



**PENGARUH PEMBERIAN *REWARD AND PUNISHMENT* TERHADAP
MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS IV
SD N 101865 BINTANG MERIAH KECAMATAN BATANG KUIS
KABUPATEN DELI SERDANG**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat- Syarat
Untuk Mencapai Gelar Sarjana S1 (S.Pd) Dalam
Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*

NORI HANDAYANI
NIM : 36.15.1.013

PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
MEDAN
2019**



**PENGARUH PEMBERIAN REWARD AND PUNISHMENT TERHADAP
MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS IV
SD N 101865 BINTANG MERIAH KECAMATAN BATANG KUIS
KABUPATEN DELI SERDANG**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat- Syarat
Untuk Mencapai Gelar Sarjana S1 (S.Pd) Dalam
Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*

NORI HANDAYANI

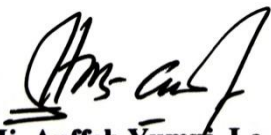
NIM : 36.15.1.013

Menyetujui

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Solihah Titin Sumanti, M. Ag
NIP. 19730613 200710 2 001


Hj. Auffah Yummi, Lc, MA
NIP. 19720623 200710 2 001

Nomor : Istimewa

Medan, Agustus 2021

Lampiran : -

Kepada Yth:

Prihal : Skripsi

An. Nori Handayani

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan

Keguruan UIN Sumatera Utara

Medan

Assalamualaikum Wr.Wb

Dengan Hormat,

Setelah membaca, meneliti, dan memberi saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi saudara.

Nama : Nori Handayani

NIM : 36.15.1.013

Jurusan/Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah/S1

Judul Skripsi : **“Pengaruh Pemberian *Reward and Punishment* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD N 101865 Bintang Meriah Kecamatan Batang Kuis Kabupaten Batang Kuis Deli Serdang”.**

Maka kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diterima untuk dimunaqasyahkan pada sidang Munaqasyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara.

Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatian saudara kami ucapkan terimakasih.

Wassalamualaikum Wr.Wb.

PEMBIMBING SKRIPSI I


Dr. Solihah Titin Sumanti, M. Ag
NIP. 19730613 200710 2 001

PEMBIMBING SKRIPSI II


Hj. Auffah Yumni, Lc, MA
NIP. 19720623 200710 2 001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. William Iskandar Pasar V Telp.6615683-6622925 Fax.6615683 Medan Estate 203731
Email: ftaiinsu@gmail.com

SURAT PENGESAHAN

Skripsi ini yang berjudul **“Pengaruh Pemberian *Reward and Punishment* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD N 101865 Bintang Meriah Kecamatan Batang Kuis Kabupaten Batang Kuis Deli Serdang”** yang disusun oleh NORI HANDAYANI yang telah dimunaqasyahkan dalam sidang Munaqasyah Sarjana Strata Satu (S1) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UINSU Medan pada tanggal:

17 Juli 2019 M
14 Dzulkaidah 1440 H

Skripsi telah diterima sebagai persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara.

Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN-SU Medan

Ketua


Dr. Salminawati, S.S, MA
NIP. 19701208 200710 2 001

Sekretaris


Nasrul Syakur Chaniago, S.S, M.Pd
NIP. 19770808 200801 1 014

Anggota Penguji


1. Dr. Solimah Titin Sumanti, M. Ag
NIP. 19730613 200710 2 001


2. Hj. Auffah Yumri, Lc, MA
NIP. 19720623 200710 2 001


3. Dr. Sapri S.Ag, MA
NIP. 19701231 199803 1 023


4. Nasrul Syakur Chaniago, S.S, M.Pd
NIP. 19770808 200801 1 014

Mengetahui
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU Medan




Dr. Abduruddin Siahaan, M.Pd
NIP. 196106 199403 1 002

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Nori Handayani
NIM : 36.15.1.013
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Alamat : Jl. Perhubungan, Laut Dendang

Menyatakan sebenarnya bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Pemberian *Reward and Punishment* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD N 101865 Bintang Meriah Kecamatan Batang Kuis Kabupaten Batang Kuis Deli Serdang” adalah benar hasil karya sendiri di bawah bimbingan dosen.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya saya siap menerima konsekuensi apabila terbukti bahwa skripsi ini bukan hasil karya sendiri.

Medan, 22 Agustus 2021

Yang menyatakan



Nori Handayani
NIM: 36.15.1.013

ABSTRAK



Nama : Nori Handayani
NIM : 36.15.1.013
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Pembimbing I : Dr. Solihah Titin Sumanti, M.Ag
Pembimbing II: Hj. Auffah Yumni, Lc. MA
Judul : “Pengaruh Pemberian *Reward and Punishment* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDN 101865 Bintang Meriah, Kecamatan Batang Kuis, Kabupaten Deli Serdang”

Kata Kunci : Pemberian *Reward and Punishment*, Minat Belajar Siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) proses pemberian *Reward and Punishment* Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV di SDN 101865 Bintang Meriah Kecamatan Batang Kuis Kabupaten Deli Serdang, 2) Minat Belajar siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV di SDN 101865 Bintang Meriah Kecamatan Batang Kuis Kabupaten Deli Serdang, 3) Pengaruh yang Signifikan antara Pemberian *Reward and Punishment* terhadap Minat Belajar siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV di SDN 101865 Bintang Meriah Kecamatan Batang Kuis Kabupaten Deli Serdang.

Adapun jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif murni. Jumlah populasi dalam penelitian ini sebanyak 65 siswa dan jumlah responden dalam penelitian terdiri dari 54 siswa dengan menggunakan teknik *random sampling*. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket yang berjumlah 18 item pertanyaan mengenai pemberian *reward and punishment* dan 16 item pertanyaan mengenai minat belajar siswa. Adapun analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas, uji linearitas dan uji hipotesis.

Hasil analisis data dalam penelitian ini menunjukkan bahwa variabel pemberian *reward and punishment* berpengaruh secara signifikan terhadap variabel minat belajar dengan koefisien sebesar $t_{hitung} = 2,215$ dan $t_{tabel} = 2,007$, pada taraf signifikan 5% dengan $N = 54$. Maka dapat disimpulkan $t_{hitung} > t_{tabel}$. Dengan demikian, hipotesis menyatakan ada pengaruh yang signifikan antara Pemberian *Reward and Punishment* terhadap Minat Belajar siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV di SDN 101865 Bintang Meriah Kecamatan Batang Kuis Kabupaten Deli Serdang.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh *Reward and Punishment* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDN 101865 Bintang Meriah, Kecamatan Batang Kuis, Kabupaten Deli Serdang” dengan baik dan lancar.

Penulisan ini bertujuan untuk menyelesaikan pendidikan guna memperoleh gelar sarjana Strata Satu (S.1) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Universitas Negeri Medan Sumatera Utara.

Penulis menyadari tanpa bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, skripsi ini tidak dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terimakasih seutuhnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. K. H. Saidurrahman, M.Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
2. Bapak Dr. Amiruddin Siahaan, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
3. Ibu Dr. Salminawati, S.S, M.A selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah memberi masukan serta ilmunya dalam penyusunan skripsi ini.
4. Ibu Dr. Solihah Titin Sumanti, M.Ag selaku pembimbing skripsi I dan Ibu Hj. Auffah Yumni, Lc, MA selaku pembimbing skripsi II yang telah banyak memberikan bimbingan, nasihat, arahan dan semangat sehingga skripsi ini dapat selesai.

5. Ibu Yulfida Andiani, S.Pd selaku Kepala SDN 101865 Bintang Meriah serta seluruh guru yang telah banyak membantu memudahkan penulis dalam mengumpulkan data untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Teristimewa sekali untuk Ayah tercinta dan terkasih Amri serta Ibu tercinta dan terkasih Yuspah Hutapea. Penulis sangat berterimakasih atas didikannya selama ini, atas doa yang selalu mengiringi, atas dukungan yang tiada henti, atas nasihat yang bermanfaat, sehingga penulistetap semangat melanjutkan pendidikan sampai saat ini. Semoga harapan ayah dan ibu tercapai menjadikan kami anak yang bermanfaat untuk agama, bangsa dan negara.
7. kakak, abang, adik tersayang; Rosdiana, S.Pd.I, Rismayani, S.E, Imam Munandar, Rahmad Hidayat, S.T, Nora Humairoh dan Togar Tamarul, serta keluarga besar lainnya yang tidak dapat penulis terterakan satu persatu, penulis mengucapkan terimakasih karena telah memberikan dukungan, nasihat, doa, perhatian, inta, bantuan materi, cinta, kasih sayang, dan motivasi selama ini dalam menyelesaikan pendidikan.
8. Para murabbiahku tercinta dan terkasih yang telah banyak memberiku ilmu dan semua sahabat dilingkaran halaqah yang telah membersamai.
9. Kepada KAMMI, terkhusus KAMMI Tarbiyah, tempat berproses selama menjadi mahasiswa, terlebih kepada semua kader-kadernya; Muzdalifah C. Ningrum, Sartika Damayanti, S.Pd, Siti Khodijah Siambaton, S.Pd, Ainun Mardiah Siahaan, S.Pd, Mardiah Ramadhani, Fachrunnisa Ashiffa, Nelly Yulida Lubis dan semua yang telah bertahan sampai saat ini dijalan dakwah yang tidak bisa saya sebutkan satu - persatu.
10. Teman-teman seperjuangan Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah (PGMI-1) angkatan 2015.
11. Semua pihak yang telah membantu tersusunnya skripsi ini yang tidak dapat saya sebutkan satu - persatu.

Penulis telah berupaya semaksimal mungkin dalam menyelesaikan skripsi ini. Namun penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan kelemahan baik dari segi isi maupun tata bahasa. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini. Dan akhirnya penulis berharap kiranya isi skripsi ini bermanfaat dalam memperkaya khazanah ilmu pengetahuan. Amin..

Medan, Mei 2019

NORI HANDAYANI
NIM: 36.15.1.013

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	7

BAB II KAJIAN TEORITIS

A. <i>Reward and Punishment</i>	9
1. Pengerian <i>Reward and Punishment</i>	9
2. Bentuk – Bentuk <i>Reward and Punishment</i>	13
3. Hal – hal yang Harus Dipertimbangkan dalam Memberikan <i>Reward and Punishment</i>	15
B. Hakikat Belajar dan Minat Belajar.....	18
1. Pengertian Belajar	18
2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kegiatan Belajar	20

3. Pengertian Minat Belajar	24
4. Fungsi Minat Belajar	27
5. Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar.....	29
C. Hubungan <i>Reward and Punishment</i> terhadap Minat Belajar	34
D. Penelitian Terdahulu	37
E. Kerangka Pikir	39
F. Hipotesis.....	41

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian.....	43
B. Populasi dan Sampel	45
C. Defenisi Operasional Variabel	49
D. Pengumpulan Data	50
E. Analisis Data	56
F. Prosedur Penelitian.....	60

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

A. Temuan.....	62
B. Deskripsi Data Hasil Belajar Siswa	69
a. Proses Pemberian <i>Reward and Punishment</i>	70
b. Minat Belajar Siswa	73
c. Pengaruh Pemberian <i>Reward and Punishment</i> Terhadap Minat Belajar IPA Siswa.....	76
C. Pengujian Hipotesis.....	80
D. Pembahasan.....	84

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan 86

B. Saran..... 87

DAFTAR PUSTAKA..... 88

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	: Histogram Distribusi Frekuensi Metode Pembelajaran <i>Reward and Punishment</i>	75
Gambar 2	: Histogram Distribusi Frekuensi Minat Belajar	80

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	: Jumlah Anggota Populasi	45
Tabel 3.2	: Penentuan Jumlah Sampel dari Populasi Tertentu.....	48
Tabel 3.3	: Alternatif Jawaban Angket	51
Tabel 3.4	: Kisi – kisi Instrumen <i>Reward</i>	52
Tabel 3.5	: Kisi – kisi Instrumen <i>Punishment</i>	53
Tabel 3.6	: Kisi – kisi Instrumen Minat Belajar Siswa	54
Tabel 3.7	: Tingkat Reabilitas Tes	56
Tabel 4.1	: Jumlah Tenaga Pendidik	65
Tabel 4.2	: Jumlah Keseluruhan Siswa dan Siswi SDN 101865	66
Tabel 4.3	: Kondisi Ruang	67
Tabel 4.4	: Kondisi Meubelair	68
Tabel 4.5	: Data Hasil Jawaban Angket Pemberian <i>Reward and Punishment</i>	70
Tabel 4.6	: Distribusi Frekuensi Variabel Metode Pembelajaran <i>Reward and Punishment</i>	74
Tabel 4.7	: Data Hasil Jawaban Angket Minat Belajar Siswa	76
Tabel 4.8	: Distribusi Frekuensi Variabel Minat Belajar	79
Tabel 4.9	: Kategori Kecenderungan Variabel Metode Pembelajaran <i>Reward and Punishment</i>	81
Tabel 4.10	: Distribusi Frekuensi Kecenderungan Metode Pembelajaran <i>Reward and Punishment</i>	81
Tabel 4.11	: Kategori Kecenderungan Variabel Minat Belajar Siswa	82

Tabel 4.12	: Distribusi Frekuensi Kecenderungan Minat Belajar Siswa	83
Tabel 4.13	: Ringkasan Hasil Uji Normalitas	84
Tabel 4.14	: Ringkasan Hasil Uji Linearitas	85
Tabel 4.15	: Variabel Entered	86
Tabel 4.16	: Mode Summary.....	86
Tabel 4.17	: Anova.....	87
Tabel 4.18	: Coeffients.....	87

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Angket Uji Coba Instrumen
- Lampiran 2 : Daftar Validasi Pemberian *Reward and Punishment*
- Lampiran 3 : Daftar Validasi Minat Belajar
- Lampiran 4 : Angket Uji Coba Instrumen Valid
- Lampiran 5 : Daftar Nilai Angket Pemberian *Reward and Punishment* dan
Minat Belajar
- Lampiran 6 : Bagan Prosedur Penelitian
- Lampiran 7 : Dokumentasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan fenomena kebudayaan manusia. Proses pendidikan berarti khas pekerjaan dan tindakan manusia. Kegiatan pendidikan yang berasal dari kreativitas yang membudaya didalam kehidupan manusia untuk memanusiakan anak manusia. Karena itu, pendidikan harus berkelanjutan dan menjadi keniscayaan yang tidak bisa dibantah sebagai kebutuhan manusia akan pendidikan. Itu artinya, usia pendidikan sama lamanya dengan usia kehidupan manusia. Justru kehidupan itu sendiri merupakan proses aktual dari pendidikan sepanjang hayat yang dialami manusia melalui berbagai pengalaman hidup. Menurut Langgulang, pendidikan dalam artinya yang luas bermakna marubah dan memindahkan nilai kebudayaan kepada setiap individu dalam masyarakat. Disini dipahami bahwa proses pendidikan dapat melalui beragam kegiatan dan proses namun pada intinya adalah proses pemindahan nilai pada suatu masyarakat kepada setiap individu.¹

Dalam perkembangannya istilah pendidikan berarti bimbingan atau pertolongan yang diberikan dengan sengaja terhadap anak didik oleh orang dewasa agar ia menjadi seseorang atau sekelompok orang untuk mempengaruhi seseorang atau sekelompok orang agar menjadi dewasa atau mencapai tingkat

¹Syafaruddin, 2015, *Manajemen Organisasi Pendidikan Perspektif Sains dan Islam*, Medan, Perdana Publishing, h. 49

hidup dan penghidupan yang lebih tinggi dalam arti mental. Di dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya dan memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, segala usaha orang dewasa dalam pergaulan dengan peserta didik untuk memimpin perkembangan potensi jasmani dan rohaninya kearah kesempurnaannya.²

Pendidikan pada jenjang sekolah dasar bertujuan membentuk manusia Indonesia seutuhnya sesuai dengan tingkat pengembangan dirinya; pembinaan pemahaman dasar dan seluk-beluk ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai landasan untuk belajar pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi dan hidup dalam masyarakat.

Melalui pandangan psikologi yang menyebutkan bahwa anak usia SD/MI berada dalam tahapan operasi konkrit. Pada rentang usia tersebut anak mulai menunjukkan perilaku belajar sebagai berikut: (1) Mulai memandang dunia secara objektif, bergeser dari satu aspek situasi ke aspek lain secara reflektif dan memandang unsur-unsur secara serentak, (2) Mulai berpikir secara operasional, (3) Menggunakan cara berpikir operasional untuk mengklasifikasikan benda-benda, (4) Membentuk dan menggunakan keterhubungan aturan-aturan, prinsip

² Rosdiana A. Bakar, 2015, *Dasar-Dasar Kependidikan*, Medan: CV. Gema Ihsani, h.11-12

ilmiah sederhana dan memperhubungkan hubungan sebab akibat dan (5) Memahami konsep substansi, volume zat cair, panjang, lebar, luas dan berat.³

Minat belajar merupakan hal yang harus diperhatikan dalam proses belajar mengajar untuk melihat keseriusan anak dalam belajar. Perlu disadari bersama ketercapaian hasil belajar yang maksimal tidak terlepas dari minat belajar siswa itu sendiri. Dalam hal ini guru mutlak menjadi pendorong agar minat siswa terbentuk. Guru berperan membentuk jiwa dan watak anak didik, karena guru adalah figur pemimpin. Guru adalah sosok arsitektur yang dapat membentuk dan membangun kepribadian anak didik menjadi seseorang yang berguna bagi agama, nusa dan bangsa. Guru bertugas mempersiapkan manusia susila yang cakap yang dapat diharapkan membangun dirinya serta membangun bangsa dan negara. Dalam pengertian yang sederhana, guru adalah orang yang memberikan ilmu pengetahuan kepada anak didik. Pemberian rangsangan dari guru seperti hadiah dan pujian akan sangat mempengaruhi minat belajar siswa yang diharapkan dalam diri siswa akan tumbuh minat untuk berubah menjadi lebih baik dan mampu berkompetensi dengan siswa lain sehingga semangat dalam menerima pembelajaran, untuk itu dibutuhkan metode yang tepat dan semakin tepat metode yang digunakan oleh guru saat mengajar maka akan semakin efisien pula kegiatan pembelajaran sehingga akan meningkatkan minat siswa untuk belajar.

Salah satu kebutuhan yang dimiliki siswa adalah kebutuhan penghargaan yang terdapat dalam kebutuhan intelektual (berprestasi). Kegiatan yang dapat dilakukan oleh guru untuk memenuhi kebutuhan penghargaan dalam pembelajaran yaitu dengan cara memberikan *reward* dan *punishment*. Pemberian

³ Mardianto, 2011, *Pembelajaran Tematik*, Medan: Perdana Publishing, h. 28-29

reward dalam pembelajaran memiliki implikasi yaitu siswa diakui sebagai individu unik yang memiliki kemampuan tertentu dan karakteristik yang dapat dihargai. Seorang siswa yang mendapatkan *reward* dari guru menandakan bahwa kemampuan yang dimiliki tentu berbeda dengan yang lain dan memiliki karakteristik yang positif. Sebaliknya, siswa yang mendapatkan *punishment* dari guru juga mengindikasikan kemampuan yang

Pemberian dorongan ataupun hukuman dari guru seperti memberi pujian atau teguran akan sangat mempengaruhi keinginan dan minat belajar, baik dalam mengerjakan tugas maupun kompetensi dengan teman sehingga pembelajaran menjadi aktif dan siswa juga semangat menerima pembelajaran. Adapun fakta yang ditemui peneliti ketika menjalankan PPL selama kurang lebih empat bulan di SDN 101865 Bintang Meriah, Kecamatan Batang Kuis, Kabupaten Deli Serdang terhitung dari bulan September sampai Desember 2018 yaitu kurangnya guru memberikan motivasi kepada siswa saat pembelajaran berlangsung namun lebih banyak memberikan teguran-teguran terhadap siswa ketika pembelajaran. Dari hal tersebut, timbullah beberapa masalah seperti perhatian siswa terhadap kegiatan pembelajaran IPA menjadi kurang, selain itu tingkat rasa percaya diri siswa saat belajar juga menjadi rendah, banyak siswa yang sering merasa bosan dan jenuh sehingga suasana kelas menjadi tidak kondusif dengan menimbulkan keributan. Masalah tersebut akan mengakibatkan mereka sulit untuk mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung sebagaimana mestinya.

Untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA, perlu dicari solusi untuk mengatasi berbagai kesulitan siswa seperti kejenuhan dan keributan pada saat belajar. Salah satu cara yang dapat mendorong siswa untuk

lebih bersemangat dan bersungguh-sungguh dalam belajar adalah dengan memberikan *reward* dan *punishment* pada proses belajar mengajar. Harapan yang ingin dicapai dengan pemberian *reward* dan *punishment* tersebut mampu meningkatkan minat belajar siswa agar lebih aktif dan rajin dalam belajar serta dalam mengerjakan tugas.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti menganggap penting melakukan suatu penelitian dengan membuat perbaikan pengajaran melalui penelitian dengan memberi *reward* dan *punishment* agar siswa mempunyai minat dan mempunyai hasil belajar yang baik/meningkat serta merasa enggan untuk melakukan hal yang bersifat negatif, dengan mengangkat judul penelitian **“Pengaruh Pemberian *Reward and Punishment* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDN 101865 Bintang Meriah, Kecamatan Batang Kuis, Kabupaten Deli Serdang**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan identifikasi masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Gairah belajar siswa masih rendah disebabkan kurangnya perhatian dan variasi mengajar yang dilakukan guru.
2. Minat belajar siswa rendah disebabkan karena metode pembelajaran yang digunakan guru belum bervariasi akibatnya anak kurang semangat dalam belajar.

3. Dalam proses pembelajaran guru belum menerapkan pemberian *reward* dan *punishment* secara maksimal disebabkan rendahnya pengetahuan guru tentang *reward* dan *punishment*.
4. Guru masih menggunakan metode hukuman fisik (kekerasan) untuk mengupayakan anak meraih prestasi dalam belajar.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan diatas, maka peneliti mencoba merumuskan masalah tersebut sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pemberian *Reward* dan *Punishment* dalam pembelajaran IPA di kelas IV SDN 101865 Bintang Meriah?
2. Bagaimana minat belajar siswa pada pelajaran IPA kelas IV SDN 101865 Bintang Meriah?
3. Apakah ada pengaruh yang signifikan dalam pemberian *Reward* dan *Punishment* terhadap minat belajar IPA siswa kelas IV SDN 101865 Bintang Meriah?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian adalah

1. Mengetahui bagaimana proses pemberian *Reward* dan *Punishment* dalam pembelajaran IPA di kelas IV SDN 101865 Bintang Meriah.
2. Untuk mengetahui bagaimana minat belajar siswa pada pelajaran IPA kelas IV SDN 101865 Bintang Meriah.

3. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan dalam pemberian *reward* dan *punishment* terhadap minat belajar IPA siswa kelas IV SDN 101865 Bintang Meriah.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai studi lanjutan yang relevan dan bahan kajian kearah pengembangan kompetensi mengajar guru dalam proses belajar dikelas. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi pengembangan ilmu dan pendidikan terutama yang berhubungan dengan proses yang berhubungan dengan proses berlangsungnya belajar mengajar di dalam kelas.

Selain itu, penelitian ini bisa menjadikan bahan masukan untuk kepentingan pengembangan ilmu dan strategi guna menjadikan penelitian yang lebih lanjut terhadap objek atau aspek lainnya yang belum tercakup dalam penelitian ini.

2. Manfaat Praktis

Kegunaan penelitian ini secara praktis diharapkan dapat memiliki kegunaan sebagai berikut:

- a. Bagi siswa SD: sebagai bahan masukan dalam membantu meningkatkan minat dan hasil belajar di sekolah melalui pemberian *reward* dan *punishment*.
- b. Bagi guru: sebagai bahan masukan dalam memberikan *reward* dan *punishment* untuk meningkatkan disiplin belajar siswa.

- c. Bagi sekolah: sebagai bahan masukan dalam mengambil kebijakan yang berhubungan dengan memberikan *reward* dan *punishment* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. *Reward* dan *Punishment*

1. Pengertian *Reward* dan *Punishment*

Reward menurut kamus bahasa Inggris berarti ganjaran atau hadiah.⁴ Secara etimologi, kata ganjaran berasal dari kata ganjar yang berarti memberi hadiah atau upah. Dalam Kamus Bahasa Indonesia disebutkan bahwa ganjaran adalah hadiah (sebagai pembalas jasa). Dari definisi ini dapat dipahami bahwa ganjaran dalam Bahasa Indonesia bisa dipakai untuk balasan yang baik ataupun buruk.

Dalam bahasa Arab, *reward* (ganjaran) diistilahkan dengan *tsawab*. Kata ini banyak ditemukan dalam Al-Qur'an, khususnya ketika membicarakan tentang apa yang akan diterima oleh seseorang, baik di dunia maupun di akhirat dari amal perbuatannya. Kata *tsawab* selalu diterjemahkan kepada balasan yang baik. Sebagaimana firman Allah SWT. dalam surat Ali-Imran: 145, 148, an-Nisa: 134. Dari ketiga ayat tersebut, kata *tsawab* identik dengan ganjaran yang baik.⁵

⁴John M. Echols dan Hasan Shadily, 1996, *Kamus Inggris Indonesia*, Jakarta: Gramedia, h. 48

⁵Salminawati, 2011, *Filsafat Pendidikan Islam*, Bandung: Citapustaka Media perintis, h.160

Dalam pembahasannya yang lebih luas, pengertian istilah *reward* dapat diartikan sebagai: 1). Alat pendidikan *preventif* dan *refresif* yang menyenangkan dan bisa menjadu pendorong atau motivator belajar bagi murid; dan 2). Sebagai hadiah terhadap perilaku yang baik dari anak dalam proses pendidikan.⁶

Alat pendidikan perventif, yaitu alat yang bersifat pencegahan untuk menjaga agar hal-hal yang dapat mengganggu atau menghambat kelancaran proses pendidikan bisa dihindari. Termasuk didalam alat ini antara lain: tata tertib, najuran dan perintah, larangan, paksaan, dan disiplin. Sedangkan alat pendidikan refresif yaitu yang disebut juga dengan alat pendidikan kuantif atau korektif, yang berfungsi dimana suatu ketika terjadi pelanggaran tata tertib, maka alat tersebut penting untuk menyadarkan kembali kepada hal-hal yang baik, benar dan tertib. Represif artinya berifat menindas, korektif artinya bersifat memperbaiki, kuantif artinya bersifat penyembuhan. Hal-hal yang ditindas represif adalah sifat-sifat negatif yang integrated dengan diri anak didik, seperti sifat malas, murung, minder dan sebagainya. Kemudian hal-hal yang diperbaiki (korektif) adalah perbuatan-perbuatan jelek yang sudah menjadi kebiasaan diperbuat anak didik, seperti suka berkelahi, suka bertengar, suka mengambil barang milik orang lain, suka menghina, suka mengejek, suka mengganggu dan sebagainya. Hal-hal yang disembuhkan (kuratif) adalah penyakit-penyakit jiwa yang terdapat didalam diri

⁶Salminawati, 2011, *Filsafat Pendidikan Islam*.....h. 160

anak didik seperti dengki, iri, sombong dan sebagainya. Alat-alat pendidikan represif yaitu: pemberitahuan, teguran, peringatan, hukuman.⁷

Ganjaran juga diartikan sebagai suatu hal yang bersifat menyenangkan, yang diberikan kepada anak yang mempunyai prestasi-prestasi tertentu, memiliki kerajinan dan tingkah laku yang baik sehingga dapat dijadikan contoh teladan bagi kawan-kawannya. Ganjaran ada empat macam, yaitu: pujian, penghormatan, hadiah dan tanda penghargaan.⁸

Sedangkan *hukuman* adalah tindakan yang dijatuhkan kepada anak secara sadar dan sengaja sehingga menimbulkan nestapa, dan dengan adanya nestapa itu anak menjadi sadar akan perbuatannya dan berjanji dalam hatinya untuk tidak mengulangnya.

Salah satu istilah yang selalu digunakan Allah Swt untuk mendeskripsikan hukuman adalah dengan kata "*iqob*". Istilah *iqob* banyak digunakan Allah swt dalam konteks perlakuan tidak menyenangkan yang akan ditimpakan kepada siapa saja yang melakukan perbuatan tidak baik atau tercela. Salah satunya sebagaimana terdapat pada Q.S. al-Shad [38]: 14, yang merupakan pertanyaan Allah Swt bahwa ia pasti mengazab (*iqob*) siapa saja yang mendustakan Rasul-Nya.

Dalam hubungannya dengan Pendidikan Islam, *iqob* berarti:

- 1) Alat pendidikan preventif dan represif yang paling tidak menyenangkan

⁷ Rosdiana A. Bakar, 2015, *Dasar-Dasar Kependidikan*, Medan: CV. Gema Ihsani, h. 124-125

⁸ Rosdiana A. Bakar, 2015, *Dasar-Dasar Kependidikan*.... h.126

2) Imbalan dari perbuatan yang tidak baik dari peserta didik.

Berikut beberapa pengertian hukuman menurut pendapat ulama:

1) Hukuman Menurut Pendapat Al-Ghazali

Menurut Al-Ghazali, harus dibedakan antara anak kecil dan anak yang agak besar dalam menjatuhkan hukuman dan memberitahukan pendidikan. Al-Ghazali tidak setuju dengan cepat-cepat menghukum seseorang anak yang salah. Ia menyerukan supaya anak tersebut diberi kesempatan untuk memperbaiki sendiri kesalahannya, sehingga ia mampu menghormati dirinya dan merasakan akibat perbuatannya.

2) Hukuman Menurut Pendapat Al-‘Abadari

Menurut pendapat Al-‘Abadari, sifat-sifat anak yang berbuat salah itu harus diteliti, dan satu pandangan mata dan kerlingan saja terhadap si anak mungkin cukup untuk pencegahan dan perbaikan. Al-‘Abadari mengkritik cara-cara penggunaan tongkat, seperti pelepah kepala, cabang kayu, ataupun tongkat kayu pendek untuk memukul anak-anak sebagai hukuman.

3) Pendapat Ibnu Khaldun mengenai *tad'dzir* (Hukuman)

Ibnu Khaldun sangat menentang penggunaan kekerasan dan kekasaran dalam pendidikan anak-anak. Ia berkata, “Siapa yang biasa dididik dengan kekesaran diantara siswa-siswa atau pembantu-pembantu, ia akan selalu dipengaruhi oleh kekerasan, selalu merasa sempit hati, bersifat pemalas, dan menyebabkan ia berdusta serta melakukan yang buruk-buruk karena

takut oleh tangan-tangan yang kejam. Hal ini selanjutnya akan mengejarkan untuk menipu dan berbondong sehingga sifat-sifat ini menjadi kebiasaan dan perangainya, serta hancurlah arti kemanusiaan yang masih ada pada dirinya.

2. Bentuk-Bentuk *Reward* dan *Punishment*

Al-Qur'an menginformasikan bahwa Allah SWT memberikan ganjaran kepada perlakuan tidak menyenangkan yang ditimpakan pada seseorang sebagai konsekuensi atau perbuatan tidak baik (*'amal al-syi'ah*) yang telah dilakukannya.

Secara umum, hukuman diklasifikasikan ke dalam dua bentuk, yaitu bentuk fisik dan non fisik. Dalam al-Qur'an, hukuman yang berbentuk fisik berupa dipukul (*dharaba*) dicambuk (*jild*), dipotong tangan (*qath*), dibunuh (*qail*), didenda (*diyat*) dan dipenjarakan atau disolasi (*ta'jir*). Sedangkan hukuman non fisik bisa berupa dihinakan Allah swt hidupnya didunia, tidak ditegur Allah Swt di akhirat, diterpa kegelisahan bathin, dosa, dan lain-lain.

Dalam konteks Pendidikan Islami, bentuk hukuman juga dapat diklasifikasikan ke dalam dua macam. *Pertama*, hukuman fisik, yaitu perlakuan kurang atau tidak menyenangkan yang diterima seseorang dalam bentuk fisik atau material sebagai konsekuensi logis dari perbuatan tidak baik (*'amal al-syari'at*) atau prestasi buruk yang ditampilkan atau diraihinya. Implementasi hukuman yang berbentuk fisik bisa diberikan para pendidik dalam bentuk memukul, mewajibkan melakukan tugas-tugas fisik seperti membersihkan kamar mandi, berdiri di depan kelas dan lain-lain. *Kedua*, hukuman non fisik, yaitu perlakuan kurang atau tidak menyenangkan yang diterima seseorang dalam bentuk non fisik sebagai

konsekuensi logis dari perbuatan tidak baik (*'amal al-syari'at*) atau prestasi buruk yang ditampilkan atau diraihinya. Misalnya dalam bentuk memarahinya, memberi peringatan disertai ancaman dan lain-lain.

Prinsip pokok dalam mengaplikasikan pemberian hukuman, yaitu bahwa hukuman adalah jalan yang terakhir dan harus dilakukan secara terbatas dan tidak menyekiti anak didik. Tujuan utama dari pendekatan ini adalah untuk menyadarkan peserta didik dari kesalahan-kesalahan yang ia lakukan.

Pemberian hukuman menurut Najib Khalid al-Amir juga memiliki beberapa teori yang juga sering dilakukan oleh Rasulullah SAW diantaranya dengan cara teguran langsung, melalui sindiran, melalui celaan dan melalui pukulan.

Karena itu, agar pendekatan ini tidak terjalankan dengan leluasa, maka setiap pendidik hendaknya memperhatikan syarat-syarat dalam pemberian hukuman yaitu:

- a. Pemberian hukuman harus tetap dalam jalinan cinta, kasih dan sayang;
- b. Harus didasarkan pada alasan keharusan.;
- c. Harus menimbulkan kesan dihati anak;
- d. Harus menimbulkan keinsyafan dan penyesalan kepada anak didik;
- e. Diikuti dengan pemberian maaf dan harapan serta kepercayaan.

Seiring dengan itu Muhaimin dan Abd. Majid menambahkan bahwa hukuman yang diberikan haruslah:

- a. Mengandung makna edukasi;

- b. Merupakan jalan atau solusi terakhir dari beberapa pendekatan dan metode yang ada;
- c. Diberikan setelah anak didik mencapai usia 10 tahun;⁹

3. Hal-Hal Yang Harus Dipertimbangkan dalam Memberikan *Reward dan Punishment*

Abdur rahman Shalih Abdullah mengharuskan agar setiap pendidik terlebih dahulu mencapai prediket ‘alim sebelum mereka memberikan ganjaran kepada peserta didiknya. Pemberian ganjaran kepada peserta didik perlu memperhatikan beberapa hal berikut:

- a. Berikan ganjaran atas perbuatan atau prestasi yang dicapai peserta didik, bukan atas dasar pribadinya;
- b. Berikan penghargaan yang sesuai atau proporsional dengan perilaku atau prestasi yang diraih peserta didik;
- c. Sampaikan penghargaan untuk hal-hal yang positif, tetapi jangan terlalu sering;
- d. Jangan memberikan penghargaan disertai dengan ungkapan membanding-bandingkan seorang peserta didik dengan orang lain;
- e. Pilihlah bentuk penghargaan yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.¹⁰

Dalam perspektif falsafah Pendidikan islam, hukuman apada dasarnya adalah instrument untuk: *pertama*, memelihara fitrah peserta didik agar tetap suci, bersih dan bersyahadah kepada Allah Swt. *Kedua*, membina kepribadian peserta

⁹Salminawati, (2011), *Filsafat Pendidikan Islam*.....h.167-168

¹⁰ Salminawati, (2011), *Filsafat Pendidikan Islam*..... h.161

didik agar tetap istiqomah dalam berbuat kebijakan (amal al- shalihah) dan berakhlak al-karimah dalam setiap perilaku atau tindakan. *Ketiga*, memperbaiki peserta didik dari berbagai sifat dan amal tidak terpuji (amal al-syai'at) yang telah dilakukannya.

Berdasarkan hal itu, maka para pakar Pendidikan Islam sepakat bahwa hukuman tidak diperlukan manakala masih ada instrumen lain yang bisa digunakan untuk memelihara fitrah peserta didik agar tetap beriman atau bersyahadah kepada Allah SWT. Hukuman baru diperlukan dan bisa dilaksanakan ketika diyakini bahwa hampir tidak ada lagi instrumen lain yang bisa digunakan untuk memelihara, membina atau menyadarkan anak didik dari kesalahan yang telah dilakukannya.

Seorang pendidik harus memperhatikan beberapa kaedah berikut ini:

1. Jangan sekali-kali menghukum sebelum pendidik berusaha sungguh-sungguh melatih, mendidik, dan membimbing anak didiknya dengan pengetahuan, ketarampilan, dan sikap mental yang baik.
2. Hukuman tidak boleh dijalankan sebelum pendidik menginformasikan atau menjelaskan konsekuensi logis dari suatu perbuatan.
3. Anak tidak boleh dihukum sebelum pendidik memberikan peringatan pada mereka.
4. Tidak dibenarkan menghukum anak sebelum pendidik berusaha secara sungguh-sungguh membiasakan mereka dengan perilaku yang terpuji.

5. Hukuman boleh digunakan sebelum pendidik memberikan kesempatan pada anak didiknya untuk memperbaiki diri dari kesalahan yang telah dilakukannya.
6. Sebelum memutuskan untuk menghukum, pendidik hendaknya berupaya menggunakan mediator untuk menasehati atau merubah perilaku peserta didik.
7. Setelah semua hal diatas dipenuhi, maka seorang pendidik baru dibolehkan menghukum peserta didik dan itupun dengan beberapa catatan:
 - a. Jangan menghukum ketika marah;
 - b. Jangan menghukum kerana ingin membalaskan dendam atau sakit hati;
 - c. Hukuman harus sesuai dengan tingkat kesalahan;
 - d. Hukumlah peserta didik secara adil, jangan pilih kasih atau berat sebelah;
 - e. Jangan memberi hukuman yang dapat merendahkan harga diri atau martabat peserta didik;
 - f. Jangan sampai melukai;
 - g. Pilihlah bentuk hukuman yang dapat mendorong peserta didik untuk segera menyadari dan memperbaiki kekeliruannya;
 - h. Mohonlah petunjuk Allah SWT.

Kalangan pemikir dan pendidik muslim memberi jawaban pro dan kontra tentang perlunya penerapan hukuman dalam pendidikan. Kelompok yang pro berpendapat bahwa hukuman diperlukan sebagai instrument untuk: (1)

Memelihara perilaku peserta didik agar tetap berada pada kebaikan, (2) Merubah perilaku kurang atau tidak baik peserta didik kearah perilaku yang baik atau terpuji.

Sejalan dengan hal diatas, Atiyah al-Abrasyi berpendapat bahwa hukuman hukuman di sekolah dibuat bukan untuk pembalasan dendam, tetapi untuk memperbaiki anak-anak yang dihukum dan melindungi murid-murid dari kesalahan yang sama. Anak-anak yang sembrono dengan peraturan-peraturan dalam ruang kelas harus disingkirkan dari anak-anak lain karena ia tidak menghormati hak orang banyak serta kemaslahaan mereka. Dengan demikian, hal ini dapat melindungi anak-anak alain dari sifat-sifat jahatnya.

B. Hakikat Belajar dan Minat belajar

1. Pengertian Belajar

Setiap saat dalam kehidupan pasti terjadi suatu proses belajar mengajar, baik sengaja maupun tidak sengaja, disadari atau tidak disadari. Dari proses belajar mengajar ini akan diperoleh suatu hasil, yang pada umumnya disebut dengan hasil belajar. Tidak dapat dipungkiri seberapa besar hal ini dipengaruhi oleh minat belajar. Namun, untuk memperoleh hasil belajar yang optimal, maka proses belajar mengajar harus dilakukan dengan sadar dan sengaja serta terorganisasi dengan baik.

Belajar adalah syarat mutlak untuk menjadi pandai dalam semua hal, baik dalam hal ilmu pengetahuan maupun dalam hal bidang keterampilan atau

kecakapan. Seorang bayi misalnya dia harus belajar berbagai kecakapan terutama sekali kecakapan motorik seperti; belajar menelungkup, duduk, merangkak, berdiri atau berjalan.

Belajar merupakan proses orang memperoleh kecakapan, ketampilan, dan sikap. Belajar dimulai dari masa kecil sampai akhir hayat seseorang. Rasulullah SAW., menyatakan dalam salah satu haditsnya bahwa manusia harus belajar sejak dari ayunan hingga liang lahat. Orang tua wajib membelajarkan anak-anaknya agar kelak dewasa ia mampu hidup mandiri dan mengembangkan dirinya, demikian juga sebuah sya'ir Islam dalam baitnya berbunyi; “belajar sewaktu kecil ibarat melukis diatas batu”. Neisser menyebutnya bahwa anak-anak membutuhkan pengetahuan awal, dan memiliki keyakinan, kepercayaan yang masih semu, disamping itu anak-anak memiliki banyak pengharapan akan sesuatu, pada masa itu anak-anak membutuhkan banyak belajar dan memungkinkan memberi pengetahuan kepadanya.¹¹

Pengertian belajar menurut Slameto adalah satu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkahlaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.¹²

Sedangkan menurut James Owhittaker sebagaimana dikutip Abu Ahmadi adalah: *Learning is the process by which behavior (in the broader sense originated of changer through pracice or training)*. Artinya belajar adalah

¹¹ Martinis Yamin, (2010), *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*, Jakarta: Gaung Persada Pers, h. 96

¹² Mardianto, (2012), *Psikologi Pendidikan*, Medan: Perdana Publishing, h. 38

proses dimana tingkah laku (dalam arti luas ditimbulkan atau diubah melalui praktek atau latihan)¹³

Menurut Lyle E. Bouene, JR., Bruce R. Ekstrand:

“Learning as a relatively permanent change in in behaviour traceable to experience and practice”.

(Belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif tetap yang diakibatkan oleh penguasaan dan latihan).¹⁴

Sementara McGeoch memberikan definisi mengenai belajar *‘Learning is a change performance as a result of practice’*. Ini berarti bahwa belajar membawa perubahan dalam *performance* dan perubahan itu sebagai akibat dari latihan (*practice*). Pengertian latihan atau *practice* mengandung arti bahwa adanya usaha dari individu yang belajar.¹⁵

2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kegiatan Belajar

Belajar adalah sebuah proses kegiatan atau aktivitas yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Keadaan-keadaan yang mengiringi kegiatan tersebut jelas mempunyai andil bagi proses dan tujuan yang dicapai, maka hal itu disebut dengan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar.

¹³ Mardianto, (2012), *Psikologi Pendidikan*..... h.38

¹⁴ Mustaqim, (2008), *Psikologi Pendidikan*, Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo Semarang, h.33

¹⁵ Bimo Walgito, (2010), *Pengantar Psikologi Umum*, Yogyakarta: ANDI Yogyakarta, h. 184

Berhasil tidaknya seorang dalam belajar bertanggung jawab pada banyak faktor, antara lain; kondisi kesehatan, keadaan intelegensi dan bakat, keadaan, minat dan motivasi, cara belajar siswa, keadaan keluarga dan sebagainya.¹⁶

Sumadi Suryabrata menjelaskan secara ringkas, faktor-faktor yang turut menentukan (mempengaruhi) belajar tersebut dapat dilihat dari dua faktor yakni:

1. faktor-faktor yang berasal dari luar diri pelajar, dan ini masih lagi dapat digolongkan menjadi dua golongan dengan catatan bahwa overleapping tetap ada yaitu:
 - a. Faktor-faktor non sosial
 - b. Faktor-faktor sosial
2. faktor-faktor yang berasal dari dalam diri si pelajar, dan inipun dapat lagi digolongkan menjadi dua golongan yaitu:
 - a. Faktor-faktor fisiologis
 - b. Faktor-faktor psikologis.

Sementara itu pendekatan dari proses belajar sebagai sebuah sistem dan dengan dasar tersebut maka belajar dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni:

- a. Faktor yang ada pada diri organisme itu sendiri yang kita sebut faktor individual.
- b. Faktor yang diluar individu yang kita sebut faktor sosial.

¹⁶ Mardianto, (2012), *Psikologi Pendidikan.....* h. 41

M. Ngalim Purwanto menyatakan yang termasuk faktor individual antara lain; faktor kematangan/pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi dan faktor pribadi. Sedangkan yang termasuk faktor sosial antara lain faktor keluarga/keadaan rumah tangga, guru dan cara mengajarnya, alat-alat yang dipergunakan dalam belajar mengajar lingkungan dan kesempatan yang tersedia, dan motivasi sosial.¹⁷

Sementara menurut uraian H.C. Witherington dan Lee J. Cronbach Bapemsi, faktor-faktor serta kondisi-kondisi yang mendorong perbuatan belajar bisa diringkas sebagai berikut:

1. Situasi belajar (kesehatan jasmani, keadaan psikis, pengalaman dasar)/
2. Penguasaan alat-alat intelektual.
3. Latihan-latihan yang terpencair.
4. Penggunaan unit-unit yang berarti.
5. Latihan yang aktif.
6. Kebaikan bentuk dan sistem.
7. Efek penghargaan (*reward*) dan hukuman.
8. Tindakan-tindakan pedagogis.
9. Kapasitas dasar.¹⁸

Belajar juga memiliki prinsip. Slameto dalam Yatim Riyanto menjelaskan prasyarat yang diperlukan untuk belajar:

1. Dalam belajar setiap siswa harus diusahakan partisipasi aktif, meningkatkan minat, dan membimbing untuk mencapai tujuan instruksional.

¹⁷ Mardianto, (2012), *Psikologi Pendidikan.....* h. 41-42

¹⁸ Mustaqim, (2008), *Psikologi Pendidikan.....* h. 69-70

2. Belajar harus dapat menimbulkan “reinforcement” dan motivasi yang kuat pada siswa untuk mencapai tujuan instruksional.
3. Belajar perlu lingkungan yang menantang dimana anak-anak dapat mengembangkan kemampuannya bereksplorasi dan belajar dengan efektif.
4. Belajar perlu ada interaksi siswa dengan lingkungannya.¹⁹

Sementara itu Dr. Wahyudin Nur Nasution, M.Ag. dalam Bruce Weil dalam Hamruni mengemukakan ada tiga prinsip penting dalam proses belajar. Pertama, proses pembelajaran adalah usaha kreasi lingkungan yang dapat membentuk atau mengubah struktur kognitif peserta didik. Kedua, berhubungan dengan tipe-tipe pengetahuan yang harus dipelajari. Ada tiga tipe pengetahuan yang masing-masing memerlukan situasi yang berbeda dalam mempelajarinya. Pengetahuan tersebut adalah pengetahuan fisis, sosial, dan logika. Pengetahuan fisis adalah pengetahuan akan sifat-sifat fisis dari suatu objek atau kejadian seperti bentuk, besar, berat serta bagaimana objek itu berinteraksi satu dengan yang lainnya. Pengetahuan sosial berhubungan dengan perilaku individu dalam suatu sistem sosial atau hubungan antara manusia yang dapat memengaruhi interaksi sosial. contohnya seperti pengetahuan tentang aturan, hukum, moral, nilai, bahasa, dan lain sebagainya. Pengetahuan logika berhubungan dengan berpikir matematis, yaitu pengetahuan yang dibentuk berdasarkan pengalaman dengan suatu objek dan kejadian tertentu. Ketiga, dalam proses pembelajaran harus melibatkan peran

¹⁹Yatim Riyanto, (2010)*Paradigma Baru Pembelajaran Sebagai Referensi Bagi Guru/Pendidik dalam Implementasi Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, h. 63

lingkungan sosial. Anak akan lebih baik mempelajari pengetahuan logika dan sosial dari temannya sendiri.²⁰

Dalam prakteknya pemberian *reward* (hadiah) dan *punishment* (hukuman) digunakan oleh guru sebagai bentuk penguatan, stimulus dalam mendidik siswa. Dalam teori pembelajaran dikenal dengan istilah *law of effect* perilaku yang menimbulkan efek tidak menyenangkan cenderung untuk ditinggalkan atau tidak diulang. Lebih jauh efek yang tidak menyenangkan dirasakan sebagai *punishment* sedangkan efek yang menyenangkan dirasakan sebagai *reward*.²¹

3. Pengertian Minat Belajar

Dalam kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), minat berarti kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, diartikan pula sebagai gairah atau keinginan. Dalam bahasa Inggris, minat sering digambarkan dengan kata-kata “*interest*” atau “*passion*”. “*Interest*” bermakna suatu perasaan yang ingin memerhatikan dan penasaran akan sesuatu hal, sedangkan “*passion*” sama maknanya dengan gairah atau suatu perasaan yang kuat atau antusiasme terhadap sesuatu objek. Ada juga yang menyebutnya sebagai “*proclivity*” yang berarti kecenderungan atau kehendak hati.²² Minat adalah perasaan ingin tahu, mempelajari, mengagumi atau memiliki sesuatu. Disamping itu, minat juga merupakan bagian dari ranah afeksi, mulai dari kesadaran sampai pada pilihan

²⁰Wahyudin, (2017), *Strategi Pembelajaran*. Medan: Perdana Publishing, h.17-18

²¹ Dewi Yana, Hajidin, Intan Safiah, “Pemberian Reward dan Punishment Sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Siswa Kelas V di SDN 15 Lhokseumawe”, Jurnal Ilmiah pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Unsiyah, Vol:1 No: 2 Tahun: 2016, h.11-18 diakses di <http://media.neliti.com> pada tanggal 13 Februari 2019 pukul 20.25 WIB

²²Andin Sefrina. (2013), *Deteksi Minat Bakat Anak*, Yogyakarta: Media Pressindo, h. 27

nilai. Gerungan menyebutkan minat merupakan pengerahan perasaan dan menafsirkan untuk sesuatu hal (ada unsur seleksi).²³

Slameto mengatakan minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan sesuatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri. Semakin dekat hubungan tersebut, semakin besar minat.²⁴

Slameto dalam Prof. Dr. H. Djaali juga menyatakan bahwa minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyeluruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minatnya. Crow and Crow mengatakan bahwa minat berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong seseorang untuk menghadapi atau berurusan dengan orang, benda, kegiatan, pengalaman yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Jadi, minat dapat diekspresikan melalui pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Minat tidak dibawa sejak lahir, melainkan diperoleh kemudian.²⁵

Minat atau perhatian (*interest*) merupakan salah satu faktor yang turut mempengaruhi tampilnya bakat. Menurut C.P Chaplins, minat atau perhatian (*interest*) memiliki arti:

²³Djaali, (2008), *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: PT Bumi Aksara, h. 122

²⁴ Slameto, (2010), *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar*, Jakarta: PT Rineka Cipta, h. 180

²⁵Djaali, (2008)*Psikologi Pendidikan*, Jakarta: PT Bumi Aksara, h. 121

1. Satu sikap yang berlangsung terus-menerus yang memusatkan perhatian seseorang, sehingga membuat dirinya jadi selektif terhadap obyek niatnya.
2. Perasaan yang menyatakan bahwa satu aktivitas, pekerjaan atau obyek itu berharga atau berarti bagi individu.
3. Satu keadaan motivasi, menuntun tingkah laku menuju satu arah (sasaran) tertentu.

Maka dapat disimpulkan bahwa minat terjadi dari perhatian yang tidak hanya berlangsung sekali dari obyek yang dianggap menarik atau berharga bagi dirinya. Dengan kata lain, bahwa kecenderungan untuk menyelidiki dan memanipulasi yang dilakukan oleh seseorang lama-lama akan menjadi minat. Dengan minat terhadap suatu obyek maka berarti ada kesempatan untuk memunculkan suatu prestasi. Karena minat itulah mereka berusaha terus-menerus untuk menggali, menyelidiki dan mendalaminya.²⁶

Minat atau perhatian (*interest*) merupakan salah satu faktor yang turut mempengaruhi tampilnya bakat. Menurut C.P Chaplins, minat atau perhatian (*interest*) memiliki arti:

1. Satu sikap yang berlangsung terus-menerus yang memusatkan perhatian seseorang, sehingga membuat dirinya jadi selektif terhadap obyek niatnya
2. Perasaan yang menyatakan bahwa satu aktivitas, pekerjaan, atau objek itu berharga atau berarti bagi individu.

²⁶ Harun Iskandar, (2010), *Tumbuhkan Minat Kembangkan Bakat*: ST Book, h. 47-48

3. Satu keadaan motivasi, menuntun tingkah laku menuju satu arah (sasaran) tertentu.²⁷

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa minat merupakan kecenderungan yang timbul dari hati terhadap sesuatu yang mengakibatkan hal tersebut mampu berguna dan bermanfaat bagi dirinya sendiri, sehingga menimbulkan gairah dan kemauan. Kemauan atau gairah itulah yang menyebabkan keinginan belajar anak meningkat. Keinginan belajar yang dimaksud disini adalah kemauan belajar IPA. Dengan demikian, minat merupakan hal yang penting yang harus dimiliki oleh setiap siswa. Karena, minat akan menjadikan siswa lebih giat lagi untuk belajar, dengan begitu secara otomatis kemampuan mendalami mata pelajaran IPA akan semakin tinggi pula.

4. Fungsi Minat dalam Belajar

Minat terjadi dari perhatian yang tidak hanya berlangsung sekali dari obyek yang dianggap menarik atau berharga bagi dirinya. Dengan kata lain, bahwa kecenderungan untuk menyelidiki dan memanipulasi yang dilakukan oleh seseorang lama-lama akan timbullah minat. Seringkali seseorang berminat terhadap satu objek karena menganggap akan memberikan sesuatu yang berharga kelak kemudian hari atau bagi masa depannya. Tetapi tidak jarang pula bahwa apa yang diminati juga merupakan bakat yang ada pada dirinya.²⁸

Slameto mengatakan suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas.

²⁷Harun Iskandar, (2010), *Tumbuhkan Minat Kembangkan Bakat....* h.48

²⁸Harun Iskandar, (2010), *Tumbuhkan Minat Kembangkan Bakat....* h. 48-49

Siswa yang memiliki minat terhadap subjek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subjek tersebut.

Minat tidak dibawa sejak lahir, melainkan diperoleh kemudian. Minat terhadap sesuatu dipelajari dan mempengaruhi belajar selanjutnya serta mempengaruhi penerimaan minat-minat baru. Jadi minat terhadap sesuatu merupakan hasil belajar dan menyokong belajar selanjutnya. Walaupun minat terhadap sesuatu hal tidak merupakan hal yang hakiki untuk dapat mempelajari hal tersebut, asumsi umum menyatakan bahwa minat akan membantu seseorang mempelajarinya.²⁹

Mengembangkan minat terhadap sesuatu pada dasarnya adalah membantu siswa melihat bagaimana hubungan antara materi yang diharapkan untuk dipelajarinya dengan dirinya sendiri sebagai individu. Proses ini berarti menunjukkan pada siswa bagaimana pengetahuan atau kecakapan tertentu mempengaruhi dirinya, melayani tujuan-tujuannya, memuaskan kebutuhan-kebutuhannya. Bila siswa menyadari bahwa belajar merupakan suatu alat untuk mencapai beberapa tujuan yang dianggapnya penting, dan bila siswa melihat bahwa hasil dari pengalaman belajarnya akan membawa kemajuan pada dirinya, kemungkinan besar ia akan berminat (dan bermotivasi) untuk mempelajarinya.³⁰

Dari uraian diatas, minat sangat penting tertanam dalam diri anak didik. Karena itu, ketika seseorang dalam hatinya sudah tumbuh semangat untuk belajar maka tidak akan putus asa untuk menimba ilmu. Karena Allah selalu memperlihatkan hasil yang akan diperoleh makhluknya terhadap apa yang

²⁹Slameto, (2010), *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar*..... h. 180

³⁰ Slameto, (2010), *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar*..... h.180

dilakukannya, seperti firman-Nya dalam Alqur'an Surah An-Najm ayat 39-40 berikut ini:³¹



Artinya: *“Dan bahwasanya seorang manusia tiada memperoleh selain apa yang telah diusahakannya, dan bahwasanya usaha itu kelak akan diperlihatkan (kepadanya).” (Qs. An-Najm: 39-40).*

Makna yang terkandung dalam ayat tersebut secara spesifik menjelaskan bahwa ada . keterkaitan antara usaha dengan minat seseorang. Kemudian hal itu pula yang akan memengaruhi hasil yang diperoleh seseorang tersebut. Dalam hal ini anak didik diharapkan mampu berusaha untuk menumbuhkan semangat dan minat belajarnya, sehingga anak didik dapat memperoleh hasil yang maksimal dalam belajar.

5. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar bisa dibedakan menjadi dua golongan, yaitu:

³¹ Departemen Agama RI, (2009), *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, Bandung: CV Diponegoro, h. 527

a. Faktor Endogen

1. Faktor Fisik

Faktor fisik ini bisa dikelompokkan lagi menjadi beberapa kelompok, antara lain faktor kesehatan. Umpamanya anak yang kurang sehat atau kurang gizi, daya tangkap dan kemampuan belajarnya akan kurang dibandingkan dengan anak yang sehat..

2. Faktor Psikis

Sekurang-kurangnya ada 6 faktor yang tergolong ke faktor psikis yang mempengaruhi minat belajar. Faktor-faktor itu adalah:

a) Faktor Intelegensi dan kemampuan

Pada dasarnya, manusia berbeda satu sama lain. Salah satu perbedaan itu adalah dalam hal kemampuan atau intelegensi. Kenyataan itu adalah dalam hal kemampuan tinggi, sehingga mudah mempelajari sesuatu. Dan, sebaliknya ada orang yang kemampuannya kurang, sehingga mengalami kesulitan untuk mempelajari sesuatu.³²

b) Faktor Perhatian dan Minat

Bagi seorang anak, mempelajari suatu hal yang menarik perhatian akan lebih mudah diterima daripada mempelajari hal yang tidak menarik perhatian. Para ahli psikologi mendefenisikan pengertian perhatian sebagai pemusatan tenaga psikis yang tertuju pada suatu obyek atau sedikitnya kesadaran yang menyertai suatu aktivitas yang dilakukan.³³

³² Alex Sobur, (2003), *Psikologi Umum*, Bandung: Pustaka Sedia, h. 244-245

³³ Sumadi Suryabrata, (2013), *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Rajawali Pers, h. 14

c) Faktor Bakat

Pada dasarnya bakat itu mirip dengan intelegensi. Itulah sebabnya seorang anak yang memiliki intelegensi sangat cerdas (*superior*) atau cerdas luar biasa (*very superior*) disebut juga sebagai *talented child*, yakni anak berbakat.

d) Faktor Motivasi

Motivasi adalah keadaan internal organisme yang mendorongnya untuk berbuat sesuatu. Kerena belajar merupakan suatu proses yang timbul dari dalam, faktor motivasi memegang peranan pula. Kekurangan atau ketiadaan motivasi, baik itu bersifat internal maupun yang bersifat eksternal akan menyebabkan kurang bersemangatnya anak dalam melakukan proses pembelajaran materi-materi pelajaran, baik disekolah maupun dirumah.

Mengenai motivasi Allah berfirman dalam Qs.Yusuf ayat 87:³⁴

يٰۤبَنِيَّ أَذْهَبُوا فَتَحَسَّسُوا مِنْ يُوسُفَ وَأَخِيهِ وَلَا تَأْيَسُوا مِنْ رَوْحِ
 ٱللَّهِ إِنَّهُ لَا يَأْيَسُ مِنْ رَوْحِ ٱللَّهِ إِلَّا ٱلْقَوْمُ ٱلْكَافِرُونَ ﴿٨٧﴾

Artinya: “Hai anak-anakku, pergilah kamu, maka carilah berita tentang Yusuf dan saudaranya dan jangan kamu berputus asa dari rahmat Allah. Sesungguhnya tiada berputus asa dari rahmat Allah, melainkan kaum yang kafir.” (Qs. Yusuf: 87)

Dari ayat tersebut dijelaskan bahwa manusia diperingatkan untuk tidak boleh berputus asa, sebab orang-orang yang berputus asa adalah kaum kafir. Jika

³⁴ Departemen Agama RI, (2009), *Al-Qur'an dan Terjemahannya*..... h.246

dikaitkan dengan dunia pendidikan, terlebih pada aspek minat belajar, maka ada beberapa unsur yang menjadi pendorong minat, baik itu faktor eksternal maupun faktor internal, salah satunya adalah motivasi.

e) Faktor Kematangan

Kematangan adalah tingkat perkembangan pada individu atau organ-organ sehingga sudah berfungsi sebagaimana mestinya. Dalam proses belajar, kematangan atau kesiapan ini sangat menentukan.

f) Faktor Kepribadian

Faktor kepribadian seseorang turut memegang peranan dalam belajar. Orang tua terkadang melupakan faktor ini, yaitu bahwa anak adalah makhluk kecil yang memiliki kepribadian sendiri. Jadi, faktor kepribadian mempengaruhi keadaan anak.³⁵

b. Faktor Eksogen

Seperti yang sudah dijelaskan, faktor eksogen berasal dari diri anak.

Faktor eksogen meliputi 3 faktor yaitu:

1. Faktor Keluarga

Faktor keluarga sebagai salah satu penentu yang berpengaruh dalam belajar, dapat dibagi menjadi tiga aspek, yakni:

a) Faktor Ekonomi Keluarga

Faktor ekonomi sangat besar pengaruhnya terhadap kelangsungan kehidupan keluarga. Keharmonisan hubungan antara orang tua dan anak kadang-kadang tidak terlepas dari faktor ekonomi ini. Begitu pula faktor keberhasilan seorang anak.

³⁵ Alex Sobur, (2003), *Psikologi Umum*..... h. 245-247

Pada keluarga yang kondisi ekonominya relatif kurang, boleh jadi menjadi penyebab anak kakurangan gizi; dan kebutuhan-kebutuhan anak mungkin tidak dapat terpenuhi. Selain itu, faktor kekurangan ekonomi menyebabkan suasana rumah menjadi muram yang pada gilirannya menyebabkan hilangnya kegairahan anak untuk belajar. Namun, hal ini sebetulnya bukan sesuatu yang mutlak; terkadang faktor kesulitan ekonomi ini justru bisa menjadi cambuk atau pendorong bagi anak untuk lebih berhasil. Sebaliknya, bukan berarti pula keadaan ekonomi yang berlebihan tidak akan menyebabkan kesulitan belajar.

b) Hubungan Emosional Orang Tua dan Anak

Hubungan emosional antara orang tua dan anak juga berpengaruh dalam keberhasilan belajar dan minat belajar anak. Dalam suasana rumah yang selalu ribut dengan pertengkaran akan mengakibatkan terganggunya ketenangan dan konsentrasi anak, sehingga anak tidak bisa belajar dengan baik. Hubungan orang tua dengan anak ditandai oleh sikap acuh tak acuh dapat pula menimbulkan reaksi frustrasi pada anak. Orang tua yang terlalu keras pada anak dapat menyebabkan “jauh”-nya hubungan mereka yang pada gilirannya menghambat proses belajar. Sebaliknya, hubungan naak dan orang tua yang terlalu dekat, misalnya, kemanapun orang tua pergi, anak selalu lekat berada disamping, kadang pula mengakibatkan anak selalu “bergantung”.

c) Cara Mendidik Anak

Biasanya, setiap keluarga mempunyai spesifikasi dalam mendidik. Ada keluarga dalam mendidik. Ada keluarga yang menjalankan cara-cara mendidik anaknya secara diktator militer, ada yang demokratis, pendapat anak diterima oleh orang tua, tetapi ada juga keluarga yang acuh tak acuh dengan pendapat setiap anggota keluarga. Ketiga cara mendidik ini, langsung atau tidak langsung, dapat berpengaruh pada proses belajar anak.

2. Faktor Sekolah

Faktor lingkungan sosial sekolah seperti para guru, pegawai, administrasi, dan teman-teman sekolah, dapat mempengaruhi semangat belajar seorang anak.

3. Faktor Lingkungan lain

Anak yang dibesarkan dalam lingkungan keluarga yang baik, memiliki intelegensi yang baik, bersekolah disuatu sekolah yang keadaan guru-gurunya serta alat-alat pelajarannya baik, beum tentu pula menjamin anak belajar dengan baik.³⁶

C. Hubungan *Reward* dan *Punishment* Terhadap Minat Belajar

Tidak bisa dipungkiri bahwa dalam proses belajar mengajar tidak terlepas dari dua kemungkinan yaitu adanya kegagalan dan keberhasilan. Kegagalan belajar siswa tidak sepenuhnya berasal dari diri siswa saja, tetapi bisa juga dari guru yang tidak berhasil dalam memberikan motivasi yang mampu membangkitkan kemampuan atau membangkitkan minat belajar siswa untuk

³⁶Alex Sobur, (2003), *Psikologi Umum*..... h. 248-251

belajar. Pembelajaran yang berhasil tidak terlepas dari motivasi yang diberikan oleh guru dan motivasi dari dalam diri siswa itu sendiri. Siswa akan lebih termotivasi dalam belajar jika selama proses pembelajaran mendapat penghargaan dari guru atas prestasi yang telah diperolehnya.

Dalam proses pembelajaran ada yang dikenal dengan istilah *reward* dan *punishment* sebagai pendekatan pendidikan seperti pendekatan pada umumnya, pemberian metode ini tentunya memiliki kekurangan dan kelebihan pada masing-masingnya. Perlu diketahui bahwasanya pemberian *reward* mampu mendorong anak untuk berbuat hal-hal yang positif. Disamping itu juga dapat memberikan pendorong bagi siswa lainnya yang belum memiliki prestasi atau yang belum melakukan hal-hal kebaikan baik dalam tingkah laku, sopan santun, ataupun motivasi, semangat dan minatnya dalam belajar. Namun, pemberian *punishment* diberlakukan ketika tidak ada jalan lain artinya itu adalah jalan terakhir yang bisa ditempuh dalam pendidikan.

Namun, dalam pemberian hukuman. Guru haruslah menimbang dampak yang akan terjadi apabila hukuman diberlakukan terlebih pada hukuman yang bersifat fisik. Maka, ketika guru mendapati adanya kesalahan-kesalahan yang dilakukan oleh siswa maka yang dilakukan terlebih dahulu adalah memberikan nasihat atau teguran. Sehingga anak bisa berubah dengan menerima nasihat tersebut.

Pemberian *reward* dan *punishment* memang terlihat sama saja, namun ada hal yang berbeda dari masing-masing metode. Keduanya memiliki hal yang bersifat dominan sehingga keduanya memiliki hasil pandang yang berbeda. Anak-anak tentu lebih menyukai hal-hal yang menyenangkan. Pada proses

pemberiannya, hukuman lebih diminimalisir karena ia adalah metode yang diberlakukan atau yang boleh digunakan pada waktu yang terakhir dengan kadar kesalahan tertentu, hal ini disepakati sebagai jalan terakhir yang ditempuh dalam pendidikan. Seperti yang dikemukakan oleh Afratul Fadhila Daulai dalam Ilmu Pendidikan Islam bahwasanya kedua metode tersebut memiliki tujuan pokok yaitu untuk membangkitkan perasaan tanggung jawab manusia didik. Kegunaannya terletak pada kaitannya dengan kebutuhan individual.³⁷

Belajar akan mencapai hasil yang memuaskan artinya lebih diperkuat ketika dilakukan dengan hal-hal yang menyenangkan. Sebaliknya pembelajaran dirasa kurang dan melemah ketika dilakukan dengan hal-hal dan pengalaman yang tidak menyenangkan. Ditinjau dari pernyataan tersebut, efek yang akan ditimbulkan dari *reward* dan *punishment* akan terlihat sangat berbeda. Efek yang ditimbulkan oleh *reward* berbentuk kesenangan, kepuasan, kebahagiaan, dan kebanggaan. Berbeda dengan *reward*, efek yang ditimbulkan oleh *punishment* berupa perasaan yang berkeaitan dengan kekecewaaan, ketidakpuasan, dan ketidaksenangan.

Selebihnya dengan adanya efek tersebut anak mampu tergerakkan untuk melakukan hal-hal yang bersifat memperoleh penghargaan atau hukuman.

Hal ini akan sangat berkaitan dengan pendidikan yaitu dengan proses pembelajaran. Pemberian *reward* dan *punishment* akan sangat membantu siswa dalam peningkatan hasil belajar yang dilihat dari minat belajarnya.

³⁷ Afratul Fadhila Daulay, (2016)*Ilmu Pendidikan Islam*, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, h. 51

D. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh:

1. Skripsi yang ditulis oleh Eli Sri Mulyanti yang berjudul “Komparasi Hasil Belajar IPS antara Kelas yang diberi *Reward* dan *Punishment* dan Kelas yang tidak diberi pada Siswa Kelas IV MIN Klegenserut Jiwan Madiun Tahun Pelajaran 2013/2014. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa nilai rata-rata kelas Eksperimen (Kelas IV A) 83, 80 memperoleh hasil yang lebih maksimal dari nilai rata-rata kelas control (Kelas IV B) 74,60 walaupun keduanya menunjukkan nilai diatas KKM. Sehingga dapat dinyatakan bahwa ada perbedaan hasil belajar IPS antara kelas yang diberi *reward* dan *punishment* dan kelas yang tidak diberi pada siswa kelas IV MIN Klegenserut Jiwan Madiun Tahun Pelajaran 2013/2014 maka H_a diterima dan H_o ditolak, karena $t_{hitung} (2,100) > t_{tabel} (\alpha 0,005 = 1,686)$ ketentuan bila t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka H_a diterima.
2. skripsi yang ditulis oleh Hanifah Humairoh yang berjudul “Pengaruh *Reward* dan hukuman terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV MI Islamiyah Rejomulyo Tahun Pelajaran 2016/2017. Dan dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa:
 - a) *Reward* berpengaruh signifikan secara parsial terhadap motivasi belajar siswa/siswi kelas IV di MI Islamiyah Rejomulyo. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil analisis t -tes yang menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} = 4,894 > t_{tabel} = 2,06$. Besarnya pengaruh secara simultan dari *reward* terhadap motivasi belajar siswa sebesar 0,1%.

- b) Hukuman berpengaruh signifikan secara parsial terhadap motivasi belajar siswa/siswi kelas IV di MI Islamiyah Rejomulyo. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil analisis ttes yang menunjukkan bahwa nilai thitung = 12,77 > ttabel = 2,06. Besarnya pengaruh secara simultan dari hukuman terhadap motivasi belajar siswa adalah 8%.
- c) *Reward* dan hukuman berpengaruh signifikan secara parsial terhadap motivasi belajar siswa/siswi kelas IV di MI Islamiyah Rejomulyo. Berdasarkan hasil analisis pada table 4.13 menunjukkan bahwa fhitung = 1,170 > Ftabel = 0,374. Hal ini berarti motivasi dapat berpengaruh.
3. Skripsi yang ditulis oleh Nursid Choirul Huda yang berjudul “Penerapan Metode *Reward* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sains Semester Genap Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Singosaren Jenangan Ponorogo Tahun Pelajaran 2012/2013”. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa proses pembelajaran sains di kelas IV semester genap tahun pelajaran 2012/2013 MI Singosaren melalui metode *reward* berjalan dengan baik. Sesuai RPP meskipun ada kendala dalam hal biaya. Penerapan metode *reward* pada pembelajaran sains terbukti efektif meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini ditandai dengan meningkatnya motivasi belajar siswa dari tiga kali pertemuan yang peneliti amati dalam proses pembelajaran dan hasil wawancara dengan guru bidang studi sains dan siswa kelas IV setelah mengikuti pembelajaran sains.

E. Kerangka Pikir

Pemberian *reward* dan *punishment* memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pengajaran. Kegiatan ini dapat dijadikan sebagai strategi yang digunakan oleh guru untuk membangkitkan dan menggerakkan minat belajar siswa yang berasal dari luar siswa. Hal ini dikarenakan adanya kebutuhan yang dimiliki oleh siswa yang mampu dipengaruhi oleh pemberian *reward* dan *punishment* yaitu kebutuhan penghargaan.

Untuk itu kebutuhan terhadap proses pembelajaran yang menyenangkan tidak dapat dilepaskan dari peranan alat bantu belajar. Peserta yang berprestasi perlu diberikan penghargaan terhadap prestasi yang diperolehnya, dan bagi peserta yang bermasalah perlu diberikan hukuman sebagai akibat dari perilaku yang dilakukan. Penghargaan dan hukuman ialah *reward* dan *punishment* yang bernilai edukatif.

Pemberian *reward* dan *punishment* yang baik dan berjalan sesuai dengan kaidahnya diharapkan mampu membantu proses belajar menjadi lebih aktif, selain itu *reward* dan *punishment* juga dapat menambah motivasi dan minat belajar peserta didik sehingga berpengaruh juga terhadap hasil belajar. Perlu diketahui dalam proses pemberian *reward* dan *punishment* bukan merupakan hal yang mudah untuk dilakukan terkait kapan dilakukan, waktunya, kepada siapa, dan bagaimana bentuknya. Hal ini akan berpengaruh pada kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik siswa yang diberi *reward* dan *punishment* tersebut.

Dengan adanya pemberian *reward* dan *punishment* oleh guru kepada siswa akan lebih focus dan serius dan disiplin dalam belajarnya, sehingga hasil

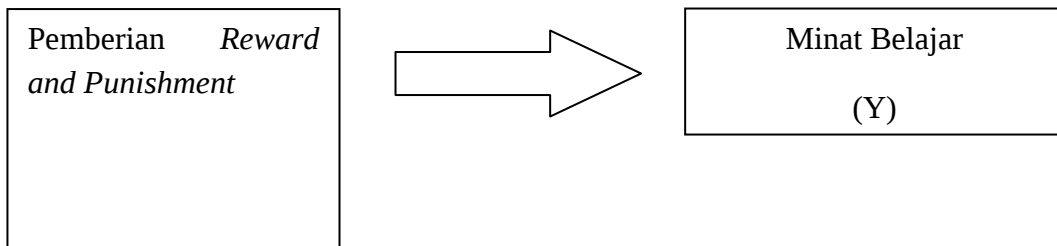
belajarnya juga akan menjadi lebih baik. Karena peserta didik yang mendapatkan *reward* akan lebih termotivasi serta minatnya lebih meningkat dalam belajar sehingga ia akan mendapatkan *reward* sebagai penghargaan atas prestasi yang ia akan peroleh. Begitu pula dengan yang belum mendapatkan *reward* ia akan lebih bersemangat dan termotivasi dalam belajar.

Hal ini juga berlaku pada peserta didik yang bermasalah dengan kedisiplinan dalam belajar. Perlu adanya hukuman sebagai akibat dari apa yang telah dilakukan sehingga peserta didik mampu menyadari apa yang dilakukannya adalah perbuatan yang salah. *Punishment* diberikan dengan harapan anak mampu mendisiplinkan anak. Hal tersebut diperlukan apabila kesalahan yang dilakukan anak sudah tergolong serius dan membahayakan dirinya sendiri dan orang lain. Setelah peserta didik diberi *punishment*, secara tidak langsung anak telah diberi efek jera melalui hukuman tersebut sehingga peserta didik tidak akan melakukan kesalahan yang sama. Karena *punishment* dapat memperlemah tingkah laku seseorang. Misalnya peserta didik suka membuat keramaian di dalam kelas, karena mendapat hukuman, maka pada akhirnya anak akan mengubah kelakuannya dan tidak akan melakukan hal tersebut. Akan tetapi jika hukuman tidak diberlakukan, khawatirnya anak akan melakukan hal yang sama berulang-ulang. Namun, sebaiknya yang dilakukan adalah meminimalisir pemberian hukuman dan memperbanyak nasihat atau teguran dan teladan yang baik.

Dengan adanya pendapat atau persepsi inilah yang diduga kuat bahwa *reward* dan *punishment* dapat membentuk karakter positif siswa. Sehingga dengan pemberian *reward* dan *punishment* tersebut maka anak akan mendapat

dampak yang positif berupa peningkatan minat dan motivasi belajarnya yang mendukung hasil belajarnya juga. Dengan adanya *reward* dan *punishment*.

Berdasarkan uraian diatas, maka kerangka berpikir penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1. Kerangka Penelitian

Variabel Independen (X) : Pemberian *reward and punishment*

Variable Dependen (Y) : Minat Belajar

1. Jika pemberian *reward* dan *punishment* terhadap siswa baik, maka minat belajar siswa akan tinggi.
2. Jika pemberian *reward* dan *punishment* terhadap siswa tidak tepat, maka minat belajar siswa akan rendah.

F. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah yang dihadapi dan masih harus dibuktikan kebenarannya. Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir diatas diajukan hipotesis penelitian sebagai berikut:

H_o = tidak terdapat hubungan antara *reward* dan *punishment* dengan minat belajar siswa kelas IV SDN 101685 Bintang Meriah, Kecamatan Batang Kuis, Kabupaten Labuhanbatu.

H_a = terdapat hubungan antara *reward* dan *punishment* dengan minat belajar siswa kelas IV SDN 101685 Bintang Meriah, Kecamatan Batang Kuis, Kabupaten Deli Serdang.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 101865 Bintang Meriah, Kecamatan Batang Kuis, Kabupaten Deli Serdang.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian, dimulai dari penelitian awal sebagai pengamatan sementara dilakukan pada 22 Desember 2018, penyusunan proposal pada Januari dan penelitian dilakukan sampai Mei 2019.

3. Metode Penelitian

Rancangan penelitian yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan penelitian non eksperimental. Penelitian non eksperimental merupakan penelitian yang dilakukan secara tidak langsung dan lebih mengarah kepada pengumpulan data. Jenis penelitian ini bersifat *ex-post facto* yaitu penelitian dimana variabel-variabel bebas telah terjadi ketika peneliti mulai dengan pengamatan variabel terikat dalam suatu penelitian.

Penelitian ini menggunakan jenis kuantitatif yaitu penelitian yang dinamakan sebagai metode penelitian tradisional, karena metode ini sudah cukup lama digunakan sehingga sudah mentradisi sebagai metode untuk penelitian. Metode penelitian ini disebut sebagai metode positivistik karena berlandaskan pada filsafat positivisme. Metode ini sebagai metode ilmiah/scientifik karena telah

memenuhi kaidah-kaidah ilmiah yaitu konkrit/empiris, obyektif, terukur, rasional, dan sistematis. Metode ini juga disebut metode discovery, karena dengan metode ini dapat ditemukan dan dikembangkan berbagai iptek baru. Metode ini disebut metode kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik.³⁸

Dalam rancangan penelitian ini penulis menggunakan dua variabel. Adapun variabel pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel yang digunakan adalah variabel bebas (independen) yaitu merupakan variabel yang memengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat), dan variabel terikat (dependen) yaitu variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas.³⁹

Dalam penelitian ini, variabel independen (bebas) adalah pemberian *reward* dan *punishment*. Untuk mempermudah peneliti dalam mengolah dan menganalisis data maka dalam variabel independen menggunakan symbol X yang mewakili pemberian *reward* dan *punishment*. Sedangkan variabel dependen (terikat) adalah minat belajar IPA siswa kelas V yang ditulis sebagai variabel Y.

³⁸Sugiyono, (2017)*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, h. 7

³⁹Sugiyono, (2017)*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*..... h. 38-39

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁴⁰ Populasi tidak hanya satu orang, tetapi juga objek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada objek/subjek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subjek atau objek itu.

Dalam penelitian ini populasinya mencakup seluruh kelas IV SDN 101865 Bintang Meriah, Kecamatan Batang Kuis, Kabupaten Deli Serdang dengan jumlah populasi yang dijadikan penelitain adalah 65 siswa.

Tabel 3.1 Jumlah Anggota Populasi Sumber : tata usaha SDN 101865

Bintang Meriah

NO	KELAS	JUMLAH SISWA
1	Kelas IV – A	30
2	Kelas IV – B	35
Total		65

2. Sampel

Subjek penelitian merupakan objek yang dipelajari atau sebagai sumber data. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Apa yang dipelajari dari sampel maka kesimpulannya akan

⁴⁰Sugiyono, (2017)*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.....* h. 80

dapat diberlakukan untuk populasi. Sehingga sampel yang diambil dari populasi harus representatif atau mewakili seluruh populasi.⁴¹

Adapun teknik pengambilan teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *reseponsibility sampling*, yakni pengambilan sampel yang tidak member peluang atau kesempatan bagi setiap unsur atau anggota subjek dalam populasi meliputi 100 hingga 150 orang dan dalam pengumpulan data peneliti menggunakan angket, sebaiknya subjek sejumlah itu diambil seluruhnya.⁴²

Sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili) keadaan populasi yang sebenarnya, maka agar dapat diperoleh sampel yang cukup representatif digunakan teknik *simple random sampling*.

Teknik *simple random sampling* adalah pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu.⁴³

Teknik pengambilan sampel ini dibuat dengan pertimbangan bahwa peneliti hanya meneliti kurang lebih 55 sampel yang dimana jumlah populasi keseluruhan 65 siswa, yang dimana penentuan jumlah sampel dari populasi tertentu dikembangkan dari *Isaac* dan *Michael* dengan tingkat kesalahan 5%, adapun cara menentukan sampel sebagaimana berikut:⁴⁴

$$S = \frac{\lambda^2 \cdot N \cdot P \cdot Q}{d^2(N-1) + \lambda^2 \cdot P \cdot Q}$$

Keterangan:

⁴¹Sugiyono, (2017) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*..... h. 81

⁴²Suharsimi Arikunto, (2013), *Managemen penelitian*, Jakarta: PT Rineka Cipta, h. 95

⁴³Sugiyono, (2017) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*..... h. 116

⁴⁴Sugiyono, (2017) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*..... h. 86

S : Jumlah sampel

N : Jumlah Populasi

P : Peluang

Q: Derajat akursi yang direfleksikan dengan tingkat kesalahan yang dapat ditoleransi pada fluktuasi dari proporsi sampel. Nilainya ditentukan = 0.05^2

λ^2 : Nilai chi – kuadrat dalam tabel untuk 1 derajat kebebasan dari kebebasan relatif. Nilainya ditentukan 3.841 untuk derajat kepercayaan 95% atau tingkat kesalahan 5%.

Berdasarkan rumus tersebut ukuran sampel yang ditentukan dengan perhitungan:

$$S = \frac{\lambda^2 \cdot N \cdot P \cdot Q}{d^2(N-1) + \lambda^2 \cdot P \cdot Q}$$

$$S = \frac{3.841 \times 65 \times 0.5 \times 0.5}{0.05^2(65-1) + 3.841 \times 0.5^2}$$

$$S = \frac{62.41625}{1.205} = 55.7039268$$

hasil perhitungan diatas menunjukkan besarnya sampel 55 dari 65 siswa, dengan taraf signifikan 5%. Pengambilan sampel ini menggunakan teknik *simple random sampling*.

Adapun metode lainnya dalam menentukan sampel adalah dengan melihat tabel 3.2 dibawah ini:

Tabel 3.2 Penentuan jumlah sampel dari populasi tertentu dengan taraf kesalahan 1%, 5%, dan 10 %

N			
	1%	5%	10%
10	10	10	10
15	15	14	14
20	19	19	19
25	24	23	23
30	29	28	27
35	33	32	31
40	38	36	35
45	42	40	39
50	47	44	42
55	51	48	46
60	55	51	49
65	59	55	53
70	63	58	56
75	67	62	59

80	71	65	62
85	75	68	65
90	79	72	68

C. Defenisi Operasional Variabel

Defenisi operasional masing-masing variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. *Reward and punishment* (X1 dan X2)

Reward and punishment merupakan metode yang diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa setelah diberi *reward and punishment*. *Reward and punishment* salah satu faktor utama para siswa dalam belajar. Hal ini karena *reward and punishment* merupakan daya dukung yang mampu menambah semangat siswa dalam belajar. Semangat belajar siswa sangat berpengaruh dalam menentukan minat belajarnya. Indikator variabe *reward and punishment* : pujian, hadiah, teguran, hukuman, dan lain sebagainya.

2. Minat (Y)

Minat adalah hasil dari ketercapaian pemberian *reward and punishment* terhadap siswa baik itu yang dicapai oleh seseorang atau sekelompok siswa. Minat juga dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal siswa. Minat bisa ditumbukan dan dikembangkan dengan memberikan sikap terhadap kerja atau perilaku siswa.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Kuesioner (angket)

Kuesioner merupakan pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk menjawabnya. Pada umumnya tujuan penggunaan angket atau kuesioner dalam proses pembelajaran adalah untuk memperoleh data mengenai latar belakang peserta didik sebagai salah satu bahan dalam menganalisis tingkah laku dan proses belajar mereka. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. Selain itu, kuesioner juga cocok digunakan bila jumlah reponden cukup besar dan tersebar di wilayah yang luas. Kuesioner dapat berupa pertanyaan atau pernyataan tertutup atau terbuka, dapat diberikan kepada responden secara langsung atau dikirim melalui post atau internet.⁴⁵ Angket adalah mengajukan pertanyaan/penyetaan tertulis yang dilengkapi dengan alternatif jawaban kepada siswa kelas IV sebanyak 65 orang. Angket merupakan daftar pernyataan yang diberikan langsung kepada siswa yang menjadi responden dalam penelitian ini dengan harapan akan member respon atas pernyataan dalam angket.

2. Observasi

Observasi digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan

⁴⁵Sugiyono, (2017)*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.....* h.142

yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal – hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah responden sedikit/kecil.⁴⁶

3. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen adalah semua alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam sebuah penelitian. Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur nilai variabel yang diteliti. Dengan demikian jumlah instrumen yang akan digunakan untuk penelitian akan tergantung pada jumlah variabel yang diteliti.

Penggunaan angket dengan skala *Likert* variabel yang diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item – item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan. Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala Likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif. Alternatif jawaban yang telah disediakan yaitu Selalu (SL), Sering (SR), Kadang – Kadang (KK), dan Tidak Pernah (TP), adapun skor jawaban responden sebagai berikut:

Tabel 3.3

Alternatif Jawaban	Skor Responden
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Ragu-Ragu (RR)	2
Tidak Setuju (TS)	1

⁴⁶Sugiyono, (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.....* h. 137

Angket disusun berdasarkan kisi – kisi instrumen dari variabel – variabel yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu metode *reward* dan *punishment* dan minat belajar.

Berikut kisi – kisi instrumen untuk mengukur minat belajar siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kisi – kisi instrumen metode *reward*

No	Variabel	Indikator	No Item Soal Pada Angket
1	Metode <i>reward</i> (X)	a. <i>Reward</i> non-verbal 1) <i>Reward</i> berupa simbol atau benda 2) <i>Reward</i> berupa gerakan mimik dan badan 3) <i>Reward</i> dengan memberikan penghormatan 4) Kegiatan yang menyenangkan	1,2,3 4,5 6,7 8, 9, 10
		b. <i>Reward</i> verbal 1) Kata-kata yang memberi semangat: bagus, ya benar, tepat, baik sekali, dan lain-lain	11, 12, 13, 14, 15

		2) Kalimat pujian: Anda melakukan pekerjaan ini dengan baik, saya bangga sekali dengan apa yang telah Anda lakukan	16, 17, 18, 19, 20
--	--	--	-----------------------

Tabel 3.5 kisi – kisi instrumen metode *punishment*

No	Variabel	Indikator	No Item Soal Pada Angket
1	Metode <i>punishment</i> (X)	a. Isyarat: <i>Punishment</i> dalam bentuk isyarat mimik wajah dan isyarat anggota badan lainnya	21, 22, 23, 24, 25
		b. Perkataan: <i>Punishment</i> berupa kata-kata peringatan, teguran dan akhirnya kata keras yang disertai dengan ancaman	26, 27, 28, 29, 30
		c. Perbuatan: <i>Punishment</i> berupa perbuatan tidak menyenangkan	31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40

Tabel 3.6 kisi – kisi instrumen minat

No	Variabel	Indikator	No Item Soal Pada Angket
1	Minat Belajar (Y)	1. Siswa merasa tertarik untuk belajar	1 sampai 20
		2. Siswa lebih memusatkan perhatian kepada pembelajaran	21 sampai 40

Agar memenuhi kriteria alat evaluasi penilaian yang baik yaitu mampu mencerminkan kemampuan yang sebenarnya dari tes yang dievaluasi, maka alat evaluasi tersebut harus memiliki kriteria sebagai berikut:

a. Validitas Tes

validitas digunakan untuk menunjukkan sejauh mana alat ukur mampu mengukur apa yang ingin diukur, dalam suatu penelitian yang bersifat deskriptif, maupun eksplanatif yang melibatkan variabel/konsep yang tidak bisa diukur secara langsung.⁴⁷ Untuk menguji validitas tes yang gunakan rumus korelasi product momen sebagai berikut.⁴⁸

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

Keterangan:

X = Skor butir

Y = Skor total

⁴⁷ Syofian Siregar. 2017, *Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi Dengan Perbandingan Perhitungan Manual dan SPSS* Jakarta: KENCANA.h. 46

⁴⁸ Suharsimi Arikunto, 2018, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Bumi Aksara, h.226

R_{xy} = Koevisien validitas tes

N = Banyak siswa

Kriteria pengujian validitas adalah setiap item valid apabila $r_{xy} > r_{tabel}$, r_{tabel} diperoleh dari nilai kritis *r product moment* dan juga dengan menggunakan formula guilfort yaitu setiap item dikatakan valid apabila $r_{xy} > r_{tabel}$. Siswa kelas VI SD Negeri 101865Bintang Meriah yang berjumlah 30 siswa dijadikan sebagai validator untuk memvalidasi tes yang akan digunakan untuk kuesioner atau angket.

b. Reabilitas Tes

Suatu alat ukur disebut memiliki reabilitas yang tinggi apabila instrumen itu memberikan hasil pengukuran yang konsisten. Untuk menguji reliabilitas tes digunakan rumus Kuder Richardson sebagai berikut:⁴⁹

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas tes

N = Banyak soal

P = proporsi yang menjawab item dengan benar

Q = proporsi yang menjawab item dengan salah

$\sum pq$ = Jumlah hasil perkalian antara p dan q

S^2 = Standar deviasi dari tes (standar deviasi adalah akar varians)

⁴⁹*Ibid*, Suharsimi Arikunto, 2018, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Bumi Aksara, h.227

Tabel 3.7
Tingkat Reliabilitas Tes

No	Indeks Reabilitas	Klasifikasi
1	$0,0 \leq r_{11} < 0,20$	Sangat rendah
2	$0,20 \leq r_{11} < 0,40$	Rendah
3	$0,40 \leq r_{11} < 0,60$	Sedang
4	$0,60 \leq r_{11} < 0,80$	Tinggi
5	$0,80 \leq r_{11} < 1,00$	Sangat tinggi

Untuk mencari varians total digunakan rumus sebagai berikut:

$$S^2 = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}}{N}$$

Keterangan:

S^2 = Varians total yaitu skor total

$\sum X$ = Jumlah skor total (seluruh item)

E. Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas dua tahapan yaitu analisis deskriptif, merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambar data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Penyajian data statistik deskriptif melalui tabel, grafik, pictogram, perhitungan modus, median, mean, perhitungan desil, persentil,

perhitungan penyebaran data, melalui perhitungan rata-rata dan standar deviasi, perhitungan persentasi.⁵⁰

1. Menghitung rata-rata (*mean*) skor dengan rumus:⁵¹

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{n}$$

Keterangan:

$\bar{X}$ = Mean (rata-rata)

X_i = Nilai X ke i sampai ke n

n = Jumlah Individu

2. Menghitung Standar Deviasi (Simpangan Baku)

Standar deviasi dapat dicari dengan rumus:⁵²

$$SD = \sqrt{\frac{\sum X^2}{N} - \left(\frac{\sum X}{N}\right)^2}$$

Keterangan:

SD = standar deviasi

$\frac{\sum X^2}{N}$ = tiap skor dikuadratkan lalu dijumlahkan kemudian dibagi N

$\left(\frac{\sum X}{N}\right)^2$ = semua skor dijumlahkan, dibagi N kemudian dikuadratkan.

Analisis data yang digunakan adalah analisis *statistic*. Sebelum dilakukan analisis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis agar

⁵⁰Suharsimi Arikunto, 2018, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*..... h.282

⁵¹Anas Sudijono.2015. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo..h.81

kesimpulan yang ditarik tidak menyimpang dari kebenaran yang seharusnya, untuk itu diperlukan uji normalitas dan uji homogenitas.

1. Uji Normalitas

Untuk menguji apakah skor tes berdistribusi normal atau tidak digunakan uji normalitas *liliefors*, langkah-langkahnya sebagai berikut:

- a. Mencari bilangan baku, digunakan rumus:

$$Z_1 = \frac{\sum 1-x}{SD}$$

Keterangan:

X = rata-rata sampel

S = simpangan baku (standar deviasi)

- b. Untuk tiap bilangan baku ini menggunakan daftar distribusi normal baku kemudian hitung peluang $F_{(zi)} = P(Z \leq Z_i)$

- c. Menghitung Proporsi $F_{(zi)}$ yaitu:

$$S_{(zi)} = \frac{\text{banyaknya } Z_1, Z_2, \dots, Z_n}{n}$$

- d. Menghitung selisih $F_{(zi)} - S_{(zi)}$, kemudian harga mutlaknya.
- e. Bandingkan dengan L_o dan L_{tabel} , ambillah harga paling besar disebut L_o untuk menerima atau menolak hipotesis. Kita bandingkan L_o dengan L yang diambil dari daftar untuk taraf nyata 0,05 dengan kriteria:

(1) Jika $L_o < L_{tabel}$ maka data berasal dari populasi terdistribusi normal.

Jika $L_o \geq L_{tabel}$ maka data berasal dari populasi tidak distiusi normal

2. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis digunakan uji t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan rumus:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{n_1+n_2-2} \times \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

Keterangan:

T = Distribusi T

$\bar{X}_1$ = Rata-rata hasil belajar kelas eksperimen

$\bar{X}_2$ = Rata-rata hasil belajar kelas kontrol

n_1 = Jumlah siswa kelas eksperimen

n_2 = Jumlah siswa kelas kontrol

S_1^2 = Varians kelas eksperimen

S_2^2 = Varians kelas kontrol

S^2 = Varians dua kelas

S = Standar deviasi gabungan dari dua kelas sampel

Harga t_{hitung} dibandingkan dengan t_{tabel} dengan kriteria pengujian pada taraf signifikan (α) = 0,05 yaitu:

- Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ artinya, ada pengaruh yang positif dan signifikan antara metode pemberian *reward and punishment* terhadap minat belajar IPA kelas IV SDN 101865 Bintang Meriah, Kecamatan Batang Kuis, Kabupaten Deli Serdang.
- Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ artinya, tidak ada pengaruh yang positif dan signifikan antara metode pemberian *reward and punishment* terhadap minat belajar IPA

kelas IV SDN 101865 Bintang Meriah, Kecamatan Batang Kuis, Kabupaten Deli Serdang.

3.Uji Linearitas

Uji linearitas menggunakan statistik uji F, uji linearitas regresi dilakukan dengan Analisis Varians (Sidik Ragam) dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Tuliskan hipotesis yang akan diuji, yaitu:

H_0 = Tidak ada hubungan yang linear dan signifikan antara variabel x dan y

H_a = Ada hubungan yang linear dan signifikan antara variabel x dan y

Hipotesis statistiknya sebagai berikut:

$H_0 : \beta = 0$

$H_a : \beta \neq 0$

F. Prosedur Penelitian

Adapun prosedur yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap Pralapangan

Dalam tahap ini peneliti terjun ke lokasi penelitian, akan tetapi masih berkisar pada penyusunan proposal penelitian termasuk pengurusan berkas penelitian dan persiapan pelaksanaan penelitian ke lapangan.

2. Tahap Lapangan

Dalam tahap ini peneliti mulai terjun ke lapangan dan memulai untuk menggali data yang relevan dengan tujuan penelitian

3. Tahap Analisis Data

Untuk analisis awal, penelitian ini dilakukan sejak pengumpulan data dilapangan, sedangkan analisis akhir dilakukan setelah penggalan data dianggap cukup mendukung maksud dan tujuan penelitian. Tahap ini merupakan usaha untuk menemukan tema-tema yang relwan dengan masalah penelitian. Setelah data yang dikumpulkan relevan dengan masalah penelitian, data tersebut kemudian dianalisis kembali secara intensif dan mendalam untuk kemudian ditarik suatu kesimpulan.

4. Tahap Penyusunan Laporan Penelitian

Tahap ini merupakan tahap akhir dari proses penelitian yang hasilnya berupa laporan penelitian yang kemudian diperbanyak sesuai dengan kebutuhan.

BAB IV

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

A. Temuan

1. Temuan umum

a. Gambaran Umum Sekolah

SD Negeri 101865, terletak di jalan Ampera dusun IV desa Bintang Meriah, Kecamatan Batangkuis, Kabupaten Deli Serdang, tepat di sebelah kanan jika kita hendak menuju kota Medan, dan disebelah kiri jika kita hendak menuju ke arah Batangkuis. Sekolah ini terletak di seberang jalan yang digunakan oleh penduduk untuk akses menuju keluar atau masuk kedalam desa. Tepat dibelakang sekolah ini terdapat sawah yang terhampar luas dengan begitu cantiknya, disebelah kanan, kiri dan depan dari sekolah ini terdapat perumahan penduduk sekitar. Sekolah ini tergolong sekolah yang aman dan nyaman hingga jauh dari kebisingan. dan luas dari sekolah ini ialah 3560 m².⁽⁵³⁾ SD Negeri 101865 ini berdiri pada tahun 1954 dan menjadi SD tertua di kecamatan Batangkuis. Banyak perbaikan untuk menuju kemajuan pada sekolah ini, dimulai dari kondisi bangunan, sarana dan prasarana, serta struktur organisasinya.

⁵³ Penerimaan dokumen pada tanggal 19 Maret 2019 , pada pukul 09.10 Wib, diruangan Tata usaha SD Negeri 101865

b. Visi, Misi dan Tujuan Sekolah

Pada umumnya setiap sekolah mempunyai visi dan misi untuk mencapai tujuan yang dicita-citakan, sama halnya dengan SD Negeri 101865 juga mempunyai visi dan misi yaitu:

a) Visi SD Negeri 101865

Visi sekolah dasar negeri No. 101865 Kecamatan Batang Kuis ialah bahwa sudah menjadi tekad bersama menjadikan siswa SD Negeri No 101865 Bintang Meriah cerdas, terampil, kreatif, unggul, dalam bidang IPTEK dan IMTAQ serta tangguh sesuai minat dan bakat dalam bidang pendidikan.

b) MisiSD Negeri 101865

- 1) Mengembangkan / mengetahui kemampuan guru dan siswa dalam bidang MIPA
- 2) Menumbuh kembangkan / meningkatkan kinerja tugas guru agar mampu berperan sebagai guru yang menjadi tauladan bagi teman dan siswanya.
- 3) Menumbuh kembangkan bakat dan minat, mengadakan perlombaan (Olympiade Bidang MIPA) di tingkat sekolah dan kecamatan.
- 4) Mengadakan latihan (Les Tambahan) Bidang Study MIPA di Sekolah 1 kali seminggu.
- 5) Menumbuh Kembangkan seluruh warga sekolah dengan keimanan dan ketaqwaan melalui kegiatan pembelajaran untuk dilaksanakan/dikerjakan setiap saat baik di rumah dan di masyarakat.

Tidak hanya visi dan misi yang saya dapatkan dari proses pengkajian dokumen, saya juga mendapatkan tujuan dari SD Negeri 101865, yaitu:

- a) siswa berilmu bertaqwa dan berakhlak mulia
- b) siswa / siswi sehat jasmani dan rohani berkarakter
- c) siswa meningkatkan prestasi sesuai dengan bakat dan minat dalam bidang MIPA, Pramuka, Olahraga yang ada di sekolah
- d) siswa dapat meningkatkan pendidikan ke tingkat yang lebih tinggi dan dapat bersaing bersama dengan siswa yang berada disatuan pendidikannya.⁽⁵⁴⁾

c. Jumlah Keseluruhan Tenaga pendidik SD Negeri 101865

Pada setiap lembaga pendidikan tingkat dasar, pertama, dan menengah sudah barang tentu mempunyai tenaga pendidik, saya mendapatkan jumlah keseluruhan dari tenaga pendidik di SD Negeri 101865 yang akan dipaparkan dengan tabel dibawah ini.⁽⁵⁵⁾

Tabel 4.1

Jumlah Tenaga Pendidik

No	Nama	Gol	Jabatan	Pendidikan	PNS/Non PNS
1	Yulfida Andriani, S.Pd	III/d	Ka.SD	S-1	PNS
2	Nismah, S.Pd	IV/b	Gr. Kls	S-1	PNS
3	Wardha Hanim, A.Ma	IV/a	Gr. Ag.Is	D-II	PNS

⁵⁴ Dokumentasi didapat pada tanggal 19 Maret 2019, pada pukul 09.30 Wib, di ruangan Tata usaha SD Negeri 101865

⁵⁵ Penerimaan dokumen pada tanggal 19 Maret 2019 , pada pukul 10.00 Wib, diruangan Tata usaha SD Negeri 101865

4	Nurhadli, S.Pd	IV/a	Gr. Kls	S-1	PNS
5	Nuraini, S.Pd	IV/a	Gr. Kls	S-1	PNS
6	Hotlan Munthe, S.Pd	III/d	Gr. Kls	S-1	PNS
7	Tetty Purwati, S.Pd	III/c	Gr. Kls	S-1	PNS
8	Frizal Rejeki Lingga, S.Pd	III/b	Gr. PJOK	S-1	PNS
9	Noni Maharani Nasution, S.Pd	II/c	Gr. Kls	S-1	PNS
10	Kautsar Iranda, S.Pd. M.Pd	III/b	Gr. Kls	S-2	PNS
11	Suningsih, S.Pd	-	Gr. Kls	S-1	Non-PNS
12	Fifi Prayuti, S.Pd	-	Gr. Kls	S-1	Non-PNS
13	Yusril Fuad, S.Pd	-	Gr. Kls	S-1	Non-PNS
14	Retno Pratini, S.Pd	-	Gr. Kls	S-1	Non-PNS
15	Yudi Syahpura Siregar, S.Pd	-	Gr. PJOK	S-1	Non-PNS
16	Sri Mawadda Siregar, S.Pd	-	Gr. B.Ing	S-1	Non-PNS
17	Sulisiani, S.Pd SD	-	Gr. Kls	S-1	Non-PNS

d. Jumlah keseluruhan siswa dan siswi SD Negeri 101865

Lalu terdapat jumlah keseluruhan dari siswa dan siswi SD Negeri 101865 yang akan dipaparkan melalui tabel dibawah ini⁽⁵⁶⁾

⁵⁶ Penerimaan dokumen pada tanggal 19 Maret 2019 , pada pukul 10.10 Wib, diruangan Tata usaha SD Negeri 101865

Tabel 4.2

Jumlah keseluruhan siswa dan siswi SD Negeri 101865

Tahun Kelas	2018/2019		
	L	P	JL
I	39	33	72
II	31	28	59
III	33	28	61
IV	33	30	63
V	32	19	51
VI	27	39	66
JUMLAH	195	177	372
JLH ROMBEL			13

e. Sarana dan prasarana

Sarana dan prasarana adalah satuan pendidikan yang sangat penting bagi keberlangsungan proses belajar mengajar dari setiap lembaga pendidikan, SD Negeri 101865 juga memiliki sarana dan prasarana, yang akan dipaparkan melalui tabel dibawah ini:⁵⁷

⁵⁷ Penerimaan dokumen pada tanggal 19 Maret 2019 , pada pukul 10.30 Wib, diruangan Tata usaha Sd Negeri 101865

Tabel 4.3
Kondisi ruang

No	U r a i a n	Kondisi				
		B	RR	RS	RB	JLH
1	RuangKelas	9	-	-	-	9
2	RuangKepalaSekolah	-	-	-	-	-
3	Ruang Guru	-	-	-	-	-
4	Rumah Dinas Kepala Sekolah (Dialih fungsikan Ruang Kasek dan Guru)	-	1	-	-	1
5	Rumah Dinas Guru	-	-	3	-	3
6	Ruang perpustakaan	1	-	-	-	1
7	Ruang UKS	-	-	-	-	1
8	Kamar Mandi/MCK	8	-	-	-	8
9	Mushollah	-	-	-	-	-
10	Kantin	1	-	-	-	1
	Jumlah	18	1	3	-	22

Ket :

B = Baik

RR = Rusak Ringan

RS = Rusak Sedang

RB = Rusak Berat

Tabel 4.4
Kondisi Meubelair

No	Uraian	Kondisi				
		B	RR	RS	RB	JLH
1	Meja Guru	5	-	-	1	6
2	Kursi Guru	6	-	-	-	6
3	Meja Siswa	100	37	-	-	137
4	Kursi Siswa	240	34	-	-	274
5	Lemari Kelas	6	7	-	-	13
6	Papan Tulis/White board	6	-	-	-	6
7	Meja Panjang Kantor	-	2	-	-	2
8	Kursi kantor	16	-	-	-	16
9	Lemari Kantor	-	5	1	3	9
10	Meja Kepala Sekolah	1	-	-	-	1
11	Kursi Kepala Sekolah	1	-	-	-	1
12	Meja TU	1	-	-	-	1
13	Kursi TU	-	1	-	-	1
14	Kursi Tamu	1	1	-	-	2
15	Kipas Angin Kantor	3	-	-	-	3
16	Bell Sekolah	-	1	-	-	1
17	TV	1	-	-	-	1

2. Gambaran Umum Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 12 Maret 2019. Dengan rincian yaitu tanggal 12 Maret 2019 mendatangi sekolah meminta izin untuk melakukan penelitian serta memasukkan surat izin penelitian kesekolah. Kemudian melanjutkan penelitian dengan menyebar angket yang telah disusun yaitu angket tentang metode pembelajaran *reward and punishment* dan angket minat belajar siswa. Sebelumnya angket harus divalidasi kepada salah seorang dosen terkait, dalam hal ini saya memilih Bapak Ismail, M.Si dan siswa kelas VI A untuk mengetahui apakah soal-soal yang saya gunakan layak dijadikan instrumen dalam penelitian. Dari hasil perhitungan validasi angket dengan rumus *Kolerasi Product Moment* ternyata dari 40 pertanyaan angket metode *reward and punishment* hanya 18 soal yang valid dan ada 22 yang tidak valid. Untuk angket minat belajar siswa ternyata dari 40 pertanyaan terdapat 16 soal yang valid dan 24 yang tidak valid.

Setelah perhitungan diketahui selanjutnya dilakukan perhitungan reliabilitas. Diketahui instrumen soal dinyatakan reliabel.

B. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Data yang diperoleh di lapangan disajikan dalam bentuk deskripsi data untuk mengetahui besarnya pengaruh dari variabel bebas terhadap variabel terikat. Jumlah responden pada penelitian ini sebanyak 54 siswa, kelas IV A berjumlah 26 siswa dan kelas IV B berjumlah 28 siswa. Data yang diperoleh di lapangan masing-masing dianalisis, baik variabel bebas maupun variabel terikat. Analisis

data meliputi penyajian *Mean* (M), *Median* (Me), *Modus* (Mo) dan *Standar Deviasi* (SD). Disajikan pula tabel distribusi frekuensi, histogram, distribusi frekuensi dan diagram.

1. Pengaruh Metode Pembelajaran *Reward and Punishment*

Adapun pengaruh metode pembelajaran *reward and punishment* pada data strategi pembelajaran diperoleh dari angket yang terdiri dari 18 butir pertanyaan dengan 4 alternatif jawaban yaitu 4 skor tertinggi dan 1 untuk skor terendah. Data yang diperoleh dari angket atau kuisisioner variabel metode *reward and punishment* menunjukkan bahwa skor tertinggi 53 dari skor tertinggi diapai sebesar $(4 \times 18) = 72$, dan skor terendah sebesar 33 dari skor terendah yang diapai sebesar $(1 \times 18) = 18$. Hasil analisis dengan menggunakan microsoft exel 2007 menunjukkan *Mean* (M) sebesar 41, *Median* (Me) sebesar 41, *Modus* (Mo) sebesar 41,20754717.

Menyusun distribusi frekuensi variabel strategi pembelajaran dilakukan dengan langkah-langkah berikut:

a. Menentukan jumlah kelas interval

Menentukan jumlah kelas interval digunakan *Sturges Rule* yakni jumlah kelas interval yang disimbolkan dengan $K = 1 + 3,3 \log n$, dimana n adalah jumlah responden.

$$K = 1 + 3,3 \log n$$

$$K = 1 + 3,3 \log 54$$

$$K = 1 + 3,3 (1,7323937598)$$

$$K = 1 + 5,7168994073$$

$K = 6,7168994073$ dibulatkan menjadi 7

b. Menentukan Rentang Kelas (Range)

Rentang kelas = skor maksimum – skor minimum

$$= 53 - 33$$

$$= 20$$

c. Menentukan Panjang Kelas Interval

$$\text{Panjang kelas Interval} = \frac{\text{rentang}}{\text{jumlah kelas interval}}$$

$$= \frac{20}{7}$$

$$= 2,8571428571 \text{ dibulatkan menjadi } 3$$

Distribusi frekuensi variabel metode pembelajaran *reward and punishment* dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.5 Dsitribusi Frekuensi Variable Metode Pembelajaran

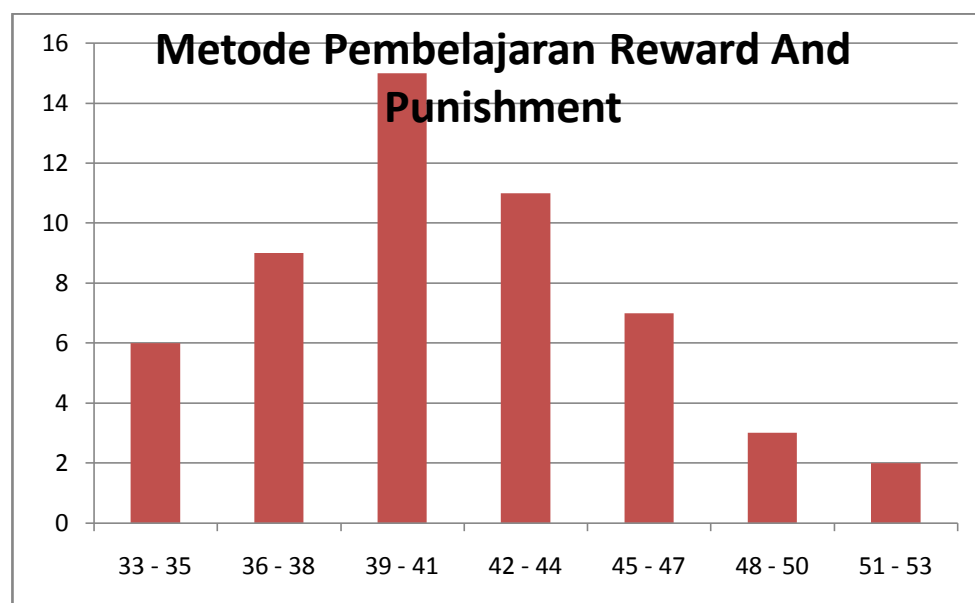
No	Kelas Interval	Frekuensi	%
1	33 – 35	6	11,11%
2	36 – 38	9	16,67%
3	39 – 41	15	27,78%
4	42 – 44	12	20,37%
5	45 – 47	7	12,96%
6	48 – 50	3	5,56%
7	51 – 53	2	3,70%

Jumlah	54	100%
--------	----	------

Tabel 4.5 merupakan tabel distribusi frekuensi variabel metode pembelajaran *reward and punishment* yang terdiri dari 7 kelas interval. Setiap kelas interval memiliki panjang/rentang 3 skor. Pada tabel tersebut menunjukkan pada rentang kelas interval 33 – 35 terdapat 6 siswa (11,11 %), kelas interval 36 – 38 terdapat 9 siswa (16,67 %), kelas interval 39 – 41 terdapat 15 siswa (27,78 %), kelas interval 42 – 44 terdapat 12 siswa (22,22%), kelas interval 45 – 47 terdapat 7 siswa (12,96%), kelas interval 48 – 50 terdapat 3 siswa (5,56%) dan kelas interval 51 – 53 terdapat 2 siswa (3,70%).

Berdasarkan tabel 4.5 distribusi frekuensi variabel metode pembelajaran *reward and punishment* maka dapat digambarkan pada gambar 1 dalam histogram sebagai berikut:

Gambar 4.1



Histogram distribusi frekuensi metode pembelajaran *reward and punishment* pada gambar 4.3 tersebut menunjukkan frekuensi terbesar berada pada kelas interval 39 – 41 yaitu sebanyak 15 siswa.

2. Pengaruh Minat Belajar Siswa

Adapun pengaruh minat belajar IPA siswa kelas Iv SDN 101865 Bintang Meriah pada data minat diperoleh dari angket yang terdiri dari 16 butir pertanyaan dengan 4 alternatif jawaban yaitu 4 untuk skor tertinggi dan 1 untuk skor terendah. Data yang diperoleh dari angket atau kuisisioner variabel minat belajar siswa menunjukkan skor tertinggi adalah 63 dari skor tertinggi yang diapai sebesar $(4 \times 16) = 64$, dan skor terendah sebesar 34 dari skor terendah yang diapai sebesar $(1 \times 16) = 16$. Hasil analisis dengan menggunakan mirosoft exel 2010 menunjukkan *Mean* (M) sebesar 42, *Median* (Me) sebesar 45, *Modus* (Mo) sebesar 44,84906 dan *Standar Deviasi* (SD) sebesar 6,033229.

Menyusun distribusi frekuensi variabel minat belajar siswa dilakukan dengan langkah-langkah berikut:

a. Menentukan jumlah kelas interval

Menentukan jumlah kelas interval digunakan *Sture Rule* yakni jumlah kelas interval yang disimbolkan dengan $K = 1 + 3,3 \log n$, dimana n adalah jumlah responden.

$$K = 1 + 3,3 \log n$$

$$K = 1 + 3,3 \log 54$$

$$K = 1 + 3,3 (1,7323937598)$$

$$K = 1 + 5,7168994073$$

$K = 6,7168994073$ dibulatkan menjadi 7

Menentukan Rentang Kelas (Range)

Rentang kelas = skor maksimum – skor minimum

$$= 63 - 34$$

$$= 29$$

Menentukan Panjang Kelas Interval

$$\text{Panjang kelas Interval} = \frac{\text{rentang}}{\text{jumlah kelas interval}}$$

$$= \frac{29}{7}$$

$$= 4,1428571429 \text{ dibulatkan menjadi } 4,14 \text{ (4)}$$

Distribusi frekuensi variabel minat belajar dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Variabel Minat Belajar Siswa

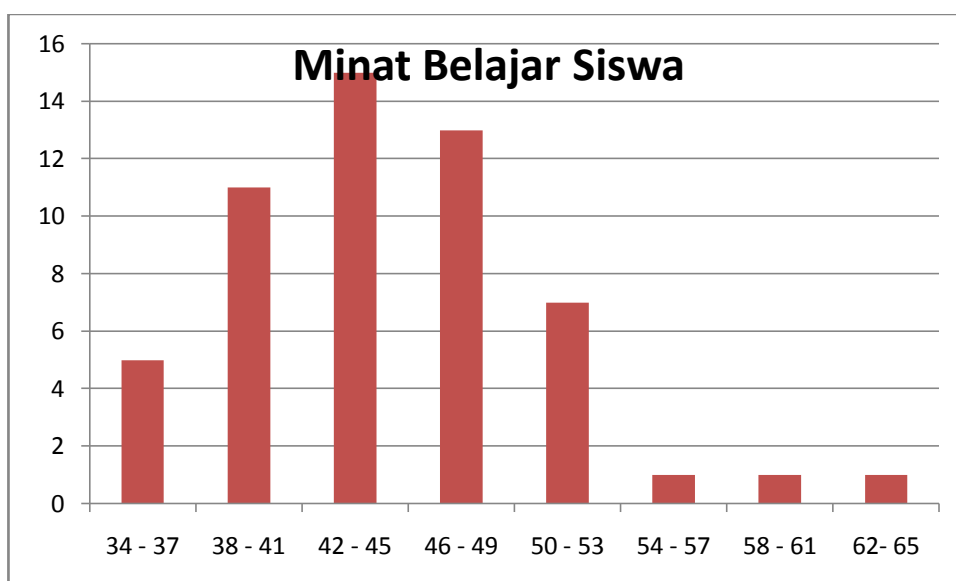
No	Kelas Interval	Frekuensi (f)	%
1	34 – 37	5	9,26%
2	38 – 41	11	20,37%
3	42 – 45	15	27,78%
4	46 – 49	13	24,07%
5	50 – 53	7	12,96%
6	54 – 57	1	1,85%
7	58 – 61	1	1,85%

8	62 – 65	1	1,85%
	Jumlah	54	100%

Tabel 4.4 merupakan tabel distribusi frekuensi variabel minat belajar siswa yang terdiri dari 8 kelas interval. Setiap kelas interval memiliki panjang/rentang 4 skor. Pada tabel tersebut menunjukkan pada rentang 34 – 37 terdapat 5 siswa (9,26 %), kelas interval 38 – 41 terdapat 11 siswa (20,37%), kelas interval 42 – 45 terdapat 15 siswa (27,78%), kelas interval 46 – 49 terdapat 13 siswa (24,07%), kelas interval 50 – 53 terdapat 7 siswa (12,96 %), kelas interval 54 – 57 terdapat 1 siswa (1,85%), kelas interval 58 – 61 terdapat 1 siswa (1,85%), dan kelas interval 62 – 65 terdapat 1 siswa (1,85%).

Berdasarkan tabel 4.6 distribusi frekuensi variabel minat belajar maka dapat digambarkan dalam histogram sebagai berikut:

Gambar 4.2



Histogram distribusi minat belajar siswa pada histogram tersebut menunjukkan frekuensi terbesar berada pada kelas interval 42 – 45 sebanyak 15 siswa.

3. Pengaruh Metode *Reward and Punishment* Terhadap Minat Belajar Siswa

Adapun pengaruh metode pembelajaran *reward and punishment* terhadap minat belajar siswa yang dimana data variabel penelitian kemudian digolongkan kedalam kategori kecenderungan metode pembelajaran *reward and punishment*. Untuk mengetahui kecenderungan masing-masing skor variabel metode pembelajaran *reward and punishment* dapat dilihat pada tabel 4.5

Tabel 4.7 Kategori Kecenderungan Variabel Reward and Punishment

No	Skor Siswa	Kategori
1	$X > 46,33$	Tinggi
2	$43 \leq X < 46,33$	Sedang
3	$X < 43$	Rendah

Kategori perhitungan, maka dapat dibuat distribusi frekuensi kecenderungan metode *reward and punishment* pada tabel 4.8 berikut:

Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi Kecenderungan Metode Pembelajaran Guru

No.	Skor Siswa	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	$X > 46,33$	4	7,41%	Tinggi
2	$43 \leq X < 46,33$	12	22,22%	Sedang
3	$X < 43$	38	70,37%	Rendah
	Total	54	100%	

Berdasarkan pada tabel 4.8 frekuensi kecenderungan variabel metode pembelajaran *reward and punishment* yang berada pada rentang skor lebih dari atau sama dengan 46,33 yang dimana kategori tinggi adalah 4 siswa atau dengan persentase 7,41%. Rentang skor lebih dari satu atau sama dengan 43 kurang dari 46,33 masuk pada kategori sedang adalah 12 siswa atau dengan persentase 22,22% dan rentang skor kurang dari 43 masuk pada kategori rendah adalah 38 siswa atau dengan persentase 70,37%.

Adapun data variabel penelitian kemudian digolongkan juga ke dalam kategori kecenderungan minat belajar siswa. Untuk mengetahui kecenderungan masing – masing skor variabel minat belajar siswa dapat dilihat pada tabel 4.9

Tabel 4.9 Kategori Kecenderungan Minat Belajar Siswa

No.	Rentang skor	Frekuensi	Kategori
1	$X > 53.33$	3	Tinggi
2	$48.5 \leq X < 53.33$	11	Sedang
3	$X < 48.5$	40	Rendah

Kategori perhitungan, maka dapat dibuat distribusi frekuensi keenderungan minat belajar siswa pada tabel 4.10

Tabel 4.10 Distribusi Frekuensi Keenderungan Minat Belajar Siswa

No.	Rentang skor	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	$X > 53.33$	3	5.55%	Tinggi
2	$48.5 \leq X < 53.33$	11	20.37%	Sedang
3	$X < 48.5$	40	74.07%	Rendah
	Total	54	100%	

Berdasarkan tabel 4.8 frekuensi keenderungan variabel minat belajar yang berada pada rentang skor lebih dari satu atau sama dengan 53.33 yang dimana kategori tinggi adalah 3 siswa atau 5.55%. Rentang skor lebih dari satu atau sama dengan 48.5 kurang dari 53.33 masuk pada kategori sedang adalah 11 siswa atau 20.37 % dan rentang skor kurang dari 48.5 masuk pada kategori rendah adalah 40 siswa atau 74.07.

Berdasarkan tabel menunjukkan bahwa keenderungan variabel minat siswa berada pada kategori rendah.

Adapun uji persyaratan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *reward and punishment* terhadap minat belajar IPA siswa kelas IV SDN 101865 Bintang Meriah dapat dilihat sebagaimana berikut:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah distribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini juga menggunakan program SPSS 23 dalam menghitung uji normalitas untuk mengetahui data distribusi normal atau tidak. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. 11 Ringkasan Hasil Uji Normalitas

Hypothesis Test Summary				
	Null Hypothesis	Test	Sig.	Decision
1	The distribution of VAR00002 is normal with mean 45 and standard deviation 6,033.	One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test	,200 ^{1,2}	Retain the null hypothesis.
2	The distribution of VAR00001 is normal with mean 41 and standard deviation 4,601.	One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test	,200 ^{1,2}	Retain the null hypothesis.

Asymptotic significances are displayed. The significance level is ,05.

¹Lilliefors Corrected

²This is a lower bound of the true significance.

Keterangan:

VAR00002: Untuk variabel Y (Minat Belajar Siswa)

VAR00002: Untuk variabel X (Metode Pembelajaran)

b. Uji Linearitas

Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui linear atau tidaknya hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat. Uji linearitas dapat diketahui dengan melihat signifikan jalur *defiation from linearity*. Nilai

signifikan tercantum pada ANOVA table yang dihasilkan dari SPSS 23.

Rangkuman hasil uji linearitas dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. 12 Ringkasan Hasil Uji Linearitas

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
minat (Y) * metode pembelajaran (X)	Between Groups	(Combined)	629,778	18	34,988	,942	,540
		Linearity	166,158	1	166,158	4,473	0,42
		Deviation from Linearity	463,620	17	27,272	,734	,748
	Within Groups		1263,014	34	37,147		
	Total		1892,792	52			

Hasil uji linearitas data Metode Pembelajaran *Reward and Punishment* (X) terhadap Minat Belajar Siswa (Y) menunjukkan bahwa nilai signifikan pada jalur *deviation from linearity* sebesar 0,42 lebih besar dari 0,05, maka variabel bebas mempunyai hubungan linear dengan variabel terikat.

C. Pengujian Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara atas permasalahan yang dirumuskan. Jawaban sementara atas permasalahan yang dirumuskan. Jawaban sementara ini harus diuji kebenarannya secara empirik. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik regresi sederhana. Hipotesis dalam penelitian ini adalah “terdapat pengaruh positif dan signifikan metode

pembelajaran *reward and punishment* terhadap minat belajar IPA siswa kelas IV SDN 101865 Bintang Meriah.

Tabel 4.13

Variables Entered/Removed^a

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Metode Pembelajaran ^b	.	Enter

a. Dependent Variable: Minat Belajar Siswa

b. All requested variables entered.

Output pada bagian pertama Variable Entered/Removed: Tabel diatas menjelaskan tentang variabel yang dimasukkan serta metode yang digunakan. Dalam hal ini variabel yang dimasukkan adalah variabel Metode Pembelajaran sebagai variabel Independen dan Minat Belajar sebagai variabel Dependen dan metode yang digukan adalah metode Enter

Tabel 4.14

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,296 ^a	,088	,070	5,81855

a. Predictors: (Constant), Metode Pembelajaran

Output bagian kedua (Mode Summary): tabel diatas menjelaskan besarnya nilai kolerasi/hubungan (R) yaitu sebesar 0,296. Dari output tersebut diperoleh koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,070, yang mengandung pengertian

bahwa pengaruh variabel bebas (Metode Pembelajaran) terhadap variabel terikat (Minat Belajar) adalah sebesar 7,0%

Tabel 4.15

ANOVA^a

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	166,158	1	166,158	4,908	,031 ^b
Residual	1726,634	51	33,856		
Total	1892,792	52			

a. Dependent Variable: Minat Belajar Siswa

b. Predictors: (Constant), Metode Pembelajaran

Output bagian ketiga (ANOVA): Dari output diketahui bahwa nilai F hitung = 4,908 dengan tingkat signifikansi sebesar $0,031 < 0.05$ maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi variabel minat belajar atau dengan kata lain ada pengaruh Metode Pembelajaran *Reward and Punishment* (X) terhadap variabel Minat Belajar Siswa (Y).

Tabel 4.16

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	28,839	7,271		3,966	,000
Metode Pembelajaran	,389	,175	,296	2,215	,031

a. Dependent Variable: Minat Belajar Siswa

Output bagian keempat (Coefficients): Diketahui nilai Constant (a) sebesar 28,839, sedangkan nilai Metode Pembelajaran (b/koeffisien regresi) sebesar 0,389, sehingga persamaan regresinya dapat ditulis:

$$Y = a + bX$$

$$Y = 28,839 + 0,389X$$

Perumpamaan tersebut dapat diterjemahkan:

- Konstanta sebesar 28,839 mengandung arti bahwa nilai konsisten variabel Minat adalah sebesar 28,839.
- Koeffisien regresi X sebesar 0,389 menyatakan bahwa setiap penambahan 1% nilai Metode, maka nilai Minat bertambah sebesar 0,389. Koeffisien regresi tersebut bernilai positif, sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh variabel X terhadap variabel Y adalah positif.

Maka berdasarkan nilai signifikan: dari tabel Coeffisien diperoleh nilai signifikan sebesar $0,031 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel Metode pembelajaran *Reward and Punishment* (X) berpengaruh terhadap variabel Minat Belajar Siswa (Y). Berdasarkan nilai t: diketahui t_{hitung} sebesar $2,215 > t_{tabel}$ 2,008 sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel Metode pembelajaran *Reward and Punishment* (X) berpengaruh terhadap variabel Minat Belajar Siswa (Y) maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak.

D. Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif murni yang bertujuan mengetahui apakah terdapat pengaruh metode pembelajaran *reward and punishment* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV SDN 101865 Bintang Meriah. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh terhadap minat belajar siswa, maka sebelumnya peneliti melakukan uji coba instrument berupa uji validitas, uji reabilitas dengan memberikan angket metode pembelajaran *reward and punishment* dan angket minat belajar siswa. Kemudian setelah itu menstabilisasi nilai rata – rata angket siswa dan selanjutnya dilakukan uji prasyarat analisis dengan uji normalitas, uji linearitas dan pengajuan hipotesis untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh atau tidak terhadap minat belajar siswa.

Penelitian ini dilakukan pada sampel penelitian yang terdiri dari 54 siswa yaitu IV A dan IV B. Kedua kelas diberikan perlakuan berupa sikap. Cara yang dilakukan untuk meningkatkan minat belajar siswa antara lain guru harus menciptakan suasana belajar yang dapat meningkatkan minat belajar siswa, misalnya dengan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran lebih menarik lagi, misalnya dengan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran yang inovatif dan kreatif, menggunakan metode – metode dan media yang atraktif yang kiranya bisa menambah dan menggugah minat siswa ke tingkat yang lebih tinggi lagi. Selain itu, siswa harus memperhatikan ketika guru menjelaskan materi pelajaran, mencatat materi yang penting serta lebih aktif dalam proses pembelajaran yang berlangsung.

Dari hasil penelitian dan pengolahan data dapat diketahui minat belajar siswa yang berada pada rentang skor lebih dari atau sama dengan 53,33 yang dimana kategori tinggi adalah 3 siswa atau 5,55%. Rentang skor lebih dari satu atau sama dengan 48,5 kurang dari 53,33 masuk pada kategori sedang adalah 11 siswa atau 20,37%. Rentang skor kurang dari 48,5 masuk pada kategori rendah adalah 40 siswa atau 74,07%.

Berdasarkan hasil perhitungan diatas. Maka dapat disimpulkan bahwa “terdapat pengaruh metode pembelajaran *reward and punishment* terhadap minat belajar IPA siswa kelas IV SDN 101865 Bintang Meriah, Kec. Batang Kuis, Kab. Deli Serdang”.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Pengaruh metode pembelajaran *reward and punishment* kelas IV SDN 101865 Bintang Meriah dapat dilihat dari frekuensi kecenderungan variabel metode pembelajaran *reward and punishment* yang berada pada rentang skor lebih dari atau sama dengan 46,33 yang dimana kategori tinggi adalah 4 siswa atau 7,41%. Rentang skor lebih dari satu atau sama dengan 43 kurang dari 46,33 masuk pada kategori sedang adalah 12 siswa atau 22,22%. Rentang skor kurang dari 43 masuk pada kategori rendah adalah 38 siswa atau 70,37%. yang dimana hasil dari frekuensi variabel metode pembelajaran *reward and punishment* berada pada kategori rendah.
2. Pengaruh minat belajar siswa kelas IV SDN 101865 Bintang meriah dapat dilihat dari frekuensi kecenderungan variabel metode pembelajaran *reward and punishment* yang berada pada rentang skor lebih dari atau sama dengan 46,33 yang dimana kategori tinggi adalah 4 siswa atau dengan persentase 7,41%. Rentang skor lebih dari satu atau sama dengan 43 kurang dari 46,33 masuk pada kategori sedang adalah 12 siswa atau dengan persentase 22,22% dan rentang skor kurang dari 43 masuk pada kategori rendah adalah 38 siswa atau dengan persentase 70,37%.
3. Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa pengaruh metode pembelajaran *reward and punishment* minat belajar siswa kelas IV SDN 101865 Bintang Meriah memiliki pengaruh yang positif dan

signifikan terhadap minat belajar siswa. Hal ini dapat dibuktikan berdasarkan uji t dimana $t_{hitung} = 2,215 > t_{tabel} 0,05$, maka H_0 ditolak. Jika dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode pembelajaran *reward and punishment* terhadap minat belajar IPA siswa kelas IV SDN 101865 Bintang Meriah, Kec. Batang Kuis, Kab. Deli Serdang.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti ingin memberikan saran – saran sebagai berikut:

1. Bagi guru mata pelajaran IPA agar memberikan pembelajaran yang lebih menarik lagi, guru dapat menerapkan kegiatan *active learning* agar siswa lebih tertarik dan aktif dalam kegiatan belajar, selain itu guru juga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dengan kreasi guru tersebut serta tetap memberikan perhatian kepada setiap siswa.
2. Bagi penelitian selanjutnya, peneliti dapat melakukan pendekatan yang sama pada materi yang berbeda agar dapat dijadikan sebagai studi perbandingan dalam meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. *Managemen penelitian*. Jakarta. PT Rineka Cipta. 2013
- Departemen Agama RI. *Al-Qur'an dan Terjemahannya..* Bandung. CV
Diponegoro. 2009
- Dewi Yana, Hajidin, Intan Safiah, “*Pemberian Reward dan Punishment Sebagai
Upaya Meningkatkan Prestasi Siswa Kelas V di SDN 15 Lhokseumawe*”,
Jurnal Ilmiah pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Unsiyah, Vol:1 No: 2
Tahun: 2016, h,11-18 diakses di <http://media.neliti.com> pada tanggal 13
Februari 2019 pukul 20.25 WIB
- Djaali. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta. PT Bumi Aksara. 2008
- Echols, John M. *Kamus Inggris Indonesia*. Jakarta. Gramedia. 1996
- Fadhila Daulay, Afratul . *Ilmu Pendidikan Islam*. Medan. Fakultas Ilmu Tarbiyah
dan keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan. 2016
- Iskandar, Harun. *Tumbuhkan Minat Kembangkan Bakat*. ST Book. 2010
- Mardianto. *Pembelajaran Tematik*. Medan. Perdana Publishing. 2011
- Mardianto. *Psikologi Pendidikan*. Medan. Perdana Publishing. 2012
- Mikarsa, Hera L. *Pendidikan Anak di SD*. Universitas Terbuka. Jakarta. 2010
- Mustaqim.. *Psikologi Pendidikan*. (Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah IAIN
Walisongo Semarang. 2008
- Nuh Siregar, Muhammad. *Hadis-Hadis Pendidikan*. Bandung. Citapustaka Media
Perintis. 2015
- Purba, Edward .*Filsafat Pendidikan*. Medan. Unimed Press. 2017

- Riyanto, Yatim . *Paradigma Baru Pembelajaran Sebagai Referensi Bagi Guru/Pendidik dalam Implementasi Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas*. Jakarta. Kencana Prenada Media Group. 2010
- Rosdiana A. Bakar, *Dasar-Dasar Kependidikan*. (Medan: CV. Gema Ihsani, 2015
- Rumengan, Jemmy. *Metodologi Penelitian*. Bandung. Ciptapustaka Media Perintis. 2013
- Sefrina, Andin. *Deteksi Minat Bakat Anak*. Yogyakarta. Media Pressindo. 2013
- Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar*. Jakarta. PT Rineka Cipta. 2010
- Sobur, Alex. *Psikologi Umum*. Bandung. Pustaka Sedia. 2003
- Sudijono, Anas. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta. PT. Raja Grafindo. 2015
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung. Alfabeta. 2017
- Suryabrata, Sumadi. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta. Rajawali Pers. 2013
- Syafaruddin. *Manajemen Organisasi Pendidikan Perspektif Sains dan Islam*. Medan. Perdana Publishing. 2015
- Walgito, Bimo. *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta. ANDI Yogyakarta. 2010
- Wahyudin. *Strategi Pembelajaran*. Medan. Perdana Publishing.. 2017
- Yamin, Martinis. *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Jakarta. Gaung Persada Pers. 2010



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Williem Iskandar Pasar V Medan Estate 20371 Telp. (061) 6615683-6622925 Fax. 6615683
Website : www.fitk.uinsu.ac.id e.mail : fitk@uinsu.ac.id

Nomor : B-2924/ITK/ITK.V.3/PP.00.9/03/2019
Lampiran : -
Hal : Izin Riset

Medan, 04 Maret 2019

Yth.Ka. SDN 101865

Assalamu'alaikum Wr Wb

Dengan Hormat, diberitahukan bahwa untuk mencapai gelar Sarjana Strata Satu (S1) bagi Mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan, adalah menyusun Skripsi (Karya Ilmiah), kami tugaskan mahasiswa:

NAMA : NORI HANDAYANI
T.T/Lahir : Sihare-hare, 25 April 1997
NIM : 36151013
Sem/Jurusan : VII / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

untuk hal dimaksud kami mohon memberikan izin dan bantuannya terhadap pelaksana Riset di SDN 101865 guna memperoleh informasi/keterangan dan data-data yang berhubungan dengan Skripsi yang berjudul :

"PENGARUH PEMBERIAN REWARD AND PUNISHMENT TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS IV SDN 101865 BINTANG MERIAH, KABUPATEN DELI SERDANG, KECAMATAN BATANG KUIS"

Demikian kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalam

An.Dekan
Ketua Jurusan PGMI



Tembusan:
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan

Surat Keterangan Validasi Materi Pelajaran dan Bentuk Soal

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : *Ismail, M.Si*

Jabatan : Dosen

Telah meneliti dan memeriksa validasi dalam bentuk instrumen soal pada penelitian dengan judul **"PEMBERIAN *REWARD AND PUNISHMENT* TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS IV SDN 101865 BINTANG MERIAH, KECAMATAN BATANG KUIS, KABUPATEN DELI SERDANG"** yang dibuat oleh mahasiswa:

Nama : Nori Handayani

NIM : 36151013

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Berdasarkan hasil pemeriksaan validasi ini, menyatakan bahwa instrument tersebut valid/Tidak Valid.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Februari, 2019


(*Ismail, M.Si*)

Penilaian Ahli

Judul Skripsi : **"Pengaruh Pemberian *Reward and Punishment* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDN 101865 Bintang Meriah, Kecamatan Batang Kuis, Kabupaten Deli Serdang"**

Oleh : Nori Handayani

NO	Aspek	Penilaian			
		T	C T	KT	TT
1	Petunjuk pengisian istrument	✓			
2	Penggunaan bahasa sesuai bahasa disempurnakan	✓			
3	Kesesuaian soal dan usia anak	✓			
4	Kesesuaian defenisi operasional dan grand teori	✓			

Keterangan:

T : Tepat

KT: Kurang Tepat

CT : Cukup Tepat

TT: Tidak Tepat

Catatan/ Saran

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan : Instrumen ini dapat/tidak dapat digunakan

Medan, Februari 2019


(Ismail, M.Si)

Kartu Telaah Butir Tes Pilihan Ganda

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam

Sasaran Program : SDN 101865

Peneliti : Nori Handyani

NIM : 36151013

Ahli Materi dan Bentuk Soal : Ismail / M.Si

Jabatan : Dosen

Bidang penelaahan	Kriteria Penelaahan	Penilaian			
		T	C T	KT	TT
Materi	7. Soal sesuai indicator 8. Pengecoh sudah berfungsi 9. Hanya ada satu kunci jawaban yang paling tepat	✓ ✓ ✓			
Konstruksi	11. Pokok soal dirumuskan dengan singkat jelas dan tegas. 12. Pokok soal bebas dari pernyataan yang bersifat negatife. 13. Pilihan jawaban homogen dan logis. 14. Panjang pendek relatif sama 15. Pilihan jawaban tidak menggunakan pernyataan yang berbunyi "semua jawaban diatas salah"	✓ ✓ ✓ ✓	 ✓ ✓ ✓		
Bahasa	9. Soal menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaedah bahasa Indonesia yang baik dan benar. 10. Soal menggunakan bahasa komunikatif. 11. Soal tidak menggunakan bahasa yang berlaku setempat. 12. Pilihan jawaban tidak mengulang kata atau kelompok kata yang sama.	 ✓ ✓ ✓	✓ 		

Keterangan:

T : Tepat

KT: Kurang Tepat

CT : Cukup Tepat

TT: Tidak Tepat

Medan, Februari 2019



(Ismail, M.Si)

Lampiran 1

Daftar pertanyaan Minat Belajar IPA

No.	Pertanyaan	SS	S	RR	TS
1.	Menurut saya belajar IPA itu merupakan aktivitas yang menyenangkan				
2.	Saya merasa kecewa jika guru IPA sering izin				
3.	Saya merasa rugi jika tidak bisa mengikuti pelajaran IPA				
4.	Ketika guru menjelaskan pelajaran, saya selalu mencatat apa yang guru katakan				
5.	Saya sering mengobrol dengan teman ketika guru menjelaskan pelajaran				
6.	Untuk menunjang minat belajar IPA, saya mempunyai beberapa sumber IPA, diantaranya buku IPA, LKS IPA, dan sebagainya				
7.	Ketika pelajaran IPA, saya merasa jenuh mengikuti pelajaran karena pelajarannya terlalu monoton dan tidak menggunakan strategi pembelajaran yang menyenangkan				
8.	Saya sering izin keluar ketika pelajaran berlangsung				
9.	Saya selalu masuk tepat waktu setiap pelajaran IPA				
10.	Setelah pelajaran, saya selalu meluangkan waktu saya untuk mengulang pelajaran yang telah dijelaskan oleh guru				
11.	Saya selalu bertanya kepada guru jika belum paham tentang pelajaran IPA				
12.	Saya selalu mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru				
13.	Saya selalu mencatat keterangan guru				
14.	Pada saat guru IPA mengajar, saya merasa termotivasi				

	untuk bisa memahami tentang alam				
15.	Saya selalu membaca buku untuk mendapatkan informasi tentang IPA				
16.	Saya selalu mempersiapkan diri sebelum pelajaran IPA dimulai				
17.	Untuk menunjang pengetahuan IPA, saya mengikuti bimbingan kursus/bimbingan belajar IPA diluar jam sekolah				
18.	Menurut saya IPA itu mudah				
19.	Saya sudah belajar IPA sebelumnya				
20.	Karena saya senang dengan IPA, saya sering mengikuti kegiatan yang berhubungan dengan IPA baik disekolah maupun diluar sekolah				
21.	Saya bersemangat dan senang jika belajar kelompok diluar				
22.	Saya selalu tidur pada saat kegiatan belajar berlangsung				
23.	Jika pelajaran itu sulit lebih baik saya mengabaikan pelajaran sulit itu				
24.	Saya tidak pernah izin keluar kelas pada saat belajar IPA dilakukan				
25.	Saya merasa senang jika dapat mengerjakan soal sulit yang diberikan guru				
26.	Saya bersikap acuh terhadap pelajaran IPA yang sedang dilakukan				
27.	Saya merasa senang jika tugas yang saya kerjakan selalu dicontek oleh teman				
28.	Saya tidak pernah mengikuti pelajaran sampai jam pelajaran berakhir				
29.	Jika saya malas, saya tidak akan masuk sekolah				
30.	Jika ada waktu kosong saya gunakan untuk belajar dan mengerjakan tugas				

31.	Ketika berdiskusi saya berusaha berperan aktif dalam diskusi tersebut				
32.	Lebih baik mengisi jam pelajaran dengan belajar atau mengerjakan tugas yang belum selesai daripada ngobrol dengan teman				
33.	Saya senang jika guru selalu membimbing siswa yang malas belajar				
34.	Saya merasa terganggu jika ada siswa yang berisik dan mengobrol pada saat kegiatan belajar				
35.	Saya selalu rajin mengumpulkan tugas tepat waktu yang sudah ditentukan oleh guru				
36.	Saya tidak pernah terlibat dalam tanya jawab dengan guru jika ada sesi tanya jawab				
37.	Ketika ada tugas atau PR, saya tidak mengerjakan dengan alasan lupa atau buku tertinggal				
38.	Saya lebih senang mengikuti pelajaran IPA daripada pelajaran lain				
39.	Saya mengerjakan tugas dari guru dengan tidak sungguh-sungguh karena tugasnya sulit				
40.	Untuk mengatasi kesulitan belajar IPA, saya membaca buku				

Nama :

Kelas :

PETUNJUK PENGISIAN

1. Bacalah bismillah terlebih dahulu
2. Bacalah baik-baik setiap pertanyaan yang ada
3. Pertimbangkan setiap pertanyaan saudara/i dan tentukan jawaban sesuai kenyataan yang berdasarkan saudara/i alami selama KBM berlangsung
4. Berilah tanda (✓) pada salah satu jawaban sesuai dengan jawaban yang anda berikan pada setiap pertanyaan.

Keterangan pilihan jawaban

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

RR = Ragu-ragu

TS = Tidak Setuju

Daftar pertanyaan *reward and punishment*

No.	Pertanyaan	SS	S	RR	TS
1.	Saya senang dengan ungkapan “kamu pintar”, “Hebat!”				
2.	Saya senang jika guru selalu memberikan hadiah atau point positif setiap hari				
3.	Saya tidak senang dengan hukuman fisik jika saya melakukan pelanggaran				
4.	Saya senang jika pada saat belajar guru menunjuk saya untuk mengerjakan soal				
5.	Saya senang jika guru menghukum siswa yang terlambat dan membuat keributan dikelas				
6.	Saya merasa senang jika selalu mendapatkan point negatif				
7.	Saya tidak senang jika guru selalu memperhatikan saya				
8.	Saya tidak senang jika guru selalu memuji siswa yang pintar				
9.	Saya berusaha menjadi lebih baik agar mendapatkan hadiah atau point positif				
10.	Guru memindahkan siswa yang rajin untuk duduk dibangku paling belakang				
11.	Saya merasa senang jika hadiah dan point positif yang saya terima dilihat orang lain				
12.	Jika ada siswa yang malas guru menyuruh siswa untuk berdiri didepan kelas				
13.	Jika salah satu teman saya mendapatkan hadiah, maka saya tidak akan rajin belajar				
14.	Jika dengan rajin akan mendapatkan hadiah, maka jadi anak yang rajin adalah keinginan saya				
15.	Jika saya dihukum, saya merasa bangga				

	mendapatkan hukuman				
16.	Guru memberikan pujian kepada siswa				
17.	Guru menulis nama-nama siswa yang mendapatkan nilai bagus dipapan prestasi				
18.	Guru tidak memberikan hadiah kepada siswa yang rajin selama satu semester				
19.	Guru selalu memberi peringatan kepada siswa yang membuat gaduh atau ribut dikelas				
20.	Guru bermuka masam kepada siswa yang menjawab pertanyaan dengan baik				
21.	Guru selalu membentak siswa yang bertindak tidak terpuji				
22.	Saya senang jika disuruh keluar kelas karena terlambat				
23.	Saya selalu tidak senang dengan ejekan atau sindiran yang diberikan guru				
24.	Saya lebih senang keluar kelas pada saat belajar daripada mengikuti pelajaran				
25.	Saya merasa malu dan tidak senang jika hukuman yang saya dapat dilihat teman-teman				
26.	Saya tidak akan datang tepat waktu untuk mendapatkan point positif guru				
27.	Saya tidak akan pernah memajang tanda hukuman dirumah saya				
28.	Saya sering tidak mengikuti pelajaran sampai jam pelajaran berakhir				
29.	Jika saya malas, saya tidak akan masuk sekolah				
30.	Jika ada waktu kosong saya gunakan untuk belajar				
31.	Ketika ada kegiatan berdiskusi saya berusaha berperan aktif dalam diskusi tersebut				
32.	Saya sangat senang jika mendapatkan sertifikat				

	prestasi yang baik				
33.	Menurut saya adanya hukuman membuat saya menjadi tertekan untuk belajar				
34.	Saya merasa terganggu jika ada siswa yang berisik dan ngobrol pada saat kegiatan belajar				
35.	Saya merasa bangga terkenal menjadi siswa yang teladan				
36.	Menurut saya hadiah yang dapat meningkatkan semangat belajar. Maka saya akan berusaha mendapatkan hadiah				
37.	Saya akan memajang tanda penghargaan dirumah saya				
38.	Saya merasa senang jika dapat mengumpulkan point positif				
39.	Saya senang jika satu kelas mendapatkan hukuman karena tidak mengerjakan tugas				
40.	Saya merasa senang didoakan oleh guru karena mendapatkan prestasi				

Lampiran 2

Daftar Validasi Angket Metode *Reward and Punishment*

No. Item	r_{xy}	r_{tabel}	Keterangan
1.	0,01149	0,312	Tidak Valid
2.	0,23188	0,312	Tidak Valid
3.	0,02596	0,312	Tidak Valid
4.	-0,37817	0,312	Tidak Valid
5.	0,03997	0,312	Tidak Valid
6.	0,3939	0,312	Tidak Valid
7.	0,15915	0,312	Tidak Valid
8.	-0,0215	0,312	Tidak Valid
9.	0,0569	0,312	Valid
10.	0,34111	0,312	Valid
11.	0,31981	0,312	Tidak Valid
12.	0,02209	0,312	Tidak Valid
13.	0,248	0,312	Tidak Valid
14.	0,39	0,312	Valid
15.	0,12997	0,312	Tidak Valid
16.	0,34559	0,312	Valid
17.	0,27626	0,312	Tidak Valid
18.	0,22248	0,312	Tidak Valid
19.	0,22003	0,312	Tidak Valid
20.	0,25387	0,312	Tidak Valid
21.	0,41854	0,312	Valid
22.	0,31923	0,312	Valid
23.	0,0416	0,312	Valid
24.	0,3781	0,312	Valid
25.	0,54035	0,312	Valid
26.	-0,01534	0,312	Tidak Valid
27.	0,37923	0,312	Valid
28.	0,21217	0,312	Tidak Valid
29.	0,17677	0,312	Tidak Valid
30.	0,22747	0,312	Tidak Valid
31.	0,28722	0,312	Valid
32.	0,43478	0,312	Valid
33.	0,31805	0,312	Tidak Valid
34.	0,23017	0,312	Tidak Valid
35.	0,33587	0,312	Tidak Valid
36.	0,00133	0,312	Tidak Valid
37.	0,4937	0,312	Valid
38.	0,37286	0,312	Valid
39.	0,44119	0,312	Valid
40.	0,24746	0,312	Tidak Valid

Lampiran 3

Daftar Validasi Instrument Angket Minat Belajar

No. Item	r_{xy}	r_{tabel}	Keterangan
1.	0,47729	0,312	Valid
2.	0,3394	0,312	Valid
3.	0,09158	0,312	Tidak Valid
4.	0,47955	0,312	Valid
5.	0,16961	0,312	Tidak Valid
6.	0,32035	0,312	Valid
7.	0,29716	0,312	Tidak Valid
8.	0,10623	0,312	Tidak Valid
9.	0,31715	0,312	Valid
10.	0,42166	0,312	Valid
11.	0,49924	0,312	Valid
12.	0,13953	0,312	Tidak Valid
13.	0,24302	0,312	Tidak Valid
14.	0,24687	0,312	Tidak Valid
15.	0,20896	0,312	Tidak Valid
16.	0,52868	0,312	Valid
17.	0,39877	0,312	Valid
18.	0,54032	0,312	Valid
19.	0,1917	0,312	Tidak Valid
20.	-0,04645	0,312	Tidak Valid
21.	0,36866	0,312	Valid
22.	-0,07887	0,312	Tidak Valid
23.	0,47861	0,312	Valid
24.	0,20228	0,312	Tidak Valid
25.	0,27949	0,312	Tidak Valid
26.	-0,30291	0,312	Tidak Valid
27.	0,14904	0,312	Tidak Valid
28.	-0,13859	0,312	Tidak Valid
29.	0,11697	0,312	Tidak Valid
30.	0,44128	0,312	Valid
31.	0,54063	0,312	Valid
32.	0,16926	0,312	Tidak Valid
33.	0,43922	0,312	Valid
34.	0,1574	0,312	Tidak Valid
35.	0,33557	0,312	Valid
36.	0,59056	0,312	Valid
37.	-0,04665	0,312	Tidak Valid
38.	0,20911	0,312	Tidak Valid
39.	-0,15589	0,312	Tidak Valid
40.	0,53398	0,312	Valid

Lampiran 4

Nama :

Kelas :

PETUNJUK PENGISIAN

1. Bacalah bismillah terlebih dahulu
2. Bacalah baik – baik setiap pernyataan yang ada
3. Pertimbangkan setiap pernyataan saudara/i dan tentukan jawaban sesuai kenyataan yang berdasarkan saudara/i alami selama KBM berlangsung.
4. Berilah tanda (✓) pada salah satu jawaban sesuai dengan jawaban yang anda berikan pada setiap pernyataan.

Keterangan pilihan jawaban

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

RR = Ragu-ragu

TS = Tidak Setuju

Daftar pertanyaan *reward and punishment*

No.	Pernyataan	SS	S	RR	TS
1	Saya merasa senang jika selalu mendapatkan point negatif				
2	Guru memindahkan siswa yang rajin untuk duduk dibangku paling belakang				
3	Saya merasa senang jika hadiah atau point positif yang saya teima dilihat oleh orang lain				
4	Jika dengan rajin akan mendapatkan hadiah, maka jadi anak yang rajin adalah keinginan saya				
5	Guru memberikan pujian kepada siswa				
6	Guru selau membentak siswa yang bertindak tidak terpuji				
7	Saya senang jika disuruh keluar kelas karena terlambat				
8	Saya selalu tidak senang dengan ejekan atau sindiran yang diberikan guru				
9	Saya lebih senang keluar kelas pada saat belajar daripada mengikuti pelajaran				
10	Saya merasa malu dan tidak senang jika hukuman yang saya dapat lihat teman-teman				
11	Saya tidak akan datang tepat waktu untuk mendapatkan point positif guru				
12	Saya tidak akan pernah memajang tanda hukuman dirumah saya				
13	Saya sangat senang bisa mendaatkan sertifikat prestasi yang baik				

14	Menurut saya adanya hukuman membuat saya menjadi tertekan untuk belajar				
15	Saya merasa bangga terkenal menjadi siswa yang teladan				
16	Saya akan memajang tanda penghargaan di rumah saya				
17	Saya merasa senang jika dapat mengumpulkan point positif				
18	Saya senang jika satu kelas mendapatkan hukuman karena tidak mengerjakan tugas				

Daftar pertanyaan Minat Belajar IPA

No.	Pernyataan	SS	S	RR	TS
1	Menurut saya belajar IPA itu merupakan aktivitas yang menyenangkan				
2	Saya merasa kecewa jika guru IPA sering izin				
3	Ketika guru menjelaskan pelajaran, saya selalu mencatat apa yang guru katakan				
4	Untuk menunjang minat belajar IPA, saya mempunyai beberapa sumber IPA, diantaranya Buku IPA, LKS IPA, dan sebagainya				
5	Saya selalu masuk tepat waktu setiap pelajaran IPA				
6	Setelah pelajaran, saya selalu meluangkan waktu saya untuk mengulang pelajaran yang telah dijelaskan oleh guru				
7	Saya selalu bertanya kepada guru jika				

	belum paham tentang pelajaran IPA				
8	Saya selalu mempersiapkan diri sebelum pelajaran IPA dimulai				
9	Untuk menunjang pengetahuan IPA, saya mengikuti kursus/bimbingan belajar IPA diluar jam sekolah				
10	Menurut saya IPA itu mudah				
11	Jika ada waktu kosong saya gunakan untuk belajar dan mengerjakan tugas				
12	Ketika berdiskusi saya berusaha berperan aktif dalam diskusi tersebut				
13	Saya senang jika guru selalu membimbing siswa yang malas belajar				
14	Saya selalau rajin mengumpulkan tugas tepat waktu yang sudah ditentukan oleh guru				
15	Saya tidak pernah terlibat dalam tanya jawab dengan guru jika ada sesi tanya jawab				
16	Untuk mengatasi kesulitan belajar IPA, saya membaca buku				

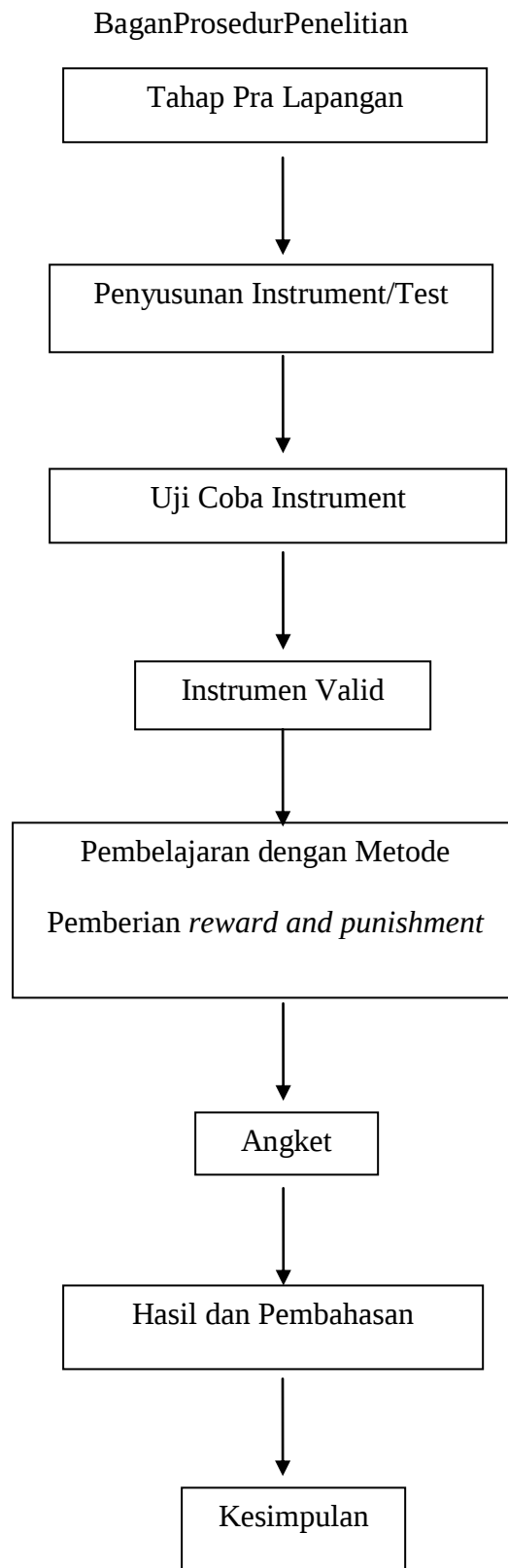
Lampiran 5

Daftar Nilai Angket Pemberian *Reward and Punishment* dan Minat Belajar

No.	Nama	Skor Pemberian <i>Reward and Punishment</i>	Skor Minat Belajar
1.	Dwi Andini	36	44
2.	M. Andra Irawan	33	37
3.	Aril	45	35
4.	Anggara	40	40
5.	Dini	41	39
6.	Sandy Armansyah	45	52
7.	Reza Ardian	36	41
8.	Nadia Nur Aini	50	51
9.	Nazwa Sahara	47	46
10.	M. Sulfahri	41	43
11.	Haliza Putri Nst.	40	38
12.	M. Imam Hanafi	37	47
13.	Zidan Anda	37	40
14.	Dafa Ardiansyah	40	42
15.	Restu Ardiansyah	35	45
16.	Cindy Laisa Pardede	36	41
17.	Siti Fahrasya	44	49
18.	Baim Sidik Andiya	41	42
19.	Dinda Nur Syifa	42	46
20.	Annisa Dwi Napsari	46	36
21.	Aulya Safitri Efendi	42	42
22.	Umairah Azzahrah Lubis	38	53
23.	Siti Nurjannah	34	45
24.	Danar Azka Muzaki	42	49
25.	Mhd. Fahri	44	52
26.	Rendy Aditya Wibowo	48	63
27.	Rezky Pratama	51	52
28.	Mahirotul Azhari Hrp	34	38
29.	Rehan Syaputra	46	50
30.	Syahrul Ramadhan Srg	37	39
31.	Isnaini	39	46
32.	Raihan Fareza	39	42
33.	Amanda Rosalina Harahap	41	45
34.	Rizky Pratama	38	41
35.	Ajie Mubaraq Al Fariz	35	43
36.	M. Syafri Hafiz	41	45
37.	Dinda Amelia Putri	41	42
38.	Ila Tiyara	43	48
39.	Rizka Amalia	42	43
40.	Nazla Putri	40	59
41.	Aisyah Zahara	48	46
42.	Rizky Aditri Prayoga	43	47
43.	Firai Yansyah Aidil	45	47

44.	Surya Agung Pratama	44	49
45.	Sotananta Pinem	34	42
46.	SilpaRiwan Dayu	43	37
47.	Devika Rani	53	48
48.	Zidan Al- Farizi	39	52
49.	Siva Anggraini	46	34
50.	Wulan Santika	42	39
51.	Reni	44	38
52.	Syahmi Azmi	36	42
53.	Sutarno	41	49
54.	Aura Diva Syahbina	39	56

Lampiran 6



No	Prosedur Penelitian	Jadwal Bimbingan
1	Analisis judul skripsi	14 Desember 2018
2	Pemetaan dan diskusi penentuan judul skripsi	21 Desember 2018
3	ACC judul	31 Desember 2018
4	Pemeriksaan proposal bab I dan bab II	16 Februari 2019
5	ACC proposal	22 Februari 2019
6	Validasi soal	25 Februari 2019
7	Seminar proposal	26 Februari 2019
8	Penelitian lapangan	4 Maret sampai selesai
9	Penyusunan laporan penelitian	18 Maret sampai selesai
10	Ujian komprehensif	2 April
11	Sidang munaqasyah	

Lampiran 7

DOKUMENTASI



