

YAYASAN LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM

UNIVERSITAS ISLAM RIAU

FAKULTAS AGAMA ISLAM

**PENGARUH PEMBERIAN REWARD TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA
KELAS XII DALAM MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DI SMK PENERBANGAN ANGKASA NUSANTARA PEKANBARU**

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam (FAI)
Universitas Islam Riau (UIR) Untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar (Sp.d)*



Oleh :

MERI ANDANI
NPM: 162410147

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS AGAMA ISLAM

UNIVERSITAS ISLAM RIAU

PEKANBARU

1440 H/ 2019



UNIVERSITAS ISLAM RIAU

FAKULTAS AGAMA ISLAM

الْجَامِعَةُ الْإِسْلَامِيَّةُ الرَّيَوِيَّةُ

Alamat: Jalan Kaharuddin Nasution No. 113, Marpoyan, Pekanbaru, Riau, Indonesia - 28284
Telp. +62 761 674674 Fax. +62761 674834 Email: fai@uir.ac.id Website: www.uir.ac.id

BERITA ACARA UJIAN MEJA HIJAU / SKRIPSI

Berdasarkan Surat Keputusan Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau Pekanbaru tanggal 28 Desember 2019 Nomor : 254/Kpts/Dekan/FAI/2019, maka pada hari ini Senin Tanggal 30 Desember 2019 telah dilaksanakan Ujian Meja Hijau/Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau :

1. Nama : Meri Andani
2. NPM : 162410147
3. Program Studi : Pendidikan Agama Islam (S.1)
4. Judul Skripsi : Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas XII Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Penerbangan Angkasa Nusantara Pekanbaru
5. Waktu Ujian : 11.30 – 12.30 WIB
6. Lulus Yudicium / Nilai : 73 (B)
7. Keterangan lain : Ujian berjalan dengan lancar dan aman

PANITIA UJIAN

Ketua

Dr. H. M. Ali Noer, MA

Dosen Penguji :

1. Dr. H. M. Ali Noer, MA : Ketua
2. Dr. M. Yusuf Ahmad, MA : Anggota
3. Drs. Mawardi Ahmad, MA : Anggota

Dekan,
Fakultas Agama Islam UIR,

Dr. Zulkifli, M.M., M.E. Sy
NIDN : 1025066901

**YAYASAN LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM RIAU
FAKULTAS AGAMA ISLAM UNIVERSITAS ISLAM RIAU
Jln. Kharuddin Nasution No. 113 Perhentian Marpoan Pekanbaru 28284**

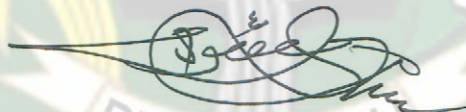
TANDA PERSETUJUAN SKRIPSI

Nama : Meri Andani
Npm : 162410147
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Pembimbing I : Dr. H.M. Ali Noer, M.A.
Judul Skripsi : "Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas XII Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMK Penerbangan Angkasa Nusantara Pekanbaru"

Skripsi ini dapat diterima dan disetujui untuk munaqasahkan dalam sidang panitia ujian sarjana (SI) pada Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau dan memenuhi persyaratan dan tugas-tugas yang ditetapkan.

Disetujui

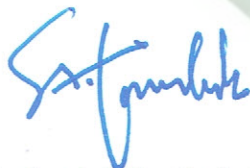
Pembimbing I



Dr. H.M. Ali Noer, M.A.

Turut Menyetujui

**Kepala Prodi
Pendidikan Agama Islam**



Dr. Syahraini Tambak, M.A

**Dekan
Fakultas Agama Islam**



Dr. Zulkifli, MM, M.E, Sy

**YAYASAN LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM RIAU
FAKULTAS AGAMA ISLAM UNIVERSITAS ISLAM RIAU
Jln. Kharuddin Nasution No. 113 Perhentian Marpoyan Pekanbaru 28284**

LEMBARAN PENGESAHAN

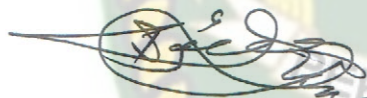
Skripsi yang sudah dimunaqosahkan dalam sidang sarjana (S1) Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau :

Nama : Meri Andani
Npm : 162410147
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Pembimbing I : Dr. H.M. Ali Noer, M.A.
Judul Skripsi : "Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas XII Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMK Penerbangan Angkasa Nusantara Pekanbaru"

Skripsi ini dapat diterima oleh Fakultas Agama Islam Riau sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana (SI)

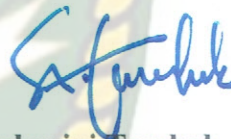
**PANITIA UJIAN SKRIPSI
TIM PENGUJI**

Ketua



Dr. H.M. Ali Noer, M.A.

Sekretaris



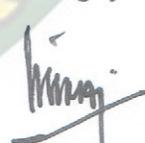
Dr. Syahraini Tambak, M.A.

Penguji I



Dr. M. Yusuf Ahmad, M.A.

Penguji II



Drs. Mawardi Ahmad, M.A.

**Diketahui Oleh
Dekan Fakultas Agama Islam
Universitas Islam Riau**



Dr. Zulkifli, MM, M.E, Sy

YAYASAN LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM RIAU
FAKULTAS AGAMA ISLAM UNIVERSITAS ISLAM RIAU
Jln. Kharuddin Nasution No. 113 Perhentian Marpoyan Pekanbaru 28284

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Telah dilaksanakan bimbingan skripsi terhadap:

Nama : Meri Andani
Npm : 162410147
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Pembimbing I : Dr. H.M. Ali Noer, M.A.
Judul Skripsi : "Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas XII Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMK Penerbangan Angkasa Nusantara Pekanbaru."

Dengan rincian sebagai berikut:

No	Tanggal	Pembimbing I	Berita Bimbingan	Paraf
1.	08 April 2019	Dr. H.M. Ali Noer, M.A.Dr.	Perbaikan cover, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.	
2.	10 April 2019	Dr. H.M. Ali Noer, M.A.	Perbaikan latar belakang dan landasan teori.	
3.	16 April 2019	Dr. H.M. Ali Noer, M.A.	Perbaikan ukuran margin, penulisan kutipan, dan daftar pustaka.	
4.	26 April 2019	Dr. H.M. Ali Noer, M.A.	Perbaikan konsep operasional, kerangka konseptual, dan hipotesis penelitian.	
5.	09 Mei 2019	Dr. H.M. Ali Noer, M.A.	Di setuju diseminarkan (Acc).	
6.	10 Sept 2019	Dr. H.M. Ali Noer, M.A.	Perbaikan kata pengantar, abstrak, visi misi dan tujuan sekolah.	
7.	14 Okt 2019	Dr. H.M. Ali Noer, M.A.	Perbaikan abstrak, hipotesis penelitian dan kesimpulan.	
8.	22 Okt 2019	Dr. H.M. Ali Noer, M.A.	Di setuju dimunaqasahkan (Acc).	

Pekanbaru, 30 Desember 2019

Diketahui oleh:

Dekan Fakultas Agama Islam


Dr. Zulkifli, MM., M.E.Sy

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang beranda tangan di bawah ini:

Nama : MERI ANDANI
NPM : 162410147
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Pengaruh Reward Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas XII Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMK Penerbangan Angkasa Nusantara Pekanbaru.

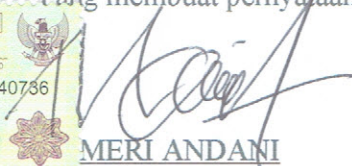
Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya buat adalah benar hasil karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain atau telah dipergunakan dan diterima sebagai persyaratan dalam penyelesaian studi pada Universitas lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Pekanbaru, 10 September 2019

Yang membuat pernyataan




MERI ANDANI

NPM: 162410147

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Allah SWT yang maha pemilik kata, maha pemiliki segala ilmu, Tuhan segala alam semesta yang memberikan akal kepada manusia untuk berfikir akan segala keagungan dan kebesaranNya, sehingga penulis skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik dan lancar, tidak lupa pula Sholawat dan Salam teruntuk Nabi Muhammad SAW. Rasul yang menjadi penuntun umat sepanjang zaman, yang menyampaikan suatu kebenaran tanpa merasa takut. Yang rela mengorbankan dirinya untuk kepentingan umatNya.

Penulis menyadari terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu dengan kerendahan hati, penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Kedua orang tuaku tercinta. Ayahanda Jubir dan ibunda Siti serta abang, kakak, adik dan semua keluarga yang tidak henti menyayangiku, memberikan do'a, dukungan, semangat, dan memberikan material maupun non material.
2. Bapak Prof. Dr.H. Syafrinaldi, SH., MCL. Selaku Rektor Universitas Islam Riau.
3. Dr. Zulkifli MM. ME.Sy selaku dekan fakultas Agama Islam, Universitas Islam Riau.
4. Miftah Syarif,M.Ag selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Dr. Hamzah,M.Ag, Selaku Wakil Dekan Bidang Umum dan Keuangan, Drs. Mawardi Ahmad, M.A, selaku wakil dekan kemahasiswaan.

5. Dr. H. M Ali Noer, M.A, selaku dosen pembimbing penulisan skripsi yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing, memberikan saran, arahan dan masukan selama penyusunan skripsi ini.
6. Dr. Syahraini Tambak, MA, selaku ketua prodi Pendidikan Agama Islam FAI Universitas Islam Riau, selaku dosen Penasehat Akademik (PA).
7. Tarmizi S.Ag dan segenap karyawan tata usaha Fakultas Agama Islam yang telah melayani kebutuhan penulis selama menuntut ilmu.
8. Sahabat-sahabat Aldi, Normaliza, Afrizal, Dewi Raras Sinta, Zulhidayat, Eva Novita Sari, Wahidah, dan Dita. Yang telah memberikan suport dan masukan-masukannya selama penulisan skripsi.
9. Kepada teman-teman angkatan 2016 jurusan Pendidikan Agama Islam terutama lokal B yang tidak bisa disebutkan namanya satu persatu.

Semoga dengan bantuan dan dukungan yang diberikan mendapat balasan pahala dari sisi Allah SWT dan semoga skripsi ini bermanfaat.

Pekanbaru, 10 Semtember 2019
Penulis

MERI ANDANI

ABSTRAK

PENGARUH PEMBERIAN REWARD TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS XII DALAM MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMK PENERBANGAN ANGKASA NUSANTARA PEKANBARU

OLEH:

MERI ANDANI
NPM: 162410147

Penelitian ini dilatar belakangi pada permasalahan yang membuat keaktifan siswa dalam belajar rendah. Pertama, karakteristik siswa yang suka berkelompok. Kedua, kondisi anak yang masih suka bermain. Ketiga, pembelajaran masih terpusat pada guru sehingga membuat anak bosan dan kurang aktif dalam belajar. Keempat, Guru hanya beberapa kali menerapkan metode reward pada anak didik. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti melakukan penelitian tentang Pengaruh Pemberian Reward terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas XII Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Penerbangan Kota Pekanbaru, dan apakah ada Pengaruh Pemberian Reward terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas XII Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Penerbangan Kota Pekanbaru. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Apakah Ada Pengaruh Pemberian Reward terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas XII Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Penerbangan Kota Pekanbaru. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa yang mengikuti Pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas XII SMK Penerbangan Kota Pekanbaru sebanyak 22 orang. Teknik pengambilan data dalam penelitian dengan menggunakan angket, Tes lisan dan dokumentasi. Berdasarkan analisis data yang dilakukan, ditemukan bahwa ada pengaruh pemberian reward terhadap keaktifan siswa. Untuk membuktikan signifikansi pengaruh Pemberian reward terhadap keaktifan siswa dapat dilakukan uji t. Berdasarkan perhitungan diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 3,370 dengan signifikan 0,002. Diperoleh nilai t_{tabel} dengan $dk = n - 2 = 22 - 2 = 20$ pada taraf signifikansi $(0,002) < 5\% (0,05)$. Dapat diartikan bahwa reward berpengaruh signifikan terhadap keaktifan siswa dengan persentase 61,6% atau berpengaruh kuat.

Kata Kunci : Reward, Keaktifan siswa

ABSTRACT

THE EFFECT OF GIVING REWARD ON STUDENTS' LEARNING ACTIVENESS OF THE ELEVENTH YEAR AT ISLAMIC EDUCATION RELIGION SUBJECT AT VOCATIONAL HIGH SCHOOL PENERBANGAN ANGKASA NUSANTARA PEKANBARU

BY:

MERI ANDANI
NPM: 162410147

This research was motivated by the problem of students' activeness in learning is still low. First, the students' characteristics tend in group. Second, the students like playing. Third, teaching and learning process focuses on teacher centered so it makes students bored and less active in learning. Fourth, teachers only implement reward just a few times to students. Based on these problems, the researcher conducted the research entitled the effect of reward on students' learning activeness of the eleventh year at Islamic education religion subject at SMK Penerbangan Kota Pekanbaru. The purpose of this research was to find out is there any effect of students' learning activeness of the eleventh year at Islamic education religion subject at SMK Penerbangan Kota Pekanbaru. This research is quantitative research. Population in this research were all students who followed Islamic education religion subject of the eleventh year at SMK Penerbangan Kota Pekanbaru with the total number 22 students. In collecting data, it used questionnaire, oral test and documentation. Based on data analysis, there is significant effect of giving reward on students' learning activeness. It proved from test T. Based on the calculating data, it obtained T calculating was 3.370 with the significant 0.002. T table $dk=n-2 = 22-2=20$ with the significant $(0,002) < 5\%$ (0,05). It means reward gives the significant effect on students' learning activeness with the percentage 61.6% or strong effect.

Key words : Reward, Students' activeness

ملخص

تأثير إعطاء المكافأة على نشاط تعلم الطلبة في الفصل الثاني عشر في مادة تربية الديني الإسلامي بالمدرسة الثانوية المهنية للخطوط الجوية الفضائية نوسنتارا باكنبارو

ميري أنداني

162410147

خلفية هذا البحث على المشاكل التي تجعل من نشاط الطلبة في التعلم منخفضة. أولاً، خصائص الطلبة الذين يحبون المجموعة. ثانياً، حالة الأطفال الذين مازالوا يحبون اللعب. ثالثاً، لا يزال التعليم يركز على المعلم بحيث يجعل الأطفال يشعرون بالملل وأقل نشاطاً في التعلم. رابعاً، يطبق المعلم طريقة المكافأة عدة مرات فقط على الطلبة. بناءً على هذه المشكلات، أجرت الباحثة بحثاً عن تأثير إعطاء المكافأة على نشاط تعلم الطلبة في الفصل الثاني عشر في مادة تربية الديني الإسلامي بالمدرسة الثانوية المهنية للخطوط الجوية الفضائية نوسنتارا باكنبارو وهل هناك تأثير إعطاء المكافأة على نشاط تعلم الطلبة في الفصل الثاني عشر في مادة تربية الديني الإسلامي بالمدرسة الثانوية المهنية للخطوط الجوية الفضائية نوسنتارا باكنبارو. كان الغرض من هذا البحث هو تحديد ما إذا كان هناك تأثير إعطاء المكافأة على نشاط تعلم الطلبة في الفصل الثاني عشر في مادة تربية الديني الإسلامي بالمدرسة الثانوية المهنية للخطوط الجوية الفضائية نوسنتارا باكنبارو. هذا النوع من البحث هو البحث الكمي. كان المجتمع في هذا البحث طلبة تلقوا دروساً في تربية الديني الإسلامي في الفصل الثاني عشر بالمدرسة الثانوية المهنية للخطوط الجوية الفضائية نوسنتارا باكنبارو بعدد 22 شخصاً. تقنيات جمع البيانات في البحوث باستخدام الاستبيانات والاختبارات الشفوية والوثائق. استناداً إلى تحليل البيانات، وجدت أن هناك تأثيراً في منح المكافآت على نشاط الطلبة. لإثبات أهمية تأثير المكافأة على نشاط الطلبة يمكن القيام به اختبار (ت). وبناء على الحساب للحصول على القيمة ت الحساب بقيمة 3.370 بالمعنوي 0.002. تم الحصول على قيمة ت الجدول مع dk = 20 = 22 - 2 = n - 2 عند مستوى الأهمية (0, 002) > 5% (0.05). يمكن تفسير أن المكافأة لها تأثير معنوي على نشاط الطلبة بنسبة 61.6% أو تأثير قوي.

الكلمات الرئيسية: مكافأة، نشاط الطلبة.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
ملخص	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	vii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	8
E. Sistematika Penulisan.....	8
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Konsep Teori	10
B. Penelitian Relevan.....	40
C. Konsep Operasional	42
D. Kerangka Konseptual	43
E. Hipotesis Penelitian.....	44
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	45
B. Tempat dan Waktu Penelitian	45
C. Subjek dan Objek Penelitian	46
D. Teknik Pengumpulan Data	46
E. Teknik Pengolahan Data	47
F. Teknik Analisis Data.....	47
BAB IV LAPORAN HASIL PENELITIAN	
A. Profil Sekolah.....	52
B. Penyajian Data	57
C. Pengaruh Reward terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas XIII SMK Penerbangan Pekanbaru.....	72
D. Pembahasan.....	79
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan-Kesimpulan.....	81
B. Saran-saran	81
DAFTAR KEPUSTAKAAN	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 05: Guru menganggukkan kepala kepada siswa yang bisa mengerjakan soal yang sulit	58
Tabel 06: Guru menepuk bahu siswa yang mendapat nilai tinggi	58
Tabel 07: Guru menjuluki siswa dengan siswa terajin di depan didepan kelas jika mengerjakan tugas dengan benar dan tepat waktu.....	59
Tabel 08: Guru memuji siswa yang bisa menjawab pertanyaan dengan benar di depan kelas	60
Tabel 09: Guru menyuruh siswa yang bisa mengerjakan soal yang sulit untuk mengerjakan di depan kelas dan ditonton teman-temannya	60
Tabel 10: Guru mengumumkan siswa yang mendapat nilai baik di depan Kelas dan menawarkan untuk menjadi ketua kelas.....	61
Tabel 11: Guru memberikan hadiah kepada siswa yang mendapatkan juara Kelas.....	61
Tabel 12: Guru memberikan buku tulis kepada siswa yang mampu Menjawab dengan baik	61
Tabel 13: Sekolah memberikan penghargaan dalam bentuk piagam bagi siswa yang tidak pernah absen untuk belajar	62
Tabel 14: Guru memberikan catatan pujian di halaman lembar kerja siswa karena mampu mendapatkan nilai bagus	64
Tabel 15: Saya sering membaca buku pelajaran agama Islam.....	64
Tabel 16 : Saya mampu memahami penjelasan guru dengan baik	65
Tabel 17: Saya dapat melakukan praktik yang diarahkan guru	65
Tabel 18: Saya selalu memberikan tanggapan ketika belajar dikelas kepada guru dan teman sekelas	66
Tabel 19: Saya selalu bertanya kepada guru jika kurang paham dalam Belajar	67
Tabel 20: Saya selalu memberikan saran jika ada teman yang bertanya mengenai pelajaran agama Islam	67

Tabel 21: Saya senang mengikuti diskusi dalam pelajaran agama Islam	68
Tabel 22: Saya sering dan suka mendengarkan debat ketika diskusi mengenai pelajaran agama Islam	68
Tabel 23: Saya senang mendengarkan pidato mengenai pendidikan agama Islam.....	69
Tabel 24: Hasil Angket Reward Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.....	69
Tabel 25: Rekapitulasi Persentase Hasil Jawaban Angket Reward Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam	70
Tabel 71: Hasil Angket Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.....	71
Tabel 27: Rekapitulasi Persentase Hasil Jawaban Angket Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam	71
Tabel 28: Hasil Uji Validitas Kuesioner	73
Tabel 29: Hasil Uji Reliabilitas Instrumen.....	74
Tabel 30: Hasil Uji Normalitas	75
Tabel 31: Hasil Uji Linearitas	76
Tabel 32: Hasil Uji Homogenitas.....	76
Tabel 33: Hasil Uji Hipotesis Reward dan Keaktifan Siswa	77
Tabel 34: Hasil Koefisien Determinasi Reward dan Keaktifan Siswa	77
Tabel 35: Hasil Uji “t”	78

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses yang dilakukan dalam mentransfer atau mengalihkan nilai-nilai, pandangan hidup, visi, misi, kepercayaan, kebudayaan, dan berbagai simbol yang digunakan dalam mengekspresikan pengetahuan dan teknologi kepada generasi muda sehingga komunikasi sosial antara generasi tua dan generasi muda dapat berjalan dengan lancar. Sementara itu, Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 menyebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Hal tersebut menjelaskan bahwa dalam pendidikan memerlukan adanya proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar tersebut dilakukan oleh siswa sebagai peserta didik dan guru sebagai pendidik (Martini Jumaris, 2013: 3).

Keberhasilan pendidikan sangat dipengaruhi dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, Pelaksanaan kegiatan pembelajaran berhubungan dengan keterpaduan antara kegiatan guru dan siswa. Diantara keduanya terdapat hubungan atau komunikasi interaksi. Proses kegiatan pembelajaran berlangsung dalam situasi pembelajaran dimana didalamnya terdapat komponen-komponen

atau faktor-faktor yakni: tujuan pembelajaran, alat bantu mengajar, penilaian dan situasi pembelajaran (Oemar Hamalik, 2003:54).

Berhasilnya tujuan pembelajaran ditentukan oleh banyak faktor diantaranya adalah faktor guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar, karena guru secara langsung dapat mempengaruhi, membina dan meningkatkan kecerdasan serta keterampilan siswa. Untuk mengatasi permasalahan di atas dan guna mencapai tujuan pendidikan secara maksimal, peran guru sangat penting dan diharapkan guru memiliki cara atau model mengajar yang baik dan mampu memilih model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan konsep-konsep mata pelajaran yang akan disampaikan (Oemar Hamalik, 2003:54).

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dan perlu diperhatikan sehingga proses belajar yang ditempuh benar-benar memperoleh hasil yang optimal, khususnya dalam proses belajar mengajar yang berlangsung di sekolah yang banyak dipengaruhi oleh komponen belajar mengajar, misalnya siswa, guru, sarana dan prasarana belajar. Berkaitan dengan proses interaksi belajar mengajar ada beberapa faktor yang perlu diperhatikan antara lain adalah metode pembelajaran. Metode yang digunakan guru dalam mengajar menentukan sikap siswa, sehingga siswa kurang bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Pemilihan dan penggunaan metode yang tepat sesuai dengan tujuan kompetensi sangat diperlukan, karena metode adalah alat yang digunakan oleh guru untuk mengadakan hubungan dengan siswa pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Siswa bukanlah penerima informasi yang pasif, yang menunggu diisi seperti botol kosong. Sejak awal mereka sudah aktif, menyelidiki, dan terlibat dalam penciptaan pengetahuan mereka sendiri. Akan tetapi pada kenyataannya, proses belajar yang dialami siswa nampaknya belum mengembangkan keaktifan belajarnya. Dalam konteks proses belajar, terlihat adanya fenomena peserta didik yang kurang mandiri dalam belajar, yang dapat menimbulkan gangguan mental setelah memasuki pendidikan lanjutan, dan kebiasaan belajar kurang baik (Desmita, 2012 : 189).

Faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar peserta didik dapat digolongkan menjadi tiga macam, yaitu faktor internal (faktor dari dalam peserta didik), faktor eksternal (faktor dari luar peserta didik), dan faktor pendekatan belajar (*approach to learning*). Faktor dari internal peserta didik antara lain aspek fisiologi, aspek psikologi. Faktor eksternal antara lain aspek keluarga dan aspek aspek sekolah. Faktor pendekatan belajar meliputi guru, metode belajar, dan media pembelajaran. Dalam penelitian ini peneliti fokus kepada aspek psikologi yaitu minat belajar siswa. Proses belajar itu akan berjalan lancar kalau disertai dengan minat. Minat belajar merupakan faktor utama yang menentukan derajat keaktifan belajar siswa. jadi, dapat ditegaskan bahwa faktor minat ini merupakan faktor yang berpengaruh secara signifikan terhadap keaktifan belajar siswa (Syah Muhibin, 2013: 146).

Sehubungan dengan tugas utama guru, maka diperlukan alat bantu yang digunakan oleh guru dalam memudahkan tugasnya seperti penggunaan model, media, metode serta alat bantu lainnya. Alat bantu dapat mewakili sesuatu yang

tidak disampaikan guru lewat kata-kata atau kalimat bahkan alat bantu diakui dapat melahirkan umpan yang baik dari siswa. Dengan memanfaatkan taktik alat bantu, guru dapat menggairahkan belajar siswa. Alat bantu yang dimaksud di sini adalah reward.

Hadiah secara teoritis dapat dinilai mampu meningkatkan keaktifan karena hadiah merupakan salah satu stimulus untuk meningkatkan motivasi dalam belajar. Reward itu sendiri sesungguhnya adalah stimulus yang meningkatkan kemungkinan timbulnya sebuah respon tertentu”. Dengan adanya stimulus atau rangsangan tersebut individu tergugah melakukan kegiatan (Ahmad Mudzakir dan Joko Sutrisno, 1997: 45).

Keampuan hadiah (reward) sebagai alat bantu pendidikan untuk mendapatkan umpan balik dari siswa akan terasa jika penggunaannya tepat. Terlalu sering memberikan hadiah tidak dibenarkan, sebab hal itu akan menjadi kebiasaan yang kurang menguntungkan kegiatan belajar mengajar. Dikhawatirkan siswa giat belajar bila hasil kerjanya mendapatkan imbalan dari guru. Karena ada hadiah, baru siswa mau belajar dengan giat. Tetapi bila tidak, siswa malas belajar. Karena itu, alangkah bijaksana jika guru tidak memberikan terlebih dahulu kepada siswa sebelum dia menyelesaikan tugas yang diberikan dengan baik. Dengan kata lain memberikan hadiah secara tiba-tiba kepada siswa yang menunjukkan prestasi kerjanya di akhir kegiatan belajar mengajar. Dengan begitu, maka siswa merasa bangga karena hasil belajarnya dihargai dalam bentuk materi. Hal itu juga menjadi dorongan bagi peserta didik lainnya untuk selalu bersaing dalam belajar.

Dalam mendidik, istilah reward atau ganjaran digunakan ketika siswa (anak didik) sukses berhasil menyelesaikan tugas dengan baik, sehingga tak jarang dijumpai pemberian reward sebagai bentuk penguatan positif diberikan pendidik (guru) kepada anak didik sebagai wujud tanda kasih sayang, penghargaan atas kemampuan dan prestasi seseorang, bentuk dorongan atau tanda kepercayaan. Pemberian reward dapat berupa kata-kata pujian, senyuman, tepukan punggung atau bahkan berbentuk materi serta sesuatu yang menyenangkan bagi anak didik. Reward sebenarnya dapat dijadikan sebagai alat yang efektif dalam pencapaian tujuan pendidikan atau bahkan menjadi bumerang (serangan balik) bagi anak didik. Penempatan reward secara tepat dapat menjadi motivasi tersendiri pada diri anak didik dalam menumbuhkan kembangkan minat siswa untuk melakukan aktivitas belajar sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa (Abu Ahmadi dan Nur Uhbiyati, 2006: 13).

Berdasarkan observasi yang penulis lakukan di SMK Penerbangan Pekanbaru, ditemukan gejala-gejala sebagai berikut:

1. Keaktifan belajar siswa masih rendah
2. Meskipun diberikan reward oleh guru, ada sebagian siswa yang keaktifan belajarnya masih biasa-biasa saja.
3. Masih ada sebagian siswa yang diberikan reward tapi tidak bertanya ketika diberikan kesempatan untuk bertanya.
4. Sebagian siswa tidak dapat menyelesaikan tugas sekolah yang diberikan guru.

Berdasarkan pada penelitian sebelumnya oleh Rastuti menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan pemberian penghargaan terhadap prestasi belajar

siswa dilihat dari besarnya angka signifikan penghargaan 0,00 jauh lebih kecil dari 0,05 serta terlihat peningkatan mean (rata-rata) dari 77,80 menjadi 78,20. Hal ini berarti adanya pengaruh signifikan pemberian penghargaan terhadap prestasi belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Ningsih yang menunjukkan analisis data proses kedua kelompok menggunakan uji-t diperoleh hasil t-hitung 33,165 dan t-tabel pada taraf signifikan 5% sebesar 0,000, maka t-hitung > t-tabel. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pemberian reward pada kelas eksperimen terhadap hasil belajar.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Rastuti menyatakan bahwa ada pengaruh signifikan pemberian penghargaan terhadap prestasi belajar siswa. Sementara di SMK Penerbangan Kota Pekanbaru yang terjadi malah sebaliknya. Karena itulah penulis tertarik ingin melakukan penelitian selanjutnya dengan judul Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas XII Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMK Penerbangan Kota Pekanbaru.

B. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka penulis membatasi masalah pada Pengaruh Pemberian Reward terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas XII Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Penerbangan Kota Pekanbaru.

C. Rumusan Masalah

Bertolak dari pembatasan masalah diatas, maka perumusan masalah pada penelitian ini adalah Apakah Ada Pengaruh Pemberian Reward terhadap

Keaktifan Belajar Siswa Kelas XII Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Penerbangan Kota Pekanbaru.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada Pengaruh Pemberian Reward terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas XII Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Penerbangan Kota Pekanbaru.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis
 - a. Untuk mengembangkan ilmu pengetahuan, pengalaman, dan wawasan berfikir bagi peneliti.
 - b. Dapat digunakan sebagai referensi dalam penggunaan metode reward dalam pengajaran di sekolah.
 - c. Sebagai masukan untuk guru pendidikan agama Islam yang ada di SMK Penerbangan Kota Pekanbaru dalam proses belajar mengajar.

2. Manfaat praktis

- a. Untuk siswa

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan dalam membentuk terobosan baru dengan mengembangkan keaktifan siswa dengan metode pemberian reward.

b. Untuk guru

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi referensi guru dalam menerapkan metode reward.

c. Untuk sekolah

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi referensi sekolah dalam upaya meningkatkan keaktifan belajar siswa.

d. Untuk peneliti

Sebagai syarat untuk mengikuti ujian skripsi dalam menyelesaikan pendidikan pada Prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau.

F. Sistematika Penulisan

Pada penelitian ini direncanakan terdiri dari lima bab. Bab-bab ini saling berkaitan satu sama lain. Sistematika penulisan ini adalah :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas tentang latar belakang masalah, batasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan

BAB II : LANDASAN TEORITIS

Pada bab ini menjelaskan tentang teori-teori yang digunakan untuk memahami permasalahan yang dibahas pada penelitian ini, Konsep Teori, penelitian relevan, konsep operasional, kerangka konseptual, hipotesis penelitian.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisikan jenis penelitian, tempat dan waktu penelitian, subjek dan objek penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan data, dan teknik analisis data.

BAB IV : PENYAJIAN HASIL PENELITIAN

Berisikan gambaran umum lokasi penelitian, penyajian data, dan analisis data.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian, daftar pustaka dan lampiran-lampiran.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Konsep Teori

1. *Reward*

a. Pengertian *Reward*

Pengertian *Reward* diambil dari bahasa Inggris yang berarti ganjaran. Ganjaran atau *Reward* merupakan salah satu alat pendidikan yang korektif dan preventif yang bertujuan untuk mencegah anak sebelum ia berbuat yang tidak baik (Abu Ahmadi, 2001: 141).

Dalam Kamus Bahasa Indonesia disebutkan bahwa *Reward*/penghargaan adalah: Hadiah (sebagai pembalas jasa) (Atabik Ali, Ahmad Zuhdi Muhdhar, 1996: 638).

Hal ini terdapat dalam Al-Quran dalam An-Nisa Ayat 134:

مَنْ كَانَ يُرِيدُ ثَوَابَ الدُّنْيَا فَعِنْدَ اللَّهِ ثَوَابُ الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ وَكَانَ اللَّهُ سَمِيعًا بَصِيرًا ۝١٣٤

Artinya: *Barangsiapa yang menghendaki pahala di dunia saja (maka ia merugi), karena di sisi Allah ada pahala dunia dan akhirat. dan Allah Maha Mendengar lagi Maha Melihat* (Departemen Agama RI, 2014).

Ganjaran (*Reward*) adalah menawarkan hadiah bagi anak didik yang melaksanakan berbagai perintah dan meninggalkan larangannya (Beni Ahmad Saebani, 2009: 248).

Ahli pendidik terhadap ganjaran(*Reward*) sebagai alat pendidikan berbeda-beda. Sebagian ahli didik menyetujui dan menganggap penting ganjaran (*Reward*) itu dipakai sebagai alat untuk membentuk kata hati anak-anak. Sebaliknya, ada pula para ahli didik yang tidak suka sama sekali menggunakan

ganjaran. Karena menurut mereka pemberian ganjaran (*Reward*) itu akan menimbulkan persaingan yang tidak sehat pada murid-murid dan menurut mereka pendidik seharusnya mendidik anak-anak supaya mengerjakan dan berbuat yang baik dengan tidak mengharapkan pujian dan ganjaran, tetapi semata-mata karena pekerjaan atau pekerjaan itu merupakan kewajibanya (Ngalim Purwanto, 2001: 184).

Alat bantu yang akseptabel dan dapat dimanfaatkan sebagai yang jitu untuk meningkatkan perhatian siswa terhadap bahan pelajaran yang disampaikan oleh guru. Umpan balik pun terjadi seiring dengan proses belajar siswa yang berkelanjutan, alat bantu pendidikan yang penting dibicarakan pada bagian ini adalah *reward*.

Berikut akan dijelaskan mengenai ragam pengertian *reward* (hadiah) sebagai salah satu alat pendidikan sebagai pendorong motivasi belajar siswa, Hadiah merupakan “Alat pendidikan represif menyenangkan, diberikan kepada anak yang memiliki prestasi tertentu dalam pendidikan, memiliki kemajuan dan tingkah laku yang baik sehingga dapat dijadikan teladan bagi teman-temannya (Ngalim Purwanto, 2001:182)”.

Hadiah adalah sesuatu yang diberikan kepada orang lain karena sudah bertingkah laku sesuai dengan yang dikehendaki yakni mengikuti peraturan sekolah dan tata tertib yang sudah ditentukan. Hadiah dapat juga dikatakan sebagai motivasi, tetapi tidaklah selalu demikian (Suharsimi Arikunto, 1993:165).

Karena hadiah untuk suatu pekerjaan, mungkin tidak akan menarik bagi orang yang tidak senang dengan pekerjaan tersebut. *Reward* adalah salah satu alat

belajar dalam pendidikan. Sebagai alat, *Reward* mempunyai arti penting dalam pembinaan watak anak didik. *Reward* dimaksudkan disini tentu saja sebagai suatu cara untuk menyenangkan dan menggairahkan belajar siswa, baik di sekolah maupun di rumah. Jadi, dalam pemberian *reward* bukanlah asal memberikan kepada siswa, tetapi yang terpenting adalah hasilnya, yaitu terbentuknya kata hati atau kemauan yang keras siswa untuk selalu belajar dimana dan kapan saja. Pemberian *reward* tidak dapat dilakukan secara sembarangan, tetapi harus dilihat kapan dan kepada siapa *reward* itu harus diberikan. Pemberian *reward* sudah pasti diberikan kepada siswa. Hanya saja persoalannya, siswa yang bagaimana yang harus mendapatkan *reward*. *Reward* tidak mesti harus diberikan kepada siswa yang terampil di kelasnya, tetapi juga diberikan kepada siswa yang kurang pandai jika ia telah menunjukkan prestasi belajar yang lebih baik dari sebelumnya. Bahkan jika perlu *reward* juga diberikan kepada semua anak didik dalam satu kelas, bila suatu ketika mereka telah menunjukkan hasil belajar yang lebih baik dari sebelumnya. Dengan demikian, pemberian *reward* bisa diberikan secara individual maupun kelompok. Untuk menentukan *reward* apakah yang baik diberikan kepada siswa, merupakan suatu hal yang sangat sulit. Karena bila salah, maka tidak mampu berperan dengan baik. Malahan tidak jarang mendatangkan efek negatif pada anak didik.

Reward merupakan langkah pilihan yang dilakukan seseorang dalam rangka memberikan suatu nilai atas pencapaian seseorang mencakup segala hal yang telah dikerjakan. *Reward* diberikan sesuai dengan konteks kegiatan, kegiatan tersebut mencakup semua elemen yang terdapat di dalam kehidupan, kehidupan

keluarga sekolah atau pesantren, perusahaan, dan masyarakat merupakan tempat aolikatif *Reward*, sehingga *Reward* harus dilakukan sesuai dengan konteks penerapannya (Zaiful Rosyid, 2019).

Reward sebagai suatu rencana tindakan yang akan dilakukan oleh seseorang guna terciptanya tujuan dari kegiatan yang telah direncanakan. Tindakan tersebut diberikan sesuai dengan kebutuhan, baik pemberian reward sesuai dengan konteks permasalahan yang ditemukan dalam suatu kegiatan (Zaiful Rosyid, 2019).

Kegiatan yang dilakukan oleh individu atau kelompok tidak terlepas dari tujuan yang akan dicapainya, begitupula dengan *Reward*. *Reward* dilakukan oleh semua elemen (keluarga, sekolah atau pesantren perusahaan dan masyarakat) untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas pada elemen tersebut, yang akan nantinya akan mempunyai kepuasan tersendiri dari kegiatan ini, sehingga akan berdampak pada keberlanjutan dari kegiatan tersebut (Zaiful Rosyid, 2019).

Reward mempunyai peran penting dalam mempertahankan ataupun Pembina watak seseorang secara etimologi reward adalah ganjaran, hadiah, penghargaan atau imbalan secara terminology, reward adalah sebagai alat imbalan. Secara terminology reward adalah sebagai alat pendidikan yang diberikan ketika anak melakukan yang baik atau telah mencapai sebuah tahapan perkembangan tertentu atau target tertentu sehingga anak termotivasi untuk menjadi baik. Reward dalam kamus bahasa Inggris berarti hadiah atau penghargaan (Zaiful Rosyid, 2019).

Banyak sekali metode pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru atau orang tua. Salah satunya ialah metode hadiah dan hukuman atau reward and punishment. Metode hadiah dan hukuman dapat digunakan untuk memperkuat perilaku positif dan melemahkan perilaku negatif. Sebagaimana dalam Teori Pembelajaran Behavioristik, hukuman dan hadiah juga dapat digunakan untuk memperkuat dan melemahkan respon positif atau respon negatif (menurut teori SR bond), terutama hukuman yang akan menimbulkan negatif respons dan hadiah menimbulkan positive respons (Hamdani Ihsan dan fuad Ihsan, 2001).

Sebagai turunan dari teori behavioristik teori John W. Santrock mengatakan penguatan (imbalan) adalah konsekuensi yang meningkatkan probabilitas bahwa suatu perilaku akan terjadi. Penguatan berarti memperkuat, dalam penguatan positif frekuensi respons meningkat karena diikuti dengan stimulus yang mendukung (rewarding), sedang dalam penguatan negatif, frekuensi respons meningkat karena diikuti dengan penghilangan stimulus yang merugikan atau tidak menyenangkan. Contoh ayah mengomel anaknya agar mengerjakan PR secara terus menerus, sehingga anaknya merasa lelah dengan omelan dan mengerjakan PR-nya) (John W. Santrock, 2015).

Reward dilakukan seseorang untuk memberikan apresiasi atas pencapaian individu atau kelompok dalam suatu kegiatan. Misalnya dalam dunia pendidikan, reward diberikan oleh guru kepada siswa yang atas prestasi yang mereka capai dalam pembelajaran, hal ini dilakukan untuk sebagai bentuk penghargaan dan memberikan penguatan (*reinforcement*) kepada siswa agar mereka merasa senang dan ingin melakukannya lagi (Zaiful Rosyid, 2019).

Reward adalah ganjaran hadiah atau memberi penghargaan. Hadiah suatu yang sangat menyenangkan yang diberikan setelah seseorang melakukan tingkah laku yang diinginkan, *Reward* yang merupakan pemberian berupa sesuatu kepada individu ataupun kelompok sebagai salah satu apresiasi atau penghargaan atas pencapaian yang mereka dapatkan, reward juga diberikan kepada semua orang dalam bentuk yang disesuaikan dengan pencapaian mereka dapatkan, reward juga diberikan kepada semua orang dalam bentuk yang disesuaikan dengan pencapaian mereka atas motif tertentu.

Sebagai salah satu cara dalam memberikan motivasi kepada seseorang. Reward merupakan balasan atau pemberian sesuatu baik berupa benda atau pujian kepada seseorang sebagai suatu penghargaan terhadap kegiatan yang telah mereka kerjakandengan baik, dengan adanya penghargaan tersebut nantinya akan berdampak pada kegiatan mereka berikutnya agar mempertahankan atau meningkatkan kualitas dari kegiatannya. Reward diberikan kepada seseorang yang dianggap layak berupa penghargaan-penghargaan atas prestasinya dengan memberikan situasi yang menyenangkan dan mempunyai kepuasan tersendiri terhadap mereka sehingga mereka akan mengulangnya secara terus menerus.

Secara sederhana, *Reward* mencakup proses yang dilakukan dengan memberikan penguatan (*reinforcement*) dalam bentuk penghargaan, sehingga dengan diberikannya penghargaan diharapkan dengan sendirinya akan timbul perilaku positif dan terus melakukan hal tersebut dengan lebih baik lagi dimasa yang akan datang. Sehingga dengan diberikannya penghargaan seseorang akan dianggap berperan atau berguna dan merasa dihargai akan usahanya yang dapat

mengangkat status mereka. Dengan kata lain, *Reward* dapat dikatakan sebagai salah satu langkah yang dilakukan oleh seseorang guna memberikan suatu penghargaan kepada seseorang guna memberikan suatu penghargaan kepada seseorang guna memberikan suatu penghargaan kepada seseorang yang telah mengerjakan tugasnya dengan baik dan benar. Dengan diberikannya *Reward* seseorang diharapkan untuk mempertahankan bahkan meningkatkan kualitas pencapaiannya diwaktu yang akan datang (Zaiful Rosyid, 2019).

Selain *Reward* yang berperan dalam memberikan motivasi kepada seseorang, juga memiliki peran yang tak kalah penting dalam membentuk atau memperbaiki sikap seseorang. Dilakukan oleh seseorang untuk memberikan perbaikan atas perilaku atau pencapaian prestasi yang kurang memuaskan. Dengan adanya diharapkan agar seseorang sadar akan kesalahan yang diperbuatnya sehingga dapat mempertahankan sesuatu yang akan dikerjakan selanjutnya.

Dalam kamus bahasa Inggris kata "*Law*" yang bearti hukuman atau siksaan. Menurut Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni (hukuman) adalah teknik yang digunakan untuk menghilangkan perilaku tidak sesuai atau tidak diinginkan dengan cara memberikan stimulasi tidak menyenangkan pada induvidu.

Walaupun hukuman dipandang sebagai penguatan yang negative, namun hukuman akan menjadi jalan kieluar tersendiri apabila dilakukan sesuai dengan konteksnya. Sebagai gambaran, dalam dunia pendidikan kita sering melihat siswa yang malas belajar atau perilaku buruk lainnya, maka untuk mengatasi permasalahan tersebut guru harus memberikan hukuman yang bersifat mendidik

kepada siswa sebagai cara dalam menyadarkan mereka akan perbuatannya. Seseorang harus bijaksana dalam memilih dan memberikan hukuman kepada seseorang dengan memberikan hukuman yang bersifat mendidik kepada siswa sebagai cara dalam menyadarkan mereka akan perbuatannya. Seseorang harus bijaksana dalam memilih dan memberikan hukuman yang efektif sesuai dengan kesalahan seseorang. Hukuman dilakukan apabila seseorang baik individu atau kelompok terdapat kesalahan yang memang layak untuk dihukum. Hukuman juga harus mengandung konsekuensi dengan menurunkan kesalahan-kesalahan yang akan diperbuat seseorang.

Baharrudin dan Esa Nur Wahyuni berpendapat bahwa dari reward dibagi menjadi dua bentuk, antara lain:

1. *Time out* adalah sebuah bentuk hukuman dimana seseorang akan kehiulangan sesuatu yang disukai atau disenangi sampai waktu tertentu.
2. *Respon cost* adalah sebuah bentuk hukuman dimana seseorang akan kehilangan sebuah posisi jika melakukan perilaku yang tidak diinginkan. Misalnya, seseorang siswa tidak diberikan kesempatan mengakses internet di ruang computer sekolah jika dia mengerjakan tugas yang diberikan.

Untuk menghindari keadaan yang kurang menyenangkan dengan memperbaiki atau meminimalisir tingkah laku yang kurang baik. Dalam sebuah aktivitas yang dilakukan oleh individu atau kelompok baik dalam keluarga, sekolah atau pesantren perusahaan, dan masyarakat tak jarang kita lihat perilaku-perilaku yang kurang enak untuk dilihat yang dilakukan oleh anggotanya. Oleh

karena itu, dengan adanya perilaku yang disertai maka perilaku tersebut (negative) akan berkurang bahkan tidak akan mengulangi kembali.

Setiap hukuman yang diberikan kepada seseorang pasti mempunyai efek sesuai dengan jenis hukuman yang diberikan. Namun, apabila hukuman tersebut dilakukan dengan tepat akan menjadi alat motivasi kepada seseorang sehingga nantinya ada keinginan tersendiri bagi mereka untuk berubah dan terus memperbaiki diri dengan tidak mengulangi perilaku negative. Oleh karena itu mempunyai peran yang sangat penting dalam mempengaruhi seseorang yang dimiliki perilaku yang kurang baik agar mengubah perilaku mereka kearah yang lebih baik. Hal itu dilakukan dengan memperlemah terjadinya pelanggaran atau kesalahan yang dilakukan oleh seseorang, dengan catatan pemberian tidak boleh berlebihan dan diharapkan tidak terjadi berulang-ulang.

Dapat disimpulkan bahwa *Reward* adalah upaya metode pendidikan yang memberikan ganjaran atau hadiah sebagai stimulus motivasi untuk anak didik dalam pembelajaran. Sehingga anak didik menjadi terdorong untuk aktif dalam pembelajaran.

b. Bentuk-Bentuk Reward

Reward adalah metode yang bersifat positif terhadap proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar. *Reward* yang diberikan kepada siswa ada berbagai macam bentuk. Secara garis besar *reward* dapat dibedakan menjadi empat macam yaitu (Abu Ahmadi dan Nur Uhbiyati 2006: 13):

1) Pujian

Pujian adalah suatu bentuk *reward* yang paling mudah dilakukan. Pujian dapat berupa kata-kata, seperti: baik, bagus, bagus sekali dan sebagainya. tetapi juga dapat berupa kata-kata yang berupa sugesti, misalnya; “Nah lain kali akan lebih baik lagi.” “Kamu pasti bisa kalau kamu rajin belajar”. Disamping yang berupa kata-kata, pujian dapat pula berupa isyarat atau pertanda misalnya dengan menunjukkan ibu jari (jempol), dengan menepuk bahu anak, dengan tepuk tangan, dan sebagainya.

2) Penghormatan

Reward yang berupa penghormatan ini dapat berbentuk dua macam pula. Pertama, berbentuk semacam penobatan, yaitu anak yang mendapat penghormatan diumumkan dan ditampilkan dihadapan teman temannya. Dapat juga dihadapan teman-teman sekelas, teman teman sekolah, atau mungkin juga dihadapan orang tua siswa. Kedua, penghormatan yang berbentuk pemberian kekuasaan untuk melakukan sesuatu. Misalnya, kepada anak yang menyelesaikan soal yang sulit disuruh mengerjakannya dipapan tulis.

3) Hadiah

Yang dimaksud dengan hadiah disini adalah *reward* yang berbentuk pemberian berupa barang. *Reward* yang berupa pemberian barang ini disebut juga *reward* material. Yaitu hadiah yang berupa barang ini dapat terdiri dari alat-alat keperluan sekolah, seperti pensil, penggaris, buku dan lain sebagainya.

4) Tanda Penghargaan

Jika hadiah adalah *reward* yang berupa barang, maka tanda penghargaan adalah kebalikannya. Tanda penghargaan tidak dinilai dari segi harga dan kegunaan barang-barang tersebut, seperti halnya pada hadiah. Melainkan, tanda penghargaan dinilai dari segi kesan atau nilai kenangannya. Oleh karena itu *reward* atau tanda penghargaan ini disebut juga *reward* simbolis. *reward* simbolis ini dapat berupa surat-surat tanda jasa, sertifikat-sertifikat.

Dari keempat macam *reward* tersebut diatas dalam penerapannya seorang guru dapat memilih bentuk macam-macam *reward* yang cocok dengan siswa dan disesuaikan denan situasi dan kondisi, baik situasi dan kondisi siswa atau situasi dan kondisi keuangan, bila hal itu menyangkut masalah keuangan. Dalam memberikan *reward* seorang guru hendaknya dapat mengetahui siapa yang berhak mendapatkan *reward*, seorang guru harus selalu ingat akan maksud *reward* dari pemberian *Reward* itu. Seorang siswa yang pada suatu ketika menunjukkan hasil dari biasanya, mungkin sangat baik diberi *reward*. Dalam hal ini seorang guru hendaklah bijaksana jangan sampai *reward* menimbulkan iri hati pada siswa yang lain yang merasa dirinya lebih pandai, tetapi tidak mendapatkan *reward*.

c. Fungsi Pemberian *Reward*

Pemberian *reward* sebagai motivasi pastilah memiliki fungsi bagi siswa. *Reward* menghasilkan dua macam fungsi, antara lain sebagai berikut (John S. Mulyadi, 2001:356):

1) Memberikan Informasi

Penghargaan dapat menarik perhatian personil dan memberi informasi atau mengingatkan mereka tentang pentingnya sesuatu yang diberi penghargaan dibandingkan dengan hal yang lain.

2) Memberikan Motivasi

Penghargaan juga meningkatkan motivasi personil terhadap ukuran kinerja, sehingga membantu personil dalam memutuskan bagaimana mereka mengalokasikan waktu dan usaha mereka.

Kedua fungsi mengenai pemberian *reward* memberikan indikasi bahwa dengan pemberian reward, siswa dapat termotivasi serta menarik perhatian siswa bahwa pentingnya pemberian *reward* sebagai bentuk penghargaan yang diberikan. Pemberian *reward* dapat berfungsi dengan baik apabila pemberian *reward* dijalankan sesuai dengan prosedur dan kriteria pemberian *reward*.

d. Kriteria Pemberian *Reward*

Adapun kriteria pemberian *reward* menurut sebagai berikut (John S. Mulyadi, 2001:239):

- 1) Penghargaan harus dihargai oleh penerima Penghargaan yang tidak bernilai dimata penerima tidak akan memotivasi penerima untuk berprestasi.
- 2) Penghargaan harus cukup besar untuk dapat memiliki dampak. Jika penghargaan yang disediakan jumlahnya tidak signifikan, dampaknya dapat berlawanan dengan usaha untuk meningkatkan produktivitas. Penghargaan harus diumumkan secara luas agar memiliki dampak terhadap penerima.

- 3) Penghargaan harus dapat dimengerti oleh penerima Personil harus memahami dengan baik mengenai alasan pemberian penghargaan meupun nilai penghargaan yang mereka terima.
- 4) Penghargaan harus diberikan pada waktu yang tepat Penghargaan harus diberikan setelah personil menghasilkan kinerja seharusnya mendapatkan penghargaan. Jika tidak diberikan segera, penghargaan akan kehilangan dampak sebagai pemotivasi.
- 5) Dampak penghargaan harus dirasakan dalam jangka panjang Penghargaan dapat menghasilkan nilai lebih jika perasaan bahagia yang dihasilkan oleh penghargaan tersebut bertahan lama dalam ingatan penerima.
- 6) Penghargaan harus dapat diubah Pemberi penghargaan sering kali salah dalam menetapkan penghargaan dan beberapa keputusan pemberian penghargaan lebih sulit untuk diubah jika dibandingkan dengan yang lain. Menghargaan harus memerlukan biaya yang efisien. Penghargaan yang terletak adalah penghargaan yang mampu memotivasi personil sesuai dengan yang diharapkan perusahaan dengan biaya minimum.

Kriteria pemberian *reward* tersebut, memberikan indikasi bahwa pemberian *reward* hendaklah sesuai dengan kriteria agar dapat bermanfaat dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai sehingga perlu diperhatikan kriteria-kriteria dalam pemberian *reward*.

Pelaksanaan Reward sangat penting bagi kinerja seseorang apabila keduanya bisa bersama-sama saling mempengaruhi. Karena dengan adanya reward seseorang akan mempunyai motivasi dalam melakukan aktivitas tersebut

dilakukan dengan tujuan yang berbeda sesuai dengan rencana seseorang, baik di dalam keluarga, lembaga pendidikan, perusahaan dan masyarakat yang berkualitas. Aktivitas tersebut dilakukan dengan tujuan yang berbeda sesuai dengan rencana seseorang baik di dalam keluarga, lembaga pendidikan, perusahaan dan masyarakat yang berkualitas (Zaiful Rosyid, 2019).

Mengingat reward memiliki peranan yang sangat besar dalam memberikan pengaruh kepada seseorang. Pengaruh tersebut didapat setelah seseorang dengan sendirinya termotivasi untuk melakukan sesuatu yang disertai dengan tujuan tertentu.; Maka dengan motivasi itulah seseorang akan melakukan aktivitas dengan baik yang dibuktikan dengan prestasi sebagai tujuan akhirnya. Reward sebagai salah satu cara dalam membangkitkan motivasi, reward berupa perlakuan yang dapat menyenangkan perasaan yang diberikan kepada seseorang agar orang tersebut senantiasa melakukan pekerjaan baik (Zaiful Rosyid, 2019).

Reward adalah istilah pendidikan adalah satu cara atau teknik dalam pembelajaran dengan cara menguatkan perilaku yang ingin dilakukan oleh individu dan siswa, sehingga perilaku tersebut terulang lagi. Dengan teknik tersebut diharapkan seseorang akan memiliki perilaku yang baik dengan prestasi-prestasi yang didapatkan sebagai tujuannya (Zaiful Rosyid, 2019).

Tujuan reward itu sendiri bukan hanya dilihat dari tujuan dari kegiatan tersebut, akan tetapi juga dinilai dari proses yang dilaluinya. Terdapat beberapa tujuan pemberian reward antara lain (Zaiful Rosyid, 2019):

a) Menarik

Reward diberikan agar mampu menarik perhatian seseorang untuk menjadi anggota organisasi yang berkualitas.

b) Mempertahankan

Reward juga bertujuan untuk mempertahankan perilaku baik seseorang dengan segala macam strateginya

c) Memberikan Motivasi

Sistem reward yang baik akan memberikan bahkan meningkatkan motivasi seseorang dalam beraktivitas

d) Pembiasaan

Memberikan pembiasaan kepada seseorang untuk terus berbuat baik secara berkelanjutan

Tujuan dari adanya reward bukan hanya menumbuhkan motivasi pada seseorang melainkan juga membangun suatu hubungan positif antar individu yang saling bekerja sama guna mencapai tujuan tertentu dalam sebuah organisasi dengan mencapai suatu prestasi, dengan alasan bahwa seseorang memerlukan sebuah harga diri dan keberhasilan sebagai motivasi mereka dalam melanjutkan kemajuannya (Zaiful Rosyid, 2019).

Berhubungan dengan reward sebenarnya dilakukan karena adanya respon negatif dari seseorang berupa pelanggaran atau kesalahan yang mereka perbuat. Dari pelanggaran dan kesalahan tersebut maka dilakukan suatu yang diharapkan mengurangi atau menghilangkan perilaku tersebut dengan memberikan atau menghilangkan perilaku tersebut dengan memberikan aktivitas-aktivitas yang

memberikan efek jera yang di sertai dengan reinforcement agar tidak mengulangi kembali (Zaiful Rosyid, 2019).

Dianggap sebagai reinforcement yang negative, akan tetapi apabila tersebut dilakukan dengan tepat maka akan menjadi sebuah alat motivasi. Oleh karena itu dalam melakukan suatu hukuman seseorang diharapkan memiliki pemahaman tentang bagaimana seharusnya tentang bagaimana seharusnya yang diberikan kepada orang lain karena perilakunya yang dianggap negative, pemberian yang tidak meraka perbuat melalui berbagai macam hukuman yang telah dilakukan Maksud seseorang dalam memberikan hukuman bermacam-macam, sebagaimana M.Ngalim Purwanto, memberikan klasifikasi tentang teori-teori hukuman sebagai maksud dalam pemberian hukuman terhadap seseorang.

Melihat dari pendapat di atas kita dapat menilai bahwasanya adanya dilakukan untuk perbaikan tersebut difokuskan pada sikap ataupun tingkah laku seseorang yang dianggap tidak sesuai dengan aturan yang ada dan mengarahkan pada perilaku yang lebih baik. Oleh karena itu, sebelum seseorang memberikan reward kepada pelanggar, akan baik jika hukuman tersebut diberikan sesuai dengan tingkat kesalahannya. Sehingga tujuan dari reward tersebut akan berjalan dengan konteksnya dan sesuai dengan apa yang kita harapkan dengan memberikan suatu pencerahan-pencerahan yang lebih bermakna (Zaiful Rosyid, 2019).

2. Keaktifan Belajar

a. Pengertian Keaktifan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia aktif adalah giat (bekerja, berusaha), Sedangkan keaktifan adalah suatu keadaan atau hal dimana siswa aktif. Belajar adalah proses perubahan tingkah laku kearah yang lebih baik dan relatif tetap, serta ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubahnya pengetahuan, pemahaman, sikap, tingkah laku, ketrampilan, kecakapan, kebiasaan serta perubahan aspek aspek lain yang ada pada individu yang belajar. Jadi keaktifan belajar siswa adalah suatu keadaan dimana siswa aktif dalam belajar, dalam hal ini keaktifan belajar siswa dapat dilihat dari interaksi siswa dengan guru saat pembelajaran, respon siswa ketika diberi pertanyaan oleh guru, kemampuan siswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru serta kemampuan siswa dalam mengerjakan ujian evaluasi dari guru.

Proses pembelajaran pada hakekatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreatifitas peserta didik melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Keaktifan belajar siswa merupakan unsur dasar yang penting bagi keberhasilan proses pembelajaran. Keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan (Sardiman AM, 2001: 98).

Belajar yang berhasil harus melalui berbagai macam aktifitas, baik aktifitas fisik maupun psikis. Aktifitas fisik adalah siswa giat aktif dengan anggota badan, membuat sesuatu, bermain maupun bekerja, ia tidak hanya duduk dan mendengarkan, melihat atau hanya pasif. Siswa yang memiliki aktifitas psikis

(kejiwaan) adalah jika daya jiwanya bekerja sebanyak–banyaknya atau banyak berfungsi dalam rangka pembelajaran.

Keaktifan siswa dalam kegiatan belajar tidak lain adalah untuk mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri. Mereka aktif membangun pemahaman atas persoalan atau segala sesuatu yang mereka hadapi dalam proses pembelajaran. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia aktif berarti giat (bekerja, berusaha) (Sardiman, 1986: 95).

Keaktifan diartikan sebagai hal atau keadaan dimana siswa dapat aktif. Rousseau menyatakan bahwa setiap orang yang belajar harus aktif sendiri, tanpa ada aktifitas proses pembelajaran tidak akan terjadi. Thorndike mengemukakan keaktifan belajar siswa dalam belajar dengan hukum “*law of exercise*”-nya menyatakan bahwa belajar memerlukan adanya latihan-latihan dan Mc Keachie menyatakan berkenaan dengan prinsip keaktifan mengemukakan bahwa individu merupakan “manusia belajar yang aktif selalu ingin tahu” (Dimiyati dan Mudjiono, 2009:45).

Segala pengetahuan harus diperoleh dengan pengamatan sendiri, pengalaman sendiri, penyelidikan sendiri, dengan bekerja sendiri dengan fasilitas yang diciptakan sendiri , baik secara rohani maupun teknik. Dapat disimpulkan bahwa keaktifan siswa dalam belajar merupakan segala kegiatan yang bersifat fisik maupun non fisik siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar yang optimal sehingga dapat menciptakan suasana kelas menjadi kondusif.

Dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar adalah sikap dimana siswa menunjukkan ketertarikan dan sikap aktifnya dalam merespon pelajaran yang diberikan oleh guru atau tenaga didik.

Keaktifan siswa dalam hal ini dapat dilihat dari kesungguhan mereka mengikuti pelajaran. Siswa yang kurang aktif akan ditunjukkan oleh beberapa kasus di kelas, seperti kurang adanya gairah belajar, malas, cenderung mengantuk, enggan mengikuti pelajaran, cenderung ingin izin keluar kelas dengan alasan ke belakang tidak konsentrasi ngobrol dengan teman-temannya mengerjakan tugas pada mata pelajaran lain, sedangkan jam pelajaran saat ini tengah berlangsung dan sebagainya (Sinar, 2018).

Maka guru perlu mencari cara untuk meningkatkan keaktifan siswa. Keaktifan merupakan motor dalam kegiatan belajar, siswa dituntut untuk aktif. Keaktifan belajar dipengaruhi oleh banyak faktor, baik yang datang dari dalam dipengaruhi oleh banyak faktor, baik yang datang dari dalam diri siswa maupun yang datang dari luar diri siswa. Faktor yang datang dari dalam diri siswa sendiri ada yang berkaitan dengan kecakapan ada yang bukan kecakapan, seperti minat dan dorongan untuk belajar. Minat dan dorongan untuk belajar dapat ditimbulkan melalui upaya situasi yang diciptakan oleh guru. Upaya dan situasi yang diciptakan oleh guru tersebut disamping dapat mempengaruhi minat dan dorongan belajar juga mempengaruhi keaktifan belajar (Sinar, 2018).

Belajar yang berhasil harus melalui berbagai macam aktivitas, baik aktivitas fisik maupun psikis. Aktivitas fisik adalah siswa giat aktif dengan anggota badan membuat sesuatu, bermain maupun bekerja ia tidak hanya duduk

dan mendengarkan, melihat ataupun hanya pasip. Siswa yang memiliki aktivitas psikis (kejiwaan) adalah jika daya jiwanya bekerja sebanyak-banyaknya atau banyak berfungsi dalam rangka pembelajaran. Keaktifan siswa dalam kegiatan belajar tidak lain adalah untuk mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri. Merka aktif membangun pemahaman atas persoalan atau segala sesuatu yang mereka hadapi dalam proses pembelajaran (Sinar, 2018).

Unsur terpenting dalam proses pembelajaran terdapat pada keaktifan siswa. belajar merupakan proses yang aktif apabila tidak dilibatkan dalam berbagai kegiatan belajar sebagai response siswa terhadap stimulus guru, tidak mungkin siswa dapat mencapai hasil yang dikehendaki. Adapun proses pembelajaran pada hakekatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreatifitas peserta didik melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar, keaktifan belajar siswa merupakan unsur dasar yang penting bagi keberhasilan proses pembelajaran (Sinar, 2018).

Pada umumnya guru telah menyadari bahwa siswa memiliki bermacam-macam cara belajar, sebagian siswa bisa belajar dengan sangat baik hanya dengan melihat orang lain melakukannya. Biasanya mereka ini menyukai penyajian informasi yang runtut, sistematis dan aplikatif. Mereka lebih suka menuliskan apa yang dikatakan guru, sehingga apa yang diajarkan oleh guru, mereka mampu merangkumnya bahkan mau bertanya jika ada sesuatu yang belum dimengerti umumnya siswa bertipe seperti ini sangat menyukai penyampaian guru ketika mengajar yang disertai dengan media pembelajaran seperti ditayangkan Media Powerpoint, sehingga tidak hanya mendengar apa yang disampaikan guru, tetapi

juga melihat apa yang dibahas saat itu, selama pelajaran, mereka biasanya diam dan jarang terganggu oleh kebisingan (Sinar, 2018).

Siswa visual ini berbeda dengan peserta didik auditori, yang biasanya tidak sungkan-sungkan untuk memperhatikan apa yang dikerjakan oleh guru dan membuat catatan mereka. Mereka menganalkan kemampuan untuk mendengar dan mengingat. Selama ini pelajaran mereka mungkin banyak bicara mudah teralih perhatiannya oleh suara dan kebisingan peserta didik karakteristik belajar terutama dengan terlibat langsung dalam kegiatan. Mereka cenderung mengikuti kehendak sendiri, dan kurang sabar. Selama pelajaran mereka mungkin saja gelisah bila tidak bisa leluasa bergerak dan mengerjakannya sesuatu (Sinar, 2018).

Boleh mereka belajar tanpa jadi sembarangan dan tidak terfokus, siswa seperti inilah yang sebenarnya jadi titik fokus. Dalam pembahasan ini yaitu dalam mengaktifkan siswa dalam belajar perlu menggunakan pendekatan dan metode aktif seperti active learning. Metode active learning ini membimbing siswa untuk belajar bersama teman sekelompoknya untuk membahas suatu topic masalah dengan cara berdiskusi yang menggunakan bahasa dan tingkat pemahaman sesuai dengan tingkat usia mereka (Sinar, 2018).

Disini mereka dituntut untuk berani berpendapat, berani melakukan bahkan berani menyampaikan apa yang menjadi tuntutan belajar bersama teman-temannya. Sebagai contoh ketika diberi tugas untuk mendiskusikan materi terkait dengan perawatan jenazah, secara otomatis mereka akan mencari pokok masalah yang akan dibahas. Diantara mereka harus ada yang mencari referensi, ada yang menyusun kalimat dan bahkan ada juga yang berusaha untuk mempersentasikan

dihadapan teman-temannya dalam lingkup diskusi besar (forum kelas) (Sinar, 2018).

b. Klasifikasi Keaktifan

Banyak jenis aktivitas yang dapat dilakukan oleh siswa di sekolah. Aktivitas siswa tidak hanya mendengarkan dan mencatat seperti yang lazim terdapat di sekolah- sekolah tradisonal. Jenis- jenis aktivitas siswa dalam belajar adalah sebagai berikut (Sardiman AM, 2001: 99) :

1. *Visual activities*, yang termasuk didalamnya misalnya membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
2. *Oral activities*, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi.
3. *Listening activities*, sebagai contoh mendengarkan: percakapan, diskusi , musik, pidato.
4. *Writing activities*, seperti menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
5. *Drawing activities*, misalnya menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
6. *Motor activities*, yang termasuk didalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, bermain.
7. *Mental activities*, sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisa, mengambil keputusan.
8. *Emotional activities*, seperti: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, tenang.

Salah satu penilaian proses pembelajaran adalah melihat sejauh mana keaktifan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar. Keaktifan siswa dapat

dilihat dalam hal: (1) turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya; (2) terlibat dalam pemecahan masalah; (3) Bertanya kepada siswa lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya; (4) Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah; (5) Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru; (6) Menilai kemampuan dirinya dan hasil– hasil yang diperolehnya; (7) Melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis; (8) Kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang diperoleh dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan keaktifan siswa dapat dilihat dari berbagai hal seperti memperhatikan (*visual activities*), mendengarkan, berdiskusi, kesiapan siswa, bertanya, keberanian siswa mendengarkan, memecahkan soal (*mental activities*) (Nana Sudjana, 2010: 61).

Keaktifan belajar siswa dapat dilihat dari keikutsertaan siswa dalam melaksanakan tugas belajarnya. Maka indicator keaktifan belajar ini, terlibat dalam keikutsertaan memecahkan masalah bertanya kepada siswa lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapi, berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah, melatih diri dalam memecahkan masalah atau soal, serta serta memulai kemampuan diri sendiri dan hasil-hasil yang diperoleh. Keaktifan siswa dalam proses belajar merupakan upaya siswa untuk memperoleh pengalaman belajar yang dapat ditempuh dengan upaya kegiatan belajar kelompok maupun belajar secara perseorangan (Sinar, 2018).

Karena siswa saat ini menghadapi dunia yang di dalamnya terdapat pengetahuan luas, perubahan teknologi semakin pesat, dan ketidakpastian masa

depan merka bisa mengalami kegelisahan dan bersikap defensive bertahan diri untuk melakukan pembelaan diri. Abraham Maslow pernah menjelaskan dalam sebuah tulisannya bahwa pada dasarnya manusia memiliki dua kumpulan kekuatan atau kebutuhan yang satu berupaya untuk tumbuh dan yang lain condong kepada keamanan. Orang yang dihadapkan pada kedua kebutuhan ini akan memilih keamanan dari pada pertumbuhan (Sinar, 2018).

Salah satu cara utama untuk mendapat rasa aman adalah menjalin hubungan dengan orang lain dan menjadi bagian dari kelompok itu, maka terbentuklah sebuah komunitas. Dalam komunitas itu akan muncul perasaan saling memiliki, dan memungkinkan siswa yang menjadi anggota komunitas tersebut akan siap dan bersedia menghadapi tantangan. Ketika mereka belajar bersama teman, bukannya sendirian mereka mendapatkan dukungan emosional dan intelektual yang memungkinkan mereka melampaui ambang pengetahuan dan keterampilannya yang selama ini mereka miliki (Sinar, 2018).

Untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa yang bisa dimulai sejak awal dalam segala bentuk pelajaran adalah membentuk kelompok-kelompok belajar, yang mampu mewartakan mereka melakukannya proses pembelajaran aktif. Cara ini diawali melalui pembentukan tim, yaitu membantu siswa menjadi lebih mengenal satu sama lain atau menciptakan semangat kerjasama dan Saling ketergantungan. Mereka akan selalu melakukan pertemuan di forum-forum kecil untuk belajar (Sinar, 2018).

Ketika forum belajar dalam kelompok kecil telah berjalan maka peran guru adalah melakukannya penilaian serentak, artinya mempelajari tentang sikap,

pengetahuan dan pengalaman siswa ketika mereka melakukan belajar. Hal ini dapat dilakukan ketika terjadi pembelajaran di kelas, yang diawali dari apersepsi, kegiatan inti dan dilanjutkan dengan penutup. Pengamatan ketika apersepsi, kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar tingkat kesungguhan siswa dalam mempersiapkan diri untuk belajar, seperti kesungguhan ketika berdoa perhatian terhadap rekan-rekannya yang tidak masuk, melakukan diskusi kecil terkait dengan materi yang lalu dan sebagainya (Sinar, 2018).

Adapun dalam kegiatan ini dapat dilakukan melalui keterlibatan belajar secara langsung artinya menciptakan minat dari awal terhadap pembelajaran. Kondisi ini dapat dibentuk dengan cara mengkondisikan siswa untuk membentuk kelompok kecil juga melakukannya diskusi terhadap materi yang telah dipersiapkan sebelumnya. Sehingga akan terpancing untuk melakukan usaha belajar kelompok. Disamping itu teknik-teknik ini mendorong siswa untuk mengambil peran aktif dalam belajar semenjak awal.

Teknik-teknik yang mampu mengambil peran siswa aktif bisa dilakukan dalam bentuk diskusi di kelas yaitu melakukan dialog dan debat tentang persoalan-persoalan utama. Saat itu guru dapat tampil untuk membimbing siswa mengajukan pertanyaan dan siswa diminta memberikan penjelasan. Atau bisa dilakukan dengan kegiatan belajar kolaboratif, artinya tugas dikerjakan secara bersama dalam kelompok kecil. Sehingga akan terjadi diskusi dalam beberapa kelompok kecil dalam satu kelas. Disini masing-masing siswa akan mengambil peran untuk mampu menyampaikan pendapatnya guna menyelesaikan tugas yang telah dibebankan dalam kelompoknya tersebut (Sinar, 2018).

Kegiatan seperti ini akan mampu menggugah siswa untuk melakukan kegiatan belajar aktif, yaitu kegiatan yang dapat membantu siswa memahami perasaan, nilai-nilai dan sikap orang lain. Disamping itu mereka dibimbing untuk mampu mengembangkan keterampilannya, melalui keaktifan mempelajari dan mempraktikkan keterampilan, baik teknis maupun non-teknis, sehingga terbentuklah pembiasaan cara belajar siswa aktif (Sinar, 2018).

Adapun sebuah pertanyaan tentang bagaimana menjadikan belajar siswa tak terlupakan maka dalam kegiatan ini berisi cara-cara untuk mengakhiri sebuah pelajaran agar siswa mengingat apa yang telah mereka pelajari, dan berusaha memahami cara menerapkannya dimasa mendatang. Adapun fokusnya adalah yang sudah dijelaskan kepada mereka, namun mereka sudah lupa tentangnya. Maka bimbingan belajar yang diberikan guru selanjutnya adalah melakukannya peninjauan (melakukan apersepsi dan refleksi) guna mengingat dan mengikhtisarkan kembali apa yang telah dipelajari. Selain itu dilakukan percakapan ringan bersama siswa, guna mengetahui perencanaan mereka dimasa mendatang, khususnya berkaitan dengan menentukan bagaimana siswa akan melanjutkan belajarnya setelah pelajaran berakhir. Adapun ungkapan perasaan terakhir yang dilakukan guru di depan kelas, adalah dalam bentuk penutup pelajaran, yang menyangkut penyampaian pikiran/gagasan perasaan dan persoalan yang dihadapi siswa pada akhir pelajaran, maka akan terjadi proses pembelajaran yang bersifat saling asah, asih dan asuh (Sinar, 2018).

c. Ciri-Ciri Keaktifan Belajar Siswa Dalam Proses Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran peran guru sangatlah penting untuk menuntun siswa supaya menjadi tujuan pembelajaran yang diharapkan. Guru harus menciptakan kondisi pembelajaran yang menyenangkan dan efektif, Untuk menciptakan kondisi tersebut maka guru harus mengetahui ciri-ciri keaktifan belajar siswa yang harus nampak dalam proses pembelajaran.

Ciri-ciri keaktifan belajar siswa yang harus nampak dalam proses pembelajaran tersebut adalah situasi kelas menantang siswa melakukan kegiatan belajar secara bebas tapi terkendali, guru tidak mendominasi pembicaraan, guru menyediakan dan mengusahakan sumber belajar bagi siswa, kegiatan belajar siswa bervariasi, hubungan guru dan siswa sifatnya harus mencerminkan hubungan manusia bagaikan hubungan bapak-anak, situasi dan kondisi kelas tidak kaku terikat dengan susunan yang mati, belajar tidak hanya dilihat dan diukur dari segi hasil yang dicapai siswa, tetapi juga dilihat dan diukur dari segi proses belajar yang dilakukan siswa, adanya keberanian siswa mengajukan pendapatnya, dan guru senantiasa menghargai pendapat siswa (Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono (1991: 200-201).

d. Kadar Keaktifan Siswa

Kadar keaktifan siswa dalam interaksi diantara siswa dengan guru dan diantara siswa dengan siswa lainnya, terdapat 4 jenis komunikasi atau interaksi dalam belajar mengajar (Moh Uzer Usman, 2006:24-25).

Belajar mengajar dimana jenis interaksi pertama yaitu komunikasi satu arah menggambarkan komunikasi hanya terjadi dari guru terhadap siswa, tidak

ada interaksi balik dari siswa ke guru. Jenis kedua menunjukkan ada interaksi antara guru dan siswa, tetapi antara siswa dan siswa lainnya belum ada interaksi. Pada jenis ketiga terlihat bahwa interaksi terjadi antara guru dan siswa, antara siswa dengan siswa tetapi belum optimal sehingga masih ada siswa yang belum saling berinteraksi. Jenis keempat, interaksi terjadi secara optimal artinya interaksi terjadi antara guru dengan siswa dan semua siswa saling berinteraksi. Dari keempat interaksi tersebut, jenis interaksi keempat perlu diterapkan dalam pembelajaran dikelas karena dapat membangun keaktifan belajar siswa di kelas. Guru menuntun siswa untuk memahami materi secara optimal, dalam hal ini peran guru sebagai fasilitator hendaknya memfasilitasi dan menciptakan kondisi belajar yang relevan dengan tujuan belajar (Moh Uzer Usman, 2006)

e. Prinsip-Prinsip Belajar Siswa Aktif

Prinsip belajar yang dapat menunjang tumbuhnya siswa menjadi aktif adalah stimulus belajar, perhatian dan motivasi, respons yang dipelajari, penguatan dan umpan balik serta pemakaian dan pemindahan. Berikut dijelaskan secara umum kelima prinsip tersebut (Sardiman AM, 2001: 101):

1) Stimulus Belajar

Pesan yang diterima siswa dari guru melalui informasi biasanya dalam bentuk stimulus. Stimulus tersebut dapat berbentuk verbal atau bahasa, visual, auditif, taktik dan lain-lain. Stimulus hendaknya benar-benar mengkomunikasikan informasi atau pesan yang hendak disampaikan oleh guru kepada siswa. Ada dua cara yang mungkin membantu para siswa agar pesan tersebut mudah diterima. Cara pertama, perlu adanya pengulangan sehingga membantu siswa dalam

memperkuat pemahamannya. Cara kedua, siswa menyebutkan kembali pesan yang disampaikan oleh guru kepadanya. Kedua cara tersebut pada hakikatnya adalah stimulus belajar yang diupayakan oleh guru pada waktu ia mengajar.

2) Perhatian dan Motivasi

Perhatian dan motivasi merupakan persyaratan utama dalam proses pembelajaran. Tanpa adanya perhatian dan motivasi, hasil belajar yang dicapai siswa tidak akan optimal. Stimulus belajar yang diberikan oleh guru tidak akan berarti tanpa adanya perhatian dan motivasi dari siswa. Perhatian dan motivasi belajar siswa tidak akan lama bertahan selama proses belajar mengajar berlangsung. Oleh sebab itu, perlu diusahakan oleh guru.

3) Respons yang dipelajari

Keterlibatan atau respons siswa terhadap stimulus guru bisa meliputi berbagai bentuk seperti perhatian, proses internal terhadap informasi, tindakan nyata dalam bentuk partisipasi kegiatan belajar. Semua bentuk respons yang dipelajari siswa harus menunjang tercapainya tujuan pembelajaran sehingga mampu mengubah perilakunya seperti tersirat dalam rumusan tujuan pembelajaran tersebut.

4) Penguatan dan Umpan Balik

Setiap tingkah laku yang diikuti oleh kepuasan terhadap kebutuhan siswa akan memiliki kecenderungan untuk diulang kembali manakala diperlukan. Ini berarti bahwa apabila respons siswa terhadap stimulus guru memuaskan kebutuhannya, maka siswa cenderung untuk mempelajari tingkah laku tersebut. Sumber kepuasan belajar untuk pemuasan kebutuhan berasal dari luar dan dari

dalam dirinya. Penguatan belajar yang berasal dari luar seperti nilai, pengakuan prestasi siswa, persetujuan pendapat siswa, ganjaran, hadiah dan lain-lain, merupakan cara untuk memperkuat respons siswa. Sedangkan penguat dari dalam dirinya bisa terjadi apabila respon dilakukan oleh siswa betul-betul memuaskan dirinya dan sesuai dengan kebutuhannya.

5) Pemakaian dan Pemindahan

Belajar dengan memperluas pembentukan asosiasi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk memindahkan apa yang sudah dipelajari kepada situasi lain yang serupa pada masa mendatang, asosiasi dapat dibentuk melalui pemberian bahan bermakna, berorientasi kepada pengetahuan yang telah dimiliki siswa, pemberian contoh yang jelas, pemberian latihan yang teratur, pemecahan masalah yang serupa, dilakukan dalam situasi yang menyenangkan. Siswa dihadapkan pada situasi baru yang menuntut pemecahan melalui informasi yang telah dimilikinya.

f. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keaktifan

Keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran dapat merangsang dan mengembangkan bakat yang dimilikinya, peserta didik juga dapat berlatih untuk berfikir kritis, dan dapat memecahkan permasalahan-permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Di samping itu, guru juga dapat merencanakan sistem pembelajaran secara sistematis, sehingga merangsang keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Keaktifan dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa adalah 1) Memberikan motivasi atau

menarik perhatian peserta didik, sehingga mereka berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran; 2) Menjelaskan tujuan instruksional (kemampuan dasar kepada peserta didik); 3) Mengingat kompetensi belajar kepada peserta didik; 4) Memberikan stimulus (masalah, topik, dan konsep yang akan dipelajari); 5) Memberikan petunjuk kepada peserta didik cara mempelajari; 6) Memunculkan aktifitas, partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, 7) Memberikan umpan balik (*feedback*); 8) Melakukan tagihan-tagihan kepada peserta didik berupa tes sehingga kemampuan peserta didik selalu terpantau dan terukur; 9) Menyimpulkan setiap materi yang disampaikan diakhir pembelajaran.

Keaktifan dapat ditingkatkan dan diperbaiki dalam keterlibatan siswa pada saat belajar. Hal tersebut seperti dijelaskan oleh Moh. Uzer Usman cara untuk memperbaiki keterlibatan siswa diantaranya yaitu abadikan waktu yang lebih banyak untuk kegiatan belajar mengajar, tingkatkan partisipasi siswa secara efektif dalam kegiatan belajar mengajar, serta berikanlah pengajaran yang jelas dan tepat sesuai dengan tujuan mengajar yang akan dicapai. Selain memperbaiki keterlibatan siswa juga dijelaskan cara meningkatkan keterlibatan siswa atau keaktifan siswa dalam belajar.

Cara meningkatkan keterlibatan atau keaktifan siswa dalam belajar adalah mengenali dan membantu anak-anak yang kurang terlibat dan menyelidiki penyebabnya dan usaha apa yang bisa dilakukan untuk meningkatkan keaktifan siswa, sesuaikan pengajaran dengan kebutuhan-kebutuhan individual siswa. Hal ini sangat penting untuk meningkatkan usaha dan keinginan siswa untuk berfikir secara aktif dalam kegiatan belajar.

B. Penelitian Relevan

Penelitian terdahulu yang relevan dalam suatu tinjauan yang dilakukan untuk mengetahui dan menjalankan tentang penelitian-penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti yang terdahulu sebelum peneliti, yang ada hubungan dan kaitannya dengan penelitian yang peneliti lakukan.

1. Penelitian tentang *Reward* pernah diteliti oleh Idra Khoirul (2008) mahasiswa UIN Suska Riau Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Agama Islam dengan judul Pelaksanaan Pemberian Ganjaran (*Reward*) Dalam Menunjang Kedisiplinan Siswa di SMK Taruna Pekanbaru. Hasil dari penelitiannya terletak pada kategori kurang baik, Indra Khoirul membuat standar penelitian dengan kategori sangat baik, kurang baik, tidak baik. secara induktif (63,19%) masuk dalam kategori kurang baik. Adapun faktor yang menyebabkan kurang baiknya pelaksanaan pemberian penghargaan di SMK Taruna Pekanbaru berdasarkan data-data yang di peroleh adalah adanya sebagian guru yang berpandangan bahwa pemberian *Reward* itu kurang penting dalam dunia pendidikan. Kemudian dari guru yang memandang penting *Reward* tersebut masih banyak yang beranggapan bahwa *Reward* itu hanya perlu diberikan atas prestasi-prestasi istimewa saja. Selanjutnya faktor ego guru hanya mau memberi penghargaan kepada siswa yang tidak ada gangguan emosional dengannya.
2. Menurut Kamarudin (Universitas Islam Riau: 2011) dengan judul penelitian pengaruh hadiah dan hukuman terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Matematika di MTS Hasanah Pekanbaru Kecamatan Marpoyan

Damai. Adapun tujuan dan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh hadiah dan hukuman terhadap motivasi belajar siswa pada masa pelajaran matematika dalam penelitian ini dilaksanakan di MTS Hasanah.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Erna Marstiysningtiyas (UIN Hidayatullah 2014-2015) dengan judul penelitian “pengaruh reward dan punishment terhadap motivasi belajar siswa SMP Islam Plus Baitul Maal-Pondok Aren Tangerang Selatan. dalam penelitian ini dilaksanakan di sekolah SMP Islam Plus Baitul Maal-Pondok Aren Tangerang Selatan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh reward dan punishment terhadap motivasi belajar siswa. Peneliti mendapatkan gambaran tentang besarnya pengaruh reward dan punishment terhadap motivasi belajar siswa. Sedangkan analisis statistik inferensial peneliti mendapatkan korelasi antara reward dan punishment berpengaruh positif terhadap motivasi belajar sebesar 11,1%.

C. Konsep Operasional

Konsep Operasional adalah unsur pokok dari pada penelitian. Penentuan dan perincian konsep dianggap sangat penting agar persoalan-persoalan utamanya tidak menjadi kabur. Untuk memudahkan dan tidak mengaburkan konsep agar tujuan penelitian tercapai, maka penulis merasa perlu membatasi konsep-konsep yang pakai sebagai berikut:

Reward adalah menawarkan hadiah bagi anak didik yang melaksanakan berbagai perintah dan meninggalkan larangannya (Beni Ahmad Saebani, 2009: 248).

Adapun indikator dari reward adalah sebagai berikut:

Tabel 01: Indikator Reward

Variabel	Dimensi	Indikator
Reward	Pujian	<ul style="list-style-type: none"> Siswa diberikan <i>Reward</i> dalam bentuk gestural, yaitu tanda-tanda berupa mimik dan panto mimik. Seperti mengangguk-anggukan kepala, tepukan bahu. Siswa diberikan <i>Reward</i> dalam bentuk verbal yaitu kata-kata tapi penuh semangat. Seperti pujian.
	Penghormatan	<ul style="list-style-type: none"> Siswa yang mendapatkan nilai paling tinggi diberikan kesempatan untuk menjadi ketua kelas Siswa yang menyelesaikan soal yang sulit disuruh mengerjakan dipapan tulis.
	Hadiah	<ul style="list-style-type: none"> Siswa yang mendapatkan juara kelas akan diberikan hadiah oleh guru Siswa yang bisa menjawab kuis dengan benar akan diberikan hadiah oleh guru.
	Tanda penghargaan	<ul style="list-style-type: none"> Siswa yang mendapatkan nilai tertinggi akan diberikan penghargaan dari sekolah Siswa yang mengerjakan tugas atau PR dengan benar guru memberikan penghargaan dengan cara guru menuliskan di buku catatan atau tugas siswa

Keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan (Sardiman, 2001: 98).

Adapun indikator dari keaktifan belajar adalah sebagai berikut:

Tabel 02: indikator keaktifan belajar

Variabel	Dimensi	Indikator
1	2	3
Keaktifan belajar	<i>Visual activities</i>	<ul style="list-style-type: none"> Keaktifan siswa dalam membaca. Kemampuan siswa dalam memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.

1	2	3
	<i>Oral activities</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa aktif memberikan pendapat pribadi. • Siswa aktif bertanya. • Siswa aktif memberi saran. • Siswa aktif dalam berdiskusi.
	<i>Listening activities</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa memiliki minat tinggi dalam mendengarkan debat dalam diskusi. • Siswa memiliki minat tinggi dalam mendengarkan pidato pendidikan.

D. Kerangka Konseptual



E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis Penelitian dipandang sebagai kesimpulan yang sifatnya sementara. Setiap hipotesis bisa benar bisa salah, untuk itu perlu diadakan penelitian, adapun hipotesis dari penelitian ini adalah

Ha: Ada pengaruh yang signifikan antara *Reward* terhadap keaktifan belajar

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Adapun jenis penelitian ini adalah penelitian korelasional yang dimaksudkan untuk mencari atau menguji pengaruh antara dua variabel. Penelitian korelasional bertujuan mengungkapkan pengaruh korelatif antar variabel. Hubungan korelatif mengacu pada kecenderungan bahwa variasi suatu variabel diikuti variasi variabel yang lain. Dengan demikian, dalam rancangan penelitian korelasional peneliti melibatkan dua variabel (Hartono, 2006:68).

Penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi. Sedangkan variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi.

Variabel bebas (X) : *Reward*

Variabel terikat (Y) : *Keaktifan Belajar*

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Penerbangan Kota Pekanbaru yang beralamat di Jl. Lobak, Delima, Kec. Tampan, Kota Pekanbaru, Riau 28292. Waktu Penelitian ini mulai sejak bulan Oktober hingga bulan Januari atau dari proposal diseminarkan dilanjutkan dengan penulisan skripsi.

Tabel 03: Waktu Penelitian

No	Uraian	Oktober				November				Desember				Januari			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Persiapan penelitian	X	X	X	X												
2.	Pengumpulan data					x	X	x	x								
3.	Analisis data									X	X	X	x				
4.	Penulisan laporan													X	X	X	X

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII SMK Penerbangan Kota Pekanbaru, dan objeknya adalah Pengaruh Reward terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan unit atau individu dalam ruang lingkup yang di teliti. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa yang mengikuti Pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas XII SMK Penerbangan Kota Pekanbaru sebanyak 22 orang.

2. Sampel

Sampel merupakan sebagian anggota dari populasi yang dipilih dengan menggunakan prosedur tertentu, sehingga diharapkan dapat mewakili populasi. Penarikan sampel dalam penelitian ini menggunakan sampel jenuh, sampel jenuh adalah menggunakan semua populasi sebagai sampel, sehingga sampel dalam penelitian adalah semua populasi yang berjumlah 22 siswa SMK Penerbangan Kota Pekanbaru. Adapun alasan pengambilan kelas XII sebagai sampel populasi penelitian adalah karena siswa kelas X baru memulai masa pendidikan SMK nya

dan dalam masa penyesuaian pembelajaran. Jadi dengan mudah peneliti akan menilai bagaimana reward akan mempengaruhi keaktifan belajar siswa kelas X.

E. Teknik Pengumpulan Data

Sumber data penelitian ini menggunakan data primer dan sekunder.

1. Data primer adalah data yang akan dikumpulkan melalui angket. Data primer penelitian ini diperoleh langsung dari siswa kelas XII SMK Penerbangan Kota Pekanbaru.
2. Data sekunder adalah data yang diperoleh peneliti dari sumber yang sudah ada. Data sekunder dalam penelitian ini adalah data-data profil sekolah dan data-data siswa.

F. Teknik Pengolahan Data

Tahap-tahap pengolahan data dilakukan sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi yaitu metode pengumpulan data yang digunakan untuk melihat interaksi (perilaku) dan percakapan apa yang terjadi diantara subjek yang ingin di riset. Sehingga keunggulan metode ini adalah data yang dikumpulkan dalam dua bentuk: interaksi dan percakapan. Observasi adalah kegiatan keseharian manusia dengan menggunakan pancaindra mata sebagai alat bantu utamanya selain pancaindra lainnya seperti telinga, penciuman, mulut dan kulit.

2. Kuisioner

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam riset ini adalah kuisioner (angket). Kuisioner adalah suatu bentuk teknik pengumpulan data yang

dilakukan dengan cara menggunakan daftar pertanyaan yang harus diisi oleh responden. Tujuan menyebarkan angket ini agar daftar pertanyaan yang diberikan kepada responden bisa dijawab dengan baik.

3. Dokumentasi

Metode dokumentasi yaitu bisa berupa dokumen publik atau dokumen privat. Metode observasi, kuesioner, atau wawancara sering dilengkapi dengan kegiatan penelusuran dokumentasi. Tujuannya untuk mendapatkan informasi yang mendukung analisis dan interpretasi data. Dokumentasi yang berupa jumlah fakta dan data yang tersimpan dalam bahan yang berbentuk surat-surat, catatan harian, laporan, foto dan kehidupan petani sawit dalam beraktifitas serta kondisi rumah petani sawit itu sendiri.

G. Teknik Analisis Data

1. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya kuesioner. Uji signifikan dilakukan dengan membandingkan nilai r hitung dengan nilai r tabel. Jika r tiap butir lebih besar dari r dan nilai r positif, maka butir atau pernyataan tersebut dinyatakan valid. Pengujian validitas dilakukan dengan menggunakan satu sisi, taraf signifikan 5% dengan $df = n - 2$. Pengukuran validitas dilakukan dengan rumus *Product Moment Pearsen* sebagai berikut (Suharsimi dan Arikunto dalam Hadiningsih, 2014) :

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

dimana :

r_{xy} : Validitas instrumen

N : Jumlah sampel

$\sum X$: Jumlah dari variabel X

$\sum Y$: Jumlah variabel Y

Dengan ketentuan :

Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak (signifikan).

Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima (tidak signifikan).

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas menunjukkan satu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrument tersebut sudah lebih baik. Reliabilitas menunjukkan pada tingkat keterkendalaan sesuatu (Sugiyono, 2015).

Suatu kuesioner dikatakan *reliable* atau handal jika jawaban seseorang terhadap pertanyaan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Suatu konstrukstur atau variabel dikatakan *reliable* jika memberikan nilai *Alpha Crosbach* $\geq 0,60$. Uji reliabilitas dalam penelitian ini digunakan rumus *Alpha* sebagai berikut (Sugiyono, 2005):

$$r_{11} = \frac{K}{K-1} \left(1 - \frac{\sum \sigma^2 b}{\sigma^2 b} \right)$$

Dimana :

r_{11} : Realibilitas Instrumen

k : Banyaknya butir pertanyaan

$\sum \sigma^2 b$: Jumlah varians butir

$\sigma^2 b$: Varian total

3. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan uji yang dilakukan sebagai prasyarat untuk melakukan analisis data. Uji normalitas dilakukan sebelum data diolah berdasarkan model-model penelitian yang diajukan. Uji normalitas data bertujuan

untuk mendeteksi distribusi data dalam satu variabel yang akan digunakan dalam penelitian. Data yang baik dan layak untuk membuktikan model-model penelitian tersebut adalah data distribusi normal.

4. Persamaan regresi linear sederhana

Analisis statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis regresi. Adapun penggunaan analisis regresi bertujuan untuk menghitung besarnya pengaruh secara kuantitatif dari suatu perubahan kejadian (x) terhadap kejadian lain (y), dimana dalam penelitian ini dikonverasikan untuk menguji ada tidaknya pengaruh reward terhadap keaktifan belajar siswa. Analisis regresi linear sederhana seperti yang dikutip dalam Sugiyono (2005), yaitu:

$$\text{Rumus : } Y = a + b_1 X_1$$

Dimana:

Y = keaktifan belajar

a = Nilai konstanta dari persamaan regresi linear sederhana

b_1 = Koefesien regresi

X_1 = reward

$$Y = a + b_2 X_2$$

Dimana:

Y = keaktifan belajar

a = Nilai konstanta dari persamaan regresi linear sederhana

b_2 = Koefesien regresi

X_2 = lingkungan kerja

Untuk mengujinya menggunakan bantuan SPSS 22 pada komputer. Teknik analisis yang digunakan sesuai dengan model diatas adalah regresi dimana dari

variabel dependen dapat diperoleh dari hasil survei yang perhitungannya akan menggunakan skala likert.

Pedoman yang digunakan untuk menentukan interpretasi koefisien korelasi (R) adalah sebagai berikut:

Tabel 04: Koefisien Korelasi

Interval Koefisien Korelasi (R)	Tingkat Pengaruh
0,00 – 0,20	Sangat Lemah
0,21 – 0,40	Lemah
0,41 – 0,70	Kuat
0,71 – 0,90	Sangat Kuat
0,91 – 0,99	Sangat Kuat Sekali
1	Sempurna

Sumber: Sugiyono, 2019

BAB IV

LAPORAN HASIL PENELITIAN

A. Profil Sekolah

1. Sejarah Berdirinya SMK Penerbangan Angkasa Nasional

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Penerbangan Angkasa Nasional (SPAN) Pekanbaru merupakan lembaga pendidikan formal yang diselenggarakan oleh Yayasan Pengembangan Pembangunan Nasional (YPPN) Sumbar, yang didirikan pada bulan Juni 2012.

Niat untuk mendirikan SMK Penerbangan Angkasa Nasional (SPAN) Pekanbaru ini disambut baik oleh Komandan Pangkalan TNI-AU Pekanbaru yang saat itu dijabat oleh bapak Kol (Pnb) Bowo Budiarto dengan beberapa kali rangkaian pertemuan untuk menyampaikan Visi dan Persepsi guna menghadirkan pendidikan Penerbangan di kota Pekanbaru.

Tujuan berdirinya SMK Penerbangan Angkasa Nasional (SPAN) Pekanbaru:

1. Untuk membantu Taruna/i lulusan SMP dan yang sederajat guna melanjutkan studinya pada sekolah menengah kejuruan atas dasar dan minat dalam memahami dunia teknologi penerbangan dan kedirgantaran.
2. Untuk memenuhi kebutuhan tenaga teknik pesawat udara khususnya pemeliharaan pesawat terbang dan bakal untuk memasuki pendidikan penerbangan atau pilot pesawat udara.
3. Untuk memperoleh kualitas pendidikan secara maksimal dan proposional sebagai tenaga kejuruan melalui jalur pendidikan di SMK Penerbangan.

Sejalan dengan perputaran waktu, maka terlihatlah perkembangan SMK Penerbangan Angkasa Nasional (SPAN) Pekanbaru yang telah mengalami banyak perbaikan baik sarana dan prasarana yang disesuaikan dengan kondisi tuntutan pendidikan kejuruan sekaligus melaksanakan perubahan-perubahan kurikulum dari dulu sampai sekarang. Lulusan Taruna/i SMK Penerbangan Angkasa Nasional (SPAN) Pekanbaru dapat dikatakan telah siap kerja untuk diterjunkan di masyarakat.

Dalam hal ini SMK Penerbangan Angkasa Nasional (SPAN) Pekanbaru telah mempersiapkan jauh sebelumnya pada lulusannya untuk menerpa pendidikan dan praktek lapangan secara intensive di perusahaan-perusahaan penerbangan guna memperoleh pengetahuan praktis dan wawasan yang telah lebih luas sehingga nantinya akan diperoleh tenaga teknisi pemeliharaan/perawatan pesawat terbang yang lebih profesional. Kepala sekolah yang pertama hingga sekarang Yane Margaret, S.Pd dan dibantu oleh para wakil kepala sekolah, guru, instruktur, dan staf tata usaha.

2. Visi dan Misi SMK Penerbangan Angkasa Nasional

a. Visi

SMK Penerbangan Pekanbaru memiliki visi : Terciptanya sumber daya manusia berkualitas profesional dibidang kedirgantaraan

b. Misi

1. Melengkapi sarana dan prasarana bertahap dan berkelanjutan
2. Membentuk peserta didik menjadi tenaga kerja siap pakai

3. Menyajikan diklat berbasis kewirausahaan dan perkembangan diri dibidang penerbangan
4. Membentuk anak didik berkarakter yang berperilaku dan berbudi luhur

3. Tujuan Berdirinya SMK Penerbangan Angkasa Nasional

Menghasilkan teknisi industri tingkat menengah dibidang penerbangan dan kedirgantaraan yang memiliki :

- a. Semangat kewirausahaan.
- b. Kreatif yang berwawasan mutu dan keunggulan.
- c. Beradaptasi dengan pengembangan IPTEK.
- d. Memiliki Nilai-nilai luhur Bangsa Indonesia.

4. Mitra SMK Penerbangan Angkasa Nasional

Berikut adalah beberapa mitra SMK Penerbangan Pekanbaru

- a. Garuda Maintenance Facility (GMF) Aero Asia Jakarta.
- b. Skadron 21/SENA TNI – AD Pondok Cabe Jakarta.
- c. STPI Curuq d/h PLP Curuq Tangerang.
- d. Skadron Teknik 31 Semarang.
- e. SMK Penerbangan Negeri 29 Jakarta Selatan.
- f. PT. Aero Nusantara Indonesia (ANI) Pondok Cabe Jakarta.
- g. Pelita Air Service Pondok Cabe Jakarta.
- h. SMK Penerbangan TNI AD Semarang.
- i. Bandar Udara International Minangkabau (BIM).
- j. PT. Air Asia Benhard Selangor Malaysia.
- k. Pusdik Penerbangan TNI AD Semarang.

1. Pangkalan Udara Ahmad Yani (Lanumad – Semarang).

5. Tenaga Pendidik SMK Penerbangan Pekanbaru

Berikut adalah data tenaga pendidik SMK Penerbangan Pekanbaru:

Tabel Tenaga Pendidik SMK Penerbangan Pekanbaru

No	N A M A	PENDIDIKAN	JURUSAN	MATA PELAJARAN
1	2	3	4	5
1	Yane Margaret, S.Pd	S1	FKIP Kimia	KIMIA
2	Agus, S.Pd	S1	FKIP Penjas	KKPI
3	Riri Despita, S.Pd	S1	FKIP Kimia	KIMIA, Simulasi dan Komunikasi Digital
4	Nuri Wulandari, S.Pd	S1	FKIP Fisika	FISIKA dan IPA
5	Resmi Sudirman, S.Pd	SI	Pendidikan Ekonomi	-
6	Asman Rusin, A.Md	D3	Tehnik Penerbangan	Basic Aircraft Technical Knowledge, Maintenance Practice, Gas Turbine Engine, Piston Engine
7	Muhtar Effendi	STM	Teknik	Keterampilan Dasar, Aircraft Electronic, Digital dan Microprocessor, Aircraft Electrical, Aircraft Instrument
8 9	Nurhalimah Ade Unawati, S.Pd	S1	FKIP Akuntansi	Adm. Umum, Ekonomi bisnis, Teknologi Perkantoran, Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian, Otomatisasi Tata Kelola Keuangan, Otomatisasi Tata Kelola ADM, Memproses Perjalanan Bisnis, Pertemuan Rapat
10	Jajat Sudrajat, ST	D2	Teknik mesin	Gambar Teknik, Aircraft Structure, Propeller
11	Kristina Dewi P, S.Pd	S1	FKIP Seni Budaya	Seni Budaya, Budaya Melayu, Kewirausahaan
12	Abdul W Mandola, A.Md	D3	Tehnik Penerbangan	Aircraft Structure, Aircraft System, Aircraft Instrument

1	2	3	4	5
13	Dela Siswanto, S.Pd	S1	FKIP Penjas	Penjaskes
14	Agusfitriani, S.Pd	S1	FKIP Matematika	Matematika
15	Ahmad Abizar, S.Pd	S1	Pendidikan Agama Islam	Pendidikan Agama Islam, Arab Melayu
16	Fazatulya Rahmadyanti, S.Pd	S1	Pendidikan Bahasa Inggris	Bahasa Inggris
17	Wira Aprilia Monita, S.Pd	S1	Pendidikan Bahasa Indonesia	Bahasa Indonesia
18	Dormina, S.Pd	S1	Pendidikan PPKN	PPKN, Produk Kreatif Dan Kewirausahaan
19	Thesy Mersury, S.Pd	S1	Pendidikan PPKN	PPKN dan Sejarah Indonesia
20	Nur April Yanti, S.Pd	S1	FKIP Akuntansi	Korespondensi, Kearsipan, Otomatisasi Tata Kelola Sarana Dan Prasarana, Otomatisasi Tata Kelola Humas
				dan Keprotokolan, Mengelola Sistem Kearsipan, Mengaplikasikan Aplikasi Presentasi, Mengelola Dana/
				Informasi di Tempat Kerja
21	Sertu Frandi Bisma Samosir	SMA	Pembina Taruna	-
22	Mira Kusrianti	SMK	OB Sekolah	-

Sumber: SMK Penerbangan Pekanbaru

Berdasarkan data diatas dapat diketahui bahwa Tenaga pendidik di SMK Penerbangan Pekanbaru memiliki kualifikasi dan integritas yang memadai. Terbukti dari latar belakang pendidikan yang sesuai dengan mata pelajaran yang dipegang.

6. Keadaan dan Fasilitas Sekolah

Berikut adalah beberapa fasilitas sekolah yang tersedia di SMK

Penerbangan Pekanbaru:

Tabel Fasilitas Sekolah SMK Penerbangan Pekanbaru

No	Fasilitas Sekolah	Jumlah
1	Ruang guru	1
2	Ruang kelas	11
3	Ruang kesehatan	1
4	Ruang Osis	1
5	Mushola	1
6	Ruang ekstrakurikuler	3
7	Ruang BK	1
8	Ruang Rapat Guru	1
9	Perpustakaan	1
10	Labor	1
11	Lapangan Olahraga	2
12	Koperasi	1
13	Kantin sekolah	2

Sumber: SMK Penerbangan Pekanbaru

B. Penyajian Data

Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu menyiapkan alat ukur untuk mengukur reward dan keaktifan siswa dengan kuesioner. Penelitian ini dilakukan dengan uji asumsi berupa uji normalitas, uji lineritas, dan uji homogenitas. Selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan teknik statistik person product moment dengan bantuan IBM SPSS statistik yang dilakukan terhadap subjek 22 siswa di SMK Penerbangan Kota Pekanbaru. tujuan penelitian ini adalah untuk mendapatkan data tentang bagaimana pengaruh reward dengan keaktifan siswa. Penulis menggunakan data yaitu kuesioner atau angket dengan sampel sebanyak 22 orang siswa kelas XII.

Angket dilakukan secara langsung di lokasi penelitian yang dilengkapi dengan dokumentasi. Hasil angket yang kuantitatif kemudian dianalisa. Untuk mengetahui angket penulis kemukakan hasil dalam bentuk tabel berikut:

Tabel 05: Guru menganggukkan kepala kepada siswa yang bisa mengerjakan soal yang sulit.

No	Klasifikasi Jawaban	Jumlah Responden	Persentase
1.	Sangat Setuju	10	45,5
2.	Setuju	3	13,6
3.	Ragu-Ragu	-	-
4.	Tidak Setuju	8	36,4
5.	Sangat Tidak Setuju	1	4,5
Total		22	100,0%

Sumber: Temuan Penelitian, 2019

Berdasarkan data diatas dapat diketahui bahwa 45,4% responden menyatakan sangat setuju bahwa guru memberikan reward dengan menganggukkan kepala kepada siswa yang bisa mengerjakan soal yang sulit. Pada tanggapan lain diketahui 13,6% responden menyatakan setuju, terdapat 36,4% responden menyatakan tidak setuju, dan 4,5% responden menyatakan sangat tidak setuju. Maka dapat disimpulkan bahwa guru sering menganggukkan kepala kepada siswa yang bisa mengerjakan soal yang sulit. Selain itu penelitian juga menemukan bahwa guru menepuk bahu siswa yang mendapat nilai tertinggi. Berikut pemaparannya.

Tabel 06: Guru menepuk bahu siswa yang mendapat nilai tinggi.

No	Klasifikasi Jawaban	Jumlah Responden	Persentase
1.	Sangat Setuju	2	9,1
2.	Setuju	9	40,9
3.	Ragu-Ragu	6	27,3
4.	Tidak Setuju	5	22,7
5.	Sangat Tidak Setuju	-	-
Total		22	100,0%

Sumber: Temuan Penelitian, 2019

Berdasarkan data diatas dapat diketahui bahwa 9,1% responden menyatakan sangat setuju bahwa Guru menepuk bahu siswa yang mendapat nilai tinggi, tanggapan lainnya yaitu 40,9% responden menyatakan setuju, terdapat 27,3% responden yang menyatakan ragu-ragu, dan terdapat 22,7% responden yang menyatakan tidak setuju. Dari paparan data diatas, maka dapat disimpulkan bahwa Guru tidak sering menepuk bahu siswa yang mendapat nilai tinggi. Reward lainnya yang diberikan guru adalah menjuluki siswa dengan siswa terajin di depan didepan kelas jika mengerjakan tugas dengan benar dan tepat waktu.

Tabel 07: Guru menjuluki siswa dengan siswa terajin di depan didepan kelas jika mengerjakan tugas dengan benar dan tepat waktu.

No	Klasifikasi Jawaban	Jumlah Responden	Persentase
1.	Sangat Setuju	1	2,4
2.	Setuju	2	9,1
3.	Ragu-Ragu	2	9,1
4.	Tidak Setuju	11	50,0
5.	Sangat Tidak Setuju	1	4,5
Total		22	100,0%

Sumber: Temuan Penelitian, 2019

Berdasarkan data diatas dapat diketahui bahwa 2,4% responden menyatakan sangat setuju bahwa Guru menjuluki siswa dengan siswa terajin di depan didepan kelas jika mengerjakan tugas dengan benar dan tepat waktu. Pada tanggapan lain diketahui 9,1% responden menyatakan setuju, terdapat 9,1% responden menyatakan ragu-ragu, terdapat 50,0% responden menyatakan tidak setuju, dan 4,5% responden menyatakan sangat tidak setuju. Maka dapat disimpulkan bahwa guru tidak sering menjuluki siswa dengan siswa terajin di depan didepan kelas jika mengerjakan tugas dengan benar dan tepat waktu. Selain

itu penelitian juga menemukan bahwa Guru memuji siswa yang bisa menjawab pertanyaan dengan benar di depan kelas.

Tabel 08: Guru memuji siswa yang bisa menjawab pertanyaan dengan benar di depan kelas.

No	Klasifikasi Jawaban	Jumlah Responden	Persentase
1.	Sangat Setuju	6	27,3
2.	Setuju	9	40,9
3.	Ragu-Ragu	1	4,5
4.	Tidak Setuju	6	27,3
5.	Sangat Tidak Setuju	-	-
Total		22	100,0%

Sumber: Temuan Penelitian, 2019

Berdasarkan data diatas dapat diketahui bahwa 27,3% responden menyatakan setuju bahwa Guru memuji siswa yang bisa menjawab pertanyaan dengan benar di depan kelas, tanggapan lainnya yaitu 40,9% responden menyatakan setuju, terdapat 4,5% menyatakan ragu-ragu, terdapat 27,3% responden yang menyatakan tidak setuju. Dari paparan data diatas, maka dapat disimpulkan bahwa Guru sering memuji siswa yang bisa menjawab pertanyaan dengan benar di depan kelas. Reward lainnya yang diberikan guru adalah Guru menyuruh siswa yang bisa mengerjakan soal yang sulit untuk mengerjakan di depan kelas dan ditonton teman-temannya.

Tabel 09: Guru menyuruh siswa yang bisa mengerjakan soal yang sulit untuk mengerjakan di depan kelas dan ditonton teman-temannya.

No	Klasifikasi Jawaban	Jumlah Responden	Persentase
1.	Sangat Setuju	5	22,7
2.	Setuju	11	50,0
3.	Ragu-Ragu	4	18,2
4.	Tidak Setuju	2	9,1
5.	Sangat Tidak Setuju	-	-
Total		22	100,0%

Sumber: Temuan Penelitian, 2019

Berdasarkan data diatas dapat diketahui bahwa 22,7% responden menyatakan sangat setuju bahwa Guru menyuruh siswa yang bisa mengerjakan soal yang sulit untuk mengerjakan di depan kelas dan ditonton teman-temannya, tanggapan lainnya yaitu 50,0% responden menyatakan setuju, terdapat 18,2% responden yang menyatakan ragu-ragu, dan terdapat 9,1% responden yang menyatakan tidak setuju. Dari paparan data diatas, maka dapat disimpulkan bahwa Guru tidak sering menyuruh siswa yang bisa mengerjakan soal yang sulit untuk mengerjakan di depan kelas dan ditonton teman-temannya. Reward lainnya yang diberikan guru adalah Guru mengumumkan siswa yang mendapat nilai baik di depan kelas dan menawarkan untuk menjadi ketua kelas.

Tabel 10: Guru mengumumkan siswa yang mendapat nilai baik di depan kelas dan menawarkan untuk menjadi ketua kelas.

No	Klasifikasi Jawaban	Jumlah Responden	Persentase
1.	Sangat Setuju	7	31,8
2.	Setuju	9	40,9
3.	Ragu-Ragu	1	4,5
4.	Tidak Setuju	5	22,7
5.	Sangat Tidak Setuju	-	-
Total		22	100,0%

Sumber: Temuan Penelitian, 2019

Berdasarkan data diatas dapat diketahui bahwa 31,8% responden menyatakan sangat setuju bahwa Guru mengumumkan siswa yang mendapat nilai baik di depan kelas dan menawarkan untuk menjadi ketua kelas. Pada tanggapan lain diketahui 40,9% responden menyatakan setuju, 4,5% responden menyatakan ragu-ragu, terdapat 22,7% responden menyatakan tidak setuju. Maka dapat disimpulkan bahwa Guru selalu mengumumkan siswa yang mendapat nilai baik di depan kelas dan menawarkan untuk menjadi ketua kelas. Selain itu penelitian

juga menemukan bahwa Guru memberikan hadiah kepada siswa yang mendapatkan juara kelas.

Tabel 11: Guru memberikan hadiah kepada siswa yang mendapatkan juara kelas.

No	Klasifikasi Jawaban	Jumlah Responden	Persentase
1.	Sangat Setuju	9	40,9
2.	Setuju	7	31,8
3.	Ragu-Ragu	-	-
4.	Tidak Setuju	3	13,6
5.	Sangat Tidak Setuju	3	13,6
Total		22	100,0%

Sumber: Temuan Penelitian, 2019

Berdasarkan data diatas dapat diketahui bahwa 40,9% responden menyatakan sangat setuju bahwa Guru memberikan hadiah kepada siswa yang mendapatkan juara kelas. Pada tanggapan lain diketahui 31,8% responden menyatakan setuju, 13,6% responden menyatakan tidak setuju, terdapat 13,6% responden menyatakan sangat tidak setuju. Maka dapat disimpulkan bahwa Guru selalu memberikan hadiah kepada siswa yang mendapatkan juara kelas.. Selain itu penelitian juga menemukan bahwa Guru memberikan buku tulis kepada siswa yang mampu menjawab dengan baik.

Tabel 12: Guru memberikan buku tulis kepada siswa yang mampu menjawab dengan baik.

No	Klasifikasi Jawaban	Jumlah Responden	Persentase
1.	Sangat Setuju	7	31,8
2.	Setuju	10	45,5
3.	Ragu-Ragu	5	22,7
4.	Tidak Setuju	-	-
5.	Sangat Tidak Setuju	-	-
Total		22	100,0%

Sumber: Temuan Penelitian, 2019

Berdasarkan data diatas dapat diketahui bahwa 31,8% responden menyatakan sangat setuju bahwa Guru memberikan buku tulis kepada siswa yang mampu menjawab dengan baik. Pada tanggapan lain diketahui 45,5% responden menyatakan setuju, 22,7% responden menyatakan ragu-ragu. Maka dapat disimpulkan bahwa Guru selalu memberikan buku tulis kepada siswa yang mampu menjawab dengan baik. Selain itu penelitian juga menemukan bahwa Sekolah memberikan penghargaan dalam bentuk piagam bagi siswa yang tidak pernah absen untuk belajar.

Tabel 13: Sekolah memberikan penghargaan dalam bentuk piagam bagi siswa yang tidak pernah absen untuk belajar.

No	Klasifikasi Jawaban	Jumlah Responden	Persentase
1.	Sangat Setuju	12	54,5
2.	Setuju	4	18,2
3.	Ragu-Ragu	2	9,1
4.	Tidak Setuju	2	9,1
5.	Sangat Tidak Setuju	2	9,1
Total		22	100,0%

Sumber: Temuan Penelitian, 2019

Berdasarkan data diatas dapat diketahui bahwa 54,5% responden menyatakan sangat setuju bahwa Sekolah memberikan penghargaan dalam bentuk piagam bagi siswa yang tidak pernah absen untuk belajar. Pada tanggapan lain diketahui 18,2% responden menyatakan setuju, 9,1% responden menyatakan ragu-ragu, terdapat 9,1% responden menyatakan tidak setuju dan 9,1% responden menyatakan sangat tidak setuju. Maka dapat disimpulkan bahwa Sekolah selalu memberikan penghargaan dalam bentuk piagam bagi siswa yang tidak pernah absen untuk belajar. Selain itu penelitian juga menemukan bahwa Guru

memberikan catatan pujian di halaman lembar kerja siswa karena mampu mendapatkan nilai bagus.

Tabel 14: Guru memberikan catatan pujian di halaman lembar kerja siswa karena mampu mendapatkan nilai bagus.

No	Klasifikasi Jawaban	Jumlah Responden	Persentase
1.	Sangat Setuju	6	27,3
2.	Setuju	7	31,8
3.	Ragu-Ragu	2	9,1
4.	Tidak Setuju	4	18,2
5.	Sangat Tidak Setuju	3	13,6
Total		22	100,0%

Sumber: Temuan Penelitian, 2019

Berdasarkan data diatas dapat diketahui bahwa 27,3% responden menyatakan sangat setuju bahwa Guru memberikan catatan pujian di halaman lembar kerja siswa karena mampu mendapatkan nilai bagus. Pada tanggapan lain diketahui 31,8% responden menyatakan setuju, 9,1% responden menyatakan ragu-ragu, terdapat 18,2% responden menyatakan tidak setuju dan 13,6% responden menyatakan sangat tidak setuju. Maka dapat disimpulkan bahwa Guru selalu memberikan catatan pujian di halaman lembar kerja siswa karena mampu mendapatkan nilai bagus.

Berikut akan peneliti paparkan mengenai keaktifan siswa berdasarkan angket yang disebarkan pada responden (siswa):

Tabel 15: Saya sering membaca buku pelajaran agama Islam.

No	Klasifikasi Jawaban	Jumlah Responden	Persentase
1.	Sangat Setuju	7	31,8
2.	Setuju	12	54,5
3.	Ragu-Ragu	3	13,6
4.	Tidak Setuju	-	-
5.	Sangat Tidak Setuju	-	-
Total		22	100,0%

Sumber: Temuan Penelitian, 2019

Berdasarkan data diatas dapat diketahui bahwa 31,8% responden menyatakan sangat setuju bahwa sering membaca buku pelajaran agama Islam. Pada tanggapan lain diketahui 54,5% responden menyatakan setuju, 13,6% responden menyatakan ragu-ragu. Maka dapat disimpulkan bahwa responden sering membaca buku pelajaran agama Islam. Selain itu penelitian juga menemukan responden mampu memahami penjelasan guru dengan baik.

Tabel 16 : Saya mampu memahami penjelasan guru dengan baik

No	Klasifikasi Jawaban	Jumlah Responden	Persentase
1.	Sangat Setuju	7	31,8
2.	Setuju	15	68,2
3.	Ragu-Ragu	-	-
4.	Tidak Setuju	-	-
5.	Sangat Tidak Setuju	-	-
Total		22	100,0%

Sumber: Temuan Penelitian, 2019

Berdasarkan data diatas dapat diketahui bahwa 31,8% responden menyatakan sangat setuju bahwa sering membaca buku pelajaran agama Islam. Pada tanggapan lain diketahui 68,2% responden menyatakan setuju. Maka dapat disimpulkan bahwa responden mampu memahami penjelasan guru dengan baik. Selain itu penelitian juga menemukan responden mampu melakukan praktik yang diarahkan guru.

Tabel 17: Saya dapat melakukan praktik yang diarahkan guru.

No	Klasifikasi Jawaban	Jumlah Responden	Persentase
1.	Sangat Setuju	6	27,3
2.	Setuju	16	72,7
3.	Ragu-Ragu	-	-
4.	Tidak Setuju	-	-
5.	Sangat Tidak Setuju	-	-
Total		22	100,0%

Sumber: Temuan Penelitian, 2019

Berdasarkan data diatas dapat diketahui bahwa 27,3% responden menyatakan sangat setuju bahwa dapat melakukan praktik yang diarahkan guru.

Pada tanggapan lain diketahui 72,7% responden menyatakan setuju. Maka dapat disimpulkan bahwa responden mampu melakukan praktik yang diarahkan guru. Selain itu penelitian juga menemukan responden mampu selalu memberikan tanggapan ketika belajar dikelas kepada guru dan teman sekelas.

Tabel 18: Saya selalu memberikan tanggapan ketika belajar dikelas kepada guru dan teman sekelas.

No	Klasifikasi Jawaban	Jumlah Responden	Persentase
1.	Sangat Setuju	7	31,8
2.	Setuju	14	63,6
3.	Ragu-Ragu	-	-
4.	Tidak Setuju	1	4,5
5.	Sangat Tidak Setuju	-	-
Total		22	100,0%

Sumber: Temuan Penelitian, 2019

Berdasarkan data diatas dapat diketahui bahwa 31,8% responden menyatakan sangat setuju bahwa responden selalu memberikan tanggapan ketika belajar dikelas kepada guru dan teman sekelas. Pada tanggapan lain diketahui 63,6% responden menyatakan setuju dan 4,5% responden menyatakan tidak setuju. Maka dapat disimpulkan bahwa responden selalu memberikan tanggapan ketika belajar dikelas kepada guru dan teman sekelas. Selain itu penelitian juga menemukan responden mampu selalu bertanya kepada guru jika kurang paham dalam belajar.

Tabel 19: Saya selalu bertanya kepada guru jika kurang paham dalam belajar.

No	Klasifikasi Jawaban	Jumlah Responden	Persentase
1.	Sangat Setuju	17	77,3
2.	Setuju	5	22,7
3.	Ragu-Ragu	-	-
4.	Tidak Setuju	-	-
5.	Sangat Tidak Setuju	-	-
Total		22	100,0%

Sumber: Temuan Penelitian, 2019

Berdasarkan data diatas dapat diketahui bahwa 77,3% responden menyatakan sangat setuju bahwa responden selalu bertanya kepada guru jika kurang paham dalam belajar. Pada tanggapan lain diketahui 22,7% responden menyatakan setuju. Maka dapat disimpulkan bahwa responden selalu bertanya kepada guru jika kurang paham dalam belajar. Selain itu penelitian juga menemukan responden mampu selalu memberikan saran jika ada teman yang bertanya mengenai pelajaran agama Islam.

Tabel 20: Saya selalu memberikan saran jika ada teman yang bertanya mengenai pelajaran agama Islam.

No	Klasifikasi Jawaban	Jumlah Responden	Persentase
1.	Sangat Setuju	6	27,3
2.	Setuju	16	72,7
3.	Ragu-Ragu	-	-
4.	Tidak Setuju	-	-
5.	Sangat Tidak Setuju	-	-
	Total	22	100,0%

Sumber: Temuan Penelitian, 2019

Berdasarkan data diatas dapat diketahui bahwa 27,3% responden menyatakan sangat setuju bahwa selalu memberikan saran jika ada teman yang bertanya mengenai pelajaran agama Islam. Pada tanggapan lain diketahui 72,7% responden menyatakan setuju. Maka dapat disimpulkan bahwa responden selalu memberikan saran jika ada teman yang bertanya mengenai pelajaran agama Islam. Selain itu penelitian juga menemukan responden senang mengikuti diskusi dalam pelajaran agama Islam.

Tabel 21: Saya senang mengikuti diskusi dalam pelajaran agama Islam.

No	Klasifikasi Jawaban	Jumlah Responden	Persentase
1.	Sangat Setuju	13	59,1
2.	Setuju	9	40,9
3.	Ragu-Ragu	-	-
4.	Tidak Setuju	-	-
5.	Sangat Tidak Setuju	-	-
Total		22	100,0%

Sumber: Temuan Penelitian, 2019

Berdasarkan data diatas dapat diketahui bahwa 59,1% responden menyatakan sangat setuju bahwa senang mengikuti diskusi dalam pelajaran agama Islam. Pada tanggapan lain diketahui 40,9% responden menyatakan setuju. Maka dapat disimpulkan bahwa responden selalu senang mengikuti diskusi dalam pelajaran agama Islam. Selain itu penelitian juga menemukan responden sering dan suka mendengarkan debat ketika diskusi mengenai pelajaran agama Islam.

Tabel 22: Saya sering dan suka mendengarkan debat ketika diskusi mengenai pelajaran agama Islam.

No	Klasifikasi Jawaban	Jumlah Responden	Persentase
1.	Sangat Setuju	11	50,0
2.	Setuju	6	27,3
3.	Ragu-Ragu	3	13,6
4.	Tidak Setuju	1	4,5
5.	Sangat Tidak Setuju	1	4,5
Total		22	100,0%

Sumber: Temuan Penelitian, 2019

Berdasarkan data diatas dapat diketahui bahwa 50,0% responden menyatakan sangat setuju bahwa sering dan suka mendengarkan debat ketika diskusi mengenai pelajaran agama Islam. Pada tanggapan lain diketahui 27,3% responden menyatakan setuju, 13,6% responden menyatakan ragu-ragu, terdapat 4,5% responden menyatakan tidak setuju dan 4,5% responden menyatakan sangat

tidak setuju. Maka dapat disimpulkan bahwa sering dan suka mendengarkan debat ketika diskusi mengenai pelajaran agama Islam. Selain itu penelitian juga menemukan responden sering dan suka mendengarkan debat ketika diskusi mengenai pelajaran agama Islam.

Tabel 23: Saya senang mendengarkan pidato mengenai pendidikan agama Islam.

No	Klasifikasi Jawaban	Jumlah Responden	Persentase
1.	Sangat Setuju	16	72,7
2.	Setuju	6	27,3
3.	Ragu-Ragu	-	-
4.	Tidak Setuju	-	-
5.	Sangat Tidak Setuju	-	-
Total		22	100,0%

Sumber: Temuan Penelitian, 2019

Berdasarkan data diatas dapat diketahui bahwa 72,7% responden menyatakan sangat setuju bahwa responden senang mendengarkan pidato mengenai pendidikan agama Islam. Pada tanggapan lain diketahui 27,3% responden menyatakan setuju. Maka dapat disimpulkan bahwa responden senang mendengarkan pidato mengenai pendidikan agama Islam.

Tabel 24: Hasil Angket Reward Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.

No	Uraian Pernyataan	Alternatif Jawaban					Jumlah
		SS	S	RG	TS	STS	
1	2	3	4	5	6	7	8
1.	Guru menganggukkan kepala kepada siswa yang bisa mengerjakan soal yang sulit	10	3	-	8	1	22
2.	Guru menepuk bahu siswa yang mendapat nilai tinggi	2	9	6	5	-	22
3.	Guru menjuluki siswa dengan siswa terajin di depan didepan kelas jika mengerjakan tugas dengan benar dan tepat waktu	1	2	2	11	1	22
4.	Guru memuji siswa yang bisa menjawab pertanyaan dengan benar di depan kelas	6	9	1	6	-	22

1	2	3	4	5	6	7	8
5.	Guru menyuruh siswa yang bisa mengerjakan soal yang sulit untuk mengerjakan di depan kelas dan ditonton teman-temannya	5	11	4	2	1	22
6.	Guru mengumumkan siswa yang mendapat nilai baik di depan kelas dan menawarkan untuk menjadi ketua kelas	7	9	1	5	-	22
7.	Guru memberikan hadiah kepada siswa yang mendapatkan juara kelas	9	7	-	3	3	22
8.	Guru memberikan buku tulis kepada siswa yang mampu menjawab dengan baik	7	10	5	-	-	22
9.	Sekolah memberikan penghargaan dalam bentuk piagam bagi siswa yang tidak pernah absen untuk belajar	12	4	2	2	2	22
10.	Guru memberikan catatan pujian di halaman lembar kerja siswa karena mampu mendapatkan nilai bagus	6	7	2	4	3	22
Total		65	71	23	46	11	220

Sumber: Temuan Penelitian, 2019

Tabel 25: Rekapitulasi Persentase Hasil Jawaban Angket Reward Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.

No	Klasifikasi Jawaban	F	P%
1.	Sangat Setuju	65	29,5
2.	Setuju	71	32,2
3.	Ragu-Ragu	23	10,4
4.	Tidak Setuju	46	20,9
5.	Sangat Tidak Setuju	11	7,0
Total		220	100,0%

Sumber: Temuan Penelitian, 2019

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa jawaban sangat setuju sebanyak 65 (29,5%), setuju 71 (32,2%), ragu-ragu 23 (10,4%), tidak setuju 46 (20,9%), sangat tidak setuju 11 (7,0%).

Tabel 26: Hasil Angket Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban					Jumlah
		SS	S	RG	TS	STS	
1.	Saya sering membaca buku pelajaran agama Islam	7	12	3	-	-	22
2.	Saya mampu memahami penjelasan guru dengan baik	7	15	-	-	-	22
3.	Saya dapat melakukan praktik yang diarahkan guru	6	16	-	-	-	22
4.	Saya selalu memberikan tanggapan ketika belajar dikelas kepada guru dan teman sekelas	7	14	-	1	-	22
5.	Saya selalu bertanya kepada guru jika kurang paham dalam belajar	17	5	-	-	-	22
6.	Saya selalu memberikan saran jika ada teman yang bertanya mengenai pelajaran agama Islam	6	16	-	-	-	22
7.	Saya senang mengikuti diskusi dalam pelajaran agama Islam	13	9	-	-	-	22
8.	Saya sering dan suka mendengarkan debat ketika diskusi mengenai pelajaran agama Islam	11	6	3	1	1	22
9.	Saya senang mendengarkan pidato mengenai pendidikan agama Islam	6	16	-	-	-	22
Total		80	109	6	2	1	198

Sumber: Temuan Penelitian, 2019

Tabel 27: Rekapitulasi Persentase Hasil Jawaban Angket Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.

No	Klasifikasi Jawaban	F	P%
1.	Sangat Setuju	80	40,0
2.	Setuju	109	55,0
3.	Ragu-Ragu	6	2,0
4.	Tidak Setuju	2	1,1
5.	Sangat Tidak Setuju	1	1,0
Total		198	100,0%

Sumber: Temuan Penelitian, 2019

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa jawaban sangat setuju sebanyak 80 (40,0%), setuju 109 (55,0%), ragu-ragu 6 (2,0%), tidak setuju 2 (1,1%), sangat tidak setuju 1 (1,0%).

C. Pengaruh Reward terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas XII SMK Penerbangan Pekanbaru Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Sebelum melakukan analisis dengan teknik person product moment melalui program SPSS (*statistics Programe Society*) versi 22 for windows terlebih dahulu dilakukan uji asumsi. Uji asumsi ini meliputi uji normalitas, uji homogenitas dan uji linearitas. Tujuan dilakukannya asumsi ini adalah agar dapat mengetahui apakah syarat-syarat untuk melakukan uji hipotesis dengan menggunakan person product moment dapat memberikan hasil yang dapat menjawab hipotesis, dengan maksud agar kesimpulan yang diperoleh tidak menyimpang dari kebenaran yang seharusnya diperoleh.

1. Uji Validitas

Pengujian validitas tiap butir digunakan teknik analisis item, yaitu mengkorelasikan skor tiap butir dengan skor total yang merupakan jumlah tiap skor butir. Pada tabel akan ditunjukkan skor totalnya, yang merupakan jumlah setiap skor butir. Selanjutnya dalam memberikan interpretasi terhadap koefisien korelasi, item yang mempunyai korelasi positif dengan kriterium (skor total) serta korelasi yang tinggi, menunjukkan bahwa item tersebut mempunyai validitas yang tinggi pula. Biasanya syarat minimum untuk dianggap memenuhi syarat adalah kalau $r = 0,3$ ". Jadi kalau korelasi antara butir dengan skor total kurang dari 0,3

maka butir dalam instrument tersebut dinyatakan tidak valid. Berdasarkan data yang terkumpul dari 30 responden yang ditunjukkan dengan tabel dibawah ini maka terdapat 19 koefisien (jumlah item/butir pertanyaan 19).

Tabel 28. Hasil Uji Validitas Kuesioner

Variabel	Item	R Hitung	R tabel	Kesimpulan
Reward (X)	A1	0,446	0,300	Valid
	A2	0,400	0,300	Valid
	A3	0,468	0,300	Valid
	A4	0,365	0,300	Valid
	A5	0,423	0,300	Valid
	A6	0,425	0,300	Valid
	A7	0,343	0,300	Valid
	A8	0,440	0,300	Valid
	A9	0,304	0,300	Valid
	A10	0,401	0,300	Valid
Keaktifan (Y)	B1	0,354	0,300	Valid
	B2	0,343	0,300	Valid
	B3	0,354	0,300	Valid
	B4	0,321	0,300	Valid
	B5	0,314	0,300	Valid
	B6	0,334	0,300	Valid
	B7	0,321	0,300	Valid
	B8	0,384	0,300	Valid
	B9	0,341	0,300	Valid

Sumber: Temuan Penelitian, 2019

Dari pengujian validitas dengan pengujian SPSS menyatakan bahwa semua butir pertanyaan dapat digunakan karena koefisien lebih besar dari 0,300 sehingga dapat dikatakan memenuhi syarat validitas dan untuk item yang memiliki koefisien di atas 0,300 berarti memberikan hasil yang memuaskan yang artinya item pertanyaan tersebut layak untuk dijadikan sebagai pertanyaan dalam penelitian ini (Azwar, 2004:87).

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan ukuran suatu kestabilan dan koefisien responden dalam menjawab hal yang berkaitan dengan konstruk-konstruk pertanyaan yang merupakan dimensi suatu variabel dan disusun dalam suatu bentuk kuesioner. Variabel tersebut akan dikatakan reliabel jika *Cronbach's Alpha*-Nya memiliki nilai lebih besar dari 0,6. Adapun hasil uji reliabilitas pada pengujian kuisisioner sebagai berikut (Azwar, 2004:158):

Tabel 29. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

No	Variabel	Cronbach's Alpha	Nilai Kritis	Ket
1.	Pengembangan Karir	0,894	0,60	Reliabel
2.	Lingkungan Kerja	0,783	0,60	Reliabel

Sumber: Data Olahan Penelitian, 2019

Dari tabel di atas menunjukkan angka pada kolom *Cronbach's Alpha* lebih besar dari 0,60 sehingga dapat disimpulkan bahwa konstruk pernyataan merupakan dimensi seluruh variabel adalah reliabel artinya item-item pernyataan tersebut apabila ditanyakan kemudian hari kepada orang yang berbeda akan memiliki jawaban yang sama. Hasil analisis selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

3. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan pada setiap variabel untuk mengetahui apakah data statistik parametrik berdistribusi normal. Uji normalitas menggunakan One Sample Kolmogorov-Smirnov dengan ketentuan yang telah digunakan adalah jika $\text{sig} < 0.05$ maka data berdistribusi normal. Uji normalitas variabel Reward dengan Keaktifan Belajar Siswa dilakukan uji Kolmogorov-Smirnov dengan program

SPSS (*statistics Progame Society*) versi 22 for windows berupa test of normality seperti yang terlihat pada gambar dibawah ini:

Tabel 30. Hasil Uji Normalitas

		X	Y
N		22	22
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	31,13	62,64
	Std. Deviation	4,514	8,225
Most Extreme Differences	Absolute	,122	,111
	Positive	,115	,111
	Negative	-,122	-,064
Test Statistic		,122	,111
Asymp. Sig. (2-tailed)		,146	,200

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Dari tabel diatas pada kolom Kolmogorov-Smirnov dengan melihat bilangan pada kolom signifikan (sig) yaitu 0,146 dan 0,200 lebih besar dari 0,05 (0,146 dan 0,200 > 0,005), maka dapat diartikan bahwa data penelitian berdistribusi normal dan layak digunakan sebagai data penelitian.

4. Uji Linearitas

Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui bentuk hubungan variabel bebas yaitu Reward (X) dan variabel terikat yaitu keaktifan siswa (Y). Pengujian linearitas menggunakan SPSS (*statistics Progame Society*) versi 22 for windows. Pengujian ini dilakukan untuk menentukan analisis regresi antara variabel seperti yang terdapat pada tabel dibawah ini:

Tabel 31. Hasil Uji Linearitas

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Y * X	Between Groups	(Combined) Linearity	1513,024	14	108,073	2,452	,026
		Deviation from Linearity	603,823	1	603,823	13,698	,001
			909,202	13	69,939	1,587	,158
Within Groups			1057,950	24	44,081		
Total			2570,974	38			

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui nilai F sebesar 1,587 dengan hasil signifikansi hasil pengujian linearitas data sebesar 0,001. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa variabel reward dan keaktifan siswa terdapat hubungan yang linear karena nilai signifikansi $< 0,05$ ($0,001 < 0,05$), berarti model regresi adalah linear.

5. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian yang diperoleh homogen atau tidak. Suatu penelitian data disebut apabila $\alpha = 0,05$ lebih kecil atau sama dengan nilai $\alpha = 0,05 \leq \text{Sig}$ ($p > 0,05$) menggunakan SPSS (*statistics Progame Society*) versi 22 for windows. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 32. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

Keaktifan

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1,661	11	24	,144

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai statistik sebesar 1,661 dan nilai signifikan 0,144, karena nilai $p > 0,05$ ($0,144 > 0,05$) maka dapat disimpulkan bahwa data homogen.

6. Uji Hipotesis

Uji hipotesis merupakan uji yang dilakukan untuk memperoleh nilai r atau korelasi antara variabel X (reward) dan variabel Y (keaktifan siswa). Uji hipotesis pada penelitian ini dilihat melalui program SPSS (*statistics Progame Society*) versi 22 for windows. Uji hipotesis menggunakan analisis statistik person product moment dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 33. Hasil Uji Hipotesis Reward dan Keaktifan Siswa

Correlations			Reward	keaktifan
reward	Pearson Correlation		1	,785*
	Sig. (2-tailed)			,002
	N		22	22
keaktifan	Pearson Correlation		,785**	1
	Sig. (2-tailed)		,002	
	N		22	22

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Tabel 34. Hasil Koefisien Determinasi Reward dan Keaktifan Siswa

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0.785 ^a	0.616	.462	6.386

a. Predictors: (Constant), reward

Sebagai acuan kriteria penilaian, apabila nilai probabilitas $> 0,05$ maka H_0 diterima, sedangkan apabila nilai $< 0,05$ maka H_0 di tolak. Berdasarkan data tabel

diatas, dapat dilihat koefisien korelasi sebesar 0,616^a yang terletak pada rentang 0,41 – 0,70 yang berkategori kuat. Artinya terdapat hubungan yang kuat antara reward dengan keaktifan siswa dengan arah yang positif karena nilai r positif, yang berarti semakin tinggi reward maka semakin tinggi keaktifan siswa.

Koefisien yang dihasilkan adalah sebesar $r^2 = 0,785$ dengan $p = 0,002$ ($p < 0,05$) artinya 61,1 % variabel reward menentukan keaktifan siswa.

Tabel 35. Hasil Uji “t”

		Coefficients ^a				
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
Model		B	Std. Error	Beta	t	
1	(Constant)	35,153	8,240		4,266	,000
	reward	,883	,262	,785	3,370	,002

a. Dependent Variable: keaktifan

Untuk membuktikan signifikansi pengaruh reward terhadap keaktifan siswa dapat dilakukan uji t. Berdasarkan perhitungan diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 3,370 dengan signifikan 0,002. Diperoleh nilai t_{tabel} dengan $dk = n - 2 = 22 - 2 = 20$ pada taraf signifikansi $(0,002) < 5\% (0,05)$. Dapat diartikan bahwa reward berpengaruh signifikan terhadap keaktifan siswa dengan persentase 61,6% atau berpengaruh kuat.

D. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di SMK Penerbangan Pekanbaru yang objek penelitiannya berjumlah 22 siswa yang terdiri dari kelas XII. Pembahasan hasil penelitian dilakukan melalui hasil analisis deskripsi terhadap variabel reward (X) dan keaktifan siswa (Y) yang di analisis berdasarkan skor dan jumlah subjek.

Penelitian dilakukan dengan analisis korelasi person product moment dengan menggunakan perangkat komputer SPSS (*statistics Programe Society*) versi 22 *for windows* untuk mengetahui reward memiliki hubungan yang positif dan signifikan dengan keaktifan siswa.

Untuk mengetahui reward dilihat dari perhitungan keseluruhan 10 subindikator yaitu Guru menganggukkan kepala kepada siswa yang bisa mengerjakan soal yang sulit, Guru menepuk bahu siswa yang mendapat nilai tinggi, Guru menjuluki siswa dengan siswa terajin di depan didepan kelas jika mengerjakan tugas dengan benar dan tepat waktu, Guru memuji siswa yang bisa menjawab pertanyaan dengan benar di depan kelas, Guru menyuruh siswa yang bisa mengerjakan soal yang sulit untuk mengerjakan di depan kelas dan ditonton teman-temannya, Guru mengumumkan siswa yang mendapat nilai baik di depan kelas dan menawarkan untuk menjadi ketua kelas, Guru memberikan hadiah kepada siswa yang mendapatkan juara kelas, Guru memberikan buku tulis kepada siswa yang mampu menjawab dengan baik, Sekolah memberikan penghargaan dalam bentuk piagam bagi siswa yang tidak pernah absen untuk belajar, dan Guru memberikan catatan pujian di halaman lembar kerja siswa karena mampu mendapatkan nilai bagus. Dari responden 22 siswa SMK Penerbangan Pekanbaru didapatkan skor tertinggi yakni pada subindikator 9 yaitu Sekolah memberikan penghargaan dalam bentuk piagam bagi siswa yang tidak pernah absen untuk belajar.

Untuk mengetahui keaktifan siswa dilihat dari perhitungan keseluruhan 9 subindikator yaitu Saya sering membaca buku pelajaran agama Islam, Saya

mampu memahami penjelasan guru dengan baik, Saya selalu memberikan tanggapan ketika belajar dikelas kepada guru dan teman sekelas, Saya selalu bertanya kepada guru jika kurang paham dalam belajar, Saya selalu memberikan saran jika ada teman yang bertanya mengenai pelajaran agama Islam, Saya senang mengikuti diskusi dalam pelajaran agama Islam, Saya sering dan suka mendengarkan debat ketika diskusi mengenai pelajaran agama Islam, Saya senang mendengarkan pidato mengenai pendidikan agama Islam. Dari responden 22 siswa SMK Penerbangan Pekanbaru didapatkan skor tertinggi yakni pada subindikator 5 yaitu responden selalu bertanya kepada guru jika kurang paham dalam belajar.

Dalam penelitian ini peneliti fokus kepada aspek psikologi yaitu minat belajar siswa. Berdasarkan skor tertinggi keaktifan siswa SMK Penerbangan Pekanbaru diatas ditemukan bahwa responden selalu bertanya kepada guru jika kurang paham dalam belajar. Maka temuan penelitian tersebut menunjukkan minat responden tinggi terhadap pembelajaran agama Islam dan sesuai dengan pendapat Syah Muhibin (2013) yang menyatakan Minat belajar merupakan faktor utama yang menentukan derajat keaktifan belajar siswa. jadi, dapat ditegaskan bahwa faktor minat ini merupakan faktor yang berpengaruh secara signifikan terhadap keaktifan belajar siswa (Syah Muhibin, 2013: 146).

Berdasarkan pada penelitian sebelumnya oleh Rastuti menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan pemberian penghargaan terhadap prestasi belajar siswa dilihat dari besarnya angka signifikan penghargaan 0,00 jauh lebih kecil dari 0,05 serta terlihat peningkatan mean (rata-rata) dari 77,80 menjadi 78,20. Hal

ini berarti adanya pengaruh signifikan pemberian penghargaan terhadap prestasi belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Ningsih yang menunjukkan analisis data proses kedua kelompok menggunakan uji-t diperoleh hasil t-hitung 33,165 dan t-tabel pada taraf signifikan 5% sebesar 0,000, maka t-hitung > t-tabel. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pemberian reward pada kelas eksperimen terhadap hasil belajar.

Sebagai acuan kriteria penilaian, apabila nilai probabilitas > 0,05 maka H_0 diterima, sedangkan apabila nilai < 0,05 maka H_0 di tolak. Berdasarkan data tabel diatas, dapat dilihat koefisien korelasi sebesar 0,616^a yang terletak pada rentang 0,41 – 0,70 yang berkategori kuat. Artinya terdapat hubungan yang kuat antara reward dengan keaktifan siswa dengan arah yang positif karena nilai r positif, yang berarti semakin tinggi reward maka semakin tinggi keaktifan siswa. Koefisien yang dihasilkan adalah sebesar $r^2 = 0,616$ dengan $p = 0,002$ ($p < 0,05$) artinya 61,6 % variabel reward menentukan keaktifan siswa. Berdasarkan perhitungan diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 3,370 dengan signifikan 0,002. Diperoleh nilai t_{tabel} dengan $dk = n - 2 = 22 - 2 = 20$ pada taraf signifikansi ($0,002 < 5\%$ (0,05)). Dapat diartikan bahwa reward berpengaruh signifikan terhadap keaktifan siswa.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan maka ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan uji koefisien korelasi, diperoleh koefisien determinasi sebesar $0,616^a$ yang terletak pada rentang $0,41 - 0,70$ yang berkategori kuat. Artinya terdapat hubungan yang kuat antara reward dengan keaktifan siswa dengan pengaruh $61,6\%$ karena nilai r positif, yang berarti semakin tinggi reward maka semakin tinggi keaktifan siswa.
2. Berdasarkan perhitungan diperoleh nilai t_{hitung} sebesar $3,370$ dengan signifikan $0,002$. Diperoleh nilai t_{tabel} dengan $dk = n - 2 = 22 - 2 = 20$ pada taraf signifikansi $(0,002) < 5\% (0,05)$. Dapat diartikan bahwa reward berpengaruh signifikan terhadap keaktifan siswa.

B. Saran - saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka berikut adalah saran yang dapat diberikan oleh peneliti:

1. Bagi siswa SMK Penerbangan Pekanbaru diharapkan lebih meningkatkan keaktifan dalam pelajaran pendidikan agama Islam sehingga bisa meningkatkan hasil belajar yang lebih efektif.
2. Bagi guru SMK Penerbangan Pekanbaru agar dapat meningkatkan metode pengajaran sehingga siswa aktif untuk menerima pembelajaran

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Ahmad Mudzakir dan Joko Sutrisno, 1997, *Psikologi Pendidikan*, Pustaka Setia Bandung.
- Abu Ahmadi, 2001, *Psikologi Sosial*, Jakarta : Rineka Cipta
- Ahmadi, Abu dan Uhbiyati, Nur, 2006, *Ilmu Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Atabik Ali, Ahmad Zuhdi Muhdhar, 1996, *Kamus Kontemporer Arab Indonesia, Cetakan 1*, Yogyakarta: PT: Krakayak
- Arikunto, Suharsimi, 1993, *Manajemen Pengajaran Secara Manusiawi*, Jakarta: Rineka Cipta
- Abu Ahmadi & Widodo Supriyono, 1991, *Psikologi Belajar*, Jakarta: Rineka. Cipta
- Beni Ahmad Saebani, 2009, *Ilmu Pendidikan Islam, Cetakan* , Bandung: Pustaka Setia
- Bungin, Burhan. 2001, *Metode Penelitian Kuantitatif*, Jakarta: Prenadamedia.
- Dimiyati dan Mudjiono, 2009, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: PT. Rineka. Cipta.
- Desmita, 2012, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, Bandung: Rosda Karya.
- Erna Marstiysningtiyas, 2014, *Pengaruh reward dan punishment terhadap motivasi belajar siswa SMP Islam Plus Baitul Maal-Pondok Aren Tangerang Selatan*. UIN Hidayatullah.
- Departemen Agama RI, 2014, *Al-Qur'an dan Terjemahannya: Juz 1-30*,. Jakarta: PT. Kumudasmoro Grafindo
- Fuad Ihsan, 2005, *Dasar-Dasar Kependidikan, Cet.4*, Jakarta: Rineka Cipta
- Hadiningsih, Sri.2014, *Statistik. Edisi Pertama*, Yogyakarta: BPFE
- Hartono, 2006, *Perkembangan Peserta Didik*, Jakarta: PT. Asdi Mahasatya.
- Idra Khoirul, 2008, *Pelaksanaan Pemberian Ganjaran(Reward) Dalam Menunjang Kedisiplinan Siswa di SMK Taruna Pekanbaru*, UIN Suska Riau Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Agama Islam
- Kartini Kartono, 1992, *Peranan Keluarga Memandu Anak*, Jakarta: Rajawali Press

- Kamarudin, 2011, *Pengaruh hadiah dan hukuman terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Matematika di MTS Hasanah Pekanbaru Kecamatan Marpoyan Damai*, Universitas Islam Riau.
- Mulyadi, John S, 2001, *Sistem Perencanaan Pengendalian Management*, Jakarta: Salemba Empat
- Moh. Uzer Usman, 2006, *Menjadi Guru Profesional*, Bandung: PT. Mancana Jaya.
- Martini Jumaris, 2013, *Orentasi Baru dalam Psikologi Pendidikan*, Bogor: Ghalia Indonesia.
- Ngalim Purwanto, 2001, *Ilmu Pendidikan Islam Teoritis dan Praktis*, Cet.12. Bandung: Rosdakarya
- Nana Sudjana 2010, *Dasar-dasar Proses Belajar*, Bandung: Sinar Baru.
- Oemar, Hamalik, 2003, *Metode Belajar dan Kesulitan-kesulitan Belajar*, Bandung: Remaja Karya.
- Sadirman, AM, 2001, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Syah, Muhibin, 2013, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan baru*, Bandung :PT. Raja Rosdakarya.
- Sugiyono, 2015, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, Bandung : Alfabeta.

JURNAL:

- Deti Deswati Rahman. 2011. Pengaruh Pemberian Ganjaran (Reward) Dan Hukuman (Punishment) Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Bidang Studi Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Pertama Terpadu Fataha Kecamatan Tualang Kabupaten Siak. Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru 1433 H/2012 M
- Erna Marstiysningtiyas. 2014. pengaruh reward dan punishment terhadap motivasi belajar siswa SMP Islam Plus Baitul Maal-Pondok Aren Tangerang Selatan. UIN Hidayatullah

- Idra Khoirul. 2008. Pelaksanaan Pemberian Ganjaran(*Reward*) Dalam Menunjang Kedisiplinan Siswa di SMK Taruna Pekanbaru. UIN Suska Riau Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Agama Islam
- Kamarudin. 2011. pengaruh hadiah dan hukuman terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Matematika di MTS Hasanah Pekanbaru Kecamatan Marpoyan Damai. Universitas Islam Riau
- Ima Melinda, Ratnawati Susanto. Pengaruh Reward dan Punishment Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *International Journal of Elementary Education*. Volume 2, Number 2, Tahun 2018, pp. 81-86 P-ISSN: 2579-7158 E-ISSN: 2549-6050 Open Access: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE>