



**PENGARUH IMPLEMENTASI *REWARD SYSTEM* DAN MOTIVASI
BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN IPS (SEJARAH) TERHADAP
PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS VII DI SMP NEGERI 4
SEMARANG TAHUN AJARAN 2012/2013**

SKRIPSI

Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Ermi Misgiyanti

**PERPUSTAKAAN
UNNES
3101409071**

JURUSAN SEJARAH

FAKULTAS ILMU SOSIAL

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2013

PERSETUJUAN BIMBINGAN

Rancangan Skripsi yang berjudul “Pengaruh Implementasi *Reward System* dan Motivasi Belajar dalam Pembelajaran IPS (Sejarah) Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 4 Semarang Tahun Ajaran 2012/2013” ini telah disetujui oleh pembimbing skripsi pada :

Hari :

Tanggal :

Menyetujui,

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. Karyono, M.Hum

NIP. 195106061980031003

196312151989011001

Drs. Ibnu Sodik, M.Hum

NIP.

PERPUSTAKAAN
UNNES

Mengetahui

Ketua Jurusan Sejarah

Arif Purnomo, S.Pd. S.S. M.Pd

NIP. 197301311999031002

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan didepan Sidang Panitia Ujian Skripsi
Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang pada :

Hari :

Tanggal :

Penguji

Dr. Cahyo Budi Utomo, M.Pd

NIP. 196111211986011001

Menyetujui,

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. Karyono, M.Hum

NIP. 195106061980031003

Drs. Ibnu Sodik, M.Hum

NIP.196312151989011001

PERPUSTAKAAN
UNNES

Mengetahui

Dekan Fakultas Ilmu Sosial

Dr. Subagyo, M.Pd

NIP. 195108081980031003

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis didalam skripsi ini benar-benar hasil karya sendiri, bukan jiplakan dari hasil karya tulis orang lain, baik sebagian ataupun seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 26 Juni 2013

Ermi Misgiyanti

NIM. 3101409071



MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

1. *Sesungguhnya dibalik kesulitan itu ada kemudahan (Q.S. Alam Nasyrah:6).*
2. *Jadikanlah sabar dan shalat sebagai penolongmu, sesungguhnya Allah bersama-sama orang yang sabar (Q.S. Al-Baqarah:153).*
3. *Cita-cita harus dikejar agar menjadi sebuah kenyataan niat, sabar dan tetap semangat.*

Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. *Kedua orangtuaku, terimakasih untuk doa dan kasih sayang serta dukungannya selama ini.*
2. *Kakak dan adikku tersayang, terimakasih untuk doa dan dukungannya.*
3. *Sulistiono.*
4. *Teman-teman ku Muji Widayati, Siti Nurul Faizah, Afiatun Nisa, dan Annisak S F.*
5. *Teman-teman Pendidikan Sejarah'09.*
6. *Teman-teman kos sketers.*
7. *Almamaterku tercinta.*

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, karunia, dan hidayahNya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Shalawat serta salam semoga selalu tercurah kepada teladan terbaik Rasulullah SAW, beserta keluarga, sahabat, dan orang-orang yang mengikuti beliau hingga hari akhir.

Penulisan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi tugas akhir dalam rangka menyelesaikan studi Strata Satu untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan. Terelesaikannya skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan bimbingan berbagai pihak, sudah sepatutnya dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman M.Hum. Rektor Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan kemudahan administrasi dalam penyusunan skripsi ini.
2. Dr. Subagyo, M.Pd. Dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian.
3. Arif Purnomo, S.Pd. S.S. M.Pd. ketua Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian.
4. Drs. Karyono, M.Hum. Dosen Pembimbing I, yang dengan kesabaran dan ketekunan telah memberikan bimbingan, dukungan, dan bantuan dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Drs. Ibnu Sodiq, M.Hum. Dosen Pembimbing II, yang dengan kesabaran dan ketekunan telah memberikan bimbingan, dukungan, dan bantuan dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Drs. Ringsun Suratno M.Pd. Kepala sekolah SMP Negeri 4 Semarang yang telah memberikan ijin penelitian sehingga penulis dapat melaksanakan penelitian dengan lancar.
7. Pak M. Imron selaku guru pengampu mata pelajaran Sejarah kelas VII di SMP Negeri 4 Semarang yang telah memandu dalam melakukan tes *Reward System* dan Motivasi Belajar.

8. Orang tua, kakak, dan adik saya yang telah memberikan bantuan moril dan materiil serta doanya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini dengan lancar.
9. Teman-teman pendidikan Sejarah angkatan 2009 yang namanya tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak memberi motivasi, saran dan masukan kepada penulis dalam penelitian yang dilakukan.

Semoga skripsi ini dapat memberikan sumbangsih kepada dunia pendidikan dan memberikan manfaat kita semua.

Semarang, 26 Juni 2013

Penyusun

Ermi Misgiyanti

NIM. 3101409071



SARI

Ermi Misgiyanti. 2013. “Pengaruh Implementasi *Reward System* dan Motivasi Belajar dalam Pembelajaran IPS (Sejarah) Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VII di SMP Negeri 4 Semarang Tahun Ajaran 2012/2013”. Skripsi. Jurusan Pendidikan Sejarah. Fakultas Ilmu Sosial. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I. Drs. Karyono, M.Hum. II. Drs. Ibnu Sodik, M.Hum.
Kata Kunci : Prestasi Belajar, *Reward System*, Motivasi Belajar.

Pendidikan merupakan sarana utama dalam membentuk dan menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Salah satu indikator tercapainya tujuan pembelajaran dapat diketahui dengan melihat prestasi yang diraih oleh siswa. Hasil observasi dokumen menunjukkan bahwa perolehan nilai mata pelajaran IPS (sejarah) masih banyak yang belum mencapai nilai KKM. Pada observasi awal dilakukan wawancara dengan beberapa siswa yang mengatakan bahwa guru sejarah masih jarang memberikan *reward* kepada siswa yang berprestasi. Selain itu observasi juga dilakukan dengan cara pengamatan didalam kelas pada saat pelajaran, peneliti menemukan guru sejarah pada saat pelajaran dalam memberikan motivasi belajar kepada siswa masih kurang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah *reward system* berpengaruh terhadap motivasi belajar, *reward system* dan motivasi belajar berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa secara parsial.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 4 Semarang Tahun Ajaran 2012/2013. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah angket *reward system* dan motivasi belajar untuk siswa serta dokumentasi SMP Negeri 4 Semarang. Analisis regresi yang digunakan adalah analisis regresi berganda karena penelitian ini menggunakan dua atau lebih variabel independen, dengan persamaan $Y = \alpha + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2$, dengan Y (prestasi belajar), X_1 (*reward system*), X_2 (motivasi belajar).

Hasil penelitian adalah ada pengaruh *reward system* dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar mata pelajaran IPS (Sejarah) pada siswa kelas VII SMP Negeri 4 Semarang tahun ajaran 2012/2013 secara parsial. Out put SPSS pengaruh X_1 terhadap X_2 sebesar 0,896, sedangkan X_1 terhadap Y sebesar 0,671 dan X_2 terhadap Y sebesar 0,291 semuanya dengan signifikan 0,000. Jadi semakin tinggi *reward* dan motivasi diberikan kepada siswa maka semakin tinggi pula prestasi belajarnya.

Simpulan dari penelitian ini yaitu terjadi peningkatan prestasi belajar jika *reward system* dan motivasi belajar tinggi. Saran bagi siswa yaitu siswa hendaknya selalu berusaha menghadapi kesulitan dalam memecahkan soal-soal sejarah. Semua guru dan walil kelas hendaknya selalu memberikan *reward* kepada siswa yang berprestasi, dan orangtua hendaknya selalu memberikan bimbingan dan motivasi agar siswa merasa mampu dan tidak ragu-ragu untuk melakukan suatu hal demi kemajuan diri mereka sendiri.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN KELULUSAN.....	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
SARI.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	9
1.3 Tujuan Penelitian	10
1.4 Manfaat Penelitian.....	10
1.5 Penegasan Istilah	11
BAB II LANDASAN TEORI.....	15
2.1 <i>Reward System</i>	15
2.1.1 Pengertian <i>Reward System</i>	15
2.1.2 Teknik penerapan <i>Reward System</i>	18
2.1.3 Tujuan Pemberian Hadiah.....	19
2.1.4 Macam-macam Hadiah.....	20
2.1.5 Syarat-syarat Ganjaran.....	20
2.2 Motivasi Belajar	21
2.2.1 Pengertian Motivasi Belajar.....	21
2.2.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar	23
2.2.3 Bentuk-bentuk Motivasi Belajar	25
2.2.4 Macam-macam Motivasi Belajar	27

2.2.5	Fungsi Motivasi Belajar	28
2.2.6	Prinsip-prinsip Motivasi Belajar	28
2.3	Prestasi Belajar.....	30
2.3.1	Pengertian Prestasi Belajar	30
2.3.2	Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar.....	31
2.4	Pembelajaran IPS (Sejarah)	33
2.4.1	Pengertian Pembelajaran IPS (Sejarah).....	33
2.4.2	Sasaran Pembelajaran Sejarah.....	35
2.4.3	Tujuan Pembelajaran Sejarah.....	36
2.4.4	Manfaat Pengajaran Sejarah.....	38
2.5	Kerangka berpikir.....	39
2.6	Hipotesis	41
BAB III METODE PENELITIAN		42
3.1	Metode Populasi dan Sampel Penelitian	42
3.1.1	Populasi	42
3.1.2	Sampel	42
3.2	Pendekatan Penelitian.....	43
3.3	Variabel Penelitian	43
3.3.1	Variabel Bebas	44
3.3.2	Variabel Terikat.....	44
3.4	Teknik Pengumpulan Data	45
3.4.1	Metode Dokumentasi.....	45
3.4.2	Metode Angket atau Kuisisioner	45
3.5	Uji Instrumen Penelitian.....	46
3.5.1	Validitas.....	46
3.5.2	Reliabilitas.....	47
3.6	Teknik Analisis Data	47
3.6.1	Analisis Deskriptif Presentase	47
3.6.2	Uji Prasyarat regresi.....	50
3.6.2.1	Uji Normalitas	50
3.6.2.2	Uji Linieritas.....	50

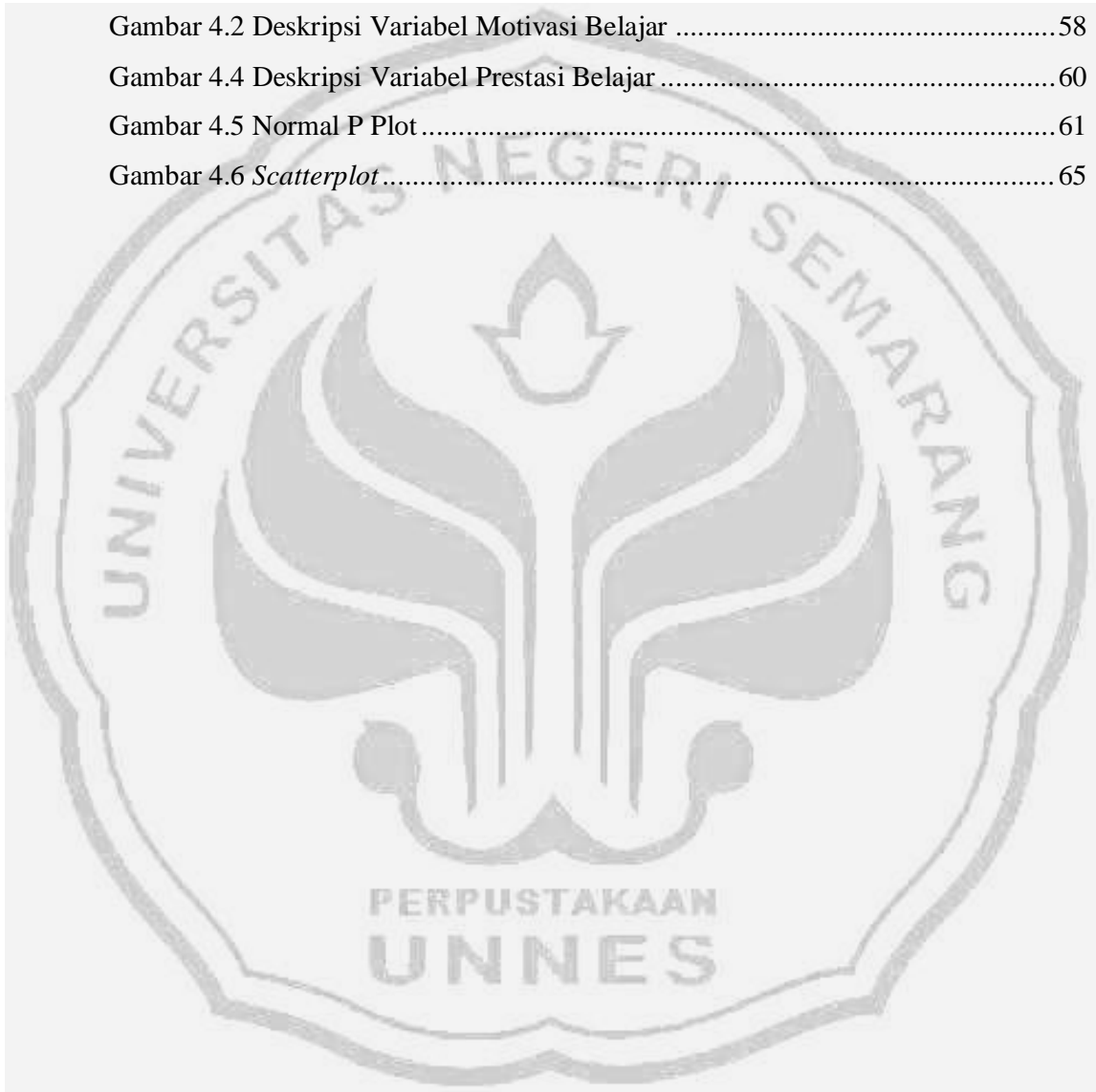
3.6.3 Uji Asumsi Klasik.....	50
3.6.3.1 Uji Multikolinieritas	50
3.6.3.2 Uji Heteroskedatisitas	51
3.6.4 Analisis Regresi Linier Berganda	52
3.7 Uji Hipotesis	52
3.7.1 Pengujian X_1 terhadap X_2	52
3.7.2 Pengujian X_1 terhadap Y.....	53
3.7.3 Pengujian X_2 terhadap Y.....	53
3.7.4 Koefisien Determinasi Parsial (r^2)	54
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	55
4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian	55
4.2 Deskripsi Variabel Penelitian	56
4.2.1 <i>Reward System</i>	57
4.2.2 Motivasi Belajar.....	58
4.2.3 Prestasi Belajar	59
4.3 Pengujian Prasyarat Analisis	61
4.3.1 Uji Normalitas	61
4.3.2 Uji Linieritas.....	62
4.4 Uji Asumsi Klasik.....	64
4.4.1 Uji Multikolinieritas.....	64
4.4.2 Uji Heteroskedatisitas	65
4.5 Analisis Regresi Linier Berganda	66
4.6 Pengujian Hipotesis Penelitian	67
4.6.1 Pengujian X_1 terhadap X_2	67
4.6.2 Pengujian X_1 terhadap Y	68
4.6.3 Pengujian X_2 terhadap Y	69
4.6.4 Koefisien Determinasi secara Parsial (r^2)	68
4.7 Pembahasan Hasil Penelitian	69
4.7.1 Pengaruh <i>Reward System</i> terhadap Motivasi belajar IPS (Sejarah).....	69
4.7.2 Pengaruh <i>Reward System</i> terhadap Prestasi Belajar IPS (Sejarah).....	71
4.7.3 Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar IPS (Sejarah).....	72

BAB V PENUTUP	74
5.1 Simpulan	74
5.2 Saran	75
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN	80



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir.....	41
Gambar 4.1 Deskripsi Variabel <i>Reward System</i>	57
Gambar 4.2 Deskripsi Variabel Motivasi Belajar	58
Gambar 4.4 Deskripsi Variabel Prestasi Belajar	60
Gambar 4.5 Normal P Plot.....	61
Gambar 4.6 <i>Scatterplot</i>	65



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Deskripsi Variabel <i>Reward System</i>	48
Tabel 3.2 Deskripsi Variabel Motivasi Belajar	49
Tabel 3.3 Kriteria Variabel Prestasi Belajar yang telah ditetapkan oleh SMP Negeri 4 Semarang	49
Tabel 4.1 Deskripsi Variabel <i>Reward System</i>	57
Tabel 4.2 Deskripsi Variabel Motivasi Belajar	58
Tabel 4.3 Kriteria Variabel Prestasi Belajar yang telah ditetapkan oleh SMP Negeri 4 Semarang	59
Tabel 4.4 Deskripsi Variabel Prestasi Belajar	59
Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas	61
Tabel 4.6 Hasil Uji Linieritas <i>Reward System</i>	62
Tabel 4.7 Hasil Uji Linieritas Motivasi Belajar	63
Tabel 4.8 Uji Multikolonieritas	64
Table 4.9 Analisis Linier Berganda	66
Table 4.10 Hasil Uji t	67
Table 4.11 Hasil Uji t	68
Table 4.12 Hasil Uji r^2	69

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 Angket Penelitian.....	80
LAMPIRAN 2 Tabulasi Data Hasil Uji Coba (X1).....	85
LAMPIRAN 3 Tabulasi Data Hasil Uji Coba (X2).....	88
LAMPIRAN 4 Tabulasi Data Hasil Penelitian (X1)	91
LAMPIRAN 5 Tabulasi Data Hasil Penelitian (X2)	93
LAMPIRAN 6 Data Nilai Siswa	95
LAMPIRAN 7 Uji Reliabilitas (X1).....	97
LAMPIRAN 8 Uji Reliabilitas (X2).....	99
LAMPIRAN 9 Gambar Normal P Plot.....	101
LAMPIRAN 10 Hasil Uji Normalitas	101
LAMPIRAN 11 Uji Linieritas <i>Reward System</i>	102
LAMPIRAN 12 Uji Linieritas Motivasi Belajar	102
LAMPIRAN 13 Uji Multikolonieritas	103
LAMPIRAN 14 Uji Heteroskedastisitas	103
LAMPIRAN 15 Analisis Linier Berganda.....	104
LAMPIRAN 16 Hasil Uji t	104
LAMPIRAN 17 Uji t	105
LAMPIRAN 18 Uji r^2	105
LAMPIRAN 19 Foto Penelitian	106
LAMPIRAN 20 Surat Keterangan Penelitian	108

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan sarana utama dalam membentuk dan menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas baik melalui pendidikan formal di sekolah maupun pendidikan informal di rumah. Pendidikan formal kegiatan utamanya adalah proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar merupakan kegiatan pokok sekolah yang didalamnya terjadi proses siswa belajar dan guru mengajar dalam konteks interaktif dan terjadi interaksi edukatif antara guru dan siswa, sehingga terdapat perubahan dalam diri siswa baik perubahan pada tingkat pengetahuan, pemahaman, dan ketrampilan maupun sikap. Melalui proses mengajar tersebut akan dicapai tujuan pendidikan tidak hanya dalam hal membentuk perubahan tingkah laku dalam diri siswa, akan tetapi juga meningkatkan pengetahuan yang ada dalam diri siswa (Hamalik, 2001:48). Pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan secara sadar pada setiap individu atau kelompok untuk merubah sikap dari tidak tahu menjadi tahu sepanjang hidupnya.

Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal dituntut untuk memberikan kualitas atau mutu dalam proses dan output yang dihasilkan. Salah satu indikator tercapainya tujuan pembelajaran dapat diketahui dengan melihat tinggi rendahnya prestasi yang diraih oleh siswa. Prestasi belajar merupakan pencerminan hasil belajar yang dicapai setelah mengikuti proses belajar mengajar (Tu'u, 2004:76).

Kemampuan, pemahaman, dan kualitas siswa dapat diketahui lewat prestasi belajar yang dimilikinya. Prestasi belajar tiap siswa dapat dilihat lewat nilai-nilai yang didapatkannya, seperti nilai Ulangan Harian, nilai Ujian Tengah Semester (UTS) dan nilai Ujian Akhir Semester (UAS).

Prestasi belajar dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor dari dalam diri siswa sendiri disebut faktor internal dan faktor dari luar siswa disebut faktor eksternal (Slameto, 2003:59). Faktor dari dalam diri siswa yang dapat mempengaruhi tingkat keberhasilan dapat berupa kesehatan, keadaan fisik, bakat khusus, minat, motivasi, disiplin, partisipasi dan perhatian serta keadaan emosinya, sedangkan dari luar siswa dapat berupa fasilitas belajar yang tersedia, keadaan sekolah maupun keadaan masyarakat dimana siswa itu berada.

Prestasi belajar akan optimal apabila mendapat motivasi yang tepat (Sardiman, 2006:75). Kegagalan belajar siswa jangan begitu saja mempersalahkan pihak siswa, sebab mungkin saja ada faktor lain yang menyebabkan seperti guru tidak berhasil dalam memberikan motivasi yang mampu membangkitkan semangat siswa untuk belajar. Tugas guru adalah bagaimana mendorong siswa agar pada dirinya tumbuh motivasi sehingga dapat mencapai prestasi belajar yang maksimal disetiap mata pelajaran sesuai dengan standar KKM (kriteria ketuntasan minimum) yang ditentukan oleh pihak sekolah termasuk pada mata pelajaran IPS (Sejarah). Pembelajaran IPS yang ada di tingkat SMP merupakan pembelajaran IPS terpadu yang terdiri dari ilmu-ilmu sosial seperti Sejarah, Geografi, Ekonomi, dan Pendidikan Kewarganegaraan.

Pembelajaran IPS (Sejarah) disekolah bertujuan agar siswa memperoleh kemampuan berpikir historis dan pemahaman sejarah. Melalui pembelajaran sejarah siswa diharapkan mampu mengembangkan kompetensi untuk berpikir secara kronologis dan memiliki pengetahuan tentang masa lampau yang dapat digunakan untuk memahami dan menjelaskan proses perkembangan dan perubahan masyarakat serta keragaman sosial budaya dalam rangka menemukan dan menumbuhkan jati diri bangsa ditengah-tengah kehidupan masyarakat dunia. IPS (Sejarah) dipelajari selain untuk mengetahui peristiwa masa lampau juga untuk bekal kehidupan masa depan atau masa yang akan datang.

Berdasarkan hasil observasi peneliti bahwa proses pembelajaran IPS (Sejarah) yang terjadi di kelas VII SMP Negeri 4 Semarang dirasa kurang menarik perhatian siswa, dilihat dari minat siswa pada saat mengikuti pelajaran sejarah siswa masih ada yang berbicara sendiri, ada yang bermain sendiri, ada yang bercanda dengan teman sebangkunya, dan ada juga yang melamun ketika guru sedang menjelaskan materi pelajaran, bahkan ada yang menahan rasa ngantuknya karena takut tidur dikelas. Kurangnya perhatian guru pada siswa pada saat pelajaran sejarah dan karakter siswa kelas VII yang masih memiliki sifat kekanak-kanakan yang belum bisa hilang secara total ini yang harus diperhatikan oleh guru mata pelajaran IPS (sejarah).

Hal ini menyebabkan perhatian siswa terhadap pelajaran IPS (Sejarah) belum bisa terfokuskan. Materi pelajaran IPS (Sejarah) sering dianggap siswa sebagai mata pelajaran hafalan, maka dari itu kebanyakan siswa kurang menyukai pelajaran IPS (Sejarah). Selain itu juga metode yang digunakan oleh guru mata

pelajaran sejarah kurang variatif. Guru masih suka menggunakan cara konvensional atau ceramah yang ceritanya masih sama persis seperti yang dibuku panduan belajar siswa. Kurangnya minat dan motivasi siswa terhadap mata pelajaran sejarah ini akan mempengaruhi prestasi belajar mereka.

Metode yang digunakan dalam kegiatan proses belajar mengajar sangat mempengaruhi prestasi belajar siswa. Makin baik metode yang digunakan akan makin efektif pula pencapaian tujuan. Hasil belajar merupakan salah satu tujuan yang ingin dicapai dalam proses belajar mengajar. Selain itu, proses belajar merupakan salah satu indikator dari mutu pengajaran yang pada akhirnya mencerminkan mutu pendidikan. Banyaknya metode yang digunakan belum tentu bisa membuat pembelajaran berhasil mencapai tujuan. Maka dari itu guru harus lebih kreatif, inovatif dan mampu memberikan hal yang berbeda dalam kegiatan pembelajaran agar siswa lebih tertarik pada pelajaran sejarah, tidak merasa bosan ataupun jenuh setiap kali bertemu mata pelajaran IPS (sejarah), salah satu alternatif yang bisa digunakan untuk meningkatkan tujuan pembelajaran yaitu penggunaan *reward system* (hadiah atau penghargaan atau ganjaran) sebagai alat pendidikan.

Reward adalah alat untuk mendidik anak-anak supaya anak merasa senang karena perbuatan atau pekerjaannya mendapatkan penghargaan (Purwanto, 2006:182). Hadiah (*reward*) merupakan sesuatu yang menyenangkan dan digemari oleh anak-anak yang diberikan kepada siapa saja yang dapat memenuhi harapan yakni mencapai tujuan yang ditentukan, atau bahkan mampu melebihinya. Besar kecilnya hadiah yang diberikan kepada yang berhak,

tergantung dari banyak hal, terutama ditentukan oleh tingkat pencapaian yang diraih (Arikunto, 1990:160). *Reward* adalah segala sesuatu yang berupa penghargaan yang menyenangkan perasaan yang diberikan kepada siswa karena hasil baik dalam proses pendidikan dengan tujuan agar senantiasa melakukan pekerjaan yang baik dan terpuji.

Reward telah menjadi salah satu bagian dalam dunia pendidikan, *reward system* merupakan suatu penghargaan atau hadiah yang diberikan kepada siswa berprestasi. *Reward* ini mempunyai kedudukan yang penting dalam proses pembelajaran disekolah yaitu sebagai stimulus untuk merangsang siswa agar memiliki motivasi dalam belajar sehingga siswa bisa mengikuti pelajaran dengan maksimal kemudian siswa mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru. Namun pada kenyataannya, sebagian besar pendidik menganggapnya sebagai suatu hal yang remeh dan melupakannya. Bahkan mungkin ada yang beranggapan bahwa *reward* itu tidak penting karena akan membuang-buang waktu dan biaya. Tidak semua *reward* itu harus berbentuk barang tapi juga bisa berupa pujian atau sanjungan. Penghargaan atau hadiah (*Reward*) jarang sekali diberikan, kecuali saat kelulusan, naik kelas, menang olimpiade dan hal – hal yang sifanya momentum.

Reward (penghargaan) atau hadiah yang diberikan oleh seorang guru kepada siswa kadang-kadang membuat siswa melakukan sesuatu itu karena hadiah atau penghargaan atau pujian dan ketika itu tidak diperoleh maka anak akan kehilangan motivasinya untuk belajar. Siswa berlomba-lomba aktif dikelas dengan tujuan tertentu yaitu untuk mendapatkan *reward* tersebut, maka jika guru tidak

memberikan *reward* siswa akan malas untuk mengikuti pelajaran yang bersangkutan. Ada juga siswa dalam mendapatkan *reward* hanya untuk menunjukkan kepada teman-temannya kalau dia lebih unggul dari pada mereka.

Hal ini yang ditakutkan karena bisa menimbulkan kecemburuan sosial diantara siswa. Maka dari itu guru dalam mengaplikasikan *reward system* ini harus dengan baik dan benar agar tidak terjadi kesalahpahaman dan rasa iri pada siswa.

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. Maka dengan *reward* ini seseorang mengerjakan perbuatan baik atau mencapai suatu prestasi yang tertentu diberikan suatu *reward* yang menarik sebagai imbalan. *Reward* merupakan alat pendidikan yang mudah dilaksanakan dan sangat menyenangkan bagi para siswa. Maksud dari pendidikan memberikan *reward* kepada siswa adalah supaya siswa menjadi lebih giat lagi usahanya untuk memperbaiki atau mempertinggi prestasi yang telah dicapainya, dengan kata lain siswa menjadi lebih keras kemauannya untuk belajar lebih baik. Untuk itu, *reward* dalam suatu pendidikan sangat dibutuhkan kebenarannya demi meningkatkan motivasi belajar siswa (Purwanto, *op.cit.* hal. 182).

Penghargaan hanya diperuntukan bagi siswa-siswa yang betul-betul menunjukkan prestasi gemilang, jangan diberikan hanya kepada anak-anak yang berprestasi cukup saja, meskipun sebetulnya prestasi tersebut sudah cukup tinggi jika dibandingkan dengan standar (Arikunto, *op.cit.* hal. 162). Tujuan pemberian

hadiah adalah upaya agar siswa mau berusaha keras untuk mencapai hasil yang betul-betul istimewa. Hadiah atau penghargaan yang diberikan kepada siswa diharapkan bisa membuat siswa memiliki semangat yang lebih tinggi lagi untuk belajar, tidak hanya belajar tetapi juga hal-hal lain yang bermanfaat.

Berdasarkan observasi awal peneliti juga menemukan bahwa guru mata pelajaran IPS (sejarah) dalam memberikan motivasi belajar kepada siswa masih kurang, pada saat guru sejarah menjelaskan siswa juga terlihat tidak semangat untuk menyimak penjelasan guru dan ketika ditanya siswa hanya diam dan tersenyum karena tidak bisa menjawab. Guru mata pelajaran sejarah juga masih kurang memberikan selingan benda untuk mencairkan suasana kelas disaat siswa tegang dan malas mengikuti pelajaran.

Motivasi adalah perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Istilah motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat. Motif tidak dapat diamati secara langsung, tetapi dapat diinterpretasikan dalam tingkah lakunya, berupa rangsangan, dorongan, atau pembangkit tenaga munculnya suatu tingkah laku tertentu. Motivasi dapat mendorong seseorang untuk melakukan segala hal baik yang disukai maupun yang tidak disukai untuk memenuhi kebutuhannya sendiri (Hamalik, 2008:154).

Motivasi yang dimiliki seseorang bisa dari dirinya sendiri dan juga bisa datang dari orang lain. Motivasi adalah dorongan dasar yang menggerakkan seseorang bertindak laku. Dorongan ini berada pada diri seseorang yang

menggerakkan untuk melakukan sesuatu yang sesuai dengan dorongan dalam dirinya. Suatu prinsip yang mendasari tingkah laku ialah bahwa individu selalu mengambil jalan pendek untuk menuju suatu tujuan. Sebagai suatu masalah didalam kelas, motivasi adalah proses membangkitkan, mempertahankan, dan mengontrol minat-minat (Uno, 2011: 157). Untuk melakukan sesuatu setiap orang membutuhkan motivasi, dan salah satunya yaitu dalam kegiatan belajar.

Motivasi merupakan suatu usaha yang disadari untuk menggerakkan, mengarahkan dan menjaga tingkah laku seseorang agar ia didorong untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atas tujuan tertentu (Sardiman, *op.cit.* hal. 75). Motivasi mengakibatkan kondisi psikologi siswa menjadi terdorong untuk belajar dengan senang dan belajar secara bersungguh-sungguh, yang pada gilirannya akan terbentuk cara belajar siswa yang sistematis, penuh konsentrasi dan dapat menyelesaikan kegiatan-kegiatannya. Seorang siswa yang sekolah memiliki motivasi belajar yang tinggi akan rajin mengerjakan segala tugas yang dibebankan kepadanya. Siswa juga akan rajin belajar untuk mengulang semua materi pelajaran yang diberikan, sehingga pada akhirnya prestasi yang didapatkan akan meningkat. Seorang siswa yang memiliki motivasi yang rendah akan malas untuk belajar sehingga akan berpengaruh juga terhadap prestasi belajarnya.

Hasil observasi dokumen hasil belajar mata pelajaran IPS (sejarah) siswa kelas VII di SMP Negeri 4 Semarang dilihat dari daftar nilai mata pelajaran sejarah kelas VII, menunjukkan bahwa perolehan nilai sejarah belum mencapai hasil yang maksimal. Siswa dikatakan memperoleh hasil belajar yang baik jika

sudah mendapat nilai di atas batas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yaitu 73 yang telah ditentukan oleh SMP Negeri 4 Semarang.

Observasi wawancara juga dilakukan dengan beberapa siswa kelas VII SMP Negeri 4 Semarang, mengatakan bahwa guru sejarah jarang memberikan *reward* pada setiap pertemuan pelajaran padahal pelajaran sejarah di SMP hanya memiliki 1 jam perminggunya. SMP Negeri 4 Semarang ini merupakan salah satu sekolah yang sudah mengaplikasikan *reward system* dalam proses belajar mengajarnya termasuk guru mata pelajaran sejarah. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Implementasi *Reward System* dan Motivasi Belajar dalam Pembelajaran IPS (Sejarah) terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VII di SMP Negeri 4 Semarang Tahun Ajaran 2012/2013.**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka permasalahan ini dirumuskan sebagai berikut.

1. Apakah implementasi *reward system* berpengaruh terhadap motivasi belajar dalam pembelajaran IPS (sejarah) siswa kelas VII di SMP Negeri 4 Semarang tahun ajaran 2012/2013 ?
2. Apakah implementasi *reward system* berpengaruh terhadap prestasi belajar dalam pembelajaran IPS (sejarah) siswa kelas VII di SMP Negeri 4 Semarang tahun ajaran 2012/2013?

3. Apakah implementasi motivasi belajar berpengaruh terhadap prestasi belajar dalam pembelajaran IPS (sejarah) siswa kelas VII di SMP Negeri 4 Semarang tahun ajaran 2012/2013 ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini yaitu.

1. Untuk mengetahui apakah implementasi *reward system* berpengaruh terhadap motivasi belajar dalam pembelajaran IPS (sejarah) siswa kelas VII di SMP Negeri 4 Semarang tahun ajaran 2012/2013.
2. Untuk mengetahui apakah implementasi *reward system* berpengaruh terhadap prestasi belajar dalam pembelajaran IPS (sejarah) siswa kelas VII di SMP Negeri 4 Semarang tahun ajaran 2012/2013.
3. Untuk mengetahui apakah implementasi motivasi belajar dalam pembelajaran IPS (Sejarah) berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 4 Semarang tahun ajaran 2012/2013.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis
 - a. Untuk menambah khasanah ilmu pengetahuan khususnya bidang pendidikan sejarah.
 - b. Dapat menambah pengetahuan penulis mengenai implementasi *reward system* dan motivasi belajar dalam proses belajar mengajar.

c. Dapat dijadikan salah satu referensi apabila ada penelitian lebih lanjut.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Untuk melatih dan mengembangkan kemampuan dalam bidang penelitian dan menambah pengetahuan serta wawasan tentang implementasi *reward system* dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa.

b. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat membantu sekolah untuk mengetahui seberapa efektif implementasi *reward system* dan motivasi belajar ini, terutama untuk mata pelajaran IPS (sejarah) dan dapat melakukan perbaikan untuk kemajuan SMP Negeri 4 Semarang.

1.5 Penegasan Istilah

Penegasan istilah digunakan untuk menghindari bermacam-macam interpretasi dan untuk mewujudkan kesatuan berpikir, cara pandang, dan anggapan tentang segala sesuatu pada penelitian ini maka penegasan istilah sangatlah penting. Penelitian ini merupakan penelitian ekspos fakto (*expost facto*). Penelitian *expost facto* merupakan penelitian dimana variabel-variabel bebas telah terjadi ketika peneliti mulai dengan pengamatan variabel terikat dalam suatu penelitian.

1.5.1 *Reward System*

Ganjaran menurut bahasa berasal dari bahasa Inggris *reward* yang berarti penghargaan atau hadiah (John M. Echols dan Hasan Shadily, 1996:482). *Reward* atau penghargaan merupakan respon terhadap suatu tingkah laku yang dapat meningkatkan kemungkinan terulang kembalinya tingkah laku tersebut. *Reward* yang biasanya lebih dikenal dengan kata penghargaan atau hadiah ini merupakan stimulus yang digunakan oleh seseorang untuk memancing seseorang juga agar orang tersebut bisa merespon apa yang kita katakan.

Reward system didalam dunia pendidikan ini juga bisa digunakan sebagai alat untuk membantu proses pembelajaran. *Reward* ini juga bisa digunakan sebagai alat untuk peningkatan motivasi belajar siswa. Selain untuk motivasi, *reward* juga bertujuan agar seseorang menjadi giat lagi usahanya untuk memperbaiki atau meningkatkan prestasi yang telah dapat dicapainya.

1.5.2 **Motivasi Belajar**

Motif diartikan sebagai daya upaya yang dapat mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motivasi dapat juga dikatakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang itu mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu (Sardiman, 2011:73).

Motivasi adalah suatu proses untuk menggiatkan motif-motif menjadi perbuatan atau tingkah laku untuk memenuhi kebutuhan dan mencapai tujuan, atau keadaan dan kesiapan dalam diri individu yang mendorong tingkah lakunya untuk berbuat sesuatu dalam mencapai tujuan (Usman, 2010:28). Motivasi tidak

saja penting karena menjadi faktor penyebab belajar, namun juga memperlancar belajar dan hasil belajar siswa. Pembelajaran yang diikuti oleh peserta didik yang termotivasi akan benar-benar menyenangkan, terutama bagi pendidik.

1.5.3 Prestasi Belajar

Prestasi belajar adalah hasil yang dicapai oleh seseorang setelah ia melakukan perubahan belajar, baik disekolah maupun diluar sekolah. Prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan baik secara individu maupun secara kelompok (Djamarah, 1994:19). Prestasi merupakan suatu hasil yang dicapai oleh seseorang ketika mengerjakan tugas atau pada kegiatan tertentu. Prestasi akademik adalah hasil belajar yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran disekolah atau diperguruan tinggi yang bersifat kognitif dan dilakukan dengan melalui pengukuran dan penilaian (Tu'u, *op.cit.* hal. 75).

Prestasi belajar adalah hasil yang telah dicapai atau diperoleh anak berupa nilai mata pelajaran yang di lakukan dengan cara mengevaluasi baik secara tes tertulis maupun tes lisan. Selain itu prestasi belajar juga merupakan hasil yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar.

1.5.4 Pembelajaran IPS (Sejarah)

Pembelajaran IPS sejarah merupakan pembelajaran yang membahas tentang suatu kejadian-kejadian yang ada didunia ini dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran sejarah pada dasarnya adalah pembelajaran yang membahas tentang kehidupan manusia baik yang hidup pada zaman dulu atau zaman sekarang.

Pembelajaran sejarah yang ada disekolah-sekolah memiliki ciri khas sebagai

pembelajaran yang membahas peristiwa yang terjadi yang ada di kehidupan pada masa lampau untuk menghadapi masa sekarang dan masa yang akan datang atau masa depan. Pengalaman masa lampau dapat dijadikan pijakan untuk menyikapi kehidupan nyata saat sekarang dan selanjutnya menciptakan kehidupan yang akan datang, pembelajaran sejarah disekolah-sekolah diharapkan mampu memberikan bekal sikap melalui peristiwa-peristiwa masa lampau.

Tujuan umum IPS ialah mengembangkan cara berpikir kritis dan kreatif dalam melihat hubungan manusia dan lingkungan hidupnya (Suprayogi, 2007:9). IPS dalam kurikulum 1975 adalah ilmu pengetahuan tentang manusia dalam lingkungan hidupnya. Ilmu yang mempelajari kegiatan hidup manusia dalam kelompok yang disebut masyarakat dengan menggunakan ilmu *political economic* sejarah sosiologi, antropologi, dan sebagainya. Ilmu pengetahuan sosial adalah bidang studi yang merupakan panduan atau fusi dari sejumlah mata pelajaran sosial (Suprayogi, *ibid.* hal. 7).

Sejarah yaitu ilmu yang mempelajari manusia dalam hubungan kelompok dalam wujud hubungan antar manusia dengan manusia, individu dengan kelompok, bentuk-bentuk lembaganya, susunan masyarakat, lapisan-lapisan atau tingkat masyarakat. Konsep-konsepnya antara lain yaitu sosialisasi, masyarakat, interaksi sosial, peranan, norma, nilai, sanksi, status, pranata sosial, dan ketergantungan (Suprayogi, *ibid.* hal. 39).

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Reward System

2.1.1 Pengertian Reward System

Reward didalam dunia pendidikan adalah pemberian sesuatu kepada siswa yang mempunyai prestasi baik atau tinggi dari pada siswa yang lainnya. *Reward* atau hadiah diberikan kepada siswa agar mereka termotivasi dan berlomba dengan temannya untuk menunjukkan siapa yang terbaik diantara mereka. *Reward* atau hadiah selain diberikan kepada siswa, biasanya juga diberikan oleh manager kepada karyawannya didalam sebuah perusahaan agar mereka memiliki motivasi yang tinggi dalam melaksanakan pekerjaan.

Hadiah didalam dunia pendidikan dapat diberikan kepada anak yang berprestasi tinggi, ranking satu, dua, atau tiga dari anak didik lainnya. Pemberian hadiah juga bisa diberikan dalam bentuk seperti berupa buku-buku tulis, pensil, dan bolpoin kemudian dibungkus dengan rapi. Pemberian hadiah seperti itu dapat dilakukan pada setiap kenaikan kelas. Dengan cara itu anak didik akan termotivasi untuk belajar guna mempertahankan prestasi belajar yang telah mereka capai dan tidak menutup kemungkinan akan mendorong anak didik lainnya untuk ikut berkompetensi dalam belajar. Hal ini merupakan gejala yang baik dan harus disediakan lingkungan yang kreatif bagi anak didik. Pemberian hadiah yang sederhana ini perlu digalakan karena relative murah dan dirasakan

cukup efektif untuk memotivasi anak didik dalam kompetensi belajar (Djamarah, 2008:106).

Ganjaran merupakan salah satu alat pendidikan yang digunakan disekolahan. Hadiah atau penghargaan adalah alat yang digunakan untuk mendidik anak-anak supaya mereka merasa senang, karena perbuatannya atau pekerjaannya mendapat hadiah atau penghargaan. Seorang pendidik memberikan ganjaran dengan maksud agar anak atau siswa menjadi lebih giat lagi berusaha untuk memperbaiki atau mempertinggi prestasi yang telah dicapainya, dengan kata lain siswa menjadi lebih keras kemampuannya untuk bekerja atau berbuat yang lebih baik lagi (Purwanto, 2006:182).

Penghargaan (*reward*) pada dasarnya mempunyai pengaruh yang positif pada kehidupan manusia, dapat memberikan dorongan kepada seseorang untuk memperbaiki tingkah lakunya dan sebaliknya apabila seseorang tidak mendapatkan penghargaan maka akan menurunkan bahkan meniadakan perilaku tersebut. Siswa yang memiliki prestasi akan mempertahankan prestasinya apabila guru memberikan penghargaan, bahkan dengan guru memberikan penghargaan atas prestasi siswa maka akan timbul motivasi kuat pada diri siswa untuk meningkatkan prestasinya. *Reward* dapat diartikan sebagai alat pendidikan yang menyenangkan dan bisa menjadi pendorong belajar bagi siswa sebagai hadiah atau ganjaran terhadap perilaku yang baik dari siswa dalam proses pembelajaran (Marno dan M. Idris, 2009:131)

Hadiah (*reward*) dalam hal ini dikatakan sebagai *reinforcer* atau penguat (Skinner dalam Ali, 2008:18). Hadiah atau *reward* yang menjadi *reinforcer* (penguatan) itu tidak selalu berupa benda atau materi saja akan tetapi masih ada yang lain. Pujian juga merupakan *reward* dan juga *reinforcer*, bahkan perasaan puas terhadap hasil yang dicapai dalam merespon suatu stimulus dari diri sendiri ternyata juga merupakan *reward* menjadi *reinforcer* (Ali, *Ibid.* hal 19.). Penguatan (*reinforcement*) merupakan respon terhadap perilaku yang kemungkinan terulangnya kembali perilaku tersebut. Penguatan dapat dilakukan dengan cara verbal dan non verbal dengan prinsip kehangatan, keantusiasan, kebermaknaan, dan menghindari respon yang negatif (Mulyasa, 2006:77).

Penguatan adalah respon positif dari guru atas perilaku positif atau berprestasi siswa dalam belajarnya dan tujuannya agar siswa dapat memiliki motivasi untuk mempertahankan dan meningkatkan prestasi tersebut. Hadiah (*reward*) sebagai dampak dari keberhasilan yang dicapai oleh siswa dapat menjadi penguat (*reinforcement*) terhadap hasil belajar, sedangkan hukuman sebagai dampak dari kegagalan dapat menghilangkan (*extinction*) tingkah laku yang tidak diinginkan, dengan memperoleh hadiah siswa menjadi memiliki rangsangan dan motivasi dalam belajar, sedangkan hukuman membuat siswa tidak akan mengulangi kesalahan atau kegagalan yang pernah dibuatnya atau dilakukan. Balikan sangat penting bagi siswa dalam proses belajar mengajar (Stone dan Nielson dalam Ali, *op.cit.* hal.7).

2.1.2 Teknik Penerapan *Reward System*

Berbagai teknik penggunaan *reward* diantaranya adalah sebagai berikut.

- a. Ungkap kata. Penggunaan teknik ini diharapkan mengikuti makna-makna dalam rangka memberi hadiah atau pujian yang akan bermanfaat dan lebih menarik perhatian. *Reward system* yang diberikan dengan mudah terhadap suatu perbuatan akan menghilangkan akibat-akibat yang tidak baik.
- b. Memberikan suatu materi. Cara ini selain untuk menunjukkan perasaan cinta, tetapi juga dapat menarik cinta dari anak, terutama apabila hal itu tidak diduga. Setiap orang tua hendaknya mengetahui apa yang disukai dan diharapkan oleh anaknya, sehingga hadiah yang diberikan berbedabeda sesuai dengan kondisi dan keadaan anaknya. Pada praktik pendidikan, cara ini dapat diberikan kepada anak didik dengan syarat benda yang diberikan terdapat relevansi dengan kebutuhan pendidikan.
- c. Memberikan senyuman atau tepukan. Senyuman sama sekali bukan suatu benda yang memberatkannya, tetapi ia mempunyai pengaruh yang sangat kuat, ketika berbicara dengan anak-anak maupun dengan murid-murid hendaknya seorang ayah atau seorang guru membagi pandangannya secara merata kepada mereka semua, sehingga mereka mendengarkannya dengan perasaan cinta dan kasih sayang serta tidak membenci pembicaraannya. Demikian juga dengan tepukan tangan, misalnya seorang guru menepuk-nepuk pundak siswanya ketika siswa tersebut mampu mengerjakan pekerjaan rumah dengan baik” (Setiyaningrum, 2012:9).

Ada beberapa cara penggunaan penguatan diantaranya yaitu :

- a. Penguatan pada Pribadi Tertentu

Pemberian penguatan harus jelas diberikan kepada siapa, lebih baik sebutkan namanya dan arah pandangan guru tertuju kepada siswa tersebut.

- b. Penguatan pada Kelompok

Pemberian penguatan tidak hanya dapat diberikan kepada individu tertentu tetapi penguatan juga bisa diberikan kepada sekelompok siswa, misalnya dalam pemberian tugas kelompok ada sebagian kelompok yang dapat menyelesaikan dengan cepat dan benar.

- c. Penguatan yang Tidak Penuh

Penguatan tidak penuh diberikan ketika siswa dalam menjawab pertanyaan dari guru tidak benar seutuhnya atau belum sempurna tetapi sedikit

memiliki kebenaran. Prinsip dalam penguatan tidak penuh adalah pengakuan guru atas jawaban yang sebagian jawaban salah.

d. Variasi Penggunaan

Pemberian penguatan yang monoton akan membuat siswa menjadi bosan bahkan bisa menjadi bahan tertawaan siswa, maka dari itu guru dalam menggunakan penguatan harus bervariasi dan yang lebih penting menerapkan prinsip penggunaannya secara matang (Marno dan M. Idris, *op.cit.* hal. 137).

2.1.3 Tujuan Pemberian *Reward*

“Tujuan yang harus dicapai dalam pemberian *reward* adalah untuk lebih mengembangkan dan mengoptimalkan motivasi yang bersifat *intrinsik* dari motivasi *ektrinsik*, dalam artian siswa melakukan suatu perbuatan, maka perbuatan itu timbul dari diri siswa itu sendiri dan dengan *reward* itu sendiri diharapkan dapat membangun suatu hubungan yang positif antara guru dan siswa, karena *reward* adalah bagian dari penjelmaan rasa cinta kasih sayang seorang guru kepada siswa. Jadi yang dimaksud dari *reward* itu yang terpenting bukanlah hasil yang dicapai oleh seorang siswa, tetapi dengan hasil yang dicapai siswa, guru bertujuan membentuk kata hati dan kemauan yang lebih baik dan lebih keras kepada siswa. *Reward* disamping merupakan alat pendidikan *represif* yang menyenangkan, *reward* juga dapat menjadi pendorong atau motivasi bagi siswa agar belajar lebih baik lagi” (Huda, 2009: xxxii).

Tujuan pemberian penguatan adalah sebagai berikut :

- a. Penguatan dapat meningkatkan perhatian siswa pada saat proses belajar mengajar.
- b. Penguatan juga dapat membangkitkan, memelihara serta meningkatkan motivasi belajar siswa.
- c. Pemberian penguatan dapat mengarahkan pengembangan berpikir siswa.

- d. Penguatan dapat mengatur dan mengembangkan diri siswa dalam proses belajar.
- e. Penguatan dapat mengendalikan dan merubah tingkah laku siswa dari yang kurang positif dan mendorong munculnya tingkah laku yang produktif (Marno dan M. Idris, *op.cit.* hal. 133).

2.1.4 Macam-macam Ganjaran (*Reward*)

Ganjaran atau *reward* sebagai alat pendidikan memiliki beberapa macam diantaranya yaitu :

- a. Guru mengangguk-angguk tanda senang dan membenarkan suatu jawaban yang diberikan oleh seorang anak.
- b. Guru memberikan kata-kata yang menyenangkan dan menggembirakan (pujian) buat siswa.
- c. Pekerjaan yang diberikan kepada siswa oleh guru dapat juga menjadi suatu ganjaran (*reward*).
- d. Ganjaran yang ditujukan kepada seluruh kelas sering sangat perlu. Ganjaran untuk seluruh kelas dapat juga berupa bernyanyi atau pergi berdarmawisata.
- e. Ganjaran juga dapat berupa benda-benda yang menyenangkan dan berguna bagi anak-anak (Purwanto, *op.cit* hal.183)

2.1.5 Syarat-syarat Ganjaran (*Reward*)

Memberikan ganjaran kepada siswa atau seseorang ternyata bukanlah suatu hal yang mudah, ada beberapa syarat yang perlu diperhatikan oleh seorang pendidik yaitu :

- a. Memberikan ganjaran yang pedagogis guru harus betul-betul mengenal siswa atau muridnya dan tahu menghargai dengan tepat. Pemberian ganjaran dan penghargaan yang tidak tepat dapat membawa akibat yang tidak diinginkan.
- b. Ganjaran (*reward*) yang diberikan hendaknya jangan menimbulkan rasa iri dan cemburu bagi siswa lain yang merasa pekerjaannya juga baik.
- c. Memberikan ganjaran (*reward*) hendaknya hemat tidak setiap hari atau bertahap, karena jika terus menerus akan hilang arti ganjaran sebagai alat pendidikan.
- d. Hindari memberikan janji akan memberikan ganjaran sebelum siswa menunjukkan prestasinya apa lagi diberikan kepada seluruh kelas. Hal ini akan membuat siswa terburu-buru dalam mengerjakan dan juga akan membuat siswa yang kurang pandai menjadi sukar.
- e. Seorang pendidik harus berhati-hati dalam memerikan ganjaran, jangan sampai ganjaran yang diberikan kepada siswa diterima sebagai upah dari apa yang sudah dikerjakannya (Purwanto, *ibid.* hal. 184).

2.2 Motivasi Belajar

2.2.1 Pengertian Motivasi belajar

Motivasi dalam dunia pendidikan sangat dibutuhkan untuk menunjang proses belajar mengajar. Seseorang yang tidak memiliki motivasi dalam belajar tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar. Seseorang yang mempunyai tujuan tertentu dari aktivitasnya, maka akan mempunyai motivasi yang kuat untuk

mencapainya dengan segala upaya yang dapat dia lakukan. Motivasi yang timbul dari diri seseorang dikarenakan mereka mempunyai kebutuhan-kebutuhan yang harus dicapai. Motivasi dapat berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi (Sardiman, 2006:85)

Motivasi merupakan salah satu faktor yang ikut menentukan keberhasilan anak didalam belajar. Motivasi merupakan konsep hipotesis untuk suatu kegiatan yang dipengaruhi oleh persepsi dan tingkah laku seseorang untuk mengubah situasi yang tidak memuaskan atau tidak menyenangkan (Uno, 2011:23). Motivasi juga dapat dikatakan sebagai perbedaan antara dapat melaksanakan atau mau melaksanakan. Motivasi juga dapat dikatakan sebagai usaha seseorang dalam menyediakan kondisi tertentu sehingga mau melakukan sesuatu dan jika tidak mau maka akan berusaha untuk meniadakan perasaan tidak sukanya tersebut (Sardiman, *op.cit.* hal.75).

Motivasi dapat dirangsang oleh faktor dari luar, akan tetapi motivasi itu tumbuh didalam diri seseorang. Motivasi tidak lepas dari adanya rangsangan, baik dalam bentuk hadiah maupun hukuman yang diberikan oleh guru. Motivasi juga menyangkut kebiasaan yang telah dimiliki oleh siswa, seperti kebiasaan menyelesaikan tugas sampai tuntas, rapi dan tepat waktu. Motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subyek belajar itu dapat tercapai. Siswa yang memiliki motivasi yang kuat, akan mempunyai banyak energi untuk melakukan

kegiatan belajar sehingga hasil belajar akan lebih optimal. Berkaitan dengan ini

Usman menjelaskan :

“Motif adalah daya dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan sesuatu, atau keadaan seseorang atau organism yang menyebabkan kesiapannya untuk memulai serangkaian tingkah laku atau perbuatan. Motivasi adalah suatu proses untuk menggiatkan motif-motif menjadi perbuatan atau tingkah laku untuk memenuhi kebutuhan dan mencapai tujuan, atau keadaan dan kesiapan individu yang mendorong tingkah lakunya untuk berbuat sesuatu dalam mencapai tujuan tertentu. Motivasi dapat timbul dari dalam diri individu dan dapat pula timbul akibat pengaruh dari luar dirinya”(Usman, 2010:28).

Motivasi merupakan salah satu faktor yang ikut menentukan keberhasilan anak didalam belajar. Motivasi tidak hanya penting untuk membuat peserta didik melakukan aktivitas belajar, melainkan juga menentukan berapa banyak peserta didik dapat belajar dari aktifitas yang mereka lakukan atau informasi yang mereka hadapi. Peserta didik yang termotivasi dalam belajar menunjukkan proses kognitif yang tinggi dalam belajar menyerap dan mengingat apa yang telah dipelajari. Walaupun motivasi merupakan prasyarat penting dalam belajar, namun agar aktifitas belajar itu terjadi pada diri anak, ada faktor lain seperti kemampuan dan kualitas pembelajaran yang harus diperhatikan pula.

2.2.2 Faktor-faktor yang mempengaruhi Motivasi Belajar

Ada beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar adalah sebagai berikut :

a. Sikap

Sikap merupakan kombinasi dari konsep, informasi, dan emosi yang dihasilkan di dalam predisposisi untuk merespon orang, kelompok,

gagasan, peristiwa, atau objek tertentu secara menyenangkan atau tidak menyenangkan.

b. Kebutuhan

Kebutuhan merupakan kondisi yang dialami oleh individu sebagai kekuatan internal yang memandu peserta didik untuk mencapai tujuan. Kebutuhan itu berada di dalam jaringan atau memori manusia, dan kebutuhan itu dapat bersifat fisiologis, seperti lapar, atau kebutuhan itu merupakan hasil belajar, seperti kebutuhan untuk berprestasi.

c. Rangsangan

Rangsangan merupakan perubahan didalam persepsi atau pengalaman dengan lingkungan yang membuat seseorang bersifat aktif. Stimulus yang unik akan menarik perhatian setiap orang dan cenderung mempertahankan keterlibatan diri secara aktif terhadap stimulus tersebut. Pembelajaran yang tidak merangsang mengakibatkan peserta didik yang pada mulanya termotivasi untuk belajar pada akhirnya menjadi bosan terlibat dalam pembelajaran.

d. Afeksi

Konsep afeksi berkaitan dengan pengalaman emosional-kecemasan, kepedulian, dan pemilikan-dari individu atau kelompok pada waktu belajar. Beberapa pakar psikologi menyatakan bahwa emosi merupakan penggerak utama perilaku, dan banyak pakar psikologi menerima gagasan bahwa pikiran dan perasaan itu berinteraksi dan juga memandu pada perubahan perilaku.

e. Kompetensi

Teori kompetensi mengasumsikan bahwa peserta didik secara alamiah berusaha keras untuk berinteraksi dengan lingkungannya secara efektif.

Kompetensi memberikan peluang pada kepercayaan diri untuk berkembang, dan memberikan dukungan emosional terhadap usaha tertentu dalam menguasai ketrampilan dan pengetahuan baru.

f. Penguatan

Penguatan merupakan peristiwa yang mempertahankan atau meningkatkan kemungkinan respon. Penggunaan peristiwa penguatan yang efektif, seperti penghargaan terhadap hasil karya peserta didik, pujian, penghargaan sosial, dan perhatian dinyatakan sebagai variabel penting didalam perancangan pembelajaran (Anni, 2009:162).

2.2.3 Bentuk-bentuk Motivasi di Sekolah

Ada beberapa bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar disekolah yaitu :

a. Memberi Angka

Angka dalam hal ini sebagai simbol dari nilai kegiatan belajarnya. Angka-angka yang baik itu bagi para siswa merupakan motivasi yang sangat kuat.

b. Hadiah

Hadiah juga dapat dikatakan sebagai motivasi, tetapi tidaklah selalu demikian, karena hadiah untuk suatu pekerjaan, mungkin tidak akan menarik bagi seseorang yang tidak senang dan tidak berbakat untuk suatu pekerjaan tersebut.

c. Saingan/ Kompetisi

Saingan atau kompetisi dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong belajar siswa. Persaingan, baik persaingan individual maupun persaingan kelompok dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

d. Ego-involvement

Menumbuhkan kesadaran kepada siswa agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga bekerja keras dengan mempertaruhkan harga diri, adalah sebagai salah satu bentuk motivasi yang cukup penting.

e. Memberi Ulangan

Para siswa akan menjadi giat belajar kalau mengetahui akan ada ulangan. Oleh karena itu, memberi ulangan ini juga merupakan sarana motivasi.

f. Mengetahui Hasil

Dengan mengetahui hasil pekerjaan, apalagi kalau terjadi kemajuan, akan mendorong siswa untuk lebih giat belajar.

g. Pujian

Apabila ada siswa yang sukses yang berhasil menyelesaikan tugas dengan baik, perlu diberikan pujian. Pujian ini adalah bentuk *reinforcement* yang positif dan sekaligus merupakan motivasi yang baik.

h. Hukuman

Hukuman sebagai *reinforcement* yang negative tetapi kalau diberikan secara tepat dan bijak bisa menjadi alat motivasi.

i. Hasrat untuk belajar

Hasrat untuk belajar, berarti ada unsur kesengajaan, ada maksud untuk belajar. Hal ini akan lebih baik, bila dibandingkan segala sesuatu kegiatan tanpa maksud.

j. Minat

Motivasi muncul karena ada kebutuhan, begitu juga minat sehingga tepatlah kalau minat merupakan alat motivasi yang pokok.

k. Tujuan yang diakui

Apabila siswa memahami tujuan yang harus dicapai, karena dirasa sangat berguna dan menguntungkan, maka akan timbul gairah untuk terus belajar (Sardiman, *op.cit.* hal. 92).

2.2.4 Macam-macam Motivasi

Macam-macam motivasi diantaranya yaitu :

a. Motivasi Intrinsik

Motivasi yang bersumber dari dalam diri seseorang tanpa ada paksaan dari orang lain. Motivasi intrinsik merupakan dorongan dari diri siswa itu sendiri untuk melakukan kegiatan belajar.

b. Motivasi Ekstrinsik

Motivasi yang bersumber dari luar diri seseorang. Motivasi ekstrinsik merupakan dorongan dari luar diri siswa, apakah karena adanya paksaan, ajakan, suruhan dari orang lain sehingga ia mau melakukan sesuatu atau belajar. Tugas guru dalam hal ini mendorong para siswa agar pada diri

siswa tumbuh motivasi yang mampu membangkitkan semangat dan kegiatannya untuk belajar (Usman, *op.cit.* hal. 29).

2.2.5 Fungsi Motivasi Belajar

Ada tiga fungsi motivasi adalah sebagai berikut :

- a. Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- b. Menentukan arah perbuatan, yakni kearah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuan.
- c. Menyelesaikan perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbutan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut. Seseorang siswa yang akan menghadapi ujian dengan harapan dapat lulus, tentu akan melakukan kegiatan belajar dan tidak akan menghabiskan waktunya untuk bermain kartu atau membaca komik, sebab tidak serasi dengan tujuan belajar (Sardiman, *op.cit.* hal. 85).

Motivasi dapat berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Seseorang melakukan suatu usaha karena adanya motivasi, dengan kata lain dengan adanya usaha yang tekun dan terutama didasari dengan motivasi, maka seseorang yang belajar itu akan dapat melahirkan prestasi yang baik.

2.2.6 Prinsip-prinsip Motivasi Belajar

Ada beberapa prinsip motivasi dalam belajar adalah sebagai berikut :

- a. Motivasi sebagai penggerak yang mendorong aktivitas belajar.

Seseorang melakukan aktivitas belajar karena ada yang mendorongnya.

Motivasi sebagai dasar penggeraknya yang mendorong seseorang untuk belajar. Seseorang yang berminat untuk belajar belum sampai pada tataran motivasi belum menunjukkan aktivitas nyata. Oleh karena itulah, motivasi

diakui sebagai dasar penggerak yang mendorong aktivitas belajar seseorang.

b. Motivasi intrinsik lebih utama dari pada motivasi ekstrinsik dalam belajar

Efek yang tidak diharapkan dari pemberian motivasi ekstrinsik adalah kecenderungan ketergantungan anak didik terhadap segala sesuatu diluar sana. Selain kurang percaya diri, anak didik juga bermental pengharapan dan mudah terpengaruh. Anak didik yang belajar berdasarkan motivasi intrinsik sangat sedikit terpengaruh dari luar. Semangat belajarnya sangat kuat.

c. Motivasi berupa pujian lebih baik dari pada hukuman

Setiap orang senang dihargai dan tidak suka dihukum dalam bentuk apa pun juga. Memuji orang lain berarti memberikan penghargaan atas prestasi kerja orang lain. Hal ini akan memberikan semangat kepada seseorang untuk lebih meningkatkan prestasi kerjanya. Hukuman diberikan kepada anak didik dengan tujuan untuk memberhentikan perilaku negative anak didik.

d. Motivasi berhubungan erat dengan kebutuhan dalam belajar

Kebutuhan yang tak bisa dihindari oleh anak didik adalah keinginannya untuk menguasai sejumlah ilmu pengetahuan. Bagaimana untuk mengembangkan diri dengan memanfaatkan potensi-potensi yang dimiliki bila potensi-potensi itu tidak ditumbuhkembangkan melalui penguasaan ilmu pengetahuan. Jadi belajar merupakan santapan utama anak didik.

e. Motivasi dapat memupuk optimisme dalam belajar

Anak yang mempunyai motivasi dalam belajar selalu yakin dapat menyelesaikan setiap pekerjaan yang dilakukan. Dia yakin bahwa belajar bukanlah kegiatan yang sia-sia. Hasilnya pasti akan berguna tidak hanya kini, tetapi juga dihari-hari mendatang.

f. Motivasi melahirkan prestasi dalam belajar

Dari berbagai hasil penelitian selalu menyimpulkan bahwa motivasi mempengaruhi prestasi belajar. Tinggi rendahnya motivasi selalu dijadikan indikator baik buruknya prestasi belajar seorang anak didik (Djamarah, *op.cit.* hal. 152).

2.3 Prestasi Belajar

2.3.1 Pengertian Prestasi Belajar

Prestasi belajar merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar, karena kegiatan belajar merupakan proses, sedangkan prestasi belajar merupakan output dari proses belajar. Prestasi adalah suatu hasil yang diperoleh siswa dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan baik secara individual maupun kelompok. Prestasi belajar adalah penilaian yang diberikan kepada siswa sebagai hasil usaha belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol maupun huruf.

Prestasi yang diraih oleh seseorang memerlukan usaha baik berupa pengetahuan maupun ketrampilan. Prestasi adalah suatu tingkat keberhasilan seorang siswa dalam mencapai sebuah tujuan. Prestasi belajar adalah perumusan nilai yang diberikan oleh guru kepada siswa mengenai kemajuan atau prestasi

belajar siswa dalam masa tertentu dengan menggunakan evaluasi. Prestasi belajar juga merupakan hasil belajar siswa dengan menggunakan kriteria-kriteria tertentu (Syah, 2010:141).

Prestasi merupakan hasil yang dicapai seseorang ketika mengerjakan tugas atau kegiatan. Prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan atau ketrampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru (Tu'u, 2004:75).

2.3.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Pada dasarnya, faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar dapat digolongkan menjadi dua bagian, yaitu faktor dari dalam (*intern*) dan faktor dari luar (*ekstern*).

a. Faktor Internal, yaitu faktor yang ada dalam individu yang sedang belajar, faktor intern terdiri dari :

1. Faktor Jasmaniah (kesehatan dan cacat tubuh)

Faktor yang berhubungan dengan jasmaniah atau kondisi badan siswa. Kondisi badan siswa akan mempengaruhi hasil belajar, maka dari itu jasmani harus selalu dijaga agar jasmani selalu prima.

2. Faktor Psikologis (inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan)

3. Faktor Kelelahan

b. Faktor Eksternal, yaitu faktor dari luar individu. Faktor ekstern terdiri dari:

1. Faktor Keluarga (cara orangtua mendidik, relasi antara anggota keluarga, susana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orangtua, dan latar belakang kebudayaan)
2. Faktor Sekolah (metode mengajar guru, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar belajar diatas ukuran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah)
3. Faktor Masyarakat (kegiatan siswa dalam masyarakat, media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat)
<http://ewintri.wordpress.com/2012/01/04/faktor-faktor-yang-mempengaruhi-prestasi-belajar>. Diunduh 10 maret 2013).

2.4 Pembelajaran IPS (Sejarah)

2.4.1 Pengertian Pembelajaran IPS (Sejarah)

Pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi antara guru dan siswa, dimana guru menyampaikan informasi atau materi dan siswa sebagai penerima informasi tersebut. Komunikasi dalam pembelajaran ditujukan untuk membantu proses belajar. Peristiwa belajar ini dirancang agar memungkinkan peserta didik memproses informasi nyata dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Perolehan tujuan belajar juga dapat dilakukan secara alamiah siswa bisa membaca buku, majalah, koran, dan juga bisa mengamati peristiwa dilingkungan sekitarnya.

Berkaitan dengan ini Sanjaya menjelaskan:

“Pembelajaran dapat diartikan sebagai proses kerja sama antara guru dan siswa dalam memanfaatkan segala potensi dan sumber yang ada baik

potensi yang bersumber dari dalam diri siswa itu sendiri seperti minat, bakat dan kemampuan dasar yang dimiliki termasuk gaya belajar maupun potensi yang ada di luar diri siswa seperti lingkungan, sarana dan sumber belajar sebagai upaya untuk mencapai tujuan belajar tertentu”(Sanjaya, 2009:26).

Pada jenjang SMP kurikulum yang digunakan pada saat ini adalah kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) dimana peran sekolah dalam membuat dan menentukan isi kurikulum di sekolah sangat menentukan berhasil atau tidaknya suatu proses pendidikan yang diselenggarakan. Muatan wajib kurikulum pendidikan menengah salah satu materi yang harus di ajarkan adalah ilmu pengetahuan sosial. Kurikulum yang baik untuk kelas tertentu adalah yang cocok, terencana dengan baik, sesuai, menyajikan pemikiran yang bijaksana, dan sistematis. Tujuan kurikulum adalah membuka peluang melalui perencanaan yang bijaksana bagi tumbuh kembangnya mata pelajaran dan para siswanya.

Pengetahuan sosial dan ilmu-ilmu sosial ini mengkaji seperangkat fakta, peristiwa, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan perilaku dan tindakan manusia untuk membangun dirinya, masyarakatnya, bangsanya, dan lingkungannya berdasarkan pada pengalaman masa lalu yang dapat dimaknai untuk masa kini, dan diantisipasi untuk masa yang akan datang. IPS merupakan suatu bidang studi yang didalamnya terdiri dari bagian-bagian ilmu sosial yang dipadukan atau dicampur menjadi satu untuk keperluan pendidikan disekolah-sekolah (Suprayogi, 2007:2).

Pembelajaran IPS di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) terdiri dari Sejarah, Geografi, Pendidikan Kewarganegaraan, Sosiologi Antropoligi, dan Ekonomi. Pembelajaran IPS sebagai pembelajaran yang bertujuan

mengembangkan kecakapan sosial peserta didik agar mendapatkan pengetahuan dan pengalaman untuk dipraktikkan dalam interaksi dan kehidupan sosial anak memerlukan bahan atau materi pembelajaran yang dekat, factual, dan actual dengan anak dan kehidupannya.

IPS merupakan *synthetic discipline* antara berbagai ilmu-ilmu sosial yang terdiri dari sejarah, ekonomi, geografi, dan kewarganegaraan yang umumnya merupakan mata pelajaran yang diajarkan disekolah, perlu juga dimasukkan unsur-unsur pendidikan dan pembangunan serta masalah-masalah sosial dalam hidup bermasyarakat (Fajar, 2004:35). IPS juga sebagai wadah berbagai permasalahan sosial yang ditimbulkan oleh perkembangan sains dan teknologi. IPS dapat dijadikan sebagai media dalam memberikan pemahaman tentang sains dan teknologi dalam kehidupan manusia.

Sejarah merupakan mata pelajaran yang menanamkan pengetahuan dan nilai-nilai mengenai proses perubahan dan perkembangan masyarakat Indonesia dan dunia dari masa lampau hingga kini. Mata pelajaran sejarah diberikan pada tingkat pendidikan dasar sebagai bagian integral dari ilmu pengetahuan sosial (IPS). Pada tingkat pendidikan menengah pertama, sejarah merupakan mata pelajaran yang sudah digabung dengan mata pelajaran IPS lainnya disebut IPS terpadu (Fajar, *ibid.* hal.133).

Pelajaran sejarah ini merupakan kajian ilmiah tentang kehidupan manusia dilihat dari berbagai sudut pandang yang meliputi kesuksesan dan kegagalannya, evolusi masyarakat, beserta berbagai aspeknya-politik, ekonomi, sosial, kultur, dan seni keagamaan atau kepercayaan yang dianutnya. Mata pelajaran ini

menawarkan materi yang sangat luas, melibatkan berbagai ketrampilan, dan mengarahkan pada pemahaman yang mendalam serta generalisasi yang akan mengembangkan berbagai kemampuan yang dimiliki oleh para siswa (Kochhar, 2008:67).

Pembelajaran sejarah disekolah-sekolah Indonesia pada dasarnya sudah berdiri sendiri, termasuk didalamnya kurikulum dan perangkat pembelajarannya. Ruang lingkup sejarah yang luas dan keterbatasan waktu pembelajaran, sejarah sendiri di tuntut harus menyajikan hal-hal yang baru dan pengetahuan yang mendalam. Hal ini lah yang membangkitkan pembuatan keputusan tentang materi yang harus diajarkan untuk tingkatan yang berbeda-beda perlu dilakukan secara bijak dan hati-hati. Kebijakan tersebut adalah kurikulum yang tepat, dirancang dengan baik, sistematis, sesuai dan menyajikan materi-materi yang bijaksana. Tujuan dari kurikulum adalah membuka peluang melalui perencanaan yang bijaksana bagi tumbuh kembangnya mata pelajaran dan para siswa.

2.4.2 Sasaran Pembelajaran Sejarah

Ada beberapa sasaran pembelajaran sejarah di sekolah menengah sebagai berikut.

- a. Memberikan pemahaman tentang tahap-tahap perkembangan masyarakat India dari abad ke abad.
- b. Menumbuhkan penghargaan terhadap berbagai komponen budaya India dan bangga terhadap hasil yang telah dicapai oleh masyarakat India diberbagai wilayah.

- c. Menumbuhkan pemahaman kritis tentang masa lalu sehingga para siswa dapat terbebas dari prasangka yang irasional dan fanatic, pikiran sempit dan komunalisme, dan mencerahkannya dengan pemikiran ilmiah dan berorientasi kemasa depan.
- d. Mengembangkan penghargaan terhadap kebudayaan India yang campur baur, kekayaan dan keragaman, serta proses perkembangan yang dilaluinya, yaitu proses perubahan internal dalam kebudayaan India, interaksinya dengan kebudayaan lain, dan pengaruh kebudayaan lain.
- e. Mengembangkan kemampuan untuk mengkaji masalah-masalah kontemporer masyarakat India dalam prsepektif sejarahnya.
- f. Mengajukan studi tentang sejarah perkembangan India dalam kaitannya dengan sejarah perkembangan peradaban manusia secara keseluruhan.
- g. Mengembangkan pemahaman tentang proses perubahan sehingga pemahaman para siswa tentang proses perubahan yang terjadi dewasa ini semakin dalam, dan penghargaan terhadap aspirasi untuk melakukan perubahan guna menciptakan ketertiban sosial tertanam.
- h. Mengembangkan kesadaran tentang pentingnya kerja pemeliharaan monument-monumen sejarah dan berpartisipasi aktif di dalamnya (Kochhar, *ibid.* hal.38).

2.4.3 Tujuan Pembelajaran Sejarah

Sejarah merupakan salah satu komponen yang terdapat pada ilmu-ilmu sosial. Tujuan utama pendidikan ilmu-ilmu sosial adalah memperkenalkan kepada anak-anak mengenai kehidupan dimasa lampau dan masa sekarang mereka, serta

lingkungan geografis dan lingkungan sosial mereka. Program pembelajaran ilmu-ilmu sosial yang efektif dan menyenangkan di sekolah akan membuat para siswa tertarik minatnya pada cara hidup masyarakat dan fungsinya melalui berbagai lembaga sosio-ekonomi dan politik. Program ini membantu anak-anak untuk mengembangkan wawasan tentang hubungan antarmanusia, nilai-nilai sosial, dan perilaku sosial yang terjadi di dunia. Berkaitan dengan hal ini Kochhar menjelaskan.

“Pembelajaran ilmu-ilmu sosial adalah untuk mengembangkan kemampuan anak-anak agar dapat menghargai warisan budaya India yang kaya serta menyadari adanya hal-hal kuno yang tidak diinginkan dan perlu ditinggalkan, khususnya dalam konteks perubahan sosial. pembelajaran ilmu-ilmu sosial juga untuk membantu pengembangan keyakinan para siswa akan kodrat bangsa dan meningkatkan semangat toleransi dan asimilasi, perdamaian dan keseimbangan di antara penduduk dunia (Kochhar, *ibid.* hal.46). “

Tujuan intruksional umum dari pengajaran Sejarah yaitu :

- a. Setelah mempelajari mata pelajaran sejarah siswa diharapkan dapat menjelaskan dinamika masyarakat Indonesia pada masa sejarah.
- b. Siswa mampu menjelaskan dinamika peradaban kuno di Asia dan Afrika.
- c. Siswa dapat menjelaskan unsur-unsur pokok peradaban kuno di Eropa.
- d. Siswa dapat menjelaskan unsur-unsur kebudayaan Hindu-Buddha dan pengaruhnya terhadap masyarakat Indonesia.
- e. Siswa dapat menjelaskan unsur-unsur kebudayaan Islam dan pengaruhnya terhadap kebudayaan masyarakat Indonesia serta mengagumi hasil karya budayanya.
- f. Siswa dapat menjelaskan proses terjadinya hubungan antar wilayah di Indonesia menuju kesatuan bangsa dan menghargai dinamika masyarakat pada zamannya.
- g. Siswa dapat menjelaskan latar belakang dan proses perkembangan perluasan kekuasaan dan pengaruh bangsa-bangsa di Eropa di bidang politik, ekonomi, sosial, dan ideology di Indonesia serta perlawanan di berbagai daerah menentang dominasi asing.
- h. Siswa dapat mengkaji beberapa paham baru dan gerakan baru bagi perjuangan kemerdekaan Indonesia dan perkembangan gerakan nasional Indonesia.

- i. Siswa dapat menjelaskan latar belakang dan perkembangan pergerakan nasional Indonesia serta menghayati gagasan dan semangat para pejuang.
- j. Siswa dapat menjelaskan pengaruh pendudukan Jepang di Indonesia dan upaya mempersiapkan kemerdekaan Indonesia.
- k. Siswa dapat menjelaskan dan menghayati proses Proklamasi kemerdekaan Indonesia dalam upaya menegakan kedaulatan.
- l. Siswa dapat menjelaskan dan menghayati upaya menata kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara dalam usaha mengisi kemerdekaan.
- m. Siswa dapat menjelaskan peristiwa-peristiwa penting yang membawa perubahan pada hubungan dunia setelah PD II.
- n. Siswa dapat menjelaskan dan menghayati proses perkembangan dan penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi serta masalah lingkungan hidup (Padi, 2011:116).

2.4.4. Manfaat Pengajaran Sejarah

Ada beberapa manfaat pengajaran sejarah misalnya:

- a. Pengajaran sejarah sebenarnya sangat besar sumbangannya terhadap pencapaian tujuan pendidikan di Indonesia.

Di dalam GBHN dikatakan bahwa, pendidikan nasional berdasarkan pancasila bertujuan untuk meningkatkan kualitas manusia Indonesia, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi luhur, berkepribadian, berdisiplin, bekerja keras, tangguh, bertanggung jawab, mandiri, cerdas serta trampil serta sehat jasmani dan rohani. Pendidikan nasional juga harus menumbuhkan dan memperdalam rasa cinta kepada tanah air, mempertebal semangat kebangsaan dan kesetiakawanan sosial. sejalan dengan itu dikembangkan iklim belajar dan mengajar yang dapat menumbuhkan rasa percaya diri sendiri serta sikap dan perilaku yang inofatif dan kreatif.

- b. Sejarah digunakan sebagai cermin untuk mengatur kehidupan masa kini dalam mengarahkan perkembangan ke masa depan.

Pengalaman diperlukan untuk mempermudah dan memperbaiki hidup kita. Memperhatikan ungkapan-ungkapan seperti *experience is the best teacher* (pengalaman adalah guru paling baik), orang Yunani kuno menyadari kegunaan sejarah mereka berkata *historia vitae magistra* (sejarah adalah guru kehidupan) dan ungkapan *to study the past to build the future* (mempelajari sejarah berarti mempelajari masa lalu untuk membangun masa depan) berarti belajar sejarah tak cukup hanya menghafal peristiwa-peristiwa saja, namun harus mencari makna yang terkandung dalam peristiwa tersebut, untuk dilihat artinya (gunanya) dimasa sekarang dan juga untuk masa yang akan datang (Padi, *ibid.* hal. 119).

2.5 Kerangka Berpikir

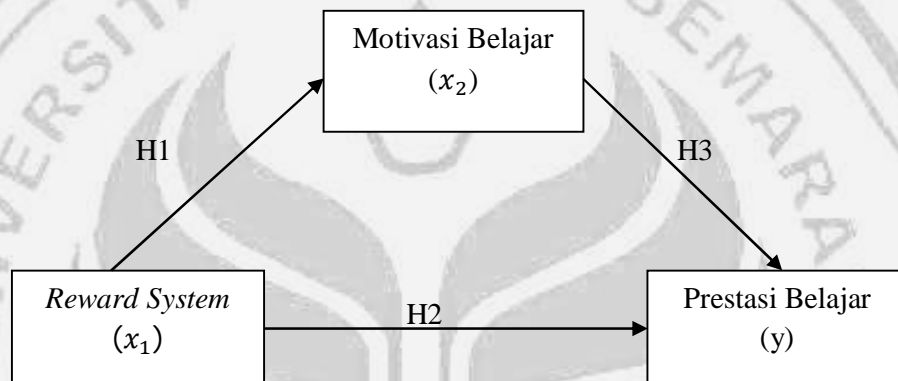
Keberhasilan proses pendidikan di sekolah salah satunya ditentukan oleh hasil belajar siswa. Keberhasilan proses belajar di sekolah juga dipengaruhi oleh seorang guru dalam proses pembelajaran, dimana dalam pembelajaran guru harus bisa menerapkan metode yang akan digunakan agar siswa mau mengikuti pelajaran dengan sungguh-sungguh. *Reward system* merupakan alat pendidikan yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. *Reward system* ini sudah diterapkan hampir oleh semua sekolah. *Reward system* ini mudah dilakukan karena tidak banyak tahapan yang harus dilalui dan *reward system* ini juga disenangi oleh siswa.

Reward (hadiah) adalah bentuk penghargaan yang diberikan oleh guru atas keberhasilan siswa dalam melakukan sesuatu. *Reward* atau hadiah dalam belajar

merupakan salah satu hal yang perlu dalam upaya pembelajaran di sekolah. *Reward* juga bisa digunakan sebagai alat untuk menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar agar siswa lebih semangat. Ketika siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi secara otomatis bisa berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa tersebut. Pada dasarnya *reward system* merupakan sistem pembelajaran yang berupaya memberi pengaruh positif atau berupaya meningkatkan prestasi belajar, yaitu faktor lingkungan sekolah (baik lingkungan fisik ataupun lingkungan akademis) yang diharapkan dapat memperkuat faktor lain yang dapat mempengaruhi prestasi belajar yaitu faktor psikologis siswa dalam belajar.

Motivasi merupakan kekuatan penggerak yang berasal dari berbagai sumber baik yang dari dalam diri sendiri maupun dari orang lain, siswa belajar karena didorong oleh kekuatan mentalnya (Dimiyati, 2006:80). Motivasi berasal dari kata “motif” yang diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif (Sardiman, *op.cit.* hal. 73). Motivasi akan menentukan berhasil atau tidaknya kegiatan belajar siswa, Untuk itu agar dapat mencapai hasil belajar yang optimal, siswa harus memiliki motivasi belajar yang tinggi. Adanya motivasi, siswa akan belajar lebih keras, ulet, tekun dan memiliki konsentrasi penuh dalam proses belajar pembelajaran. Untuk meningkatkan motivasi belajar salah satunya adalah kompetensi, siswa akan meningkatkan motivasi belajarnya jika siswa tersebut ingin menjadi yang terbaik karena ada siswa lain yang lebih baik darinya. Siswa akan lebih giat belajar dan aktif dikelasnya untuk menunjukkan bahwa dia yang terbaik.

Berdasarkan hasil pemaparan diatas menunjukkan bahwa *reward system* dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa. Meningkatnya motivasi siswa dalam belajar tentunya ini akan mengakibatkan prestasi belajar siswa lebih baik, dan penerapan *reward system* dan motivasi belajar dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa. Untuk lebih jelasnya dapat digambarkan dalam kerangka teori dibawah ini.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir (Diadopsi dari Ghozali, 2006:210)

2.6 Hipotesis

Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul (Arikunto, 2006:71). Hipotesis diartikan sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian (Sugiyono, 2010:84). Hipotesis dalam penelitian ini

adalah :

- H1 : Ada pengaruh implementasi *reward system* terhadap motivasi belajar.
- H2 : Ada pengaruh implementasi *reward system* terhadap prestasi belajar.
- H3 : Ada pengaruh implementasi motivasi belajar terhadap prestasi belajar.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Populasi dan Sampel Penelitian

3.1.1 Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas subyek-subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2010:61). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 4 Semarang tahun ajaran 2012/2013 dengan jumlah 256 siswa, dimana masing-masing kelas VII A-VII H terdiri dari 32 siswa.

3.1.2 Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Arikunto, 2006:131). Tujuan pengambilan sampel adalah memperoleh keterangan mengenai objek penelitian hanya dengan cara mengamati dari sebagian populasi. Dalam mengambil sampel apabila subjek kurang dari 100 lebih baik diambil semua. Selanjutnya jika jumlah subjeknya besar dapat diambil antara 10%-15% atau 20%-25% atau lebih. Berdasarkan pendapat di atas, maka dalam menentukan banyaknya sampel dalam penelitian ini adalah:

$$S = 25\% \times N$$

Dimana :

S = Ukuran Sampel

N = Ukuran Populasi

Pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah menggunakan metode *random sampling* atau sampel acak, pengambilan sampelnya peneliti mencampur subjek-subjek didalam populasi sehingga semua objek dianggap sama dan setiap subjek mempunyai kesempatan untuk dipilih menjadi sampel (Arikunto, *ibid.* hal. 130). Langkah-langkah *random sampling* dengan cara undian yaitu pada kertas kecil-kecil kita tuliskan nomor subjek, satu nomor untuk setiap kertas. Kemudian kertas ini kita gulung. Dengan tanpa prasangka, kita mengambil gulungan kertas sesuai dengan yang dibutuhkan, sehingga nomor-nomor yang tertera pada gulungan kertas yang terambil itulah yang merupakan nomor subjek sampel penelitian kita (Arikunto, *ibid.* hal. 136).

3.2 Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian ekspos fakto (*expost facto*) dan bersifat kuantitatif. Penelitian *expost facto* merupakan penelitian dimana variabel-variabel bebas telah terjadi ketika peneliti mulai dengan pengamatan variabel terikat dalam suatu penelitian (Sukardi, 2009:165). Pada penelitian ini, keterikatan antar variabel bebas dengan variabel bebas maupun antar variabel bebas dengan variabel terikat, sudah terjadi secara alami, dan peneliti dengan *setting* tersebut ingin melacak kembali jika dimungkinkan apa yang menjadi faktor penyebabnya.

3.3 Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu obyek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian (Arikunto, *op.cit.* hal. 118). Variabel dalam penelitian ini adalah variabel bebas (*independent variable*) dan variabel terikat (*dependent variable*).

3.3.1 Variabel bebas/*Independent variable* (x)

Variabel bebas adalah variabel yang menjadi sebab perubahan timbulnya variabel terikat (Sugiyono, *op.cit.* hal. 21). Variabel yang mempengaruhi disebut variabel penyebab, variabel bebas atau *independent variable* (x). Dalam penelitian ini ada dua variabel bebas adalah :

a. *Reward System* (x_1)

1. Berprestasi
2. Menyenangkan perasaan
3. Memiliki motivasi
4. Perilaku yang baik

b. Motivasi Belajar (x_2)

1. Minat terhadap pelajaran sejarah
2. Tekun dalam menghadapi tugas
3. Ulet menghadapi tugas (tidak cepat putus asa)
4. Senang mencari dan memecahkan soal sejarah

3.3.2 Variabel terikat/*dependent variable* (y)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel (Sugiyono, *ibid.* hal. 21). Variabel terikat juga disebut variabel tak bebas atau variabel bergantung atau variabel dependent variabel (y).

variabel terikat dalam penelitian ini adalah Prestasi Belajar (Y). Dalam penelitian ini prestasi belajar diambil dari hasil nilai ulangan harian siswa kelas VII SMP Negeri 4 Semarang tahun ajaran 2012/2013 berdasarkan pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 73 yang sudah ditentukan oleh SMP Negeri 4 Semarang.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

3.4.1 Metode Dokumentasi

Dokumentasi adalah mencari dan mengumpulkan data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, agenda, notulen rapat dan sebagainya (Arikunto, *ibid.* hal. 158). Teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar mata pelajaran IPS Sejarah siswa kelas VII di SMP Negeri 4 Semarang Tahun Ajaran 2012/2013 untuk mengetahui data nama siswa dan nomor induk siswa, serta data-data lain yang dibutuhkan dalam penelitian.

3.4.2 Metode Angket atau Kuisisioner

Kuisisioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk mendapatkan informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang ia ketahui (Arikunto, *ibid.* hal. 151). Angket ini digunakan untuk mengetahui data yang berkaitan dengan variabel *reward system* dan motivasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 4 Semarang tahun ajaran 2012/2013.

Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup, dimana responden tidak boleh memberi jawaban menurut pendapat mereka sendiri. Dilihat dari bentuknya kuisisioner yang akan digunakan adalah *rating-scale* (skala bertingkat), yaitu sebuah pernyataan yang diikuti oleh kolom-kolom yang menunjukkan tingkatan-tingkatan sangat setuju sampai dengan tidak setuju.

Adapun alat yang digunakan berupa kuisisioner model *checklist*, sehingga siswa tinggal memilih alternatif jawaban yang sesuai dengan kondisi dirinya sendiri.

Bobot jawaban dari kuesioner ini :

1. Alternatif jawaban sangat setuju (SS) diberi skor = 4
2. Alternatif jawaban setuju (S) diberi skor = 3
3. Alternatif jawaban netral (N) diberi skor = 2
4. Alternatif jawaban tidak setuju (TS) diberi skor = 1

3.5 Uji Instrumen Penelitian

Uji coba instrument dimaksudkan untuk mengetahui validitas dan reliabilitas instrument sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya instrument tersebut digunakan dalam pengambilan data penelitian. Instrumen penelitian yang akan diujicobakan adalah instrumen *reward system* (x1), dan motivasi belajar (x2). Uji coba instrumen dilakukan pada siswa dari sekolah yang sama yaitu bagian dari siswa kelas VII SMP Negeri 4 Semarang tahun ajaran 2012/2013.

3.5.1 Validitas

Validitas adalah ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument (Arikunto, *ibid.* hal. 168). Suatu instrument yang valid atau sah mempunyai validitas yang tinggi, sebaliknya instrument yang kurang valid berarti memiliki validitas yang rendah. Proses pengolahan data secara cepat dan tepat, maka pengolahan data dilakukan melalui program *Microsoft Office Excel 2007*. Masing-masing item akan dibandingkan dengan rtabel dengan taraf signifikan 5% atau taraf kepercayaan 95%. Apabila rhitung > rtabel maka angket dikatakan valid dan apabila rhitung < rtabel maka angket dikatakan tidak valid.

3.5.2 Reliabilitas

Reliabilitas menunjukkan pada suatu pengertian bahwa suatu instrument cukup dapat dipercaya untuk dapat digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrument tersebut sudah baik (Arikunto, *ibid.* hal. 178). Reliabilitas artinya dapat dipercaya dan dapat diandalkan. Dalam penelitian ini untuk mencari reliabilitas digunakan rumus *Spearman-Brown*.

$$r_{11} = \frac{2x r}{(1+r)}$$

Dimana:

r_{11} = reliabilitas instrumen.

r = r_{xy} yang disebutkan sebagai indeks korelasi antara dua belahan instrumen. (Arikunto, *ibid.* hal. 180).

Setelah diperoleh perhitungan, koefisien reliabilitas selanjutnya dikonsultasikan dengan nilai r_{tabel} pada taraf signifikas 5% atau taraf kepercayaan 95%. Apabila $r_{11} > r_{tabel}$, maka instrumen tersebut dinyatakan reliabel dan dapat digunakan dalam penelitian.

3.6 Teknik Analisis Data

3.6.1 Analisis Deskriptif Presentase

Metode ini digunakan untuk mendeskripsikan masing-masing indikator dalam setiap variable agar lebih mudah dalam memahaminya. Untuk menjelaskan deskripsi variable yang diperoleh masing-masing variable, maka dari perhitungan deskripsi variable tersebut dibuat beberapa tingkatan kriteria dan kemudian

ditafsirkan kedalam kalimat. Sudjana (2002:47), cara menentukan tingkat kriteria adalah sebagai berikut :

- a. Menentukan nilai tertinggi
- b. Menentukan nilai terendah
- c. Menentukan range
- d. Menentukan banyak kelas
- e. Menentukan panjang kelas

Penentuan tabel kategori sebagai berikut :

- a. Presentase tertinggi $= (4/4) \times 100\% = 100\%$
- b. Presentase terendah $= (1/4) \times 100\% = 25\%$
- c. Rentangan presentase $= 100\% - 25\% = 75\%$
- d. Interval kelas presentase $= 75\% / 4 = 18,75\%$

Perhitungan Deskripsi variable *reward system* (x_1) adalah sebagai berikut :

- a. Nilai tertinggi $= 23 \times 4 = 92$
- b. Nilai terendah $= 23 \times 1 = 23$
- c. Range $= 92 - 23 = 69$
- d. Banyaknya kelas $= 4$
- e. Panjang kelas $= 69 / 4 = 17.25$ (dibulatkan menjadi 18)

Table 3.1 Deskripsi Variable *Reward System*

No	Interval	Kategori
1	73-90	Sangat Tinggi
2	55-72	Tinggi
3	37-54	Cukup tinggi
4	19-36	Kurang tinggi

Sumber : Data primer yang diolah, 2013

Perhitungan Deskripsi variable motivasi belajar (x_2) adalah sebagai berikut :

- a. Nilai tertinggi = $23 \times 4 = 92$
- b. Nilai terendah = $23 \times 1 = 23$
- c. Range = $92 - 23 = 69$
- d. Banyaknya kelas = 4
- e. Panjang kelas = $69 / 4 = 17.25$ (dibulatkan menjadi 18)

Table 3.2 Deskripsi Variabel Motivasi Belajar

No	Interval	Kategori
1	73-90	Sangat Tinggi
2	55-72	Tinggi
3	37-54	Cukup tinggi
4	19-36	Kurang tinggi

Sumber : Data primer yang diolah, 2013

Tingkat Presentase prestasi belajar didasarkan pada Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan di SMP Negeri 4 Semarang. Nilai yang digunakan adalah nilai ulangan harian siswa. Kriteria Ketuntasan Minimal yang ditentukan oleh SMP Negeri 4 Semarang dapat dilihat pada table sebagai berikut :

Tabel 3.3 Kriteria Variabel Prestasi Belajar yang telah ditetapkan oleh SMP Negeri 4 Semarang

Interval Presentase	Kriteria
> 73	Terlampau
73	Tercapai
< 73	Belum Tuntas

Sumber : Dokumen SMP Negeri 4 Semarang

3.6.2 Uji Prasyarat Regresi

Uji prasyarat ini dilakukan untuk mengetahui apakah data bisa diregresi atau tidak. Analisis regresi dapat dilakukan apabila data tersebut memenuhi syarat berdistribusi normal dan model regresi antar variabel linier.

3.6.2.1 Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel pengganggu atau residual memiliki distribusi normal. Uji normalitas dapat dilakukan dengan melihat grafik *Normal Probability Plots*. Distribusi normal akan membentuk satu garis diagonal. Jika distribusi data residual normal, maka garis yang menggambarkan data sesungguhnya akan mengikuti garis diagonalnya.

3.6.2.2 Uji Linieritas

Uji linieritas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linier atau tidak secara signifikan. Pengujian pada *Statistical Product And Service Solution (SPSS)* dengan melihat kolom *Linearity* pada *ANOVA Table* pada taraf signifikan 0,05. Dua variabel dikatakan mempunyai hubungan yang linier bila signifikan $< 0,05$.

3.6.3 Uji Asumsi Klasik

3.6.3.1 Uji Multikolinieritas

Multikolinieritas artinya antar variabel independen yang terdapat dalam model memiliki hubungan yang sempurna atau mendekati sempurna. Salah satu cara untuk mendeteksi kolinieritas dilakukan dengan mengkolerasikan antar

variable dan apabila korelasinya signifikan, maka antar variable bebas tersebut terjadi multikolinieritas. Uji multikolinieritas bertujuan untuk menguji apakah model regresi ditemukan adanya korelasi antar variable bebas (independen).

Model regresi yang baik seharusnya tidak terjadi korelasi diantar variable independen (Ghozali, 2006:95). Multikolinieritas dapat dilihat dari nilai Tolerance dan nilai Variance Inflation Faktor (VIF). Model regresi tidak terjadi multikolinieritas jika nilai Tolerance $> 0,10$ atau sama dengan nilai VIF < 10 .

3.6.3.2 Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas bertujuan untuk menguji apakah terjadi ketidaksamaan varians dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain (Ghozali, *ibid.* hal. 125). Uji heteroskedastisitas secara grafis dapat dilihat dari multivariate standardized scatterplot. Dasar pengambilan keputusannya apabila sebaran nilai residual terstandar tidak membentuk pola tertentu namun tampak random dapat dikatakan bahwa regresi bersifat homogen atau tidak mengandung heteroskedastisitas. Model regresi yang baik adalah yang homoskedastisitas atau tidak terjadi heteroskedastisitas (Ghozali, *ibid.* hal. 39). Hasil analisis dilihat dari hasil output SPSS pada grafik *scatterplots*. Model yang bebas dari heteroskedastisitas memiliki grafik *scatterplots* dengan pola titik yang menyebar diatas dan dibawah Y.

3.6.4 Analisis Regresi Linier Berganda

Analisis ini digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh implementasi *reward system* dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 4 Semarang tahun ajaran 2012/2013. Adapun persamaan regresinya yaitu :

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2$$

Keterangan :

Y = variable terikat prestasi belajar mata pelajaran IPS Sejarah

A = bilangan konstanta

b₁ = koefisien regresi untuk X₁

b₂ = koefisien regresi untuk X₂

X₁ = variabel *reward system*

X₂ = variabel motivasi belajar

(Sugiyono, 2010: 275)

Proses pengolahan data secara cepat dan tepat, maka pengolahan data dilakukan melalui program SPSS (*Statistical Product dan Service Solution*).

3.7 Uji Hipotesis

3.7.1 Pengujian X₁ terhadap X₂

Pengujian terhadap hipotesis yang diajukan dilakukan dengan menggunakan metode analisis jalur (*Path Analysis*). Analisis jalur adalah penggunaan analisis regresi untuk menaksir hubungan kausalitas antar variable (model causal) yang telah ditetapkan sebelumnya berdasarkan teori. Untuk

mengetahui seberapa besar pengaruh *reward system* terhadap motivasi belajar dengan melihat standardized beta pada hasil pengolahan menggunakan SPSS pada tingkat signifikansi 0,05. Hipotesis alternatif dinyatakan diterima jika nilai prob (P) <0,05 (Ghozali, *op.cit.* hal. 213).

3.7.2 Pengaruh X_1 terhadap Y

Pengujian terhadap hipotesis yang diajukan dilakukan dengan menggunakan metode analisis jalur (*Path Analysis*). Analisis jalur adalah penggunaan analisis regresi untuk menaksir hubungan kausalitas antar variable (model causal) yang telah ditetapkan sebelumnya berdasarkan teori. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh *reward system* terhadap prestasi belajar dengan melihat standardized beta pada hasil pengolahan menggunakan SPSS pada tingkat signifikansi 0,05. Hipotesis alternatif dinyatakan diterima jika nilai prob (P) <0,05 (Ghozali, *ibid.* hal. 213).

3.7.3 Pengaruh X_2 terhadap Y

Pengujian terhadap hipotesis yang diajukan dilakukan dengan menggunakan metode analisis jalur (*Path Analysis*). Analisis jalur adalah penggunaan analisis regresi untuk menaksir hubungan kausalitas antar variable (model causal) yang telah ditetapkan sebelumnya berdasarkan teori. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh motivasi belajar terhadap prestasi belajar dengan melihat standardized beta pada hasil pengolahan menggunakan SPSS pada tingkat signifikansi 0,05. Hipotesis alternatif dinyatakan diterima jika nilai prob (P) <0,05 (Ghozali, *ibid.* hal. 213).

3.7.4 Koefisien Determinasi Parsial (r^2)

Koefisien determinasi dilakukan untuk mengetahui besarnya kontribusi yang diberikan oleh masing-masing variabel *reward system* (X_1), motivasi belajar (X_2) secara parsial terhadap variabel prestasi belajar (Y). Koefisien determinasi dapat dilihat dari output *SPSS* uji parsial pada table koefisien. Caranya adalah dengan mengkuadratkan nilai *correlation partial* dalam tabel *output SPSS*.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian

SMP Negeri 4 Semarang berdiri sejak 18 juni 1951. SMP N 4 Semarang Alamat Jl Tambak Dalam I Semarang 50163 Nomor telepon 024 70793277, 70793228, 6594784. Lokasi di sebelah utara SPBU [Masjid Agung](#) Arteri Soekarno Hatta. SMP Negeri 4 Semarang merupakan sekolah SSN (sekolah standar nasional) yang memiliki 24 ruang kelas dengan jumlah siswa 768 orang, selain itu SMP Negeri 4 Semarang juga memiliki fasilitas sekolah yang cukup memadai seperti Perpustakaan, Lab komputer, Lab Bahasa, Ruang Osis, Aula, Mushola, dan Ruang UKS. Setiap kelas berisi 32 siswa dari ruang kelas A-H. SMP Negeri 4 Semarang juga memiliki visi dan misi sebagai berikut :

VISI : “ Dengan Iman dan Taqwa SMP Negeri 4 Semarang Unggul dalam Mutu Berpacu dalam Prestasi!”

MISI : a. Mewujudkan pengembangan standart isi kurikulum yang sesuai dengan BSNP yang menuju BSI.

b. Mewujudkan pengembangan tenaga kependidikan yang berkopetensi, merata dan professional.

c. Mewujudkan pengembangan/ peningkatan standart proses pebelajaran yang efektif dan efisien.

d. Mewujudkan pengembangan fasilitas pendidikan yang inofatif dan berwawasan lingkungan.

- e. Mewujudkan pengembangan standart mutu dan kelulusan yang berkopetensi, cerdas, trampil, berakhlak mulia, agamis, kompetitif, dan berwawasan global.
- f. Mewujudkan perkembangan mutu kelembagaan dan manajemenn sekolah yang *govermence akuntable*.
- g. Mewujudkan perkembangan standart pembiyaan pendidikan dan kepedulian orang tua/ wali siswa terhadap peningkatan mutu sekolah.
- h. Mewujudkan perkembangan perangkat dan instrument penilaian pembelajaran yang sesuai dengan BNSP.

4.2 Deskripsi Variabel Penelitian

Penelitian ini menggunakan dua variabel bebas yaitu *reward system* (X_1) dan motivasi belajar (X_2) serta variabel terikat yaitu prestasi belajar. Pada bagian ini akan dibahas mengenai deskripsi dari masing-masing variabel penelitian dan pengaruh variabel. Responden dalam penelitian ini berjumlah 64 siswa kelas VII SMP Negeri 4 Semarang tahun ajaran 2012/2013 yaitu kelas VII A-VII H, dimana masing-masing kelas diambil sampel sebanyak 8 siswa. Berikut ini merupakan hasil pengolahan data yang telah dilakukan dengan bantuan program komputer *SPSS 16. 0 for windows*.

4.2.1 Reward System

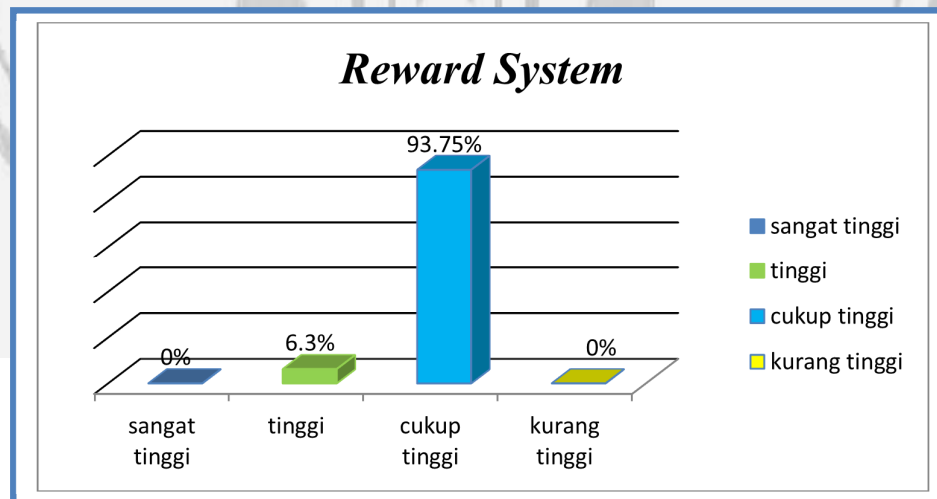
Gambaran *reward system* pada siswa kelas VII SMP Negeri 4 Semarang berdasarkan jawaban angket dari masing-masing responden diperoleh hasil angket secara terperinci terlampir dan setelah diolah nampak sebagai berikut :

Table 4.1 Deskripsi Variabel *Reward System*

Skor	Frekuensi	Presentase	Kriteria
73-90	0	0%	Sangat tinggi
55-72	4	6,25%	Tinggi
37-54	60	93,75%	Cukup tinggi
19-36	0	0%	Kurang tinggi
Jumlah	64	100%	

Sumber : Data primer yang diolah, 2013

Berdasarkan table diatas dapat diketahui deskripsi variabel *reward system* pada siswa kelas VII SMP Negeri 4 Semarang tahun ajaran 2012/2013. Dari data sampel sebanyak 64 siswa didapat informasikan bahwa sebanyak 4 siswa (6,25%) berada pada kategori “tinggi”, dan 60 siswa (93,75%) berada pada kategori “cukup tinggi”. Jadi dapat diartikan bahwa semakin tinggi *reward* yang diberikan kepada siswa, maka semakin tinggi pula prestasi belajar siswa.



Gambar 4.1 Deskripsi Variabel *Reward System*

4.2.2 Motivasi Belajar

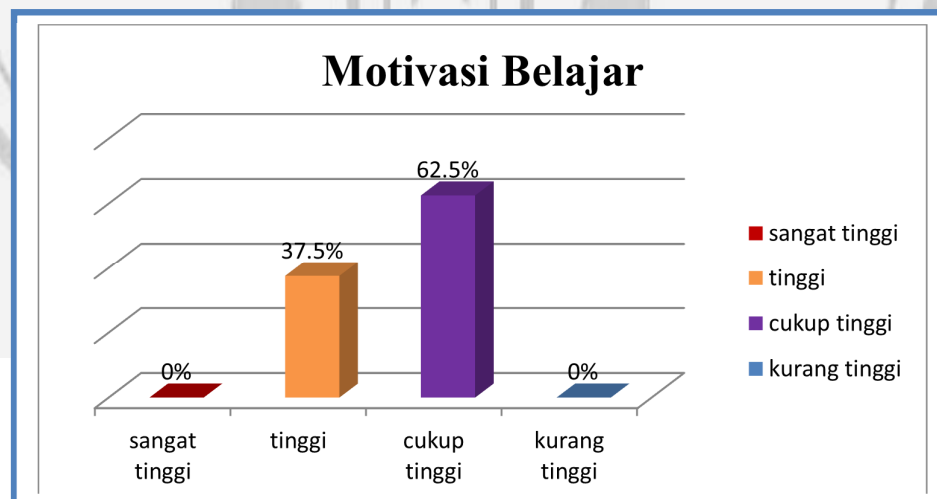
Gambaran motivasi belajar pada siswa kelas VII SMP Negeri 4 Semarang tahun ajaran berdasarkan jawaban angket dari masing-masing responden diperoleh hasil angket secara terperinci terlampir dan setelah diolah nampak sebagai berikut:

Table 4.2 Deskripsi Variabel Motivasi Belajar

Skor	Frekuensi	Presentase	Kriteria
73-90	0	0%	Sangat tinggi
55-72	24	37,5%	Tinggi
37-54	40	62,5%	Cukup tinggi
19-36	0	0%	Kurang tinggi
Jumlah	64	100%	

Sumber : Data primer yang diolah, 2013

Berdasarkan table diatas dapat diketahui deskripsi variabel motivasi belajar pada siswa kelas VII SMP Negeri 4 Semarang tahun ajaran 2012/2013. Dari data sampel sebanyak 64 siswa didapat informasikan bahwa sebanyak 24 siswa (37,5%) berada pada kategori “tinggi” dan sebanyak 40 siswa (62,5%) berada pada kategori “cukup tinggi”. Jadi dapat diartikan bahwa semakin tinggi motivasi belajar siswa, maka semakin tinggi pula prestasi belajar siswa.



Gambar 4.2 Deskripsi Variabel Motivasi Belajar

4.2.3 Prestasi Belajar

Data prestasi belajar diperoleh dari dokumentasi nilai ulangan harian siswa kelas VII SMP Negeri 4 Semarang tahun ajaran 2012/2013.

Tabel 4.3 Kriteria Variabel Prestasi Belajar yang telah ditetapkan Oleh SMP Negeri 4 Semarang

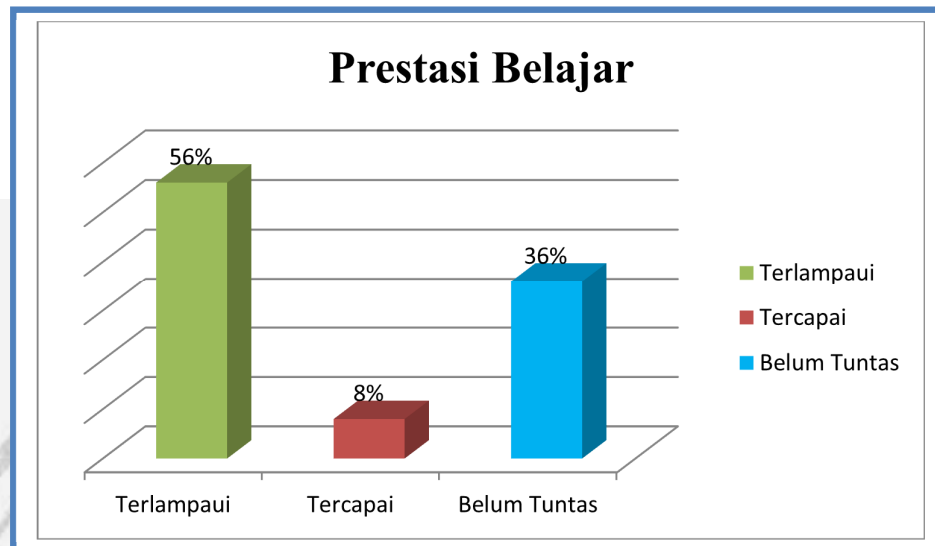
Interval Presentase	Kriteria
> 73	Terlampai
73	Tercapai
< 73	Belum Tuntas

Sumber : Dokumen SMP Negeri 4 Semarang

Tabel 4.4 Deskripsi Variabel Prestasi Belajar

No	Skor	Frekuensi	Presentase %	Kategori
1	> 73	36	56%	Terlampai
2	73	5	8%	Tercapai
3	< 73	23	36%	Belum Tuntas
Jumlah		64	100%	

Tabel diatas menunjukkan bahwa siswa kelas VII SMP Negeri 4 Semarang tahun ajaran 2012/2013, yang mempunyai prestasi belajar IPS (Sejarah) pada kategori terlampai 36 siswa (56%), pada kategori tercapai 5 siswa (8%), dan berada pada kategori belum tuntas terdapat 23 siswa (36%). Dapat diartikan bahwa prestasi belajar siswa sudah termasuk dalam kategori sangat baik (terlampai).



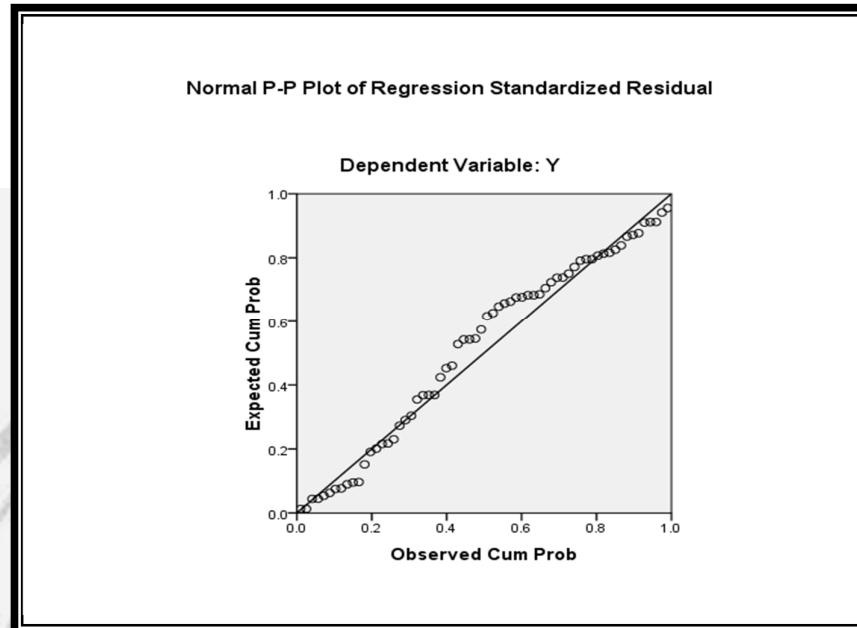
Gambar 4.4 Deskripsi Variabel Prestasi Belajar

4.3 Pengujian Prasyarat Analisis

Uji prasyarat analisis diperlukan untuk mengetahui apakah analisis data untuk pengujian hipotesis dapat dilanjutkan atau tidak. Hal yang dilakukan dalam pengujian prasyarat analisis data meliputi uji normalitas dan uji linieritas.

4.3.1 Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel pengganggu atau residual memiliki distribusi normal. Uji normalitas dapat dilakukan dengan melihat grafik *Normal Probability Plots*. Distribusi normal akan membentuk satu garis diagonal. Jika distribusi data residual normal, maka garis yang menggambarkan data sesungguhnya akan mengikuti garis diagonalnya.



Gambar 4.5 Normal P Plot

Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		64
Normal Parameters ^a	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.22878074
Most Extreme Differences	Absolute	.118
	Positive	.079
	Negative	-.118
Kolmogorov-Smirnov Z		.948
Asymp. Sig. (2-tailed)		.330
a. Test distribution is Normal.		

Sumber : Data primer yang diolah, 2013

Gambar 4.5 menunjukkan bahwa data menyebar disekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal, sedangkan tabel 4.5 pada kolom terlihat bahwa nilai K-S sebesar 0,948 dan Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,330 dengan memiliki nilai signifikan lebih dari 0,05. Dua hal diatas menunjukkan jika data terdistribusi dengan normal dan model regresi telah memenuhi asumsi normalitas.

4.3.2 Uji Linieritas

Uji linieritas digunakan untuk mengetahui adanya pengaruh antara *reward system* (X_1) terhadap prestasi belajar IPS (Sejarah) (Y) dan motivasi belajar (X_2) terhadap prestasi belajar IPS (Sejarah) (Y) bersifat linier atau tidak. Apabila hasilnya linier maka analisis regresi dapat dilanjutkan. Setelah dilakukan perhitungan dengan bantuan *SPSS 16.0 for windows* hasil pengujian linieritas terangkum dalam tabel 4.6 dan 4.7

Tabel 4.6 Hasil Uji Linieritas Reward System

ANOVA Table						
		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Y * X1	Between Groups (Combined)	2493.690	21	118.747	22.644	.000
	Linearity	2355.815	1	2355.815	449.241	.000
	Deviation from Linearity	137.875	20	6.894	1.315	.223
	Within Groups	220.248	42	5.244		
	Total	2713.938	63			

Sumber : Data primer yang diolah, 2013

Tabel 4.7 Hasil Uji Linieritas Motivasi Belajar

ANOVA Table					
	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Y * X2 Between Groups (Combined)	2337.649	20	116.882	13.357	.000
Linearity	2160.717	1	2160.717	246.914	.000
Deviation from Linearity	176.932	19	9.312	1.064	.417
Within Groups	376.288	43	8.751		
Total	2713.938	63			

Sumber : Data primer yang diolah, 2013

Nilai signifikansi pada kolom linearity Tabel 4.6 diatas sebesar 0,000, karena nilai signifikan kurang dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa antara variabel prestasi belajar dan *reward system* terdapat hubungan yang linear. Tabel 4.7 diatas nilai signifikansi pada kolom linearity sebesar 0,000, karena nilai signifikan kurang dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa antara variabel prestasi belajar dengan motivasi belajar terdapat hubungan yang linear, dengan demikian maka analisis regresi dapat dilanjutkan.

4.4 Uji Asumsi Klasik

Uji asumsi klasik digunakan untuk memastikan bahwa data yang digunakan berdistribusi normal. Uji asumsi klasik yang dilakukan berupa uji multikolonieritas dan heteroskedatisitas.

4.4.1 Uji Multikolonieritas

Koefisien regresi sering terjadi kurang dapat dipercaya jika terdapat korelasi yang tinggi antar variable independen yang disebut multikolonieritas.

Jadi, korelasi antara masing-masing variable independen tidak boleh kuat. Hasil uji multikolonieritas secara ringkas disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 4.8 Uji Multikolonieritas

Coefficients ^a								
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	22.841	2.482		9.202	.000		
	X1	.795	.116	.671	6.843	.000	.197	5.085
	X2	.307	.103	.291	2.967	.004	.197	5.085

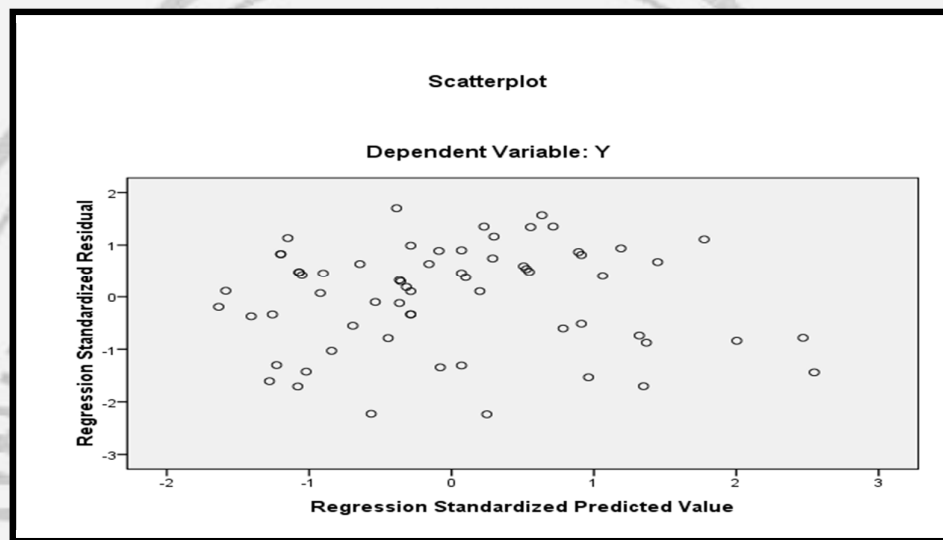
a. Dependent Variable: Y

Sumber : Data primer yang diolah, 2013

Analisis *SPSS 16.0 for windows* menunjukkan dari kolom VIF nilai X_1 (*reward system*) dan X_2 (motivasi belajar) sebesar 5.085. Hasil analisis yang menunjukkan nilai VIF kurang dari 10 dan nilai dari kolom Tolerance keduanya lebih dari 0,1. Jadi dapat disimpulkan bahwa dalam model regresi tidak terjadi multikolonieritas antar variable X_1 (*reward system*) dan X_2 (motivasi belajar), sehingga analisis dapat dilanjutkan.

4.4.2 Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas bertujuan untuk menguji apakah terjadi ketidak samaan varians dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain. Uji heteroskedastisitas secara grafis dapat dilihat dari *multivariate standardized scatterplot*.



Gambar 4.6 *scatterplot*

Scatterplot diatas dapat diketahui bahwa titik-titik menyebar dengan pola yang tidak jelas diatas dan dibawah angka 0 pada sumbu Y, maka pada model regresi tidak terjadi masalah heteroskedastisitas menunjukkan arti bahwa terjadi ketidaksamaan varian dari satu pengamatan ke pengamatan yang lain.

4.5 Analisis Regresi Linier Berganda

Untuk mengetahui bagaimana hubungan linier yang terjadi antara variabel *reward system* dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar, maka perlu mengetahui persamaan garis regresi. Persamaan garis regresi dapat dilihat berdasar tabel 4.9.

Tabel 4.9 Analisis Linier Berganda

Coefficients ^a								
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	22.841	2.482		9.202	.000		
	X1	.795	.116	.671	6.843	.000	.197	5.085
	X2	.307	.103	.291	2.967	.004	.197	5.085

a. Dependent Variable: Y

Sumber : Data primer yang diolah, 2013

$$Y = a + b_1 X_1 + b_2 X_2$$

$$Y = 22,841 + 0,795X_1 + 0,307X_2$$

Persamaan garis linier berganda tersebut dapat menerangkan jika *reward system* (X_1) dan motivasi belajar (X_2) nilainya adalah nol (0), maka prestasi belajar nilainya sebesar 22,841. jika variabel motivasi belajar (X_2) nilainya tetap dan *reward system* (X_1) naik sebesar 1, maka prestasi belajar akan meningkat sebesar 0,795 dan jika variabel *reward system* (X_1) nilainya tetap dan motivasi belajar (X_2) naik sebesar 1, maka prestasi belajar akan meningkat sebesar 0,307.

4.6 Pengujian Hipotesis Penelitian

4.6.1 Pengujian (X_1) terhadap (X_2)

Hasil analisis statistik data menggunakan program *SPSS 16.0 for windows*, diperoleh output yang nampak pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.10 Hasil Uji t

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	6.930	2.921		2.373	.021
	x1	1.007	.063	.896	15.914	.000

a. Dependent Variable: x2

Sumber : Data primer yang diolah, 2013

Tabel diatas merupakan out put SPSS yang menunjukkan nilai standardized beta x1 (*reward system*) sebesar 0,896 dan nilai signifikan 0,000 yang berarti *reward system* mempengaruhi motivasi belajar siswa.

4.6.2 Pengujian (X_1) dan (X_2) terhadap Y secara Parsial (Uji t)

Uji t statistik pada dasarnya menunjukkan seberapa jauh pengaruh satu variabel penjelas atau bebas secara individu dalam menerangkan variasi variabel dependen (Ghozali, 2006:84). Pada tingkat signifikansi 0,05. Hipotesis alternatif dinyatakan diterima jika nilai prob (P) <0,05.

Tabel 4.11 Hasil Uji t

Coefficients ^a								
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	22.841	2.482		9.202	.000		
	X1	.795	.116	.671	6.843	.000	.197	5.085
	X2	.307	.103	.291	2.967	.004	.197	5.085

a. Dependent Variable: Y

Sumber : Dataprimer yang diolah, 2013

Pada tabel diatas menjelaskan nilai standardize beta untuk X_1 (*reward system*) sebesar 0,671 pada nilai signifikan 0,000 dan X_2 (motivasi belajar) menunjukkan sebesar 0,291 pada nilai signifikan 0,004. Jadi *reward system* memiliki pengaruh terhadap prestasi belajar sebesar 0,671 dan motivasi belajar memiliki pengaruh terhadap prestasi belajar sebesar 0,291.

4.6.4 Koefisien Determinasi secara Parsial (r^2)

Pengujian hipotesis yang pertama dan kedua untuk mengetahui hubungan pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat secara parsial dengan menggunakan teknik analisis regresi sederhana. Kedua teknik ini menggunakan bantuan program komputer *SPSS 16. 0 for windows*.

Tabel 4.12 Hasil Uji (r^2)

Coefficients ^a			
Model	Correlations		
	Zero-order	Partial	Part
1 (Constant)			
X1	.932	.659	.298
X2	.892	.355	.129

a. Dependent Variable: Y

Sumber : Data primer yang diolah, 2013

Pada tabel 4.12 terlihat nilai koefisien determinasi parsial untuk variabel *reward system* 0,659 nilai tersebut kemudian dikuadratkan dan diprosentasekan menjadi $((0,659^2) \times 100\%) = 43,42\%$ jadi dapat diketahui bahwa secara terpisah *reward system* berpengaruh sebesar 43,42% terhadap prestasi belajar IPS (Sejarah) siswa kelas VII SMP Negeri 4 Semarang tahun ajaran 2012/2013. Adapun untuk variabel motivasi belajar nilai koefisien determinasi parsialnya sebesar 0,355, kemudian nilai tersebut dikuadratkan dan diprosentasekan menjadi $((0,355^2) \times 100\%) = 12,60\%$ jadi dapat diketahui bahwa secara terpisah motivasi belajar berpengaruh sebesar 12,60% terhadap prestasi belajar IPS (Sejarah) siswa kelas VII SMP Negeri Semarang tahun ajaran 2012/2013.

4.7 Pembahasan Hasil Penelitian

4.7.1 Pengaruh *Reward System* terhadap Motivasi Belajar IPS (Sejarah)

Hasil penelitiannya adalah ada pengaruh antara *Reward System* terhadap Motivasi Belajar mata pelajaran IPS (sejarah) siswa kelas VII SMP Negeri 4 Semarang tahun ajaran 2012/2013. Output *SPSS* menunjukkan nilai standardized beta x1 (*reward system*) sebesar 0,896 dan nilai signifikan 0,000 yang berarti *reward system* mempengaruhi motivasi belajar siswa. *Reward System* sebuah alat pendidikan yang mampu membuat siswa bersemangat dan memiliki motivasi dalam belajar. Selain itu juga dapat memberi dorongan yang positif kepada siswa agar merasa optimis dalam belajar sehingga siswa dapat mencapai hasil maksimal dalam belajar dan yakin akan mendapatkan prestasi yang lebih baik dari sebelumnya.

Pada umumnya suatu hadiah atau penghargaan (*reward system*) tidak hanya berbentuk benda atau barang akan tetapi bisa juga berupa pujian atau berbentuk verbal yang dapat mendorong seorang siswa dapat memperbaiki tingkah lakunya dan meningkatkan usahanya. Hadiah atau penghargaan (*reward system*) tidak hanya diberikan oleh guru kepada muridnya disekolah, orang tua dirumah juga bisa memberikannya sebagai stimulus siswa dalam belajar agar memiliki motivasi. Siswa tidak hanya dituntut untuk belajar disekolah tetapi siswa juga harus belajar dirumah karena dengan siswa belajar dirumah akan membantu guru dalam menjelaskan materi disekolahan, maka dari itu orang tua dirumah harus selalu memantau anaknya dalam belajar. Sese kali orangtua dirumah juga bisa memberika *reward* atau hadiah kepada anaknya seperti memberikan makanan

kesukaanya atau liburan bersama kesuatu tempat yang disenangi anak tersebut, karena dengan adanya reward itu kemudian siswa jadi mau belajar untuk pelajaran esok disekolah.

Dengan adanya penghargaan yang diberikan oleh guru akan timbul motivasi yang kuat dari diri siswa untuk meningkatkan prestasi yang telah tercapai. Hal ini juga berlaku dengan sebaliknya yang berprestasi tanpa penghargaan dapat mengurangi motivasi. Lebih-lebih dengan mencemooh dan hinaan dapat mematikan perilaku belajar anak (Marno dan M. Idris, 2009:131).

4.7.2 Pengaruh *Reward System* terhadap Prestasi Belajar IPS (Sejarah)

Hasil penelitiannya adalah ada pengaruh antara motivasi belajar dengan prestasi belajar mata pelajaran IPS (sejarah) siswa kelas VII SMP Negeri 4 Semarang tahun ajaran 2012/2013. Output program *SPSS* menunjukkan jika Pada tabel diatas menjelaskan nilai standardize beta untuk X_1 (*reward system*) sebesar 0,671 pada nilai signifikan 0,000. Ini berarti semakin tinggi *reward* yang diberikan kepada siswa akan semakin tinggi pula prestasi belajar yang dicapai siswa.

Berdasarkan perhitungan koefisien determinasi secara parsial (r^2) diketahui bahwa pengaruh *reward system* terhadap prestasi belajar sejarah siswa kelas VII SMP Negeri 4 Semarang tahun ajaran 2012/2013 secara parsial mempunyai kontribusi sebesar 43,42% terhadap prestasi belajar sejarah. Siswa yang berprestasi akan mempertahankan prestasinya manakal guru memberikan penghargaan atas prestasi yang diraihny (Marno dan M. Idris, 2009:131).

Pemberian *reward* atau hadiah merupakan salah satu cara yang bisa digunakan untuk menarik perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran. Setiap siswa pasti ingin mendapatkan hadiah apapun itu bentuknya. Pemberian *reward* kepada siswa dapat membuat siswa meningkatkan belajarnya demi mendapatkan hasil belajar yang maksimal, maka dari itu guru dalam pembelajarannya harus bisa memberikan *reward* kepada siswa yang berprestasi agar siswa yang belum mendapatkan hasil yang maksimal mempunyai semangat yang lebih dalam belajar agar bisa mendapatkan prestasi belajar yang lebih baik lagi.

4.7.3 Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar IPS (Sejarah)

Hasil penelitiannya adalah ada pengaruh motivasi belajar terhadap prestasi belajar IPS (Sejarah) siswa kelas VII SMP Negeri 4 Semarang tahun ajaran 2012/2013. Output program *SPSS* menunjukkan jika Pada tabel diatas menjelaskan nilai standardize beta untuk X_2 (motivasi belajar) sebesar 0,291 pada nilai signifikan 0,004. Ini berarti semakin tinggi motivasi yang diberikan kepada siswa akan semakin tinggi pula prestasi belajar yang dicapai siswa.

Berdasarkan perhitungan koefisien determinasi secara parsial (r^2) pengaruh motivasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 4 Semarang secara mempunyai kontribusi sebesar 12,60% terhadap prestasi belajar. Hal ini sesuai dengan teori yang telah dikemukakan oleh Hamalik (2005:50) menjelaskan pengertian motivasi yaitu dorongan yang menyebabkan terjadi suatu perbuatan atau tindakan tertentu. Motivasi menentukan tingkat berhasil atau gagalnya kegiatan belajar siswa. Sebuah motivasi dapat membuat kita optimal dalam mencapai suatu keberhasilan.

Siswa yang memiliki motivasi tinggi diharapkan akan memberikan kontribusi yang baik pula terhadap prestasi belajar siswa. Jadi apabila siswa menemukan soal sejarah yang sulit, hendaknya siswa bertanya kepada guru atau teman-temannya jangan malu atau gengsi untuk bertanya karena itu akan menyebabkan siswa tidak bias memahaminya. Setelah itu siswa paham dan bisa mengerjakan soal sendiri dengan benar tanpa menyontek hasil pekerjaan teman. Motivasi terutama dapat didapat dari orang tua selaku orang terdekat dari kecil hingga besar, tetapi banyak siswa yang masih kurang mendapat motivasi belajar dari orang tua sendiri. Motivasi juga bisa didapat dari orang lain seperti teman-temannya sendiri.

Motivasi merupakan salah satu faktor yang menentukan keberhasilan siswa dalam belajar. Begitu pentingnya motivasi bagi siswa untuk mendorongnya belajar, tanpa adanya motivasi siswa akan cenderung malas dalam belajar dan tidak bersemangat untuk mengikuti proses belajar mengajar. Motivasi dalam penelitian ini adalah motivasi yang berasal dari dalam diri siswa, motivasi ini terbentuk karena kesadaran diri atas pemahaman betapa pentingnya belajar mengembangkan dirinya dan bekal untuk menjalani kehidupan. Pada hakikatnya motivasi belajar dalam penelitian ini sangat berpengaruh untuk peningkatan prestasi belajar siswa. Adanya motivasi yang tinggi dalam belajar akan menunjukkan prestasi belajar baik, dengan kata lain bahwa dengan adanya usaha yang tekun dan terutama didasari adanya motivasi, maka seseorang yang belajar itu akan dapat melahirkan prestasi belajar yang baik.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Data yang diperoleh dari hasil analisis yang dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

- a. Hasil penelitiannya adalah ada pengaruh antara *Reward System* terhadap Motivasi Belajar mata pelajaran IPS (sejarah) siswa kelas VII SMP Negeri 4 Semarang tahun ajaran 2012/2013. Output *SPSS 16.0 for windows* menunjukkan nilai standardized beta x_1 (*reward system*) sebesar 0,896 dan nilai signifikan 0,000 yang berarti *reward system* mempengaruhi motivasi belajar siswa. kesimpulannya bahwa *Reward System* berpengaruh terhadap Motivasi Belajar. Ini berarti semakin tinggi *Reward System* yang diberikan kepada siswa akan tinggi pula Motivasi Belajar siswa.
- b. Hasil penelitiannya adalah ada pengaruh antara *Reward System* dengan prestasi belajar mata pelajaran IPS (sejarah) siswa kelas VII SMP Negeri 4 Semarang tahun ajaran 2012/2013. Output program *SPSS* menunjukkan jika Pada tabel diatas menjelaskan nilai standardize beta untuk X_1 (*reward system*) sebesar 0,671 pada nilai signifikan 0,000. Ini berarti semakin tinggi *reward* yang diberikan kepada siswa akan semakin tinggi pula prestasi belajar yang dicapai siswa. Berdasarkan perhitungan koefisien determinasi secara parsial (r^2) diketahui bahwa pengaruh *reward system* terhadap prestasi belajar sejarah siswa kelas VII SMP Negeri 4 Semarang

tahun ajaran 2012/2013 secara parsial mempunyai kontribusi sebesar 43,42% terhadap prestasi belajar sejarah.

- c. Hasil penelitiannya adalah ada pengaruh motivasi belajar terhadap prestasi belajar IPS (Sejarah) siswa kelas VII SMP Negeri 4 Semarang tahun ajaran 2012/2013. Output program *SPSS* menunjukkan jika Pada tabel diatas menjelaskan nilai standardize beta untuk X_2 (motivasi belajar) sebesar 0,291 pada nilai signifikan 0,004. Ini berarti semakin tinggi motivasi yang diberikan kepada siswa akan semakin tinggi pula prestasi belajar yang dicapai siswa. Berdasarkan perhitungan koefisien determinasi secara parsial (r^2) pengaruh motivasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 4 Semarang secara mempunyai kontribusi sebesar 12,60% terhadap prestasi belajar sejarah

5.2 Saran

Saran yang dapat diberikan berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut.

- a. Siswa hendaknya selalu berusaha menghadapi kesulitan dalam memecahkan soal-soal IPS (Sejarah) yang diberikan oleh guru. Apabila soal tersebut sangat sulit dan tidak bisa dikerjakan sendiri sebaiknya siswa mau bertanya kepada teman maupun guru.
- b. Hendaknya semua guru dan wali kelas selalu memberikan *reward* kepada siswa yang berprestasi agar siswa terus meningkatkannya dan bagi siswa yang prestasinya masih rendah hendaknya guru juga harus memberikan

motivasi agar siswa lebih rajin belajar dan bisa mendapatkan prestasi yang maksimal.

- c. Orangtua selaku pembimbing dirumah hendaknya juga dapat membimbing anaknya agar selalu belajar dengan rajin dan memberikan motivasi agar siswa merasa mampu dan tidak ragu-ragu untuk melakukan suatu hal demi kemajuan diri mereka sendiri.



DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Muhammad. 2008. *Guru Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algesindo
- Anni, Chatarina Tri dan Achmad Rifa'i. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Unnes Press
- Arikunto, Suharsimi. 1990. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- 2006. *Manajemen Pengajaran Secara Manusiawi*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta
- Fajar, Arnie. 2009. *Portofolio dalam Pelajaran IPS*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Ghozali, Imam. 2006. *Aplikasi Analisis Multivariate*. Semarang : Universitas Diponegoro.
- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Bumi Aksara
- 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Bumi Aksara
- Huda, Muhammad Nurul. 2009. *Penerapan Metode Reward dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama (NU) Miftahul Huda Jabang Malang*. Malang : Universitas Islam Negeri Malang.
- Jhon M. Echlos dan Hasan Shadily. 1996. *Kamus Inggris Indonesia*. Jakarta : Gramedia
- Kochhar. S. K. 2008. *Pembelajaran Sejarah Teaching of History*. Jakarta : PT Grasindo
- Marno dan M. Idris. 2009. *Strategi dan Metode Pengajaran Menciptakan Keterampilan Mengajar yang Efektif dan Edukatif*. Jogjakarta : Ar-Ruzz Media

Mulyasa, E. 2006. *Menjadi Guru Professional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya

Padi, A.A. 2011. *Refleksi dan Aktualisasi dalam Pembelajaran Sejarah dalam Buku Historia Vitae Volume.25, No. 2, Oktober*. Yogyakarta : Universitas Sanata Dharma

Purwanto, M. Ngalim. 2003. *Psikologi Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya

Sanjaya, Wina. 2009. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta : KENCANA

Sardiman. 2006. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Grafindo Persada

Setyaningrum, Liza. 2012. *Penggunaan Reward System dalam upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPS Sejarah kelas VII F SMP Negeri 1 Subah Kecamatan Subah Kabupaten Batang 2011*. Semarang : UNNES

Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : PT Rineka Cipta

..... 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Grafindo Persada

Sudjana. 2002. *Metoda Statistik*. Bandung : Trasito

Sugiyono. 2002. *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung : ALFABETA, cv

..... 2010. *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung : ALFABETA, cv

Sukardi. 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta : PT Bumi Aksara

Suprayogi. 2007. *Pendidikan Ilmu Sosial*. Unnes press.

Syah, Muhaibbin. 2010. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya

Tu'u, tulus. 2004. *Peran Disiplin pada Perilaku dan Prestasi Siswa*. Jakarta : Grasindo

Uno, Hamzah B. 2011. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta : Bumi Aksara

Usman, Moh. User. 2010. *Menjadi Guru Professional*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya

(<http://ewintri.wordpress.com/2012/01/04/faktor-faktor-yang-mempengaruhi-prestasi-belajar>. Diunduh 10 maret 2013)





LAMPIRAN 1

ANGKET PENELITIAN
PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Tulislah terlebih dahulu nama, nomor induk siswa dan kelas pada tempat yang telah disediakan.
2. Jawablah seluruh pertanyaan dengan memilih salah satu dari 5 alternatif jawaban yaitu :
 SS = **Sangat Setuju**
 S = **Setuju**
 N = **Normal**
 TS = **Tidak Setuju**
3. Jawablah dengan memberi tanda (√) pada kolom yang telah disediakan.

Nama :
 Nomor Induk Siswa :
 Kelas :

A. Kuisisioner Reward System

NO.	PERNYATAAN	ALTERNATIF JAWABAN			
		SS	S	N	TS
A.	BERPRESTASI				
1	Setiap hari saya belajar mata pelajaran sejarah				
2	Ketika ujian akhir semester saya selalu mendapatkan ranking.				
3	Saya tidak pernah tinggal kelas				
4	Saya tidak pernah terlambat datang kesekolah				
5	Saya tidak pernah menyontek hasil pekerjaan teman				

6	Ketika ada tugas saya mengerjakan sendiri				
B. MENYENANGKAN PERASAAN					
7	Saya merasa senang ketika belajar pelajaran sejarah				
8	Saya merasa senang mampu mengerjakan mengerjakan tugas sejarah sendiri tanpa mencontek teman				
9	Saya bangga nilai ulangan sejarah saya paling tinggi				
10	Saya merasa senang punya teman yang bisa diajak kerjasama				
11	Saya senang mendapatkan pujian				
12	Saya senang belajar kelompok dengan teman				
13	Saya senang cara mengajar guru sejarah				
14	Saya tidak pernah bosan dan mengantuk saat pelajaran sejarah				
15	Saya merasa senang paham dengan materi pelajaran sejarah yang dijelaskan oleh guru didepan kelas				
16	Saya merasa senang mendapatkan hadiah				
C. MEMILIKI MOTIVASI					
17	Saya senang memperhatikan guru saat menjelaskan materi sejarah				
18	Saya menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru semampu saya				
19	Saya berusaha belajar sejarah yang rajin untuk mencapai prestasi terbaik				
20	Bagi saya keberhasilan dalam belajar sejarah merupakan hal yang utama				
D. PERILAKU YANG BAIK					
21	Saya tidak pernah berbicara dan bercanda sendiri ketika sedang pelajaran sejarah				
22	Saya sangat menghargai pendapat teman dan tidak pernah memotong pembicaraannya				

23	Saya tidak pernah menyontek pekerjaan teman pada saat ujian				
----	---	--	--	--	--

B. Kuisiner Motivasi Belajar

NO	PERNYATAAN	ALTERNATIF JAWABAN			
		SS	S	N	TS
A. MINAT TERHADAP MATA PELAJARAN SEJARAH					
1	Saya menyukai mata pelajaran sejarah				
2	Saya mengerjakan pekerjaan rumah (PR) sejarah dengan sungguh-sungguh dan tidak mencontek jawaban teman				
3	Saya belajar sejarah saat dirumah dengan kemauan sendiri tanpa disuruh orang tua				
4	Saya berusaha membaca dan belajar sejarah dikelas dengan sendirinya saat guru tidak dapat hadir				
5	Saya tidak pernah membolos saat pelajaran sejarah dengan alasan apapun				
6	Saya berharap nilai pelajaran sejarah saya 85				
7	Saya sangat bercita-cita menjadi sejarawan atau guru sejarah				
8	Saat saya terpaksa tidak bisa mengikuti pelajaran sejarah, saya meminjam buku catatan teman				
9	Saya belajar sejarah sendiri terlebih dahulu dirumah sebelum guru menjelaskan				
10	Saya merasa senang belajar sejarah				
B. TEKUN DALAM MENGHADAPI TUGAS					
11	Saya mengerjakan tugas dan latihan sendiri tanpa mencontek pekerjaan teman				

12	Saya menolak secara halus ajakan teman bermain dan melanjutkan mengerjakan tugas				
13	Saya mengerjakan tugas secara lengkap dan dikumpulkan tepat waktu				
14	Saya mengerjakan soal-soal sejarah yang lain selain mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh guru				
15	Saya mengerjakan tugas sejarah meskipun tidak dikumpulkan				
16	Saya selalu mencari sumber lain untuk memecahkan soal sejarah yang sulit				
C. ULET MENGHADAPI KESULITAN (TIDAK CEPAT PUTUS ASA)					
17	Saya akan mencatat materi dari penjelasan bapak/ ibu guru sejarah yang tidak ada dibuku				
18	Saya belajar secara terus menerus ketika akan menghadapi ulangan atau ujian sejarah				
19	Saya mempelajari kembali materi sejarah yang diajarkan oleh guru sampai paham meskipun tidak ada PR/ ulangan				
20	Saya menambah jam belajar jika nilai ulangan sejarah saya kurang memuaskan				
D. SENANG Mencari dan Memecahkan Soal Sejarah					
21	Saya sering mengerjakan soal sejarah didepan kelas karena ingin menambah kemampuan dan mendapat nilai				
22	Saya menanyakan langsung pada guru ketika soal sejarah yang sulit dan saya belum mengerjakan				
23	Saya senang ketika mendapat tugas sejarah secara terus menerus setiap kali pertemuan				

TABULASI HASIL UJI COBA

VARIABEL REWARD SYSTEM (X₁)

Kode	P 1	P 2	P 3	P 4	P 5	P 6	P 7	P 8	P 9	P 0	P 1	P 2	P 3	P 4	P 5	P 6	P 7	P 8	P 9	P 0	P 1	P 2	P 3	P 4	P 5	P 6	P 7	P 8	P 9	P 0	JM H
R01	3	2	2	2	2	3	1	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	1	3	2	1	3	2	1	2	2	1	4	2	63
R02	2	2	1	2	2	3	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	1	3	2	2	2	2	60
R03	2	2	2	1	2	1	1	3	2	2	3	3	2	1	3	1	3	2	2	3	2	3	3	3	1	1	3	2	1	1	61
R04	2	2	2	2	3	2	1	2	2	3	3	2	3	2	2	3	2	2	1	3	2	2	2	2	1	3	3	1	1	2	63
R05	3	4	3	3	3	3	2	2	2	4	3	2	2	1	3	3	2	1	1	1	3	3	1	3	2	3	3	2	1	1	70
R06	1	2	2	1	1	3	1	3	3	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	1	2	2	3	2	59
R07	2	2	3	2	2	3	1	3	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	1	2	2	2	1	1	57
R08	2	2	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	2	2	2	1	2	2	1	3	2	2	2	3	2	3	1	2	2	1	52
R09	1	3	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	1	2	2	3	2	2	68
R10	3	2	2	1	1	3	2	1	3	1	2	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	2	2	1	2	67
R11	1	3	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	1	3	1	65
R12	2	2	1	2	1	2	1	2	3	2	1	2	1	2	2	3	2	3	2	3	2	1	2	2	1	2	2	2	2	1	56
R13	2	1	2	1	3	3	1	2	2	2	3	2	1	1	2	1	2	2	2	1	2	2	1	3	1	2	3	1	2	2	54
R14	2	2	3	2	2	3	1	2	2	3	2	2	3	2	2	1	1	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	1	62
R15	1	3	2	2	3	2	1	3	2	1	2	2	2	3	3	1	1	1	2	2	1	2	2	1	1	1	2	2	2	1	54
R16	2	2	3	2	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	2	1	2	3	3	3	2	2	2	1	3	3	2	3	1	71
R17	2	2	2	3	2	3	1	1	2	3	1	3	2	3	2	3	1	2	2	2	2	2	2	2	3	2	1	2	1	1	60
R18	1	1	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2	2	2	3	2	1	1	65
R19	2	3	3	2	3	2	1	2	2	1	1	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	1	54
R20	2	2	3	1	3	2	1	3	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2	55
R21	2	2	3	2	1	3	2	3	3	2	2	1	1	3	2	3	2	2	3	1	3	2	2	2	2	1	2	3	3	2	65
R22	2	3	2	2	2	2	1	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	68
R23	2	2	2	2	3	3	2	3	1	2	2	2	2	3	2	2	1	3	3	3	3	2	2	2	1	2	1	1	2	2	63
R24	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	65

LAMPIRAN 2

R25	2	2	2	2	3	3	2	3	2	3	1	2	3	3	1	3	2	3	4	3	3	2	1	3	2	2	1	2	2	1	68	
R26	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	69	
R27	2	1	1	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	3	1	2	2	3	3	2	2	2	2	2	1	1	1	2	1	54	
R28	1	1	3	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	3	3	1	1	3	2	1	3	3	2	3	1	1	2	1	56	
R29	3	3	3	2	3	2	2	1	4	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	1	2	2	2	1	68	
R30	2	2	3	2	1	3	2	2	3	3	3	3	2	2	1	2	1	3	2	2	1	2	1	3	1	1	2	2	1	2	60	
R31	2	3	1	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	3	2	2	1	2	1	2	3	2	2	2	2	2	2	3	1	1	56	
R32	2	2	2	2	3	3	1	3	2	2	3	1	1	3	3	2	1	1	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	65
R33	2	3	3	2	3	3	2	3	1	1	3	1	2	3	2	1	1	2	2	3	3	1	2	1	2	1	2	1	2	2	60	
R34	1	1	1	2	3	3	2	3	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	3	2	3	2	2	1	2	1	1	2	1	2	54	
R35	2	2	2	2	3	3	2	1	2	2	3	2	1	2	3	2	1	1	2	3	2	2	3	2	3	2	1	1	2	1	60	
R36	1	2	3	2	3	3	1	1	2	2	3	2	2	3	3	2	1	1	2	2	3	2	2	2	3	1	2	3	2	2	63	
R37	3	2	3	2	3	2	1	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	77	
R38	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	1	3	2	1	3	2	1	2	3	2	2	1	1	2	3	64	
R39	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	1	1	2	1	1	1	3	2	3	3	3	2	2	3	1	2	1	1	1	61	
R40	3	2	2	3	4	3	1	2	3	3	3	2	2	3	1	1	3	2	2	2	3	2	1	2	2	2	2	1	2	1	65	
R41	2	2	1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	1	2	1	53	
R42	2	2	3	2	3	3	1	4	1	2	4	2	3	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	1	3	1	2	2	2	1	67	
R43	3	2	3	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	1	3	2	1	3	3	1	2	1	1	2	2	1	1	2	61	
R44	1	1	3	1	3	3	1	2	1	1	1	1	3	3	3	2	2	3	3	3	2	1	2	3	2	2	1	1	2	2	59	
R45	2	2	3	1	1	3	1	3	2	2	3	2	1	3	2	2	1	1	1	3	2	2	1	3	2	2	2	1	1	1	56	
R46	2	2	2	1	3	3	2	1	1	2	2	1	1	2	1	2	2	3	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	61	
R47	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	1	1	2	1	2	2	1	2	2	3	2	1	2	3	1	3	1	2	1	52	
R48	1	3	3	1	2	3	1	3	1	1	2	2	2	1	2	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	2	3	2	3	1	65
R49	2	1	2	1	3	2	1	3	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	3	2	2	2	1	2	2	2	2	1	56	
R50	3	2	3	1	2	3	1	2	1	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	2	2	1	2	53		
R51	2	1	1	1	2	2	1	3	2	1	1	2	3	3	2	2	1	2	2	3	2	1	2	2	1	1	3	1	3	1	54	
R52	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	2	1	2	4	3	2	2	3	2	2	1	2	2	3	2	2	1	3	70	
R53	4	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	69	
R54	3	2	2	2	2	2	1	2	1	2	3	2	2	2	2	1	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	59
R55	1	1	2	2	2	3	1	3	2	2	1	1	2	3	1	1	1	3	3	3	2	2	3	3	1	1	2	1	3	1	57	
R56	2	2	2	2	4	4	1	2	2	1	2	1	2	1	2	1	1	3	2	2	2	2	1	1	2	2	3	2	2	2	58	
R57	2	2	1	1	3	3	1	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	2	2	3	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	1	53
R58	1	1	2	1	3	3	1	3	1	2	3	1	3	2	3	1	3	3	2	3	2	1	3	1	2	2	3	1	2	1	60	
R59	2	3	2	1	1	1	1	1	2	1	3	3	1	3	1	2	3	2	3	3	3	1	3	3	2	3	2	1	2	1	60	

R60	3	1	2	2	1	3	2	3	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	77	
R61	3	2	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	70	
R62	3	3	3	2	2	2	1	2	1	2	2	2	3	2	2	1	1	2	2	3	2	2	2	2	1	3	3	2	1	1	1	1	1	1	1	1	60	
R63	3	2	2	2	3	3	1	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	1	1	1	2	3	3	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	65	
R64	1	1	2	2	2	2	1	2	4	2	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	2	1	1	3	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	1	64
r hitung	0. 3 3 5	0. 2 2 9	0. 3 3 4	0. 3 7 7	0. 0 8 4	0. 1 5 3	0. 5 1 1	0. 2 4 6	0. 2 9 0	0. 4 4 3	0. 4 3 1	0. 3 7 8	0. 3 7 1	0. 3 7 2	0. 2 5 1	0. 2 9 5	0. 4 2 4	0. 4 7 7	0. 2 1 6	0. 3 4 9	0. 0 6 5	0. 3 4 9	0. 1 5 7	0. 1 3 3	0. 1 6 8	0. 3 0 5	0. 3 5 3	0. 2 3 0	0. 2 5 2	0. 5 9 8	0. 3 3 4	0. 3 9 4	0. 3 8 4	0. 3 8 8				
r tabel	0 .2 4 2																																					
validitas	V	T V	V	V	T V	T V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	T V	V	T V	T V	T V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V		



TABULASI HASIL UJI COBA

VARIABEL MOTIVASI BELAJAR (X₂)

KODE	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	P28	P29	P30	JM H
R01	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	1	1	1	2	3	3	2	1	2	3	3	3	2	3	2	69
R02	1	2	1	3	1	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	3	2	1	3	2	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	70
R03	2	2	2	3	2	3	4	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	71
R04	2	2	1	3	1	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3	73
R05	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	4	2	1	4	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	4	4	2	82
R06	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	1	2	2	2	2	3	1	69
R07	1	2	1	2	1	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	64
R08	2	1	1	2	1	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	1	2	2	2	2	3	1	2	1	60
R09	2	2	2	3	3	3	4	2	3	3	4	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	1	2	2	2	1	2	2	76
R10	2	2	1	3	1	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	1	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	2	73
R11	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	3	1	2	2	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	72
R12	2	2	2	4	2	4	3	2	2	2	2	3	1	2	2	3	3	1	2	3	2	3	1	2	2	3	2	1	2	2	63
R13	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	1	2	2	1	3	3	1	3	2	2	3	3	2	1	2	2	62
R14	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	3	3	2	1	3	1	2	2	1	70
R15	2	2	2	3	2	3	2	2	2	1	3	2	1	3	3	2	2	1	3	2	3	2	3	1	1	2	1	1	3	2	62
R16	2	4	4	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	78
R17	2	2	2	4	1	2	2	2	2	4	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	1	2	2	2	2	3	1	69
R18	1	2	3	3	2	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	74
R10	1	1	1	1	1	3	3	3	1	2	3	4	2	2	3	1	1	2	3	3	2	1	2	2	3	3	3	2	3	1	64
R20	1	1	3	1	1	3	3	1	2	3	4	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	1	2	2	3	3	3	2	3	1	65
R21	2	2	1	3	1	3	2	2	2	3	2	3	4	4	4	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	74
R22	3	2	2	4	2	3	4	2	2	4	3	4	3	3	3	3	3	3	1	3	2	1	3	2	2	3	1	2	2	3	77

LAMPIRAN 3

R23	3	2	1	3	1	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	4	3	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	70	
R24	2	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	2	3	1	2	3	2	2	2	2	73	
R25	2	3	2	3	2	3	4	2	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	77	
R26	2	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	1	2	3	3	2	2	3	3	2	2	1	1	2	2	1	3	3	3	76	
R27	2	2	1	3	1	3	3	2	1	2	2	2	1	2	2	3	2	2	3	3	3	2	3	1	2	3	1	2	2	2	63	
R28	1	1	1	4	1	3	3	2	2	3	2	3	2	2	2	3	1	2	3	2	2	3	3	1	2	2	3	2	3	1	64	
R29	2	3	2	3	2	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	1	3	2	2	2	3	3	1	2	2	76	
R30	2	2	3	4	2	3	3	3	1	3	3	2	4	2	3	3	1	3	2	3	2	2	1	1	3	3	2	2	1	2	70	
R31	1	1	1	4	1	4	4	2	2	3	4	2	3	4	3	1	1	1	2	2	1	2	1	1	4	3	1	1	2	1	63	
R32	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	1	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	70	
R33	2	2	1	3	1	3	1	2	2	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	70	
R34	1	2	1	3	1	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	1	2	3	1	3	2	3	2	3	3	2	2	1	2	63	
R35	2	3	2	4	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	1	2	2	1	1	1	2	69	
R36	2	2	3	3	1	3	3	2	3	3	1	1	3	2	3	3	1	2	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	3	2	70	
R37	2	2	4	4	2	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	84	
R38	2	2	3	3	3	4	3	2	2	4	2	3	3	2	4	2	3	2	2	2	2	2	1	2	2	3	3	3	2	3	76	
R39	1	1	1	3	2	3	2	1	2	3	4	3	2	3	2	3	2	2	3	2	1	2	2	1	3	3	3	2	3	3	68	
R40	2	2	2	3	2	3	2	2	3	4	1	1	4	3	3	3	1	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	73	
R41	2	2	1	4	1	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	3	1	2	3	2	2	2	3	1	1	2	1	64	
R42	2	2	2	3	1	3	3	1	4	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	76	
R43	2	2	3	3	2	3	3	2	2	2	2	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	1	2	2	1	2	1	2	68	
R44	2	2	2	4	1	3	4	1	2	3	1	2	4	3	3	3	2	3	4	3	2	1	2	2	2	3	1	2	2	1	70	
R45	2	1	2	2	3	3	3	2	1	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	3	2	2	2	3	1	3	2	60	
R46	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	2	2	1	2	2	3	2	2	1	70	
R47	2	2	1	1	1	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	1	2	3	2	2	1	2	1	3	1	1	1	2	2	61	
R48	2	2	3	3	3	3	3	4	2	3	2	3	3	2	4	3	3	2	2	1	2	1	2	3	2	2	3	2	3	3	76	
R49	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	1	3	3	2	1	3	1	2	2	2	1	2	3	1	1	2	2	64	
R50	2	2	2	4	2	3	3	2	1	2	1	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	62
R51	2	2	1	3	1	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3	2	1	1	3	2	2	2	2	1	3	3	2	1	1	2	63	
R52	2	2	2	4	2	3	3	2	4	3	4	3	4	2	3	3	2	3	2	3	3	4	2	2	4	3	3	2	3	3	85	
R53	3	2	1	4	1	4	4	3	2	3	1	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	1	2	1	1	3	3	2	3	2	75	
R54	2	1	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	3	2	3	2	2	3	3	1	2	2	1	1	2	3	3	2	3	3	68	

R55	2	2	1	3	2	3	3	2	1	2	1	1	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	1	3	2	1	1	2	2	65		
R56	2	1	2	4	1	4	2	2	2	4	4	2	3	4	3	3	2	2	3	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	2	69	
R57	2	1	1	3	1	2	3	1	2	3	2	1	3	3	2	2	2	2	3	3	3	1	2	1	3	3	3	1	2	2	63	
R58	1	3	2	3	2	4	4	1	1	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	1	2	2	2	1	2	1	68		
R59	1	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	1	4	3	3	1	3	1	3	4	1	1	1	2	67	
R60	2	2	2	4	2	4	4	2	2	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	2	2	2	2	3	2	1	2	2	85	
R61	2	2	2	4	2	3	3	2	2	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	1	2	2	3	2	2	3	3	84	
R62	1	2	1	3	1	4	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	1	2	2	3	4	3	2	3	3	70	
R63	2	2	3	4	2	4	4	3	3	4	3	3	3	3	2	1	2	2	2	3	2	2	2	1	1	3	3	2	2	2	75	
R64	2	1	1	3	1	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	1	3	74	
r hitung	0.259	0.335	0.338	0.338	0.338	0.338	0.338	0.338	0.338	0.338	0.338	0.338	0.338	0.338	0.338	0.338	0.338	0.338	0.338	0.338	0.338	0.338	0.338	0.338	0.338	0.338	0.338	0.338	0.338	0.338		
r tabel	0.242																															
validitas	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	T	V	V	T	V	V	V	V	T	V	V	V	T	V	T	T	T	V	V	V		



LAMPIRAN 4

TABULASI DATA HASIL PENELITIAN

VARIABEL *REWARD SYSTEM* (X_1)

Kode	P 1	P 2	P 3	P 4	P 5	P 6	P 7	P 8	P 9	P 10	P 11	P 12	P 13	P 14	P 15	P 16	P 17	P 18	P 19	P 20	P 21	P 22	P 23	P 24	P 25	J M H
R01	3	2	2	1	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	4	2	2	47	
R02	2	1	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	1	3	2	2	2	2	2	2	44	
R03	2	2	1	1	3	2	2	3	3	2	1	3	1	3	2	2	2	1	1	3	2	1	1	1	44	
R04	2	2	2	1	2	2	3	3	2	3	2	2	3	2	2	1	2	1	3	3	1	1	1	2	47	
R05	3	3	3	2	2	2	4	3	2	2	1	3	3	2	1	1	3	2	3	3	2	1	1	1	52	
R06	1	2	1	1	3	3	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	3	2	2	43	
R07	2	3	2	1	3	1	2	2	1	2	1	2	2	2	3	2	2	2	2	2	1	1	1	1	42	
R08	2	2	1	1	1	1	2	1	1	2	2	2	1	2	2	1	2	2	3	1	2	2	1	1	37	
R09	1	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	1	51	
R10	3	2	1	2	1	3	1	2	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	2	2	2	1	2	1	50	
R11	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	1	3	1	1	46	
R12	2	1	2	1	2	3	2	1	2	1	2	2	3	2	3	2	2	1	2	2	2	2	1	1	43	
R13	2	2	1	1	2	2	2	3	2	1	1	2	1	2	2	1	2	1	2	3	1	2	2	2	40	
R14	2	3	2	1	2	2	2	3	2	3	2	2	1	1	2	2	3	3	2	2	3	2	1	1	47	
R15	1	2	2	1	3	2	1	2	2	2	3	3	1	1	1	2	1	1	1	2	2	2	1	1	39	
R16	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	3	3	2	1	2	3	3	1	3	3	2	3	1	1	54	
R17	2	2	3	1	1	2	3	1	3	2	3	2	3	1	2	2	2	2	1	2	1	1	2	1	44	
R18	1	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	1	1	1	50	
R19	2	3	2	1	2	2	1	1	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	1	2	2	1	1	1	38	
R20	2	3	1	1	3	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	1	2	1	1	2	1	40	
R21	2	3	3	3	3	3	3	2	1	4	3	2	3	2	4	3	3	2	1	2	3	3	2	2	52	
R22	2	2	2	1	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	53	
R23	2	4	2	4	3	1	4	3	3	2	3	2	3	1	3	4	3	1	2	1	1	2	2	2	46	
R24	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	49	
R25	2	2	2	2	3	2	3	1	2	3	3	1	3	2	3	4	3	2	2	1	2	2	1	1	51	
R26	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	53	
R27	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	3	1	2	2	3	2	2	1	1	1	2	1	1	40	
R28	1	3	2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	3	3	1	1	2	2	3	1	1	2	1	1	41	
R29	3	4	2	4	1	4	2	3	3	2	4	2	3	3	4	3	3	2	1	2	2	2	1	1	51	
R30	2	3	2	2	2	3	3	3	3	2	2	1	2	1	3	2	1	1	1	2	2	1	2	1	46	
R31	2	1	2	1	2	2	1	2	2	2	3	2	2	1	2	1	3	2	2	3	1	1	1	1	41	
R32	2	2	2	1	3	2	2	3	1	1	3	3	2	1	1	3	2	3	2	2	2	3	2	2	48	
R33	2	3	2	2	3	1	1	3	1	2	3	2	1	1	2	2	3	2	1	2	1	2	2	2	44	

TABULASI DATA HASIL PENELITIAN
VARIABEL MOTIVASI BELAJAR (X_2)

Kode	P 1	P 2	P 3	P 4	P 5	P 6	P 7	P 8	P 9	P 10	P 11	P 12	P 13	P 14	P 15	P 16	P 17	P 18	P 19	P 20	P 21	P 22	P 23	P 24	P 25	P 26	P 27	P 28	P 29	P 30	P 31	P 32	P 33	P 34	P 35	J M H
R01	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	1	1	1	3	3	2	2	2	3	2	52												
R02	1	2	1	3	1	3	3	2	2	2	3	3	2	3	2	1	2	3	2	2	3	3	3	52												
R03	2	2	2	3	2	3	4	2	2	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	56												
R04	2	2	1	3	1	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	56												
R05	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	1	3	3	3	3	2	3	3	2	4	4	2	61												
R06	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	3	1	53												
R07	1	2	1	2	1	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	46												
R08	2	1	1	2	1	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	1	2	1	2	1	43												
R09	2	2	2	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	1	1	2	2	58												
R10	2	2	1	3	1	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	58												
R11	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	1	2	2	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	54												
R12	2	2	2	4	2	4	3	2	2	2	3	1	2	3	3	1	3	2	3	2	1	2	2	49												
R13	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	3	2	1	2	2	1	3	1	3	2	1	2	2	45												
R14	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	1	55												
R15	2	2	2	3	2	3	2	2	2	1	2	1	3	2	2	1	2	3	2	1	1	3	2	46												
R16	2	4	4	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	61												
R17	2	2	2	4	1	2	2	2	2	4	2	2	3	2	2	2	3	3	2	1	2	3	1	52												
R18	1	2	3	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	3	55												
R19	1	1	1	1	1	3	3	3	1	2	4	2	3	1	1	2	3	2	1	2	2	3	1	45												
R20	1	1	3	1	1	3	3	1	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	1	2	2	3	1	44												
R21	2	2	1	3	1	3	2	2	2	3	3	4	4	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	55												
R22	3	2	2	4	2	3	4	2	2	4	4	3	3	3	3	3	3	2	1	2	2	2	3	61												
R23	3	2	1	3	1	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	51												
R24	2	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	56												
R25	2	3	2	3	2	3	4	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	61												
R26	2	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	1	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	62												
R27	2	2	1	3	1	3	3	2	1	2	2	1	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	47												
R28	1	1	1	4	1	3	3	2	2	3	3	2	2	3	1	2	2	2	3	2	2	3	1	47												
R29	2	3	2	3	2	4	4	3	3	3	3	3	3	2	2	2	1	1	3	1	1	2	2	58												
R30	2	2	3	4	2	3	3	3	1	3	2	4	3	3	1	3	2	2	2	2	2	1	2	54												
R31	1	1	1	4	1	4	4	2	2	3	2	3	3	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	44												
R32	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	52												
R33	2	2	1	3	1	3	1	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	52												
R34	1	2	1	3	1	3	2	2	2	2	2	3	2	2	1	2	3	3	2	2	2	1	2	44												
R35	2	3	2	4	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	1	1	1	2	54												

DAFTAR NILAI SISWA			
NO	NAMA	KELAS	ULANGAN HARIAN
1	Aldo Rizky Mahendara	VII A	77
2	Desti Hermayanti	VII A	76
3	Fransisca Dwi Ria Nanda	VII A	77
4	Ibnu Abbas	VII A	80
5	Mita Ayu Setyawati	VII A	85
6	Nursayekti	VII A	73
7	Thomas Bagus Prasetyo	VII A	68
8	Yuvina Setiawati	VII A	65
9	Adella Rantika Putri	VII B	83
10	Anastasya	VII B	79
11	Devri Alfiandy D	VII B	78
12	Galar Mustamsiqin	VII B	67
13	Okky Bagus M	VII B	71
14	Ridho Septiadi H	VII B	72
15	Syahrul Arkadiat	VII B	65
16	Vicky Sumarsono	VII B	86
17	Anandra Wisesa	VII C	73
18	Erwin Dwi A	VII C	83
19	Ilham El Farizi	VII C	66
20	Marita Dian A	VII C	70
21	Nova Saif Dafa P	VII C	83
22	Rania Aulia R	VII C	82
23	Septi Prahipta H	VII C	72
24	Widya Sri Utami	VII C	82
25	Adi Kurniawan	VII D	83
26	Aisyia Muktisari	VII D	82
27	Alfida Salma Eka A	VII D	70
28	Arini Pratiwi	VII D	70
29	Cahaya Agung Mulia	VII D	80
30	Lailia Maulida Khusni	VII D	77
31	Muhammad Irvan A	VII D	70
32	Puput Ardiansyah	VII D	80
33	Abdurrasyid	VII E	73
34	Ageng Ramadhani	VII E	70
35	Desi Nur Fajriati	VII E	71
36	Fitri Handayani	VII E	77
37	Mila Camellia N	VII E	89

38	Rama Aji Prakoso	VII E	80
39	Rika Ayu Aryani	VII E	72
40	Silvia Ning Tyas	VII E	80
41	Eva Risdayanti	VII F	67
42	Herman Firman K	VII F	78
43	Indana Zulfa	VII F	73
44	Maulana Ibnu U	VII F	74
45	Nabila Najla K	VII F	66
46	Rida Fitria A	VII F	74
47	Wahyu Aji S	VII F	64
48	Deny Surya P	VII F	79
49	Adelia Oktaviana	VII G	70
50	Candra Irawan	VII G	65
51	Danar Rizka M	VII G	70
52	Indra Cahya P	VII G	89
53	Neni Indah G	VII G	80
54	Nur Rachma I	VII G	74
55	Tyas Istiqomah	VII G	71
56	Vina Zahrotul U	VII G	73
57	Ahmad Dhika I	VII H	66
58	Deta Triyantini	VII H	76
59	Erni Widiyawati	VII H	74
60	Firza Arief R	VII H	88
61	Muhammad Habinula	VII H	86
62	Nurul Qikmah	VII H	77
63	Resistanto	VII H	80
64	Umar Sugiyarto	VII H	83

LAMPIRAN 7

UJI RELIABILITAS

VARIABEL *REWARD SYSTEM* (X_1)

R ES	NO SOAL DEPAN											J M H	R ES	NO SOAL BELAKANG											J M L	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		12
1	3	2	2	1	2	2	3	2	2	2	3	24	1	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	4	2	23
2	2	1	2	1	1	1	2	2	2	2	2	18	2	2	2	2	3	3	1	3	2	2	2	2	2	26
3	2	2	1	1	3	2	2	3	3	2	1	22	3	3	1	3	2	2	2	1	1	3	2	1	1	22
4	2	2	2	1	2	2	3	3	2	3	2	24	4	2	3	2	2	1	2	1	3	3	1	1	2	23
5	3	3	3	2	2	2	4	3	2	2	1	27	5	3	3	2	1	1	3	2	3	3	2	1	1	25
6	1	2	1	1	3	3	2	1	1	2	2	19	6	2	2	2	2	2	2	1	2	2	3	2	2	24
7	2	3	2	1	3	1	2	2	1	2	1	20	7	2	2	2	3	2	2	2	2	2	1	1	1	22
8	2	2	1	1	1	1	2	1	1	2	2	16	8	2	1	2	2	1	2	2	3	1	2	2	1	21
9	1	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	24	9	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	27
10	3	2	1	2	1	3	1	2	3	2	3	23	10	3	2	3	2	2	3	3	2	2	2	1	2	27
11	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	19	11	3	2	3	2	2	3	2	2	3	1	3	1	27
12	2	1	2	1	2	3	2	1	2	1	2	19	12	2	3	2	3	2	2	1	2	2	2	2	1	24
13	2	2	1	1	2	2	2	3	2	1	1	19	13	2	1	2	2	1	2	1	2	3	1	2	2	21
14	2	3	2	1	2	2	2	3	2	3	2	24	14	2	1	1	2	2	3	3	2	2	3	2	1	23
15	1	2	2	1	3	2	1	2	2	2	3	21	15	3	1	1	1	2	1	1	1	2	2	2	1	18
16	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	3	27	16	3	2	1	2	3	3	1	3	3	2	3	1	27
17	2	2	3	1	1	2	3	1	3	2	3	23	17	2	3	1	2	2	2	2	1	2	1	1	2	21
18	1	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	24	18	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	1	1	26
19	2	3	2	1	2	2	1	1	2	2	2	20	19	1	1	1	2	2	2	2	1	2	2	1	1	18
20	2	3	1	1	3	2	2	2	2	2	1	21	20	2	1	1	2	2	2	2	1	2	1	1	2	19
21	2	3	3	3	3	3	3	2	1	4	3	24	21	2	3	2	4	3	3	2	1	2	3	3	2	28
22	2	2	2	1	3	2	3	3	3	3	2	26	22	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	27
23	2	4	2	4	3	1	4	3	3	2	3	23	23	2	3	1	3	4	3	1	2	1	1	2	2	23
24	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	25	24	2	1	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	24
25	2	2	2	2	3	2	3	1	2	3	3	25	25	1	3	2	3	4	3	2	2	1	2	2	1	26
26	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	3	27	26	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	26
27	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	19	27	3	1	2	2	3	2	2	1	1	1	2	1	21
28	1	3	2	1	2	2	2	2	1	2	2	20	28	1	3	3	1	1	2	2	3	1	1	2	1	21
29	3	4	2	4	1	4	2	3	3	2	4	26	29	2	3	3	4	3	3	2	1	2	2	2	1	25
30	2	3	2	2	2	3	3	3	3	2	2	27	30	1	2	1	3	2	1	1	1	2	2	1	2	19

31	2	1	2	1	2	2	1	2	2	2	3	20	31	2	2	1	2	1	3	2	2	3	1	1	1	21	
32	2	2	2	1	3	2	2	3	1	1	3	22	32	3	2	1	1	3	2	3	2	2	2	3	2	26	
33	2	3	2	2	3	1	1	3	1	2	3	23	33	2	1	1	2	2	3	2	1	2	1	2	2	21	
34	1	1	2	2	3	2	2	2	2	1	1	19	34	1	1	2	2	3	3	2	1	1	2	1	2	21	
35	2	2	2	2	1	2	2	3	2	1	2	21	35	3	2	1	1	2	3	3	2	1	1	2	1	21	
36	1	3	2	1	1	2	2	3	2	2	3	22	36	3	2	1	1	2	3	3	1	2	3	2	2	25	
37	3	3	2	1	3	2	3	2	3	3	3	28	37	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	32	
38	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	24	38	3	1	3	2	1	2	2	2	2	1	1	2	3	23
39	3	2	3	2	3	2	3	2	1	1	2	24	39	1	1	1	3	2	3	3	1	2	1	1	1	20	
40	3	2	3	1	2	3	3	3	2	2	3	27	40	1	1	3	2	2	3	2	2	2	1	2	1	22	
41	2	1	1	1	2	2	2	2	2	1	2	18	41	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	20
42	2	3	2	1	4	1	2	4	2	3	2	26	42	3	2	2	2	2	3	3	1	2	2	2	1	25	
43	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	25	43	2	1	3	2	1	3	1	2	2	1	1	2	21	
44	1	3	1	1	2	1	1	1	1	3	3	18	44	3	2	2	3	3	2	2	2	1	1	2	2	25	
45	2	3	1	1	3	2	2	3	2	1	3	23	45	2	2	1	1	1	2	2	2	2	1	1	1	18	
46	2	2	1	2	1	1	2	2	1	1	2	17	46	1	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	26	
47	2	1	2	1	2	2	1	2	1	1	2	17	47	1	2	2	1	2	3	3	1	3	1	2	1	22	
48	1	3	1	1	3	1	1	2	2	2	1	18	48	2	1	3	3	3	3	1	2	3	2	3	1	27	
49	2	2	1	1	3	1	2	2	2	2	2	20	49	1	2	2	2	2	3	1	2	2	2	2	1	22	
50	3	3	1	1	2	1	2	2	2	2	2	21	50	2	1	2	1	1	2	1	1	2	2	1	2	18	
51	2	1	1	1	3	2	1	1	2	3	3	20	51	2	2	1	2	2	2	1	1	3	1	3	1	21	
52	3	3	2	2	3	3	2	3	3	2	1	27	52	2	4	3	2	2	2	2	3	2	2	1	3	28	
53	4	2	2	3	3	2	3	3	2	2	2	28	53	3	3	3	2	2	2	2	1	2	2	2	2	26	
54	3	2	2	1	2	1	2	3	2	2	2	22	54	2	1	2	2	2	3	2	2	2	1	2	1	22	
55	1	2	2	1	3	2	2	1	1	2	3	20	55	1	1	1	3	3	2	1	1	2	1	3	1	20	
56	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	1	18	56	2	1	1	2	2	2	2	2	3	2	2	2	24	
57	2	1	1	1	2	2	2	2	1	2	2	18	57	2	1	1	2	2	2	1	1	2	2	2	1	19	
58	1	2	1	1	3	1	2	3	1	3	2	20	58	3	1	3	3	2	2	2	2	3	1	2	1	25	
59	2	2	1	1	1	2	1	3	3	1	3	20	59	1	2	3	2	3	3	2	3	2	1	2	1	25	
60	3	2	2	2	3	2	3	3	2	2	3	27	60	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	34	
61	3	2	2	2	3	3	2	3	2	3	3	28	61	3	3	2	3	3	2	2	2	2	1	3	2	28	
62	3	3	2	1	2	1	2	2	2	3	2	23	62	2	1	1	2	2	2	1	3	3	2	1	1	21	
63	3	2	2	1	3	3	3	3	3	3	2	28	63	2	2	2	2	1	1	1	2	2	1	2	2	20	
64	1	2	2	1	2	4	2	3	2	3	3	25	64	3	2	2	3	2	3	1	3	2	2	2	1	26	

Reliabilitas = 0,371
r table = 0,242

Dengan rumus
$$r_{11} = \frac{2x r}{(1+r)}$$

$$= \frac{2x 0,371}{(1+0,371)}$$

$$= 0,540$$

Jadi angket penelitian ini reliable karena hasil reliabilitas dengan menggunakan Microsoft Excel $0,371 > r$ tabel $0,242$.

UJI RELIABILITAS
VARIABEL MOTIVASI BELAJAR (X_2)

R ES	NO SOAL DEPAN											J M H	R ES	NO SOAL BELAKANG											JM H	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11			12	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2		2
1	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	3	2	29	1	3	1	1	1	3	3	2	2	2	3	2	23
2	1	2	1	3	1	3	3	2	2	2	3	3	26	2	2	3	2	1	2	3	2	2	3	3	3	26
3	2	2	2	3	2	3	4	2	2	2	3	2	29	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	27
4	2	2	1	3	1	3	3	3	3	3	3	2	29	4	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	27
5	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	1	29	5	3	3	3	3	2	3	3	2	4	4	2	32
6	2	2	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	31	6	2	2	2	2	2	2	2	1	2	3	1	22
7	1	3	1	2	1	3	2	2	3	2	2	2	23	7	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	23
8	2	2	1	2	1	2	2	2	2	3	2	2	22	8	3	2	2	3	2	2	1	2	1	2	1	21
9	2	1	2	3	3	3	4	2	3	3	3	3	33	9	3	3	3	2	2	3	3	1	1	2	2	25
10	2	2	1	3	1	3	3	2	3	3	2	3	28	10	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	30
11	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	1	2	26	11	2	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	28
12	2	2	2	4	2	4	3	2	2	2	3	1	29	12	2	3	3	1	3	2	3	2	1	2	2	20
13	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	3	2	27	13	1	2	2	1	3	1	3	2	1	2	2	18
14	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	3	32	14	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	1	23
15	2	2	2	3	2	3	2	2	2	1	2	1	24	15	3	2	2	1	2	3	2	1	1	3	2	22
16	2	4	4	3	3	3	3	3	3	2	2	3	35	16	2	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	26
17	2	2	2	4	1	2	2	2	2	4	2	2	27	17	3	2	2	2	3	3	2	1	2	3	1	25
18	1	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	3	29	18	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	3	26
19	1	1	1	1	1	3	3	3	1	2	4	2	23	19	3	1	1	2	3	2	1	2	2	3	1	22
20	1	1	3	1	1	3	3	1	2	3	2	2	23	20	2	2	2	3	2	2	1	2	2	3	1	21
21	2	2	1	3	1	3	2	2	2	3	3	4	28	21	4	2	2	2	2	2	3	2	3	3	4	27
22	3	2	2	4	2	3	4	2	2	4	4	3	35	22	3	3	3	3	3	2	1	2	2	2	3	26
23	3	2	1	3	1	2	2	2	2	2	2	3	25	23	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	3	26
24	2	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	30	24	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	26
25	2	3	2	3	2	3	4	2	3	2	3	3	32	25	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	29
26	2	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	1	35	26	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	1	27
27	2	2	1	3	1	3	3	2	1	2	2	1	23	27	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	1	24
28	1	1	1	4	1	3	3	2	2	3	3	2	25	28	2	3	1	2	2	2	3	2	2	3	2	22
29	2	3	2	3	2	4	4	3	3	3	3	3	35	29	3	2	2	2	1	1	3	1	1	2	3	23
30	2	2	3	4	2	3	3	3	1	3	2	4	31	30	3	3	1	3	2	2	2	2	2	1	4	16
31	1	1	1	4	1	4	4	2	2	3	2	3	28	31	3	1	1	1	1	1	2	1	1	2	3	25
32	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	27	32	3	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	28
33	2	2	1	3	1	3	1	2	2	3	2	2	24	33	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	2	20
34	1	2	1	3	1	3	2	2	2	2	2	3	24	34	2	2	1	2	3	3	2	2	2	1	3	22
35	2	3	2	4	2	3	3	2	2	3	3	3	32	35	2	3	2	2	3	3	2	1	1	1	3	25
36	2	2	3	3	1	3	3	2	3	3	1	3	29	36	3	3	1	2	2	2	3	2	2	3	3	29

37	2	2	4	4	2	4	3	4	3	3	4	3	37	37	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	27
38	2	2	3	3	3	4	3	3	2	4	3	3	34	38	4	2	3	2	2	2	2	3	3	2	3	23
39	1	1	1	3	2	3	2	1	2	3	3	2	24	39	2	3	2	2	1	1	2	2	2	3	2	25
40	2	2	2	3	2	3	2	2	3	4	1	4	30	40	3	3	1	2	2	2	3	2	2	3	4	21
41	2	2	1	4	1	3	3	2	2	2	3	2	27	41	3	2	2	2	2	2	3	1	1	2	2	30
42	2	2	2	3	1	3	3	1	4	2	3	3	29	42	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	25
43	2	2	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	29	43	2	3	3	3	3	3	3	2	2	1	2	24
44	2	2	2	4	1	3	4	1	2	3	2	4	30	44	3	3	2	3	2	2	1	2	2	2	4	24
45	2	1	2	2	3	3	3	2	1	2	2	2	25	45	2	2	1	2	2	2	1	1	1	3	2	20
46	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	28	46	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	25
47	2	2	1	1	1	3	3	2	2	2	3	3	25	47	3	3	1	2	2	2	1	1	1	2	3	20
48	2	2	2	3	3	3	3	4	2	3	3	3	34	48	4	3	3	2	2	2	1	2	2	3	3	27
49	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	3	29	49	3	3	2	1	2	2	2	1	1	2	3	20
50	2	2	2	4	2	3	3	2	1	2	2	2	27	50	2	2	2	2	3	3	2	1	1	2	2	22
51	2	2	1	3	1	3	3	2	2	2	2	3	26	51	3	2	1	1	2	2	2	1	1	1	2	18
52	2	2	2	4	2	3	3	2	4	3	3	4	34	52	3	3	2	3	3	3	4	2	2	3	3	31
53	3	2	1	4	1	4	4	3	2	3	3	3	33	53	3	3	3	2	3	3	1	2	2	3	2	26
54	2	1	2	3	2	3	2	2	3	2	3	3	28	54	3	2	2	3	1	2	2	1	2	3	3	24
55	2	2	1	3	2	3	3	2	1	2	1	3	25	55	3	2	3	3	3	3	2	1	1	2	2	25
56	2	1	2	4	1	4	2	2	2	4	2	3	29	56	3	3	2	2	2	2	1	1	1	2	2	21
57	2	1	1	3	1	2	3	1	2	3	1	3	23	57	2	2	2	2	3	3	1	1	1	2	2	21
58	1	3	2	3	2	4	4	1	1	2	3	3	29	58	3	3	2	2	3	3	2	1	1	2	1	23
59	1	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	27	59	3	3	2	1	3	3	1	1	1	1	2	21
60	2	2	2	4	2	4	4	2	2	4	4	3	35	60	3	4	3	4	3	3	3	2	1	2	2	30
61	2	2	2	4	2	3	3	2	2	4	3	3	32	61	4	3	4	4	4	3	3	2	2	3	3	35
62	1	2	1	3	1	4	3	2	2	2	2	3	26	62	3	2	2	2	2	2	1	2	2	3	3	24
63	2	2	3	4	2	4	4	3	3	4	3	3	37	63	2	1	2	2	3	2	2	1	2	2	2	21
64	2	1	1	3	1	3	3	2	2	2	3	3	26	64	3	2	2	3	2	2	3	2	3	3	3	28

Reliabilitas = 0,382

r table = 0,242

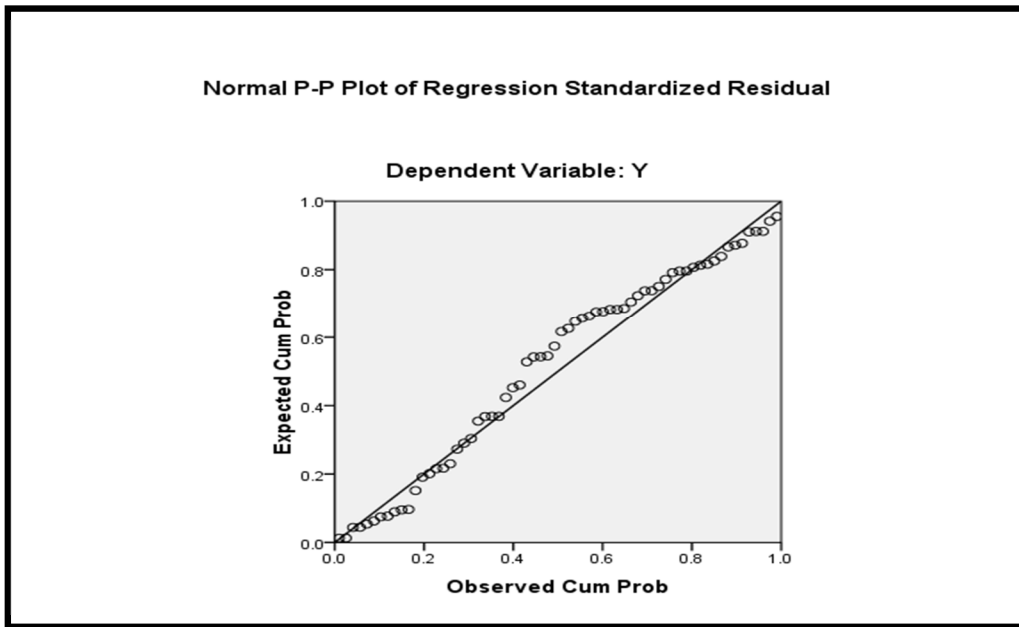
Dengan rumus $r_{11} = \frac{2x r}{(1+r)}$

$$= \frac{2x 0,382}{(1+ 0,382)}$$

= 0,552

Jadi angket penelitian ini reliable karena hasil reliabilitas dengan menggunakan Microsoft Excel 0,382 > r tabel 0,242.

Gambar Normal P Plot



LAMPIRAN 10

Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		64
Normal Parameters ^a	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.22878074
Most Extreme Differences	Absolute	.118
	Positive	.079
	Negative	-.118
Kolmogorov-Smirnov Z		.948

LAMPIRAN 11

Uji Linieritas *Reward System*

ANOVA Table					
	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Y * X1 Between Groups (Combined)	2493.690	21	118.747	22.644	.000
Linearity	2355.815	1	2355.815	449.241	.000
Deviation from Linearity	137.875	20	6.894	1.315	.223
Within Groups	220.248	42	5.244		
Total	2713.938	63			

LAMPIRAN 12

Uji Linieritas *Motivasi Belajar*

ANOVA Table					
	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Y * X2 Between Groups (Combined)	2337.649	20	116.882	13.357	.000
Linearity	2160.717	1	2160.717	246.914	.000
Deviation from Linearity	176.932	19	9.312	1.064	.417
Within Groups	376.288	43	8.751		
Total	2713.938	63			

LAMPIRAN 13

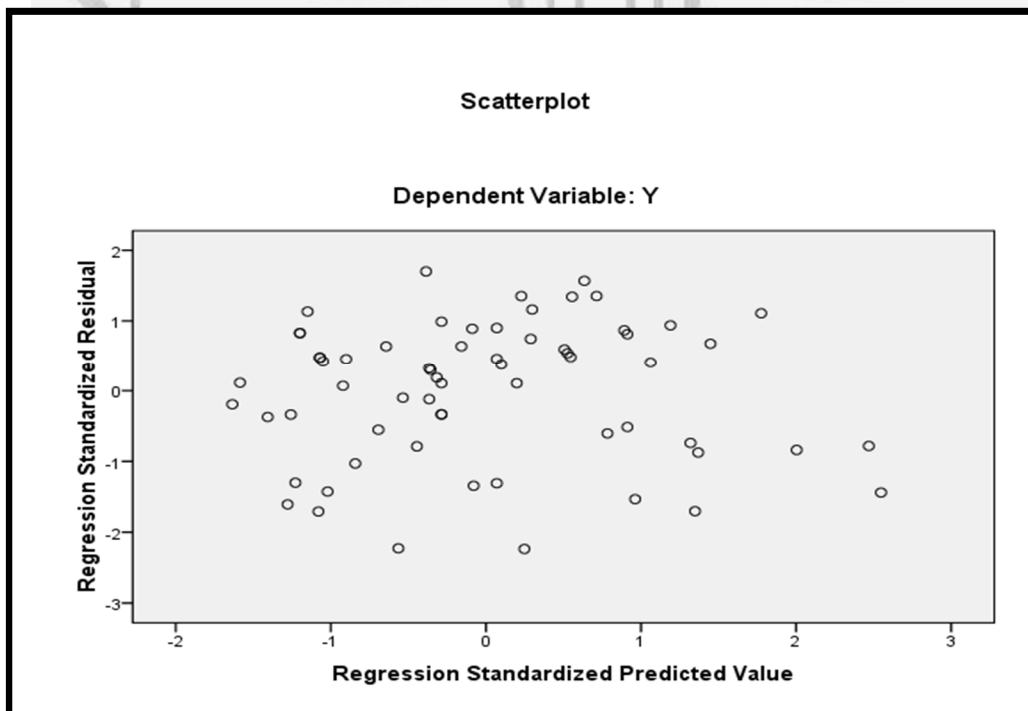
Uji Multikolonieritas

Coefficients ^a								
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	22.841	2.482		9.202	.000		
	X1	.795	.116	.671	6.843	.000	.197	5.085
	X2	.307	.103	.291	2.967	.004	.197	5.085

a. Dependent Variable: Y

LAMPIRAN 14

Uji Heteroskedastisitas



LAMPIRAN 15

Analisis Linier Berganda

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	22.841	2.482		9.202	.000	
	X1	.795	.116	.671	6.843	.000	.197 5.085
	X2	.307	.103	.291	2.967	.004	.197 5.085

a. Dependent Variable: Y

LAMPIRAN 16

Hasil Uji t

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	
	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	6.930	2.921		2.373	.021
	X1	1.007	.063	.896	15.914	.000

a. Dependent Variable: x2

LAMPIRAN 17

Uji t

Coefficients ^a								
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	22.841	2.482		9.202	.000		
	X1	.795	.116	.671	6.843	.000	.197	5.085
	X2	.307	.103	.291	2.967	.004	.197	5.085

a. Dependent Variable: Y

LAMPIRAN 18

Uji r²

Coefficients ^a				
Model		Correlations		
		Zero-order	Partial	Part
1	(Constant)			
	X1	.932	.659	.298
	X2	.892	.355	.129

a. Dependent Variable: Y

FOTO PENELITIAN



Foto pada saat siswa mengisi angket uji coba di kelas VII SMP Negeri 4 Semarang



Foto pada saat siswa mengisi angket penelitian di kelas VII SMP Negeri 4 Semarang



**PEMERINTAH KOTA SEMARANG
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA
SMP 4 SEMARANG**

Jl. Tambak Dalam 1 50163 Email: smpn.4.smg@gmail.com ☎(024) 6594784 Fax (0246594784) Semarang

SURAT KETERANGAN

Nomor : 4231/179/2013

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SMP Negeri 4 Semarang Provinsi Jawa Tengah dengan sesungguhnya menerangkan bahwa :

Nama : ERMI MISSGIYANTI
NPM : 3101409071
Fakultas : Fakultas Ilmu Sosial
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Instansi : Universitas Negeri Semarang

Benar - benar telah mengadakan Penelitian di SMP Negeri 4 Semarang pada tanggal 22 Maret s.d 25 April 2013 dengan judul :

“ PENGARUH IMPLEMENTASI REWARD SISTEM DAN MOTIVASI BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS VII DI SMP NEGERI 4 SEMARANG TAHUN AJARAN 2012 / 2013 “

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatian dan kerja sama yang baik kami sampaikan terima kasih.

Semarang, 20 MEI 2013
Kepala Sekolah



Drs Ringsung Suratno, M.Pd
NIP.19550905 197803 1 006