

# Peningkatan Nilai Ulangan Terhadap Pemberian Reward dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Menengah Pertama

<sup>1</sup>Aco Karumpa, <sup>2</sup>Hanana Muliana

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar

<sup>1</sup>[aco@unismuh.ac.id](mailto:aco@unismuh.ac.id), <sup>2</sup>[Hanana.muliana@unismuh.ac.id](mailto:Hanana.muliana@unismuh.ac.id)

## Abstract

Jenis penelitian ini adalah eksperimen (*Experimental Research*) yang bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh pemberian atau penerapan *reward* terhadap nilai ulangan semester siswa kelas VII D MTs Negeri 2 Maros. Penelitian ini dilaksanakan dengan 2 kali tes atau ulangan. Tes awal dilakukan di kelas VII C dan kelas VII D tanpa dijanji *reward*, sedangkan tes akhir dilakukan dengan cara salah satu kelas yang mendapat nilai ketuntasan terendah akan diterapkan atau diberi perlakuan *reward*. Tes awal disebut dengan eksperimen I (*pre-test*) dan tes akhir disebut eksperimen II (*post-test*). Subjek penelitian ini adalah kelas VII C (32 siswa) dan VII D (29 siswa). Teknik analisis data yang digunakan adalah kuantitatif dengan menggunakan program *Excel Worksheet*. Hasil analisis data *pre-tes* dan *post-tes* menunjukkan bahwa pemberian *reward* berpengaruh positif terhadap nilai ulangan semester siswa MTs Negeri 2 Maros. Hal ini dapat dilihat dari pencapaian nilai ketuntasan kelas kontrol (VII C), pada eksperimen I dan II tidak terlalu jauh berbeda, yakni dari 9 siswa (28.1%) menjadi 10 siswa (31.25%), sedangkan pencapaian nilai ketuntasan kelas eksperimen (VII D), pada eksperimen I dan II terjadi perubahan yang sangat signifikan dan positif yakni dari 7 siswa (24.1%) yang tuntas meningkat menjadi 15 siswa (51.7%). Berdasarkan hasil eksperimen tersebut, dapat disimpulkan bahwa dengan pemberian *reward* pada pembelajaran Bahasa Indonesia dapat berpengaruh positif terhadap peningkatan nilai ulangan semester siswa kelas VII D MTs Negeri 2 Maros.

**Keywords:** *nilai ulangan semester, reward*

## Introduction

Sebuah pembelajaran adalah suatu proses yang pelaksanaannya dilakukan pada setiap individu ataupun kelompok untuk mengubah suatu sikap atau perilaku dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari perilaku buruk menjadi baik dan yang baik menjadi lebih baik lagi. Sedangkan proses belajar mengajar merupakan kegiatan pokok sekolah yang di dalamnya 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 keterampilan ataupun sikap. Melalui proses mengajar tersebut akan dicapai tujuan pendidikan tidak hanya dalam hal membentuk perubahan tingkah laku dalam diri siswa, akan tetapi diharapkan meningkatkan pengetahuan yang ada dalam diri siswa tersebut.

Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utamanya mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik dalam jalur formal. Dalam

menjalankan fungsinya, guru berkewajiban untuk menciptakan suasana pembelajaran aktif, kreatif, afektif, dan menyenangkan (PAKEM) serta harus memberikan motivasi kepada siswa dalam membangun gagasan, prakarsa, dan tanggung jawab siswa untuk belajar.

Diantara yang dapat dijadikan solusi terhadap masalah demikian adalah dengan pemberian reward, metode pembelajaran yang digunakan untuk mempengaruhi seseorang untuk meningkatkan prestasi belajar. Metode ini sudah banyak dan terkenal di dunia pekerjaan, tetapi akhir-akhir ini digunakan pula dalam dunia pendidikan. Metode reward diharap dapat mendorong peserta didik untuk meningkatkan kemauan dan kesadaran belajarnya sehingga prestasi belajar siswa dapat diperbaiki di dalam kelas.

Reward merupakan hal yang menggembirakan bagi anak dan menjadi pendorong atau motivasi bagi anak. Reward yaitu segala yang diberikan guru berupa penghormatan, pujian, hadiah yang menyenangkan siswa atas hasil baik yang telah dicapai dan diraih dalam proses pembelajaran di dalam kelas khususnya pelajaran bahasa Indonesia. Cara-cara tersebut antara lain pemberian dalam bentuk tindakan maupun pemberian dalam bentuk perkataan. Contoh pemberian reward dalam bentuk tindakan maupun perkataan antara lain bentuk lisan seperti mengucapkan "semangat" atau "hebat", tulisan-tulisan dan symbol- simbol yang menarik, pujian, hadiah, kegiatan-kegiatan diluar pembelajaran, do'a dari guru, sentuhan-sentuhan fisik, kartu atau sertifikat, dan papan prestasi.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh Reward terhadap peningkatan nilai ulangan semester dalam pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas VII MTs Negeri 2 Maros.

## Literatur Review

Dalam teori belajar behavioristik, manusia sangat dipengaruhi oleh kejadian di dalam lingkungannya, yang kelak akan memberikan pengalaman tertentu kepadanya. Belajar merupakan perubahan tingkah laku yang terjadi berdasarkan paradigma S-R (Stimulus-respon). Dengan kata lain, belajar merupakan perubahan tingkah laku sebagai akibat adanya interaksi antara stimulus dengan respon. Adapun akibat adanya interaksi antara stimulus dengan respon, peserta didik mengalami pengalaman baru, yang menyebabkan mereka mengadakan tingkah laku dengan cara yang baru.

Teori yang dikelompokkan kedalam teori belajar behavioristik, antara lain : Teori belajar koneksionisme dengan tokoh Edward Lee Thorndike, Teori belajar *classical conditioning* dengan tokoh Pavlov, dan Teori belajar *Descriptive behaviorism* atau *operant conditioning* dengan tokoh Skinner.

### a. Teori Belajar Koneksionisme

Thorndike, sebagai tokoh dalam teori belajar koneksionisme, adalah pelopor yang mengakui adanya hubungan antara stimulus dan respon. Ekperimen Thorndike yang menyebabkan adanya teori belajar koneksionisme adalah sebagai berikut : kucing lapar dimasukkan ke dalam sangkar (*puzzle box*) dan di luar diletakkan daging. Kucing lapar ini melakukan berbagai tingkah laku untuk keluar dari sangkar. Pada saat tidak sengaja dia memijak tombol, pintu sangkar terbuka dan kucing keluar dari sangkar untuk makan daging yang telah disediakan.

Setelah percobaan ini dilakukan berkali-kali ternyata tingkah laku kucing keluar dari sangkar menjadi semakin efisien. Ini berarti selama eksperimen, kucing dapat memilih atau menyeleksi respon yang berguna dan respon yang tidak berguna. Respon yang berhasil membuka pintu, yaitu

menginjak tombol akan diingat, sedangkan respon yang lain tidak berguna dilupakan. Dari eksperimen ini dapat disimpulkan bila belajar dapat terjadi dengan dibentuknya hubungan, atau ikatan, atau *bond*, atau asosiasi, atau koneksi neural yg kuat antara stimulus dan respon. Dengan ini teori Thorndike disebut teori koneksionisme.

Agar tercapai hubungan antara stimulus dan respon, perlu adanya kemampuan untuk memilih respon yang tepat serta melalui usaha-usaha atau percobaan-percobaan (*trials*) dan kegagalan-kegagalan (*error*) terlebih dahulu. Dengan ini Thorndike mengutarakan bila bentuk paling dasar dari belajar adalah "*Trial and error learning* atau *selecting and connecting learning*" dan berlangsung menurut hukum-hukum tertentu.

### 1) Hukum-hukum Belajar dari Thorndike

Thorndike merumuskan hasil eksperimennya kedalam tiga hukum dasar (hukum primer) dan lima hukum tambahan. Adapun hukum dasar dari Thorndike adalah sebagai berikut :

- a) Bila seseorang telah siap melakukan sesuatu tingkah laku, dan pelaksanaan tingkah laku tersebut memberi kepuasan baginya, maka ia tidak melakukan tingkah laku lain karena tingkah laku tersebut telah memberi kepuasan baginya. Contoh : seseorang yang sudah benar-benar siap untuk menempuh ujian, maka dia sangat puas bila ujian tersebut benar-benar dilakukan dia akan mantap dan tegang selama mengerjakan ujian, dan tidak berusaha untuk menyontek.
- b) Bila seseorang sudah siap melakukan suatu tingkah laku, tetapi tidak dilakukan tingkah laku tersebut, maka akan timbul kekecewaan baginya sehingga menyebabkan dilakukannya tingkah laku lain untuk mengurangi kekecewaannya. Contoh: seseorang yang sudah belajar tekun sehingga sudah benar-benar siap untuk ujian tetapi jadwal ujian tiba-tiba diundur, maka dia sangat kecewa. Untuk mengurangi kekecewaannya, dia membuat gaduh di dalam kelas, atau protes.
- c) Bila seseorang belum siap melakukan tingkah laku tetapi ia harus melakukannya, maka dilaksanakannya tingkah laku tersebut akan menimbulkan ketidakpuasan, sehingga ia melakukan tingkah laku lain untuk menghalangi terlaksananya tingkah laku tersebut. Contoh: peserta didik yang tiba-tiba diberi tes atau ulangan tanpa diberitahu terlebih dahulunya mereka protes supaya tes dibatalkan, karena mereka belum siap.
- d) Bila seseorang belum siap melakukan suatu tingkah laku maka tidak dilakukannya tingkah laku tersebut akan menimbulkan kepuasan. Contoh: peserta didik menjadi sangat puas dan legah setelah ada pengumuman bila ulangan diundur satu minggu, karena dia merasa belum belajar sehingga belum siap untuk menempuh ulangan.

### 2) Hukum Latihan (*The Law Of Exercise*)

Hukum ini dibagi dua, yaitu hukum penggunaan (*the law of use*) dan hukum tidak ada penggunaan (*the law of disuse*). *The law of use* menyatakan bahwa dengan latihan berulang-ulang maka hubungan stimulus dan respon makin kuat. *The law of disuse* menyatakan bahwa hubungan antara stimulus dan respon melemah bila latihan dihentikan.

Dari hukum ini dapat diambil inti sarinya, bila prinsip utama belajar adalah ulangan. Makin sering suatu pelajaran diulangi, makin dikuasailah pelajaran tersebut, dan makin tidak pernah diulangi, pelajaran tersebut tidak dapat dikuasai.

### 3) Hukum akibat (*The Law Of Effect*)

Hukum ini menyatakan bahwa hubungan stimulus respon diperkuat bila akibatnya memuaskan dan diperlemah bila akibatnya tidak memuaskan. Dengan perkataan lain, suatu perbuatan yang diikuti oleh akibat yang menyenangkan, cenderung untuk diulang, dan apabila akibatnya tidak menyenangkan maka akan cenderung dihentikan.

Dalam hal ini terdapat hubungan yang erat anatar hadiah dan hukuman. Tingkah laku yang menghasilkan hadiah akan terus dilakukan, sedangkan yang mengakibatkan hukuman akan dihentikan. Contoh : peserta didik yg menyontek tetapi didamkan saja, justru diberi nilai A, maka pada kesempatan lain akan menyontek lagi. Tetapi peserta didik tersebut ditegur atau dipindahkan tmpt duduknya sehingga teman-temannya tahu kalau menyontek, maka dia akan malu dan tidak akan menyontek lagi.

Selanjutnya Thorndike melengkapi hukum-hukum tersebut diatas dgn hukum tambahan yaitu:

- a) *Multiple Respons* atau reaksi yang bervariasi. Merupakan langkah permulaan dalam proses belajar. Melalui proses *trial and error* seseorang akan terus melakukan respon sebelum memperoleh respon yang tepat dalam memecahkan masalah yang dihadapi.
- b) *Set attitude* atau sikap adalah situasi di dalam diri individu yang menentukan apakah sesuatu itu menyenangkan atau tidak bagi individu tersebut. Situasi ini ada yang bersifat sementara, misalnya kelelahan, lapar, emosi, dan ada yang lebih bersifat menetap, misalnya latar belakang kebudayaan dan factor keturunan. Proses belajar individu dapat berlangsung dengan baik, lancar bila situasi menyenangkan, dan proses belajar akan terganggu bila situasi tidak menyenangkan.
- c) Prinsip aktivitas berat sebelah (*partial/prepotency of element*) merupakan suatu prinsip yang menyatakan bahwa manusia memberikan respon hanya pada aspek tertentu sesuai dengan persepsinya terhadap keseluruhan situasi (respon selektif). Dengan demikian orang dapat memberi respon yang berbeda pada stimulus yang sama. Ini berarti bahwa dalam proses belajar, seseorang harus memperhatikan lingkungan yang sangat kompleks yang dapat memberi kesan yang berbeda untuk orang yang berbeda.
- d) *Respons by analogi* atau *transfer of training*. Menurut prinsip ini manusia dapat melakukan respon pada situasi yang belum pernah dialami melalui pemindahan atau transfer unsur-unsur yang telah mereka kenal kepada situasi baru. Prinsip ini dikenal pula dengan sebutan *theory of identical elements* yang menyatakan bahwa makin banyak unsur yang identik, maka proses transfer akan semakin mudah. Contoh : peserta didik di rumah dapat membaca koran walaupun tidak pernah diberi pelajaran membaca koran, karena huruf-huruf yang terdapat dikoran identik dengan huruf-huruf yang dipelajari di sekolah.

Dengan lahirnya konsep *transfer of training*, Thorndike berharap agar pengetahuan-pengetahuan yang diperoleh peserta didik di sekolah dapat diterapkan untuk berbagai keperluan sekolah. Dengan kata lain agar ada transfer dari sekolah ke masyarakat. Untuk terlaksanya hal ini, unsur-unsur di sekolah diusahakan sebanyak mungkin identik dengan unsur-unsur di masyarakat. Misalnya kurikulum di sekolah, suasana kelas dibuat sedemikian rupa sehingga mencakup tugas-tugas dan kemampuan yang diperlukan di luar sekolah.

Teori belajar koneksionisme dapat diterapkan dalam proses pembelajaran antara lain sebagai berikut:

1. Guru dalam proses pembelajaran, jangan hanya mengharapkan peserta didiknya tahu apa yang telah diberikan, tetapi yang terutama, guru harus tahu apa yang harus diberikan kepada peserta didik.
2. Dalam proses pembelajaran, tujuan pembelajaran yang harus dicapai harus dirumuskan dengan jelas, dan harus masih dalam jangkauan kemampuan peserta didik.
3. Dalam proses pembelajaran, motivasi tidak terlalu penting karena perilaku peserta didik terutama ditentukan oleh *external reward*, bukan oleh *intrinsic motivation*. Yang lebih penting ialah adanya respon-respon yang benar terhadap stimulus.
4. Ulangan yang teratur perlu, sebagai umpan balik guru, apakah proses pembelajaran sudah sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai atau belum.
5. Peserta didik yang sudah dapat belajar dengan baik, segera diarahkan.
6. Situasi belajar dibuat mirip dengan kehidupan nyata dalam masyarakat sebanyak mungkin, sehingga dapat terjadi transfer dari dalam kelas ke lingkungan luar kelas.
7. Materi pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik harus digunakan di luar sekolah, dan dalam kehidupan sehari-hari.
8. Apabila guru memberi masalah yang sulit, melebihi kemampuan peserta didik, tidak akan meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan permasalahannya.

#### **b. Teori Belajar *Classical Conditioning***

*Classical Conditioning* atau kodisioning klasik, ditemukan oleh Ivan P. Pavlov, seorang ahli fisiologi Rusia. Waktu Pavlov melakukan proses pencernaan ada anjing melihat daging, atau mendengar langkah kaki majikannya mendekat. Berdasarkan penemuan ini, Pavlov mengadakan eksperimen di laboratorium, dengan cara sebagai berikut:

Anjing yang telah dioperasi kelenjar ludahnya, supaya diukur sekresi ludahnya, kemudian dilaparkan. Setelah itu bel dibunyikan selama 30 detik, kemudian tepung daging diberikan kepada anjing. Pada saat bel dibunyikan, anjing tidak mengeluarkan air liur, tetapi pada saat daging didekatkan, anjing mengeluarkan air liur. Percobaan ini dilakukan berulang-ulang dengan jarak 15 menit. Setelah diulang sampai 32 kali, baru mendenar bel, anjing sudah mengeluarkan air liur. Setelah daging diberika kepada anjing, keluarnya air liur bertambah banyak.

Berdasarkan eksperimen ini, Pavlov memberi nama stimulus dan respon sebagai berikut :

- 1) Daging dapat menimbulkan keluarnya air liur, pada anjing disebut perangsang tak bersyarat, perangsang tak wajar, perangsang alami, atau *unconditioned stimulus* (US). Disebut demikian karena memang sudah sewajarnya kalau daging dapat merangsang anjing.
- 2) Air liur yang keluar karena anjing melihat daging atau mencium bau daging, disebut respon tak bersyarat, *unconditioned respons* (UR), respon alami, respon wajar.
- 3) Bunyi bel yang menyebabkan anjing mengeluarkan air liur, disebut *conditioning stimulus* (CS), perangsang tak wajar, perangsang tak alami, perangsang bersyarat.
- 4) Air liur yang keluar karena anjing mendengar bel, disebut respon bersyarat *conditioning respons* (CR), respon tak wajar, respon tak alami.

Penerapan teori *conditioning* dalam belajar. Jika mata pelajaran termasuk CS sikap guru termasuk US, dan respon peserta didik termasuk UR atau CR, maka akan terjadi hal sebagai berikut:

- 1) Mata pelajaran Bahasa Indonesia (CS) + guru yang baik (US) peserta didik mempunyai respon positif (UR), yang berarti peserta didik senang pada cara guru mengajar Bahasa Indonesia dengan baik. Jika hal ini dilakukan dengan berkali-kali, maka akan terjadi: mata pelajaran Bahasa Indonesia (CS) peserta didik mempunyai respon positif terhadap mata pelajaran Matematika (CR).
- 2) Matematika (CS) + guru otoriter (US) respon peserta didik negatif (UR). Jika hal ini dilakukan berkali-kali maka akan terjadi hal sebagai berikut: mata pelajaran Bahasa Indonesia (CS) respon peserta didik terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia negatif (CR).

### c. Teori Belajar *Descriptive Behaviorism* atau *Operant Conditioning*

Tokoh dari teori ini bernama Burrhus Frederic Skinner, dan lebih terkenal dipanggil Skinner. Seperti Pavlov, Skinner memikirkan tingkah laku sebagai hubungan antara perangsang dengan respon, tetapi Skinner memikirkan tingkah laku sebagai hubungan antara perangsang dengan respon, tetapi Skinner membedakan dua macam respon yaitu:

- 1) Respon yang ditimbulkan oleh perangsang tertentu dan disebut *respondent respons*. Jadi respon ini timbul karena didahului perangsang tertentu. Perangsang seperti ini disebut *eliciting stimuli*, dan hanya menimbulkan respon secara relatif menetap. Misalnya makanan hanya dapat menyebabkan keluarnya air liur.
- 2) Respon yang timbul dan berkembang diuikuti oleh perangsang-perangsang tertentu. Respon seperti ini disebut *operant respons* atau *instrumental* respon. Perangsangnya disebut *reinforce*, karena perangsang tersebut memperkuat respon yang telah dilakukan oleh organisme. Fokus teori Skinner pada jenis operant respon sehingga teori belajarnya disebut teori belajar *operant conditioning*.

Skinner membuat eksperimen sebagai berikut: dalam laboratorium, Skinner memasukkan tikus yang telah dilaparkan, dalam kotak yang disebut "Skinner box", yang sudah dilengkapi dengan berbagai peralatan, yaitu tombol, alat pemberi makanan, penampung makanan, lampu yang dapat diatur nyalanya, dan lantai yang dapat dialiri listrik.

Karena dorongan lapar (*hunger drive*), tikus berusaha keluar untuk mencari makan. Selama tikus bergerak kesana-kemari untuk keluar dari box, tidak sengaja ia menekan tombol. Banyaknya penekan persatuan waktu dihitung sebagai tingkah operant penekan, sebelum terbentuk *operant conditioning*. Keadaan ini disebut garis dasar (*base line*), atau level operant. Pada saat itu belum ada makan yang jatuh ditempat penampungan makanan. Selanjutnya langkah-langkah eksperimen dilakukan sebagai berikut:

- a) Waktu tikus jauh dari tempat makanan, eksperimenter menjatuhkan makanan pada penampung makanan dan tikus memakannya.
- b) Eksperimenter menjatuhkan makanan, setelah tikus bergerak kian kemari.
- c) Eksperimenter menjatuhkan makanan, setelah tikus mendekati tombol.
- d) Setelah tikus menginjak tombol, baru ada makanan yang jatuh dipenampungan makanan.

- e) Setiap tikus menginjak tombol, ada makanan yang jatuh dipenampungan makanan. Makin lama tikus makin sering menginjak tombol.

Teori-teori Skinner dapat diterapkan dalam proses pembelajaran antara lain sebagai berikut :

1. Hasil belajar harus segera diberitahuakan kepada peserta didik, jika salah dibetulkan, jika benar diberi penguat.
2. Proses belajar harus mengikuti irama dari yang mengajar.
3. Materi pelajaran, digunakan sistem modul.
4. Dalam proses pembelajaran, lebih dipentingkan aktivitas sendiri.
5. Dalam proses pembelajaran, tidak digunakan hukuman.
6. Tingkah laku yang diinginkan pendidik, diberi hadiah, dan sebaiknya hadiah diberikan dengan menggunakan jadwal.

Sebagai ilustrasi, guru mata pelajaran Bahasa Indonesia menghendaki agar siswa di dalam satu kelas mendapat nilai ulangan di atas kriteria ketuntasan minimal (65). Upaya yang dilakukan oleh guru sebelum membagikan soal ulangan (tes), yakni ia memberi motivasi terlebih dahulu kepada peserta didik agar mereka merasa bersemangat pada saat mengerjakan tes tersebut. Selain itu, guru juga berjanji akan memberi hadiah (*reward*) kepada tiga siswa yang memperoleh nilai tertinggi. Hal ini tentu saja akan membuat peserta didik merasa ingin bersaing mendapat hasil ulangan yang maksimal di dalam kelasnya.

## Method

Jenis penelitian ini adalah eksperimen (*Experimental Research*), digunakan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari suatu perlakuan/tindakan/*treatment* yang dikekan pada subjek yang diteliti. Penelitian ini akan membandingkan 2 kelas yakni kelas eksperimen (yang diberi *reward*) dan kelas kontrol (tidak mendapat *reward*). Penelitian eksperimen semu (*quasy experiment*) dalam penelitian ini dievaluasi atau diterapkan untuk melihat peningkatan nilai ulangan semester pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Dalam penelitian ini, populasinya adalah siswa-siswi kelas VII MTs Negeri 2 Maros dengan jumlah siswa sebanyak 124 orang (terdiri dari 66 laki-laki dan 58 perempuan). Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel adalah meneliti keseluruhan populasi. Suharsimi Arikunto (1996:117), menegaskan apabila subjek atau populasi eksperimen kurang dari 100 orang, lebih baik diambil semuanya, sehingga eksperimen yang dipakai termasuk model eksperimen populasi.

Dalam penelitian ini, dipakai teknik sampling model *quota sampling*, yang terbagi dalam bentuk populasi (kelas-kelas). Dimana dua kelas, satu kelas sebagai kelompok yang tidak diberi perlakuan *reward* (kelas VII C, berjumlah 32 siswa) dan satu kelas sebagai kelompok yang diberi perlakuan *reward* (kelas VII D, berjumlah 29 siswa). Dengan demikian, jumlah sampel secara keseluruhan ada 61 siswa. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes atau soal.. Soal ulangan yang berupa tes akan dirangkum menjadi 30 butir soal, terdiri dari 25 soal pilihan ganda dan 5 soal essay atau isian (tergantung pada kesepakatan guru mata pelajaran). Soal tes inipun tidak langsung serta merta dibuat oleh guru mata pelajaran bahasa Indonesia, begitupun dengan sistem atau bobot penilaiannya di MTs Negeri 2 Maros ini, akan

tetapi melalui kesepakatan dan keputusan hasil Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) di kabupaten Maros.

Dalam penelitian ini, peneliti akan mengadakan 2 kali tes atau ulangan untuk kelas VII C dan VII D. Tes awal dilakukan di kelas VII C dan kelas VII D tanpa dijanji *reward*, sedangkan tes akhir dilakukan dengan cara salah satu kelas yang mendapat nilai ketuntasan terendah akan diterapkan atau diberi perlakuan *reward*, yakni kelas VII D. Tes awal disebut dengan eksperimen I (*pre-test*) dan tes akhir disebut eksperimen II (*post-test*). Teknik analisis data yang digunakan adalah kuantitatif. Teknik analisis kuantitatif dengan menggunakan program *Excel Worksheet* dapat memudahkan peneliti dalam membandingkan hasil nilai yang didapatkan siswa melalui ulangan *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol (VII C) maupun kelas eksperimen (VII D).

## Results and Discussion

Paparan data diperoleh dari pengamatan yang terjadi di lokasi penelitian yakni di MTs Negeri 2 Maros, lingkungan Bonto Puasa, Kelurahan Adatongeng, Kecamatan Turikale, Kabupaten Maros dengan melalui tes. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 2 kelas. Satu kelas sebagai kelas kontrol yakni kelompok yang tidak diberi perlakuan *reward* (VII C) dan satu kelas sebagai kelas *treatment*/eksperimen yakni kelompok yang diberi perlakuan *reward* (VII D). Kelas kontrol terdiri dari 32 siswa dan kelas eksperimen terdiri atas 29 siswa.

### 1. Data Hasil *Pre-Test* Kelas VII C dan Kelas D

Persentase nilai yang diperoleh siswa kelas VII C yaitu 17 siswa (53.15%) yang nilainya berada dalam kategori sangat rendah, 6 siswa (18.75%) yang nilainya berada dalam kategori rendah, 4 siswa (12.5%) yang nilainya berada dalam kategori sedang, 4 siswa (12.5%) yang nilainya berada dalam kategori tinggi, dan 1 siswa (3.1%) yang nilainya berada dalam kategori sangat tinggi.

Persentase nilai yang diperoleh siswa kelas VII D yaitu 18 siswa (62.1%) yang nilainya berada dalam kategori sangat rendah, 4 siswa (13.8%) yang nilainya berada dalam kategori rendah, 4 siswa (13.8%) yang nilainya berada dalam kategori sedang, 3 siswa (10.4%) yang nilainya berada dalam kategori tinggi, dan 0 siswa (0 %) yang nilainya berada dalam kategori sangat tinggi.

### 2. Data Hasil *Post-test* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Persentase nilai yang diperoleh siswa kelas VII C yaitu 10 siswa (31.25%) yang nilainya berada dalam kategori sangat rendah, 12 siswa (37.5%) yang nilainya berada dalam kategori rendah, dan 9 siswa (28.12%) yang nilainya berada dalam kategori sedang, 1 siswa (3.13%) yang nilainya berada dalam kategori tinggi, dan 0 siswa (0%) yang nilainya berada dalam kategori sangat tinggi. Persentase nilai yang diperoleh siswa kelas VII D yaitu 6 siswa (20.7%) yang nilainya berada dalam kategori sangat rendah, 8 siswa (27.6%) yang nilainya berada dalam kategori rendah, 5 siswa (17.2%) yang nilainya berada dalam kategori sedang, 9 siswa (31.1%) yang nilainya berada dalam kategori tinggi, dan 1 siswa (3.4%) yang nilainya berada dalam kategori sangat tinggi.

Dengan pelaksanaan tes dan hasil tes terakhir, tingkat ketuntasan pencapaian nilai ketuntasan minimal kelas kontrol (VII C) pada eksperimen I dan II tidak terlalu jauh berbeda, yakni dari 9 siswa (28.1%) menjadi 10 siswa (31.25%), sedangkan tingkat ketuntasan pencapaian nilai ketuntasan minimal kelas eksperimen (VII D) pada eksperimen I dan II terjadi perubahan yang

sangat signifikan dan positif yakni dari 7 siswa (24.1%) yang tuntas meningkat menjadi 15 siswa (51.7%).

Berdasarkan hasil eksperimen I dan eksperimen II yang telah ditemukan dan dipaparkan peneliti di atas, dapat disimpulkan bahwa dengan pemberian *reward* pada pembelajaran Bahasa Indonesia dapat berpengaruh positif terhadap peningkatan nilai ulangan semester siswa kelas VII D MTs Negeri 2 Maros..

## Conclusion

Pemberian atau penerapan *reward* pada pembelajaran Bahasa Indonesia berpengaruh sangat positif terhadap peningkatan nilai ulangan semester siswa pada kelas eksperimen (VII D). Hal ini dapat dilihat dan dibuktikan dari hasil akhir *pre-test* dan *post-test* di MTs Negeri 2 Maros mulai dari tes eksperimen I dan tes eksperimen II.

## References

- Arifin, Johar. 2014. *Mengupas Kedahsyatan 340 Fungsi Terapan Microsoft Excel 2016*. Jakarta: PT. Elex Media Komputerindo.
- Crow, Alice dan Crow, Lester D. 1984. *Psikologi Pendidikan*. Surabaya: PT. Bina Ilmu.
- Daryanto. 2005. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- <https://lenterakecil.com/penilaian-pre-test-dan-post-test/>. Diakses 24 Juni 2018.
- Rimang, Siti Suwadah. 2015. *Abadikan Dirimu menjadi Guru Inspiratif*. Yogyakarta: Lentera Kreasindo.
- Sovia, Nelly. 2017. *Pengaruh Pemberian Reward dan Punishment oleh Guru Minat Belajar, Disiplin Belajar terhadap Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 2 Sawahlunto*. Sumatera Barat: Prenada Media Group.