

## **PENGARUH PEMBERIAN REWARD TERHADAP KREATIVITAS SISWA**

Sri Gita Nurprihatini<sup>1</sup>, Elly Sukmanasa<sup>2</sup>, Lina Novita<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup>Universitas Pakuan, Bogor, Indonesia  
srighita282@gmail.com

### **ABSTRACT**

*This research is quantitative research. Conducted by survey method with a causal analysis approach. The purpose of this study is to find out the effect of rewarding on student creativity. This research data was obtained using a likert scale questionnaire for student rewarding variables and creativity. The validity of the instrument of rewarding and creativity of students is calculated using the formula of the Product Moment Person Correlation Coefficient and Reliability calculated using the Alpha Cronbach formula. The object of this study is the students of Sekolah Dasar Sukamantri 01 Desa Sukamantri, Kecamatan Tamansari, Kabupaten Bogor class IV consisting of two study groups with a total of 65 students and with sampling as many as 39 students using the formula Taro Yamane with a precision of 10%. This research was conducted in the even semester of the 2019/2020 school year. The results showed that the effect of rewarding on students' creativity was shown by statistical analysis that resulted in a path coefficient ( $P_{xy}$ ) 24,27. This shows the influence of rewarding on student creativity, while the coefficient of determination ( $r^2$ ) is 0.94 or 94%. The remaining 6% is determined by other factors. The average student creativity of 94% is determined by rewarding through the regression equation  $\hat{Y} = 47.04 + 0.28X$ , that's mean rewarding can increase student creativity by 0.28%. From the results of this study, it can be concluded that there is a significant influence on rewarding the creativity of fourth grade students Sekolah Dasar Negeri Sukamantri 01 Semester Genap Tahun Pelajaran 2019/2020.*

**Keywords:** Reward Giving, Learning Creativity.

### **ABSTRAK**

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Dilakukan dengan metode survei dengan pendekatan analisis kausal. Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pemberian *reward* terhadap kreativitas siswa. Data penelitian ini diperoleh dengan menggunakan kuisioner skala *likert* untuk variabel pemberian *reward* dan kreativitas siswa. Uji validitas instrumen pemberian *reward* dan kreativitas siswa dihitung menggunakan rumus Koefisien Korelasi *Product Moment Person* dan Reliabilitas dihitung menggunakan rumus *Alpha Cronbach*. Obyek penelitian ini adalah siswa Sekolah Dasar Negeri Sukamantri 01 Desa Sukamantri Kecamatan Tamansari Kabupaten Bogor kelas IV yang terdiri dari dua rombongan belajar dengan jumlah siswa sebanyak 65 siswa dan dengan pengambilan sampel sebanyak 39 siswa menggunakan rumus *Taro Yamane* dengan presisi sebesar 10%. Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2019/2020. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh pemberian *reward* terhadap kreativitas siswa ditunjukkan dengan analisis statistik yang menghasilkan koefisien jalur ( $p_{xy}$ ) sebesar 24,27. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh pemberian *reward* terhadap kreativitas siswa, sedangkan koefisien determinasi ( $r^2$ ) sebesar 0,94 atau sebesar 94% . Sisanya sebanyak 6% ditentukan oleh faktor lain. Rata-rata

keaktivitas siswa sebesar 94% ditentukan oleh pemberian *reward* melalui persamaan regresi  $\hat{Y} = 47,04 + 0,28X$ , berarti pemberian *reward* dapat meningkatkan kreativitas siswa sebesar 0,28%. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan tentang pemberian *reward* terhadap kreativitas siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Sukamantri 01 Semester Genap Tahun Pelajaran 2019/2020.

**Kata Kunci:** Pemberian *Reward*, Kreativitas Belajar.

## A. Pendahuluan

Bagi sebagian orang, kata kreativitas sudah sering didengar. Namun masih banyak orang menganggap kreativitas hanya suatu kemampuan yang berhubungan dengan seni. Kebanyakan orang beranggapan seseorang yang memiliki bakat seni dianggap sebagai orang yang kreatif, sehingga dia memiliki kreativitas yang sangat besar. Padahal dalam kenyataannya kreativitas merupakan suatu kemampuan dimana seseorang dapat menciptakan hal-hal baru dengan caranya sendiri baik itu sebuah ide, caranya memecahkan masalah atau membuat sebuah karya yang terlihat berbeda dari yang pernah ada sebelumnya.

Kaitannya dengan pendidikan, kreativitas memegang peranan yang penting dalam proses belajar. Kreativitas mendorong anak untuk berfikir secara luas, dapat memecahkan masalahnya sendiri dan meningkatkan prestasi belajar. Hal ini menjadikan kreativitas sangat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa. Keberhasilan belajar akan tercapai apabila siswa dapat mengembangkan cara belajarnya.

Kreativitas tentu diharapkan oleh guru, pihak sekolah, orang tua bahkan peserta didik itu sendiri. Dengan adanya kreativitas, diharapkan siswa mampu belajar mandiri dan mampu mengembangkan apa kelebihan yang ada pada dirinya. Selain itu, kreativitas diharapkan dapat membentuk kebiasaan siswa senang belajar,

mempunyai keingintahuan yang besar, sehingga prestasi belajarnya pun dapat meningkat.

Kenyataan yang didapatkan di lapangan, menunjukkan bahwa kreativitas siswa masih cenderung rendah. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD N Sukamantri 01, hasil yang didapatkan adalah kreativitas siswa masih cenderung rendah. Dari siswa kelas IV-A dan IV-B yang berjumlah 65 orang, hanya siswa yang masuk ke rangking 5 besar saja yang memiliki kreativitas yang baik. Jika dihitung dalam jumlah persen, terdapat 30,76% siswa yang memiliki kreativitas yang baik.

Faktor-faktor yang menyebabkan hal tersebut terjadi, diantaranya siswa masih cenderung mengikuti cara belajar yang diajarkan oleh guru, siswa belum memiliki keinginan menggali pengetahuan lebih luas dengan berkunjung ke perpustakaan, siswa belum mempunyai keinginan mencoba latihan-latihan sendiri bersama orang tua di rumah dengan alasan sudah belajar di sekolah, siswa merasa khawatir untuk mencoba hal-hal baru, siswa merasa pesimis dengan kemampuannya sendiri, selain itu siswa belum memiliki keinginan untuk mengikuti pelajaran tambahan seperti les atau kursus. Tidak hanya dari siswa dari pihak sekolah seperti kegiatan ekstrakurikuler yang belum berjalan dengan maksimal menyebabkan kreativitas siswa belum bisa berkembang. Selain itu pihak sekolah pun belum bisa mengirimkan siswa untuk mengikuti lomba sebagai upaya

pengembangan kreativitas siswa, sehingga pencapaian prestasi siswa menjadi kurang maksimal.

Salah satu hal yang dapat mempengaruhi kreativitas siswa diantaranya dengan memberikannya *reward* atau yang lebih sering disebut dengan penghargaan. Masih banyak beberapa orang yang menganggap *reward* merupakan suatu hadiah yang diberikan dalam bentuk barang. Padahal *reward* merupakan suatu pemberian baik itu dalam ucapan, perbuatan, maupun barang yang diberikan kepada seseorang karena sudah berlaku baik.

Dalam dunia pendidikan, *reward* yang digunakan lebih cenderung ke dalam bentuk barang dan nilai tambahan. Dalam bentuk barang, *reward* tersebut diberikan di Kegiatan Kenaikan Kelas, sedangkan nilai tambahan biasanya dalam proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). Dengan adanya *reward* tersebut, diharapkan peserta didik mampu meningkatkan kreativitasnya.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh A'yuna (2015) ditemukan 3 faktor yang mempengaruhi kreativitas anak. Faktor-faktor tersebut yaitu kontribusi peran orang tua sebesar 15,4%, peran guru mata pelajaran sebesar 2% dan peran orang tua dan guru mata pelajaran sebesar 15%.

Penelitian kedua dilakukan oleh Anggraini (2019) dalam penelitiannya mendapatkan hasil bahwa *reward and punishment* berdampak positif bagi siswa. *Reward and punishment* digunakan oleh guru sebagai bentuk penguatan, stimulus dalam mendidik siswa. *Reward* diberikan oleh guru kepada siswa dengan memberikan hadiah atas hal positif yang dilakukan oleh siswa. Pemberian *reward* dimaksudkan untuk membentuk anak lebih giat lagi usahanya untuk bekerja dan berbuat lebih baik lagi. *Punishment*

diberikan oleh guru kepada siswa karena siswa melakukan pelanggaran atau kesalahan. *Punishment* akan membuat siswa menyesali perbuatannya yang salah itu.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Anggraini (2016) didapatkan hasil pembelajaran IPS dengan menggunakan metode Mind Mapping dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas IVB SD Negeri Gedongkiwo, Yogyakarta.

Menurut Djamarah (2014 : 150), *reward* (hadiah) adalah memberikan sesuatu kepada orang lain sebagai penghargaan atau kenang-kenangan/cenderamata. Hadiah yang diberikan kepada oranglain berupa apa saja, tergantung dari keinginan pemberi. Bentuk *reward* yang lain juga bias disesuaikan dengan prestasi yang dicapai oleh seseorang. Semua orang berhak menerima hadiah dari seseorang dengan motif-motif tertentu.

Pernyataan tersebut selaras dengan Slameto (2010: 171), *reward* merupakan suatu penghargaan yang diberikan guru kepada siswa sebagai hadiah karena siswa tersebut telah berperilaku baik dan sudah berhasil melaksanakan tugas yang diberikan guru dengan baik. Sedangkan menurut Al-Fandi (2017 : 270) secara umum, *reward* didefinisikan sebagai bagian dari suatu kebaikan yang diberikan kepada seseorang dengan pertimbangan adanya beberapa tugas yang harus diselesaikan agar seseorang merasa lebih berguna.

Pernyataan lain menurut Purwanto (2011:182), *reward* adalah alat untuk mendidik anak-anak supaya anak merasa senang karena perbuatannya atau pekerjaannya mendapat penghargaan. Sejalan dengan itu Hamalik (2009 :184) bahwa *reward* ini hanya berupa alat untuk membangkitkan atau mengemban minat, Tujuan memberi penghargaan dalam belajar adalah bahwa seseorang

akan menerima penghargaan setelah melakukan pembelajaran dengan baik dan akan melakukan pembelajaran dengan baik dan akan melakukan sendiri diluar kelas. Reward juga bisa dikatakan sebagai motivasi yang diberikan oleh guru kepada siswanya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, *reward* diartikan sebagai segala sesuatu yang berupa penghargaan yang menyenangkan perasaan yang diberikan kepada siswa karena telah berperilaku baik, mendapatkan hasil atau telah berhasil melaksanakan tugas yang diberikan guru dengan baik sehingga siswa senantiasa termotivasi untuk mengulang perbuatannya kembali.

Dengan adanya pemberian *reward*, diharapkan dapat meningkatkan kreativitas siswa. Pengertian tentang kreativitas diantaranya menurut Rohani (2017 : 26) menjelaskan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk memberikan gagasan gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah.

Pendapat tersebut sejalan dengan Middy dan Ari (2018 : 45), menurutnya kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan, memadukan pemikiran dan imajinasi sehingga menghasilkan sesuatu yang bersifat original baik berupa ide-ide, kegiatan dan performa unik yang dapat menarik minat banyak orang. kreativitas diartikan sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan baru dalam upaya pemecahan masalah yang terbentuk melalui proses pengalaman, pembelajaran, imajinasi dan berpikir manusia.

Pendapat lain dikemukakan oleh A'yuna (2015 : 6), bahwa kreativitas dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang berkaitan dengan cara atau upaya untuk mengatasi masalah, mencari kualitas hidup pribadi, masyarakat dan organisasi. Kreativitas juga merupakan

proses berfikir seseorang untuk menemukan hal-hal baru, menggunakan cara yang unik dalam memecahkan masalahnya.

Sejalan dengan A'yuna, Rachmawati dan Kurniati (2010 : 13-14) berpendapat bahwa kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, metode atau produk baru yang efektif yang bersifat imajinatif, estetis, fleksibel, integrasi, suksesi, diskontinuitas, dan diferensiasi yang berdaya guna dalam berbagai bidang dalam memecahkan suatu masalah.

Beda halnya dengan Semiawan (2010 : 14) yang menjelaskan kreativitas adalah kemampuan menghasilkan bentuk baru dalam seni atau permesinan atau dalam memecahkan masalah-masalah dengan metode-metode tertentu sesuai dengan pemikiran dan imajinasinya sendiri.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, kreativitas dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk menciptakan, memberikan gagasan baru dalam memecahkan masalahnya baik berupa ide, gagasan maupun karya seni yang bersifat orisinil atau belum pernah ada sebelumnya yang didapatkan dari hasil pengalaman dan pemberlajaran.

## **B. Metode Penelitian**

Tujuan dilaksanakannya penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh pemberian *reward* terhadap kreativitas siswa kelas IV SD N Sukamantri 01 pada Semester genap tahun Pelajaran 2019/2020.

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif melalui pendekatan studi kausal. Studi kausal adalah studi yang mempelajari pengaruh dua variabel atau lebih, yakni sejauh mana variasi dalam satu variabel berpengaruh dengan variabel

lain. Variabel dalam penelitian ini yakni pemberian *reward* sebagai variabel bebas (X) dan kreativitas siswa sebagai variabel terikat (Y).

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Sukamantri 01 yang berjumlah 65 orang dengan rincian 33 siswa Kelas IV-A dan 32 siswa kelas IV-B.

**Tabel 1 Populasi Penelitian SDN Sukamantri 1**

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	IV-A	33
2	IV-B	32
JUMLAH		65

Sampel (disimbolkan dengan *n*) selalu mempunyai ukuran yang kecil atau sangat kecil jika dibandingkan dengan ukuran populasi. Adapun jumlah sampel penelitian ini ditentukan dengan menggunakan rumus Taro Yamane :

$$n = \frac{N}{N(d)^2 + 1}$$

Keterangan :

*n* = Jumlah sampel yang dicari

*N* = Jumlah populasi

*d* = Presisi yang ditetapkan (10%)

$$n = \frac{65}{65 \cdot (0,1)^2 + 1} = \frac{65}{65 \cdot (0,01) + 1} = \frac{65}{1,65} = 39,39 \text{ jika dibulatkan menjadi } 39$$

Pengambilan sampel untuk masing-masing kelas yang diteliti dapat dilihat seperti pada tabel berikut ini

**Tabel 2 Distribusi Jumlah Sampel Penelitian**

No	Kelas	Jumlah Populasi	Perhitungan Pengambilan Sampel	Jumlah Sampel
1	Kelas IVA	33	$33 : 65 \times 39 = 19,8$	20
2	Kelas IVB	32	$32 : 65 \times 39 = 19,2$	19
Jumlah		65		39

Pengumpulan data dalam penelitian ini akan di rencanakan menggunakan jenis instrumen angket (kuesioner). Tes instrumen angket tersebut digunakan untuk mengukur pemberian *reward* dan kreativitas siswa. Instrumen berisi pernyataan-pernyataan mengenai variabel yang diteliti.

Instrumen disusun dalam bentuk pernyataan dengan menggunakan skala likert yang terdiri dari 5 rentang. Instrumen hanya meminta responden untuk memilih salah satu dari pilihan jawaban pernyataan yang sudah disediakan. Adapun pilihan jawabannya adalah sebagai berikut:

**Tabel 3 Rentang Skor Instrumen Variabel**

Pernyataan Positif	Skor	Pernyataan Negatif	Skor
Selalu	5	Tidak Pernah	5
Sering	4	Pernah	4
Kadang-kadang	3	Kadang-kadang	3
Pernah	2	Sering	2
Tidak Pernah	1	Selalu	1

Penyusunan instrumen kreativitas siswa disusun dalam bentuk pernyataan. Adapun kisi-kisi instrumen adalah sebagai berikut :

**Tabel 4 kisi-kisi instrumen variabel *reward* Sebelum Uji Coba**

Variabel	Indikator	Nomor Item		Jml
		Positif	Negatif	
<i>reward</i>	1. Memberikan pujian	1,2,4,6,7,8	3,5	8
	2. Meberikan hadiah atau barang	9,10,12,15,16,17	11,13,14	9

	3. Gerakan tubuh yang menyenangkan	18,19,21,22,24	20,23	7.7	Menonjol di bidang seni	34,35,37,38	36,39,40	7
	4. Memberikan angka	25,26,27	28,29	5	Uji coba instrumen dilakukan kepada 39 siswa diluar sampel. Validitas instrument penelitian diuji dengan menggunakan teknik <i>Product Moment Person</i> . Uji realibitas instrument penelitian menggunakan perhitungan <i>Alpha Cronbach</i> . Sedangkan analisis data menggunakan statistik deskriptif yang meliputi mean, median, dan modus, dan ukuran penyebaran meliputi uji normalitas, uji homogenitas, uji signifikan dan derajat Koefisien Determinasi (KD). Uji prasyarat analisis meliputi Uji normalitas, uji homogenitas, dan uji signifikansi.			
	5. Adanya perasaan senang terhadap pemberian <i>reward</i>	30,31,33,35	31,34	6				
	6. Tumbuhnya motivasi belajar.	36,37,38	39,40	5				
Jumlah				40		Jumlah		40

**Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Kreativitas Siswa Sebelum Uji Coba**

No	Indikator	No. item		Jumlah
		Positif	Negatif	
1.	Dapat menyelesaikan masalahnya dengan baik	1,2,3,4	5,6	6
2.	Memiliki keinginan untuk berkembang dalam belajar	7,9,10	8,11	5
3.	Mampu menghargai diri sendiri dan teman	12,13,16	14,15	5
4.	Memiliki motivasi yang tinggi	17,18,19,21	20,22	6
5.	Memiliki rasa percaya diri yang tinggi	23,25,26	24,27	5
6.	Memiliki daya imajinatif yang tinggi	28,29,30,33	31,32	6

**C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Deskripsi data penelitian dikelompokkan menjadi dua bagian yang terdiri dari data variabel terikat yaitu variabel Kreativitas Siswa (Y) dan data variabel bebas yaitu variabel Pemberian Reward (X) yang dideskripsikan dalam bentuk deskripsi statistik. Deskripsi data masing-masing yaitu skor rata-rata (mean), nilai tengah (median), nilai yang sering muncul (modus), standar deviasi (SD), nilai maksimum, nilai minimum, varians sampel, banyak kelas, dan rentang kelas. Tabel Skor Rata-Rata Kelompok Kelas Eksperimen dan kelas kontrol

**Tabel 2 Distribusi Frekuensi Data Statistik Deskriptif**

Unsur Statistik	Variabel Y	Variabel X
Skor Minimum	53	79
Skor Maksimum	85	99
Rentang Skor	32	20
Rata-Rata (Mean)	72,28	90,15
Median	73	91
Modus	70	93

Standar Deviasi (SD)	7,149	5,504
Varians ( $G^2$ )	51,1	30,29
Total Skor	2819	3516

Sebelum melakukan hipotesis, dilakukan terlebih dahulu pengujian persyaratan analisis dengan hasil berikut.

Tabel 3 Rangkuman Uji Normalitas Data Pemberian *Reward* dengan Kreativitas Siswa

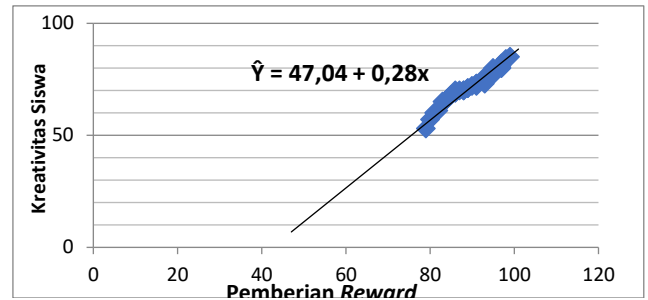
Galat Baku Taksiran	$L_{hitung}$	$L_{tabel}$	Simpulan
Variabel X dan Y	0,1334	0,142	Normal
Syarat Normal $L_{hitung} < L_{tabel}$			

Berdasarkan uji normalitas dengan menggunakan Liliefors diperoleh  $L_{hitung} = 0,1334$ . Harga tersebut lebih kecil dibandingkan dengan harga  $L_{tabel} = 0,142$  pada taraf  $\alpha = 0,05$ . Maka distribusi data Pemberian *Reward* (X) dengan Kreativitas Siswa (Y) tersebut normal.

Tabel 4 Hasil Uji Homogenitas Variabel Kreativitas Siswa (Y) dan Pemberian *Reward* (X)

Variabel yang Diuji	$F_{hitung}$	$F_{tabel}$	Simpulan
Variabel X dan Y	1,30	4,10	Homogen
Syarat Normal $F_{hitung} < F_{tabel}$			

Berdasarkan hasil perhitungan homogenitas data Pemberian *Reward* dengan Kreativitas Siswa diperoleh nilai  $F_{hitung} = 1,30$  harga tersebut dikonsultasikan dengan  $F_{tabel} (\alpha = 0,05) = 4,10$  sehingga  $F_{hitung} < F_{tabel} (\alpha = 0,05)$ , berarti skor pada variabel Kreativitas Siswa dan Pemberian *Reward* kedua skor berasal dari populasi yang sama atau homogen.



Gambar 1.1 Diagram Pancar Hubungan Pemberian *Reward* (X) dengan Kreativitas Siswa (Y)

Sesuai dengan hasil perhitungan analisis persamaan regresi pada gambar diagram pancar di atas menunjukkan suatu korelasi bahwa terdapat hubungan positif dari variabel Pemberian *Reward* dengan Kreativitas Siswa.

Setelah dilakukan uji persamaan regresi, selanjutnya dilakukan uji signifikansi regresi. Signifikansi Regresi. Tujuan dari uji linearitas regresi yaitu untuk mengetahui apakah model regresi Pemberian *Reward* (X) dengan Kreativitas Siswa (Y). Berdasarkan uji signifikansi regresi, diperoleh hasil sebagai berikut.

Sumber Varian	Dk (df)	JK	RJK	$F_{hitung}$	$F_{tabel}$		Simpulan
Total	39	110667	5269,86		0,05	0,01	
Regresi (a)	1	203763,1	203763,1	8,23	4,11	7,37	Sangat Signifikan
Regresi (b/a)	1	407,49	407,49				
Residu	37	1534,41	49,5				
Tuna Cocok	18	-109132,59	-6062,92	-1,15	2,12	2,93	Linear
Kesalahan (error)	21	110667					

Gambar 1.2 Hasil Perhitungan ANAVA Variabel Pemberian *Reward* (X) dengan Kreativitas Siswa (Y)

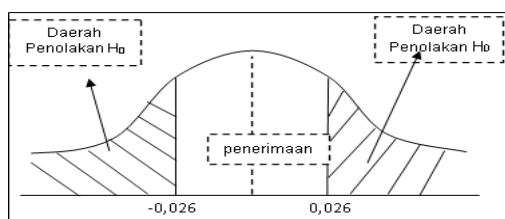
Berdasarkan hasil perhitungan uji signifikansi regresi diperoleh  $F_{hitung} = 8,23$  dengan  $F_{tabel} (\alpha = 0,01) = 7,37$  dan  $F_{tabel} (\alpha = 0,05) = 4,11$ . Dengan demikian  $F_{hitung} > F_{tabel} (\alpha = 0,01) > F_{tabel} (\alpha = 0,05) = 8,23 > 7,37 > 4,11$ . Berarti hubungan Pemberian *Reward* dengan Kreativitas Siswa yang ditunjukkan dengan persamaan regresi yaitu sangat signifikan.

Tahap selanjutnya yakni melakukan uji signifikansi koefisien jalur dengan uji t. Kriteria pengujian signifikansi koefisien jalur sama dengan koefisien korelasi yaitu pada taraf nyata sebesar 5% atau 0.05 jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka koefisien jalur dinyatakan signifikan. Adapun perhitungan dari uji signifikan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.8 Hasil Perhitungan Uji Signifikan Korelasi Variabel Pemberian Reward (X) Kreativitas Siswa (Y)

N	Koefisien Korelasi	dk (N - 2)	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	Kesimpulan
				0,05	
39	0,986	37	24,27	2,026	Signifikan
Syarat uji signifikansi $t_{hitung} > t_{tabel}$					

Berdasarkan data dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa hasil perhitungan diperoleh  $t_{hitung} = 24,27$  dengan  $t_{tabel} (\alpha = 0,05) = 2,026$  dengan demikian  $t_{hitung} > t_{tabel} (\alpha = 0,05) = 24,27 > 2,026$ , yang berarti koefisien jalur Pemberian Reward terhadap Kreativitas Siswa adalah signifikan, sehingga disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan dari Pengelolaan Kelas terhadap Motivasi Belajar. Maka diperoleh  $t_{tabel}$  pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  sebesar sebesar 2,026 sehingga daerah  $H_0$  berada pada interval -2,026 sampai 2,026. Dengan demikian  $H_0$  diterima nilai  $t_{hitung}$  pada interval -2,026 sampai 2,026 dan  $H_0$  ditolak nilai  $t_{hitung} \leq -2,026$  sampai  $\leq 2,026$ .



Gambar 1.3 Kurva Penolakan dan Penerimaan  $H_0$

Penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Penelitian yang dilakukan oleh Mabruri (2016) terdapat pengaruh reward terhadap motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Alam siswa kelas IV SD Muhammadiyah Piyaman Wonosari, Gunungkidul tahun ajaran 2016/2017 dengan hasil dalam kategori tinggi. Hal ini dibuktikan dengan: Rata-rata skor motivasi siswa pada pretest sebesar 73,85 dengan pencapaian persentase sebesar 57,69% dan termasuk ke dalam kategori cukup. Sedangkan untuk rata-rata motivasi siswa pada kegiatan posttest sebesar 96,15 dengan pencapaian persentase sebesar 75,117% dan termasuk ke dalam kategori tinggi. Dengan demikian dapat diketahui selisih rata-rata pretest-posttest sebesar 22,3 dengan selisih pencapaian persentase sebesar 17,42%.

Penelitian kedua dilakukan oleh Melinda (2018) mendapatkan hasil kesimpulan Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara pemberian reward dan punishment terhadap motivasi belajar siswa kelas IV di SDN Merak I Kabupaten Tangerang. Berdasarkan hasil penelitian, rata-rata pemberian reward dan punishment memperoleh nilai sebesar 77% (kategori baik). Sedangkan, rata-rata skor angket motivasi belajar siswa memperoleh nilai sebesar 60% (kategori baik).

Penelitian lainnya dilakukan oleh Subakti (2020) hasilnya menunjukkan terdapat pengaruh pemberian reward and punishment terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan hasil nilai rata-rata variabel x 91,2 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 80, dan nilai rata-rata variabel y 90,7 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 72. Hal ini dapat dilihat pada tabel 4.8 hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji f, nilai lebih besar dari . Berdasarkan dari hasil uji



hipotesis variabel penelitian pada tabel 4.8 dapat diketahui bahwa nilai  $92,918 > 4,38$ .

Penelitian yang lainnya juga dilakukan oleh Ode (2021) hasilnya menunjukkan pengaruh antara variabel X (Pemberian *Reward* dan *Punishment*) dengan variabel Y (Prestasi Belajar Siswa) terdapat pengaruh yang kuat diantara kedua variabel tersebut. Apabila dilihat besarnya  $r_{xy}$  yang diperoleh ini, yaitu: 0.81 ternyata terletak antara 0,70 . 0,90 dapat dinyatakan bahwa pengaruh antara variabel X dan variabel Y ialah terdapat pengaruh yang kuat atau tinggi.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Asmawati (2020) pada penelitiannya didapatkan hasil yang menyebutkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dalam pemberian reward dan punishment terhadap motivasi belajar siswa pada muatan PPKn siswa kelas IV SDN Pemepek Kecamatan Pringgerata tahun ajaran 2020/2021.

Penelitian yang dilakukan oleh Widiyono (2019) menunjukkan hasil bahwa *reward* dan *punishment* berpengaruh terhadap hasil pembelajaran matematika di SDUT Bumi Kartini Mulyoharjo Jepara. Hal tersebut ditunjukkan melalui hasil perhitungan thitung sebesar 3.167 yang lebih besar daripada t-tabel sebesar 2.060. dan dengan uji signifikansi  $0.004 < 0,005$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang berarti terdapat pengaruh antara variabel pemberian reward dan punishment terhadap hasil belajar matematika peserta didik. Besarnya pengaruh variabel reward dan punishment terhadap hasil belajar peserta didik adalah sebesar 30.4%, sedangkan sisanya sebesar 69.6%.

Penelitian lainnya yang terakhir dilakukan oleh Aljena (2020) didapatkan hasil analisis regresi linier sederhana melalui uji t diperoleh nilai

thitung sebesar 6,954 dan ttabel pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05/2 = 0,025$  dan  $dk = n-2 = 106$  sebesar 1,982. Karena nilai thitung sebesar  $6,954 > ttabel$  sebesar 1,982 dan signifikansi sebesar  $0,000 < 0,025$  sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang positif antara pemberian *reward* terhadap motivasi belajar siswa.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara pemberian *reward* terhadap kreativitas siswa. Pengaruh tersebut bisa dilihat dari koefisien korelasi  $r_{xy}$  sebesar 0,97 yang artinya pengaruh variabel X terhadap Y sangat kuat.

Hal tersebut ditunjukkan dari persamaan regresi sebesar  $\hat{Y} = 47,04 + 0,28x$  yang berarti pemberian *reward* dapat meningkatkan kreativitas siswa sebesar 0,28%. Kontribusi variabel pengelolaan kelas dalam meningkatkan kreativitas belajar sebesar 94% dan sisanya 6% dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor lainnya. Sehingga, dalam meningkatkan kreativitas siswa perlu sekali memperhatikan pemberian *reward*.

Pemberian *reward* cukup efektif dalam kegiatan pembelajaran, oleh karena itu Guru harus bisa memberikan *reward* dengan baik agar proses pembelajaran bisa berjalan sesuai dengan tujuan dan tentunya siswa dalam meningkatkan kreativitas siswa khususnya siswa/i di SD N Sukamantri 01 Desa Sukamantri Kecamatan Tamansari Kabupaten Bogor. Selain itu Sekolah harus memiliki program yang dirancang sedemikian untuk mengembangkan sarana dan prasarana sehingga kreativitas siswa bisa meningkat.

## DAFTAR PUSTAKA

- A'yuna, Qurrota. 2015. "Kontribusi Peran Orangtua Dan Guru Mata Pelajaran Terhadap Pengembangan Kreativitas Siswa". *Jurnal Ilmiah Edukasi*. vol.1,(1),h.1-16
- Al-Fandi, Haryanto. 2017. *Desain Pembelajaran yang Demokratis & Humanis*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Aljena, Sarita Cyntia, Kadek Dewi Wahyuni Andari, Kartini. 2020. "Pengaruh Reward Terhadap Motivasi Belajar Siswa". *Jurnal Pendidikan Dasar Borneo (Judikdas Borneo)*. Vol.1(02). h.127-137
- Anggraini, Ana Tresia. 2016. "Peningkatan Kreativitas Siswa Melalui Penerapan Metode Mind Mapping Dalam Pembelajaran IPS". *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 16 Tahun ke-5*, h.1.495-1.502
- Anggraini Silvia, Joko Siswanto, Sukamto. 2019. "Analisis Dampak Pemberian Reward And Punishment Bagi Siswa SD Negeri Kaliwiro Semarang". *Mimbar PGSD Undiksha*. vol.7.(3), h.221-229
- Asmawati, Maisah, Nurhasanah, Ilham Syahrul Jiwandono. 2020. "Pengaruh Pemberian Reward dan Punishment Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Muatan Ppkn Kelas Iv Sdn Pemepek Kecamatan Pringgarata Tahun Ajaran 2020/2021". *Jurnal Inovasi Penelitian*. Vol.1(07).h.1.289-1.295
- Boty, Middy dan Ari Handoyo. 2018. "Hubungan Kreativitas Dengan Hasil Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Mi Ma'had Islamy Palembang". *Jurnal Ilmiah PGMI*. vol.4,(1),h.41-55
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain, Aswan. 2014. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hamalik, Oemar. 2009. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mabruri, Rizky Ardi. 2016. "Pengaruh Reward Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas Iv Sd Muhammadiyah Piyaman". *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Edisi 32.(5).h.3064-3.072
- Melinda, Ima dan Ratnawati Susanto. 2018. "Pengaruh Reward dan Punishment Terhadap Motivasi Belajar Siswa". *International Journal of Elementary Education*. Vol.2,(2),h.81-86
- Ode, Muh. Nur Intan, Irman Matje, Wa Ode Rasyeedah, Wulan Oktavia, Wa Ode Aisyah. 2021. "Pengaruh Pemberian Reward Dan Punishment Terhadap Prestasi Belajar IPS"
- Purwanto, Ngelim. 2011. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Rachmawati, Yeni dan Euis Kurniawati. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana Preanada Media
- Rohani. 2017. *Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Media Bahan Bekas*. vol.5,(2),h.8-28

- Slameto.2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Subakti, Hani dan Kiftian Hady Prasetya.2020." *Pengaruh Pemberian Reward And Punishment Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas Tinggi Di Sekolah Dasar*". Jurnal Basataka (JBT) Universitas Balikpapan.Vol.3.(2).h.106-117
- Semiawan. 2010. *Kreativitas dan Keberbakatan*.Jakarta : PT. Indeks.
- Widiyono, Aan, Dzurriyatin Thoyyibah , Abdulloh Haris Khoirun Nasir , M. Lutfi Hidayatullah.2019." *Pengaruh Reward Dan Punishment Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas IV SDUT Bumi Kartini Jepara*". Jurnal Pendidikan Dasar : Jurnal Tunas Nusantara. Vol.1(2).h.102-109