

Indonesian Journal of Early Childhood Education (IJECE)

2962-6838 [Online] 2963-3346 [Print]

Tersedia online di: <https://ejournal.iain-manado.ac.id/index.php/IJECE>

Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Hasil Belajar Anak RA Al-Muhajirin Kota Bitung

Rahmawaty Alkatiri, S. Pd. I., M.Pd.

rahmawaty.alkatiri@iain-manado.ac.id

Tarisa Malapo

RA Al-Muhajirin, Kota Bitung, Indonesia

tarisamalapo743@gmail.com

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN Manado

Abstrak

Fokus pada Jurnal ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan reward stiker terhadap hasil belajar siswa RA Al-Muhajirin Kota Bitung. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan jenis quasi eksperimen, melalui Teknik pengumpulan data menggunakan Teknik observasi, tes, angket dan dokumentasi. Penelitian ini juga menggunakan Teknik analisis data yaitu dengan pengujian hipotesis. Hasil penelitian ditemukan bahwa pemberian reward stiker terhadap anak RA Al-Muhajirin Kota Bitung terbukti dapat mempengaruhi hasil belajar. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, didapati hasil kemampuan awal rata-rata siswa untuk kelas eksperimen sebesar 34,61 dan kelas kontrol sebesar 33,94. Hal ini menunjukkan bahwa kedua kelas tersebut memiliki kemampuan awal yang tidak jauh berbeda atau relative sama. Dan setelah dilakukan treatment untuk kelas eksperimen dengan pemberian reward stiker bintang, nilai posttest kelas eksperimen adalah 37,67. Adapun nilai rata-rata posttest kelas kontrol adalah 34,94. Hal ini dapat disimpulkan bahwa hasil belajar menggunakan pemberian reward stiker bintang dapat berpengaruh pada hasil belajar anak

Kata Kunci : Pembelajaran Anak Usia Dini, Reward, Hasil Belajar

Abstract

The focus on this journal is to find out the effect of using reward sticker on the learning result of RA Al-Muhajirin students in Bitung City. The type of research used in this study is quantitative research with a quasi experimental type, through data collection techniques usingn observation, test, questionnaire and documentation techniques. The study also used data analysis techniques, namely by hypothesis testing.

The research results were found that the giving of sticker reward to RA Al-Muhajirin in Bitung City was shown to affect learning result. Based on the results of the study, the average student's initial ability for the experimental class was 34,61 and the control class was 33,94. This suggests that the two classes have not much different or relatively similar initial capabilities. And after treatment for the experimental class with the award of star stickers, the posttest value of the experimental class is 37,67. The average posttest value of the control class is 34,94. This is can be inferred that learning result using star sticker rewards can have an effect on children's learning result.

Keywords : early Chilhood Learning, Reward, Learning Result

PENDAHULUAN

Kebutuhan akan pendidikan menjadi hal yang tidak dapat dipungkiri, pentingnya memperoleh pendidikan menjadi salah satu tujuan hidup setiap umat manusia. Bahkan rekam sejarah peradaban manusia mencatat pendidikan merupakan kebutuhan yang paling penting untuk keberlangsungan hidup manusia. Pentingnya pendidikan tentu saja tidak dapat dibantah oleh siapapun, bahkan sejak awal kehidupan manusia sudah terlibat dengan belajar dan pendidikan, mulai dari hal-hal yang sederhana hingga mengikuti perkembangan zaman yang semakin canggih (Ahmad Susanto, 2017).

Pentingnya pendidikan dan meningkatkan hasil belajar tentu saja harus diterapkan sejak dini. Salah satu Pendidikan yang terpenting adalah Pendidikan pada anak usia dini, sebagaimana pendidikan yang ditujukan kepada anak-anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun dilakukan agar mempunyai rangsangan terhadap Pendidikan. Agar membantu pertumbuhan dan perkembangan secara jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan memasuki Pendidikan yang lebih lanjut (Novan Ardy Wiyani dan Barnawi, 2012). Pada hakikatnya Pendidikan Anak Usia Dini adalah pemberian untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan menyediakan kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak usia dini (Hamzah Uno, 2016).

Namun pada kenyataannya dalam proses pembelajaran tidak selalu berjalan efektif seperti yang diharapkan, seorang pendidik juga mempunyai masalah dalam beberapa faktor seperti mengelola kelas, minat siswa dalam belajar sangat rendah, pembelajaran jika hanya diajarkan tanpa adanya apresiasi berbentuk fisik khususnya bagi anak usia dini terasa kurang menarik bagi siswa. Dan jika pembelajarannya tidak efektif akan berpengaruh pada hasil belajar. Untuk itu peran pendidik di sini menjadi lebih penting dan biasanya pendidik akan menempuh beberapa cara dalam menarik minat belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa salah satunya dengan pemberian *Reward*. Pemberian *reward* kerap kali menjadi alternatif setiap pendidik dalam dunia pembelajaran baik melalui pujian terhadap anak didik yang layak diberi pujian, berupa hadiah ataupun peringkat bagi anak didik yang layak.

Dan pada dasarnya *reward* maupun *punishment* sangat dibutuhkan dalam meningkatkan motivasi seseorang dalam berbagai hal termasuk dalam hasil belajar (Zaiful Rosyid dan Ulfatur Rahmah, 2019). Dengan adanya pemberian *reward* ini dapat menciptakan suasana menyenangkan bagi para siswa dan meningkatkan semangat belajar agar siswa bisa mendapatkan hasil belajar yang tinggi.

Melihat permasalahan yang ada pada RA Al-Muhajirin Kota Bitung, pembelajaran di RA ini sudah menerapkan pemberian *reward*. Akan tetapi didalam pemberian *reward* hanya mengandalkan tenaga dan bahan seadanya seperti pemberian *applause*, acungan jempol kepada peserta didik, dan menggambar bintang di buku peserta didik. kurangnya penghargaan dalam belajar dan proses pembelajarannya guru kurang kreatif dalam hal pemberian *reward* untuk anak yang mengakibatkan menurunnya keinginan belajar anak. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti memakai *reward* stiker sebagai pengganti pemberian gambar bintang yang menggunakan polpen kepada anak yang telah menyelesaikan kegiatan belajarnya. Berdasarkan uraian diatas, peneliti mencoba untuk mengkaji lebih dalam lagi dan melihat apakah ada pengaruh pemberian *reward* stiker terhadap hasil belajar anak di RA Al-Muhajirin Kota Bitung.

LANDASAN TEORI

Pembelajaran Anak Usia Dini

Belajar merupakan kegiatan yang kompleks yang menghasilkan kapabilitas baru melalui stimulasi yang berasal dari lingkungan serta proses kognitif yang dilakukan oleh guru, kapabilitas baru tersebut berupa ketrampilan, pengetahuan, sikap dan nilai yang dimiliki oleh si pembelajar. Piaget mengungkapkan bahwa proses belajar akan terjadi jika mengikuti tahap-tahap asimilasi, akomodasi dan ekuilibirasi atau penyeimbangan (Asri Budiningsih, 2005). Proses pembelajaran seseorang akan mengikuti pola dan tahap-tahap perkembangan sesuai dengan usianya. Pola dan tahap-tahap ini bersifat hierarkis, artinya harus dilalui berdasarkan urutan tertentu dan seseorang tidak dapat belajar sesuatu yang berada di luar tahap kognitifnya. Piaget (Santrock, 2011) membagi tahap-tahap perkembangan kognitif ini menjadi empat, yaitu:

1. Tahap sensorimotor (usia 0-2 tahun)
Pertumbuhan kemampuan anak anak tampak dari kegiatan motoric dan persepsinya yang sederhana.
2. Tahap Praoperasional (usia 2-7 tahun)
Tahap ini dibagi menjadi dua, yaitu praoperasional (usia 2-4 tahun) anak yang telah mampu menggunakan bahasa dalam mengembangkan konsepnya, walaupun masih sangat sederhana, dan intuitif (usia 4-7 tahun) anak yang telah dapat memperoleh pengetahuan berdasarkan kesan yang sudah abstrak atau telah dapat mengungkapkan isi hatinya secara simbolik.
3. Tahap Operasional Konkrit (usia 7-11 tahun)

Anak telah memiliki kecakapan berpikir logis, akan tetapi dengan benda-benda yang bersifat konkrit. Anak sudah tidak perlu coba-coba dan membuat kesalahan, karena anak sudah dapat berpikir dengan menggunakan model “kemungkinan” dalam melakukan kegiatan tertentu.

4. Tahap Operasional Formal (usia 11-dewasa)

Pada tahap ini anak sudah mampu berpikir abstrak dan logis dengan menggunakan pola pikir “kemungkinan”. Model berpikir ilmiah dengan tipe hipotetico-deductive sudah mulai dimiliki anak, dengan kemampuan menarik kesimpulan, menafsirkan dan mengembangkan hipotesa.

Reward (Hadiah)

Reward adalah alat untuk mendidik anak-anak supaya anak dapat merasa senang karena perbuatan atau pekerjaannya mendapat penghargaan (Purwanto, 2009). Peranan *reward* dalam proses pengajaran cukup penting terutama sebagai faktor eksternal dalam mempengaruhi dan mengarahkan perilaku siswa. Hal ini berdasarkan atas berbagai pertimbangan logis, diantaranya *reward* ini dapat menimbulkan motivasi belajar siswa dan dapat mempengaruhi perilaku positif dalam kehidupan siswa. (Hamzah Uno, 2016). Maka dengan metode ini apabila seseorang mengerjakan perbuatan baik atau mencapai suatu prestasi tertentu maka akan diberikan suatu reward yang menarik sebagai imbalan. Tujuan pemberian *reward* untuk meningkatkan motivasi intrinsik dari motivasi ekstrinsik yang dapat diharapkan bisa membangun sebuah hubungan positif dan mengembangkan nilai serta kemampuan dari dalam diri seseorang, karena *Reward* itu adalah bagian dari pada rasa cinta kasih sayang seorang guru kepada siswa.

Syarat Pemberian Reward

Jika diperhatikan, ternyata pemberian *reward* tidak mudah. Kapan waktunya, kepada siapa dan bagaimana bentuknya bukanlah soal yang mudah. Sebagai pedoman dalam pemberian reward ada beberapa syarat yang harus diperhatikan oleh guru (Kompri, 2015) antara lain:

1. Penghargaan dari pihak pendidik hendaknya makin berkurang ketika peserta didik semakin berkembang.
2. Penghargaan diberikan secara adil, tanpa membedakan peserta didik, ketika ada kerajinan, kesungguhan dan ketekunan berusaha. Ketidak

adilan dalam pemberian penghargaan dapat menimbulkan perpecahan dalam lingkungan Pendidikan.

3. Penghargaan diberikan sesuai dengan sifat dari peserta didik anak didik yang memerlukannya, diberikan lebih dari yang lain.
4. Penghargaan diberikan dengan bijaksana. Terkadang ada peserta didik kurang sportif yang sangat berambisi mendapatkan penghargaan. Pada anak semacam itu sebaiknya tidak diberikan penghargaan Karena kemungkinan akan mengakibatkan sifat sombong. Maka wajib dihentikan.

Kelebihan dan Kekurangan Reward

Adapun kelebihan metode *reward*:

1. Memacu siswa berkompetisi
2. Motivasi belajar siswa dapat tumbuh dan berkembang secara maksimal
3. Kemampuan emosional antara peserta didik dengan guru dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Dengan kata lain, kesenjangan pengetahuan yang dimiliki guru dan siswa dapat diperkesil karena adanya interaksi komunikasi aktif antara siswa dan guru
4. Bersifat mudah dan menyenangkan, baik bagi guru maupun siswa
5. Bagi siswa yang malas belajar menjadi acuan untuk ikut berkompetisi

Adapun kekurangan metode *reward*:

1. Membutuhkan biaya tambahan untuk menyiapkan hadiah bagi siswa aktif dan rajin belajar
2. Terkadang dapat menjadi beban psikologis tersendiri bagi siswa pemalas yang memiliki mental lemah. Lebih khusus lagi, bagi siswa yang tidak memiliki rasa percaya diri cukup untuk menunjukkan kemampuan yang dimiliki. Untuk mengatasi kondisi yang semacam ini, guru harus lebih jeli dan bijaksana memilih hadiah
3. Pada umumnya bersifat terfokus pada siswa yang aktif, cerdas dan komunikatif dibandingkan siswa-siswa biasa. Bahkan, kada kala siswa yang rajin belajar tapi kurang komunikatif seringkali terabaikan. Dengan demikian konsep pembelajaran pemerataan pengetahuan yang ideal tidak tercapai.

Langkah-Langkah Pemberian Reward

Langkah-langkah pemberian *reward* sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan materi pembelajaran yang akan diberikan kepada siswa
2. Guru memberikan penjelasan materi tersebut kepada siswa.

3. Ditengah-tengah pembelajaran atau saat akhir pembelajaran guru menyelipkan pertanyaan atau soal sesuai dengan materi pembelajaran.
4. Bagi siswa yang bisa menjawab soal tersebut dengan benar maka akan mendapatkan reward.

Hasil Belajar

Hasil belajar berasal dari dua kata yaitu hasil dan belajar. Hasil adalah suatu yang diperoleh dari suatu aktivitas. Sedangkan belajar pada dasarnya adalah suatu proses yang mengakibatkan perubahan dalam individu, yaitu perubahan dalam tingkah laku. Jadi, hasil belajar adalah hasil yang diperoleh setelah proses belajar (Sudjana, 1995). Hasil merupakan sesuatu yang diperoleh setelah melakukan kegiatan yang dapat menyebabkan input berubah secara fungsional. dalam hasil belajar ada siklus input-proses-hasil dan dapat dipastikan melalui proses, input selalu berbeda dengan hasil. Termasuk hasil belajar, siswa tersebut bisa mengalami perubahan datau perkembangan yang lebih baik lagi setelah mengikuti pembelajaran (Purwanto, 2011). Hasil belajar tidak hanya berfungsi untuk mengetahui kemajuan siswa setelah melakukan aktivitas belajar, tetapi yang lebih penting adalah sebagai alat untuk memotivasi setiap siswa agar lebih giat belajar, baik secara individu maupun kelompok. Hasil belajar yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah berfokus pada hasil belajar kognitif atau pengetahuan anak dalam mengenali huruf , berhitung dan mengenal gambar.

METODE

Penelitian yang dipilih adalah kuantitatif dengan jenis quasi eksperimen. Sebagai eksperimen yang memiliki perlakuan, bertujuan untuk mencari tahu antar variable yang melibatkan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen untuk menciptakan perbandingan dalam rangka menyimpulkan perubahan yang disebabkan perlakuan. Metode penelitian ini digunakan untuk menguji pengaruh penggunaan *sticker reward* dalam meningkatkan hasil belajar anak. Dalam hal ini peneliti mengumpulkan data, kemudian menyederhanakan seluruh data yang terkumpul, menyajikannya dalam suatu susunan yang sistematis. Penelitian ini berlokasi di RA Al-Muhajirin Kota Bitung. Sumber data yang diambil dari penelitian ini dengan Teknik observasi , tes, angket dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk melihat dan mengamati bagaimana pengaruh pemberian *reward* dengan hasil belajar anak usia dini. Angket guna membantu penilaian tes tulis berupa LKA (Lembar Kerja Anak) yang diberikan pada peserta didik. Tes digunakan untuk mengukur kemampuan siswa secara deskriptif. Adapun sampel dalam penelitian peneliti yaitu siswa kelas B1 berjumlah 18 siswa dan B2 berjumlah 18 siswa RA Al-

Muhajirin. Adapun untuk kelas B1 sebagai kelas kontrol dan kelas B2 sebagai kelas eksperimen. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengambilan sampel dengan *Accidental Sampling*. Untuk Teknik analisis data, peneliti melakukan uji hipotesis apakah diterima atau ditolak dengan menggunakan uji t. uji t ini dilakukan dengan cara membandingkan t hitung dan t tabel.

HASIL

Pembelajaran Menggunakan Reward Stiker Bintang Pada Anak Usia Dini RA Al-Muhajirin Kota Bitung

Sebagai seorang peneliti sebelum melakukan penelitian dilapangan, terlebih dahulu membutuhkan rancangan apa saja yang akan dilaksanakan dilapangan, sehingga pelaksanaan treatment berjalan dengan lancar dan mencapai hasil yang sesuai dengan apa yang diharapkan. Pada treatment ini peneliti menerapkan pembelajaran dengan menggunakan reward stiker bintang pada anak usia dini di RA Al-Muhajirin Kota Bitung. Dalam melaksanakan kegiatan peneliti menyiapkan indikator penilaian hasil belajar, menyiapkan reward dan RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian) untuk menunjang kegiatan yang akan dilakukan.

Hasil pelaksanaan pretest untuk kelas eksperimen, diperoleh skor tertinggi sebesar 40 dan skor terendah sebesar 24 dengan nilai rata-rata 34,61 dengan kategori “baik”. Pada kelas eksperimen pretest siswa yang mendapatkan nilai 40 sebanyak 1 orang, yang mendapatkan nilai 39-29 sebanyak 13 orang, yang mendapatkan nilai dibawah 29 sebanyak 4 orang. Dapat dilihat pada tabel 1.

Pemberian reward diawali dengan memberikan informasi mengenai tentang adanya pemberian reward berupa stiker bintang dan memperlihatkan stiker bintang tersebut agar anak tertarik dengan adanya pemberian reward ini. Peneliti memberikan ketentuan untuk mendapatkan stiker bintang bagi siswa yang bisa mengerjakan soal mandiri tanpa dibantu orang lain dan jika siswa mendapatkan nilai 3-4 yang bisa mendapatkan reward. Jika tidak memenuhi kriteria maka tidak mendapatkan reward. Peneliti menstimulasi anak mengenai topik pembelajaran dengan tema kendaraan udara. Dan memberikan soal tes tulis kepada anak untuk mengukur hasil belajar anak. Peneliti mengawasi anak dalam proses pembelajaran dan saat proses pengerjaan soal. Peneliti mengumpulkan soal tes yang sudah dikerjakan siswa. Kemudian peneliti menilai hasil belajar anak dan memberikan reward sesuai dengan ketentuan jika siswa yang bisa mengerjakan soal mandiri tanpa bantuan dan mendapatkan skor 3-4 maka

mendapatkan reward.

Hasil pelaksanaan posttest kelas eksperimen diperoleh skor tertinggi sebesar 40 dan skor terendah sebesar 30 dengan nilai rata-rata 37,67 dengan kategori “baik”. Pada kelas eksperimen siswa yang mendapatkan nilai 40 sebanyak 4 orang, yang mendapatkan nilai 39-35 sebanyak 11 orang, dan orang yang mendapatkan nilai dibawah 35 sebanyak 3. Dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 1. Interval Pretest Experimen

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 24	2	11.1	11.1	11.1
26	1	5.6	5.6	16.7
27	1	5.6	5.6	22.2
32	1	5.6	5.6	27.8
34	2	11.1	11.1	38.9
35	1	5.6	5.6	44.4
37	1	5.6	5.6	50.0
38	2	11.1	11.1	61.1
39	6	33.3	33.3	94.4
40	1	5.6	5.6	100.0
Total	18	100.0	100.0	

Kategori	Normal	Frekuensi	Presentase
Sangat Baik	$40 \leq x$	1	5,6%
Baik	$29 \leq x < 40$	13	72,2%
Cukup	$x < 29$	4	22,2%
Total		18	100%

Tabel 2. Interval Posttest Experimen

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 30	1	5.6	5.6	5.6
34	2	11.1	11.1	16.7
35	1	5.6	5.6	22.2
36	1	5.6	5.6	27.8
38	2	11.1	11.1	38.9
39	7	38.9	38.9	77.8
40	4	22.2	22.2	100.0
Total	18	100.0	100.0	

Kategori	Normal	Frekuensi	Presentase
Sangat Baik	$40 \leq x$	4	22,22%
Baik	$35 \leq x < 40$	11	61,11%
Cukup	$x < 35$	3	16,67%
Total		18	100%

Sedangkan untuk kelas kontrol, peneliti melakukan perencanaan seperti menyiapkan indikator penilaian hasil belajar, dan RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian) untuk menunjang kegiatan yang akan dilakukan.

Kemudian untuk pelaksanaan pretest kelas kontrol, diperoleh skor tertinggi sebesar 36 dan skor terendah sebesar 30 dengan rata-rata 33.94 berada pada kategori “baik”. Ada 6 siswa yang mendapatkan nilai 36. Siswa yang mendapatkan nilai 35-32 sebanyak 8 siswa. Siswa yang mendapatkan nilai dibawah 32 sebanyak 4 siswa. Dapat dilihat pada tabel 3.

Pelaksanaan pembelajaran pada kelas kontrol, peneliti menstimulasi anak mengenai topik pembelajaran dengan tema kendaraan udara. Dan memberikan soal tes tulis kepada anak untuk mengukur hasil belajar anak. Peneliti mengawasi anak dalam proses pembelajaran dan saat proses pengerjaan soal. Peneliti mengumpulkan soal tes yang sudah dikerjakan siswa.

Hasil pelaksanaan posttest kelas kontrol, diperoleh nilai tertinggi sebesar 36 dan terendah sebesar 32 dengan nilai rata-rata 34,94 berada pada kategori “baik”. Ada 7 siswa yang mendapatkan nilai 36. Siswa yang mendapatkan nilai 35-32 sebanyak 8 siswa. Siswa yang mendapatkan nilai dibawah 34 sebanyak 3 siswa. Dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 3. Interval Pretest Kontrol

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 30	1	5.6	5.6	5.6
31	3	16.7	16.7	22.2
33	3	16.7	16.7	38.9
34	2	11.1	11.1	50.0
35	3	16.7	16.7	66.7
36	6	33.3	33.3	100.0
Total	18	100.0	100.0	

Kategori	Normal	Frekuensi	Presentase
Sangat Baik	$36 \leq x$	6	33,34%
Baik	$32 \leq x < 36$	8	44,44%
Cukup	$x < 32$	4	22,22%
Total		18	100%

Tabel 4. Interval Posttest Kontrol

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 32	1	5.6	5.6	5.6
33	2	11.1	11.1	16.7
34	1	5.6	5.6	22.2
35	7	38.9	38.9	61.1
36	7	38.9	38.9	100.0
Total	18	100.0	100.0	

Kategori	Normal	Frekuensi	Presentase
Sangat Baik	$36 \leq x$	7	38,9%
Baik	$34 \leq x < 36$	8	44,4%
Cukup	$x < 34$	3	16,7%
Total		18	100%

Hasil pretest kelas eksperimen menunjukkan hasil rata-rata skor sebesar 34,61 sedangkan untuk posttest kelas eksperimen memperoleh skor rata-rata sebesar 37,67. Dan untuk kelas kontrol pada pretest memperoleh nilai rata-rata sebesar 33,94 sedangkan posttest kelas kontrol memperoleh rata-rata sebesar 34,94. Meskipun rata-rata kelas kontrol dan eksperimen tersebut sama-sama mengalami peningkatan, namun dapat dilihat bahwa kelas eksperimen mengalami

peningkatan yang lebih tinggi dari kelas kontrol. Pada kelas eksperimen rata-rata kelas dari pretes ke postes meningkat hingga 3,06 poin, sedangkan rata-rata kelas pada siswa kelas kontrol dari pretes ke postes meningkat 1 poin saja. Sehingga dapat dikatakan bahwa pemberian reward stiker bintang berpengaruh pada hasil belajar siswa RA Al-Muhajirin Kota Bitung.

Berdasarkan hasil uji t, nilai t hitung yang diperoleh yaitu $4,539 > t$ tabel 1,691, maka berdasarkan pengambilan keputusan melalui perbandingan nilai t hitung dengan t tabel, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan kata lain penggunaan reward stiker bintang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa RA Al-Muhajirin Kota Bitung.

PEMBAHASAN

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar terbagi menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan psikomotorik. Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Di antara ketiga ranah tersebut, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru disekolah karena berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam menguasai pelajaran (Zainal, 2010). Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku peserta didik yang terjadi setelah mengikuti pembelajaran. Dan hasilnya dituangkan dalam bentuk nilai.

dalam pembelajaran ini peneliti melakukan pemberian reward stiker bintang bagi siswa yang dapat mengejarkan soal tanpa bantuan orang lain dan berhasil mencapai nilai yang sudah ditentukan. Hal ini memberikan kesempatan yang lebih besar kepada masing-masing siswa untuk dapat berusaha mendapatkan reward tersebut dan hasil yang baik. Pada setiap pertemuan, siswa diberikan soal sebagai latihan pengembangan kognitif mereka terkait materi yang diajarkan.

Sebelum diberikan perlakuan kelas kontrol dan kelas eksperimen, akan diberikan pre-test dengan tujuannya untuk mengetahui kemampuan awal masing-masing siswa pada setiap kelas. Hasil penelitian yang telah dilakukan didapatkan hasil kemampuan awal rata-rata siswa untuk kelas eksperimen adalah sebesar 34,61 dan kelas kontrol sebesar 33,94. Hal ini menunjukkan bahwa kedua kelas tersebut memiliki kemampuan awal yang tidak jauh berbeda dengan kata lain antara kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai kemampuan awal yang relatif sama.

Setelah diberikan pre-test untuk kedua kelas, kemudian masing-masing kelas akan diberikan sebuah perlakuan yaitu untuk kelas eksperimen menggunakan penggunaan reward stiker bintang dan kelas kontrol menggunakan

metode konvensional untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Setelah treatment, siswa kelas kontrol maupun siswa kelas eksperimen diberikan post-test bertujuan untuk mengetahui kemampuan akhir siswa setelah diberikan sebuah perlakuan. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa rata-rata pretest kelas eksperimen adalah 34,61, sedangkan untuk rata-rata nilai posttest kelas eksperimen adalah 37,67. Adapun nilai rata-rata pretest kelas kontrol adalah 33,94 dan nilai posttest kelas kontrol adalah 34,94. Dari rata-rata tersebut dapat dinilai bahwa terdapat perubahan pada nilai siswa eksperimen sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan. Artinya secara tidak langsung pembelajaran dengan pemberian *reward* yang diterapkan sudah efektif dan ada pengaruh dalam proses pembelajaran. Karena dalam adanya pemberian *reward* anak lebih aktif dan tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran. Menurut Purwanto, pada dasarnya pemberian *reward* dapat meningkatkan semangat siswa yang dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa sehingga siswa bisa mendapatkan hasil belajar yang tinggi (Purwanto, 2011).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian hipotesis mengenai pengaruh pemberian *reward* stiker bintang pada hasil belajar siswa RA Al-Muhajirin Kota Bitung, sebelum diberikan perlakuan kelas kontrol dan kelas eksperimen, akan diberikan pre-test dengan tujuannya untuk mengetahui kemampuan awal masing-masing siswa pada setiap kelas. Hasil penelitian yang telah dilakukan didapatkan hasil kemampuan awal rata-rata siswa untuk kelas eksperimen adalah sebesar 34,61 dan kelas kontrol sebesar 33,94. Hal ini menunjukkan bahwa kedua kelas tersebut memiliki kemampuan awal yang tidak jauh berbeda dengan kata lain antara kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai kemampuan awal yang relatif sama. Dan setelah diadakan perlakuan untuk kelas eksperimen dengan pemberian *reward* stiker bintang, nilai posttest kelas eksperimen adalah 37,67. Adapun nilai rata-rata posttest kelas kontrol adalah 34,94. Hal ini dapat disimpulkan bahwa hasil belajar menggunakan pemberian *reward* stiker bintang dapat berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Referensi

- Budiningsih, Asri. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Kompri, 2015. *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Purwanto, 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Purwanto, M. Ngalm, 2009. *Ilmu pendidikan Teoritis dan Praktis*, Bandung: Remaja Rosdakarya
- Rosyid, Zaiful dan Ulfatur Rahmah, 2019. *Reward dan Punishment: Konsep dan Aplikasi*, Malang: Literasi Nusantara.
- Stantrock. 2011. *Psikologi Pendidikan*, Penerjemah Diana Angelica. Jakarta: Salemba Humanika.
- Sudjana, Nana, 1995. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sutanto, Ahmad, 2017. *Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: PT Bumi Aksara
- Uno, Hamzah, 2016. *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Wiyani, Novan Ardy dan Barnawi. 2012. *Format Paud*. Yogyakarta: Ar-Ruzz.
- Zainal, Aqib. 2010. *Profesionalisme Guru Dalam Pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Insan Cendekia.