanatul Khaeriyah Jakarta"	melalui metode pemberian *reward*.	Bahasa Indonesia.	pada kelas eksperimen terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa.
Takdir Haping dalam skripsinya yang berjudul "*Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri Tamalanrea Kota Makassar"*	Jenis penelitian yang sama yaitu menggunakan eksperimen *Pre-Eksperimental* dengan desain *One Group Pretest-Posttes Design.*	Penelitian ini meneliti hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.	Hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh yang positif antara pemberian *reward* terhadap hasil belajar siswa.

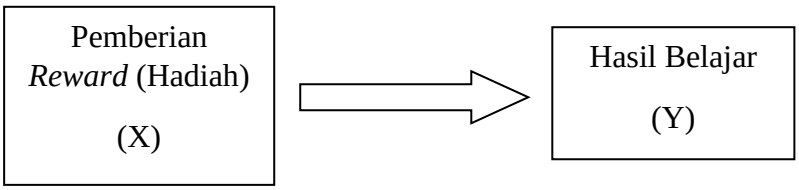
D. Kerangka Berfikir

Proses belajar mengajar yang menyenangkan tidak pernah terlepas dari alat bantu belajar. Bagi siswa yang berprestasi perlu diberikan penghargaan atas prestasinya tersebut. Penghargaan yang dimaksud adalah *reward* yang bernilai edukatif. *Reward* yang bernilai dipercaya dapat membantu proses belajar mengajar agar lebih aktif, selain itu *reward* juga dapat menambah hasil belajarnya.

Namun persoalan pemberian *reward* (hadiah) bukanlah hal yang mudah kapan waktunya, kepada siapa, dan bagaimana bentuknya. Dengan adanya pemberian *reward* (hadiah) oleh guru pada siswa, maka siswa akan lebih serius dan disiplin dalam belajarnya, sehingga hasil belajarnyapun akan menjadi lebih baik. Karena siswa yang mendapatkan *reward* akan lebih semangat untuk belajar lebih giat lagi sehingga akan mendapatkan *reward* lagi sebagai penghargaan atas prestasi yang telah ia peroleh.

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa pemberian *reward* (hadiah) akan berpengaruh pada hasil belajar siswa. Karena dengan adanya pemberian *reward* (hadiah) siswa akan lebih giat lagi untuk belajar. Kerangka berfikir dari penelitian ini seperti gambar berikut :

Tabel 2.2 Kerangka Berfikir



Keterangan :

X : Pemberian *Reward* (hadiah)

Y : Hasil Belajar