

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di Indonesia terus berkembang. Agar dapat mengikuti dan meningkatkan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut diperlukan sumber daya manusia yang berkualitas. Salah satunya usaha menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas adalah melalui pendidikan. Karena pendidikan pada dasarnya merupakan suatu upaya untuk memberikan pengetahuan, wawasan dan keterampilan tertentu pada individu untuk mengembangkan potensi diri yang dimiliki, sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi. Dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah, guru mempunyai peran yang sangat besar demi tercapainya tujuan perkembangan sumber manusia daya tersebut.

Di dalam interaksi edukatif tersebut terdapat hubungan yang aktif antara guru dan siswa dengan sejumlah pengetahuan sebagai mediumnya. Dalam hal ini salah satu faktor yang menyebabkan interaksi ini berjalan dengan baik adalah kemampuan guru. Seorang guru dituntut untuk mampu menggunakan

berbagai macam keterampilan, strategi dan alat bantu mengajar saat sedang berinteraksi dengan siswa.

Oleh karena itu seorang guru dituntut harus mempunyai kompetensi yang memadai dalam hal pengajaran di sekolah apabila kompetensi guru kurang memadai maka akan menyebabkan pelaksanaan mengajar menjadi kurang lancar yang pada akhirnya akan mengakibatkan peserta didik tidak senang terhadap pelajarannya sehingga peserta didik dapat memahami kesulitan belajar dan prestasi belajar akan menurun.

Salah satu tugas utama guru dalam kegiatan pembelajaran di sekolah adalah menciptakan suasana pelajaran yang sangat menarik perhatian peserta didik agar senantiasa belajar dengan baik dan bersemangat, sebab dengan iklim pembelajaran yang seperti ini akan berdampak positif dalam pencapaian prestasi belajar yang optimal. Untuk itu sebaiknya guru mempunyai kemampuan berinteraksi yang komunikatif.. Hubungan yang komunikatif dapat terjadi apabila seorang guru memiliki kemampuan untuk memahami apa dan bagaimana persepsi seseorang siswa terhadap seorang guru. Interaksi yang baik terjadi apabila terdapat terdapat hubungan aktif dua arah antara guru dan anak didik yang berlangsung dalam ikatan tujuan pendidikan. Dalam pembelajaran interaksi ini disebut dengan interaksi edukatif.

Sebagai seorang pendidik selain menyampaikan ilmu pengetahuan, guru menambahkan nilai - nilai yang terkandung dalam pendidikan serta contoh – contoh teladan melalui sikap dan tingkah lakunya di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah. Oleh karena itu, guru sebagai teladan bagi anak didiknya harus

mencerminkan nilai yang positif karena pribadi pribadi guru itu sendiri merupakan perwujudan dari nilai – nilai yang akan ditransfer melalui interaksi yang dilakukan dengan siswa. Interaksi yang dimaksud adalah interaksi yang bernilai edukatif. Interaksi edukatif merupakan suatu interaksi dengan dua arah antara guru dengan anak didik dalam proses belajar mengajar.

Dalam hal ini salah satu faktor yang dapat menyebabkan interaksi ini berjalan dengan baik adalah kemampuan guru. Seorang guru dituntut untuk mampu menggunakan berbagai macam keterampilan, strategi dan alat bantu mengajar saat sedang berinteraksi dengan siswa. Di dalam proses belajar mengajar siswa memiliki posisi sentral. Oleh karena itu, sudah menjadi keharusan bahwa siswa harus berpartisipasi aktif saat proses belajar mengajar sedang berlangsung. Salah satu cara yang dapat digunakan guru agar siswa aktif dikelas adalah dengan menggunakan alat bantu Reward kepada siswa. Reward dapat mewakili sesuatu yang dapat disampaikan oleh dengan kata-kata atau kalimat.

Kesulitan peserta didik memahami konsep dan prinsip tertentu dapat diatasi dengan menggunakan Reward. Pemberian reward dapat melahirkan umpan balik yang baik dari peserta didik. Dengan memanfaatkan taktik pemberian reward ini, guru dapat menggairahkan keinginan belajar peserta didik. Kemampuan reward sebagai alat bantu pendidikan untuk mendapatkan umpan balik dari peserta didik akan terasa jika penggunaannya tepat. Pemberian Reward tidak diperbolehkan terlalu sering, sebab hal itu terlalu akan terjadi kebiasaan yang kurang menguntungkan dalam kegiatan belajar mengajar.

Hal ini terjadi kegiatan belajar mengajar. Hal ini terjadi karena peserta didik akan giat belajar bila hasil kerjanya mendapatkan imbalan dari guru. Karena ada hadiah, baru peserta didik mau belajar dengan giat. Tetapi bila tidak, peserta didik akan malas belajar. Oleh karena itu langkah bijaksana jika guru tidak memberitahukan terlebih dahulu kepada peserta didik sebelum dia menyelesaikan tugas yang diberikan dengan baik.

Dengan begitu, maka peserta didik merasa bangga karena hasil belajarnya dihargai. Hal itu menjadi dorongan bagi peserta didik lainnya untuk selalu bersaing dalam belajar. Persaingan yang baik dalam pelajaran tersebut tentu akan berdampak baik terhadap prestasi belajar siswa. Prestasi belajar yang semakin membaik akan terlihat apabila siswa mampu memberikan perubahan dari segi sikap, pengetahuan dan keterampilan. Oleh karena itu, Setiap unsur dalam pendidikan khususnya guru harus terampil berperan aktif dalam berinteraksi untuk membantu peserta didik mencapai prestasinya.

Dengan demikian tujuan dari pendidikan itu akan tercapai. Demikian halnya dalam pelajaran ekonomi guru hendaknya menciptakan suasana belajar yang aktif melalui interaksi yang baik dengan siswa. Sehingga prestasi belajar ekonomi siswa akan baik. Namun pada kenyataannya, pada saat proses belajar mengajar sedang berlangsung, ada kalanya guru tidak menyadari ada sebagian siswa enggan atau merasa takut melakukan interaksi dengan guru. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor penghambat yang membuat siswa kurang percaya diri untuk menyampaikan pendapat atau pertanyaannya.

Demikian halnya di SMA Swasta HKBP Sidorame, faktor guru yang tidak mengenal siswanya secara keseluruhan dengan baik, selain itu pada proses belajar mengajar sedang berlangsung ada kalanya guru tidak menyadari ada sebagian siswa enggan atau merasa takut melakukan interaksi dengan guru karena faktor kebiasaan, kurangnya percaya diri dan tidak timbulnya rasa tertarik mengikuti pelajaran. Akibatnya prestasi belajar ekonomi siswa belum optimal. Berdasarkan data yang diperoleh dari DKN siswa kelas IX didapatkan data sebanyak 48 siswa atau sebesar 87% telah mencapai KKM dan sebanyak 7 siswa atau 13% siswa yang belum mencapai KKM. Dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan adalah 75.

Tabel 1.1

Prestasi Belajar Ekonomi Siswa

Kelas	Jumlah siswa	KKM	Jumlah tuntas (%)	Jumlah tidak tuntas (%)	
XI	30 orang	75	30 (87%)	4	(13%)
Jumlah	30 orang		30 orang (87%)	7 orang (13%)	

Sumber : DKN SMA Swasta HKBP Sidorame

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan guru mata pelajaran ekonomi didapatkan bahwa penyebab prestasi belajar ekonomi siswa belum optimal adalah karena masih banyak siswa yang memiliki motivasi dan

keinginan untuk mengikuti pelajaran dengan baik. Sementara hasil pengamatan saya, faktor yang menyebabkan prestasi belajar siswa belum optimal adalah menyenangkan yang dapat menarik perhatian siswa. Selain itu, dalam proses belajar mengajar guru kurang memberikan rangsangan bagi siswa berupa pemberian Reward yang dapat meningkatkan meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Interaksi Edukatif dan Pemberian *Reward* Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Siswa kelas XI IPS SMA Swasta HKBP Sidorame Medan T.A 2016/2017”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana Interaksi Edukatif siswa di SMA Swasta HKBP Sidorame Medan T.A 2017/2018?
2. Bagaimana pemberian Reward guru terhadap siswa di SMA Swasta HKBP Sidorame Medan T.A 2017/2018?
3. Bagaimana pengaruh Interaksi Edukatif terhadap Prestasi belajar ekonomi siswa di SMA Swasta HKBP Sidorame Medan T.A 2017/2018?
4. Bagaimana pengaruh pemberian Reward terhadap Prestasi belajar ekonomi siswa di SMA Swasta HKBP Sidorame Medan T.A 2017/2018?

5. Bagaimana pengaruh Interaksi Edukatif dan Pemberian Reward terhadap Prestasi belajar ekonomi siswa di SMA Swasta HKBP Sidorame Medan T.A 2017/2018?

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas,maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Interaksi Edukatif yang diteliti adalah interaksi guru dengan siswa di kelas XI SMA Swasta HKBP Sidorame Medan T.A 2017/2018
2. Pemberian Reward yang diteliti adalah Pemberian Reward yang dilakukan guru terhadap siswa di kelas XI IPS SMA Swasta HKBP Sidorame Medan T.A 2017/2018
3. Prestasi belajar yang diteliti adalah prestasi belajar ekonomi siswa kelas XI IPS SMA Swasta HKBP Sidorame Medan T.A 2017/2018 berdasarkan nilai DKN.

1.4. Perumusan Masalah

1. Apakah ada pengaruh Interaksi Edukatif terhadap prestasi belajar ekonomi siswa di SMA Swasta HKBP Sidorame Medan T.A 2017/2018?

2. Apakah ada pengaruh pemberian Reward (hadiah) terhadap prestasi belajar ekonomi siswa di SMA Swasta HKBP Sidorame Medan T.A 2017/2018?
3. Apakah ada pengaruh Interaksi Edukatif dan Pemberian Reward terhadap Prestasi belajar ekonomi siswa di SMA Swasta HKBP Sidorame Medan T.A 2017/2018?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh interaksi Edukatif terhadap prestasi belajar Ekonomi siswa kelas XI IPS SMA Swasta HKBP Sidorame Medan T.A 2017/2018.
2. Untuk mengetahui pengaruh Pemberian Reward terhadap prestasi belajar Ekonomi Siswa Kelas XI IPS SMA Swasta HKBP Sidorame Medan T.A 2017/2018.
3. Untuk mengetahui pengaruh interaksi Edukatif dan Pemberian Reward terhadap prestasi belajar Ekonomi Siswa Kelas XI IPS SMA Swasta HKBP Sidorame Medan T.A 2017/2018.

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk menambah wawasan dan pengetahuan peneliti di bidang pendidikan baik secara teori maupun aplikasi langsung dalam melaksanakan tugas sebagai pendidik dimasa yang akan datang.
2. Sebagai bahan masukan bagi sekolah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh interaksi Edukatif dan Pemberian Reward terhadap prestasi belajar ekonomi siswa.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. Kerangka Teoritis

2.1.1. Interaksi Edukatif

2.1.1.1. Pengertian Interaksi Edukatif

Manusia adalah makhluk individu dan sosial. Dalam hubungannya dengan manusia sebagai makhluk sosial, terkandung suatu maksud bahwa manusia bagaimanapun juga tidak dapat terlepas dari individu lain. Dalam kodrat manusia akan selalu hidup bersama. Hidup bersama antar manusia akan berlangsung dalam bentuk komunikasi dan situasi. Dengan demikian, kegiatan hidup manusia akan selalu dibarengi dengan proses interaksi atau komunikasi, baik interaksi dengan alam lingkungan, interaksi dengan sesamanya, maupun interaksi dengan tuhan.

Istilah interaksi, pada umumnya adalah suatu hubungan timbal balik (*feed-back*) antara individu yang satu dengan individu lainnya (saling mempengaruhi) yang terjadi pada lingkungan masyarakat.

Menurut Homans dalam jurnal interaksi dalam pembelajaran <http://jurnal.nasriaika1125.wordpress.com/2018/05/28/interaksidalam-pembelajaran.html> di akses 28 Mei 2018 mendefinisikan bahwa “interaksi sebagai suatu kejadian ketika suatu aktivitas yang dilakukan oleh seseorang

terhadap individu lain diberi ganjaran atau hukuman dengan menggunakan suatu tindakan oleh individu lain yang menjadi pasangannya”.

Sedangkan menurut Eti Nur Inah dalam Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pendidikan Islam Vol.8 No 2 di akses [http://jurnal.iankendari.ac.id/index.php /al-tobib/article-juni2018.pdf](http://jurnal.iankendari.ac.id/index.php/al-tobib/article-juni2018.pdf) diakses/12/juni/2018 mendefinisikan bahwa “Interaksi adalah suatu jenis tindakan atau aksi yang terjadi sewaktu dua atau lebih objek mempengaruhi atau memiliki efek satu sama lain”.

Dari berbagai pengertian interaksi diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa interaksi adalah suatu tindakan yang menunjukkan adanya hubungan timbal balik berupa aksi saling mempengaruhi antara individu dengan individu, individu dengan kelompok dan kelompok dengan kelompok. Pada saat berlangsungnya interaksi terjadi komunikasi sebagai sarana untuk mengungkapkan sesuatu. Komunikasi tersebut dilakukan oleh komunikator dan komunikan sebagai pihak-pihak yang terlibat langsung dalam melakukan interaksi.

Di dalam kaitannya dengan proses belajar mengajar, guru perlu menciptakan komunikasi dan hubungan timbal balik dengan anak didik. Pengetahuan ini akan sangat berguna dan membantu guru dalam menciptakan proses belajar mengajar yang baik dan menyenangkan bagi siswa.

Terdapat beberapa tugas dan peran guru sebagai pendidik yang profesional, salah satu tugasnya adalah mengajar. Suryosubroto (2009:15) menyatakan “Mengajar merupakan suatu proses mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dengan hubungannya dengan anak didik sehingga terjadi belajar mengajar”. Proses belajar mengajar merupakan inti dalam kegiatan belajar formal

dengan guru sebagai pemegang peran utama. Proses belajar meliputi kegiatan yang dilakukan guru mulai dari perencanaan, pelaksanaan, kegiatan evaluasi sampai pelaksanaan program tindak lanjut yang edukatif yang mencapai tujuan pembelajaran.

Interaksi yang terjadi pada proses belajar mengajar bernilai edukatif karena kegiatan belajar mengajar yang dilakukan siswa diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Interaksi edukatif harus menggambarkan hubungan aktif dua arah dengan jumlah pengetahuan sebagai mediumnya, sehingga interaksi guru itu merupakan hubungan yang bermakna dan kreatif. Semua unsur interaksi edukatif harus berproses dalam ikatan tujuan pendidikan.

Kemudian Djamarah (2010:11) menyatakan bahwa :

Proses interaksi edukatif adalah suatu proses yang mengandung sejumlah norma. Semua norma itulah yang ditransfer oleh guru kepada anak didik. Dalam hal ini interaksi edukatif dapat digunakan sebagai jembatan untuk menghidupkan persenyawaan antara pengetahuan dan perbuatan, yang mengantar pada tingkah laku sesuai dengan pengetahuan yang diterima anak didik. Interaksi edukatif adalah hubungan dua arah antara guru dan anak didik dengan sejumlah norma sebagai mediumnya untuk mencapai tujuan pendidikan.

Selanjutnya Abu Achmadi dan Shuyadi dalam Djamarah (2010:11) menyatakan bahwa “Interaksi edukatif adalah suatu gambaran hubungan aktif dua arah antara guru dengan anak didik yang berlangsung dalam ikatan tujuan pendidikan.

Kemudian pendapat tersebut didukung pendapat Sardiman (2010:8) menyatakan bahwa “Interaksi edukatif adalah proses interaksi yang secara sadar

mempunyai tujuan mendidik, untuk mengantarkan anak didik ke arah kedewasaannya”. Interaksi edukatif merupakan interaksi yang berlangsung dalam suatu ikatan yang tujuan pendidikan dan pengajaran. Oleh karena itu Interaksi edukatif perlu dibedakan dari bentuk interaksi yang lain. Dalam arti yang lebih spesifik pada bidang pengajaran dikenal dengan adanya istilah interaksi belajar mengajar. Dengan kata lain apa yang dinamakan interaksi edukatif, secara khusus adalah interaksi belajar mengajar.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan interaksi edukatif adalah hubungan antara guru dengan siswa yang bernilai edukatif yang dilakukan secara sengaja dan telah direncanakan yang memiliki orientasi pada pencapaian tujuan pembelajaran.

2.1.1.2. Ciri-ciri dan Komponen Interaksi Edukatif

Interaksi yang bernilai normatif memiliki ciri yang khusus yang membedakan dengan interaksi yang lain. Menurut Edi Suardi dalam Sardiman (2010:15) interaksi edukatif mempunyai ciri-ciri sebagai berikut :

1. Interaksi belajar-mengajar memiliki tujuan
Yakni untuk membantu anak dalam suatu perkembangan tertentu. Interaksi belajar mengajar itu sadar tujuan dengan menempatkan siswa sebagai pusat perhatian.
2. Adanya suatu prosedur (jalan interaksi) yang direncanakan untuk mencapai tujuan
Agar dapat mencapai tujuan yang optimal, maka dalam melakukan interaksi perlu adanya prosedur atau langkah-langkah sistematis dan relevan.
3. Interaksi belajar mengajar ditandai dengan suatu penggarapan materi khusus
Materinya harus sudah didesain dan sudah disiapkan sebelum berlangsungnya interaksi belajar mengajar sehingga cocok untuk mencapai tujuan.

4. Ditandai dengan adanya aktifitas siswa
Siswa merupakan sentral, maka aktivitas siswa merupakan syarat mutlak bagi berlangsungnya interaksi belajar mengajar.
5. Dalam interaksi belajar mengajar, guru berperan sebagai pembimbing dalam hal ini guru harus berusaha menghidupkan dan memberikan motivasi agar terjadi proses interaksi yang kondusif.
6. Interaksi belajar mengajar membutuhkan disiplin
Sebagai pola tingkah laku yang diatur sedemikian rupa menurut ketentuan yang sudah ditaati oleh semua pihak dengan secara sadar, baik pihak guru maupun pihak siswa.
7. Memiliki batas waktu
Setiap tujuan memiliki batas waktu tertentu, kapan tujuan itu akan dicapai.
8. Interaksi edukatif diakhiri dengan penilaian.
Untuk mengetahui apakah tujuan itu sudah tercapai lewat interaksi belajar mengajar yang belum, perlu diketahui dengan kegiatan penilaian

Selanjutnya menurut Istarani dan Pulungan (2015:100) ciri-ciri interaksi

edukatif yaitu :

1. Ada indikator yang hendak dicapai
2. Ada materi pokok yang menjadi muatan interaksi
3. Ada penajahan kemampuan awal yang dimiliki siswa
4. Ada siswa yang aktif
5. Ada guru yang berperan sebagai fasilitator
6. Ada sinkronisasi metode
7. Ada situasi dan lingkungan yang mendukung sehingga terjadi proses pembelajaran
8. Ada beberapa tagihan kompetensi terhadap hasil belajar

Jadi dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri interaksi edukatif adalah memiliki tujuan, memiliki prosedur, memiliki aktivitas, memiliki kegiatan belajar-mengajar, adanya materi pembelajaran, penyesuaian metode belajar, ada batas waktu dan adanya penilaian.

Selanjutnya Djamarah (2010:16) menyebutkan komponen-komponen

Interaksi edukatif adalah sebagai berikut :

1. Tujuan
2. Bahan ajar

3. Kegiatan belajar-mengajar
4. Metode
5. Alat
6. Sumber pengajaran
7. Evaluasi

Berikut ini penjelasan dari setiap komponen-komponen interaksi edukatif :

Tujuan, suatu cita-cita yang ingin dicapai dari pelaksanaan suatu kegiatan. Dalam tujuan pembelajaran terdapat sejumlah norma yang akan ditanamkan kepada anak didik. Berhasil tidaknya tujuan pembelajaran dapat diketahui dari penguasaan anak didik terhadap bahan yang diberikan selama interaksi berlangsung.

Bahan ajar, substansi yang akan disampaikan dalam proses belajar mengajar. Tanpa adanya bahan ajar proses interaksi edukatif tidak akan berlangsung, oleh karena itu guru harus memiliki dan menguasai bahan ajar yang disampaikan kepada anak didik.

Kegiatan belajar mengajar, merupakan inti kegiatan dalam pendidikan. Dalam kegiatan belajar mengajar akan melibatkan semua komponen pengajaran yakni guru dan anak didik melakukan kegiatan dengan tugas dan tanggung jawab berlandaskan interaksi normatif. Kegiatan belajar akan menentukan sejauh mana tujuan yang telah ditetapkan dapat dicapai.

Metode, suatu cara yang digunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam interaksi edukatif guru dituntut untuk menggunakan metode yang bervariasi.

Alat, segala sesuatu yang dapat digunakan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Dalam kegiatan interaksi edukatif biasanya digunakan alat nonmaterial dan alat material. Alat nonmaterial seperti : suruhan, perintah, larangan, nasehat, dan lain-lain. Sedangkan alat material seperti : globe, papan tulis, batu kapur, gambar, diagram, lukisan, slide, video, dan lain-lain.

Sumber pembelajaran, interaksi edukatif tidak berproses pada kehampaan, tetapi berproses pada kemaknaan. Didalamnya ada sejumlah nilai yang disampaikan kepada anak didik yang tidak datang dengan sendirinya, tetapi diambil dari berbagai sumber guna dipakai dalam proses interaksi edukatif. Segala sesuatu dapat digunakan sebagai sumber belajar sesuai kepentingan guna untuk mencapai tujuan yang ditetapkan.

Evaluasi, suatu kegiatan yang diperlukan untuk mendapatkan data tentang sejauh mana keberhasilan anak didik dalam belajar dan keberhasilan guru dalam mengajar dengan tujuan membuktikan taraf kemajuan anak dalam mencapai tujuan yang diharapkan.

Lalu menurut Suryosubroto (2009:148) komponen-komponen dasar interaksi edukatif meliputi :

1. Tujuan instruksional, tujuan ini harus dirumuskan terlebih dahulu, sebab tanpa adanya tujuan yang jelas, proses interaksi ini fungsi untuk menetapkan kemana akan tujuan pengajaran itu di arahkan.
2. Bahan pengajaran, bahan pengajaran merupakan isi dari proses interaksi tersebut.
3. Metode dan alat dalam interaksi, merupakan alat yang harus dipilih dan dipergunakan guru dalam menyampaikan bahan pelajaran dalam rangka menyampaikan tujuan yang telah dirumuskan.
4. Sarana, komponen yang sangat penting dalam menciptakan interaksi, sebab interaksi hanya mungkin akan terjadi bila ada sarana waktu, sarana tempat dan sarana-sarana lain.

5. Evaluasi, untuk melihat sejauh mana bahan yang diberikan kepada peserta didik dengan metode tertentu dan sarana yang telah ada dapat mencapai tujuan yang telah dirumuskan. Evaluasi ini merupakan barometer untuk mengukur tercapainya proses interaksi.

Tercapainya suatu proses interaksi antara guru dan anak didik sangat tergantung kepada sejauh mana guru dapat mengkoordinasi komponen-komponen tersebut diatas sehingga benar-benar berinteraksi sebagai suatu sistem. Dengan pemikiran diatas interaksi edukatif dapat berjalan dengan lancar, sehingga anak didik tidak merasa takut dalam melakukan interaksi dengan guru baik dikelas maupun diluar sekolah dan siswa dapat lebih aktif merespon setiap kegiatan pengajaran dan pada akhirnya tercapailah tujuan pembelajaran yakni prestasi siswa.

2.1.1.3. Peran Guru dalam Interaksi Edukatif

Guru berfungsi sebagai “pengajar” , “pendidik” dan “pembimbing” bagi peserta didik. Oleh karena itu diperlukan berbagai peran pada diri guru. Peran ini akan menggambarkan pola tingkah laku yang diharapkan dalam interaksinya, baik dengan siswa, sesama guru, maupun dengan staf yang lain. Dari berbagai kegiatan interaksi, belajar mengajar dapat dipandang sebagai sentral bagi perannya. Sebab baik didasari atau tidak sebagian dari perhatian dan waktu guru dicurahkan untuk menggarap proses belajar mengajar dan berinteraksi dengan siswanya.

Sehubungan dengan perannya tersebut Brown dalam Sardiman (2010:144) mengemukakan bahwa “Tugas dan peranguru antara lain: menguasai dan mengembangkan materi pembelajaran, merencanakan dan mempersiapkan pembelajaran sehari-hari, mengontrol dan mengevaluasi kegiatan siswa”.

Hamalik (2001:127) menyatakan bahwa “Tanggung jawab guru yang besar adalah merencanakan dan menuntut murid-murid melakukan kegiatan-kegiatan belajar guna pencapaian pertumbuhan dan perkembangan yang diinginkan”. Guru harus membimbing murid agar mereka memperoleh keterampilan-keterampilan, pemahaman, perkembangan berbagai kemampuan, kebiasaan-kebiasaan yang baik, dan perkembangan sikap yang serasi. Oleh karena itu, dia harus melakukan banyak hal agar pembelajarannya berhasil.

Dari berbagai pendapat di atas maka Sardiman (2010:144) secara rinci peranan guru dalam interaksi edukatif adalah sebagai berikut:

1. Informator
Sebagai pelaksana cara mengajar informatif , labolatorium, studi lapangan dan sumber kegiatan akademik maupun umum.
2. Motivator
Peran guru dalam motivator ini penting artinya dalam rangka meningkatkan
3. Pengarah/direktor
Jiwa kepemimpinan bagi guru dalam peranan ini lebih menonjol. Dalam hal ini guru harus dapat membimbing dan mengarahkan kegiatan sesuai dengan tujuan yang dicita-citakan.
4. Inisiator
Guru dalam hal ini pencetus ide-ide dalam proses belajar. Ide-ide tersebut adalah ide-ide kreatif yang dapat dicontoh oleh anak didiknya.
5. Transmitter
Dalam kegiatan belajar guru juga bertindak sebagai penyebar kebijaksanaan pendidikan dan pengetahuan
6. Fasilitator
Guru memberikan fasilitas dan kemudahan dalam proses belajar mengajar, misalkan dalam menciptakan suasana kegiatan belajar yang sedemikian rupa, serasi dengan perkembangan siswa, sehingga interaksi belajar mengajar akan berlangsung secara efektif.
7. Mediator
Guru sebagai mediator dapat diartikan sebagai penengah dalam kegiatan belajar siswa. Mediator juga diartikan sebagai penyedia media. Bagaimana cara memakai dan mengorganisasikan pengguna media.
8. Evaluator

Guru mempunyai otoritas menilai prestasi anak didik dalam bidang akademis maupun tingkah laku sosialnya, sehingga dapat ditentukan berhasil atau tidaknya anak didik tersebut.

Berdasarkan pendapat ahli di atas maka dapat disimpulkan agar interaksi belajar mengajar dapat berlangsung dengan baik maka seorang guru harus mampu menjalankan perannya dengan baik sebagai guru yang dapat memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa serta mampu mengontrol dan mengevaluasi kegiatan siswa sehingga siswa dapat memahami dan mengerti akan pelajaran yang akan disampaikan oleh guru sebagai bentuk pencapaian tujuan dari proses belajar mengajar tersebut.

2.1.1.4. Karakteristik Siswa Dalam Interaksi Edukatif

Siswa atau anak didik adalah salah satu komponen manusiawi yang menempati posisi sentra! Dalam proses belajar mengajar. Di dalam proses belajar mengajar, siswa sebagai pihak yang ingin meraih cita-cita, memiliki tujuan dan kemudian ingin mencapainya secara optimal. Siswa atau anak didik itu akan faktor “penentu”, sehingga siswa akan belajar dan melakukan segala sesuatu yang diperlukan untuk mencapai tujuan belajarnya. Jadi dalam proses belajar mengajar yang diperhatikan pertama kali adalah siswa. Hal yang perlu disesuaikan dengan karakteristik siswa adalah bagaimana kemampuan dan keadaan siswa, apa bahan yang diperlukan, bagaimana cara yang tepat untuk bertindak, alat atau fasilitas apa yang diperlukan untuk mendukung.

Anak didik secara kodrati telah memiliki potensi dan kemampuan-kemampuan. Hanya saja siswa itu belum mencapai tingkat optimal dalam

mengembangkan potensi dan kemampuannya. Itulah sebabnya siswa tersebut sebagai subjek dalam interaksi edukatif. Dalam hal ini diperlukan pihak yang telah dewasa untuk membina dan mengarahkan proses penemuan diri bagi anak didiknya agar mencapai hasil yang efektif sesuai dengan yang diharapkan. Dalam proses ini guru harus mampu mengorganisasi setiap kegiatan belajar-mengajar dan menghargai anak didiknya agar mencapai hasil yang lebih efektif sesuai yang diharapkan. Dalam proses ini guru harus mampu mengorganisasi setiap kegiatan belajar-mengajar dan menghargai anak didiknya sebagai subjek yang memiliki bekal dan kemampuan. Perwujudan interaksi guru dan siswa harus lebih banyak terbentuk pemberian motivasi dan guru kepada siswa, agar siswa merasa bergairah, memiliki semangat, potensi dan kemampuan yang dapat meningkatkan harga dirinya. Dengan demikian, siswa diharapkan lebih aktif melakukan kegiatan belajar sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif.

Agar Interaksi edukatif berjalan dengan baik maka perlu memperhatikan karakteristik yang dimiliki oleh siswa. Hamalik (2001:101) menyatakan bahwa “Guru mengenal murid-muridnya dengan maksud agar guru dapat membantu pertumbuhan dan perkembangannya secara efektif”. Penting sekali mengenal dan memahami murid dengan seksama, agar guru dapat menentukan dengan seksama bahan-bahan yang akan diberikan, menggunakan prosedur yang serasi, mengadakan diagnosis atas kesulitan.

Sardiman (2010:120) menyebutkan tiga hal yang perlu diperhatikan dalam mengenali karakteristik siswa yaitu:

1. Karakteristik atau keadaan yang berkenaan dengan kemampuan awal atau *prerequisite skills*, misalnya seperti kemampuan intelektual, kemampuan berfikir mengucapkan hal-hal yang berkaitan dengan aspek psikomotorik dan lain-lain.
2. Karakteristik yang berhubungan dengan latar belakang dan status social (*sociocultural*).
3. Karakteristik yang berhubungan dengan perbedaan-perbedaan kepribadian seperti sikap, perasaan, minat dan lain-lain.

Ringkasan menurut pendapat Hamalik dan Sardiman yaitu Interaksi Edukatif unsur paling vital dalam proses belajar mengajar adalah pendidik (guru) dan peserta didik (murid) pendidik dan peserta didik terikat oleh suatu hubungan timbal balik antara pendidik dan peserta didik, baik secara langsung maupun tidak langsung demi mencapai kegiatan. Pengetahuan mengenai karakteristik siswa ini memiliki arti yang cukup penting dalam berinteraksi belajar-mengajar. Informasi mengenai karakteristik siswa senantiasa akan berguna dalam menentukan pola-pola pengajaran yang lebih baik, yang dapat menjamin kemudahan dalam belajar bagi siswa.

Selanjutnya Sardiman (2010:121) juga menyebutkan karakteristik siswa yang dapat mempengaruhi kegiatan belajar siswa antara lain:

- a. Latar belakang pengetahuan dan taraf pengetahuan.
- b. Gaya belajar.
- c. Usia kronologi.
- d. Tingkat kematangan.
- e. Spektrum dan ruang lingkup minat.
- f. Lingkungan sosial ekonomi.
- g. Hambatan-hambatan lingkungan dan kebudayaan.
- h. Inteligensi.
- i. Keselarasan.
- j. Prestasi belajar.
- k. Motivasi dan lain-lain.

Dengan mengenal karakteristik siswa, guru akan mampu memahami dan mengenal cara menghadapi siswa dengan baik. Guru akan mampu menentukan pola-pola pengajaran yang baik, yang akan dapat menjamin kemudahan belajar bagi siswanya.

2.1.1.5 Indikator Interaksi Edukatif

Sebagai interaksi yang bernilai normatif maka interaksi edukatif mempunyai ciri-ciri khusus yang membedakan dengan bentuk interaksi lain. Menurut Edi Suardi dalam Sardiman (2010:15) interaksi edukatif mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

Tabel 2. 1

Indikator Interaksi Edukatif

Tahap	Ciri-Ciri
<p style="text-align: center;">Tahap 1 Berorientasi pada tujuan</p>	<p>Interaksi edukatif memiliki tujuan yaitu untuk membantu anak dalam suatu perkembangan tertentu dengan menempatkan siswa sebagai pusat perhatian, siswa memiliki tujuan unsur lainnya sebagai pengantar dan pendukung.</p>
<p style="text-align: center;">Tahap 2 Prosedur jalannya interaksi</p>	<p>Adanya suatu prosedur (jalannya interaksi) direncanakan serta disusun untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan</p>
<p style="text-align: center;">Tahap 3 Penguasaan Materi</p>	<p>Interaksi edukatif ditandai dengan suatu penggarapan materi yang khusus dalam hal ini materi harus didesain sedemikian rupa sehingga cocok untuk mencapai tujuan.</p>

<p>Tahap 4 Keaktifan siswa dikelas</p>	<p>Ditandai dengan adanya keaktifan siswa, aktifitas siswa merupakan syarat mutlak bagi berlangsungnya interaksi edukatif, tidak ada gunanya guru melaksanakan kegiatan belajar mengajar kalau siswa hanya fasif.</p>
<p>Tahap 5 Peran guru sebagai pembimbing</p>	<p>Dalam interaksi edukatif, guru berperan sebagai pengajar serta pembimbing, sehingga guru harus berusaha menghidupkan dan memberikan motivasi agar terjadi interaksi edukatif.</p>
<p>Tahap 6 Disiplin guru dan siswa</p>	<p>Dalam interaksi membutuhkan disiplin, disiplin dalam interaksi edukatif diartikan sebagai pola tingkah laku yang teratur sedemikian rupa menurut ketentuan yang sudah ditaati oleh semua pihak dengan secara sadar baik bagi pihak guru maupun pihak siswa.</p>
<p>Tahap 7 Batas waktu yang tepat</p>	<p>Ada batas waktu, untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dalam sistem berkelas (kelompok siswa), batas waktu yang menjadi salah satu ciri yang tidak bisa ditinggalkan, setiap tujuan akan memberi waktu tertentu, kapan tujuan itu harus tercapai untuk mencapai interaksi edukatif diperlukan komunikasi yang jelas antara guru dan siswa, untuk itu guru perlu mengembangkan pola interaksi edukatif yang efektif dalam pembelajaran.</p>

Sumber: Edi Suardi dalam Sardiman (2010:15)

Di samping beberapa ciri seperti penilaian di atas, unsur penilaian di atas, unsur penilaian adalah unsur yang sangat penting. Dalam kaitannya dengan tujuan yang telah ditetapkan, maka untuk mengetahui apakah tujuan itu sudah dicapai lewat interaksi belajar-mengajar atau belum, perlu diketahui dengan kegiatan

penilaian. Dengan demikian, ciri-ciri interaksi belajar-mengajar itu sebenarnya senada dengan ciri-ciri interaksi edukatif, sebagaimana disebutkan terdahulu. Memang kalau dilihat secara spesifik dalam kegiatan pengajaran, apa yang dikatakan interaksi edukatif itu akan berlangsung dengan kegiatan interaksi belajar-mengajar.

Bila terjadi proses belajar-mengajar, maka bersama ini pula terjadi proses mengajar. Hal ini kiranya mudah dipahami, karena bila ada yang belajar sudah barang tertentu ada yang mengajarnya, dan begitu pula sebaliknya kalau ada yang mengajar tentu ada yang belajar. Kalau sudah terjadi suatu proses/saling berinteraksi, antara yang belajar dengan yang belajar, sebenarnya berada pada suatu kondisi yang unik, sebab secara sengaja atau tidak sengaja, masing-masing pihak berada dalam suasana belajar. Jadi guru walaupun dikatakan sebagai pengajar, sebenarnya secara tidak langsung juga melakukan belajar.

2.1.2. Reward

2.1.2.1 Pengertian Reward

Dalam dunia pendidikan guru diharapkan agar mampu mendorong siswa adalah dengan memberikan *reward*. Menurut Kamus besar bahasa inggris *reward* merupakan penghargaan, hadiah dan ganjaran.

Menurut Purwanto (2007:182) menyatakan “*Reward* adalah sebagai alat untuk mendidik anak-anaknya supaya anak dapat merasa senang karena perbuatan

atau pekerjaannya mendapat penghargaan”. Pemberian *Reward* membuat siswa lebih termotivasi belajar dan akan meningkatkan partisipasi. Siswa yang mulanya enggan untuk menyelesaikan tugas dengan harapan mendapatkan nilai tambahan.

Menurut kamus bahasa inggris *Reward* berarti ganjaran, penghargaan atau hadiah. Sardiman (2010:92) menyatakan bahwa “Hadiah adalah salah satu bentuk motivasi yang dapat diberikan oleh guru”.

Menurut Andriani (2013:10) menyatakan bahwa:

Reward adalah suatu cara yang digunakan oleh seseorang untuk memberikan suatu penghargaan kepada seseorang karena sudah mengerjakan suatu hal yang benar, sehingga seseorang itu semangat lagi dalam mengerjakan tugas tersebut. Contohnya seseorang memberikan penghargaan *Reward* atau pujian kepada siswanya yang telah menjawab pertanyaan dengan baik, maka siswa itu semangat lagi dalam mengerjakan tugas yang pada akhirnya akan meningkatkan prestasinya.

Selanjutnya Menurut Thorndike dalam Khairani (2013:41) “Masalah hadiah atau sukses akan berakibat dilanjutkannya atau diulangnya perbuatan yang membawa hadiah atau sukses itu”.

Pemberian *Reward* memberikan dampak positif bagi pembentukan kepribadian siswa, yaitu sebagai pemicu timbulnya motivasi atau dorongan untuk berbuat baik. Dalam memberikan *Reward*, seorang pendidik harus menyesuaikan dengan perbuatan-perbuatan atau pekerjaan anak didik. Dalam proses pembelajaran, hal ini harus senantiasa diawasi dan diarahkan oleh pendidik maupun orang tua sehingga siswa tidak menjadi salah paham dan orientasinya

tetap terkontrol pada motivasinya untuk bertingkah laku sesuai dengan yang diharapkan.

Menurut Kenneth H. Hover dalam Ridwansyah dan Munadi (2013:32) menyatakan bahwa “ dalam rangka menciptakan *self motivation* dan *self discipline* pada siswanya bahwa pujian yang datang dari luar (external Reward) kadang-kadang diperlukan dan cukup efektif untuk merangsang minat yang sebenarnya”.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa *Reward* adalah bentuk penghargaan yang diberikan oleh guru atas keberhasilan siswa melakukan sesuatu. Pemberian *Reward* akan menciptakan motivasi pada siswa untuk lebih giat melakukan hal-hal yang terpuji dan berusaha untuk meningkatkan prestasinya dalam belajar.

Pemberian *Reward* yang dilakukan guru akan mempengaruhi prestasi belajar siswa. Akan tetapi pemberian Reward tidak dapat dilakukan secara sembarangan, harus dilihat kapan dan kepada siapa Reward itu harus diberikan. Untuk menentukan kapan *Reward* (hadiah) akan diberikan pada peserta didik, merupakan suatu hal yang sulit. Karena bila salah, maka *Reward* tidak mampu berperan dengan baik. Bahkan tidak jarang mendatangkan efek negatif pada anak didik.

2.1.2.2 Tujuan Pemberian Reward

Reward yaitu segala sesuatu yang diberikan guru berupa penghargaan yang menyenangkan siswa atas dasar hasil baik yang telah dicapai dalam proses pembelajaran. Tujuan dari pemberian *Reward* kepada siswa, agar siswa lebih termotivasi untuk melakukan hal-hal yang terpuji dan berusaha untuk meningkatkan prestasinya dalam belajar.

Menurut Hamzah B. Uno (2008:168) ada beberapa tujuan dalam pemberian *Reward* (hadiah) yaitu:

1. Meningkatkan perhatian siswa.
2. Memperlancar atau mempermudah proses belajar.
3. Membangkitkan dan memperlancar motivasi.
4. Mengontrol dan mengubah sikap suka mengganggu dan menimbulkan tingkah laku yang produktif.
5. Mengembangkan dan mengatur diri sendiri dalam belajar,.
6. Mengarahkan pada cara berfikir yang baik, *divergen* dan inisiatif pribadi

Namun dalam pemberian *Reward* ada hal-hal yang harus diperhatikan oleh guru, karena pemberian *Reward* tidak gampang diberikan pada siswa.

Menurut Purwanto (2007:184) *Reward* diberikan dengan syarat :

1. Untuk memberi ganjaran yang pedagogis, perlu sekali guru mengenal betul murid-muridnya dan tahu menghargai dengan tepat
2. *Reward* yang diberikan kepada seorang anak, janganlah menimbulkan rasa cemburu bagi anak lain yang merasa pekerjaannya juga lebih baik, tetapi tidak mendapatkan ganjaran.
3. Memberi ganjaran hendaklah hemat.
4. Jangan memberi ganjaran dengan menjanjikan lebih dahulu sebelum anak-anak menunjukkan prestasi kerjanya apalagi bagi ganjaran diberikan kepada seluruh kelas.
5. Pendidik harus berhati-hati memberikan *Reward*, janganlah sampai *Reward* yang diberikan kepada anak menjadi sebagai upah dari jerih payah yang telah dilakukannya.

Berdasarkan pendapat ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa pemberian *Reward* memberikan tujuan yang sangat baik kepada siswa. Pemberian

Reward yang tepat akan merangsang semangat siswa untuk berperilaku yang baik dan senantiasa bersemangat dalam belajar yang pada akhirnya akan meningkatkan prestasi belajar.

2.1.2.3 Bentuk-bentuk Reward

Dalam kegiatan belajar mengajar, *Reward* (penguatan positif) mempunyai arti penting. Tingkah laku dan penampilan siswa yang baik, diberi penghargaan dalam bentuk senyuman maupun kata-kata pujian.

Menurut Aristiyani (2011:27) *Reward* yang dapat diberikan pada guru bermacam-macam bentuk dan jenis dan bentuknya. Ada *Reward* dalam bentuk material, ada pula *Reward* dalam bentuk perbuatan. Contohnya beberapa sikap dan perilaku guru yang dapat merupakan *Reward* bagi anak didik sebagai berikut.

- a) Dalam bentuk Gestural. Guru yang mengangguk-anggukkan kepala sebagai tanda senang dan membenarkan suatu sikap, perilaku dan perbuatan anak didik.
- b) Dalam bentuk verbal. Konkretnya bisa dalam bentuk pujian, kisah/cerita atau nyanyian. Guru memberikan kata-kata yang menyenangkan berupa pujian kepada anak didik.
- c) Dalam bentuk material. *Reward* dapat berupa benda-benda yang menyenangkan dan berguna bagi anak-anak. Misalnya pensil, buku tulis, atau yang lain. Tetapi dalam hal ini guru harus ekstra hati-hati dan bijaksana, sebab bila tidak dapat menggunakannya maka akan membiasakan fungsinya yang semula akan menggairahkan belajar anak didik berubah menjadi upah dalam pandangan anak didik.d)
- d) Dalam bentuk kegiatan. Misalnya guru memberikan *Reward* dalam bentuk *tour* kependidikan ke tempat-tempat tertentu kepada semua anak didik dalam satu kelas, yang penting *Reward* yang diberikan bernilai edukatif.

Sementara Menurut Sardiman (2011 : 92) ada beberapa macam-macam Reward yang dapat digunakan guna mempertahankan minat anak didik terhadap pelajaran yang diberikan :

1. Pemberian angka atau nilai
Angka sebagai kegiatan belajar, dalam penelitian ini angka yang dimaksud berupa bonus nilai/tambahan nilai bagi siswa yang mengerjakan tugas dengan baik, guru memberikan bonus nilai kepada siswa tersebut. Secara tidak langsung hal tersebut dapat memotivasi siswa lain untuk mengerjakan tugas juga, supaya mendapat bonus nilai. Selain sebagai motivasi berprestasi bonus nilai secara tidak langsung juga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa..
2. Pemberian hadiah
Hadiah juga dikatakan sebagai motivasi berprestasi. Sebagian siswa merasa senang dan bangga apabila dia memberikan hadiah atas prestasinya yang baik atau hadiah yang baik disekolah oleh guru mereka maupun orangtua
3. Pemberian pujian
Pemberian pujian didini adalah bentuk reinforcement yang positif dan sekaligus merupakan motivasi berprestasi maka pemberiannya harus tepat. Dengan pujian yang tepat akan menumpuk suasana yang menyenangkan dan mempertinggi gairah belajar serta sekaligus akan membangkitkan harga diri siswa sehingga prestasi belajar siswa itu meningkat.
4. Pemberian penghargaan
Semua hal yang dilakukan oleh siswa harus dihargai agar siswa tidak merasa perbuatannya sia-sia. Penghargaan yang bisa diberikan kepada siswa dapat berupa piagam, piala dan sertifikat.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa pemberian angka atau nilai adalah motivasi *reward* berprestasi yang paling kuat. Siswa yang mendapatkan nilai yang bagus akan bersemangat dalam belajar sedangkan siswa yang mendapat nilai yang jelek mereka juga akan berpacu untuk memperbaiki nilai tersebut menjadi bagus dengan rajin belajar. Hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh *reward* dengan prestasi belajar. Siswa merasa senang dan bangga apabila diberikan hadiah atas prestasinya yang baik disekolah.

Dengan memberikan hadiah bagi siswa yang berprestasi maka akan mendorong siswa yang lain untuk meningkatkan prestasi belajarnya. Hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh pemberian *reward* dengan prestasi belajar.

2.1.2.4 Indikator Pemberian Reward

Adapun indikator Menurut Djamarah (2010:149) adalah sebagai berikut:

Tabel 2.2

Tahap-tahap Pemberian Reward

Tahap	Ciri Pokok Perkembangan
<p style="text-align: center;">Tahap 1 Memberi angka</p>	<p>Angka dimaksud adalah sebagai simbol atau nilai dari hasil aktivitas belajar anak didik. Angka yang diberikan kepada setiap anak biasanya bervariasi sesuai hasil ulangan yang telah mereka peroleh dari hasil penilaian guru. Angka merupakan alat motivasi yang cukup memberikan rangsangan kepada anak didik untuk mempertahankan atau lebih meningkatnya prestasi belajar mereka. Angka ini biasanya terdapat dalam buku rapor sesuai dengan jumlah mata pelajaran yang diprogramkan dalam kurikulum. Angka atau nilai yang baik memberikan motivasi kepada anak didik untuk belajar.</p>
<p style="text-align: center;">Tahap 2 Hadiah</p>	<p>Hadiah adalah sesuatu yang diberikan kepada orang lain sebagai penghargaan atau kenang-kenangan/cendramata. Hadiah yang diberikan kepada orang lain bisa berupa apa saja, tergantung pada pemberi. Atau bisa juga disesuaikan dengan prestasi yang dicapai oleh seseorang. Penerima hadiah tidak tergantung dari jabatan, profesi dan usia seseorang. Semua orang berhak menerima hadiah tidak dari seseorang dengan motif tertentu.</p>
<p style="text-align: center;">Tahap 3</p>	<p>Pujian adalah alat motivasi yang positif. Setiap orang senang dipuji. Tak peduli tua maupun muda, bahkan anak-anak pun senang dipuji atas sesuatu</p>

Pujian	pekerjaan yang telah selesai pekerjaannya dengan baik. Orang yang dipuji merasa bangga karena hasil kerjanya mendapat pekerjaan dari orang lain. Kata-kata seperti “kerjamu bagus” , “kerjamu rapi” , selamat sang juara baru” dan sebagainya adalah sejumlah kata-kata yang biasanya digunakan orang lain untuk menguji orang-orang tertentu yang dianggap berprestasi.
Tahap 4 Gerakan Tubuh	Gerakan tubuh dalam mimik yang cerah, dengan senuman, mengangguk, acungan jempol, tepuk tangan, memberi salam, menaikkan bahu, geleng-geleng kepala, menaikkan tangan dan lain-lain adalah sejumlah gerakan fisik yang dapat memberikan umpan balik dari anak didik.

Sementara Menurut Aristiyani (2011:45) ada beberapa indikator pemberian

Reward yaitu sebagai berikut :

- a. Mengetahui Hasil
Guru mengucapkan katapinar, bagus dan serius, kepada peserta didik yang mampu menjawab pertanyaan yang diberikan secara lisan dan spontan.
- b. Dalam Bentuk Pekerjaan
Guru memberikan buku pada peserta didik yang mampu mengerjakan soal yang diberikan guru di papan tulis.
- c. Dalam Bentuk Kegiatan
Guru memberikan dan pensil kepada peserta didik yang mampu mengerjakan soal yang diberikan oleh guru di apapn tulis kemudian mempresentsikan kepada teman-teman lain dalam suatu kelas.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa bentuk *Reward* yang mampu dimanfaatkan oleh guru unntuk mendapatkan umpan balik dari anak didik dalam proses belajar mengajar. Pemilihan bentuk *Reward*

tersebut harus selektif untuk mendapatkan efek yang edukatif dari dalam diri anak didik. Oleh karena itu gunakanlah *Reward* sesuai dengan tempat dan tujuannya.

2.1.3 Prestasi Belajar

2.1.3.1 Hakikat Prestasi Belajar Siswa

Hakikat belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan secara sadar dan akan terus menerus melalui bermacam-macam aktivitas dan pengalaman guna memperoleh pengetahuan baru yang lebih baik. Perubahan tersebut bisa ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan dalam hal pengalaman, pengetahuan, perubahan sikap, tingkah laku dan gaya penerimaan.

Menurut Slameto (2010:2) menyatakan bahwa “belajar adalah suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh sesuatu perubahan tingkah laku yang secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Gagne dan Berliner dalam Khairani (2013:12) menyatakan bahwa “belajar merupakan proses suatu organisme mengubah tingkah lakunya karena hasil pengalaman”. Selain itu dia juga menjelaskan bahwa belajar mengandung 3 ciri yaitu “1) Belajar berkaitan dengan perubahan perilaku, 2) Perubahan perilaku tersebut terjadi karena didahului karena pengalaman, 3) Perubahan perilaku yang menyebabkan belajar bersifat relatif permanen”.

Selanjutnya menurut Sardiman (2010:21) menyatakan bahwa “belajar merupakan serangkaian kegiatan jiwa raga, psiko-fisik, untuk menuju ke perkembangan pribadi manusia seutuhnya, yang berarti menyangkut unsur cipta, rasa dan karsa, rana kognitif, afektif dan psikomotorik.

Dari pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang digunakan secara sengaja untuk mendapatkan perubahan yang lebih baik dalam hal penguasaan pengetahuan, kecakapan skill dan kebiasaan yang relatif permanen.

Berdasarkan penjelasan diatas, siswa belajar karena ada tujuan yang ingin dicapai sebagai hasil dari hasil kegiatan belajar yang dilakukannya.

Khairini (2013:13) menyatakan bahwa pada hakikatnya belajar memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Belajar bertujuan untuk menambah pengetahuan dalam berbagai bidang ilmu. Misalnya seorang anak yang pada awalnya tidak bisa membaca, menulis dan berhitung menjadi bisa karena belajar.
2. Belajar bertujuan untuk meningkatkan keterampilan atau kecakapan, misalnya dalam hal olah raga dan kesenian.
3. Belajar bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik dari berfikir yang bersifat *convergen* (menerima dan mengingat). Menjadi bersifat *divergen* (kreatif, inovatif, pencipta dan berani berpikir aneh).

Belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan siswa untuk memperoleh berbagai pengetahuan dan keterampilan. Kegiatan belajar ini tidak dapat dipisahkan dari prestasi belajar karena belajar merupakan suatu proses, sedangkan

prestasi belajar adalah hasil dari proses belajar mengajar itu sendiri. Prestasi belajar merupakan indikator keberhasilan siswa menguasai bidang tertentu.

Banyak kegiatan yang bisa dijadikan sebagai sumber sarana untuk mendapatkan prestasi belajar. Kegiatan ini tergantung pada kesenangan masing-masing siswa terdapat apa yang dilakukannya. Keberhasilan kegiatan-kegiatan ini tergantung pada baik tidaknya siswa melakukannya.

Hamalik (2001:121) menyatakan bahwa “Prestasi belajar adalah suatu proses suatu usaha yang dilakukan individu yang baru secara keseluruhan sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Menurut Arif Gunarso dalam Hamdani (2017:138) mengemukakan Prestasi belajar adalah “Usaha maksimal yang dicapai oleh seseorang setelah melakukan usaha-usaha belajar”.

Selanjutnya Khoirotinisa (2012:21) menyatakan bahwa “Prestasi belajar siswa adalah hasil yang diperoleh siswa setelah adanya proses belajar mengajar yang berbentuk pengetahuan, sikap, prilaku dan sebagainya”.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah suatu perubahan tingkah laku siswa dalam aspek kognitifnya setelah terjadinya ineraksi belajar mengajar.

2.1.3.2 Faktor-faktor yang Memengaruhi Prestasi Belajar

Untuk meraih prestasi yang baik banyak sekali faktor-faktor faktor yang perlu diperhatikan , karena di dalam dunia pendidikan tidak sedikit siswa yang mengalami kegagalan. Menurut Slameto (2010:54) prestasi belajar seseorang siswa dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor intern dan ekstern.

1. Faktor Intern

Faktor intern adalah faktor yang berasal dari dalam diri seseorang, diantaranya:

a. Faktor inteligensi

Faktor inteligensi besar sekali pengaruhnya terhadap kemampuan belajar anak, kecakapan dalam menghadapi dan menyesuaikan yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui/menggunakan konsep-konsep abstrak secara efektif, mengerti relasi dan mempelajarinya dengan cepat dapat memudahkan anak dalam mencapai prestasi belajar yang diharapkan.

b. Perhatian

Untuk mendapatkan hasil belajar yang baik, anak harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajari.

c. Minat

Minat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila karena bahan pelajaran yang dipelajarinya tidak sesuai dengan minat anak maka anak tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya.

d. Bakat

Bakat dalam diri anak mempengaruhi prestasi belajar mereka karena jika bahan pelajaran yang dipelajari sesuai bakatnya maka hasil belajarnya akan lebih baik.

e. Motif

Proses belajar haruslah diperhatikan apa yang dapat mendorong anak agar dapat belajar dengan baik atau mempunyai motif untuk berpikir dan memusatkan perhatian, merencanakan dan melaksanakan kegiatan yang berhubungan untuk menunjang belajar.

f. Kematangan

Kematangan belum berarti anak dapat melaksanakan kegiatan secara terus menerus, untuk itu diperlukan latihan-latihan dan pelajaran agar dapat hasil belajar yang lebih baik.

2. Faktor Ekstern

Faktor ekstern yaitu faktor yang berasal dari luar diri seseorang, diantaranya :

- a. Faktor Keluarga terdiri atas 2 bagian:
 1. Cara orang tua mendidik anak, maksudnya adalah lembaga pendidikan yang pertama dan utama.
 2. Relasi antara orang tua dengan anaknya relasi anak dengan saudaranya atau dengan anggota keluarga lainnya.
- b. Faktor Sekolah
Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode belajar, kurikulum, disiplin sekolah, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, pelajaran, metode belajar dan keadaan gedungnya.
- c. Faktor Masyarakat
Faktor ini merupakan faktor yang ada dalam masyarakat seperti budaya, nilai-nilai masyarakat yang berpengaruh terhadap belajar siswa.

Berdasarkan pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa baik itu faktor internal dan faktor eksternal yang paling utama adalah minat, motivasi dan guru agar prestasi belajar siswa dapat berhasil dengan baik di dalam proses belajar mengajar.

2.1.3.3 Pengaruh Interaksi Edukatif Terhadap Prestasi Belajar

Proses belajar mengajar adalah inti dari kegiatan pendidikan, Sebagai inti dari kegiatan pendidikan interaksi belajar mengajar merupakan upaya untuk mencapai tujuan pendidikan. Interaksi merupakan hubungan timbal balik berupa aksi saling mempengaruhi antara individu dengan individu, antara individu dengan kelompok dan antar kelompok dengan kelompok.

Untuk memperlancar kegiatan pengelolaan interaksi belajar mengajar, masih juga diperlukan kegiatan sarana-sarana pendukung yang lain, termasuk

antara lain mengetahui prestasi siswa, apalagi secara individual, seperti telah disinggung di atas, guru akan dapat mengambil langkah-langkah instruksional yang konstruktif. Bagi guru yang bijaksana dan memahami karakteristik siswa akan menciptakan belajar mengajar yang lebih bervariasi serta akan memberikan siswa akan menciptakan belajar mengajar yang lebih bervariasi serta akan memberikan kegiatan belajar mengajar yang berbeda antara siswa yang berprestasi tinggi dengan siswa yang berprestasi rendah.

Djamarah (2010:11) menyatakan bahwa :

Proses interaksi edukatif adalah suatu proses yang mengandung sejumlah norma. Semua norma itulah yang di transfer oleh guru kepada anak didik. Dalam hal ini interaksi edukatif yang dapat digunakan sebagai jembatan yang menghidupkan persenyawaan antara pengetahuan dan perbuatan, yang mengantar pada tingkah laku sesuai dengan pengetahuan yang diterima anak didik. Interaksi edukatif adalah hubungan dua arah antara guru dengan anak didik dengan sejumlah norma sebagai mediumnya untuk mencapai tujuan pendidikan.

Selanjutnya Suryosubroto (2009:147) menyatakan bahwa “Interaksi edukatif adalah hubungan timbal balik antara guru (pendidik) dan peserta didik (murid) dalam suatu sistem pengajaran”.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan adanya interaksi selama proses belajar mengajar, maka akan menjadikan siswa aktif untuk mengikuti pembelajaran. Jika guru mampu membuat suasana belajar menyenangkan bagi siswa, siswa akan semakin mengerti dan memahami materi yang diberikan sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

2.1.3.4. Pengaruh Pemberian Reward terhadap Prestasi Belajar

Reward sebagai metode pembelajaran yang sangat ideal dan strategis bila digunakan sesuai dengan prinsip-prinsip belajar untuk merangsang belajar dalam kerangka mengembangkan potensi anak didik. Pendidik (guru) hendaknya menguasai metode ini secara benar agar tidak berimplikasi buruk, misalnya seorang pendidik menggunakan kekerasan dalam menegakkan kedisiplinan, Sehingga menimbulkan kesalahpahaman yang menjadikan anak trauma dan depresi. Sardiman (2010:92) menyatakan bahwa “Penghargaan adalah salah satu motivasi yang dapat diberikan oleh guru”.

Menurut Andriani (2013:10) menyatakan bahwa:

Reward adalah suatu cara yang digunakan oleh seseorang untuk memberikan suatu penghargaan kepada seseorang karena sudah mengerjakan suatu hal dengan benar, sehingga seseorang itu bisa semangat lagi dalam mengerjakan tugas tersebut. Contohnya seseorang memberikan penghargaan *Reward* atau pujian kepada siswanya yang telah menjawab pertanyaan dengan baik, maka itu semangat lagi dalam mengerjakan tugas yang pada akhirnya akan meningkatkan prestasinya.

Selanjutnya Menurut Thorndike dalam Khairani (2013:41) “Masalah hadiah atau sukses akan berakibat dilanjutkannya atau diulanginya perbuatan yang membawa sukses itu.

Reward diartikan sebagai hadiah yang diberikan atau didapatkan dengan mudah, misalnya kuis. Pengertian pemberian reward dalam pendidikan atau metode pembelajaran dimaksudkan sebagai sebuah penghargaan yang di dapatkan melalui usaha keras anak melalui belajar. Penghargaan atas prestasi anak bisa diberikan dalam bentuk materi dan non materi yang masing-masing sebagai bentuk motivasi positif.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa *Reward* adalah bentuk penghargaan yang diberikan oleh guru atas keberhasilan siswa melakukan sesuatu. Pemberian *Reward* akan menciptakan motivasi untuk siswa untuk lebih giat melakukan hal-hal yang terpuji dan berusaha untuk berusaha untuk meningkatkan prestasinya dalam belajar.

Ketika seorang guru memberikan imbalan atau hadiah kepada siswa karena siswa tersebut mampu menjawab dengan benar mengenai pertanyaan mengenai pertanyaan dari materi yang diberikan, maka itu akan memberikan pengaruh yang positif dalam diri siswa karena akan timbul motivasi tersebut untuk terus belajar dan mendapat nilai yang terbaik. Demikian juga dengan teman-teman dari siswa tersebut sama-sama mengikuti proses pembelajaran. Dengan demikian maka siswa akan bersaing untuk mendapatkan nilai yang memuaskan, maka dari itu dengan persaingan tersebut, prestasi siswa kelas XI SMA Swasta HKBP Sidorame Medan akan meningkat seiring dengan meningkatnya motif siswa untuk meraih hadiah yang diberikan oleh guru.

Tabel 2.3

Penelitian yang Relevan

Menurut Para Ahli	Ciri Pokok Perkembangan
<p>Nasrani Tampubolon (2013)</p>	<p>pernah melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Interaksi Edukatif Terhadap Prestasi Belajar Siswa di SMK BM Dharma Bakti Medan Tahun Ajaran 2012/2013”. Terhadap pengaruh yang positif dan signifikan antara interaksi edukatif terhadap prestasi belajar siswa dengan jumlah sampel sebanyak 69 Orang dengan $t_{hitung} = 0,666$ sementara $t_{tabel} = 0,285$ sementara $t_{tabel} = 2,013$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($0,666 > 0,285$) dan kontribusi interaksi edukatif terhadap prestasi belajar siswa adalah 44,10 %, maka hipotesis penelitian: “ada pengaruh dan signifikan antara intraksi edukatif terhadap prestasi belajar siswa di SMK Dharma Bakti Medan Tahun Ajaran 2012/2013”.</p>
<p>Muhammad Irfanuddin (2013)</p>	<p>pernah melakukan penelitian yang berjudul Pengaruh Pemberian <i>Reward</i> Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI Jurusan Administrasi Perkantoran di SMK Satria Binjai Tahun Ajaran 2012/2013. Sampel dari penelitian ini adalah keseluruhan dari populasi kelas XI administrasi perkantoran yang terdiri dari 75 siswa. Dari perhitungan antara variabel <i>Reward</i> terhadap prestasi belajar siswa diperoleh $t_{hitung} = 0,492$ sementara $t_{tabel} = 0396$ sementara $t_{tabel} = 1,99$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($0,492 > 0,392$) dan kontribusi pemberian <i>Reward</i> terhadap prestasi belajar siswa adalah 56,25 % sehingga hipotesis penelitian ini adalah “ada pengaruh yang positif dan signifikan antara <i>Reward</i> terhadap prestasi belajar siswa di</p>

	SMK Satria Binjai Tahun Ajaran 2012/2013.
Rudi Hamzah Pasaribu (2014)	perlu melakukan penelitian “Pengaruh Interaksi Edukatif Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMA N 11 Medan Tahun Ajaran “2013/2014”. Sampel dari penelitian ini adalah sebagian dari populasi siswa jurusan IPS di SMA N 11 Medan yang berjumlah 46 orang yang diambil secara acak. Dari hasil perhitungana antara variabel interaksi siswa dengan guru terhadap prestasi belajar siswa diperoleh $r_{hitung} = 0,4311$ sementara $r_{tabel} = 0,291$ sementara $t_{tabel} = 1,68$. Karena $r_{hitung} > r_{tabel}$ ($0,431 > 0,291$) dan kontribusi interaksi edukatif terhadap hasil belajar siswa adalah 16,74 % sehingga hipotesis kedua dapat diterima bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara

2.3. Kerangka Berpikir

Pendidikan dapat dirumuskan dari sudut normatif, karena merupakan peristiwa yang memiliki norma-norma. Tetapi dalam kaitannya dengan interaksi edukatif, pendidikan dapat dirumuskan dari sudut teknis. Sehubungan dengan proses teknis tersebut maka secara spesifik interaksi edukatif dapat dikaitkan sebagai interaksi belajar mengajar.

Interaksi edukatif adalah hubungan antara guru dan anak didik yang memiliki tujuan yang jelas yaitu merubah tingkah laku dan pembuatan anak didik dalam pencapaian tujuan pendidikan. Dalam interaksi edukatif guru siswa akan saling bekerja sama dalam mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan prestasi belajar.

Pemberian reward adalah suatu metoda pembelajaran, hal ini akan amat ideal dan dianggap strategis jika dipergunakan kesesuaian dengan prinsip-prinsip

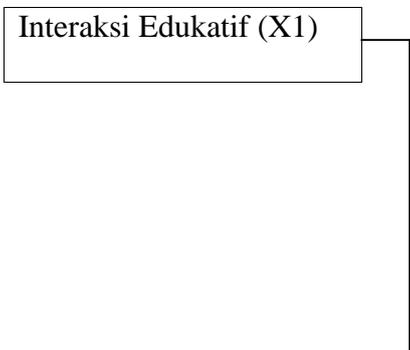
belajar untuk merangsang belajar dalam rangka mengembangkan potensi anak didik.

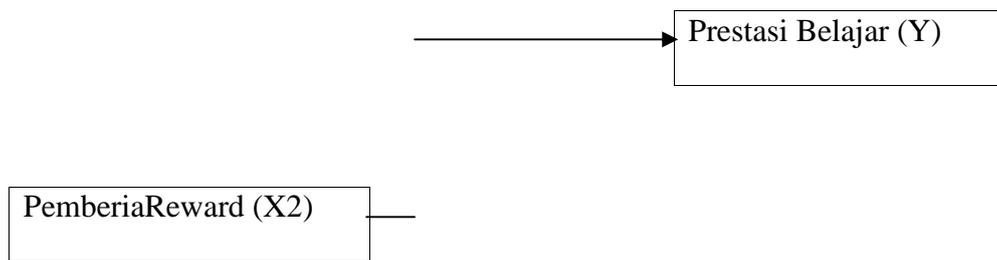
Prestasi belajar adalah suatu bentuk hasil belajar yang diperoleh siswa yang dinyatakan dalam bentuk skore melalui proses belajar mengajar dengan bukti bahwa siswa dapat mengerti dan menguasai materi pelajaran yang dipelajarinya sesuai dengan kemampuannya.

Dalam interaksi edukatif, guru dapat melakukan evaluasi terhadap prestasi belajar siswa. Dengan adanya interaksi edukatif guru dan siswa akan melakukan komunikasi, sehingga guru dapat memahami kondisi dan keadaan serta karakteristik siswa, dengan demikian guru akan lebih mudah memberikan dorongan dan motivasi kepada siswanya agar siswa mampu meningkatkan keinginan belajarnya. Pada hakikatnya siswa yang memiliki prestasi yang baik dalam belajar dapat dilihat dari keseriusan siswa mengikuti proses belajar mengajar yang dilaksanakan. Guru sebagai orang yang bertanggung jawab dalam meningkatkan prestasi belajar siswa, sudah selayaknya mampu menumbuhkan motivasi belajar melalui pemberian angka, pujian, hadiah, kerja kelompok dan interaksi yang baik dengan siswanya.

Demikian juga halnya dengan siswa, mereka akan merasa dekat dengan guru dengan interaksi edukatif berlangsung. Dengan adanya interaksi edukatif maka guru dan siswa akan bekerja sama dalam mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan prestasi belajar siswa.

Interaksi Edukatif (X1)





Gambar 2.1. Paradigma Variabel Independen dan Dependen

2.4 Hipotesis

Berdasarkan keterangan di atas, dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut :

1. Ada pengaruh positif dan signifikan antara interaksi edukatif terhadap prestasi belajar siswa kelas XI SMA Swasta HKBP Sidorame Medan T.A. 2017/2018.
2. Ada pengaruh positif dan signifikan antara pemberian *reward* siswa kelas XI SMA Swasta HKBP Sidorame Medan T.A 2017/2018.
3. Ada pengaruh positif dan signifikan antara interaksi edukatif dan pemberian *reward* terhadap mata pelajaran ekonomi siswa kelas XI SMA Swasta HKBP Sidorame T.A. 2017/2018.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Swasta HKBP Sidorame yang terletak di jalan dorowanti Nomor 40 Medan. Penelitian akan dilaksanakan pada bulan Agustus 2018 tahun ajaran 2017-2018.

3.2 Populasi dan Sampel

3.2.1 Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang menjadi sumber data. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPS SMA Swasta HKBP Sidorame semester genap 2017/2018 yang berjumlah 30 orang.

Tabel 3.1

Anggota Populasi

Kelas	Jumlah (Orang)
XI IPS	30
Jumlah	30 Orang

(Sumber : Tata Usaha SMA Swasta HKBP Sidorame, februari)

3.2.2 Sampel

Dalam menentukan besarnya sampel, peneliti berpedoman pada pendapat Arikunto (2014 : 95) menyatakan bahwa apabila subjeknya kurang dari 100, maka lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Selanjutnya jumlah subjeknya besar dapat diambil 10-15% atau 20-25% atau lebih”.

Sampel yang digunakan peneliti adalah semua siswa kelas XI yang terdiri dari satu kelas dimana kelas berjumlah 30 dan kelas XI IPS SMA Swasta HKBP Sidorame Medan T.A 2018/2019

3.3 Variabel Penelitian dan Defenisi Operasional

3.3.1 Variabel Penelitian

a) Variabel Bebas (X1) = Interaksi Edukatif

(X2) = Pemberian *Reward*

b) Variabel terikat (Y) = Prestasi Belajar

3.3.2 Definisi Operasional

Defenisi operasional masing-masing variabel tersebut adalah sebagai berikut:

1. Interaksi edukatif

Interaksi edukatif merupakan hubungan timbal balik yang aktif yang dilakukan oleh guru dan siswa di kelas untuk mencapai tujuan. Didalam

interaksi edukatif tersebut terdapat berbagai komponen yang saling mendukung sehingga interaksi tersebut berlangsung secara efektif. Komponen tersebut antara lain yaitu adanya tujuan, adanya prosedur jalannya interaksi, penguasaan materi, keaktifan siswa di kelas, peran guru sebagai pembimbing, disiplin guru dan siswa serta adanya batas waktu yang jelas.

2. Pemberian *reward* yang dimaksud adalah pemberian penghargaan atau hadiah berupa pujian dan nilai bonus (poin plus) yang diberikan guru kepada siswa yang ikut berprestasi dalam pelajaran ekonomi di kelas. Pemberian *Reward* kepada siswa yang diberikan guru dengan tujuan meningkatkan meningkatkan termotivasi siswa agar lebih aktif dalam pembelajaran di kelas. Secara umum pemberian *Reward* di kelas dapat memberi angka, hadiah, pujian, gerakan tubuh.
3. Prestasi belajar adalah suatu perubahan tingkah laku siswa dalam aspek kognitifnya setelah terjadi interaksi belajar mengajar. Perubahan ini berupa tingkat keberhasilan murid dalam mempelajari suatu materi pelajaran disekolah yang dinyatakan dalam bentuk skor (nilai).

3.4 Teknik Pengumpulan Data

3.4.1 Wawancara

Pada dasarnya metode ini merupakan suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara tanya jawab sepihak, tidak berstruktur, dan

berlandaskan tujuan penelitian. Wawancara ini dilakukan pada guru dan beberapa orang siswa yang akan diajukan pertanyaan.

3.4.2 Angket

Angket adalah teknik pengumpulan data secara tertulis yang ditunjukkan kepada responden yang berisikan pertanyaan-pertanyaan yang telah disiapkan sebelumnya, yang berhubungan dengan masalah penelitian. Dalam hal ini disebarkan kepada siswa/siswi kelas XI SMA Swasta HKBP Sidorame Medan Tahun Ajaran 2017/2018.

Oleh karena itu peneliti menyusun angket tentang interaksi edukatif dan pemberian Reward sebanyak 25 item. Dari setiap jawaban angket memiliki bobot skor sebagai berikut:

Tabel 3.3

Bobot Penilaian Angket

Pilihan Jawaban	Bobot
Selalu	4
Selalu	3
Kadang-kadang	2
Tidak pernah	1

Sumber : Data yang Diolah

Berdasarkan indikator-indikator yang telah ditentukan kemudian disusun item-item pertanyaan yang digunakan dalam penelitian ini, jumlah dan sebaran item-item yang dipertanyakan adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4
Lay Out Angket

No	Aspek	Indikator	Soal
1	Interaksi edukatif	1. Berorientasi tujuan 2. Prosedur jalannya interaksi 3. Penguasaan materi 4. Keaktifan siswa di kelas 5. Peran guru sebagai pembimbing 6. Disiplin guru dan siswa 7. Batas waktu yang jelas	1-2 3-7 8-13 14-17 18-21 22-23 24-25
2	Pemberian <i>Reward</i>	1. Memberi angka 2. Hadiah 3. Pujian 4. Gerakan tubuh 5. Mengetahui hasil 6. Dalam bentuk pekerjaan 7. Dalam bentuk kegiatan	1-2 3-5 6-10 11-16 17-19 20-23 24-25
3	Prestasi belajar	Daftar Kumpulan Nilai (DKN) Siswa Kelas XI Semester Genap T.P 2017/2018	

3.4.3 Dokumentasi

Yaitu teknik yang penulis gunakan untuk memperoleh data tentang hasil belajar siswa yaitu dengan melihat hasil ujian mid semester pada mata pelajaran ekonomi dan untuk mendapatkan data tentang keadaan lokasi penelitian pihak sekolah dan guru, seperti sejarah sekolah, keadaan guru dan siswa kelas XI di SMA Swasta HKBP Sidorame Medan.

3.5 Uji Instrumen Penelitian

3.5.1 Uji Validitas

Anas Sudjiono (2010 : 163) mengatakan bahwa “Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan dan kesahihan sesuatu instrument”. Sebuah instrument dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan dengan kata lain dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat.

Untuk mengukur validitas butir koesioner digunakan dengan menggunakan rumus korelasi *product moment* yang dikemukakan oleh *Pearson*.

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{N \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Dimana,

r_{xy} = koefesien korelasi

x = jumlah skor butir soal tiap individu

y = jumlah skor total tiap variabel

n = jumlah responden

Dengan kriteria apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada taraf signifikansi 0,05 maka instrument dinyatakan valid dan apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka instrument dinyatakan tidak valid.

3.5.2 Uji Reliabilitas

Anas Sudjiono (2010:207) menyebutkan bahwa “ Reliabilitas menunjukkan pada satu pengertian bahwa sesuatu instrument cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data, karena instrument tersebut dikatakan sudah baik”. Untuk mencari Reliabilitas digunakan *Rumus Alpha*, dimana rumus ini digunakan untuk mencari reliabilitas yang skornya bukan satu dan nol, misalnya angket atau soal bentuk uraian. Maka rumusnya adalah sebagai berikut :

$$r_{11} = \frac{n}{(n - 1)} \left(1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right)$$

Dimana,

r_{11} = koefisien reliabilitas tes

n = banyaknya butir item atau banyaknya soal

1 = bilangan konstan

$\sum S_i^2$ = jumlah varian skor dari tiap butir item

S_t^2 = varian total

Dengan kriteria apabila $r_{11} > r_{tabel}$ pada taraf signifikansi 0,05 maka data tersebut dapat dikatakan Reliabel dan apabila $r_{11} < r_{tabel}$ maka data tersebut tidak Reliabel.

3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis kuantitatif. Dimana dalam analisis kuantitatif analisis datanya menggunakan statistik. Sebelum data tersebut dianalisis, model regresi harus memenuhi syarat asumsi klasik yaitu uji normalitas dan linearitas.

3.6.1 Uji Normalitas

Sugiono (2012:241) Penggunaan Statistik Parametris mensyaratkan bahwa data setiap variabel yang akan di analisis harus berdistribusi normal. Oleh karena itu sebelum pengujian hipotesis dilakukan, maka terlebih dulu akan dilakukan pengujian normalitas data. Terdapat beberapa teknik yang akan digunakan untuk menguji normalitas data antara lain dengan menggunakan *Chi Kuadrat* untuk menguji normalitas data.

Sugiono (2012: 241-243) Langkah-langkah pengujian normalitas data dengan *Chi Kuadrat* adalah sebagai berikut:

1. Merangkum data seluruh variabel yang akan di uji normalitasnya.
2. Menentukan jumlah kelas interval.
3. Menentukan panjang kelas interval yaitu: (data terbesar – data terkecil) di bagi dengan jumlah kelas interval.
4. Menyusun ke dalam tabel distribusi frekuensi, yang sekaligus merupakan tabel penolong untuk menghitung harga *Chi Kuadrat*.
5. Menghitung frekuensi yang diharapkan (f_h), dengan cara mengalikan persentase luas tiap bidang kurve normal dengan jumlah anggota sampel.
6. Memasukkan harga-harga f_h ke dalam tabel kolom f_h , sekaligus menghitung harga-harga ($f_o - f_h$) dan $\frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$ dan

menjumlahkannya. Harga $\frac{(f_o - f_h)^2}{f_k}$ adalah merupakan harga *Chi Kuadrat* (X_h^2) hitung.

7. Membandingkan harga *Chi Kuadrat* hitung dengan *Chi Kuadrat* tabel. Bila harga *Chi Kuadrat* hitung lebih kecil atau sama dengan harga *Chi Kuadrat* tabel ($X_h^2 \leq X_t^2$), maka distribusi data dinyatakan normal, dan bila lebih besar ($>$) dinyatakan tidak normal.

3.6.2. Uji Linearitas

Uji linearitas yang dimaksud adalah untuk mengetahui apakah variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) berbentuk linear atau tidak. Menurut Priyatno (2013:37) uji linearitas merupakan uji persyaratan yang biasanya dilakukan jika akan melaksanakan analisis regresi linier.

Dalam menguji linearitas hubungan antara variabel digunakan rumus sebagai berikut:

$$F = \frac{R_{rjk}(Tc)}{R_{rjk}(G)}$$

(Priyatno, 2013:37)

Dimana:

- F = Bilangan untuk linearitas
 $R_{rjk}(Tc)$ = Rerata jumlah kuadrat total
 $R_{rjk}(G)$ = Rerata jumlah kuadrat error

Variabel dikatakan mempunyai hubungan linear apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka data berpola linear dan jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka data berpola tidak linear atau bisa dilihat melalui nilai signifikan atau (*Alpha*). Variabel dikatakan mempunyai hubungan linear apabila nilai sig $> 0,05$ atau (*Alpha*) 5%.

3.6.3 Analisis Regresi Linear Berganda

Analisis regresi yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis regresi linear berganda. Menurut Priyatno (2013:116) menyatakan bahwa “Analisis regresi linear berganda digunakan untuk mengetahui pengaruh antara dua atau lebih variabel independen dengan satu variabel dependen, serta untuk mengetahui apakah variabel independen masing-masing berpengaruh positif atau negatif terhadap variabel dependen”. Persamaan regresi linear berganda adalah sebagai berikut:

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 \quad (\text{Riduwan, 2010:143})$$

Dimana:

- Y = Prestasi belajar
- a = Konstanta
- b₁ = Koefisien nilai Motivasi Belajar
- b₂ = Koefisien nilai Lingkungan Belajar
- X₁ = Motivasi belajar
- X₂ = Lingkungan belajar

3.6.4 Pengujian Koefisien Determinasi

Untuk mengetahui kontribusi atau sumbangan interaksi edukatif (X1) dan pemberian *reward* (X2) terhadap prestasi belajar (Y) digunakan rumus koefisien determinasi sebagai berikut:

$$R^2 = \frac{b \cdot n \sum X_i Y_i - (\sum X_i)(\sum Y_i)}{n \sum Y_i^2 - \sum Y_i^2} \quad (\text{Sudjana, 2016:370})$$

Dimana:

- R^2 = Koefisien determinasi
 b = koefisien regresi variabel X dan Y
 n = Jumlah Sampel
 X = Variabel bebas
 Y = Variabel terikat

3.6.5. Pengujian Hipotesis Secara Parsial (Uji t)

Untuk pengujian hipotesis antara variabel X1 terhadap Y dan X2 terhadap Y, maka dilakukan uji t signifikansi korelasi *product moment*, Dapat dilakukan dengan menggunakan rumus uji t (uji secara parsial) berikut ini:

$$t_{regresi} = \frac{b_i - \beta_i}{S_{b_i}} \quad (\text{Sugiyono, 2009:259})$$

Dimana:

- $t_{regresi}$ = Nilai $t_{regresi}$
 b_i = Koefisien regresi variabel
 β_i = Koefisien beta
 S_{b_i} = Standart error

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_a ditolak dan H_0 diterima

Dengan $\alpha = 0.05$ dan dk (derajat kebebasan) = $n-2 = 90$

3.6.6. Pengujian Hipotesis Secara Simultan (Uji F)

Dalam penelitian ini uji F digunakan untuk mengetahui apakah variabel independen secara simultan (bersama-sama) berpengaruh signifikan atau tidak terhadap variabel dependen.

Perhitungan uji F menggunakan rumus:

$$F_{\text{hitung}} = \frac{R^2 / K}{1 - R^2 / (n - k - 1)} \quad (\text{Riduwan, 2010:128})$$

FDimana:4

F_{hitung} = Nilai F yang dihitung

r^2 = Koefisien determinasi

k = Jumlah variabel bebas

n = Jumlah Sampel

Jika $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak

Jika $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$ maka H_a ditolak dan H_0 diterima

Dengan $\alpha = 0,05$ dan $df = n - k - 1 = 91$

