

**PENGARUH PEMBERIAN HADIAH (*REWARD*) TERHADAP MINAT
BELAJAR PESERTA DIDIK DI KB AR-ROZZAAQ KP.
BOJONGBENTENG PAGERAGEUNG TASIKMALAYA**

Rinda Miranda¹, Syarief Hasani², Rizki Kustanti³

Institut Agama Islam Latifah Mubarakiyah (IAILM), Tasikmalaya, Indonesia
rindamiranda4@gmail.com¹, Syariefhasani@gmail.com², karyatangananibu@gmail.com³

ABSTRAK

Penelitian di Kelompok Bermain Ar-Rozzaaq dilatar belakangi oleh rendahnya minat belajar peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Mengingat minat belajar peserta didik merupakan faktor yang penting dalam keberhasilan pembelajaran, maka sudah semestinya guru dapat merancang sebuah kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh pemberian hadiah (*reward*) terhadap minat belajar peserta didik. Dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif yaitu penelitian yang mengungkapkan kondisi yang terjadi sekarang dengan mempertimbangkan masa lalu melalui pengolahan angka-angka yang diperoleh dalam penelitian. Subjek penelitian berjumlah 20 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, angket dan dokumentasi. Berdasarkan hasil pengolahan data diperoleh hasil bahwa pemberian hadiah (*reward*) di Kelompok Bermain Ar-Rozzaaq nilai rata-rata hitung 42,1 berada di atas interval 40,71 dengan klasifikasi baik, sedangkan minat belajar peserta didik nilai rata-rata hitung 43,05 berada di atas interval 40,88 dengan klasifikasi cukup baik. Korelasi kedua variabel ini yaitu pengaruh pemberian hadiah (*reward*) terhadap minat belajar peserta didik tergolong cukup, hal ini terbukti dengan $t_{hitung} = 2,651 \geq t_{tabel} = 2,101$. Pengaruh pemberian hadiah (*reward*) terhadap minat belajar peserta didik sebesar 28,09%, sedangkan sisanya 71,91% dipengaruhi oleh faktor lain.

Kata Kunci: Hadiah (*Reward*), Minat Belajar

ABSTRACT

Research in the Ar-Rozzaaq playgroup is motivated by the low interest in learning learners in participating in learning activities. Considering that the learning interest of learners is an important factor in the succes of learning, then it should be that teachers can design a learning activity thet can increase the learning interest of learners. This researsb aims to find out whether there is an effect of reward on the learning interests of learners. In this study using descriptive methods with quantitative approaches that are research that reveals the conditions that occur now by considering the past through the processing of numbers obtained in the study. The study subjects numbered 20 children. Data collection techniques using observation, questionnaires and documentation. Based on the results of data processing obtained the results that the reward in the playing group Ar-Rozzaaq calculation average value of 42,1 is above the interval of 40,71 with good classification. While the learning interest of learners averaged 43,05 is above the interval of 40,88 with a fairly good classification. The correlation of these two variabels is the effect of reward on the learning interests of learners is quite enough, this is proven by $t_{hitung} = 2,651 \geq t_{tabel} = 2,101$. The effect of reward on learners learning interests by 28,09% while the remaining 71,91% was influenced by other factors.

Keywords: *Reward, Learning Interest.*

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia 4-6 tahun merupakan bagian dari anak usia dini yang secara terminologi disebut sebagai anak usia pra sekolah. Pada masa ini merupakan masa peka pada anak, para ahli menyebut sebagai masa *golden age* dimana perkembangan kecerdasan 50%. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia (Berk, 1992: 18). Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan anak. Dalam setiap proses pembelajaran perlu adanya stimulus/ rangsangan yang baik bagi lingkungan anak. Salah satu stimulus bagi lingkungan belajar anak adalah dengan mengadakan aktivitas belajar yang menarik, atraktif dan menyenangkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Agar tercapai tujuan belajar yang telah ditentukan maka guru harus melakukan pengelolaan pembelajaran (mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga penilaian) hal ini ditujukan agar peserta didik dapat mencapai tujuan belajar secara maksimal. Akan tetapi ada kalanya pendidik tidak mampu untuk mewujudkannya karena rendahnya minat belajar peserta didik. Oleh karena itu sangatlah penting untuk menggunakan suatu metode pembelajaran yang dapat menunjang minat belajar anak untuk mendapatkan pengalaman belajarnya.

Setiap kegiatan pembelajaran tentunya diharapkan dapat menghasilkan pembelajaran yang maksimal. Salah satu faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran adalah minat belajar, karena minat belajar dapat mendukung dan mempengaruhi proses belajar mengajar yang berlangsung, setiap kegiatan yang dilakukan tidak sesuai dengan minat maka akan berpengaruh terhadap hasil yang hendak dicapai. Akan tetapi dalam proses pembelajaran terkadang minat belajar yang ada dalam diri setiap peserta didik berbeda bahkan ada yang rendah sehingga tidak ada keinginan untuk mengikuti pembelajaran.

Menurut Makmun Khairani (2013: 139) “Timbulnya minat dalam diri seseorang salah satunya dapat didorong oleh motif sosial yaitu kebutuhan untuk mendapatkan

pengakuan, penghargaan dari lingkungan ia berada”. Pengakuan dan penghargaan yang dimaksud dapat berupa pemberian hadiah (*reward*). Pemberian hadiah (*reward*) dari guru dapat meningkatkan minat belajar peserta didik karena merupakan suatu penghargaan bagi peserta didik terhadap usaha yang telah dilakukannya.

Namun kenyataan yang terjadi di Kelompok Bermain Ar-Rozzaq guru sudah memberikan hadiah (*reward*) baik secara verbal maupun non verbal kepada peserta didik, akan tetapi minat belajar peserta didik tetap saja masih rendah. Hal ini terlihat ketika proses pembelajaran peserta didik kurang konsentrasi, ada yang mengantuk dan kurang memperhatikan pada saat proses pembelajaran, masih ada peserta didik yang tidak mau mengikuti berbagai kegiatan pembelajaran, dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik setiap semester (rapor) yang menunjukkan dari berbagai aspek perkembangannya masih ada yang belum berkembang hal ini terlihat ketika melakukan kegiatan berdo’a sebelum dan sesudah kegiatan, menjiplak suatu bentuk, belum hapal seluruh lambang huruf, belum bisa mengutarakan alasan terhadap sesuatu, belum memahami peraturan ketika melakukan kegiatan, belum bisa mengkombinasikan berbagai warna. Selain itu berdasarkan standar tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun sebagian aspek perkembangannya masih belum berkembang. (Permendikbud No. 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional PAUD).

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh pemberian hadiah (*reward*) terhadap minat belajar peserta didik di Kelompok Bermain Ar-Rozzaq Kp. Bojongbenteng Ds. Tanjungkerta Kec. Pagerageung Kab. Tasikmalaya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh pemberian hadiah (*reward*) terhadap minat belajar peserta didik di Kelompok Bermain Ar-Rozzaq Kp. Bojongbenteng Ds. Tanjungkerta Kec. Pagerageung Kab. Tasikmalaya.

KAJIAN PUSTAKA

1. Pemberian Hadiah (*Reward*)

Hadiah Menurut Djamarah (2008: 182) adalah “memberikan sesuatu kepada orang lain sebagai penghargaan atau kenang-kenangan/ cenderamata”. *Reward* merupakan cara untuk menyenangkan dan menggairahkan belajar peserta didik, penghargaan yang diterima akan menjadi pemicu dan perangsang peserta didik agar lebih bersemangat dalam belajar. Ketika menggunakan metode *reward* perlu dipahami

beberapa strategi agar pemberian *reward* bisa efektif dan tepat sasaran. Menurut Asmaun Sahlan (2010: 60) ada beberapa strategi dalam memberikan *reward* diantaranya yaitu: 1) Menetapkan prosedur pemberian hadiah 2) Mencari tahu hadiah apa yang menarik 3) Sesuaikan dengan standar perilaku yang telah dicapai 4) Mendistribusikan hadiah dengan adil 5) Berilah hadiah pada waktu yang tepat.

Tujuan pemberian hadiah (*reward*) menurut Marno dan Idris, (2008: 133) yaitu: 1) Meningkatkan perhatian siswa dalam proses belajar mengajar 2) Membangkitkan, memelihara dan meningkatkan motivasi belajar siswa 3) Mengarahkan pengembangan berfikir siswa kearah berfikir divergen 4) Mengendalikan serta memodifikasi tingkah laku siswa yang kurang positif serta mendorong munculnya tingkah laku yang produktif.

Secara garis besar hadiah (*reward*) yang diberikan kepada peserta didik bentuknya bermacam-macam, menurut Djamarah (2008: 124-134) hadiah (*reward*) dapat dibedakan menjadi empat macam, yaitu: 1) Pujian, pujian merupakan salah satu bentuk *reward* yang paling mudah dilakukan pujian dapat berupa kata-kata, isyarat atau pertanda 2) Penghormatan, penghormatan ada dua macam, yaitu berbentuk semacam penobatan dan pemberian kekuasaan untuk melakukan sesuatu. 3) Hadiah, yang dimaksud dapat berbentuk barang 4) Tanda penghargaan disebut juga dengan *reward* simbolis.

Kompri (2015: 300) mengemukakan dalam memberikan hadiah (*reward*) yang tepat menggunakan prinsip-prinsip diantaranya yaitu penilaian didasarkan pada perilaku bukan pelaku, pemberian hadiah atau penghargaan harus ada batasannya, penghargaan berupa perhatian, dimusyawarahkan kesepakatannya dan distandarkan pada proses bukan hasil.

Setiap metode pembelajaran selalu ada kelebihan dan kekurangan begitupun dengan metode *reward*, menurut Jasa Ungguh Mulyawan (2016: 244) terdapat kelebihan dan kekurangan dalam menggunakan metode *reward* diantaranya: Kelebihannya yaitu 1) Memancing peserta didik untuk berkompetisi 2) Motivasi peserta didik dapat tumbuh dan berkembang secara maksimal 3) Kemampuan belajar peserta didik dapat bersifat menyebar dan merata keseluruh peserta didik. Hal ini mungkin terjadi disebabkan adanya unsur psikologis dalam berkompetisi ditambah adanya unsur kesepahaman pengetahuan pada diri peserta didik 4) Ikatan emosional

antara peserta didik dengan guru dapat tumbuh dan berkembang secara optimal 5) Bersifat mudah dan menyenangkan, bagi guru maupun peserta didik 6) Bagi peserta didik yang malas belajar menjadi terpacu ikut berkompetisi. Kekurangannya yaitu 1) Membutuhkan biaya tambahan untuk menyiapkan hadiah bagi peserta didik yang aktif dan rajin belajar 2) Pada umumnya bersifat terfokus pada peserta didik yang aktif, cerdas, komunikatif dibandingkan dengan peserta didik biasa.

2. Minat Belajar

Menurut Slameto (2010: 180) “minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh”. Minat pada dasarnya penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri. Semakin kuat hubungan tersebut maka semakin besar pula minat yang dimiliki. Oleh sebab itu minat sangat berpengaruh terhadap belajar peserta didik. Belajar menurut Slameto (2003: 2) “adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Menurut Slameto (2010) “minat belajar besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat peserta didik, maka peserta didik tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya karena tidak ada daya tarik baginya”. Menurut Makmun Khairani (2017: 200-201) ada beberapa fungsi minat dalam belajar yaitu: 1) Minat memudahkan terciptanya konsentrasi 2) Minat mencegah gangguan perhatian dari luar 3) Minat memperkuat melekatnya bahan pelajaran dalam ingatan 4) Minat memperkecil kebosanan belajar dalam diri sendiri. Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik. Menurut Makmun Khairani (2013: 139) menyatakan ada tiga faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar yaitu faktor lingkungan, faktor sosial, dan faktor emosional.

Bila seorang peserta didik memiliki minat terhadap belajar, ia akan menunjukkan pada beberapa indikator, Menurut Slameto (2010: 180) beberapa indikator tersebut yaitu: 1) Perasaan Senang, peserta didik yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap kegiatan belajar tertentu maka tidak akan ada rasa terpaksa untuk belajar. 2) Keterlibatan Siswa, merupakan akibat yang muncul dari rasa ketertarikan siswa terhadap sesuatu. 3) Ketertarikan, merupakan suatu keadaan dimana siswa memiliki daya dorong terhadap sesuatu benda, orang, kegiatan atau pengalaman. 4) Perhatian Siswa, siswa

yang memiliki minat pada objek tertentu maka dengan sendirinya akan memperhatikan objek tersebut.

3. Pengaruh Pemberian Hadiah (*Reward*) Terhadap Minat Belajar Peserta Didik

Timbulnya minat dalam diri seseorang salah satunya dapat didorong oleh faktor sosial yaitu motif sosial, yaitu kebutuhan untuk mendapatkan pengakuan, penghargaan dari lingkungan ia berada. Pengakuan dan penghargaan ini yang disebut dengan hadiah (*reward*). Pemberian hadiah (*reward*) dari guru dapat meningkatkan minat belajar peserta didik karena merupakan suatu penghargaan bagi peserta didik terhadap usaha yang telah dilakukannya. Dalam proses pembelajaran untuk membangkitkan minat belajar peserta didik, pendidik harus melakukan tindakan seperti memberi pujian, tanda penghargaan, hadiah dan penghormatan. Tindakan pendidik ini berarti mendorong peserta didik untuk belajar dan suatu penguatan minat belajar. Pemberian hadiah merupakan salah satu motivasi yang bersifat ekstrinsik yang didalamnya aktivitas belajar dimulai dan diteruskan berdasarkan suatu dorongan, yang tidak secara mutlak berkaitan dengan aktivitas belajar itu sendiri. Jadi *reward* atas suatu perbuatan akan menguatkan motif yang melatarbelakangi perbuatan itu. Salah satu tujuan pemberian *reward* dalam pembelajaran adalah sebagai alat untuk mendidik anak-anak supaya anak merasa senang karena perbuatannya atau pekerjaannya mendapat *reward*. Perasaan senang merupakan salah satu indikator dari minat anak dalam belajar, ketika anak senang dalam belajarnya maka anak akan berminat dalam kegiatan tersebut.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Ada dua variabel dalam penelitian ini, yaitu pemberian hadiah (*reward*) sebagai Variabel X (variabel bebas) dan minat belajar peserta didik sebagai Variabel Y (variabel terikat). Objek penelitian adalah seluruh peserta didik di Kelompok Bermain Ar-Rozzaaq Kp. Bojongbenteng yang berjumlah 20 anak yang diwakilkan oleh para orang tua siswa. Instrumen dan alat pengumpulan data yang digunakan adalah 1) Observasi, 2) Angket 3) Dokumentasi.

Teknik analisis data untuk mengetahui pengaruh Variabel X terhadap Variabel Y menggunakan teknik analisis korelasi dengan *Rank Spearman's*, dengan langkah-langkah sebagai berikut: Skoring data, Menyusun data terkecil hingga terbesar, menghitung rata-

rata hitung dengan rumus $\bar{x} = \frac{\sum n \cdot x_i}{N}$

Keterangan:

x_i = Data ke I (1, 2, 3....)

N = Banyak data yang sama

N = Banyak data total

Menghitung simpangan rata-rata dengan rumus

$$SR = \frac{\sum n |x_i - \bar{x}|}{N}$$

Keterangan:

\sum = Sigma (jumlah)

N = Banyak data yang sama

x_i = Data ke...i

\bar{x} = Rata-rata hitung

N = Banyak data tunggal

Menyusun skala penafsiran sebagai berikut:

Skor Minimal + 4 SR	—————>	Sangat baik
Skor Minimal + 3 SR	—————>	Baik
Skor Minimal + 2 SR	—————>	Cukup Baik
Skor Minimal + 1 SR	—————>	Rendah

Untuk mengetahui besarnya pengaruh pemberian hadiah (reward) terhadap minat belajar peserta didik digunakan analisis *Rank Spearman*, dengan langkah-langkah sebagai berikut: Menentukan susunan data variabel X dan Y dari data terkecil ke data terbesar, memberi posisi pada data, dan meranking data, membuat ranking data variabel X dan variabel Y, menghitung korelasi antara variabel X dan variabel Y dengan

$$\text{rumus } r_s = 1 - \frac{6 \sum d_i^2}{N^3 - N}$$

Keterangan:

r_s = koefisien korelasi spearman

d_i = beda ranking

N = banyaknya responden/sampel

Mengkonfirmasi koefisien korelasi rank spearman kepada skala Guilford, yaitu :

0,00-0,20	very low	————>	Sangat Rendah
-----------	----------	-------	---------------

0,21-0,40	low	→	Rendah
0,41-0,60	moderate	→	Cukup
0,61-0,80	high	→	Tinggi
0,81-1,00	very high	→	Sangat Tinggi

Menentukan determinasi (derajat penentu variabel X terhadap variabel Y) dengan rumus: $D = rs^2 \times 100\%$

Menguji hipotesis dengan cara membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} dengan kriteria:

Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_o ditolak

Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka H_a ditolak dan H_o diterima

HASIL PENELITIAN

Untuk mengetahui hasil analisis pemberian hadiah (*reward*) sebagai variabel X yang diperoleh dilakukan dengan penyebaran angket kepada orangtua peserta didik dengan jumlah 20 orang dengan 4 skala pemilihan Sangat Sering, Sering, Jarang dan Tidak Pernah. Analisis data yang digunakan berdasarkan langkah-langkah menurut Wawan (2015: 199) yaitu analisis *Rank Spearman (rs)* dengan langkah sebagai berikut: Skoring data

Tabel 1
Skoring Data Variabel X

No	Item Soal												Σ
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1.	3	4	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	35
2.	3	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	1	27
3.	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	1	38
4.	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	2	44
5.	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	45
6.	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	2	44
7.	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	46
8.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48
9.	4	4	4	2	4	3	2	3	1	1	1	3	32
10.	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	1	42
11.	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	47

12.	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	45
13.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	47
14.	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	46
15.	4	4	4	3	4	3	2	4	3	4	2	3	40
16.	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	47
17.	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	45
18.	4	4	4	4	3	3	2	3	1	3	1	3	35
19.	4	4	4	4	4	4	3	3	2	4	4	3	43
20.	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	46
Jumlah													842
Skor Min													27
Skor Max													48

Menentukan susunan data variabel X dari terkecil ke data yang terbesar, menentukan

nilai rata-rata hitung. Dengan rumus: $\bar{x} = \frac{\sum n.x_i}{N}$

$\bar{x} =$

$$\frac{1(27)+1(32)+2(35)+1(38)+1(40)+1(42)+1(43)+2(44)+3(45)+3(46)+3(47)+1(48)}{20}$$

$$\bar{x} = \frac{842}{20} = 42,1$$

Menghitung nilai simpangan rata-rata. Dengan rumus: $SR = \frac{\sum n |x_i - \bar{x}|}{N}$

$$SR = \frac{91,4}{20} = 4,57$$

Menyusun skala penafsiran

Berdasarkan skala penafsiran tersebut, maka rata-rata variabel X 42,1 berada pada interval dengan klasifikasi baik karena berada diatas skala penafsiran 40,71. Hal ini menunjukkan bahwa pemberian hadiah (*reward*) di Kelompok Bermain Ar-Rozzaaq dinyatakan baik.

Untuk memperoleh data mengenai minat belajar peserta didik sebagai variabel Y, maka dilakukan penyebaran angket kepada orangtua peserta didik dengan jumlah 20 orang dengan 4 skala pemilihan Sangat Sering, Sering, Jarang dan Tidak Pernah. Analisis data yang digunakan berdasarkan langkah-langkah menurut Wawan (2015: 199) yaitu analisis *Rank Spearman (rs)* dengan langkah sebagai berikut: Skoring data

Tabel 2
Skoring Data Variabel Y

No	Item Soal												Σ
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1.	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	35
2.	3	4	4	3	2	4	3	3	3	3	3	3	38
3.	4	4	4	3	2	4	4	3	4	4	3	4	43
4.	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	1	4	42
5.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	46
6.	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	46
7.	4	4	4	1	1	3	3	2	4	4	2	3	35
8.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48
9.	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	46
10.	4	4	3	4	1	4	4	4	4	4	3	4	43
11.	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	46
12.	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	45
13.	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	44
14.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	4	45
15.	4	4	4	4	2	4	4	3	4	4	2	4	43
16.	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	45
17.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	45
18.	3	3	4	4	3	2	3	2	3	3	3	3	36
19.	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	45
20.	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	45
Jumlah												861	
Skor Min												35	
Skor Max												48	

Menentukan susunan data variabel Y dari terkecil ke data yang terbesar, menentukan

nilai rata-rata hitung. Dengan rumus: $\bar{y} = \frac{\sum n_i y_i}{N}$

$\bar{y} =$

$$\frac{2(35)+1(36)+1(38)+1(42)+3(43)+1(44)+6(45)+4(46)+1(48)}{20}$$

$$\bar{y} = \frac{861}{20} = 43,05$$

Menghitung nilai simpangan rata-rata (SR). Dengan rumus: $SR = \frac{\sum |y_i - \bar{y}|}{N}$

$$SR = \frac{58,8}{20} = 2,94$$

Menyusun skala penafsiran

Berdasarkan skala penafsiran tersebut, maka rata-rata variabel 43,05 berada pada interval dengan klasifikasi cukup baik karena berada diatas skala penafsiran 40,88. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar di Kelompok Bermain Ar-Rozzaaq dinyatakan cukup baik.

Untuk mengetahui hubungan kedua variabel, analisis yang digunakan untuk data ini adalah analisis korelasi *Rank Spearman* dengan langkah-langkah sebagai berikut: Menentukan susunan data variabel X dan Y dari data terkecil ke data terbesar, memberi posisi pada data, dan meranking data, membuat ranking data variabel X dan variabel Y

Tabel 3

Membuat Ranking Data Variabel X dan Variabel Y

No	Skor		Ranking		$d_i (RX-RY)$	$\sum d_i^2$
	X	Y	X	Y		
1	35	35	3,5	1,5	2	4
2	27	38	1	4	-3	9
3	38	43	5	6,3	-1,3	1,69
4	44	42	9,5	5	4,5	20,25
5	45	46	11,3	16,25	-4,95	24,50
6	44	46	9,5	16,25	-6,75	45,56
7	46	35	14,3	1,5	12,8	163,84
8	48	48	20	20	0	0
9	32	46	2	16,25	-14,25	203,06
10	42	43	7	6,3	0,7	0,49
11	47	46	17,3	16,25	1,05	1,10
12	45	45	11,3	10,16	1,14	1,29

13	47	44	17,3	9	8,3	68,89
14	46	45	14,3	10,16	4,14	17,13
15	40	43	6	6,3	-0,3	0,09
16	47	45	17,3	10,16	7,14	50,97
17	45	45	11,3	10,16	1,14	1,29
18	35	36	3,5	3	0,5	0,25
19	43	45	8	10,16	-2,16	4,66
20	46	45	14,3	10,16	4,14	17,13
Jumlah						635,19

Menghitung korelasi antara variabel X dan variabel Y, dengan menggunakan rumus

$$\text{rank spearman yaitu: } rs = 1 - \frac{6\sum d^2}{N^3 - N}$$

$$rs = 1 - \frac{6(635,19)}{20^3 - 20}$$

$$rs = 1 - \frac{3811,14}{8000 - 20}$$

$$rs = 1 - \frac{3811,14}{7980}$$

$$rs = 1 - 0,47$$

$$rs = 0,53$$

Memasukkan nilai rs ke dalam skala *Guildford*

Berdasarkan klasifikasi *Guildford* diatas, maka nilai rs sebesar 0,53, berada pada klasifikasi cukup (*moderate*) karena berada diantara 0,41-0,60. Hal ini berarti bahwa pemberian hadiah (*reward*) cukup berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik di Kelompok Bermain Ar-Rozzaaq.

Menentukan derajat determinasi antara variabel X terhadap variabel Y

$$D = rs^2 \times 100\%$$

$$D = (0,53)^2 \times 100 \%$$

$$D = 0,2809 \times 100\%$$

$$D = 28,09\%$$

Jadi, berdasarkan hasil diatas, berarti Pemberian Hadiah (*Reward*) berpengaruh sebesar 28,09% terhadap Minat Belajar Peserta Didik di Keompok Bermain Ar-Rozzaaq, dan faktor lain yang mempengaruhi minat belajar adalah sebesar $100\% - 28,09\% = 71,91\%$.

Menguji Hipotesis dengan rumus: $t_{hitung} = rs \sqrt{\frac{N-2}{1-rs^2}}$

$$= 0,53 \sqrt{\frac{20-2}{1-(0,53)^2}}$$

$$= 0,53 \sqrt{\frac{18}{1-0,2809}}$$

$$= 0,53 \sqrt{\frac{18}{0,7191}}$$

$$= 0,53 \sqrt{25,031}$$

$$= 0,53 \times 5,003$$

$$= 2,651$$

Untuk uji signifikan t_{tabel} pada taraf signifikan ($\alpha = 0,05$) dan $dk = N-2$ digunakan rumus: $t_{tabel} = (1-\alpha) (N-2)$

$$= (1-0,05) (20-2)$$

$$= (0,95) (18)$$

$$= 2,101 \text{ (lihat lampiran } t_{tabel}\text{)}$$

Setelah dilakukan perhitungan t_{tabel} dengan menggunakan taraf signifikan ($\alpha = 0,05$) dan $dk = N-2$, maka diperoleh dalam daftar $t(0,95) (18)$ adalah 2,101. Dengan demikian, $t_{hitung} = 2,651 \geq t_{tabel} = 2,101$ sehingga H_a diterima.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data untuk setiap variabel dalam penelitian ini, dapat dijelaskan bahwa:

- 1) Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian yang ditunjukkan setelah membagikan angket kepada 20 responden yang menjadi sampel. Kemudian dihitung skala penafsirannya yang memperoleh rata-rata variabel sebesar 42,1 yang berada pada interval dengan klasifikasi baik karena berada diatas skala penafsiran 40,71. Hal ini menunjukkan bahwa pemberian hadiah (*reward*) di Kelompok Bermain Ar-Rozzaaq dinyatakan baik.
- 2) Berdasarkan hasil uji statistik diperoleh rata-rata hitung 43,05 yang berada pada interval dengan klasifikasi cukup baik karena berada diatas skala penafsiran 40,88. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar di di Kelompok Bermain Ar-Rozzaaq dinyatakan cukup baik.

- 3) Berdasarkan hasil penilaian di Kober Ar-Rozzaaq tergolong cukup. Hal ini dibuktikan dengan hasil korelasi $r_s = 0,53$ pada skala *Guilford* berada pada interval 0,41-0,60 dengan klasifikasi cukup. Serta hasil pengujian hipotesis yang menyatakan bahwa pemberian hadiah (*reward*) secara signifikan dan positif mempengaruhi minat belajar peserta didik, dibuktikan dengan t_{hitung} sebesar 2,651 sedangkan t_{tabel} sebesar 2,101 maka $t_{hitung} 2,651 \geq t_{tabel} 2,101$ sehingga H_a diterima dan H_o ditolak. Artinya bahwa pemberian hadiah (*reward*) secara signifikan dan positif mempengaruhi minat belajar peserta didik. Berdasarkan uji determinasi pengaruh pemberian hadiah (*reward*) terhadap minat belajar peserta didik mempengaruhi sebesar 28,09% dan sebesar 71,91% dipengaruhi oleh faktor lain.

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian tentang pengaruh pemberian hadiah (*reward*) terhadap minat belajar peserta didik di Kelompok Bermain Ar-Rozzaaq Kp. Bojongsenteng, dapat disimpulkan pengaruh pemberian hadiah (*reward*) terhadap minat belajar peserta didik di Kelompok Bermain Ar-Rozzaaq Kp. Bojongsenteng diperoleh nilai korelasi antara pemberian hadiah (*reward*) dengan minat belajar peserta didik sebesar 0,53 berada pada klasifikasi cukup, dengan besar pengaruh yang ditimbulkan yaitu 28,09%, hal ini menunjukkan masih ada 71,91% dipengaruhi oleh faktor lain. Pengujian hipotesis ternyata signifikan dengan diperoleh kenyataan bahwa $t_{hitung} = 2,651 \geq t_{tabel} 2,101$. Oleh karena itu, dipastikan bahwa H_a diterima dan terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara pemberian hadiah (*reward*) terhadap minat belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anugrahwati, R. (2018). *Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Kedisiplinan Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Aisyah Bustanul Athfal Kota Madya Jakarta Timur*. *Permata: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 85-93.
- Ardiyansyah, Andri, dkk. (2015). *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah*. Tasikmalaya: IAILM
- Arif, A. (2012). *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Arikunto, S. (2006). *Proses Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Rineka Cipta

- Budiwibowo, S. (2016). *Hubungan minat belajar siswa dengan hasil belajar IPS Di SMP Negeri 14 Kota Madiun*. *Gulawentab: Jurnal Studi Sosial*, 1(1), 60-68.
- Nurani, Yuliani. (2019). *Perspektif Baru Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Edisi Revisi. Jakarta Barat: CV Campustaka
- Drs. H. Isjoli, M. P (2014) *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: ALFABETA
- H. Nashar. (2004). *Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal dalam Kegiatan Belajar Mengajar*. Cet Kedua. Jakarta: Delia Press
- Idris, M., & Dan, M. (2011). *Strategi dan Metode Pengajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Istadi, Irawati. (2005). *Agar Hadiah dan Hukuman Efektif*, Jakarta: Pustaka Inti.
- Kartika, S., Husni, H., & Millah, S. (2019). *Pengaruh Kualitas Sarana Dan Prasarana Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam, [SL]*, 7(1), 113-126.
- Kompri. (2015). *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Majid, Abdul dkk. (2013) *Pendidikan Karakter Perspektif Islam*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Makmun khairani. (2017) *Psikologi Belajar*, Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Moh. Zaiful Rosyid, Aminol Rosid Abdullah.(2019) *Reward Dan Punishment Dalam Pendidikan*. Literasi Nusantara.
- Nata, Abuddin. (2001). *Perspektif Islam Tentang Pola Hubungan Guru-Murid*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Ngalim Purwanto. (2011). *Ilmu Pendidikan Teoretis dan Praktis*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ngalim Purwanto. (2007). *Psikologi Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Purnomo, Halim & Abdi, Husnul K. (2012). *Model Reward Dan Punishment Perspektif Pendidikan Islam*, Yogyakarta: Deepublish.
- Purwanto. (2004). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Puspitasari, R. (2015, November). *Pengaruh Pemberian Hadiah (reward) Terhadap Kemandirian Belajar Anak di TK Tunas Muda Karas Kabupaten Magetan TA 2015/2016*. In *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan UNS 2015*. Sebelas Maret University.

- Rohmah, N. (2018). *Pengaruh Pemberian (reward) Terhadap Minat Belajar Siswa SMP PGRI 1 Marga Tiga Kecamatan Marga Tiga Kabupaten Lampung Timur* (Doctoral dissertation, IAIN Metro).
- Sahlan, Asmaun. (2009). *Mewujudkan Budaya Religius di Sekolah Upaya Mengembangkan PAI dari Teori Ke Aksi*, Malang: UIN Maliki Press.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain. (2008). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Ungguh Muliawan, Jasa, (2016) *45 Model Pembelajaran Spektakuler, Buku Pegangan Teknis Pembelajaran di Sekolah*, Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Wawan, (2015), *Pengantar Statistika Pendidikan*, Tasikmalaya: CV Latifah.
- Wilujeng, N. E. (2015). *Pengaruh Pemberian (reward) Dan Punishment Terhadap Motivasi Belajar Dan Tanggung Jawab Siswa di Kelas V* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Purwokerto).
- Yunus, Mahmud, (2010). *Kamus Arab Indonesia*. Jakarta: Pt Mahmud Yunus Wa Dzurriyyah