

**PENGARUH PEMBERIAN REWARD DAN PUNISHMENT TERHADAP  
MINAT BELAJAR SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 2 PERCUT SEI  
TUAN TAHUN PEMBELAJARAN 2016/2017**

**SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi  
Syarat Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Pada Program Studi Bimbingan dan Konseling*

**Oleh:**

**IKHROM RIOTAMA**  
**1102080165**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

**MEDAN**

**2017**

## ABSTRAK

**Ikhrom Riotama, NPM. 1102080165. Pengaruh Pemberian *Reward* dan *Punishment* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Percut Sei Tuan Tahun Pembelajaran 2016/2017. UMSU. Skripsi. 2017.**

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pemberian reward dan punishment terhadap minat belajar siswa SMP Negeri 2 Percut Sei Tuan Kelas VIII tahun pembelajaran 2016/2017. Permasalahan dalam penelitian ini adalah kurangnya minat belajar siswa dan tidak ada apresiasi setelah siswa berhasil menyelesaikan tugas ataupun tidak ada hukuman setelah siswa melakukan kesalahan. Oleh karena itu penulis menggunakan pengaruh reward dan punishment untuk mengetahui tingkat signifikan *reward* dan *punishment* terhadap minat belajar. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Percut Sei Tuan yang berjumlah 224 siswa terdiri dari 8 kelas. Penulis mengambil acak dari keseluruhan populasi yang menjadi sampel dalam penelitian ini yaitu 29 siswa. Berdasarkan perhitungan korelasi diperoleh  $r = 0,900$  dan dihitung menggunakan rumus uji "t" maka diperoleh  $t_{hitung} = 10,750$  dan  $t_{tabel} = 2,045$  karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $10,750 > 2,045$ ) pada taraf signifikan nyata ( $\alpha = 5\%$ ). Maka dapat disimpulkan  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Dari analisis data telah terbukti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara pemberian reward dan punishment terhadap minat belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan korelasi yang diperoleh dari perhitungan korelasi Product Moment ( $r_{hitung} = 0,500 > r_{tabel} = 0,367$ ) dan  $t_{hitung} = 10,750 > t_{tabel} = 2,045$ ). Adanya pengaruh yang signifikan antara pemberian *reward* dan *punishment* terhadap minat belajar siswa.

**Kata Kunci: *Reward* dan *Punishment*, Minat Belajar**

## KATA PENGANTAR



Alhamdulillah rabbi alamin. Dengan segala kerendahan dan keikhlasan hati, puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT dan salam kepada junjungan Nabi besar Muhammad SAW. Karena dengan rahmat dan hidayah-Nya serta atas segala kemudahan yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tulis ilmiah dalam bentuk skripsi yang diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan strata (S1) di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan skripsi ini jauh dari kesempurnaan dalam hal isi maupun pemakaian bahasa, sehingga penulis memohon saran dan kritik yang positif yang bersifat membangun untuk meningkatkan kesempurnaan tulisan yang akan datang.

Dengan pengetahuan dan pengalaman yang sangat terbatas akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Pemberian Reward dan Punishment Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Percut Sei Tuan Tahun Pembelajaran 2016/2017”**

Dalam penyusunan skripsi ini banyak sekali pihak yang telah berjasa membantu penulis, untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada kedua orang tua penulis **Ayah Indera Kesuma** dan **Ibu Al Rohmi Saragih** serta kedua adik penulis **Irsan Taufik** dan **Izwahnur Ragil** tercinta yang telah membesarkan penulis dengan kasih sayang, memotivasi dan dengan doa kedua orang tua yang tiada henti- hentinya serta berkorban untuk penulis baik secara moril maupun materil. Dan berkat jerih payah orang tua yang telah mendidik

penulis dari kecil sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan sampai tahap penyusunan skripsi ini.

Selanjutnya penulis ucapkan terima kasih kepada pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Agussani, MAP selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Bapak Dr. Elfrianto Nasution, S.Pd M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibunda Dra. Jamila M.Pd selaku Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling sekaligus dosen pembimbing yang selalu memberikan pengarahan kepada penulis sebagai anak didiknya di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak Drs. Zaharuddin Nur MM selaku Sekretaris Program Studi Bimbingan dan Konseling Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Seluruh Staff Pengajar Bimbingan dan Konseling Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
6. Seluruh Staff Biro Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah membantu kelancaran urusan administrasi di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Bapak Dahlan Lumbantobing, SE MM selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 2 Percut Sei Tuan yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di sekolah.

8. Kepada seluruh teman-teman terbaik dan sejawat seperjuangan, Intan Rezeki, Dicky, Artika, Jonathan, Rudi, Andre, Fajar, Angga, Sukma, Rey Ananda, dan lain yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua dan apabila dalam penulisan ini terdapat kata-kata yang kurang berkenan penulis mengharapkan maaf yang sebesar-besarnya, semoga Allah SWT senantiasa meridhoi kita semua. Amin.

Medan, September 2017

Penulis,

**IKHROM RIOTAMA**

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORITIS.....</b>	<b>7</b>
A. Kerangka Teoritis.....	7
1. Pengertian Reward dan Punishment .....	7
1.1 Pengertian Reward dan Punishment .....	7
1.2 Tujuan Pemberian Reward dan Punishment .....	11
1.3 Jenis-Jenis Reward dan Punishment .....	14
1.4 Fungsi Reward dan Punishment.....	18
2. Pengertian Minat Belajar .....	19
2.1 Pengertian Minat Belajar .....	19
2.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar .....	21
2.3 Upaya Dalam Menumbuhkan Minat Belajar .....	25
3. Pengaruh Reward dan Punishment Terhadap Minat Belajar .....	27
B. KERANGKA KONSEPTUAL .....	30

C. HIPOTESIS .....	32
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>33</b>
A. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	33
B. Populasi dan Sampel.....	34
C. Variabel Penelitian .....	35
D. Defenisi Operasional Variabel .....	36
E. Instrumen Penelitian .....	37
F. Teknik Analisis Data.....	40
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>42</b>
A. Deskripsi Data Penelitian.....	42
a. Identitas Sekolah.....	42
b. Visi dan Misi Sekolah.....	42
B. Deskripsi Hasil Penelitian.....	45
a. Uji Validitas .....	49
b. Uji Reliabilitas .....	56
c. Analisis korelasi.....	59
C. Pengujian Hipotesis .....	61
D. Diskusi Hasil Penelitian.....	63
E. Keterbatasan Penelitian.....	64
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>66</b>
A. Kesimpulan .....	66
B. Saran .....	67

**DAFTAR PUSTAKA**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan seseorang, baik dalam keluarga, masyarakat, dan bangsa. Kemajuan suatu bangsa ditentukan oleh tingkat keberhasilan pendidikan. Keberhasilan pendidikan akan dicapai suatu bangsa apabila ada usaha untuk meningkatkan mutu pendidikan bangsa itu sendiri. Pendidikan adalah usaha sadar untuk menumbuhkembangkan potensi sumber daya manusia, dengan pendidikan manusia bisa berbudaya.

Salah satu tujuan pendidikan adalah untuk membentuk manusia yang baik dan berbudi pekerti yang luhur menurut cita-cita dan nilai-nilai dari masyarakat, serta salah satu tujuan pendidikan adalah untuk mencerdaskan bangsa salah satu yang dapat digunakan dalam rangka mensukseskan tujuan pendidikan adalah melakukan proses belajar dan mengajar, dan dalam merumuskan proses belajar mengajar itu dibutuhkan pendidikan dalam hal ini adalah pendidikan formal.

Belajar merupakan kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam setiap penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan. Ini berarti bahwa berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan itu amat bergantung pada proses belajar yang dialami siswa, baik ketika ia berada di sekolah maupun di lingkungan rumah atau keluarganya sendiri. Oleh karenanya, pemahaman yang benar mengenai belajar itu sendiri dengan segala aspek, bentuk dan manifestasinya mutlak diperlukan oleh para pendidik khususnya para guru. Kekeliruan atau ketidaklengkapan persepsi mereka terhadap proses belajar dan

hal-hal yang berkaitan dengannya mungkin akan mengakibatkan kurang bermutunya hasil pembelajaran yang dicapai peserta didik.

Di sekolah seringkali terdapat anak yang malas, tidak menyenangkan, suka membolos dan sebagainya. Dalam hal yang demikian, berarti guru tidak berhasil dalam memberikan motivasi yang tepat untuk mendorong agar ia bekerja dengan segenap tenaga dan pikirannya.. Suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya.

Dalam teori pembelajaran dikenal dengan istilah *Law of effect* perilaku yang bersifat menyenangkan cenderung untuk diulang atau dipertahankan, sedangkan perilaku yang menimbulkan efek tidak menyenangkan cenderung untuk ditinggalkan atau tidak diulang (Sriyanti, dkk., 2009: 72). Lebih jauh efek yang tidak menyenangkan dirasakan sebagai *punishment* sedangkan efek yang menyenangkan dirasakan sebagai *reward*. Sebagai contoh: anak menjawab pertanyaan dari seorang guru, kemudian mendapat pujian “Hebat sekali jawabanmu “, maka kemudian anak tersebut menganggap pujian dari guru merupakan hadiah, karena mendatangkan efek menyenangkan (Sriyanti, dkk., 2009: 72). Dan begitu juga sebaliknya jika anak menjawab pertanyaan dari guru, misalnya saja mendapat efek yang tidak menyenangkan, misalnya ditertawakan oleh teman-temannya, diejek dan dicela guru, maka perilaku menjawab guru cenderung tidak diulang (anak merasa kapok) tertawaan dan cemoohan dinilai anak sebagai hukuman. dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Siswa yang memiliki minat terhadap subyek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih terhadap subyek tersebut.

Tindakan memotivasi akan lebih dapat berhasil, jika tujuannya jelas dan disadari oleh yang dimotivasi serta sesuai dengan kebutuhan orang yang dimotivasi. Oleh karena itu, setiap orang (pendidik) yang akan memberi motivasi harus mengenal dan memahami benar-benar latar belakang kehidupan, kebutuhan dan kepribadian orang yang akan dimotivasi serta teori-teori bagaimana motivasi bisa berhasil. Minat belajar dalam diri seseorang cenderung tidak tetap, kadang-kadang kuat dan kadang lemah, bahkan dapat hilang sama sekali, oleh karena itu minat belajar sangat penting untuk tetap mempertahankan dalam mencari ilmu. Dalam mendidik istilah reward atau ganjaran digunakan ketika siswa (anak didik) sukses berhasil menyelesaikan tugas dengan baik, sehingga tak jarang dijumpai pemberian reward sebagai bentuk penguatan positif diberikan pendidik (guru) kepada anak didik sebagai wujud tanda kasih sayang, penghargaan atas kemampuan dan prestasi seseorang, bentuk dorongan atau tanda kepercayaan. Pemberian reward dapat berupa kata-kata pujian, senyuman, tepukan punggung atau bahkan berbentuk materi serta sesuatu yang menyenangkan bagi anak didik.

Sedangkan punishment atau hukuman diberikan kepada seseorang karena melakukan suatu kesalahan, perlawanan atau pelanggaran. Atau ketika anak didik melanggar peraturan yang telah ditetapkan oleh guru, banyak dari pendidik (guru) memberikan ancaman, tekanan atau pukulan sebagai bentuk hukuman dengan maksud untuk perbaikan dan pembinaan tingkah laku anak didik, justru membawa dampak negatif bagi anak.

Reward dan Punishment sebenarnya dapat dijadikan alat yang efektif dalam pencapaian tujuan pendidikan atau menjadi bomerang (serangan balik) bagi anak didik. Pemberian reward secara berlebihan berdampak pada penekanan diri

serta perasaan frustrasi anak. Punishment yang digunakan terlalu sering akan mengakibatkan pemberontakan, sikap marah serta dapat menjadikan anak didik depresi, dan pesimistis. Penempatan reward dan punishment secara tepat dapat menjadi motivasi tersendiri pada diri anak didik dalam menumbuhkembangkan minat siswa dalam melakukan aktivitas belajar.

Berawal dari latar belakang di atas penulis tertarik untuk mengkaji lebih lanjut melalui skripsi yang berjudul **“Pengaruh Pemberian *Reward* dan *Punishment* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Percut Sei Tuan Tahun Pembelajaran 2016/2017.”**

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latarbelakang tersebut, penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Pemberian reward secara berlebihan berdampak pada penekanan diri serta perasaan frustrasi anak
2. Punishment yang digunakan terlalu sering akan mengakibatkan pemberontakan, sikap marah serta dapat menjadikan anak didik depresi, dan pesimistis.
3. Kekeliruan atau ketidaklengkapan persepsi mereka terhadap proses belajar dan hal-hal yang berkaitan dengannya mungkin akan mengakibatkan kurang bermutunya hasil pembelajaran yang dicapai peserta didik
4. kurang tepatnya pemberian reward dan punishment menjadi bekurangnya minat belajar siswa.

### **C. Batasan Masalah**

Dari identifikasi-identifikasi tersebut peneliti membatasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Pemberian reward secara berlebihan berdampak pada penekanan diri serta perasaan frustrasi anak
2. Punishment yang digunakan terlalu sering akan mengakibatkan pemberontakan, sikap marah serta dapat menjadikan anak didik depresi, dan pesimistis.
3. Kurang tepatnya pemberian reward dan punishment menjadi bekurangnya minat belajar siswa.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dalam penulisan skripsi ini dapat saya rumuskan rumusan masalah sebagai berikut : Apakah ada pengaruh pemberian *reward* dan *punishment* terhadap Minat belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Percut Sei Tuan Kelas VIII Tahun Ajaran 2016/2017?

### **E. Tujuan Penelitian**

Dalam penulisan skripsi ini, ada beberapa tujuan yang dapat diambil dari penulisan skripsi ini diantaranya adalah:

1. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pemberian *reward* dan *punishment* terhadap minat belajar siswa Negeri 2 Percut Sei Tuan Kelas VIII Tahun Ajaran 2016/2017.

## **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

### 1. Bagi Penulis :

Untuk menambah wawasan keilmuan bagi penulis tentang reward dan punishment yang akan di terapkan kepada peserta didik dan manfaat dari reward dan punishment tersebut

### 2. Bagi Guru :

Untuk memberikan informasi kepada guru tentang bagaimana menerapkan reward dan punishment di saat waktu yang tepat

### 3. Bagi Siswa:

Untuk memberikan pengetahuan kepada siswa saat apa saja dan apa yang mereka kerjakan hingga mendapatkan reward dan punishment tersebut

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORITIS**

#### **A. Kerangka Teoritis**

##### **1. Pengertian *Reward* dan *Punishment***

###### **1.1 Pengertian *Reward* dan *Punishment***

Dalam jaringan rekayasa paedagogis harus merupakan upaya membuat anak mau dan dapat belajar atas dorongan sendiri untuk mengembangkan bakat, pribadi dan potensi secara optimal. Sehingga berkaitan dengan pemakaian *reward* (hadiah) dan *Punishment* (hukuman) sebagai salah satu teknik pendidikan yang sering dipergunakan. Dalam mendidik harus mampu menjadikan anak didik berkembang sesuai fitrahnya bukan perbudakan otoritas pendidik pada diri anak yang mematikan inisiatif dan potensi.

Berikut akan dijelaskan mengenai ragam pengertian *reward* (hadiah) sebagai salah satu alat pendidikan sebagai pendorong motivasi belajar siswa sebagai berikut:

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia hadiah merupakan pemberian, hadiah, ganjaran (karena memenangkan suatu perlombaan, pemberian, kenang-kenangan, penghargaan, penghormatan, tanda kenang-kenangan tentang perpisahan cendera mata (Anwar, 2001: 162). Sedangkan Suharsimi Arikunto, menjelaskan hadiah adalah sesuatu yang diberikan kepada orang lain karena sudah bertingkah laku sesuai dengan yang dikehendaki yakni mengikuti peraturan sekolah dan tata tertib yang sudah ditentukan (Arikunto, 2008: 182).

Dalam teori-teori pembelajaran dikenal efek yang dirasakan oleh seseorang sebagai sesuatu yang menyenangkan, maka efek tersebut disebut sebagai Reward atau hadiah ( Sriyanti, dkk., 2009: 72).

Hadiah dapat juga dikatakan sebagai motivasi, tetapi tidaklah selalu demikian karena hadiah untuk suatu pekerjaan mungkin tidak akan menarik bagi seseorang yang tidak senang dan tidak berbakat untuk sesuatu pekerjaan tersebut. Contohnya, hadiah yang diberikan untuk gambar yang terbaik mungkin tidak akan menarik bagi seseorang siswa yang tidak memiliki bakat menggambar. Pemberian hadiah dapat meningkatkan motivasi berprestasi siswa, sehingga dengan motivasi berprestasi itu prestasi belajar siswa akan meningkat sebab motivasi adalah syarat mutlak untuk belajar (Purwanto, 2007: 60).

Dari beberapa pengertian di atas, dapat diambil satu kesimpulan bahwa pemberian hadiah merupakan salah satu bentuk alat pendidikan dalam proses pembelajaran yang dilakukan guru untuk anak didik sebagai satu pendorong, penyemangat dan motivasi agar anak didik lebih meningkatkan prestasi hasil belajar sesuai yang diharapkan. Dan diharapkan dari pemberian hadiah tersebut muncul keinginan dari di anak untuk lebih membangkitkan minat belajar yang tumbuh dari dalam diri siswa sendiri.

Selanjutnya akan dipaparkan juga mengenai beberapa definisi hukuman yang juga sebagai salah satu alat pendidikan sekaligus sebagai bentuk atas konsekuensi tingkah laku yang sudah dilakukan menurut beberapa pandangan ahli pendidikan.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia hukum adalah peraturan yang dibuat oleh suatu kekuasaan atau adat yang yang dianggap berlaku oleh dan untuk orang banyak (Anwar, 2001:172). Artinya bahwa hukuman suatu aturan yang

dibuat untuk mengatur pergaulan hidup dalam hal ini pergaulan hidup siswa yang berada disekolah.

Sedangkan menurut Ngalim Purwanto, menjelaskan hukuman adalah penderitaan yang diberikan atau ditimbulkan dengan sengaja oleh seseorang (orang tua, guru) sesudah terjadi suatu pelanggaran, kejahatan atau kesalahan (Purwanto, 2005: 186).

Dalam memberikan hukuman hendaknya diperhatikan kondisi siswa ataupun anak ini dikarenakan hukuman yang diberikan kepada anak ataupun siswa agar dapat mengena dan tercapai dengan tepat sasaran

Dari beberapa definisi di atas, dapatlah disimpulkan bahwa hukuman adalah pemberian penderitaan atau penghilangan stimulasi oleh pendidik sesudah terjadi pelanggaran, kejahatan atau kesalahan yang dilakukan anak didik. Hukuman juga dapat dikatakan sebagai penguat yang negatif, tetapi kalau hukuman itu diberikan secara tepat dan bijak bisa menjadi alat motivasi. Karena pada dasarnya sebuah hukuman akan menjadikan efek berupa perilaku, dalam hal ini apabila efek yang bersifat tidak menyenangkan kepada siswa maka efek ini disebut sebagai Punishment atau hukuman (Sriyanti, dkk., 2009: 72).

Penggerakan motivasi belajar didasarkan atas prinsip-prinsip memberikan reward (hadiah) akan lebih efektif dibandingkan dengan punishment (hukuman). Namun sebagai alat pendidikan yang sering digunakan pendidik untuk memacu prestasi anak didik, dalam penerapannya haruslah sesuai dengan konsekuensinya.

Menurut Suharsimi Arikunto ada beberapa hal yang harus diperhatikan oleh guru dalam memberikan hadiah kepada siswa yaitu:

1. Hadiah hendaknya disesuaikan dengan keadaan dan sifat dari aspek yang menunjukkan keistimewaan prestasi.

2. Hadiah harus diberikan langsung sesudah perilaku yang dikehendaki dilaksanakan.
3. Hadiah harus diberikan sesuai dengan kondisi orang yang menerimanya.
4. Hadiah yang harus diterima anak hendaknya diberikan. Hadiah harus benar-benar berhubungan dengan prestasi yang dicapai oleh anak.
5. Hadiah harus diganti (bervariasi).
6. Hadiah hendaknya mudah dicapai.
7. Hadiah harus bersifat pribadi.
8. Hadiah sosial harus segera diberikan.
9. Jangan memberikan hadiah sebelum siswa berbuat.
10. Pada waktu menyerahkan hadiah hendaknya disertai penjelasan rinci tentang alasan dan sebab mengapa yang bersangkutan menerima hadiah tersebut (Arikunto, 2001: 163).

Pada waktu menyerahkan hadiah hendaknya disertai penjelasan rinci tentang alasan dan sebab mengapa yang bersangkutan menerima hadiah tersebut. Oleh karena itu pemberian hukuman tidak serta merta sebagai suatu tindakan balas dendam antara guru dan anak didik yang tidak bisa mencapai harapan yang diinginkan, namun guru harus memahami segala bentuk prinsip-prinsip pemberian hukuman sebagai sanksi kependidikan. Hukuman dimaknai sebagai sesuatu yang dapat dijadikan sebuah pelajaran bagi anak. Hukuman perlu diberikan kepada anak, mengapa demikian? di bawah ini akan diuraikan mengapa hukuman menjadi penting untuk dilakukan:

- a. Agar tidak mengulang kejadian yang sama

Pada dasarnya anak memiliki rutinitas yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan sehari-hari dengan adanya rutinitas yang dilakukan anak, maka kemudian akan menjadikan anak lalai. Faktor lalai ini yang menyebabkan seorang anak menjadi lalai (El-Ghani, 2009: 52).

Andaikata anak melakukan kesalahan satu ataupun dua kali mungkin bisa dimaklumi, namun jika anak melakukan berulang kali, maka

hukuman menjadi pilihan dan harus dilakukan agar anak jera (kapok) untuk melakukan kesalahan yang sama (El-Ghani, 2009: 53).

b. Bisa mengambil pelajaran dan hikmah

Kesalahan bagaimanapun juga akan menjadikan anak bisa mengambil tentang peristiwa yang dihadapinya (El-Ghani, 2009: 54). Dengan pemberian hukuman kepada anak ada harapan bahwa anak akan menjadi hati-hati dan sebagai pelajaran yang akan datang agar tidak mengulang peristiwa yang pernah dialaminya.

c. Konsistensi sebuah perjanjian

Hukuman yang baik pada dasarnya adalah sebuah konsekuensi dari perjanjian dari seorang guru terhadap murid, jika anak berbuat salah maka seorang anak akan mendapatkan hukuman baiknya lagi anak yang melakukan kesalahan mau mengakui dan menyediakan diri untuk di hukum tanpa seorang guru yang mendesak untuk melakukan hukuman (El-Ghani, 2009: 56).

## **1.2 Tujuan Pemberian Reward dan Punishment**

### **a. Tujuan Pemberian Reward**

Pemberian hadiah atau reward sangat berarti bagi anak yaitu paling tidak dengan adanya hadiah anak akan menjadi percaya diri meskipun pemberian hadiah oleh pendidik tidak selamanya bersifat baik, namun tidak menutup kemungkinan bahwa pemberian hadiah merupakan satu hal yang bersifat positif.

Armai Arief (2002: 128). berpendapat pada implikasi pemberian hadiah yang bersifat negatif apabila pelaksanaan pemberian hadiah dipakai sebagai berikut:

- a) Menganggap kemampuannya lebih tinggi dari teman-temannya atau temanya dianggap lebih rendah.
- b) Dengan pemberian hadiah membutuhkan alat tertentu serta membutuhkan biaya.
- c) Dapat menjadi pendorong bagi anak didik lainnya untuk mengikuti anak yang memperoleh hadiah dari gurunya, baik dalam tingkah laku, sopan santun, semangat dan motivasinya dalam berbuat yang lebih baik

Pemberian reward akan sangat bermanfaat bagi peserta didik terutama dalam memberikan stimulus yang bersifat baik, dengan adanya reward akan berdampak pada siswa yaitu memberikan semangat baru untuk melakukan kegiatan yang akan diberikan, sebagai contoh misalnya ketika anak melakukan hadiah atas prestasi yang diberikan kepada guru maka anak akan terangsang untuk melakukan hal yang sama. Pemakaian hadiah akan lebih tepat dan berguna bila dalam pelaksanaannya selalu menyesuaikan kondisi, dimana memang pemberian hadiah itu harus dilakukan oleh seorang guru sebagai motivator belajar anak didik. Pemberian hadiah adalah bentuk reinforcement atau penguatan yang positif dan sekaligus merupakan motivasi berprestasi maka pemberiannya harus tepat dan disesuaikan dengan kondisi anak.

Menurut Marno dan Idris, (2008: 133). ada beberapa tujuan pemberian Reward sebagai reinforcement penguatan diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan perhatian siswa dalam proses belajar mengajar.
- 2) Membangkitkan, memelihara, dan meningkatkan motivasi belajar siswa.
- 3) Mengarahkan pengembangan berfikir siswa kearah berfikir divergen
- 4) Mengendalikan serta memodifikasi tingkah laku siswa yang kurang positif serta mendorong munculnya tingkah laku yang produktif

Dari beberapa tujuan diatas menjadi sangat jelas bahwa reward diberikan kepada anak agar menjadi motifasi karena pemberian hadiah kepada anak akan berdampak besar manfaatnya sebagai pendorong dalam belajar (Hamalik, 2001: 167).

#### **b. Tujuan Pemberian *Punishment* (Hukuman)**

Selanjutnya pembahasan mengenai hukuman yang juga salah satu metode penerapan konsekuensi anak didik yang tidak sesuai dengan harapan yang diinginkan. Hukuman terpaksa diberikan, namun dalam penerapannya harus mempertimbangkan syarat-syarat sebagai berikut:

- 1) Dasarnya tindakan harus kasih sayang dan rasa tanggung jawab, bukan karena alasan dendam atau pembalasan. Karena itu, jangan menghukum anak pada saat pendidik sedang marah (terganggu emosinya).
- 2) Tujuan hukuman adalah untuk perbaikan tingkah laku atau sifat-sifat yang kurang baik dan terutama untuk kepentingan peserta didik dimasa yang akan datang.
- 3) Hukuman yang edukatif akan menimbulkan rasa menyesal pada subyek didik, bukan menimbulkan rasa sakit hati atau dendam. Penyesalan atas diri sendiri dibarengi dengan kesadaran anak bahwa hukuman ini juga terpaksa menimbulkan rasa kurang enak pada pendidik akibat perbuatannya, merupakan pertanda bahwa hukuman tersebut diterima secara sewajarnya oleh peserta didik.
- 4) Hukuman harus diakhiri dengan pemberian maaf oleh pendidik kepada peserta didik. Setelah peserta didik menunjukkan penyesalannya segera hubungan edukatif antara pendidik dan peserta didik harus dipulihkan,

dengan berbagai sikap dan kata-kata pendidik yang menunjukkan bahwa dia telah menerima kembali peserta didik ini seperti sediakala.

### **1.3 Jenis-Jenis Reward dan Punishment**

#### **a. Jenis-Jenis Reward (Hadiah)**

Banyak sekali kriteria untuk menentukan reward (hadiah) macam apakah yang baik diberikan kepada anak memang suatu hal yang sangat sulit. Hadiah sebagai alat pendidikan banyak sekali macamnya. Ada beberapa macam hadiah yang diberikan anak didik yaitu hadiah yang berupa benda-benda yang menyenangkan dan berguna bagi anak-anak misalnya: pensil, buku tulis. Guru memberikan kata yang menggembirakan (pujian) misalnya, “tulisanmu sudah baik, tetapi kalau kamu terus belajar tentu akan lebih baik lagi”, guru mengangguk-ngangguk tanda senang dan membenarkan suatu jawaban yang diberikan oleh seorang anak. Beberapa hadiah dipakai dalam pembelajaran, menurut Oemar Hamalik adalah sebagai berikut:

##### **1) Memberi Angka**

Dalam motivasi belajar ada istilah yang digunakan seorang guru dalam memberikan reward (hadiah) sebagai syarat untuk meningkatkan motivasi belajar, umumnya seorang siswa ingin mengetahui hasil pekerjaannya yakni angka yang diberikan guru. Dengan adanya angka maka murid yang mendapatkan angka baik akan mendorong motivasi belajarnya menjadi lebih besar begitu juga sebaliknya murid yang mendapatkan angka kurang, mungkin menimbulkan frustrasi dan menjadikan pendorong agar belajar lebih baik (Hamalik, 2001: 166).

Angka sebagai simbol kegiatan belajar, artinya angka yang dimaksud berupa bonus nilai/tambahan nilai bagi siswa yang mengerjakan tugas dengan baik. Salah satu contohnya adalah pada saat siswa mengerjakan tugas dengan baik, guru memberikan bonus nilai kepada siswa tersebut. Secara tidak langsung hal tersebut dapat memotivasi siswa yang lain untuk mengerjakan tugas juga, supaya mendapat bonus nilai. Selain sebagai motivasi berprestasi bonus nilai secara tidak langsung juga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

## 2) Pujian

Pemberian pujian menurut Oemar Hamalik merupakan bentuk Reward dimana pemberian pujian kepada murid atas hal-hal yang telah dilakukan dengan berhasil besar manfaatnya sebagai pendorong dalam belajar (Hamalik, 2001: 167). Pemberian pujian adalah bentuk *reinforcement* yang positif dan sekaligus merupakan motivasi berprestasi maka pemberiannya harus tepat. Dengan pujian yang tepat akan memupuk suasana yang menyenangkan dan mempertinggi gairah belajar serta sekaligus akan membangkitkan harga diri siswa sehingga prestasi belajar siswa ikut meningkat. Dengan demikian pujian merupakan salah satu bentuk reward yang diberikan kepada siswa sebagai upaya dalam meningkatkan prestasi siswa.

## 3) Pemberian Hadiah

Hadiah dapat juga dikatakan sebagai motivasi berprestasi. Sebagian siswa merasa senang dan bangga apabila dia diberikan hadiah atas prestasinya yang baik atau nilai yang baik disekolah oleh guru mereka maupun orang tua. Cara ini juga dapat dilakukan oleh guru dalam batas-batas tertentu misalnya ketika siswa diakhir tahun yang mendapat atau menunjukkan hasil belajar yang baik (Hamalik, 2001: 167).

Sedangkan Suharsimi Arikunto (2008: 160-164) membagi hadiah menjadi beberapa bagian:

- 1) Peringkat dan simbol-simbol lain  
Menurut Arikunto bentuk hadiah yang paling lazim digunakan adalah peringkat huruf ataupun angka meskipun simbol-simbol lain seperti tanda-tanda bintang, centang, tanda benar dan lain-lain. Kadang-kadang juga digunakan untuk siswa-siswi sekolah dasar maupun menengah.
- 2) Penghargaan  
Reward atau hadiah ini dapat berupa berbagai hal yang intinya dalam penghargaan ini adalah adanya “perhatian” kepada siswa. Perhatian kepada siswa merupakan ungkapan guru dalam memberikan perhatian kepada siswa agar memiliki kepercayaan diri dalam belajar.
- 3) Hadiah berupa kegiatan  
Ada kalanya suatu pekerjaan tugas ataupun kegiatan-kegiatan lain akan merupakan dambaan siswa sehingga hadiah berupa kegiatan ini siswa menjadi tertarik untuk melakukan.
- 4) Hadiah berupa benda  
Dalam pemberian hadiah ini yaitu adanya pemberian berupa benda-benda yang diperkirakan mengandung nilai-nilai bagi siswa, misalnya makanan, uang dan lain-lain

#### **b. Jenis-Jenis Punishment (Hukuman)**

Salah satu yang harus dipahami bagi seorang guru ataupun pendidik adalah adanya kesepahaman bersama tentang anak-anak, dimana anak-anak adalah pribadi yang unik, keunikan ini mengharuskan para guru untuk bersikap lebih toleran dengan segala polah dan tingkah mereka, baik yang lucu menggemaskan sampai dengan yang menjengkelkan. Bentuk-bentuk hukuman yang ada diberikan kepada siswa sesuai dengan kesalahan atau pelanggaran yang diperbuat. Bagi siswa yang suka ramai dapat dipisahkan tempat duduknya di pojok kelas atau disuruh keluar kelas, siswa yang tidak mengerjakan tugas dapat diberikan tugas berlipat dan pengurangan nilai, siswa yang terlambat mengumpulkan tugas digunakan denda dan siswa yang sering kali melanggar peraturan, maka tidak dapat diampuni kesalahannya maka diberikan hukuman diskors.

Ada beberapa punishment (hukuman) dalam kaitanya dengan pembelajaran menurut Suharsimi Arikunto (2008: 170-174) jenis-jenis hukuman antara lain:

- 1) Pengurangan Skor atau Penurunan Peringkat  
Hukuman untuk jenis ini merupakan hukuman yang paling banyak dipraktikkan di sekolah terutama diterapkan ketika siswa terlambat datang, tidak atau terlambat mengumpulkan tugas.
- 2) Pengurangan Hak  
Hukuman jenis ini merupakan hukuman yang paling efektif karena dapat digunakan sebagai selera siswa. Dalam hukuman ini memang harus ada pengawasan yang ketat dari pendidik atau guru sehingga dapat memilihkan pengurangan yang tepat bagi setiap siswa.
- 3) Hukum Berupa Denda  
Dalam hukuman ini bukan hukuman yang berupa uang namun hukuman ini lebih banyak memberikan makna “pembayaran“ (Payment).
- 4) Pemberian Celaan  
Dalam hukuman ini digabungkan dengan hukuman yang lainnya siswa yang melanggar peraturan penting yang diperuntukan yang diperuntukan bagi siswa akan mendapat celaan. Hukuman ini guru menuliskan kesalahan siswa dalam buku catatan khusus atau keanehan (anecdotal record).
- 5) Penahanan Sesudah Sekolah  
Hukuman ini hanya dapat diberikan apabila siswa disuruh tinggal di sekolah setelah jam usai dan ditemani oleh guru.

Sedangkan menurut Arini El-Ghani (2009: 77-82) kaitanya dengan macam-macam hukuman ada beberapa langkah praktis dalam menghukum anak.

- a) Dalam memberi hukuman hendaknya mampu memberi contoh atau tauladan.  
Dalam memberikan hukuman alangkah baiknya diberikan contoh sebab dengan pemberian contoh seorang anak/siswa akan melihat kesungguhan kita dan akan berusaha mencontoh atau meniru apa yang dicontohkan guru.
- b) Minta maaf kepada yang bersangkutan.  
Dalam langkah ini meminta maaf adalah langkah awal dan paling pertama yang harus dilakukan.
- c) Memunculkan rasa tanggungjawab.  
Tanggungjawab merupakan wujud jiwa yang besar, artinya anak akan belajar bahwa perbuatan apapun akan mengandung resiko baik resiko besar maupun kecil dan dengan apa yang dilakukan maka akan siap mengambil konsekwensi atyaupun seluruh akibat dan yang pasti harus mempertanggungjawabkan perbuatannya.

d) Berjanji tidak akan mengulangi.

Dalam berjanji tidak akan mengulangi memiliki konsekwensi bahwa dalam diri anak harus ada penanaman berjanji kepada dirinya sendiri sehingga siswa atau anak tidak melakukan kesalahan mengulangi perbuatan yang serupa atau kedua, ketiga atau bahkan ke empat kalinya.

#### **1.4 Fungsi Reward dan Punishment**

Tujuan pemberian hadiah sama dengan tujuan penerapan hukuman yaitu membangkitkan perasaan dan tanggung jawab. Dan hadiah juga bertujuan agar anak lebih giat lagi usahanya untuk memperbaiki dan mempertinggi prestasinya.

Teknik *reward* (hadiah/ganjaran) merupakan teknik yang dianggap berhasil menumbuh kembangkan minat siswa. Pemberian penghargaan dapat membangkitkan minat anak untuk mempelajari atau mengerjakan sesuatu. Di mana tujuan pemberian penghargaan adalah membangkitkan atau mengembangkan minat. Jadi, penghargaan berperan untuk membuat pendahuluan saja. Penghargaan adalah alat bukan tujuan, hendaknya diperhatikan jangan sampai penghargaan ini menjadi tujuan. Tujuan pemberian penghargaan dalam belajar adalah bahwa setelah seorang menerima penghargaan karena telah melakukan kegiatan belajar dengan baik, ia akan terus melakukan kegiatan belajarnya sendiri di luar kelas.

Sebaliknya bila seorang belajar untuk mencari penghargaan berupa hadiah dan sebagainya, ia didorong oleh motivasi ekstrinsik, oleh sebab tujuan-tujuan itu terletak di luar perbuatan itu, yakni tidak terkandung di dalam perbuatan itu sendiri. Tujuan itu bukan sesuatu yang wajar dalam kegiatan. Anak-anak didorong oleh motivasi intrinsik, bila mereka belajar agar lebih sanggup mengatasi kesulitan-kesulitan hidup, agar memperoleh pengertian, pengetahuan, sikap baik, penguasaan kecakapan.

Hasil-hasil itu sendiri telah merupakan hadiah atau ganjaran bagi sesuatu yang dilakukan dengan baik telah melakukannya. Membangkitkan motivasi tidak mudah. Untuk itu perlu mengenal murid dan mempunyai kesanggupan kreatif untuk menghubungkan pelajaran dengan kebutuhan dan minat anak.

Reward mempunyai beberapa indikator diantaranya : a) adanya penghargaan dari guru atas prestasi seorang siswa, b) adanya pujian ketika anak/siswa yang mampu melaksanakan tugas dengan baik atau mampu menjawab pertanyaan dari guru, c) guru memberikan tepukan punggung dalam proses belajar mengajar pada saat anak mampu menjawab pertanyaan dari guru, d) guru selalu memberikan senyuman pada saat anak mampu menjawab pertanyaan e) guru memberikan hadiah berupa benda kepada anak. Dan beberapa diantaranya termasuk indikator punishment: a) guru menertawakan siswa ketika siswa salah dalam menjawab pertanyaan b) adanya sanksi ketika anak tidak mengerjakan tugas c) adanya ancaman kepada siswa ketika siswa melanggar aturan d) adanya hukuman berupa fisik terhadap siswa e) guru memberikan perkataan yang jelek terhadap siswa

## **2. Minat Belajar Siswa**

### **2.1 Pengertian Minat Belajar**

Banyak sekali, bahkan sudah umum orang menyebut dengan minat untuk menunjuk orang melakukan sesuatu. Istilah minat menunjuk kepada semua gejala yang terkandung dalam stimulasi tindakan ke arah tujuan tertentu di mana sebelumnya tidak ada gerakan menuju ke arah tujuan tersebut.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia minat adalah perhatian atau kesukaan atau bisa dikatakan sebagai kecenderungan hati (Anwar, 2001: 280). Sedangkan menurut Muhibin Syah minat adalah kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu (Muhibin Syah, 2010: 152). Menurut Reber (1988) sebagaimana yang dikutip oleh Muhibbin Syah mengatakan bahwa, minat tidak termasuk istilah populer dalam psikologi karena ketergantungannya yang banyak pada faktor-faktor internal lainnya seperti pemusatan perhatian, keingintahuan, motivasi, dan kebutuhan.

Menurut Oemar Hamalik bahwa minat adalah sesuatu yang sangat penting dalam pengajaran, dalam hal ini guru memiliki tugas yang sangat berat yaitu bagaimana guru mampu memberikan kepada siswa untuk mau dalam belajar. Secara tegas bahwa minat dipandang sebagai sebuah proses (Hamalik, 2001: 158).

Sedangkan minat juga bisa dikatakan sebagai motifasi maka dalam pengertiannya adalah minat atau motifasi adalah segala tenaga yang dapat membangkitkan atau mendorong seseorang untuk melakukan suatu perbuatan, sebagai contoh misalnya ketika seorang yang tidak mau belajar hal itu karena tidak ada motifasi atau keinginan atau bahkan tidak ada minat untuk belajar, maka seorang guru harus dapat melakukan perbuatan belajar, dengan adanya motifasi yang kuat dalam proses belajar mengajar dalam pembelajaran akan menimbulkan minat, moral yang baik, belajar yang efektif, sehingga dengan demikian anak telah mencapai sesuatu yang realistis (Soetomo, 2003: 141).

Bertolak dari berbagai batasan di atas, dapat diambil suatu kesimpulan bahwa minat adalah suatu dorongan yang ditunjukkan untuk menggerakkan

seseorang (individu), sehingga ia mampu bertindak atau bertingkah laku guna mencapai tujuan tertentu ataupun untuk memperoleh hasil yang diinginkan.

Minat dapat juga dikatakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi sesuatu, sehingga seseorang itu mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu. Jadi motivasi itu dapat dirangsang oleh faktor dari luar, tetapi motivasi itu adalah tumbuh di dalam diri seseorang. Dalam kegiatan belajar, maka motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberi arah kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki subyek belajar dapat tercapai.

Demikianlah beberapa definisi tentang belajar yang telah dikemukakan oleh para ahli pendidikan. Kalau kita memperhatikan beberapa definisi belajar di atas, maka kita dapat menarik kesimpulan bahwa, walaupun beberapa ahli pendidikan memberikan definisi belajar yang berbeda-beda, namun pada hakekatnya di dalam definisi itu terdapat kesepakatan, bahwa belajar adalah suatu kegiatan yang bertujuan untuk mengubah tingkah laku seseorang.

## **2.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar**

Menurut Slameto (2010:180) Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan, yaitu kegiatan yang diminati seseorang akan diperhatikan terus menerus dan disertai dengan rasa senang. Ada beberapa cara yang efektif dalam membangkitkan minat siswa salah satunya adalah dengan menggunakan minat-minat yang ada pada diri siswa. Misalnya, siswa menaruh minat olahraga pada balab mobil, sebelum mengerjakan

percepatan gerak, seorang guru dapat menarik perhatian siswa melalui menceritakan sedikit mengenai balab mobil yang baru saja berlangsung atau terkini.

Di samping memanfaatkan minat yang telah ada seorang guru juga berusaha juga membentuk minat- minat baru pada diri siswa, yaitu dengan memberikan informasi- informasi pada siswa yang dapat menumbuhkan minat- minat baru pada diri anak. Apabila usaha yang dilakukan guru tidak berhasil, maka seorang guru dapat memberikan kepada siswa sebuah insentif atau penghargaan sebagai alat yang digunakan guru untuk membujuk siswa agar melakukan sesuatu yang dapat membangkitkan minat belajar siswa.

Seorang guru memiliki peran yang sangat strategis dalam menumbuhkan minat belajar siswa, maka seorang guru harus memiliki tujuan yang jelas dalam pembelajarannya. Seorang akan berbuat lebih baik dan efektif apabila dia mengetahui dengan pasti apa tujuan perbuatan itu. Oleh karena itu membimbing anak dalam belajar harus diperjelas apa tujuan belajar nya.

Perbuatan belajar (hasil dari ekspresi pengolahan informasi) adalah suatu proses atau usaha untuk memperoleh pengetahuan, ketrampilan dan sikap. Proses belajar itu dihayati masing-masing orang (pribadi) yang berbeda-beda. Ada yang belajar lebih mudah dan cepat, tetapi ada yang mengalami kesulitan, yang semua ini menyebabkan perbedaan prestasi belajar karena ada faktor-faktor yang mempengaruhi antara lain :

- 1) Faktor Internal (faktor dari dalam siswa)

Faktor internal adalah faktor yang menyangkut seluruh faktor diri pribadi termasuk fisik maupun mental atau psiko fisiknya yang ikut menentukan berhasil

tidaknya seseorang dalam belajar. Atau keadaan / kondisi jasmani dan rohani siswa (Syah, 2010: 145).

## 2) Faktor Eksternal (faktor dari luar siswa)

Faktor eksternal ialah faktor yang bersumber dari luar individu yang bersangkutan, misalnya ruangan kerja, atau ruangan belajar yang tidak memenuhi syarat, alat-alat pelajaran yang kurang memadai lingkungan-lingkungan dan sosial. Secara jelas faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar siswa/kondisi lingkungan di sekitar siswa (Syah, 2010: 145).

Kedua faktor tersebut mempengaruhi seseorang dalam belajar, maksudnya dapat mendorong atau menghambat seseorang dalam belajar, sehingga kedua faktor tersebut menjadi faktor yang dapat menghambat/atau memberikan motivasi dalam belajar.

## 3) Faktor Pendekatan belajar (Approch to learning)

Yaitu jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pembelajaran. Faktor –faktor di atas sering kali dalam batas-batas tertentu memiliki kaitan dan mempengaruhi satu sama lain, seorang siswa yang bersikap yang bersikap *conservasing* terhadap ilmu pengetahuan atau bermotif ekstrinsik (Faktor eksternal) umpamanya, biasanya cenderung mengambil pendekatan belajar yang sederhana dan tidak mendalam. Sebaliknya seorang siswa yang memiliki Inteligensi tinggi (faktor internal) dan mendapat dorongan dari orang tuanya (faktor eksternal) mungkin akan memperoleh pendekatan belajar yang lebih mementingkan kualitas hasil pembelajaran. Sehingga dengan munculnya

teori-teori ini muncullah siswa-siswa yang *high-achievers* (berprestasi tinggi) dan *under-achievers* (berprestasi rendah) atau gagal sama sekali (Syah, 2010: 146).

Dalam kaitanya dengan faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran ada beberapa faktor yang dapat memperjelas dalam pembelajaran diantaranya adalah sebagai berikut:

#### 1) Faktor-faktor Non-Sosial dalam Belajar

Kelompok faktor-faktor ini boleh dikatakan juga tak terbilang jumlahnya, misalnya: keadaan udara, suhu udara, cuaca, waktu (pagi, siang ataupun malam), tempat, alat-alat yang dipakai untuk belajar (seperti: alat tulis-menulis, buku-buku, alat-alat peraga, dan sebagainya yang biasa kita sebut alat-alat pelajaran). Semua faktor tersebut harus diuraikan sedemikian rupa, sehingga membantu (menguntungkan) proses atau perbuatan belajar secara maksimal.

#### 2) Faktor-faktor Sosial dalam Belajar

Yang dimaksud dengan faktor-faktor sosial di sini adalah faktor manusia (sesama manusia), baik manusia itu ada (hadir) maupun kehadirannya itu dapat disimpulkan, jadi tidak langsung hadir. Kehadiran orang atau orang-orang lain pada waktu seseorang sedang belajar, banyak kali mengganggu belajar itu (Suryabrata, 2004: 234).

Kemudian adapula faktor-faktor dari dalam yang mempengaruhi proses belajar adalah sebagai berikut :

##### a. Faktor Fisiologis

Kondisi jasmani seseorang pada umumnya dapat dikatakan melatar belakangi siswa, baik kondisi tersebut sudah optimal atau belum. Keadaan jasmani seseorang yang sehat akan berpengaruh, lain dengan orang yang

kondisinya tidak sehat. Hal ini juga berpengaruh kepada kegiatan belajar siswa. Juga dalam panca indra karena panca indra merupakan pintu masuk yang pertama. Apalagi jika disertai pusing yang dalam kondisi pusing berat misalnya dapat mempengaruhi ranah cipta (kognitif) sehingga materi yang dipelajarinya kurang membekas (Syah, 2010: 146).

#### b. Faktor Psikologis

Diantara faktor psikologis yang juga berpengaruh dalam belajar seseorang adalah karena adanya dorongan kejiwaan. Adanya dorongan kejiwaan menurut Sumadi Suryabrata, yang mensinyalir pendapat Arden N.F. Fransen adalah sebagai berikut:

- 1) Adanya sifat ingin tahu dan ingin menyelidiki dunia lebih luas.
- 2) Adanya sifat yang kreatif yang ada pada manusia keinginan untuk selalu maju.
- 3) Adanya keinginan untuk mendapatkan simpatik pada orang tua, guru dan teman-temannya.
- 4) Adanya keinginan untuk memperbaiki kegagalan dan selalu dengan usaha yang baru, baik dengan koperasi maupun dengan kompetisi.
- 5) Adanya ganjaran atau hukuman sebagai hasil dari pada belajar (Suryabrata, 2004: 236).

### **2.3 Upaya dalam Menumbuhkan Minat Belajar**

Untuk memberikan minat, maka dipopulerkan suatu semboyan: “berfikir dan berbuat”. Dalam dinamika kehidupan manusia, maka berfikir dan berbuat sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan. Begitu juga dalam belajar

sudah barang tentu tidak mungkin meninggalkan dua kegiatan itu, berfikir dan berbuat. Seseorang yang telah berhenti dan berbuat perlu diragukan eksistensi kemanusiaannya. Hal ini sekaligus juga merupakan hambatan bagi proses pendidikan yang bertujuan ingin memanusiaikan manusia.

Di dalam kenyataan motif belajar ini tidak selalu timbul dalam diri siswa. Sebagian siswa mempunyai motivasi belajar yang tinggi, tetapi sebagian lain memotivasinya rendah atau bahkan tidak ada sama sekali. Bagi siswa yang tidak mempunyai motif belajar, besar kemungkinan ia tidak akan mencapai tujuan belajar. Bila hal seperti ini tidak diperhatikan, tidak dibantu, maka siswa akan gagal dalam belajar.

Oleh karena itu, guru sebagai orang yang membelajarkan siswa, harus peduli dengan masalah minat belajar. Guru bukanlah pengajar yang sudah lega bila semua pokok bahasan dari suatu mata pelajaran sudah tersampaikan tepat pada waktunya. Ia tidak hanya berbangga hati bila ia telah menyampaikan materi pelajaran dengan berbagai metode pembelajaran yang canggih. Di samping itu, guru harus mau dan mampu memotivasi siswa yang rendah motivasi belajarnya dan meningkatkan motivasi siswa yang sudah mempunyai motivasi belajar. Kepedulian guru terhadap masalah minat belajar siswa bukanlah hal yang mengada-ada, melainkan sebagai tugas-tugas yang melekat dalam diri guru.

Sehubungan dengan pemeliharaan dan peningkatan motivasi siswa, DeCecco dan Grawford sebagaimana dikutip oleh Slameto, mengajukan 4 fungsi pengajar sebagai pendorong minat anak, sebagaimana berikut:

- 1) Menggairahkan siswa

Dalam pembelajaran guru harus menghindari hal-hal yang monoton. Guru harus memelihara minat siswa dalam belajar, yaitu dengan memberikan kebebasan tertentu untuk berpindah dari satu aspek ke lain aspek pelajaran dalam situasi belajar. Untuk dapat meningkatkan kegairahan siswa, guru harus mempunyai pengetahuan yang cukup mengenai disposisi awal siswa-siswinya.

#### 2) Memberikan harapan realistik

Guru harus memelihara harapan-harapan siswa yang realistik, dan memodifikasikan harapan-harapan yang kurang atau tidak realistik. Dengan demikian pengajar harus dapat membedakan antara harapan-harapan yang realistik, pesimistis atau terlalu optimis. Bila siswa telah banyak mengalami kegagalan, maka guru harus memberikan sebanyak mungkin keberhasilan pada siswa.

#### 3) Memberikan insentif

Bila siswa mengalami keberhasilan, pengajar diharapkan memberikan hadiah pada siswa (dapat berupa pujian, angka yang baik dan lain sebagainya) atas keberhasilannya, sehingga siswa terdorong untuk melakukan usaha lebih lanjut guna mencapai tujuan-tujuan pengajaran.

#### 4) Mengarahkan

Pengajar harus mengarahkan tingkah laku siswa, dengan cara menunjukkan pada siswa hal-hal yang dilakukan secara tidak benar dan meminta pada mereka melakukan sebaik-baiknya (Slameto, 1991: 177).

Demikian juga dalam memberikan minat anak strategi yang dilakukan adalah dengan cara memberikan Punishment berikut ini adalah langkah praktis dalam menghukum anak sebagai upaya dalam menumbuhkan minat belajar pertama adalah adanya teladan ataupun memberikan contoh yang dapat

memberikan kedisiplinan kepada anak (El Ghaniy, 2009 :78) kedua dalam memberikan hukuman harus dapat memunculkan rasa tanggung jawab, tanggung jawab ini adalah wujud jiwa yang besar artinya perbuatan apapun yang dilakukan akan mengandung resiko baik besar ataupun kecil dan ia harus siap menerima seluruh akibat dan akan mempertanggungjawabkan perbuatannya (El Ghaniy, 2009: 81). Dalam penerapan hukuman juga harus memperhatikan bentuk hukuman yang diberikan kepada anak misalnya dengan memberikan hukuman yang edukatif yaitu pemberian rasa nestapa pada diri anak didik yang melanggar aturan atau akibat dari kelalaian perbuatan atau tingkah laku yang tidak sesuai dengan tata nilai yang diberlakukan dalam lingkungan hidupnya (Arifin, 2004: 18)

Minat belajar mempunyai beberapa indikator diantaranya : a) adanya perasaan senang ketika mengikuti pelajaran b) adanya keinginan siswa untuk selalu belajar c) adanya peningkatan hasil belajar siswa d) anak menjadi giat dan tekun dalam belajar e) anak memperhatikan guru pada saat pembelajaran.

### **3. Pengaruh *Reward* dan *Punishment* terhadap Minat Belajar Siswa**

Dalam proses pembelajaran tentu ada kegagalan dan keberhasilannya. Kegagalan belajar siswa tidak sepenuhnya berasal dari diri siswa tersebut tetapi bisa juga dari guru yang tidak berhasil dalam memberikan minat ataupun motivasi yang mampu membangkitkan semangat siswa untuk belajar. Keberhasilan belajar siswa tidak lepas dari motivasi siswa yang bersangkutan, oleh karena itu pada dasarnya motivasi berprestasi merupakan faktor yang sangat menentukan keberhasilan siswa. Siswa juga akan lebih termotivasi jika dari hasil belajarnya tersebut mendapatkan penghargaan (*reward*) yang memuaskan dari guru atau

pihak pengajar sebagai tanda penghargaan atas hasil belajarnya tersebut. Dalam proses pembelajaran dikenal dengan istilah reward dan punishment sebagaimana pendekatan pendidikan lainnya. Metode reward dan punishment memiliki kekurangan dan kelebihan, namun hampir bisa dikatakan bahwa pendekatan reward memiliki banyak kelebihan. Armai arief mengatakan bahwa pemberian reward memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap jiwa anak didik untuk melakukan perbuatan yang positif dan bersikap progresif (Arief, 2002: 128). Disamping juga dapat memberikan pendorong bagi 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 (Arief, 2002: 128). Berbeda dengan reward pemberian punishment haruslah ditempuh sebagai jalan terakhir dalam proses pendidikan (Arief, 2002: 135).

Dalam praktik pendidikan, pernah dilakukan eksperimen yang bertujuan membandingkan antara reward dan punishment dalam meningkatkan prestasi belajar. Eksperimen ini dimulai dengan menentukan tiga kelompok yang akan diberi perlakuan pembelajaran dengan metode berupa dibiarkan, diberi reward, dan diberi punishment. Pada awal pembelajaran seluruh subjek mempunyai prestasi belajar yang relatif sama. Setelah diberi perlakuan pada satu semester ternyata kelompok yang diberi\ punishment mempunyai prestasi belajar yang lebih tinggi dibanding kelompok yang diberi reward ataupun metode hukuman, apalagi dengan kelompok yang dibiarkan ( <http://gitabiology.blogspot.com/2009>).

Dalam dunia pendidikan, penerapan teori Maslow ini diwujudkan dengan pemberian *reward* (hadiah) dan *punishment* (hukuman). *Reward* diberikan kepada siswa yang mampu menunjukkan kinerja yang baik dalam belajar, sedangkan *punishment* diberikan kepada siswa yang tidak taat terhadap peraturan. Keduanya

harus diberikan secara tepat dan seimbang. Artinya, ketika guru menemukan ada siswanya yang melanggar aturan, maka guru perlu memberikan sanksi agar siswa tersebut menyadari kesalahan yang telah dilakukannya dan tidak mengulangi kesalahan yang sama. Akan tetapi, jika ada siswa yang berhasil melakukan tugasnya dengan baik, maka guru tidak perlu sungkan untuk memberikan pujian dalam bentuk lisan ataupun tulisan.

Pemberlakuan *punishment* (hukuman) harus tepat dan sangat hati-hati, karena bentuk hukuman baik berupa fisik maupun melalui perkataan sangat mungkin diterima negatif oleh siswa meskipun sebenarnya mereka mengetahui bahwa tindakannya keliru. Mendapatkan penghargaan ketika melakukan tindakan yang terpuji merupakan hak siswa. Oleh karena itu tidak perlu merasa khawatir pujian akan membuat siswa menjadi malas atau manja. Justru dengan pujian yang proporsional, siswa memperoleh penguatan dan energi yang lebih untuk memperbaiki diri. Dengan begitu, secara tidak langsung akan membuat wibawa guru meningkat di mata siswa.

Pemberian pujian merupakan salah satu bentuk motivasi ekstrinsik yang mempengaruhi belajar siswa. Motivasi sudah diyakini mempunyai peranan yang strategis dalam aktivitas belajar seseorang. Tidak ada seorang pun yang belajar tanpa motivasi. Tidak ada motivasi berarti tidak ada kegiatan belajar. Anak didik yang mempunyai motivasi dalam belajar selalu yakin dapat menyelesaikan setiap pekerjaan yang dilakukan. Setiap ulangan yang diberikan oleh guru tidak dihadapi dengan resah gelisah, tetapi dihadapi dengan tenang dan percaya diri. Oleh karena itu pemberian reward dan Punishment akan sangat membantu siswa terutama membantu dalam hal peningkatan hasil belajar, sebab dengan menggunakan

metode Reward dan punishment anak menjadi semangat dan memiliki minat yang besar terhadap motivasi belajar. Dengan demikian minat anak akan berkembang dan memiliki dampak yang positif terhadap perkembangan siswa terutama dalam mengembangkan minat sifat yang akhirnya adalah sebagai faktor pendorong motivasi untuk belajar.

Maka dari itu dalam sebuah proses belajar mengajar metode apapun sebenarnya baik, tinggal bagaimana guru memajemen dalam pengelolaan pengajaran. Seperti halnya dengan pemberian reward dan punishment, kalau guru menggunakan metode ini dengan baik dan dengan cara hati-hati maka dapat dipastikan memberikan minat belajar pada anak. Dengan adanya minat anak, maka sesungguhnya akan menjadikan motivasi tersendiri bagi anak yang pada akhirnya dari proses pembelajaran akan dapat menghasilkan atau mendapatkan hasil belajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

## **B. Kerangka Konseptual**

Pemberian *reward* dan *punishment* merupakan salah satu jenis metode yang diberikan guru kepada siswa untuk menerapkan system pemberian hadiah atau hukuman sebagai satu pendorong, penyemangat, dan motivasi agar siswa lebih meningkatkan motivasi belajar sesuai yang diharapkan.

Pemberian *reward* dan *punishment* dapat dijadikan sebagai alat pendidikan yang etis menyangkut soal baik dan buruk, disamping itu juga reward dan punishment dalam pendidikan bertujuan untuk menjaga kedisiplinan dan semangat belajar dalam upaya menciptakan pendidikan yang kondusif guna tercapainya tujuan pendidikan, setiap sekolah harus memiliki koridor etik dalam

melaksanakan *reward* dan *punishment*, sehingga dapat diupayakan tidak mengarah pada tindakan kebiasaan dan kekerasan yang tidak teratur.

Dalam penerapan *reward* dan *punishment* yang diberikan kepada anak dituntut kejelian dan kehati – hatian, *reward* yang digunakan sebagai pelengkap penyemangat agar siswa selalu giat dalam pembelajaran, sedangkan *punishment* yang diterapkan guru bertujuan untuk menghentikan tingkah laku siswa yang salah kemudian dapat mengajarkan kepada siswa menghentikan sendiri perilaku yang salah. Guru harus menyadari bahwa sebenarnya anak didik ingin diperhatikan, tetapi mereka menginginkan perhatian yang bersifat mengasuh dan menolong. Dalam hal ini penerapan sanksi dan aturan – aturan guru merupakan pertolongan bagi siswa untuk mengetahui berperilaku, sehingga dengan menyadari hal itu maka siswa dan mengembangkan pengendalian diri.

Untuk efektifnya metode *reward* dan *punishment* sebagai salah satu proses pendidikan yang menuntut suatu kejelian terhadap guru memotivasi siswa untuk giat dalam belajar serta mampu berbuat kebaikan yang disertai pemberian hadiah yang membuat siswa merasa mendapat suatu penghargaan dalam berperilaku. Guru juga harus teliti terhadap siswa yang berperilaku salah dengan membuatnya merasa bersalah dan mendapatkan hukuman sehingga siswa berusaha tidak mengulangi lagi perilaku salah yang dapat menimbulkan kesulitan dikelas.

Tidak efektifnya pelaksanaan *reward* dan *punishment* ini disekolah dikarenakan dengan sikap siswa yang tidak jujur, sikap menyangkal, menyalahkan orang lain dalam artian menghidar dari sanksi dan tanggung jawab kemudian membenarkan tingkah lakunya atau karena hukuman yang diberikan tidak membuat siswa jera sehingga siswa tidak merasa takut jika siswa tersebut

mendapatkan sanksi tersebut, maka hal ini hendaknya menjadi pertimbangan bagi guru untuk meninjau lagi bentuk sanksi yang akan diberikan kepada siswa. Pemberian hadiah juga membuat para siswa melakukan kecurangan dan hanya menginginkan pemberian yang dijanjikan oleh guru sehingga siswa berbuat hanya untuk mendapatkan hadiah saja, hal ini juga guru dapat meninjau dan memperhatikan siswa secara teliti guna mengetahui siswa yang benar – benar patut mendapatkan reward tersebut.

### **C. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan kajian tersebut di atas, maka dapat dirumuskan hipotesis sementara penelitian adalah:

1. Ada pengaruh pemberian *reward* dan *punishment* terhadap minat belajar siswa pada SMP Negeri 2 Percut Sei Tuan.

**BAB III**  
**METODELOGI PENELITIAN**

**A. Lokasi dan Waktu Penelitian**

**1. Lokasi**

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 2 Percut Sei Tuan. Pada Tahun Ajaran 2016/2017. Tepatnya di kelas VIII. Jalan Gambir Pasar 8 Tembung Percut Sei Tuan.

**2. Waktu Penelitian**

Adapun waktu penelitian pada bulan Januari sampai Februari 2017. Tabel rencana penelitian sebagai berikut :

**Tabel 3.1**  
**Rencana Waktu Pelaksanaan Penelitian**

No	Kegiatan	Tahun 2017																			
		Mei				Juni				Juli				Agustus				September			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Penulisan Proposal		■	■	■																
2	Seminar Proposal				■																
3	perbaikan Proposal					■	■	■	■												
4	Pengumpulan Data (Riset)								■	■	■	■	■								
5	Pengolahan Data											■	■								
6	Penulisan Hasil Penelitian											■	■	■	■	■	■				
7	Bimbingan Dan Revisi Skripsi															■	■	■	■	■	■
8	Sidang Skripsi																			■	■

## B. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang di tetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiono, 2011:80). Dalam hal ini adalah populasinya adalah semua murid kelas VIII SMP Negeri 2 Percut Sei Tuan yang berjumlah 224 yang terdiri dari 8 kelas masing-masing kelas rata-rata terdiri dari 29 siswa.

**Tabel 3.2**

**Tabel Populasi**

No	Kelas	Populasi
1	VIII A	30
2	VIII B	28
3	VIII C	26
4	VIII D	28
5	VIII E	28
6	VIII F	27
7	VIII G	28
8	VIII H	29
<b>Total</b>		<b>224</b>

### 2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang dianggap mewakili populasi yang ada. Untuk itu menurut Sugiono (2012:120 *Simple Random Sampling* (sederhana)

karena pengambilan sampel dilakukan secara acak tanpa harus memperhatikan dari strata dalam populasi tersebut.

Maka sesuai pendapat diatas maka sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII sebanyak 29 orang

**Tabel 3.3**

**Tabel Sampel**

<b>No</b>	<b>Kelas</b>	<b>Sampel</b>
1	VIII A	2
2	VIII B	4
3	VIII C	3
4	VIII D	3
5	VIII E	4
6	VIII F	4
7	VIII G	5
8	VIII H	4
<b>Total</b>		<b>29</b>

### **C. Variabel Penelitian**

Dalam penelitian ini dua variabel yang dapat didefinisikan secara operasional yaitu variabel (bebas) yaitu variabel X dan variabel devenden (terikat) yaitu variabel Y. maka dapat ditemukan defenisi operasional variabel penelitian sebagai berikut:

### 1. Variabel X (Reward dan Punishment)

#### **Indikator Reward dan Punishment**

- a. Adanya penghargaan atas prestasi
- b. Adanya pujian
- c. Memberikan hadiah
- d. Guru menertawakan ketika salah dalam menjawab pertanyaan
- e. Adanya sanksi
- f. Adanya hukuman berupa fisik

### 2. Variabel Y : Minat Belajar

#### **Indikator Minat Belajar**

- a. Perasaan senang
- b. Perhatian dalam belajar
- c. Bahan pelajaran dan sikap guru yang menarik
- d. Manfaat dan fungsi mata pelajaran

## **D. Definisi Operasional Variabel**

Guna menghindari kesalahan dan mengarah penelitian ini untuk mencapai tujuan maka dapat dilihat penjelasan mengenai definisi operasional sebagai berikut:

### 1. Reward dan Punishment

Reward dan Punishment adalah salah satu alat pendidikan yang dapat digunakan oleh guru dalam rangka meningkatkan motivasi belajar siswa yang berasal dari diri luar siswa. Penggunaan reward dan punishment akan meningkatkan motivasi belajar dan untuk membangkitkan proses

pembelajaran siswa jika digunakan dengan baik dan benar sesuai dengan aturan yang menyertai proses pemberian penghargaan dan hukuman Sesuai dengan tingkah laku yang diciptakan oleh siswa di sekolah.

## 2. Minat belajar

Minat belajar adalah suatu kesiapan siswa dalam pembelajaran dengan ketekunan belajar siswa yang harus diperhatikan oleh guru dalam pembelajaran agar siswa mendapatkan prestasi yang diinginkan didalam pembelajaran.

## **E. Instrumen Penelitian**

### **1. Observasi**

Menurut Sugiono (2008:166) mengemukakan bahwa “Observasi sebagai teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri spesifik bila dibandingkan dengan teknik lainnya, yaitu wawancara dan jumlah pertanyaan khusus secara tertulis”.

Sebelum melakukan penelitian, peneliti mengobservasi siswa untuk melihat permasalahan yang ada pada siswa di sekolah. Pada kegiatan penelitian mengobservasi kegiatan siswa yang direkomendasikan menjadi sampel peneliti guna mengetahui keaktifan siswa ketika belajar dan bergaul di lingkungan sekolah.

### **2. Angket**

Metode angket adalah metode penyelidikan dengan menggunakan daftar pertanyaan yang harus dijawab atau dikerjakan oleh orang yang menjadi obyek penelitian. Angket atau kuesioner dapat juga diartikan sejumlah pertanyaan yang harus dijawab sebagai data untuk memperoleh informasi dari responden. Metode

ini penulis gunakan untuk mendapatkan data yang berkaitan dengan pembelajaran reward dan punishment, dan minat belajar siswa SMP Negeri 2 Percut Sei Tuan.

Menurut Sugiono (2012:309) bila dilihat dari segi cara atau teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan kuisioner (angket). Angket yang diberikan kepada siswa terdiri dari 15 item pernyataan untuk masing-masing variable.

Angket tersebut berisi tentang reward dan punishment terhadap minat belajar siswa yang akan diberikan kepada siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Percut Sei Tuan.

Penyusunan angket didasarkan pada aspek-aspek yang meliputi indikator-indikator dari variabel X dan variabel Y, yaitu

**Tabel 3.4**

**Kisi-kisi Angket**

<b>Variabel</b>	<b>Indikator</b>	<b>Nomor Item</b>
<b>Reward dan Punishment</b>	1. Adanya penghargaan atas prestasi	1,2,3
	2. Adanya pujian	4,5
	3. Memberikan hadiah	6,7,8
	4. Guru menertawakan ketika salah dalam menjawab pertanyaan	9,10,11
	5. Adanya sanksi	12,13
	6. Adanya hukuman berupa fisik	14,15
<b>Minat belajar</b>	1. Perasaan senang	1,2,3,4
	2. Perhatian dalam belajar	5,6,7,8
	3. Bahan pelajaran dan sikap guru yang menarik	9,10,11,12
	4. Manfaat dan fungsi mata pelajaran	13,14,15

Data yang telah terkumpul melalui angket, kemudian penulis olah kedalam kuantitatif, yaitu dengan menetapkan skor jawaban dari pernyataan yang telah dijawab oleh responden. Dengan bobot yang tertera pada table dibawah ini :

**Tabel 3.5**  
**Bobot Penilaian**

<b>Alternativ</b>	<b>Skor</b>
SS (Sangat setuju)	4
S (setuju)	3
TS (Tidak setuju)	2
STS (Sangat tidak setuju)	1

Sebelum melakukan penelitian, angket terlebih dahulu diuji coba untuk mengetahui hasil pengaruh antara variabel melalui uji validitas dan uji realibilitas sebagai berikut:

### 1. Uji Validitas

Dalam mengujian ini, uji validitas yang digunakan oleh peneliti adalah menyangkut butir soal item dengan menggunakan rumus korelasi product moment, yaitu :

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

Keterangan :

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi antara skor suatu item (variabel X)

N = Jumlah responden

X = Nilai setiap variabel X

Y = Nilai untuk seluruh item variabel Y

## 2. Uji Reliabilitas

Sebelum melakukan uji reliabilitas, maka penulis akan melakukan uji korelasi dengan menggunakan rumus korelasi product moment. Analisa korelasi product moment berguna untuk menentukan suatu besar yang menyatakan bagaimana kuat hubungan suatu variabel dengan variabel lainnya.

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left( 1 - \frac{\sum \sigma^2_{XL}}{\sigma^2_X} \right)$$

Keterangan:

- $\alpha$  = Alpha atau reliabilitas instrumen
- $K$  = Jumlah pecahan atau banyak butir pertanyaan
- $\sum \sigma^2_{XL}$  = Total dari varian masing-masing pecahan
- $\sigma^2_X$  = Varian dari total skor

## F. Teknik Analisis Data

Perlu ditegaskan bahwa data yang dihimpun terdiri data kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif akan disajikan dalam bentuk uraian-uraian teoritis yang didukung oleh referensi, sedangkan data kuantitatif tersebut akan disajikan dalam bentuk angka dan dipindahkan dalam bentuk tabulasi data (tabel-tabel). Penelitian ini jenis penelitian korelasional yaitu mencari seberapa besar pengaruh antara dua variabel yaitu variabel X (Pengaruh pemberian *reward* dan *punishment*) dengan variabel Y (Minat belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Percut Sei Tuan).

Analisis data yang digunakan oleh peneliti dengan menggunakan analisis korelasi. Suatu instrumen disebut sangat berkualitas dan dapat dipertanggungjawabkan pemakaiannya apabila sudah terbukti validitas dan

reliabilitas. Menurut Sugiono (2012:173) validitas berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Sedangkan reliabilitas adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama.

### 1. Uji Korelasi

Untuk mengetahui seberapa besar hubungan atau pengaruh antara variabel X dengan variabel Y maka terlebih dahulu dicari nilai koefisien korelasi dengan rumus :

$$r_{xy} = \frac{n \sum XiYi - (\sum Xi)(\sum Yi)}{\sqrt{[n \sum Xi^2 - (\sum Xi)^2][n \sum Yi^2 - (\sum Yi)^2]}}$$

Dimana :

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

$\sum XiYi$  = Jumlah perkalian skor hasil Pengaruh pemberian *reward* dan punishment terhadap Minat belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Percut Sei Tuan.

$\sum Xi^2$  = Jumlah skor pemberian *reward* dan punishment

$\sum Yi^2$  = Jumlah kuadrat skor Minat belajar siswa

Selanjutnya harga  $r_h$  dikonsultasikan dengan  $r_t$  product moment. Jika  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$  maka ada korelasi antara variabel X dan variabel Y.

## 2. Uji Hipotesis

Setelah mengetahui nilai analisis korelasi, peneliti selanjutnya akan melakukan uji t, yaitu untuk menguji hipotesis penelitian pada derajat kebebasan  $dk = 29-2=27$ , dengan tingkat signifikan 5% uji t dimaksud dapat dilakukan dengan menggunakan rumus :

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan :

t = hitung

r = simbol angka korelasi product moment

dk = derajat kebebasan (db) atau degree of freedom (df)

**BAB IV**  
**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

**B. Deskripsi Data Penelitian**

**1. Deskripsi Data Sekolah SMP Negeri 2 Percut Sei Tuan**

**a) Identitas Sekolah**

- a. Nama Sekolah : SMP Negeri 2 Percut sei tuan
- b. Alamat Sekolah : Jalan Pasar Gambir, Pasar 8 Tembung Medan
- c. Status : Negeri

**b) Visi dan Misi Sekolah**

a. Visi

Mewujudkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang cerdas, berprestasi, berbudaya, beriman dan bertaqwa serta berwawasan lingkungan.

b. Misi

- 1. Melaksanakan pengembangan kegiatan agama dan keteladanan dalam kehidupan beragama
- 2. Melaksanakan pengembangan kurikulum
- 3. Melaksanakan pengembangan system penilaian
- 4. Melaksanakan pengembangan metode pembelajaran
- 5. Melaksanakan pengembangan kompetensi SDM pendidikan
- 6. Melaksanakan pengembangan manajemen (pengelolaan SDM pembelajaran, penilaian, kurikulum, administrasi, sarana prasarana pembiayaan)
- 7. Melaksanakan pengembangan ekonomi sekolah kemandirian, penggalangan partisipasi dan kerjasama stakeholder

8. Melaksanakan/ mengaktifkan dan mengembangkan ekstrakurikuler
9. Menghasilkan siswa berprestasi dibidang akademik dan non akademik
10. Mewujudkan sekolah sehat, bersih, aman, tertib dan berwawasan lingkungan
11. Mewujudkan pendidikan karakter dan berwawasan kebangsaan

**c) Data Guru dan Pegawai**

**Tabel 4.1**  
**Data Guru SMP Negeri 2 Percut Sei Tuan**

No	Nama	Jabatan
1	Dahlan Lumbantobing, SE,MM	Kepala Sekolah
2	Dermawan Nainggolan, S.Pd	Guru
3	Parningotan, S.Pd	Guru
4	Dra. Yusriani	Guru
5	Walter Sitanggang, S.Pd	Guru
6	Rosnida Lubis, S.Pd	Guru
7	Ranto Purba, S.Pd	Guru
8	Hoppi Nababan, S.Pd	Guru
9	Mukhlis, S.Pd	Guru/ Bendahara
10	Rosmaida Tambunan, S.Pd	Guru
11	Rama Farida Sinaga, S.Pd	Guru
12	Lerinda Sinaga, S.Pd	Guru
13	Ali Pianto, S.Pd	Guru/ Wakasek Bid. Kesiswaan
14	Ramses Simbolon, S.Pd	Guru/ Kepala Perpustakaan
15	Sikdin Tambunan, S.Pd	Guru
16	Gunawan, S.Pd	Guru
17	Bernika Sinaga, S.Pd	Guru
18	Madelinar Sianturi, S.Pd	Guru
19	Drs. Husin Hasibuan, M.Pd	Guru
20	Drs. Maja Purba	Guru
21	Dra. Rohani, MA	Guru
22	Rasmi Sinaga, S.Pd	Guru
23	Flora Loise, S.Pd	Guru
24	Muajli Miskiah, S.Pd	Guru
25	Lamria Sianturi, S.Pd	Guru
26	Dra. Nurhimmah	Guru
27	Drs. Abadi Santoso	Guru/ Wakasek Bid. Kurikulum
28	Maya Rospita, S.Pd	Guru
29	Dra. Rohani Henri Silalahi	Guru
30	Juliana, S.Pd	Guru
31	Dumasari, S.Pd	Guru

32	Romlah Sinaga, S.Pd	Guru/ Kepala Laboratorium
33	Halimatussakdiyah Rangkuti, S.Pd	Guru
34	Drs. Syamsu Rahman	Guru
35	Sopan Br. Tarigan, S.Pd	Guru
36	Nuraini, S.Pd	Guru
37	Erny J. Simaniburuk, S.Pd	Guru
38	Drs. Waldemar Pardede	Guru
39	Dra. Suhartini	Guru
40	Dra. Saida Sihombing	Guru
41	Roswita Dewi, S.Pd	Guru
42	Anita, S.Pd	Guru
43	Marina Lumbantobing, S.Pd	Guru
44	Hekdi Simbolon, S.Pd	Guru
45	Dra. Dorothea M. Sirait	Guru
46	Drs. Saut Simanjuntak	Guru
47	Nona Wati Siregar, S.Pd	Guru
48	Drs. Asbon Sinaga, S.Pd. Kons	Guru/ Wakasek Bid. Prasarana
49	Agus Budianto, S.Pd, M.Si	Guru
50	Imam Danur Rohman	Guru
51	Sondang Sitanggang	Guru
52	Yustina, S.Pd	Guru
53	Dra. Hotnida Pasaribu	Guru
54	Syafrina Nasution, S.Pd	Guru
55	Supatik, S.Pd	Guru
56	Nurainun, S.Pd	Guru
57	Rahmaya Sari, S.Pd	Guru
58	Tirana, S.Pd	Guru
59	Sudarmi, S.Pd	Guru
60	Jumirin, S.Pd	Guru
61	Elpina Fransiska Sagala, S.Psi	Guru
62	Ahmad Affandi, ST, M.Si	Guru
63	Lintong Sinaga	KTU
64	Hj. Etti Mahyun	Staf TU
65	Sumarni Br. Bangun	Staf TU
66	Prana Citra, S.Kom	Staf TU
67	Citra Dharma Prayogo, S.Kom	Staff TU/ Operator Dapodik
68	Juwita Wardani, S.Si	Staff TU/ Laboran
69	Reva Sandra	Pustakawati
70	Zainul Akbar	Penjaga Sekolah
71	Dasfriawan	Penjaga Malam
72	Suparmin	Tukang Kebun
73	Watini	Kebersihan Kantor
74	Sogimin	Tukang Kebun
75	Kasiran	Satpam

## 2. Deskripsi Data Variabel X dan Y hasil penyebaran angket Pengaruh pemberian *reward* dan *punishment* terhadap Minat belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Percut Sei Tuan.

Pembahasan ini peneliti mencantumkan hasil jawaban responden pada angket yang telah dibagikan kepada responden. Angket terdiri atas lima belas butir soal setiap variabel yang meliputi pernyataan tentang Pengaruh pemberian *reward* dan *punishment* terhadap Minat belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Percut Sei Tuan.

Angket yang telah didarkan oleh peneliti kepada para responden sebanyak 29 orang telah kembali seluruhnya dan butir soal berjumlah 15 butir untuk variabel Pengaruh pemberian *reward* dan *punishment* dan 15 butir untuk variabel Minat belajar siswa telah dijawab dengan lengkap oleh responden sesuai petunjuk pengisian.

Berikut ini akan diberikan jawaban dan skor dari angket yang didarkan kepada siswa adalah sebagai berikut:

### 1. Hasil angket untuk Variabel X : Reward dan Punishment

Perolehan hasil angket *Reward* dan *Punishment* (Variabel X) yang terdiri dari 15 butir pertanyaan dipaparkan pada table 4.2

**Tabel 4.2**  
**Hasil Angket Reward dan Punishment (Variabel X)**

No Resp	Jumlah Angket Variabel X															Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	54
2	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	52
3	4	4	4	4	2	2	3	4	3	4	3	3	4	4	4	52
4	4	4	3	4	3	2	3	3	4	3	3	3	4	3	4	50
5	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	55
6	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	56
7	3	3	3	3	4	2	4	3	4	3	3	4	3	4	3	49
8	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	50
9	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	51
10	4	4	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	48
11	4	4	3	4	4	2	4	4	3	4	4	3	4	4	4	55
12	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	58

13	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	52
14	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	54
15	4	4	3	4	3	2	3	3	4	3	3	3	4	3	4	50
16	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
17	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	46
18	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	52
19	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45
20	4	4	4	4	2	2	4	4	4	3	4	4	4	3	4	54
21	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	49
22	3	4	4	3	4	2	4	4	3	3	4	3	3	4	3	51
23	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45
24	4	4	4	3	4	2	4	4	3	3	3	4	4	3	4	53
25	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	47
26	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	58
27	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	54
28	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	56
29	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	58
$\Sigma X$																1514

Sumber : Hasil Pengolahan Angket Tahun 2017 oleh Peneliti

Berdasarkan table diatas maka dapat diketahui nilai tertinggi dan terendah dari variabel *Reward* dan *Punishment* (X) adalah nilai terendah dengan skor 47, sedangkan nilai tertinggi dengan skor nilai 60.

## 2. Hasil Angket untuk Variabel Y : Minat Belajar

Perolehan hasil angket Minat Belajar (Variabel Y) yang terdiri dari 15 butir pertanyaan dipaparkan pada table 4.3

**Tabel 4.3**  
**Skor Angket Minat Belajar**

No Resp	Jumlah Angket Variabel Y															Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	52
2	4	4	4	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	44
3	4	4	3	2	4	4	4	2	4	4	3	4	4	3	3	52
4	4	3	4	3	2	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	50
5	3	4	4	3	2	3	3	4	4	4	2	4	3	4	4	51

6	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	2	4	3	4	4	55
7	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	2	4	4	3	3	49
8	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	50
9	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	51
10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	1	3	3	2	2	42
11	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	2	4	3	4	4	55
12	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	2	4	58
13	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	52
14	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	54
15	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	2	3	4	4	3	50
16	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
17	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	1	3	3	3	4	46
18	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	52
19	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	45
20	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	2	4	4	4	2	54
21	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	49
22	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	2	3	3	4	3	51
23	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	45
24	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	2	4	3	4	4	53
25	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	47
26	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	58
27	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	54
28	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	56
29	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	57
$\Sigma Y$																1492

Berdasarkan tabel diatas maka dapat diketahui nilai tertinggi dari variabel minat belajar siswa (Variabel Y) adalah dengan skor nilai 60, sedangkan nilai terendah dengan skor nilai 42.

#### a. Uji Validitas

Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan kesahihan suatu instrument. Dikatakan validnya suatu butir soal apabila mampu mengukur apa yang diinginkan dan dapat mengungkap data dari variabel yang akan diteliti.

Tabel uji validitas *reward* dan *punishment* dapat dilihat pada tabel berikut ini :

**Tabel 4.4**  
**Hasil Uji Validitas Reward dan Punishment**

Item Pertanyaan	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Keterangan
1	0,568	0,367	Valid
2	0,622	0,367	Valid
3	0,477	0,367	Valid
4	0,443	0,367	Valid
5	0,434	0,367	Valid
6	0,549	0,367	Valid
7	0,662	0,367	Valid
8	0,455	0,367	Valid
9	0,615	0,367	Valid
10	0,527	0,367	Valid
11	0,661	0,367	Valid
12	0,497	0,367	Valid
13	0,384	0,367	Valid
14	0,198	0,367	Tidak Valid
15	0,368	0,367	Valid

Berdasarkan penghitungan seluruh soal angket, terlihat bahwa butir soal nomor satu sampai butir soal lima belas variabel X tidak semuanya memenuhi syarat validitas dimana  $r_{hitung} > r_{tabel}$ .

**Tabel 4.5**  
**Hasil Uji Validitas Minat Belajar**

Item Pertanyaan	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Keterangan
1	0,500	0,367	Valid
2	0,298	0,367	Tidak Valid
3	0,598	0,367	Valid
4	0,548	0,367	Valid
5	0,483	0,367	Valid
6	0,707	0,367	Valid
7	0,613	0,367	Valid
8	0,425	0,367	Valid
9	0,631	0,367	Valid
10	0,459	0,367	Valid
11	0,557	0,367	Valid
12	0,531	0,367	Valid

13	0.445	0,367	Valid
14	0.468	0,367	Valid
15	0.584	0,367	Valid

Berdasarkan penghitungan seluruh soal angket, terlihat bahwa butir soal nomor satu sampai butir soal lima belas variabel Y tidak semuanya memenuhi syarat validitas dimana  $r_{hitung} > r_{tabel}$ .

### b. Uji Reliabilitas

Sebelum melakukan uji reliabilitas maka peneliti melakukan uji korelasi. Koefisien korelasi hitung yang dicari adalah pengaruh pemberian *Reward* dan *Punishment* terhadap minat belajar siswa, maka jumlah total angket variabel X dan jumlah total angket variabel Y dikorelasikan. Analisis korelasi product moment berguna untuk menentukan suatu besaran yang menyatakan bagaimana kuat pengaruh suatu variabel dengan variabel lain.

Untuk lebih jelasnya tabel perhitungan koefisien korelasi variabel X dengan Y dapat dilihat pada tabel berikut dibawah ini :

**Tabel 4.6**  
**Hasil Uji Reliabilitas Variabel X dan Y**

N	X	Y	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>	XY
1	107	106	11449	11236	11342
2	102	103	10404	10609	10506
3	105	104	11025	10816	10920
4	97	102	9409	10404	9894
5	103	93	10609	8649	9579
6	107	100	11449	10000	10700
7	100	105	10000	11025	10500
8	89	103	7921	10609	9167
9	97	97	9409	9409	9409

10	102	96	10404	9216	9792
11	100	100	10000	10000	10000
12	96	101	9216	10201	9696
13	103	84	10609	7056	8652
14	98	94	9604	8836	9212
15	108	104	11664	10816	11232
$\Sigma$	1514	1492	153172	148882	150601

- $\alpha$  = Cronbach's Coefficient Alpha atau reliabilitas instrumen
- k = Jumlah pecahan atau banyak butir pertanyaan
- $\Sigma\sigma^2xL$  = Total dari varian masing-masing pecahan
- $\sigma^2x$  = Varian dari total skor

Variabel yang dicari korelasi hitungnya adalah variabel X dan variabel Y.

Berdasarkan hasil dari tabel di atas diperoleh:

MANUAL	FROM EVO
4,833,238	4,832,167
4,842,893	4,841,026
4,849,357	4,848,996
4,722,289	4,800,645
4,847,194	4,847,006
4,867,280	4,870,522
4,846,888	4,850,505
4,871,427	4,870,895
4,875,716	4,878,356
4,882,052	4,891,781
4,886,860	4,891,226
4,869,295	4,874,810
4,846,594	4,872,123
4,898,939	5,161,710
4,880,151	4,885,774

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.941	.944	2

**Summary Item Statistics**

	Mean	Minimum	Maximum	Range	Maximum / Minimum	Variance	N of Items
Item Means	4813469.302	4809067.919	4817870.686	8802.767	1.002	38744357.31	2

**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
HITUNG MANUAL	4817870.686	1.499E+10	.894	.799	.
AMBIL DATA DARI MESIN	4809067.919	1.206E+10	.894	.799	.

Nilai hitung ini kemudian kita bandingkan dengan nilai r-tabel. r-tabel dicari pada signifikansi 5% dengan uji 2 sisi dan  $n=29$  maka didapat r-tabel sebesar 0.367. Item Hitung Manual dengan Ambil data dari Mesin sudah valid dan data juga realistik karena r hitung pada Cronbach's Alpha > r-table.

**C. Analisis korelasi**

Setelah dilakukan perhitungan validitas setiap butir soal pada masing-masing variabel, maka peneliti menghitung reliabilitas dari jumlah skor total dari masing-masing variabel. Setelah mendapatkan hasil validitas dan reliabilitas peneliti mencari analisis korelasi menghitung seberapa besar pengaruh pemberian *Reward* dan *Punishment* terhadap minat belajar siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Percut Sei Tuan Tahun Pembelajaran 2016/2017.

Untuk mengetahui nilai analisis korelasi seberapa besar hubungan antara variabel X dan variabel Y maka terlebih dahulu dicari nilai koefisien dengan rumus product moment.

**Tabel 4.7**  
**Distribusi Product Moment**

<b>N</b>	<b>X</b>	<b>Y</b>	<b>X<sup>2</sup></b>	<b>Y<sup>2</sup></b>	<b>XY</b>
1	54	52	2916	2704	2808
2	52	44	2704	1936	2288
3	52	52	2704	2704	2704
4	50	50	2500	2500	2500
5	55	51	3025	2601	2805
6	56	55	3136	3025	3080
7	49	49	2401	2401	2401
8	50	50	2500	2500	2500
9	51	51	2601	2601	2601
10	48	42	2304	1764	2016
11	55	55	3025	3025	3025
12	58	58	3364	3364	3364
13	52	52	2704	2704	2704
14	54	54	2916	2916	2916
15	50	50	2500	2500	2500
16	60	60	3600	3600	3600
17	46	46	2116	2116	2116
18	52	52	2704	2704	2704
19	45	45	2025	2025	2025
20	54	54	2916	2916	2916
21	49	49	2401	2401	2401
22	51	51	2601	2601	2601
23	45	45	2025	2025	2025
24	53	53	2809	2809	2809
25	47	47	2209	2209	2209
26	58	58	3364	3364	3364
27	54	54	2916	2916	2916
28	56	56	3136	3136	3136
29	58	57	3364	3249	3306
<b>∑</b>	<b>1514</b>	<b>1492</b>	<b>79486</b>	<b>77316</b>	<b>78340</b>

$\sum XiYi$  = Jumlah perkalian skor variabel X dan variabel Y

$\sum Xi^2$  = Jumlah perkalian skor total variabel X

$\sum Yi^2$  = Jumlah perkalian skor total variabel Y

X = Jumlah skor total responden variabel X

Y = Jumlah skor total responden variabel Y

Diperoleh  $N = 29$ ,  $\sum X = 1514$ ,  $\sum Y = 1492$ ,  $\sum X^2 = 79486$ ,  $\sum Y^2 = 77316$ ,  $\sum XiYi = 78340$ . Nilai tersebut disubstitusikan kedalam rumus korelasi product moment, yang penjabarannya sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{n(\sum xiyi) - (\sum Xi)(\sum Yi)}{\sqrt{\left\{n\sum xi^2 - (\sum xi)^2\right\} \left\{n\sum yi^2 - (\sum Yi)^2\right\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{29 \cdot (8340) - (514)(492)}{\sqrt{\left\{29 \cdot 79486 - (514)^2\right\} \left\{29 \cdot 77316 - (492)^2\right\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{2271860 - 2258888}{\sqrt{\left\{2305094 - 2292196\right\} \left\{242164 - 2226064\right\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{12972}{\sqrt{\left\{12898\right\} \left\{15100\right\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{12972}{\sqrt{207657800}}$$

$$r_{xy} = \frac{12972}{14410,336}$$

$$r_{xy} = 0,900$$

Dari data analisis korelasi yang telah dihitung diperoleh  $r_{hitung} = 0,900$  dikonsultasikan pada  $r_{tabel} = 0,367$  product moment ternyata  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka dapat disimpulkan bahwa ada korelasi atau pengaruh yang signifikan antara pemberian *Reward* dan *Punishment* terhadap minat belajar minat belajar siswa

Kelas VIII SMP Negeri 2 Percut Sei Tuan Tahun Pembelajaran 2016/2017, pada interpretasi korelasi tinggi.

### C. Pengujian Hipotesis

Untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan antara pemberian *Reward* dan *Punishment* terhadap minat belajar siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Percut Sei Tuan Tahun Pembelajaran 2016/2017. Harus diuji menggunakan rumus korelasi product moment. Apabila  $r_{hitung}$  perhitungan lebih besar dari  $r_{tabel}$ , maka dapat dikatakan ada pengaruh yang signifikan antara variabel X variabel Y, dengan  $N = 29$  dan taraf kepercayaan 95%  $r_{tabel}$  adalah 0,367.

Dari hasil analisa yang dilakukan oleh peneliti ternyata diperoleh  $r_{hitung}$  perhitungan lebih besar dari  $r_{tabel}$  atau dapat dikatakan  $0,900 > 0,367$ . Dengan demikian dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara pemberian *Reward* dan *Punishment* terhadap minat belajar siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Percut Sei Tuan Tahun Pembelajaran 2016/2017.

Untuk pengujian hipotesis dari pengaruh pemberian *Reward* dan *Punishment* terhadap minat belajar siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Percut Sei Tuan Tahun Pembelajaran 2016/2017. Dilakukan uji kebermaknaan koefisien korelasi dengan uji statistik t yaitu :

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{(-r^2)}}$$

$$t = \frac{0,900\sqrt{29-2}}{\sqrt{(-0,900^2)}}$$

$$t = \frac{0,900(6,196)}{\sqrt{0,19}}$$

$$t = \frac{4,6764}{0,435}$$

$$t = 10,750$$

Untuk taraf nyata  $\alpha$  5% dan dk = 29 diperoleh harga  $t_{\text{tabel}}$  sebesar 2,045.

Berdasarkan perhitungan di atas maka diperoleh  $t_{\text{hitung}} = 10,750$  sedangkan  $t_{\text{tabel}}$  2,045 berarti  $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$  atau  $10,750 > 2,045$ . Berdasarkan nilai yang telah diperoleh dapat disimpulkan hipotesis diterima atau Ada Pengaruh pemberian *Reward* dan *Punishment* terhadap minat belajar minat belajar siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Percut Sei Tuan Tahun Pembelajaran 2016/2017.

#### D. Diskusi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mencari Pengaruh pemberian *Reward* dan *Punishment* terhadap minat belajar minat belajar siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Percut Sei Tuan Tahun Pembelajaran 2016/2017. Dari hasil analisis data dalam pengujian hipotesis, peneliti mengemukakan hasil temuan antara lain :

1. Berdasarkan angket yang telah disebarakan oleh peneliti kepada responden diperoleh hasil bahwa pernyataan responden lebih banyak pada alternatif SS dan S. Apabila dihitung, maka rata-rata nilai variabel X, alternatif SS rata-rata

7,68%, alternatif S 6,82% , alternatif TS 0,48% dan STS rata-rata 0, maka dapat dikatakan bahwa pemberian *Reward* dan *Punishment* dapat meningkatkan minat belajar siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Percut Sei Tuan Tahun Pembelajaran 2016/2017.

2. Untuk variabel Y Minat belajar siswa, dengan pemberiaan *Reward* dan *Punishment* diperoleh rata-rata rseponden menjawab alternatif SS dan S.
3. Berdasarkan hasil perhitungan dan pengolahan data, setelah dihitung menggunakan rumus korelasi product moment, diperoleh harga  $r_{xy}$  sebesar 0,900, menurut penafsiran terhadap angka korelasi, maka korelasi sebesar 0,763 dikategorikan hubungan tinggi.
4. Berdasarkan perhitungan koefisien korelasi antara variabel X dengan variabel Y diperoleh  $r_{xy}$  0,900. Setelah dilihat  $r_{xy}$  tabel untuk taraf kepercayaan 90% dengan jumlah 29, diperoleh nilai sebesar 0,367. Berarti  $0,900 > 0,367$ . Artinya terdapat hubungan atau pengaruh antara pemberian *Reward* dan *Punishment* terhadap minat belajar siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Percut Sei Tuan Tahun Pembelajaran 2016/2017.
5. Untuk pengujian hipotesis diperoleh  $t_{hitung}$  10,750 sedangkan  $t_{tabel}$  2,045, ini menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $10,750 > 2,045$ , sehingga hipotesis yang telah diuraikan pada bab sebelumnya diterima, dengan demikian peneliti menyimpulkan Ada Pengaruh yang signifikan pemberian *Reward* dan

*Punishment* terhadap meningkatkan minat belajar siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Percut Sei Tuan Tahun Pembelajaran 2016/2017.

#### **E. Keterbatasan Penelitian**

Peneliti Menyadari bahwa hasil penelitian ini masih terdapat beberapa keterbatasan disebabkan oleh beberapa faktor antara lain :

1. Keterbatasan kemampuan yang dimiliki oleh peneliti baik moril dan materi yang akhirnya mengakibatkan berbagai kendala, seperti pelaksanaan penelitian di lokasi dan dalam pengolahan data.
2. Data yang diperoleh untuk menjaring variabel X dan variabel Y adalah angket, sehingga objektivitasnya data sulit diukur. Hal ini disebabkan jawaban yang diberikan responden siswa SMP kelas VIII. Belum tentu sesuai dengan kondisi yang sebenarnya mereka terapkan dalam pemberian *Reward* dan *Punishment*.
3. Penelitian ini hanya berlaku untuk siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Percut Sei Tuan Tahun Pembelajaran 2016/2017. Tidak berlaku untuk sekolah yang lain. Hal ini mengakibatkan hasil penelitian ini belum tentu sama dengan sekolah yang lain meskipun masalah dan judul yang diteliti adalah sama.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan uraian dan hasil pengolahan data pada bab terdahulu, maka pada bagian ini peneliti mengambil beberapa kesimpulan yaitu :

1. Dari perhitungan korelasi menunjukkan bahwa ada pengaruh antara pemberian *Reward* dan *Punishment* terhadap minat belajar siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Percut Sei Tuan Tahun Pembelajaran 2016/2017 setelah disesuaikan dengan  $r_{tabel}$  untuk  $N=29$  adalah 0,367. Diperoleh harga  $r_{xy}$  dengan menggunakan rumus korelasi produt moment sebesar 0,900.
2. Untuk pengujian hipotesis dari antara pemberian *Reward* dan *Punishment* terhadap minat belajar siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Percut Sei Tuan Tahun Pembelajaran 2016/2017. Untuk taraf nyata  $\alpha$  5% dan  $dk = 29$  diperoleh harga  $t_{tabel}$  sebesar 2,045. Berdasarkan perhitungan peneliti maka diperoleh  $t_{hitung} = 10,750$  sedangkan  $t_{tabel}$  2,045 berarti  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $10,750 > 2,045$ . Berdasarkan nilai yang telah diperoleh dapat disimpulkan hipotesis diterima atau Ada Pengaruh yang antara pemberian *Reward* dan *Punishment* terhadap minat belajar siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Percut Sei Tuan Tahun Pembelajaran 2016/2017.

## B. Saran

1. Bagi pihak Sekolah, agar lebih memperhatikan siswa khususnya dalam pemberian *Reward* dan *Punishment*, untuk meningkatkan minat belajar siswa.
2. Bagi para guru di SMP Negeri 2 Percut Sei Tuan agar memberikan penerapan tentang bagaimana menerapkan *reward* dan *punishment* di saat waktu yang tepat kepada siswa. Demi memperhatikan waktu tertentu kapan saja pemberian *Punishment* untuk menghindari pemberontakan, sikap marah serta dapat menjadikan anak didik depresi, dan pesimistis.
3. Bagi para siswa disarankan meningkatkan semangat belajar atau minat belajar disaat mendapatkan *reward* dan menjadikan motivasi keaktifan dalam belajar disaat mendapatkan *punishment* dari guru.

## DAFTAR PUSTAKA

- \_\_\_\_\_. (2008). *Dasar-Dasar Bimbingan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Anwar, D. (2011). *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surabaya: Karya Abditama.
- Arif, A. (2012). *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Arikunto, S. (2006). *Proses Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ghaniy, A. A. (2013). *Saat Anak Harus Dihukum*. Yogyakarta: Power Books (IHDINA).
- Hamalik, O. (2012). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- Hartono. (2011). *Statistik Untuk Penelitian*. Pekanbaru: Pustaka Pelajar Offset.
- Idris, M., & dan, M. (2011). *Strategi dan Metode Pengajaran*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Nasution, S. (2014). *Didaktik Asas-Asas Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nurihsan. (2009). *Bimbingan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Purwanto, N. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiono. (2008). *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Walgito, B. (2014). *Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Yogyakarta: Andi Offset.
- (<http://gitabiology.blogspot.com/2009>)

### Petunjuk Pengisian Angket

1. Bacalah dengan teliti dan seksama
2. Kerjakan semua soal pada lembar jawaban yang telah disediakan, dengan memberi tanda (√) sesuai dengan pendapat anda
3. Tulis nama, kelas, nomor absen anda pada lembar jawaban
4. Selamat mengerjakan

Untuk menjawab soal pada pertanyaan, pilihlah 4 (Empat) alternatif di bawah ini dengan menggunakan tanda (√) pada kolom yang telah disediakan.

- a. Sangat Setuju (SS)
- b. Setuju (S)
- c. Tidak Setuju (TS)
- d. Sangat Tidak Setuju (STS)

**Nama** :

**Kelas** :

**No. Absen** :

### ANGKET MINAT BELAJAR

No	Pertanyaan	Pilihan			
		SS	S	TS	STS
1	Dengan belajar saya percaya akan menambah wawasan saya				
2	Saya belajar demi kepentingan diri saya sendiri				
3	Saya belajar untuk meningkatkan prestasi saya				
4	Saya cenderung mengulangi materi pelajaran yang saya dapatkan dari sekolah				
5	Dengan belajar saya percaya ujian akan lebih mudah dikerjakan				
6	Saya rajin belajar karena ingin mendapatkan ilmu pengetahuan				
7	Selain belajar di sekolah, saya belajar di rumah				
8	Belajar, mata pelajaran apa saja itu menyenangkan				
9	Saya lebih senang belajar dari pada bermain				
10	Saya senang belajar hal-hal baru yang belum saya tau sebelumnya				
11	Rasa ingin tahu dapat menumbuhkan motivasi belajar pada diri saya				
12	Cita-cita saya dapat menumbuhkan minat belajar pada diri saya				
13	Untuk menambah pengetahuan saya, saya harus rajin belajar				
14	Saya ingin belajar hal-hal baru				

15	Sambil belajar, saya mempunyai keinginan membuat ringkasan untuk lusa				
----	---	--	--	--	--

Petunjuk Pengisian Angket

5. Bacalah dengan teliti dan seksama
6. Kerjakan semua soal pada lembar jawaban yang telah disediakan, dengan memberi tanda (√) sesuai dengan pendapat anda
7. Tulis nama, kelas, nomor absen anda pada lembar jawaban
8. Selamat mengerjakan

Untuk menjawab soal pada pertanyaan, pilihlah 4 (Empat) alternatif di bawah ini dengan menggunakan tanda (√) pada kolom yang telah disediakan.

- e. Sangat Setuju (SS)
- f. Setuju (S)
- g. Tidak Setuju (TS)
- h. Sangat Tidak Setuju (STS)

Nama :

Kelas :

No. Absen :

**ANGKET REWARD DAN PUNISHMENT**

No	Pertanyaan	Pilihan			
		SS	S	TS	STS
1	Saya senang dengan perkataan-perkataan yang baik seperti “hebat!”, “luar biasa!”, “bagus sekali”, “kamu pintar!”.				
2	Saya tidak senang dengan pujian seperti “waaaah kamu pintar sekali, besok ulangi lagi yaaa”, “bagus sekali pekerjaanmu, tetap pertahankan yaaa”, “kamu rajin sekali, 100 buat kamu”.				
3	Saya tidak senang dengan hadiah seperti 5 buku tulis, seperangkat alat tulis sekolah, seperangkat alat menggambar, jam tangan.				
4	Saya senang dengan kegiatan - kegiatan seperti menjadi yang pertama dalam barisan, memimpin kelompok, melukis, menggambar, olahraga.				
5	Saya senang dengan tulisan tulisan yang baik seperti baik!, rapi!, bagus!, hebat!.				
6	Saya tidak senang dido“akan seperti “semoga Allah memberikan taufik untukmu”, “semoga masa depanmu cemerlang”, “saya harap kamu akan mendapatkan kesuksesan”				

7	Saya tidak senang dengan sentuhan-sentuhan hangat seperti ditepuk pundaknya ketika maju ke depan, tos dengan guru karena menjawab dengan benar.				
8	Saya senang dengan kartu atau sertifikat seperti sertifikat juara mingguan, medali, label siswa teladan, label siswa paling disiplin, kartu laporan mingguan, sertifikat tanda jasa.				
9	Saya tidak senang dengan papan prestasi yang dipajang di depan kelas seperti papan untuk menulis nama-nama siswa yang berprestasi mingguan, papan untuk menulis nama-nama siswa yang baik, rajin, dan menjaga kebersihan				
10	Saya tidak senang dengan perkataan-perkataan kasar seperti kamu bodoh, kamu pemalas sekali, kamu kurang ajar, kamu sok pintar.				
11	Saya tidak senang dengan kata-kata membentak seperti “bodoh!”, “tolol!”, “sok pintar!”, “pemalas!”, “ndeso!”				
12	Saya senang dengan penghapusan kegiatan seperti tidak boleh istirahat, berdiri didepan kelas, hormat pada bendera dari pagi sampai siang				
13	Saya senang dengan kontak-kontak fisik seperti di hajar, di tampar, di jitak, di tendang, di sikut.				
14	Saya tidak senang dengan kata-kata ancaman seperti “awas kamu nanti”, “tunggu pembalasan saya”, “jika tidak patuh, saya hajar nanti”, “saya tidak akan meluluskanmu”.				
15	Saya tidak senang dengan menulis berulang seperti menulis “saya tidak akan mengganggu kelas” sebanyak 100 kali, menulis “saya kapok” sebanyak 200 kali, menulis “saya tidak akan mengulangi kesalahan saya lagi” sebanyak 75 kali.				

## **DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

### **Data Pribadi**

Nama : IKHROM RIOTAMA  
Tempat/ Tgl Lahir : Rantauprapat, 25 Oktober 1993  
Jenis Kelamin : Laki- laki  
Agama : Islam  
Warga Negara : Indonesia  
Alamat : Jl. Padang Bulan Gg. Sederhana Rantauprapat  
Anak Ke : 1 dari 3 bersaudara

### **Nama Orang Tua**

Ayah : Indera Kesuma  
Ibu : Al Rohmi Saragih  
Alamat : Jl. Padang Bulan Gg. Sederhana

### **Pendidikan Formal**

1. MIN Padang Bulan tamat tahun 2005
2. MTs Negeri Rantauprapat tamat tahun 2008
3. SMA Negeri 2 Rantau Utara tamat tahun 2011
4. Kuliah pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Bimbingan dan Konseling Universitas Muhammdiyah Sumatera Utara

Medan, Oktober 2017

**IKHROM RIOTAMA**

## NAMA- NAMA SISWA

<b>NO</b>	<b>NAMA SISWA</b>	<b>JENIS KELAMIN</b>
1	Abdul Rasyid	L
2	Ahmad A. Nasution	L
3	Ahmad Ridwan	L
4	Aldi	L
5	Alfathur R. Chaniago	L
6	Alvina D. Br. Sianipar	P
7	Andriansyah	L
8	Anggi Andika	L
9	Ardi Hidayat	L
10	Boby Pranata Siregar	L
11	Carissa Syifani	P
12	Fauzan Abdillah Nasution	L
13	Ferdiansyah	L
14	Fitrah Astian	P
15	Haini Wulan	P
16	Jidan Bayu Maulana	L
17	Muhammad Dani Zainur	L
18	Muhammad Putra	L
19	Muhammad Rafik	L
20	Muhammad Sigit Prayuda	L
21	Muthia Aziatul Audry	P
22	Mutiara Sandi	L
23	Putri Dama Yanti	P
24	Rafi Dimas Cahyo	L
25	Rahman Habibi Siregar	L
26	Refaldy	L
27	Rendi Reynaldi	L
28	Rido Rahmadan	L
29	Ryan	L

### Hasil Angket Reward dan Punishment (Variabel X)

No Resp	Jumlah Angket Variabel X															Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	54
2	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	52
3	4	4	4	4	2	2	3	4	3	4	3	3	4	4	4	52
4	4	4	3	4	3	2	3	3	4	3	3	3	4	3	4	50
5	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	55
6	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	56
7	3	3	3	3	4	2	4	3	4	3	3	4	3	4	3	49
8	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	50
9	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	51
10	4	4	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	48
11	4	4	3	4	4	2	4	4	3	4	4	3	4	4	4	55
12	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	58
13	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	52
14	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	54
15	4	4	3	4	3	2	3	3	4	3	3	3	4	3	4	50
16	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
17	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	46
18	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	52
19	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45
20	4	4	4	4	2	2	4	4	4	3	4	4	4	3	4	54
21	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	49
22	3	4	4	3	4	2	4	4	3	3	4	3	3	4	3	51
23	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45
24	4	4	4	3	4	2	4	4	3	3	3	4	4	3	4	53
25	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	47
26	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	58
27	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	54
28	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	56
29	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	58
$\Sigma X$																1514

### Skor Angket Minat Belajar

No Resp	Jumlah Angket Variabel Y															Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	52
2	4	4	4	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	44
3	4	4	3	2	4	4	4	2	4	4	3	4	4	3	3	52
4	4	3	4	3	2	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	50
5	3	4	4	3	2	3	3	4	4	4	2	4	3	4	4	51
6	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	2	4	3	4	4	55
7	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	2	4	4	3	3	49
8	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	50
9	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	51
10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	1	3	3	2	2	42
11	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	2	4	3	4	4	55
12	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	2	4	58
13	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	52
14	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	54
15	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	2	3	4	4	3	50
16	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
17	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	1	3	3	3	4	46
18	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	52
19	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	45
20	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	2	4	4	4	2	54
21	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	49
22	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	2	3	3	4	3	51
23	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	45
24	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	2	4	3	4	4	53
25	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	47
26	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	58
27	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	54
28	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	56
29	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	57
$\Sigma Y$																1492

## Reliability Variabel X

Scale: ALL VARIABLES

### Case Processing Summary

		N	%
Case	Valid	29	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	29	100.0

a. Listwise deletion based on all variables  
in the procedure

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.941	2

## Reliability Variabel Y

Scale: ALL VARIABLES

### Case Processing Summary

		N	%
Case	Valid	29	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	29	100.0

a. Listwise deletion based on all variables  
in the procedure

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.944	2

### Hasil Uji Validitas Reward dan Punishment

Item Pertanyaan	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Keterangan
1	0,568	0,367	Valid
2	0,622	0,367	Valid
3	0,477	0,367	Valid
4	0,443	0,367	Valid
5	0,434	0,367	Valid
6	0,549	0,367	Valid
7	0,662	0,367	Valid
8	0,455	0,367	Valid
9	0,615	0,367	Valid
10	0,527	0,367	Valid
11	0,661	0,367	Valid
12	0,497	0,367	Valid
13	0,384	0,367	Valid
14	0,198	0,367	Tidak Valid
15	0,368	0,367	Valid

**Hasil Uji Validitas Minat Belajar**

<b>Item Pertanyaan</b>	<b><math>r_{hitung}</math></b>	<b><math>r_{tabel}</math></b>	<b>Keterangan</b>
1	0,500	0,367	Valid
2	0,298	0,367	Tidak Valid
3	0,598	0,367	Valid
4	0,548	0,367	Valid
5	0,483	0,367	Valid
6	0,707	0,367	Valid
7	0,613	0,367	Valid
8	0,425	0,367	Valid
9	0,631	0,367	Valid
10	0,459	0,367	Valid
11	0,557	0,367	Valid
12	0,531	0,367	Valid
13	0,445	0,367	Valid
14	0,468	0,367	Valid
15	0,584	0,367	Valid

**Distribusi Product Moment**

<b>N</b>	<b>X</b>	<b>Y</b>	<b>X<sup>2</sup></b>	<b>Y<sup>2</sup></b>	<b>XY</b>
1	54	52	2916	2704	2808
2	52	44	2704	1936	2288
3	52	52	2704	2704	2704
4	50	50	2500	2500	2500
5	55	51	3025	2601	2805
6	56	55	3136	3025	3080
7	49	49	2401	2401	2401
8	50	50	2500	2500	2500
9	51	51	2601	2601	2601
10	48	42	2304	1764	2016
11	55	55	3025	3025	3025
12	58	58	3364	3364	3364
13	52	52	2704	2704	2704
14	54	54	2916	2916	2916
15	50	50	2500	2500	2500
16	60	60	3600	3600	3600
17	46	46	2116	2116	2116
18	52	52	2704	2704	2704
19	45	45	2025	2025	2025
20	54	54	2916	2916	2916
21	49	49	2401	2401	2401
22	51	51	2601	2601	2601
23	45	45	2025	2025	2025
24	53	53	2809	2809	2809
25	47	47	2209	2209	2209
26	58	58	3364	3364	3364
27	54	54	2916	2916	2916
28	56	56	3136	3136	3136
29	58	57	3364	3249	3306
<b>∑</b>	<b>1514</b>	<b>1492</b>	<b>79486</b>	<b>77316</b>	<b>78340</b>