

**IMPLEMENTASI *GAME* DAN *REWARD* UNTUK  
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR  
SISWA DI SMA NEGERI 1 BUKIT  
BENER MERIAH**

**SKRIPSI**

**Diajukan Oleh**

**RUHMI SIMAH BENGI  
NIM. 150213091**

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Prodi Bimbingan dan Konseling**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
DARUSSALAM, BANDA ACEH  
2020 M/1441 H**

## Lembar Pengesahan

# IMPLEMENTASI *GAMEDAN REWARD* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWADI SMA NEGERI 1 BUKIT BENER MERIAH

## SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)  
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh  
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Dalam Ilmu Bimbingan Konseling

Oleh :

**RUHMI SIMAH BENGI**  
**NIM. 150213091**

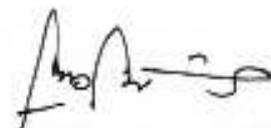
Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Prodi Bimbingan dan Konseling

Disetujui oleh:

Pembimbing I,

Pembimbing II,

  
Dr. Chajran M. Nur, M. Ag  
NIP. 195602221994032001

  
Khairiah, S. Ag., M. Pd

**IMPLEMENTASI GAME DAN REWARD UNTUK  
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR  
SISWA DI SMA NEGERI 1 BUKIT  
BENER MERIAH**

**SKRIPSI**

Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus  
serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)  
dalam Ilmu Pendidikan

Pada Hari/Tanggal :

Senin, 07 Januari 2020 M  
10 Jumadil Awal 1441 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

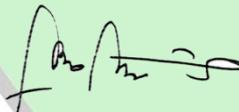
Sekretaris,

  
Dr. Chairan M. Nur, M. Ag  
NIP. 195602221994032001

  
Irman Siswanto, S. Pd.I

Penguji I,

Penguji II,

  
Khairiah, S. Ag., M. Pd

  
Evi Zuhara, M. Pd

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry  
Darussalam Banda Aceh



  
Dr. Muslim Razali, SH. M. Ag  
NIP. 195907091989031001

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ruhmi Simah Bengi

NIM : 150213091

Prodi : Bimbingan dan Konseling

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Judul Skripsi : Implementasi *Game* dan *Reward* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMA Negeri 1 Bukit Bener Meriah

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan;
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain;
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya;
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data;
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat bertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 7 Januari 2020

Yang menyatakan,



**Ruhmi Simah Bengi**

Nim.150213091

## ABSTRAK

Nama : Ruhmi Simah Bengi  
NIM : 150213091  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Bimbingan dan Konseling  
Judul : Implementasi *Game* Dan *Reward* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Sma Negeri 1 Bukit Bener Meriah  
Pembimbing I : Dr. Chairan M. Nur, M.Ag  
Pembimbing II : Khairiah, S.Ag., M.Pd  
Kata Kunci : *Game*, *Reward*, Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.

Implementasi *game* yaitu *game* berhitung, bernafas dan bertepuk perlu dilakukan terkait dengan adanya rasa jenuh, bosan, malas belajar siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Serta strategi *reward* dan metode mengajar yang dapat dikembangkan untuk memberi pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah seberapa besar peningkatan *game* dan *reward* terhadap motivasi belajar siswa di SMA Negeri 1 Bukit Bener Meriah. Metode yang digunakan yaitu jenis penelitian kuantitatif, Rancangan peneliti yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen semu (*Quasi Eksperimental*) dengan desain *One Group Pre-test* dan *Post-test-Design* dengan pengambilan sampel *purposive Sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan instrument Angket dalam bentuk pernyataan. hasil uji T dapat dilihat bahwa perolehan nilai sig (*2-tailed*) adalah  $0.000 < 0,05$  maka dapat diputuskan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan *game* pada proses belajar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Kemudian dilihat dari perolehan nilai sig (*2-tailed*) adalah  $0.000 < 0,05$  maka dapat diputuskan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dilihat dari perolehan nilai sig (*2-tailed*) adalah  $0.000 < 0,05$  maka dapat diputuskan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hasil penerapan *game* dan *reward* yang telah dilakukan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. untuk meningkatnya motivasi belajar siswa dilihat dari angket motivasi belajar *post-test* siswa dari jumlah 25 siswa semua memilih kategori tinggi.

A R - R A N I R Y

## KATA PENGANTAR



Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan berkat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi setelah melalui perjuangan panjang, guna memenuhi persyaratan mendapatkan Gelar Sarjana pada Program Studi Bimbingan Konseling UIN Ar-Raniry. Selanjutnya shalawat bertakhtakan salam penulis panjatkan keharibaaan Nabi Besar Muhammad SAW, yang telah membawa umat manusia dari alam kebodohan kea lam yang penuh ilmu pengetahuan. Adapun skripsi ini berjudul **“Implementasi Game dan Reward Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMA Negeri 1 Bukit Bener Meriah”**.

Penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada ibu selaku pembimbing I Dr. Chairan M Nur, M.Ag dan selanjutnya ibu Khairiah, S.Ag., M.Pd selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktu membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi, dan telah menyumbangkan pikiran serta saran-saran yang membangun sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.

Selanjutnya pada kesempatan ini penulis juga ingin menyampaikan terimakasih kepada:

1. Kapada ayahanda tercinta Gunawan dan ibunda tercinta Helmawati serta segenap keluarga tercinta, kakanda Erwan Tona , dan adinda Riswandi yang

selalu mendoakan dan telah member semangat dan kasih sayang tiada tara kepada penulis.

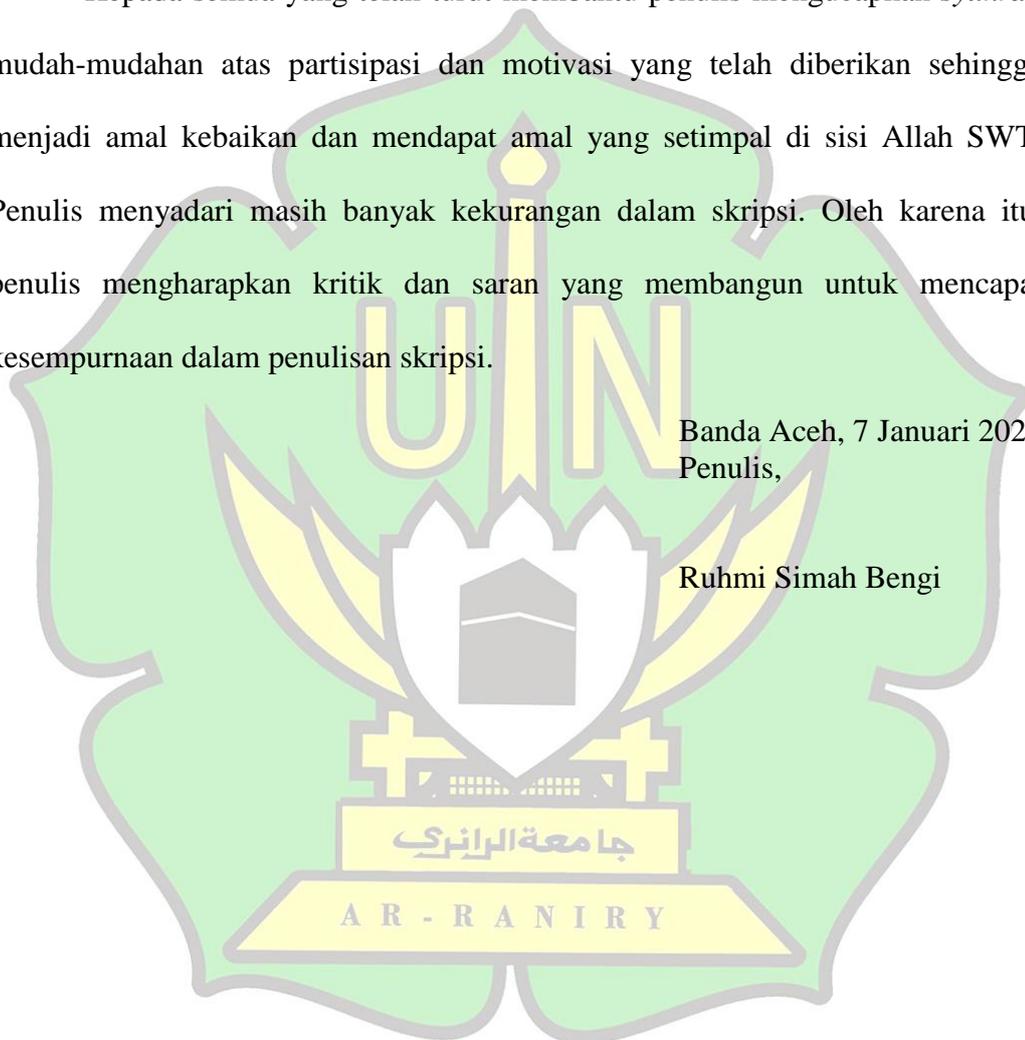
2. Bapak Prof. Dr. H. Warul Walidin, AK.MA selaku Rektor Universitas Islam Negeri Ar-Raniry yang telah memberikan kesempatan belajar di Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
3. Bapak Dr. Muslim Razali, Sh.M.Ag selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, pembantu dekan dan seluruh staf karyawan / karyawan FTK UIN Ar-Raniry yang telah memberikan izin untuk melanjutkan studi di program Studi Bimbingan dan Konseling.
4. Ibu Dr. Chairan M. Nur, M.Ag selaku ketua prodi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh dan Bapak Mashuri, MA, selaku sekretaris Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
5. Seluruh dosen dan asisten dosen serta staf karyawan / karyawan program studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry yang telah banyak member ilmu pengetahuan yang bermanfaat bagi penulis.
6. Ucapan Terima kasih Kepada bapak Sukardi, S.Pd, M.Si dan ibu Maina Rahmi selaku guru BK dan seluruh dewan guru di SMAN 1 Bukit Bener Meriah dan siswa-siswi XI IPS 2, telah banyak membantu dan member izin kepada penulis untuk mengadakan penelitian yang diperlukan dalam penulisan skripsi.

7. Kepada teman-teman leting 2015 seperjuangan, dengan motivasi, doa dan ulur tangan dari kalian semua, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Kepada semua pihak yang telah membantu penulis baik secara langsung maupun tidak langsung dalam menyempurnakan skripsi ini.

Kepada semua yang telah turut membantu penulis mengucapkan *syukran* mudah-mudahan atas partisipasi dan motivasi yang telah diberikan sehingga menjadi amal kebaikan dan mendapat amal yang setimpal di sisi Allah SWT. Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam skripsi. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk mencapai kesempurnaan dalam penulisan skripsi.

Banda Aceh, 7 Januari 2020  
Penulis,

Ruhmi Simah Bengi



## DAFTAR ISI

LEMBAR SAMPUL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH	
ABSTRAK .....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian .....	6
D. Hipotesis Penelitian .....	6
E. Manfaat Penelitian .....	6
F. Kajian Terdahulu .....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORETIS.....</b>	<b>11</b>
A. <i>Game</i> .....	11
1. Pengertian <i>Game</i> .....	11
2. Manfaat <i>Game</i> Secara Umum .....	13
3. Jenis <i>Game</i> .....	14
4. Hakikat Bermain <i>Game</i> .....	17
5. Tujuan <i>Game</i> .....	18
6. Fungsi <i>Game</i> .....	18
B. <i>Reward</i> .....	19
1. Pengertian <i>Reward</i> .....	19
2. Syarat Pemberian <i>Reward</i> .....	23
3. Tujuan <i>Reward</i> .....	24
4. Bentuk Pemberian <i>Reward</i> .....	25
5. Jenis-jenis <i>Reward</i> .....	26
A. Motivasi Belajar .....	27
1. Pengertian Motivasi Belajar .....	27
2. Fungsi Motivasi Belajar .....	31
3. Macam-macam Motivasi.....	33
4. Bentuk-bentuk Motivasi Belajar .....	34
5. Upaya meningkatkan motivasi belajar .....	37
6. Indikator Motivasi Belajar .....	38

B. Konsep Bimbingan Konseling.....	39
1. Pengertian Bimbingan Konseling.....	39
2. Peran dan Faktor Yang Mempengaruhi Guru Bimbingan Dan konseling.....	41
3. Pentingnya Layanan Bimbingan dan Konseling Di sekolah...	43
4. Tujuan Bimbingan dan Konseling .....	45
5. Bidang-bidang Bimbingan dan Konseling.....	46
<b>BAB III: METODE PENELITIAN</b>	
A. Rancangan penelitian .....	49
B. lokasi, Populasi dan Sampel Penelitian.....	51
C. Teknik Pengumpulan Data .....	53
D. Tahap Uji Alat Ukur.....	55
<b>BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Gambaran Umum Lokasi penelitian .....	62
1. Profil Sekolah di SMA Negeri 1 Bukit Bener Meriah .....	63
2. Sarana dan Prasarana di SMA Negeri 1 Bukit Bener Meriah.....	63
3. Jumlah Siswa Dalam 4 Tahun Terakhir di SMA Negeri 1 Bukit Bener Meriah .....	65
4. Tenaga Pendidik dan Kependidikan di SMA Negeri 1 Bukit Bener Meriah .....	66
5. Visi dan Misi SMA Negeri 1 Bukit Bener Meriah.....	66
B. Hasil Penelitian Implementasi <i>Game</i> dan <i>Reward</i> Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di SMA Negeri 1 Bukit Bener Meriah .....	67
1. Pelaksanaan Penelitiandi SMA Negeri 1 Bukit Bener Meriah .....	67
2. Data Hasil Kuisisioner / Angket <i>Pretest</i> dan <i>Posttest Game</i> Siswa.....	69
<b>BAB V: PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	84
B. Saran .....	85
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	
<b>RIWAYAT HIDUP</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Desain One Group Pretest Postest .....	49
Tabel 3.2	Jumlah Anggota Sampel Penelitian .....	53
Tabel 3.3	Kategori Pembran Skor Alternatif Jawaban.....	54
Tabel 3.4	Rumus Validitas Instrumen.....	56
Tabel 3.5	Hasil Penimbangan Skala.....	57
Tabel 3.6	Hasil Uji Validitas Butir Item Game.....	57
Tabel 3.7	Hasil Penimbangan Skala Reward .....	57
Tabel 3.8	Hasil Penimbangan Skala Motivasi Belajar.....	58
Tabel 3.9	Reabilittas Statistic Game .....	59
Tabel 3.10	Reabilitas Statistic Rewad.....	59
Tabel 3.11	Reabilitas Statistics Motivasi Belajar .....	59
Tabel 4.1	Profil Sekolah SMA Negeri 1 Bukit Bener Meriah .....	63
Tabel 4.2	Keadaan dan Jumlah Ruang di SMA 1 Bukit Bener Meriah.....	64
Tabel 4.3	Jumlah Siswa/siswa SMA Negeri 1 Bukit Bener Meriah.....	65
Tabel 4.4	Jumlah Tenaga Pendidik dan Kependidikan.....	66
Tabel 4.5	Jadwal Kegiatan Penelitian .....	68
Tabel 4.6	Kategori Game dan Reward Siswa .....	68
Tabel 4.7	Kategori Game Siswa.....	70
Tabel 4.8	Daftar Jumlah Angket .....	70
Tabel 4.9	One sampel Kolmogrov Smirnoc Test.....	72
Tabel 4.10	Uji T .....	73
Tabel 4.11	Kategori Reward .....	73
Tabel 4.12	Daftar Jumlah Angket .....	74
Tabel 4.13	One Sampel Kolmogrof Smirnov .....	75



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Surat Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar Raniry Tentang Pengangkatan Pembimbing Skripsi Mahasiswa.
- Lampiran 2. Surat Keterangan Izin Penelitian dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.
- Lampiran 3. Surat Rekomendasi Melakukan Penelitian dari Dinas
- Lampiran 4. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian di Sekolah SMAN 1 Bukit Bener Meriah.
- Lampiran 5. Rencana Pelaksanaan layanan (RPL)
- Lampiran 6. Skor  $r$  table dan  $r$  hitung hasil uji validitas butir item *game*.
- Lampiran 7. Skor  $r$  table dan  $r$  hitung hasil uji validitas butir item *reward*.
- Lampiran 8. Foto Penelitian.
- Lampiran 9. Tabel Hasil Penimbangan Skala *Game* dan Hasil Uji Validitas Butir Item.
- Lampiran 10. Tabel Hasil Penimbangan Skala *reward* dan Hasil Uji Validitas Butir Item.



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu pondasi dari kemajuan Negara dan sangat berperan penting dalam mengembangkan potensi siswa, yang diberikan secara sadar dan aktif, agar anak dapat mengembangkan segala perolehan ilmu, akhlak mulia, keterampilan, kemandirian dan membentuk perilaku pada peserta didik sehingga peserta didik dapat menyesuaikan dirinya baik ditempat formal dan nonformal melalui proses pembelajaran. Siswa juga dapat mencapai taraf perkembangan yang optimal.

Menurut Sofyan Willis, pendidikan pada umumnya selalu diberikan kepada arah bimbingan. Pendidikan memiliki tujuan yang sangat baik diantaranya untuk menjadikan siswa menjadi kreatif, produktif, serta menjadikan setiap anak menjadi mandiri.<sup>1</sup> Pendidikan menentukan perilaku seseorang, orang yang berpendidikan akan tampak pada sikap, ucapan, dan pergaulannya.<sup>2</sup>

Pembelajaran yaitu suatu bantuan yang diberikan seorang pendidik dan adanya proses interaksi antara pendidik dan siswa dan suatu proses belajar mengajar. Dalam sebuah pendidikan sangat diperlukan suatu metode pembelajaran yang nantinya akan diterapkan oleh seorang pendidik kepada siswanya untuk memudahkan proses belajar mengajar yang sistematis dan mudah dipahami oleh siswa itu sendiri. Semakin tepat metode pembelajaran yang diterapkan oleh

---

<sup>1</sup>Sofyan Willis, *Konseling Individual Konseling dan Praktek*, (Bandung : Alfabeta, 2009), h. 5.

<sup>2</sup> Sofyan S Willis, *Konseling Keluarga (Family Cou nseling)*, (Bandung : Alfabeta 2008), h. 9.

pendidik maka akan semakin baik, dan pada akhirnya tujuan dari pendidikan itu akan terlaksana dengan baik dan siswa pada akhirnya akan memperoleh ilmu secara komprehensif dari pendidik.

Siswa mempunyai peluang untuk meraih prestasi dan untuk mencapainya harus diiringi dengan usaha dan kerja keras dalam belajar agar mendapat hasil sesuai yang diharapkan, namun tidak jarang juga siswa dalam meraih prestasi tersebut banyak menemukan kendala-kendala dalam proses belajar yang salah satu diantaranya adalah rasa jenuh. Fenomena kejenuhan belajar pada siswa merupakan fenomena yang banyak terjadi didunia pendidikan, jika hal ini terjadi maka dapat mengakibatkan tujuan pembelajaran tidak tercapai sesuai yang ditetapkan dan peluang siswa untuk berhasil dalam mencapai prestasi belajar menurun.

Kejenuhan belajar adalah suatu kondisi mental seseorang yang mengalami rasa bosan dan lelah yang amat sangat sehingga mengakibatkan timbulnya rasa lesu, tidak bersemangat atau hidup tidak bergairah untuk melakukan aktivitas belajar. Kejenuhan belajar pada siswa harus mendapatkan penanganan baik oleh siswa itu sendiri maupun dari lingkungan sekolah.<sup>3</sup>

Salah satu permasalahan yang banyak terjadi dalam pendidikan formal yaitu lingkungan sekolah, banyak sekali ditemukan siswa mengalami kejenuhan belajar pada saat proses pembelajaran berlangsung dan menyebabkan menurunkan motivasi siswa untuk terus giat belajar. Kebanyakan guru mengajar masih menggunakan metode yang bersifat monoton seperti ceramah

---

<sup>3</sup>John Santrock, *Adolescence Perkembangan Remaja*, (Jakarta : Erlangga, 2003), h. 2.

dengan cara menjelaskan dipapan tulis dan setelah itu memberikan tugas pada siswa. Proses pembelajaran yang lebih berfokus pada keaktifan guru saja, sehingga kurang interaksi siswa dengan guru. Banyak siswa yang menganggap jenuh dan terbebani saat belajar dan membuat siswa mendapatkan motivasi belajar yang rendah. Motivasi rendah dilihat pada dikelas siswa memiliki rasa percaya diri yang rendah, tidak bersemangat belajar dalam kelas, mendapatkan nilai yang buruk, tidak peduli dengan hasil belajar. Peran guru bimbingan konseling dapat membantu mengatasi masalah yang dihadapi siswa dengan cara mengimplementasikan *game* dan *reward* ketika proses pembelajaran berlangsung.

Menurut John C. Beck dan Mitch Wade *game* adalah penarik perhatian yang terbukti dan lingkungan pelatihan yang baik bagi dunia nyata dalam organisasi yang menuntut pemecahan masalah secara kolaborasi.<sup>4</sup> *Game* diberikan kepada siswa sebelum melakukan proses pembelajaran, dengan tujuan untuk memberikan semangat dan menghilangkan rasa jenuh siswa sebelum memulai proses pembelajaran di kelas dan tidak ada lagi siswa diluar kelas pada saat proses pembelajaran akan dimulai.

*Reward* adalah alat pendidikan refresif yang bersifat menyenangkan yang membangkitkan atau mendorong anak untuk berbuat sesuai yang lebih baik terutama anak yang malas.<sup>5</sup> *Reward* diterapkan pada saat proses belajar mengajar sedang berlangsung. Diberikan berbentuk penghargaan yang diberikan

---

<sup>4</sup>Retno Wardani, Moh Husnul Yaqim, *Game Dasar-Dasar Hukum Islam Dalam Kitab Mahabi'ul figh Jilid 1*, Jurnal Teknika, Vol. 5 No. 2 September 2013, h. 474.

<sup>5</sup>Rusdiana Hamid, *Reward Dan Punishmet Dalam Perspektif Pendidikan Islam*, Jurnal Kopertis Wilayah XI Kalimantan, Vol. 4 No.5 April 2006, h. 67.

seorang pendidik pada siswa karena telah mengerjakan sesuatu yang benar serta siswa aktif dalam memberikan pendapat dan bertanya didalam kelas. Dengan diterapkan *reward* dalam proses belajar mengajar maka siswa yang biasanya kurang peduli dan tidak memperhatikan guru mengajar didepan papan tulis, maka dengan diterapkan *reward* dapat mencuri daya tarik siswa dan siswa semakin bersemangat serta antusias dalam memperhatikan pembelajaran.

Implementasi *game* dan *reward* tidak lagi menjadi awam dalam lingkungan pendidik karena metode dapat memicu dan meningkatkan motivasi siswa untuk rajin belajar serta memudahkan pendidik dalam menerapkan ilmu pengetahuan kepada siswa apalagi bentuk media yang diimplementasikan itu berbentuk *game* sehingga suasana dalam belajar tidak kaku dan lebih fleksibel. Siswa dapat belajar lebih aktif dan membina cara berfikir mereka lebih kritis dalam melihat suatu masalah. Penerapan *reward* membantu siswa meningkatkan motivasi belajar dan meningkatkan daya saing antara sesama siswa dalam proses pembelajaran. setiap anak yang berhasil melakukan kebaikan, prestasi, keberhasilan di setiap aktivitasnya sehari-hari, baik dalam lingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat.<sup>6</sup>

Selain itu penerapan *game* dan *reward* yang diterapkan oleh guru bimbingan konseling juga diharapkan dapat membantu guru mata pelajaran lainnya dan mengimplementasikan dalam kegiatan proses belajar mengajar didalam kelas serta mampu untuk membantu menghilangkan rasa malas belajar sehingga motivasi belajar siswa dapat meningkat. Untuk mengetahui motivasi

---

<sup>6</sup>M Gngalim Purwanto, "Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis", Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006, h. 182.

siswa, perlu dilakukan sebuah pengukuran mengenai motivasi. Pengukuran instrumen yang dilakukan harus *valid* (sejauh mana ketetapan dan kecermatan isi) dan memiliki *reliabilitas*(keandalan) yang memiliki kategori yang mana instrumen tersebut dapat di pakai sebagai instrumen penelitian. Pengukuran yang *valid* dan *reliabilitas* didapat ketika penyajian alat ukur dilakukan secara terstandar dan alat ukur memiliki properti psikometris yang memuaskan.<sup>7</sup> Dari implementasi *game* dan *reward* yang telah dilakukan di SMA Negeri 1 Bukit Bener Meriah, siswa termotivasi dalam belajar dilihat pada saat dikelas siswa semakin tekun dalam belajar, ulet dalam menghadapi kesulitan pelajaran yang diberikan guru, senang mengikuti kegiatan belajar yang berlangsung, aktif dalam mengemukakan pendapat dan menjawab pertanyaan guru di dalam kelas.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas maka peneliti tertarik mengambil judul “Implmentasi *game* dan *reward* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMA Negeri 1 Bukit Bener Meriah”.

## **B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah yang diambil adalah “Apakah implementasi *game* dan *reward* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di SMANegeri 1 Bukit Bener Meriah”.

---

<sup>7</sup>Ramadhan Dwi Marvianto, Wahyu Widhiarso, *Adaptasi Academic Motivation Scale (AMS)*, Gadjah Mada Journal Of Psychology, Vol. 4, No. 1, 2018, h. 87-95.

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang diambil adalah “ Untuk mengetahui apakah implementasi *game* dan *reward* dapat meningkatkan motivasi belajar di SMANegeri 1 Bukit Bener Meriah”.

### D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan dugaan sementara yang perlu diuji kebenarannya, oleh karena itu hipotesis berfungsi sebagai kemungkinan untuk menguji kebenaran suatu teori.<sup>8</sup>Penelitian menggunakan dua macam hipotesis:

a. Ha (hipotesis alternatif)

Implementasi *game* dan *reward* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di SMA Negeri 1 Bukit Bener Meriah.

b. Ho (hipotesis nihil)

Implementasi *game* dan *reward* tidak dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di SMA Negeri 1 Bukit Bener Meriah.

### E. Manfaat Penelitian

1. Bagi siswa, dengan penerapan *game* dan *reward* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Bagi guru, memberikan informasi dan strategi dalam rangka metode belajar yang mudah dan menyenangkan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

---

<sup>8</sup>Jonathan Sarwono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*, (Yogyakarta:Graha Ilmu, 2006),h. 38.

3. Bagi peneliti untuk menambah pengetahuan, wawasan bagi peneliti dalam mempersiapkan diri sebagai calon guru bimbingan konseling Ar-Raniry.
4. Bagi pembaca, peneliti bertujuan untuk memberikan manfaat kepada pembaca akan pentingnya penerapan *game* dan *reward* dalam proses pembelajaran.

#### F. Kajian Terdahulu

Kajian terdahulu yang telah peneliti dapat dari beberapa skripsi diantaranya yaitu:

1. Yogi Siswanto, Bambang Eka Purnama, “ Rancang Bangun Aplikasi *Mobile Game* Edukasi Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Anak Kelas VI Sekolah Dasar”. Dalam *Jurnal Speed –Sentral Penelitian Engineering dan Edukasi*. Tujuan dalam pembuatan *Game Edukasi* Antara lain *Education*(mendidik). *Game* ini akan lebih diutamakan untuk mendukung proses pembelajaran dengan konsep “Bermain sambil belajar”. Penelitian ini bertujuan menciptakan sebuah aplikasi *mobile game* Edukasi yang biasa digunakan untuk media pembelajaran ilmu pengetahuan alam kelas VI tingkat SD/MI. Hasil dari penelitian ini adalah suasana belajar siswa bias lebih menyenangkan dibandingkan metode belajar yang lama. *Game* tersebut mampu memberi motivasi siswa agar lebih semangat dalam belajar.<sup>9</sup>

---

<sup>9</sup>Yogi Siswanto, Bambang Eka Purnama, *Rancang Bangun Aplikasi Mobile Game Edukasi Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Anak Kelas VI Sekolah Dasar*. Vol. 2. No. 4, 2013.

2. Anisa Putri Utami, “Peranan *Reward* Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Di kelas V SD Islam Harapan Ibu Jakarta Selatan”. yang diterbitkan tanggal 27 Juni 2016. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dan setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan . penelitian ini dilaksanakan empat tahap, yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, (3) refleksi. Hasil penelitian dengan adanya peranan *reward* membuat siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran IPS, siswa menjadi lebih termotivasi, senang, dan percaya diri.<sup>10</sup>
3. Rian Putri Haspari, Elisabeth Christiana, “Studi Tentang Pelaksanaan Pemberian *Reward* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Kelompok-A di TK Islam Al-Azhar 35 Surabaya”. Penelitian yang dipakai dalam penelitian ini ialah kualitatif. Alat pengumpulan data yang dipakai adalah wawancara yang ditunjukkan pada guru kelas, konselor, dan kepala sekolah, observasi yang ditunjukkan pada anak kelompok-A serta guru kelas dan dokumentasi sebagai pelengkap data. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa *reward* yang diberikan terdiri dari *reward* verbal dan *reward* non verbal yang bervariasi. Guru kelas berkerja secara *team work* sehingga selama pelaksanaan pemberian *reward* dalam meningkatkan motivasi belajar anak banyak pihak yang terlibat

---

<sup>10</sup>Anisa Putri Utami “Peranan *Reward* Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Di Kelas V SD Islam Harapan Ibu Jakarta Selatan” Skripsi, (Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2016), h. 27.

didalamnya. *Reward* ini terbukti dalam meningkatkan motivasi belajar anak kelompok –A di TK Islam AL-Azhar 35 Surabaya.<sup>11</sup>

Terdapat persamaan dengan kajian terdahulu yaitu sama-sama membahas tentang *game* dan *reward* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Perbedaan penelitian dengan kajian terdahulu, Yogi Siswanto, Bambang Eka Purnama dalam penelitian menciptakan sebuah aplikasi *mobile game* edukasi yang biasa digunakan untuk media pembelajaran ilmu pengetahuan alam kelas VI tingkat SD/MI. Sedangkan pada penelitian mengimplementasikan *game* sebelum proses pembelajaran dengan tujuan untuk memberikan semangat dan menghilangkan rasa malas belajar, rasa jenuh siswa sebelum memulai pembelajaran pada kelas XI IPS.

Perbedaan kajian terdahulu, Anisa Putri Utami meneliti peranan *reward* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar kelas V SD dan menggunakan tindakan kelas. Rian Putri Haspari, Elisabeth Christiana meneliti tentang pelaksanaan pemberian *reward* dalam meningkatkan motivasi belajar kelompok-A di TK I, penelitian menggunakan kualitatif. Sedangkan dalam penelitian mengimplementasikan *reward* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dan kelas yang digunakan kelas XI IPS. Perbedaan kajian terdahulu dengan penelitian tersebut terletak pada metode

---

<sup>11</sup>Rian Putri Haspari, Elisabeth Christiana, *Studi Tentang Pelaksanaan Pemberian Reward Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Kelompok-A di TK Islam Al-Azhar 35 Surabaya*, Vol. 04, No. 01, 2013, h.274-284.

yang digunakan, selain itu juga perbedaan mendasar yaitu perbedaan objek penelitian dan priode pengamatan.



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. *Game*

##### 1. Pengertian *Game*

*Game* berasal dari bahasa Inggris yang memiliki arti dasar “permainan” permainan dalam hal yang merujuk pada pengertian “kelincahan intelektual” (*intellectual playability*). *Game* juga dapat diartikan sebagai keputusan dan aksi pemainnya. Ada target-target dan misi untuk dicapai pemainnya. Kelincahan intelektual, pada tingkat tertentu merupakan ukuran sejauh mana *game* itu menarik untuk dimainkan secara maksimal.<sup>1</sup> *Game* adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius dengan tujuan refresing.<sup>2</sup>

Dari beberapa sumber buku dan penelitian, pengertian *game* adalah sebagai berikut:

1. Menurut Adams dalam bukunya berjudul “*fundamental Of Game Design, 2<sup>nd</sup> Edition*” yang terbit pada tahun 2010 tentang *game* yaitu:
  - a. *Game* harus menghadirkan imajinatif, pengalaman koheren, sehingga desainer harus memiliki visi.
  - b. *Game* harus menjual dengan baik sehingga desainer harus mempertimbangkan selera konsumen.

---

<sup>1</sup>Retno Wardani, Moh Husnul Yaqim, *Game Dasar-Dasar* .... h. 474.

<sup>2</sup> Dian Nurdiana, Andri Suryadi, *Perancang Game Budayaku Indonesiaku Menggunakan Metode MDLC*. Vol 3, No 2 September 2017. h. 39.

- c. *Game* dengan lisensi harus bayar kembali biaya lisensi, sehingga desainer harus mengerti keuntungan lisensi dan memanfaatkannya sebagai keunggulan.
- d. *Game* harus menawarkan tantangan kecerdasan dan pengalaman yang mulus, sehingga desainer harus mengerti teknologi.
2. Kemudian menurut IGDA (*International Game Developers Association*) Education SID, *game* merupakan bentuk permainan dimana sering kali (tetapi tidak selalu) melibatkan konflik, baik dengan permainan lain, dengan sistem permainan itu sendiri, atau dengan acak /nasib/ keberuntungan. Kebanyakan *game* memiliki tujuan, tapi tidak semua (contoh :*The Sims, Sims City*), kebanyakan *game* juga telah menentukan titik mulai dari titik akhir, tetapi tidak semua (contoh : *World Of Warcraft*).
3. Pengertian *game* menurut J. Huizinga dalam karya klasiknya *Homo Ludens* memberikan definisi permainan adalah aktivitas yang berlangsung dalam beberapa batasan ruang dan waktu dalam urutan yang terlihat, berdasarkan pada aturan yang secara bebas diterima dan diluar lingkup kebutuhan.<sup>3</sup>

Dapat dipahami *game* suatu bentuk permainan yang dipercaya sebagai hiburan yang secara umum mengandung aktivitas apa saja yang menarik. Sebuah *game* kelihatannya mempunyai tujuan masing-masing yaitu permainan yang melibatkan beberapa orang yang ingin berpartisipasi dalam

---

<sup>3</sup>Siti Asmiatun, Astrid Novita Pustri, *Belajar Membuat Game 2D 3D Menggunakan Unity*, (Yogyakarta: Cv Budi Utama, 2017) h, 1-2.

aturan yang mendefinisikan batasan dari *game*, Dari penjelasan diatas dapat dipahami bahwa *game* merupakan suatu aktivitas yang dimainkan oleh sekelompok orang, dalam permainan *game* dapat menimbulkan konflik bagi dirinya sendiri maupun orang lain. Didalam permainan sangat dibutuhkan kelincahan serta cara permainan untuk memenangkan permainan sehingga menimbulkan rasa senang serta kepuasan tersendiri bagi pemain *game*.

*Game* sangat besar pengaruhnya bagi perkembangan anak, *game* dapat memberikan kesempatan untuk melatih keterampilannya secara berulang-ulang dan dapat mengembangkan ide-ide baru sesuai dengan cara dan kemampuannya sendiri. setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya tanpa pertimbangan hasil akhir.<sup>4</sup>

## 2. Manfaat *Game* Secara Umum

Manfaat yang akan kita dapat dalam membuat *game* maupun keuntungan dalam bermain *game* adalah sebagai berikut:

- a. Menarik untuk dipelajari
- b. Hiburan dan media pembelajaran (Edukasi belajar, maupun kebudayaan dan wisata)
- c. *Game* berkaitan dengan seni
- d. Banyak Industri/ Pekerja berkaitan dengan *game*, sebagai contoh:  
*Gameloft*.

---

<sup>4</sup>Andri Arif Kustiawan, Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*, (Jawa Timur: CV. AE Media Grafika), h. 2-3.

- e. Kemampuan/pengetahuan tentang *game* dapat digunakan sebagai simulasi.<sup>5</sup>

Dapat dipahami bahwa *game* merupakan suatu permainan yang banyak sekali diminati dikalangan masyarakat. Manfaat dalam pembuatan *game* juga dapat membantu para pengguna *game* seperti menyalurkan bakat dan minat dan menciptakan hal-hal baru yang dapat bermanfaat bagi belajar. Selain itu permainan juga dapat membantu untuk menghilangkan rasa jenuh dalam proses pembelajaran berlangsung. *Game* merupakan bentuk konsolidasi dari perilaku yang dipelajari, *game* tidak sama dengan belajar tetapi dengan *game* anak akan dapat mempelajari sesuatu.<sup>6</sup>

### 3. Jenis *Game*

Jenis *game* biasa disebut dengan istilah genre *game*. Selain berarti jenis, genre juga berarti gaya atau pormat dari sebuah *game*. Menurut Henry dalam bukunya yang berjudul “Panduan Praktis Membuat *Game* 3D” mengatakan format dari sebuah *game* bisa murni sebuah genre atau bisa merupakan campuran (*hybrid*) dari beberapa *game* yang lain.<sup>7</sup>Dapat dipahami bahwa dalam sebuah *game* banyak mempunyai variasi dan manfaat baik dalam kegiatan sehari-hari maupun dalam pembelajaran. Mulai dari pemilihan jenis *game*, cara memainkan *game* dan manfaat dari *game* yang digunakan. Salah satu *game* yang sering dipakai yaitu *game* edukasi.

---

<sup>5</sup>Siti Asmiatun, Astrid Novita Pustri, *Belajar Membuat Game 2D dan 3D Menggunakan Unity*, (Depublish : Grub Penerbit CV Budi Utama,2017).... h. 4.

<sup>6</sup>Iswinarti, *Permainan Tradisional*, (Malang: Universitas Muhamadiyah Malang, 2017), h. 13-14.

<sup>7</sup>Siti Asmiatun, Astrid Novita Putri, *Belajar Membuat Game*..... h. 1- 3.

*Game*Edukasi menurut John Von Neumann and Oskar Morgenstern, *game* adalah permainan terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing dari dua sampai beberapa orang atau kelompok dengan memilih strategi yang dibangun untuk memaksimalkan kemenangan sendiri atau untuk meminimalkan kemenangan lawan. Peraturan menentukan kemungkinan tindakan untuk setiap pemain, sejumlah keterangan diterima setiap pemain sebagai kemajuan bermain, dan sejumlah kemenangan atau kekalahan dalam setiap situasi. *Game* edukasi adalah *game* yang dirancang untuk pengayaan pendidikan (mendukung pengajaran dan pembelajaran).<sup>8</sup> Dari pengertian diatas dapat dipahami *game* edukasi merupakan sebuah permainan yang memiliki peraturan-peraturan tertentu bagi tiap pemain, yang dirancang untuk membantu guru dalam mendukung pengajaran dan pendidikan. Misalnya *game* yang digunakan seperti:<sup>9</sup>

a. *Game* uji kesigapan dan konsentrasi siswa

- 1) Mengingat warna: permainan pembelajaran melalui gerak dan lagu sangatlah bervariasi. Contoh permainan dengan gerak dan lagu yang bisa diterapkan oleh guru antara lain marina menari diatas menara, kepala pundak lutut kaki, *chicken dance* yang diiringi musik hingga yang ter *update* gerak dan lagu *baby shark*.
- 2) Lakukan yang guru katakan: lakukan yang guru katakan adalah permainan yang juga sangat mudah untuk diterapkan. Guru akan

---

<sup>8</sup>Nelly Indriani Widiastuti, Irwan Setiawan, *Membangun Game Edukasi Sejarah Walisongo*. Vol 1, No 2, Oktober 2012 h. 41-42.

<sup>9</sup><https://gurudigital.id>. Diakses Tanggal 6 Oktober 2019. *contoh-permainan- ice breaking- dalam-pembelajaran-melatih-konsentrasi-kekompakan/amp*.

mengatakan beberapa aba-aba, “pegang dagu”, “pegang hidung”, “pegang pipi”, dan siswa diharuskan untuk mengikuti aba-aba yang dikatakan guru. Untuk menjebak siswa, guru memegang bagian yang tidak sesuai dengan aba-aba sehingga jalannya permainan akan berjalan lebih menarik.

b. *Game* melatih konsentrasi dan menghilangkan rasa bosan

- 1) Bermain mengurutkan angka: para siswa dibuat satu kelompok dimana satu kelompok terdiri dari 10 orang, siswa yang dibelakang menepuk bahu yang didepan dengan menyebutkan satu angka yang dimulai dari angka terbesar hingga yang terkecil contoh si A yang dibelakang menyebutkan 15 dan siswa yang didepan menyebut angka 14 dan seterusnya hingga siswa yang didepannya.
- 2) Menyebutkan 3 nama binatang: permainan ini untuk melatih konsentrasi siswa dalam hal para siswa disuruh mengingat 3 nama binatang secara berurutan seperti kucing-macan-kerang. Disini guru menunjukan secara acak siswa dengan kata kucing-macan-kerang. Permainan yang dilakukan para siswa selain melatih konsentrasi juga mengurangi kebosanan dan kejenuhan, bukan hanya itu tapi juga mengurangi ketegangan serta mencairkan suasana.
- 3) Berhitung, bernafas dan bertepuk: sebuah permainan atraktif dan penuh konsentrasi siswa dan menambah semangat untuk belajar. Cara bermain, cukup dengan membentuk lingkaran kemudian urutkan gerakan berhitung, bernafas dan bertepuk untuk menambah

semangat. Dipahami bahwa permainan berhitung, bernafas dan bertepuk adalah sebuah permainan yang biasanya dilakukan untuk konsentrasi dan menambah semangat belajar peserta didik. Permainan ini dilakukan oleh semua anggota didalam kelas. Cara permainan yaitu guru memberikan intruksi kepada peserta didik dengan cara siswa berhitung dari angka 1-9, apabila siswa yang mendapatkan angka 3, 6, 9 peserta didik harus menyebutkan angka/berhitung terlebih dahulu seperti menyebut angka 3 lalu bernafas dan bertepuk. Apabila anggota salah dalam permainan maka peserta didik diberi hukuman yang telah disepakati oleh anggota sebelum permainan tersebut dimulai.

#### 4. Hakikat Bermain *Game*

Utami Menandar, hakikat bermain:<sup>10</sup>

- a. Membantu pertumbuhan anak
- b. Merupakan kegiatan yang dilakukan sukarela
- c. Memberi kebebasan anak untuk bertindak
- d. Memberikan dunia khayal yang disukai anak
- e. Meletakkan dasar pengembangan bahasa
- f. Mempunyai pengaruh yang unik dalam pembentukan hubungan antar pribadi
- g. Merupakan cara dinamis untuk belajar.

---

<sup>10</sup> Utami Menandar, *Pengembangan Kreatifitas Anak Berbakat*, (Jakarta: PT Rineka Cipta), h. 13.

## 5. Tujuan *Game*

Adapun tujuan dari *game* yaitu:

- a. Mengembangkan konsep diri
- b. Mengembangkan kreativitas
- c. Mengembangkan komunikasi
- d. Mengembangkan aspek fisik dan motoric
- e. Mengembangkan aspek social
- f. Mengembangkan aspek emosi dan kepribadian
- g. Mengembangkan aspek kongnisi
- h. Mengasah ketajaman penginderaan
- i. Mengembangkan keterampilan tari dan olahraga.

## 6. Fungsi *Game*

- a. Untuk membentuk kelompok (*Team Building*)

Permainan sangat represent untuk membangun kekompakan tim, kepemimpinan dan pemecahan masalah. Dengan permainan akan mengkondisikan setiap individu untuk berempati terhadap orang lain. Belajar bertanggung jawab dalam setiap tindakan serta menerima perbedaan sebagai bentuk kekayaan kelompok. Dengan kekompakan kelompok dapat diberdayakan guna meningkatkan daya saing antar kelompok.

- b. Penyegar suasana

Penerimaan dapat digunakan sebagai selingan ketika suasana sudah jenuh dan membosankan. Tidak dapat dipungkiri bahwa suasana yang

penuh relaksasi akan mengembalikan sikap mental yang telah mengendor kembali bersemangat, kunci keberhasilan sebuah pembelajaran, pelatihan, semiloka atau sejenisnya, apabila permainan penyegar suasana telah disiapkan.

c. Pemecah masalah (*Ice Breaker*)

Sering kali muncul suasana beku ketika dalam kegiatan yang membutuhkan konsentrasi besar, seperti kegiatan belajar, pelatihan atau pengenalan anggota baru. Hal ini dapat disebabkan karena ketegangan. Bahkan “*bad mood*” dapat juga dapat merusak suasana yang pada awal kondusif. Permainan harus dihadirkan segera. Ice breaking bisa diartikan sebagai usaha untuk memecahkan atau mencairkan suasana yang kaku seperti es agar menjadi lebih nyaman mengalir dan santai. hal ini bertujuan materi yang disampaikan dapat diterima. siswa akan lebih dapat menerima materi pelajaran jika suasana tidak tegang, santai, nyaman, dan lebih bersahabat.<sup>11</sup>

**B. Reward**

**1. Pengertian Reward**

Dalam kamus bahasa inggris karangan Echols, *reward* diartikan sebagai ganjaran atau penghargaan. Sedangkan secara umum *reward* bisa diartikan sebagai hadiah yang diberikan atau didapatkan dengan mudah

<sup>11</sup>Sunarto, *Ice Breaker Dalam Pembelajaran Aktif*, (Surakarta: Yuman Pressido, 2012), h. 1.

misalnya kuis.<sup>12</sup> *Reward* yaitu segala 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 Kosim *reward* artinya ganjaran, hadiah, penghargaan atau imbalan. *Reward* sebagai alat pendidik diberikan ketika seorang anak melakukan sesuatu yang baik atau telah berhasil mencapai sebuah tahap perkembangan tertentu, atau tercapainya sebuah target. Dalam konsep pendidikan *reward* merupakan salah satu alat untuk peningkatan motivasi para peserta didik. Metode ini bisa mengasosiasikan perbuatan yang dilakukan seseorang dengan perasaan bahagia senang dan biasanya akan membuat mereka melakukan suatu perbuatan yang baik secara berulang-ulang selain motivasi.<sup>13</sup>

*Reward* adalah suatu cara yang digunakan oleh seseorang untuk memberikan suatu penghargaan kepada seorang karena sudah mengerjakan suatu hal yang benar, sehingga seorang itu bisa bersemangat lagi dalam mengerjakan tugas tersebut. Contohnya seorang guru telah memberikan penghargaan (*reward*) atau pujian kepada siswanya yang telah menjawab pertanyaan dengan baik, maka siswa itu bersemangat lagi dalam mengerjakan

---

<sup>12</sup>Hendri Eko Prasetyo, *Hubungan Persepsi Penerapan Metode TGT Teknik Reward and Punishment dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 1 Ngrejo Tulungagung*. Vol 7, No 1, 2 Juli 2015.

<sup>13</sup>Kompri, *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2015), h. 289.

tugas. Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan *reward* merupakan suatu alat yang digunakan oleh seorang pendidik pada siswa dalam proses pembelajaran. *Reward* yang diberikan dapat membantu untuk memberikan rasa memberikan semangat belajar kepada siswa sehingga siswa dapat termotivasi lagi untuk belajar dengan giat serta mampu mencapai keberhasilan dari suatu hal yang ia kerjakan.

Menurut Maslow penghargaan adalah salah satu dari kebutuhan pokok yang mendorong seseorang untuk mengaktualisasikan dirinya. Sedangkan menurut Goodman pemberian penghargaan harus didasarkan pada prinsip bahwa penghargaan itu akan memberikan motivasi kepada anak untuk meningkatkan dan untuk memperkuat anak untuk menghindari tindakan-tindakan yang tidak diinginkan oleh masyarakat.<sup>14</sup>

*Reward* merupakan respon terhadap suatu perilaku yang dapat meningkatkan kemungkinan terulang kembali perilaku tersebut. *Reward* dapat dilakukan secara verbal dengan prinsip kehangatan, keantusiasan dan kebermaknaan.<sup>15</sup> *Reward* ialah respon positif terhadap suatu tingkah laku tertentu dari siswa yang memungkinkan tingkah laku tersebut timbul kembali.<sup>16</sup> Dari penjelasan diatas dapat dipahami bahwa semakin sering *reward* diberikan kepada peserta didik maka tingkah laku peserta didik akan

---

<sup>14</sup>Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013), h. 38.

<sup>15</sup>Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), h.77.

<sup>16</sup>Buchari Alma, *Pemasaran Jasa Pendidikan Yang Berfokus Pada Mutu*, (Bandung: Alfabeta, 2008), h.30.

terus meningkat dan memberikan respon positif. Penjelasan terdapat dalam Al Qur'an surat Al- Baqarah ayat 62:

إِنَّ الَّذِينَ ءَامَنُوا وَالَّذِينَ هَادُوا وَالصَّٰلِحِينَ مَنْ ءَامَنَ بِاللَّهِ وَالْيَوْمِ الْآخِرِ وَعَمِلَ  
صَالِحًا فَلَهُمْ أَجْرُهُمْ عِنْدَ رَبِّهِمْ وَلَا خَوْفٌ عَلَيْهِمْ وَلَا هُمْ يَحْزَنُونَ ٦٢

*Artinya : Sesungguhnya orang-orang mukmin, orang-orang Yahudi, orang-orang Nasrani dan orang-orang Shabin, siapa saja diantara mereka yang benar-benar beriman kepada Allah, hari kemudian dan beramal saleh, mereka akan menerima pahala dari Tuhan mereka, tidak ada kekhawatiran kepada mereka, dan tidak (pula) mereka bersedih hati. (QS. Al-Baqarah : 62).*

Dalam kegiatan belajar mengajar (penguatan positif) mempunyai arti penting. Tingkah laku dan penampilan siswa yang baik, diberi penghargaan dalam bentuk senyuman ataupun kata-kata pujian. Pemberian *reward* dalam kelas akan mendorong siswa meningkatkan usahanya dalam kegiatan belajar mengajar dan mengembangkan hasil belajar

Pemberian *reward* memberikan dampak yang positif bagi pembentukan kepribadian siswa, yaitu sebagai pemicu timbulnya motivasi atau dorongan untuk berbuat baik. Namun 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 yang sesuai yang diharapkan, bukan

pada keinginan dalam mencapai *reward*.<sup>17</sup> Dari penjelasan diatas dapat dipahami bahwa dalam pemberian *reward* sangat dibutuhkan adanya peran orang tua dan pendidik sebagai pemicu dalam meningkatkan hasil belajar yang lebih baik. Untuk pendidik juga harus benar-benar dapat memberikan *reward* yang sesuai dengan hasil siswa baik itu berupa penghargaan, hadiah maupun pujian.

## 2. Syarat Pemberian *Reward*

Jika diperhatikan, ternyata pemberian *reward* tidak mudah. Kapan waktunya, kepada siapa dan bagaimana bentuknya bukanlah soal yang mudah. Sebagai pedoman dalam pemberian *reward* ada beberapa syarat yang perlu diperhatikan:<sup>18</sup>

- a. Untuk memberi *reward* yang pedagogis perlu sekali guru mengenal bentuk-bentuk muridnya.
- b. *Reward* yang diberikan kepada anak hendaknya jangan menimbulkan rasa cemburu atau iri hati bagi anak yang lain yang merasa pekerjaannya juga lebih baik tapi tidak mendapatkan *reward*.
- c. Jangan menjanjikan pemberian *reward* terlebih dahulu sebelum anak menunjukkan prestasi kerjanya.
- d. Memberikan *reward* hendaknya hemat.

---

<sup>17</sup>Suandewi Paramita Pertiwi, Gede Sadayana, Ni Nengah Mandri Antari, *Penerapan Konseling Behavioral Dengan Teknik Pemberian Reward Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII A<sup>3</sup> SMP Negeri 2 Sawan Tahun Ajaran 2013/2014*. Vol. 2 No 1, Tahun 2004.

<sup>18</sup>M. Ngalim Purwanto, *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), h.182.

- e. Pendidikan harus hati-hati memberikan *reward*, jangan sampai *reward* yang diberikan kepada anak diterima sebagai upah dari jerih paya yang telah dilakukan.

Dari penjelasan diatas jelas bahwa dalam pemberian *reward* kepada siswa, seorang pendidik harus benar-benar mempertimbangkan bentuk dan jenis *reward* apa yang akan diberikan kepada peserta didik agar tidak menimbulkan kesenjangan.

### 3. Tujuan *Reward*

Tujuan pemberian *reward* adalah untuk lebih mengembangkan dan mengoktimalkan motivasi yang bersifat intrinsik dan ekstrinsik dalam artian siswa melakukan suatu perbuatan, maka perbuatan itu timbul dari kesadaran siswa itu sendiri dan dengan *reward* itu juga dalam membangun suatu hubungan yang positif antara guru dan peserta didik. *Reward* diberikan kepada siswa dengan tujuan untuk menjalin keakraban dan untuk memberikan motivasi kepada siswa agar mereka semakin giat. Pemberian *reward* harus dilakukan sesuai dengan ukurannya, dengan kata lain *reward* diberikan guna menambah semangat dan motivasi belajar siswa bukan mengurangi nilai dari *reward* itu sendiri sehingga tujuan *reward* akan menyimpang yang mana siswa akan lebih mementingkan *reward* pada aktivitas (belajar) yang menyebabkan mereka mendapatkan *reward* itu sendiri.<sup>19</sup>

Dari pengertian diatas dapat dipahami pemberian *reward* yang diberikan kepada siswa bukan hanya dilihat dari hasil yang dicapai seorang

---

<sup>19</sup>Moh Zaiful Rosyid, Aminol Rosid Abdullah, *Reward & Punishment Dalam Pendidikan*, (Malang: Literasi Nusantara, 2018), h. 13.

siswa, tetapi bertujuan untuk membentuk kata hati dan kemampuan yang lebih baik dan lebih keras pada siswa, seperti halnya telah tersinggung diatas bahwa *reward* disamping merupakan alat pendidikan represif yang menyenangkan, *reward* juga dapat menjadi pendorong bagi siswa belajar lebih baik lagi.

#### 4. Bentuk Pemberian *Reward*

Penghargaan sebagai salah satu metode pembelajaran mempunyai beberapabentuk yakni verbal dan non verbal:<sup>20</sup>

##### a. *Reward* Verbal (Pujian)

- 1) Kata-kata: bagus, ya benar, tepat, bagus sekali
- 2) Kalimat: pekerjaan anda baik sekali, saya senang dengan hasil pekerjaan anda

##### b. *Reward* Non Verbal

1. *Reward* berupa gerakan mimik dan badan antara lain: senyuman acungan tangan, tepuk tangan.
2. *Reward* dengan cara mendekati, guru mendekati siswa untuk menunjukkan perhatian, hal ini dapat dapat dilaksanakan dengan cara guru berdiri disamping siswa, berjalan menuju kearah siswa.
3. *Reward* berupa simbol atau benda, *reward* ini dapat berupa surat-surat tanda jasa atau sertifikat. Sedangkan yang berupa benda dapat berupa kartu bergambar, peralatan sekolah.

---

<sup>20</sup>Moh Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2000), h. 12.

4. Kegiatan yang menyenangkan guru dapat menggunakan kegiatan atau tugas yang disenangi oleh siswa
5. *Reward* dengan memberikan penghormatan. *Reward* berupa penghormatan dibagi menjadi dua. Yang pertama bentuk semacam penobatan yaitu anak yang mendapatkan penghormatan diumumkan dan tampil didepan teman-temannya. Kedua, penghormatan yang berbentuk pemberian kekuasaan untuk melakukan sesuatu.
6. *Reward* dengan memberikan perhatian tak penuh, diberikan kepada siswa yang memberikan jawaban kurang sempurna. Misalnya bila seorang siswa hanya memberikan jawaban sebagian sebaiknya guru menyatakan, “ya jawabanmu sudah baik, tapi masih perlu disempurnakan”.

### 5. Jenis-jenis *Reward*

Segala sesuatu yang diberikan organisasi untuk memuaskan satu atau beberapa kebutuhan individu disebut sebagai penghargaan atau *reward*. Menurut Long dalam Yusuf, jenis penghargaan ini dikelompokkan menjadi 2 kategori, yaitu:<sup>21</sup>

#### a. Penghargaan Ekstrinsik (*Extrinsic Reward*)

Penghargaan ekstrinsik adalah segala sesuatu yang akan diterima oleh seseorang dari lingkungan tempat dia berkerja, dimana sesuatu yang akan diperolehnya tersebut sesuai dengan harapannya. Menurut Gibson

---

<sup>21</sup>Jusuf Irianto, *Manajemen Sumber Daya Manusia*, (Surabaya: Insan Cendekia, 2001), h. 67.

dkk, penghargaan ekstrinsik mencakup penghargaan yang bersifat finansial, promosi dan imbalan antar pribadi atau rasa hormat.

b. Penghargaan Instrinsik (*Intrinsic Reward*)

Penghargaan instrinsik adalah sesuatu yang disarankan langsung oleh seseorang ketika dirinya melakukan sesuatu. Sesuatu yang dirasakan ini dapat berupa kepuasan dalam melakukan sesuatu, perasaan lega karena telah menuntaskan sesuatu serta adanya peningkatan kepercayaan diri dan sebagainya.

**C. Motivasi Belajar**

**1. Pengertian Motivasi**

Motif (*motive*) berasal dari akar kata Bahasa latin “*movere*” yang kemudian menjadi “*motion*” yang artinya gerak atau dorongan untuk bergerak. Sedangkan motivasi (*motivation*) berarti pemberian atau penimbulkan motif atau hal yang menjadi motif. Jadi motivasi adalah motif atau hal yang sudah menjadi aktif pada saat tertentu, terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan terasa sangat mendesak.<sup>22</sup>

Motivasi sangat diperlukan dalam berbagai bidang, termasuk belajar. Sering dijumpai siswa yang memiliki intelegensi yang tinggi tetapi prestasi belajar rendah, akibat kemampuan yang dimilikinya tidak atau kurang berfungsi secara optimal. Salah satu faktor pendukung agar kemampuan

---

<sup>22</sup>Abd. Rachman Abror, *Psikologi Pendidikan* (Yogyakarta: PT Tiara Wacana Yogya, 1993), h.144.

intelektual yang dimiliki dapat berfungsi secara optimal adalah adanya motivasi untuk berprestasi yang tinggi dalam dirinya.<sup>23</sup>

Jika siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi, maka seluruh pembelajaran akan diikuti dengan baik mulai dari rasa ingin tahu, intensitas dalam memperhatikan penjelasan pelajaran, membaca materi sampai pada mencari strategi yang paling tepat guna meraih prestasi akademik yang tinggi bagi dirinya.<sup>24</sup>

Menurut Mc. Donald, motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “*feeling*” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan.<sup>25</sup> Menurut Wingkel, motivasi belajar sebagai keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin keberlangsungan dari kegiatan belajar yang memberikan arah pada kegiatan belajar itu, sehingga tujuan yang dikehendaki siswa tercapai.

Menurut Hoy dan Miskel dalam buku *Educational Administration* mengemukakan bahwa motivasi dapat didefinisikan sebagai kekuatan yang kompleks, dorongan-dorongan, kebutuhan-kebutuhan, pertanyaan-pertanyaan ketegangan (*tension states*) atau mekanisme-

---

<sup>23</sup>Fadhillah Suralaga, dan Solicha., *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Lembaga Peneliti, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2010), h.99.

<sup>24</sup>Izuddin Syarif, *Pengaruh Model Blended Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa SMK*, Jurnal Pendidikan Vokasi, Vol 2 No. 2, Juni 2012.

<sup>25</sup>Sadirman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2012), h. 73.

mekanisme lainnya yang memulai dan menjaga kegiatan-kegiatan yang diinginkan kearah pencapaian tujuan-tujuan personal.<sup>26</sup>

Meskipun para ahli mendefinisikan dengan cara dan gaya yang berbeda, namun esensinya menuju kepada maksud yang sama, ialah bahwa motivasi itu merupakan:

- a. Sesuatu kekuatan (*power*) atau tenaga (*forces*) atau daya (*energy*).
- b. Suatu keadaan yang kompleks (*a complex state*) dan kesiapsediaan (*preparatory set*) dalam diri individu (*organisme*) untuk bergerak (*to move, motion, otive*) kearah tujuan tertentu, baik di sadari maupun tidak di sadari.

Motivasi tersebut timbul dan tumbuh berkembang dengan jalan:

- a. Datang dari dalam diri individu itu sendiri (intrinsik)
- b. Datang dari lingkungan (ekstrinsik)

Baik motivasi intrinsik maupun ekstrinsik, kedua-duannya dapat menjadi pendorong untuk belajar.<sup>27</sup>

#### 1) Teori-teori Motivasi

Dalam usaha menjelaskan motivasi, para ahli ilmu jiwa telah mengajukan berbagai teori, sesuai dengan aliran yang dianutnya. Teori-teori yang dimaksud antara lain:

<sup>26</sup>M Ngalim Purwanto. *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), h. 72.

<sup>27</sup>Alisuf Sabri, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya, 2007), h.86.

- a. Teori Insting (*instink thory*). Teori ini menganggap bahwa semua pikiran dan tingkah laku kita merupakan hasil dari insting yang dibawa sejak lahir. Tokonya adalah William Mc Dougall.<sup>28</sup>
- b. Teori reduksi dorongan (*drive reduction theory*). Sejak tahun 1920-an, teori insting telah diganti oleh konsep dorongan. Teori ini mendasar motivasi pada kebutuhan-kebutuhan jasmaniah yang menimbulkan keadaan ketegangan atau dorongan, kemudian organisme berusaha mereduksi dorongan tersebut dengan melakukan sesuatu guna memenuhi kebutuhan.
- c. Teori intensif (*incentive theory*). Sejak tahun 1950-an, para ahli ilmu jiwa mempertanyakan teori reduksi dorongan diatas sebagai penjelas tentang semua jenis tingkah laku. Nyatanya kegiatan organisme semata-mata didorong oleh dorongan-dorongan internal, perangsang-perangsang eksternal, yang disebut insentif, juga memainkan peran penting dalam menimbulkan tingkah laku. Teori insentif ini menekankan pentingnya kondisi-kondisi eksternal sebagai sumber motivasi. *Insentife* dapat menimbulkan tingkah laku dan juga mengarahkannya.
- d. Teori psikoanalitik (*psychoanalytic theory*). Teori ini dikemukakan oleh Sigmun Freud, yang menurut angapannya bahwa semua tindakan kita ditentukan oleh kekuatan dari implus dari dalam yang sering berkerja pada suatu tingkat yang tak disadari. Freud

---

<sup>28</sup>Abd. Racman Abror, *Psikologi Pendidikan*, (Yogyakarta: PT. Tiara Wacana Yogya, 1993), h.117.

menganggap bahwa tingkah laku berasal dari dua kelompok insting yang berlawanan, yakni insting untuk hidup dan insting mempertahankan kehidupan, yang mendorong individu kearah yang menghancurkan. Tugas insting untuk hidup adalah libido, yang terutama mengelilingi kegiatan-kegiatan seksual. Insting untuk mati dapat diarahkan kedalam bentuk bunuh diri atau tingkah laku lain yang menghancurkan diri sendiri atau diarahkan keluar dalam bentuk agresi terhadap orang lain. Oleh sebab itu, teori ini menekankan dua dorongan dasar, yaitu sex dan agresi. Motif-motif ini timbul pada masa bayi, namun kalau kedua orang tua melarang ekspresinya, berarti mereka ditekan itu tetap aktif, sebagai motif yang tak disadari dan mendapatkan ekspresinya dengan cara yang tak langsung atau simbolik.

- e. Teori belajar sosial (*sosial learning theory*). Teori ini menekankan interaksi antara tingkah laku dan lingkungan. Dengan memusatkan pola-pola tingkah laku yang dikembangkan oleh individu untuk mengatasi lingkungan bukan dipusatkan pada dorongan-dorongan insting.

## **2. Fungsi Motivasi Belajar**

Motivasi merupakan hal yang penting dalam belajar. Hasil dari belajar akan maksimal jika ada motivasi. Makin tepat motivasi yang diberikan, makin berhasil pula pelajaran itu. Jadi motivasi akan senantiasa menentukan

intensitas usaha dan hasil belajar. Sehubungan dengan hal tersebut, ada tiga fungsi motivasi yaitu:

- a. Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang dikerjakan.
- b. Menentukan arah perbuatan, yakni kearah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
- c. Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi juga mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.<sup>29</sup>

Disamping itu ada juga fungsi-fungsi yang lain. Motivasi dapat berfungsi sebagai pendorong usaha dan mencapai prestasi. Seorang melakukan karena adanya motivasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik.

Motivasi jelas memiliki pengaruh kepada tingkah laku seseorang. Ia dapat menjadi pendorong, pemberi semangat untuk meraih suatu yang diinginkan dan dicita-citakan, bisa juga jadi pemelihara agar seorang tidak mudah putus asa dan patah semangat, sehingga dengan gigih dan tekun mengusahakan sesuatu yang diinginkan. Dengan motivasi kuat, maka akan

---

<sup>29</sup>Siti Suprihatin, *Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*, Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro, Vol 3, No 1, 2015.

muncul mental kerja keras tidak mudah putus asa. Secara umum motivasi yang dimiliki manusia amat ditentukan oleh tiga determinan pokok, yaitu:

- a. Determinan yang berasal dari lingkungan seperti kegaduhan, bahaya lingkungan, desakan guru.
- b. Determinan dalam diri individu seperti harapan atau cita-cita, emosi, insting, keinginan.
- c. Tujuan/insentif atau nilai-nilai suatu objek. Ia menyangkut faktor-faktor yang berasal dari dalam individu seperti kepuasan kerja, tanggung jawab, dan lain-lain atau dari luar individu seperti uang dan status.

### 3. Macam-macam Motivasi

Berbicara tentang macam atau jenis motivasi ini dapat dilihat dari berbagai sudut pandang. Dengan demikian, motivasi atau motif-motif yang aktif itu sangat bervariasi:

- a. Motivasi dilihat dari dasar pembentukan.
  - 1) Motif-motif bawaan. Yang dimaksud dengan motif bawaan adalah motif yang dibawa sejak lahir. Jadi motivasi itu ada tanpa dipelajari. Sebagai contoh misalnya: dorongan untuk makan, dorongan untuk minum, dorongan untuk bekerja, untuk beristirahat, untuk seksual. Motif-motif ini sering kali disebut motif-motif yang diisyaratkan secara biologis. Maka Arden N. Frandsen memberi istilah jenis motif *physiological drives*.
  - 2) Modif-modif yang dipelajari. Maksudnya modif-modif yang timbul karena dipelajari sebagai contoh: dorongan untuk belajar suatu

cabang ilmu pengetahuan, dorongan untuk mengajar sesuatu didalam masyarakat. Modif-modif ini sering kali disebut dengan modif-modif yang isyarat secara sosial.

#### 4. Bentuk-Bentuk Motivasi Belajar

Ada beberapa bentuk motivasi belajar dalam upaya menumbuhkan motivasi belajar siswa antara lain sebagai berikut:

- a. Membangkitkan minat siswa, pengaitan pembelajaran dengan minat siswa adalah sangat penting karena itu tunjukan bahwa pengetahuan yang dipelajari oleh siswa itu sangat bermanfaat bagi mereka. Cara lain yang dapat dilakukan adalah dalam adalah memberikan pilihan kepada siswa tentang materi pembelajaran yang akan dipelajari dan cara-cara mempelajarinya.
- b. Mendorong rasa ingin tahu, guru yang terampil akan mampu menggunakan cara untuk membangkitkan dan memelihara cara ingin tahu siswa didalam kegiatan pembelajaran. ada beberapa metode yang dapat dilakukan antara lain: metode pembelajaran studi kasus, diskover, diskusi, curah pendapat, dan metode-metode lain sejenisnya.
- c. Menggunakan variasi metode penyajian yang menarik, motivasi untuk belajar sesuatu dapat ditingkatkan melalui penggunaan materi pembelajaran yang menarik dan juga penggunaan variasi metode penyajian.

- d. Membantu siswa dalam merumuskan tujuan belajar, prinsip yang mendasar dari motivasi adalah anak akan belajar keras untuk mencapai tujuan itu dirumuskan atau ditetapkan oleh dirinya sendiri.<sup>30</sup>

Menurut Saiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, motivasi yang dapat digunakan oleh guru guna mempertahankan dan meningkatkan minat belajar anak didik, bentuk-bentuk motivasi yang dimaksud adalah:

- a. Memberi angka, memberi angka yang dimaksud adalah sebagai symbol atau nilai dari hasil belajar siswa. Angka yang diberikan bervariasi sesuai dengan ulangan yang telah mereka peroleh. Angka merupakan alat motivasi yang cukup memberikan rangsangan kepada peserta didik untuk mempertahankan atau bahkan lebih meningkatkan prestasi belajar mereka.
- b. Memberi hadiah, hadiah adalah memberikan kepada orang lain sebagai penghargaan atau cendramata, pemberian hadiah bisa diterapkan disekolah. Keampuhan hadiah sebagai alat untuk mendapatkan umpan balik dari siswa akan terasa jika penggunaannya tepat. Pemberian hadiah dilakukan pada saat anak didik mendapatkan prestasi yang baik atau pada saat pemberian rapor kenaikan kelas.
- c. Memberikan pujian, pujian adalah alat motivasi yang positif, setiap orang senang dipuji tak peduli tua atau muda. Anak didik akan senang bila mendapatkan pujian karena telah menyelesaikan tugas/pekerjaan dengan baik.

---

<sup>30</sup>Catharina Tri Anni, *Psikologi Belajar*, (Semarang : UPT Unnes Press, 2006), h. 186-187.

- d. Gerakan tubuh, gerakan tubuh dalam bentuk mimik yang cerah, dengan senyum, yang mengangguk, acungan jempol, tepuk, tanggan, memberi salam, menaikan bahu, geleng-geleng kepala, menaikan tangan, dan lain-lain adalah sejumlah gerakan fisik yang dapat memberikan umpan balik dari anak didik. Gerakan tubuh dapat meluruskan perilaku anak didik yang menyimpang dari tujuan pembelajaran.<sup>31</sup>
- e. Memberi tugas, memberi tugas adalah suatu pekerjaan yang menuntut pelaksanaan untuk diselesaikan. Tugas dapat diberikan oleh guru setelah selesai menyampaikan bahan pelajaran.
- f. Memberi ulangan, ulangan adalah salah satu strategi yang penting dalam pengajaran. Sebab dengan ulangan yang diberikan kepada anak didik guru ingin mengetahui sejauh mana hasil pengajaran yang telah dilakukan dan sejauh mana tingkat penguasaan anak didik terhadap bahan yang telah diberikan dalam rentang waktu tertentu.
- g. Menguasai hasil, mengetahui hasil adalah suatu sifat yang telah melekat didalam diri setiap orang. Dorongan ingin mengetahui membuat seorang berusaha dengan cara apapun agar keinginan itu menjadi kenyataan.
- h. Hukuman, hukuman adalah *reinforcemen* yang negatife, tetapi diperlukan dalam pendidikan. Hukuman yang dimaksud disini tidak seperti hukuman penjara atau hukuman potong tangan. Tetapi hukuman yang bersifat mendidik, kesalahan anak didik karena melanggar disiplin

---

<sup>31</sup>Saiful Bahri Djamarah & Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2002), h. 166.

dapat diberikan hukuman berupa sanksi menyapu lantai, mencatat bahan pelajaran yang ketingalan atau yang lainnya yang bersifat mendidik.<sup>32</sup>

## 5. Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar

Sebagai seorang guru disekolah pastilah menghadapi banyak peserta didik dengan bermacam-macam karakter serta motivasi belajar yang berbeda-beda. Sebagai seorang yang profesional guru harus memperhatikan semua peserta didiknya, begitu juga dengan motivasinya dalam belajar. Ada beberapa cara yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didiknya, yaitu sebagai berikut:

- a. Pernyataan penghargaan secara verbal.
- b. Menggunakan nilai ulangan sebagai pemacu keberhasilan.
- c. Menimbulkan rasa ingin tahu.
- d. Memunculkan sesuatu yang tidak diduga oleh siswa.
- e. Menjadikan tahap dini dalam belajar mudah bagi siswa
- f. Menggunakan materi yang dikenal siswa sebagai contoh dalam belajar.
- g. Gunakan kaitan yang unik dan tak terduga untuk menerapkan suatu konsep dan prinsip yang telah dipahami.
- h. Menuntut siswa untuk menggunakan hal-hal yang dipelajari sebelumnya.
- i. Menggunakan simulasi dan permainan.
- j. Memberi kesempatan kepada siswa untuk memperlihatkan kemahiran didepan umum

---

<sup>32</sup>Darmawati, *Diklat Strategi Belajar Mengajar*, (Banda Aceh : Universitas Serambi Mekah, 2013), h.35.

- k. Mengurangi akibat yang tidak menyenangkan dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar.
- l. Memahami iklim sosial dan sekolah.
- m. Memanfaatkan kewibawaan guru secara tepat.
- n. Memperpadukann modif-modif yang kuat.
- o. Memperjelas tujuan belajar yang hendak dicapai.
- p. Merumuskan tujuan-tujuan sementara.
- q. Memberikan hasil kerja yang dicapai.
- r. Membuat suasana persaingan yang sehat diantara para siswa.
- s. Mengembangkan persaingan dengan diri sendiri.
- t. Memberikan contoh yang positif.

#### **6. Indikator Motivasi Belajar**

Pada dasarnya siswa termotivasi untuk melakukan suatu aktivitas belajar untuk dirinya sendiri karena ingin mendapatkan kesenangan dari pelajaran tersebut atau merasa kebutuhannya terpenuhi. Namun ada juga siswa yang termotivasi melaksanakan belajar dalam rangka memperoleh penghargaan atau menghindari hukuman dari luar dirinya sendiri seperti nilai, tanda penghargaan, atau pujian guru.

Menurut Sadirman ada beberapa indikator yang menunjukkan siswa termotivasi dalam belajar, ialah sebagai berikut:<sup>33</sup>

- a. Tekun menghadapi tugas.
- b. Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa).

---

<sup>33</sup>Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Grapindo, 2005), h. 80.

- c. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah orang dewasa.
- d. Lebih senang bekerja mandiri.
- e. Cepat bosan pada tugas-tugas rutin.
- f. Dapat mempertahankan pendapatnya.

Siswa yang memiliki motivasi belajar akan memperhatikan pelajaran yang disampaikan, membaca materi sehingga bisa memahaminya, dan menggunakan strategi-strategi belajar tertentu yang mendukung. Selain itu siswa juga memiliki keterlibatan yang intens dalam aktivitas belajar tersebut, rasa ingin tahu yang tinggi, dan menyelesaikan tugas yang diberikan.

#### **D. Konsep Bimbingan Konseling**

##### **1. Pengertian Bimbingan dan Konseling**

Guru merupakan orang tua kedua disekolah yang memberikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik. Guru bertujuan untuk membina, membimbing, mencerdaskan, dan merubah perilaku, peserta didik sehingga peserta didik dapat menyesuaikan dirinya dilingkungan formal dan berguna bagi Nusa dan Bangsa. Dalam mengembangkan dan membina peserta didik maka di sekolah sangat dibutuhkan guru Bimbingan Konseling yang dapat membantu peserta didik dalam perkembangannya.

Dalam Bahasa Inggris Bimbingan dan Konseling “*guidance*” dan “*counseling*”. Kata *guidance* berasal dari kata “*guide*” yang berarti: “mengarahkan memandu, mengelola, dan menyetir”.<sup>34</sup> Dari penjelasan diatas

---

<sup>34</sup>Syamsu Yusuf dan Juntika Nurihsan, *Landasan Bimbingan dan Konseling*, (Bandung: Remaja Rosda Kariya, 2005), h. 4.

bahwa bimbingan berarti seorang yang dapat memberikan arahan, mengelolah kepada peserta didik sehingga anak dapat lebih terarahkan. Sedangkan *counseling* berasal dari bahasa latin, yaitu “*consilium*” yang berarti “dengan” atau “bersama yang dirangkai dengan “ menerima” atau “memahami”.<sup>35</sup> Dapat dipahami konseling merupakan cara seorang untuk menerima dan memahami segala permasalahan yang mengganggu pikiran peserta didik.

Perkataan Bimbingan dan Konseling memiliki dua makna yaitu Bimbingan secara umum mempunyai arti yang sama dengan “mendidik atau menanamkan nilai-nilai membina moral serta mengarahkan siswa supaya menjadi orang yang lebih baik” bimbingan secara khusus berarti “sesuatu atau upaya atau program pembantu mengoptimalkan perkembangan siswa”.<sup>36</sup> Dari penjelasan diatas dapat dipahami bahwa Bimbingan Konseling yaitu suatu bantuan yang diberikan oleh seseorang yang ahli dalam bidangnya (Konselor). Dimana membantu individu dalam mengentaskan masalah yang terjadi pada individu dan membantu individu dalam perkembangan baik itu pribadi, belajar, sosial dan dalam mengembangkan kemampuan dirinya.

Hal ini dapat kita lihat dalam firman Allah SWT. QS. Al-Kahfi: 10, yang berbunyi:

---

<sup>35</sup>Prayitno dan Erman Amti, *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling* (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), h.99.

<sup>36</sup>Nana Syaodah Sukma Dinata, *Landasan Psikologis Proses Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2004), h.234.

إِذْ أَوْى الْفَنِّيَّةُ إِلَى الْكَهْفِ فَقَالُوا رَبَّنَا آتِنَا مِن لَّدُنكَ رَحْمَةً وَهَيِّئْ لَنَا مِنْ أَمْرِنَا رَشَدًا ۝ ١٠

*Artinya : (Ingatlah) tatkala para pemuda itu mencari tempat berlindung ke dalam gua, lalu mereka berdoa: "Wahai Tuhan kami, berikanlah rahmat kepada kami dari sisi-Mu dan sempurnakanlah bagi kami petunjuk yang lurus dalam urusan kami (ini)".<sup>37</sup>(QS. Al-Kahfi : 10).*

Dapat dipahami dari ayat diatas menjelaskan bahwa, kita hidup itu perlu *pause* jangan terlalu sibuk mengejar dunia, sebab apa yang kita lakukan akan membuat kita jauh dari Allah SWT. Sebagian manusia memilih hidup menyendiri dan masuk kedalam gua, Gua menjadi tempat pelarian dan tempat bertaubat. Diantara kita yang sadar bahwa hidup yang berkelimang dengan maksiat akan membawa kita pada kehancuran. Maka kita perlu *pause* untuk bertaubat. Kemudian ayat di atas juga menjelaskan bahwa kita sebagai manusia harus tawakal berserah diri pada Allah SWT dan apapun masalah yang kita hadapi libatkanlah Allah SWT.

## **2. Peran dan Faktor yang Mempengaruhi Guru Bimbingan dan Konseling**

Bila tujuan pendidikan pada akhirnya adalah pembentukan manusia yang utuh, maka proses pendidikan harus dapat membantu siswa mencapai kematangan emosional dan sosial, sebagai individu dan anggota masyarakat selain mengembangkan intelegnya. Menurut Mortenseen & Schumuller bahwa bimbingan dan konseling menangani masalah atau hal-hal diluar

---

<sup>37</sup>Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Bandung: Syaamil Cipta Media, 2004), h. 285-272.

bidang garapan pengajaran, tetapi secara tidak langsung menunjang tercapainya tujuan pendidikan dan pengajaran disekolah tersebut. Kegiatan ini dilakukan melalui layanan secara khusus terhadap semua siswa agar dapat mengembangkan dan memanfaatkan kemampuan secara penuh.

Bimbingan dan konseling semakin hari semakin dirasakan perlu keberadaannya disetiap sekolah. Pelayanan bimbingan dan konseling dijenjang sekolah menengah merupakan setting yang subur bagi konselor. Karena dijenjang itulah konselor dapat berperan secara maksimal dalam memfasilitasi siswa dalam mengaktualisasi potensi yang dimilikinya secara optimal. Salah satu potensi yang sedang berkembang pada diri siswa adalah kemandirian, seperti kemampuan mengambil keputusan penting dalam perjalanan hidupnya yang berkaitan dengan pendidikan maupun persiapan karir. Dalam melaksanakan program bimbingan dan konseling konselor seyogyanya melakukan kerjasama (kolaborasi) dengan berbagai pihak terkait, seperti Kepala Sekolah/madrasah, guru-guru mata pelajaran, orang tua siswa. Di samping itu dapat berkerjasama dengan ahli misalnya dokter, psikolog, psikiater.<sup>38</sup> Dari penjelasan diatas Bimbingan dan Konseling merupakan suatu bantuan yang diberikan oleh seorang yang ahli yaitu konselor, saling berkerjasama dengan personil lainnya untuk membantu peserta didik untuk mengembangkan segala potensi-potensi pada peserta didik.

---

<sup>38</sup>Sunaryo Kartadinata, *Penataan Pendidikan Profesional Konselor dan Layanan Bimbingan dan Konseling Jalur Pendidikan Formal*, (Departemen Pendidikan Nasional, 2008), h.215.

Menurut suharsimi Arikunto mengatakan guru Bimbingan dan Konseling adalah guru yang profesional menangani siswa yang bermasalah di sekolah pendek kata guru Bimbingan dan Konseling memberikan bantuan kepada anak didik yang mengalami masalah. Guru Bimbingan dan Konseling adalah guru yang ahli dalam membantu dan menangani segala permasalahan yang dihadapi peserta didik di sekolah yang berkaitan dengan masalah belajar, pribadi, sosial yang dihadapi oleh peserta didik.

Menurut Sunarto adapun peran guru Bimbingan dan Konseling di sekolah diantaranya:

- 1) Usaha memahami siswa secara menyeluruh, baik prestasi, sosial, maupun seluruh aspek pribadi.
- 2) Menciptakan situasi sekolah yang dapat menimbulkan rasa betah bagi siswa.
- 3) Pelaksanaan Bimbingan dan Konseling sebaik-baiknya.
- 4) Menciptakan hubungan yang penuh pengertian antara sekolah, orang tua dan masyarakat.<sup>39</sup>

### **3. Pentingnya Layanan Bimbingan dan Konseling Di Sekolah**

Pendidikan Nasional bertujuan mengembangkan kemampuan dan bertujuan mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban Bangsa yang bermatahat dalam rangka mencerdaskan kehidupan Bangsa. Pendidikan secara umum bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada

---

<sup>39</sup>Sunarto dan Agung, *Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), h.239.

Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap kreatif dan mandiri menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.<sup>40</sup>

Keberadaan layanan bimbingan disekolah tidak terlepas dari tujuan pendidikan dan pengajaran khususnya dan pendidikan pada umumnya. Pentingnya kehadiran layanan Bimbingan dan Konseling didasarkan pada beberapa aspek, yaitu:

#### 1) Dasar Historis

Proses pembelajaran disekolah awalnya tidak terlepas dari layanan Bimbingan dan Konseling mengingat proses pengembangan potensi siswa yang membutuhkan intervensi pendidikan secara terpadu, misalnya layanan pendidikan bagi anak-anak yang mengalami masalah dengan minat belajar sehingga masalah tersebut harus segera diatasi.

#### 2) Dasar Yuridis

UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional pasal 5 ayat 1 bahwa setiap warga Negara mempunyai hak yang sama memperoleh pendidikan yang bermutu.<sup>41</sup>

#### 3) Dasar Psikologis-Pedagogis

Setiap siswa mempunyai sejumlah potensi yang membutuhkan stimulasi dari lingkungan melalui sentuhan-sentuhan *psycho-educational*. Dalam teori perkembangan dikatakan bahwa perkembangan individu dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor bawaan seperti kapasitas

---

<sup>41</sup>UU. No.20 Tahun 2003 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) Beserta Penjelasan*, (Bandung: Citra Umbara, 2003), h.7.

intelektual, minat dan faktor lingkungan yaitu intervensi pendidikan, kaitannya dengan pengembangan potensi yang dimiliki anak luar biasa, maka layanan bimbingan dan konseling sebagai salah satu wujud intervensi pendidikan, memiliki peranan yang sangat diperlukan sama halnya dengan proses pembelajaran di dalam kelas.

#### 4) Dasar Sosiologis

Melalui layanan bimbingan dan konseling yang diterima oleh siswa di sekolah, maka mereka diharapkan dapat memanfaatkan kemampuan untuk bersosial di sekolah.

#### 4. Tujuan Bimbingan dan Konseling

Secara umum dan luas, program bimbingan dan konseling dilaksanakan dengan tujuan sebagai berikut.

- a. Membantu individu dalam mencapai kebahagiaan hidup pribadi.
- b. Membantu individu dalam mencapai kehidupan yang efektif dan produktif dalam masyarakat.
- c. Membantu individu dalam mencapai hidup bersama dengan individu-individu yang lain.
- d. Membantu individu dalam mencapai harmoni antara cita-cita dan kemampuan yang dimilikinya.

Menurut H.M. Arifin, tujuan bimbingan Agama adalah sebagai berikut:

Bimbingan dan penyuluhan agama dimaksud untuk membantu si terbimbing supaya memiliki *religious reference* (sumber pegangan

keagamaan) dalam memecahkan problem. Bimbingan dan penyuluhan agama yang ditunjukkan kepada membantu si terbimbing agar dengan kesadaran serta kemampuannya bersediamengamalkan ajaran agamanya.<sup>42</sup> Dari penjelasan diatas dapat dipahami bahwa bimbingan dan penyuluhan merupakan bantuan yang diberikan agar terbimbingnya individu sehingga individu dapat mencapaian melaksanakan keseimbangan di dunia dan akherat.

Dengan demikian, Nabi Muhammad SAW juga menduduki fungsi sebagai konselor agama ditengah-tengah umatnya, demikian pula para sahabat Nabi, para ulama, dimana mereka juga merupakan pembimbing keagamaan dalam kehidupan masyarakat.

## **5. Bidang-bidang Bimbingan dan Konseling**

### **a. Bidang Bimbingan Pribadi**

Pelayanan bimbingan dan konseling membantu siswa menemukan dan mengembangkan pribadi yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, mantap dan mandiri serta sehat jasmani dan ruhani.

Bidang bimbingan pribadi ini dapat dirinci menjadi pokok-pokok berikut:

- 1) Penanaman dan pematapan sikap dan kebiasaan serta pengembangan wawasan dalam beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa.
- 2) Penanaman dan pematapan pemahaman tentang kekuatan diri dan pengembangannya untuk kegiatan-kegiatan yang kreatif dan produktif, baik dalam kehidupan sehari-hari maupun untuk peranan dimasa depan.

---

<sup>42</sup>H.M. Arifin, *Pokok-Pokok Bimbingan dan Penyuluhan Agama*, Jakarta: Bulan Bintang, 1979, h. 29.

- 3) Penanaman dan pemantapan pemahaman tentang bakat dan minat pribadi serta penyaluran dan pengembangannya melalui kegiatan-kegiatan yang kreatif dan produktif.
- 4) Pengenalan dan pemantapan pemahaman tentang kelemahan diri dan usaha-usaha penangulungannya.

b. Bidang Bimbingan Sosial

Bidang bimbingan sosial, pelayanan bimbingan dan konseling disekolah berusaha membantu peserta didik mengenal dan berhubungan dengan lingkungan sosialnya yang dilandasi budi pekerti, tanggung jawab kemasyarakatan dan kenegaraan. Bidang ini dirinci menjadi pokok-pokok berikut:

- 1) Pengembangan dan pemantapan kemampuan berkelompok baik melalui ragam lisan maupun tulisan secara efektif.
- 2) Pengembangan kemampuan tingkah laku yang berhubungan sosial, baik di rumah, di sekolah maupun di masyarakat dengan menjunjung tinggi tata krama, sopan santun serta agama, adat, peraturan dan kebiasaan yang berlaku.
- 3) Pengembangan dan pemantapan hubungan yang dinamis, harmonis, dan produktif dengan teman sebaya, baik di sekolah yang sama, di sekolah lain, di luar sekolah, maupun di masyarakat pada umumnya.

c. Bidang Bimbingan Belajar

Dalam bidang bimbingan belajar, pelayanan bimbingan dan konseling membantu peserta didik untuk menumbuhkan dan mengamalkan sikap dan kebiasaan belajar yang baik dalam menguasai pengetahuan dan keterampilan sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan kesenian serta mempersiapkan peserta didik melanjutkan pendidikan ke tingkat yang lebih tinggi atau untuk terjun kelapangan pekerjaan tertentu. Bidang bimbingan ini memuat pokok-pokok materi berikut:

- 1) Pengembangan dan pemantapan disiplin belajar dan berlatih secara mandiri maupun kelompok.
- 2) Pemantapan penguasaan materi program belajar di sekolah sesuai dengan perkembangan ilmu, teknologi dan kesenian.
- 3) Pemantapan dan pemahaman dan pemanfaatan kondisi fisik, sosial, budaya yang ada di sekolah, lingkungan sekitar dan masyarakat untuk pengembangan pengetahuan dan kemampuan serta pribadi.
- 4) Pengembangan sikap dan kebiasaan belajar untuk mencari informasi dari berbagai sumber lainnya, mengembangkan keterampilan belajar, mengerjakan tugas-tugas pelajaran, dan menjalani program penilaian hasil belajar.

#### d. Bidang Bimbingan Karir

Dalam bidang bimbingan karir, pelayanan bimbingan dan konseling ditunjukkan untuk mengenal potensi diri, mengembangkan dan memantapkan pilihan karir. Bidang ini memuat pokok-pokok berikut:

- 1) Pengenalan terhadap dunia kerja dan usaha untuk memperoleh penghasilan untuk memenuhi kebutuhan hidup
- 2) Pengenalan dan pemantapan pemahaman diri berkenaan dengan kecenderungan karir yang hendak dikembangkan.
- 3) Pengembangan dan pemantapan informasi tentang kondisi tuntutan dunia kerja, jenis-jenis pekerjaan tertentu, serta latihan kerja sesuai dengan pilihan karir
- 4) Pemantapan cita-cita sesuai dengan bakat, minat dan kemampuan, serta pemantapan sikap positif dan objektif terhadap pilihan karir.<sup>43</sup>

---

<sup>43</sup> Hallen A, M.Pd., *Bimbingan dan Konseling*, Jakarta: Quantum Teaching, 2005, h.73.

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### A. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian meliputi metode penelitian dan teknik pengumpulan data, metode merupakan cara yang digunakan untuk membahas dan meneliti masalah yang terjadi. Adapun jenis dalam penelitian menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan salah satu jenis penelitian yang spesifikasinya adalah sistematis, terencana dan terstruktur dengan jelas sejak awal hingga pembuatan desain penelitiannya.<sup>1</sup>

Metode dalam penelitian menggunakan metode eksperimen semu (*Quasi Experimental*) dengan desain *One Group Pre-test dan Post-test Design* di SMA Negeri 1 Bukit Kabupaten Bener Meriah dengan sampel satu kelas yang diambil secara tidak random.

Metode eksperimen semu digunakan untuk mengetahui pengaruh *treatment game* dan *reward* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SMA Negeri 1 Bukit Bener Meriah. Rancangan penelitian ada satu kelompok objek yaitu kelas eksperimen yang diberikan perlakuan pada saat penelitian.

**Tabel 3.1**  
**Desain *One Group Pre-Test dan Post-Test***

Pre-Test	Variable Terikat	Post-Test
O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

---

<sup>1</sup> Fitri Rahmi, *Tugas Makalah Kelompok MP3M : Penelitian Kuantitatif*, Januari 2013. Diakses pada tanggal 25 Oktober 2018 dari situs : <http://fitirahmiku.blogspot.com/2013/01/tugas-makalah-kelompok-mp3m-penelitian-kuantitatif.html?m=1>.

Keterangan :

O<sub>1</sub> = Nilai *Pre-test* (sebelum diberi perlakuan).

X = Adanya perlakuan dengan menggunakan teknik penerapan *Game* dan *Reward(treatment)*.

O<sub>2</sub> = Nilai perlakuan *Post-test* (setelah diberi *treatment*).

Pada desain *one group pre-test dan post-test*, peneliti melakukan satu kali pengukuran pada suatu objek di depan (*Pre-test*) sebelum adanya perlakuan (*treatment*), kemudian peneliti memberikan perlakuan (*treatment*) tertentu dan setelah itu dilakukan pengukuran lagi untuk kedua kalinya (*Post-test*).<sup>2</sup>

#### 1. Pengukuran Variabel (*Pre-test*)

Adapun bentuk pengukuran variabel (*Pre-test*) yang diberikan kepada peserta didik berbentuk skala. *Pre-test* dilakukan untuk mengetahui pandangan siswa tentang *game* dan *reward* pada peserta didik sebelum diberikan *treatment*.

#### 2. Pemberian *Treatment*

Pemberian *treatment* dalam penelitian dilakukan pada proses pembelajaran berlangsung. Pemberian *treatment game* dilakukan sebelum memulai pembelajaran, dapat membantu peserta didik untuk menghilangkan rasa malas belajar dan untuk menambah semangat pada peserta didik, *game* yang diterapkan sebelum memulai pembelajaran dapat membuat peserta didik agar siswa tepat waktu masuk kelas serta mencuri daya tarik pada peserta didik agar tidak banyak siswa yang diluar pada saat memulai pembelajaran. Sedangkan pemberian *treatment reward* diberikan pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung. *Reward* yang diberikan bertujuan untuk mendidik, memotivasi serta memperkuat

<sup>2</sup>Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Kencana, 2013), h. 115.

perilaku positif sehingga peserta didik dapat terdorong dalam mengambil inisiatif, semangat belajar dan motivasi belajar lebih meningkat.

### 3. *Post-test*

*Post-test* dilakukan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan *treatment* yang diberikan berupa *game* dan *reward* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

## **B. Lokasi, Populasi dan Sampel Penelitian**

### 1. Lokasi

Lokasi penelitian adalah SMA Negeri 1 Bukit Kabupaten Bener Meriah Tahun Ajaran 2019/2020.

### 2. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>3</sup>Populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian kita dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang kita tentukan.<sup>4</sup>Jadi populasi adalah keseluruhan obyek penilaian yang terdiri dari benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, gejala-gejala, tes nilai, atau peristiwa-peristiwa sebagai sumber data yang memiliki karakteristik tertentu. Menurut Sugiyono populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/objek yang mempunyai kualitas dan

---

<sup>3</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, cv, 2016), h. 117.

<sup>4</sup>S. Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2005), h. 118.

karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.<sup>5</sup>

Populasi dalam penelitian yaitu seluruh siswa SMA Negeri 1 Bukit Bener Meriah, yang berjumlah sebanyak 393 siswa.

### 3. Sampel Penelitian

Sampel Penelitian adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel adalah sebagian dari populasi yang dipilih untuk sumber data.<sup>6</sup> Sampel menurut Sugiyono adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel dilakukan jika populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi.<sup>7</sup> Teknik pengambilan sampel dalam penelitian menggunakan teknik purposive sampling.

Pertimbangan memilih kelas XI IPS karena berdasarkan hasil *pretest* peneliti yang telah dilakukan kelas XI IPS masih banyak dalam kategori motivasi belajar siswa masih rendah. Berdasarkan rekomendasi guru bimbingan konseling, pada kelas XI IPS terdapat siswa tidak semangat belajar, tidur dikelas saat proses pembelajaran berlangsung, telat masuk kelas, peserta didik banyak diluar saat guru menjelaskan didalam kelas dan tidak ada gairah semangat belajar. Secara perkembangan siswa sudah mulai beralih dari masa pengenalan dan sudah dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan

---

<sup>5</sup>Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan* .... h. 80-81.

<sup>6</sup> Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Prakteknya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), h. 54.

<sup>7</sup> Sugiyono, *Metodologi Penelitian Pendidikan* ...,h. 118-127.

sekolah. Dimana fase perubahan tidak seaktif saat kelas X, perilaku yang negatif mulai muncul pada siswa. Kantin merupakan surga pada saat jam pelajaran, keluar sekolah pada saat jam pelajaran, siswa diluar pada saat guru sedang melakukan proses pembelajaran, tidur dikelas dan banyak peserta didik yang mendapatkan remedial sehingga prestasi belajar menurun.

Pertimbangan tidak mengambil kelas X dan kelas XII karena jenjang awal SMA siswa masih mengalami penyesuaian lingkungan baru, takut bertindak, disiplin dan bertanggung jawab perilaku yang negatif yang ada pada diri siswa belum terlihat. Pada kelas XII peserta didik sudah mulai fokus kembali dalam mempersiapkan UN (Ujian Nasional), mengikuti les sehingga tidak memungkinkan untuk dijadikan populasi dalam penelitian. Sampel dalam penelitian berjumlah 25 orang. Jumlah sampel tersaji dalam tabel 3.2.

**Tabel 3.2**  
**Jumlah Anggota Sampel Penelitian siswa Kelas XI IPS 2**  
**SMANegeri 1 Bukit Bener Meriah**

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	XI IPS2	12	13	25

### C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data menggunakan instrument angket. Menurut Arikunto, angket adalah sejumlah pertanyaan yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadi atau hal-hal yang diketahui.<sup>8</sup> Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk

<sup>8</sup> Arikunto, Suharsimi, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), h. 33.

mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati.<sup>9</sup> Instrumen yang digunakan peneliti dalam penelitian adalah *skala likert* dan lembar observasi. *Skala Likert* yang digunakan yaitu untuk mengukur sikap, persepsi, pendapat seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. *Skala likert* dalam penelitian dengan bentuk *checklist*. Serta lembar observasi yang di amati adalah prosedur penerapan *game* dan *reward* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di SMA Negeri 1 Bukit Bener Meriah.

### 3.3 Kategori Pemberan Skor Alternatif Jawaban

NO	Pilihan Jawaban	Bobot Nilai
1	Sangat Setuju (SS)	4
2	Setuju (S)	3
3	Tidak Setuju (TS)	2
4	Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Berdasarkan tabel 3.3 di atas, terdapat kategori pemberan skor Alternatif jawaban. Item pernyataan *game* terdapat 27 item dan pada instrument *reward* terdapat 41 item pernyataan. Pada alternatif jawaban peserta didik pada tabel 3.3 diberi skor 4-1, apabila peserta didik menjawab pada kolom Sangat Sering (SS) diberi skor 4, pada kolom Setuju (S) diberi skor 3, pada kolom Tidak Setuju (TS) diberi skor 3, pada kolom Sangat Tidak Setuju (STS) diberi skor 1.

Sebelum instrumen *game* dan *reward* digunakan untuk melakukan penelitian di SMA Negeri 1 Bukit Bener Meriah, instrument validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas konstruk dilakukan penimbangan oleh 2 dosen guru bimbingan dan konseling yaitu pertama dosen Ibu Wanty

<sup>9</sup>Sugiyono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2009), h. 118.

Khaira S.Ag., M.Ed dan dosen kedua dosen ibu Evi Zuhara M.Pd untuk menguji kelayakan instrumen.

#### **D. Tahap Uji Alat Ukur**

##### **1. Uji Validitas**

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan dan keshahihan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau shahih mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah. Valid berarti bahwa instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.<sup>10</sup> Uji validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat keandalan atau keabsahan suatu alat ukur.<sup>11</sup>

Uji Validitas diuji cobakan di Dayah Babul Maghfirah Aceh Besar tahun ajaran 2019/2020 pada tanggal 12 Agustus 2019 yang berjumlah 30 peserta didik. Pengujian validitas butir item yang dilakukan dalam penelitian adalah seluruh item yang terdapat dalam *skalagame* dan *reward* pada siswa. Pengolahan data dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 20.0.

Lebih jelasnya hasil perhitungan validitas dengan menggunakan rumus *product moment* dengan rumus sebagai berikut:

---

<sup>10</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h. 211.

<sup>11</sup> Sunjoyo, Rony Setiawan, dkk, *Aplikasi SPSS Untuk Smart Riset (Program IBM SPSS 21.0)*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 38.

**Tabel 3.4**  
**Rumus Validitas Instrumen<sup>12</sup>**

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  : Koefisien korelasi antara variable x dan variabel y, dua variable yang dikorelasikan (*product moment*)

N : *Number of Cases*.

$\sum XY$ : Jumlah hasil perkalian antara skor X dan skor Y

$\sum X$  : Jumlah seluruh skor X

$\sum Y$  : Jumlah seluruh skor Y

Selanjutnya, hasil dari perhitungan validitas tersebut dianalisis dengan menggunakan tabel koefisien korelasi jika  $r$  hitung  $\geq r$  tabel (uji dua sisi dengan signifikansi 0.05) maka instrument tersebut berkorelasi signifikan terhadap skor total dan dinyatakan valid. Namun sebaliknya, apabila  $r$  hitung  $\leq r$  tabel (uji dua sisi dengan signifikansi 0.05) maka instrumen tersebut tidak berkorelasi signifikan terhadap skor total, dan ini berarti instrument tersebut dinyatakan tidak valid.

Pengujian validitas *game* dilakukan terhadap 27 item pernyataan dengan jumlah subjek 25 peserta didik. Dari 27 item pernyataan diperoleh 23 item pernyataan yang valid dan 4 item tidak valid. Hasil uji validitas butir item dapat dilihat pada tabel berikut:

<sup>12</sup> Subaca, *Statistik Pendidikan*, (Bandung: Pustaka Setia, 2005), h. 148.

**Tabel 3.5**  
**Hasil Penimbangan Skala *Game***

Hasil Penimbangan Pakar	Nomor Item	Jumlah
Memadai	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27.	27

**Tabel 3.6**  
**Hasil Uji Validitas Butir Item *Game***

Kesimpulan	Item	Jumlah
Valid	1,2,3,4,7,8,9,10,11,12,14,15,16,17,18,20,22,25,27,29,30,31,32,35,38,39,44,45,46,47	23
Tidak Valid	5,13,19,21	4

Pada pengujian validitas *reward* dilakukan terhadap 41 item pernyataan dengan jumlah subjek 25 peserta didik. Dari 41 item pernyataan diperoleh 38 item pernyataan yang valid dan 3 item tidak valid. Hasil uji validitas butir item dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3.7**  
**Hasil Penimbangan Skala *Reward***

Hasil Penimbangan Pakar	Nomor Item	Jumlah
Memadai	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41.	41

**Tabel 3.8**  
**Hasil Uji Validitas Butir Item *Reward***

Kesimpulan	Item	Jumlah
Valid	1,2,3,4,5,6,7,8,9,12,13,14,15,16,17,18,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40.	38
Tidak Valid	10,11,41.	3

Pengujian validitas motivasi belajar dilakukan terhadap 61 item pernyataan dengan jumlah subjek 25 peserta didik. Dari 27 item pernyataan

diperoleh 30item pernyataan yang valid dan 31 item tidak valid. Hasil uji validitas butir item dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3.9**  
**Hasil Penimbangan Skala Motivasi Belajar**

Hasil Penimbangan Pakar	Nomor Item	Jumlah
Memadai	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50,51,52,53,54,55,56,57,58,59,60,61.	61

**Tabel 3.10**  
**Hasil Uji Validitas Butir Item Motivasi Belajar**

Kesimpulan	Item	Jumlah
Valid	1,2,5,6,8,10,14,16,17,18,20,21,23,25,26,30,31,32,34,38,40,43,45,46,47,48,50,51,54,55,60.	30
Tidak Valid	3,4,7,9,11,12,13,15,19,22,24,27,28,29,33,35,36,37,39,41,42,44,49,52,53,56,57,58,59,61.	31

## 2. Uji Reabilitas

Reliabilitas adalah konsistensi atau kestabilan skor suatu instrumen penelitian terhadap individu yang sama, dan diberikan dalam waktu yang berbeda.<sup>13</sup> Realiabilitas berarti keterpercayaan atau keandalan, dimana suatu instrumen dapat dinyatakan andal dan terpercaya apabila instrumen dapat memberikan hasil yang sama setelah berkali-kali dilakukan pengukuran terhadap responden. Reliabilitas penting dilakukan agar dapat menentukan kualitas instrumen yang dikembangkan serta dapat diketahui apakah suatu

<sup>13</sup>Muri Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Penelitian Gabungan*, (Jakarta: Fajar Interpratama Mandiri, 2014), h. 234-242.

instrumen layak untuk digunakan atau sebaliknya. Adapun output SPSS seri 20.0 uji reabilitas instrument sebagai berikut:

**Tabel 3.11**  
**Reliability Statistics<sub>Game</sub>**

Cronbach's Alpha	N of Items
,950	23

Sumber: Output SPSS Versi 20.0

**Tabel 3.12**  
**Reliability Statistics<sub>Reward</sub>**

Cronbach's Alpha	N of Items
,932	38

Sumber: Output SPSS Versi 20.0

**Tabel 3.13**  
**Reliability Statistics<sub>Motivasi</sub>**

Cronbach's Alpha	N of Items
.723	30

Sumber: Output SPSS Versi 20.0

## E. Teknik Analisis Data

Analisis data juga merupakan proses pengorganisasian data ke dalam bentuk suatu pola, kategori dan satuan uraian dasar sehingga ditemukan jawaban dari tujuan penelitian.<sup>14</sup> Adapun teknik analisis data dalam penelitian yaitu menggunakan uji perbedaan (Uji T).

### 1. Uji Normalitas

Uji Normalitas bertujuan untuk mengetahui tingkat kenormalan sampel yang diteliti. Uji normalitas diuji dengan menggunakan statistik *Kolmogorov-*

<sup>14</sup> Marzuki, *Metodologi Riset*, (Yogyakarta: Fakultas Ekonomi UI, 1989), h.89.

*Smirnov*, dengan bantuan SPSS (*Statistical Package for Social Science*) version 20.0 for windows dengan tingkat signifikansi 0,05, Output dari uji *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* yang dianalisis dengan SPSS 20.0 dengan membandingkan probabilitas Asymp. Sig (2-tailed) dengan nilai *alpha* ( $\alpha$ ), Kriteria pengujian adalah apabila probabilitas Asymp. Sig (sig 2-tailed)  $> \alpha$  ( $\alpha$ ), maka hasil tes dikatakan berdistribusi normal. Hipotesis pengujian uji normalitas dengan menggunakan *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* adalah sebagai berikut:

Ho: angka signifikan (Sig)  $< 0,05$  maka data tidak berdistribusi normal

Ha: angka signifikan (Sig)  $> 0,05$  maka data berdistribusi normal

## 2. Uji T

Skor t hasil penelitian menggunakan program SPSS versi 20.0 dengan menggunakan teknik analisis *Paired-Samples-Test*. Uji-t bertujuan mengkaji efektivitas suatu perlakuan (*treatment*) dalam mengubah suatu perilaku dengan cara membandingkan sebelumnya dengan sesudah perlakuan.<sup>15</sup>Kriteria pengujian yang digunakan adalah sebagai berikut:

Jika sig  $> 0.05$  maka Ha diterima, dilain pihak Ho ditolak

Jika sig  $< 0.05$  maka Ha ditolak, dilain pihak Ho diterima

## 3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan melalui uji-t digunakan aplikasi SPSS versi 20.0 yaitu dengan *paired sample t test* digunakan untuk menguji apakah dua sampel

---

<sup>15</sup> Furqon, *Statistik Terapan Untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2009), h. 198.

yang berhubungan berasal dari populasi yang mempunyai mean yang sama atau tidak.<sup>16</sup> Sebelum pengujian hipotesis penelitian perlu terlebih dahulu dirumuskan hipotesis statistik sebagai berikut:

Keterangan:

Ha : (hipotesis alternatif)

Implementasi *game* dan *reward* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Bukit Bener Meriah.

Ho: (hipotesis nihil)

Implementasi *game* dan *reward* dapat meningkatkan motivasi belajarsiswa kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Bukit Bener Meriah



---

<sup>16</sup>Christianus Sigit, *Seri Belajar Kilat SPSS 18*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2010), h.70.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 1 Bukit Bener Meriah yang berada di kampung Hakim Tunggul Naru, kecamatan Bukit, Kabupaten Bener Meriah. SMA Negeri 1 merupakan sekolah yang mudah dijangkau oleh semua personal kelembagaan, baik guru, staf, maupun siswa. Hal ini karena letaknya yang strategis, berada dekat dengan jalan raya. SMA Negeri 1 Bukit yang memiliki status Akreditasi A Merupakan SMA tertua di Kabupaten Bener Meriah yang beralamat di JL. Bale Atu- Simpang Tiga Redelong. SMA Negeri 1 Bukit Bener Meriah ini pada awal berdirinya dikenal dengan SMA Uyem (pinus).

Sebagaimana layaknya sekolah SMA tertua di Bener Meriah, SMA Negeri 1 Bukit yang pada mula berdirinya tanggal 9 Maret 1977 berlokasi di SD 2 Simpang Tiga Redelong Kemudian Pindah Ke Kampung Hakim Tunggul Naru pada tahun 1980. Setelah 2 tahun berlokasi di Kampung HakimTunggul Naru. SMA 1 Bukit Di negerikan pada tanggal 9 Januari 1982. Letak sekolah pada saat ini sudah sangat mudah dijangkau baik menggunakan kendaraan maupun jalan kaki.

Sebelah timur : Berbatasan dengan perumahan masyarakat

Sebelah barat : Berbatasan dengan sekolah MAN 1 Bener Meriah

Sebelah selatan : Berbatasan dengan perkebunan kopi masyarakat

Sebelah utara : Berbatasan dengan perumahan masyarakat

## 1. Profil Sekolah

**Tabel 4.1**  
**Profil Sekolah SMA Negeri 1 Bukit Bener Meriah**

1.	Nama Sekolah	: SMA Negeri1 Bukit
2.	Alamat Sekolah	:
	a. Jalan	: Baleatu – Simpang Tiga Redelong
	b. Kelurahan/Desa	: Hakim Tunggul Naru
	c. Kecamatan	: Bukit
	d. Kabupaten/Kota	: Bener Meriah
	e. Kode Pos	: 24581
	f. No Telepon/Hp	: 085277788811
3.	Tahun Operasional	: 1977
4.	Status Tanah	: Milik Sendiri
5.	Atas Nama	: 000294371104000
6.	No. NPWP	20070 m2

Sumber : Dokumen Tata Usaha SMA Negeri 1 Bukit

## 2. Sarana dan Prasarana

Kedaaan fisik SMA Negeri 1 Bukit Kabupaten Bener Meriah sudah memadai, terutama ruang kelas, kamar mandi, lab biologi, lab fisika, parkiran yang memadai. Untuk lebih jelasnya mengenai sarana dan prasarana dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut:



**Tabel 4.2**  
**Keadaan dan Jumlah Ruang**  
**Di SMA Negeri 1 Bukit Bener Meriah**

No	Ruangan	Jumlah Ruangan
1	Ruang Kelas	23
2	Lab Biologi	1
3	Lab Fisika	1
4	Lab Kimia	1
5	Lab Kesenian	1
6	Lab Musik	1
7	Lab Komputer	1
8	Kantin	1
9	Parkiran	3
10	Kamar Mandi	4
11	Lapangan Serba Guna	1
12	Lapangan Upacara	1
13	Perpustakaan	1
14	Menasah	1
15	Uks	1
16	Ruang BK	1
17	Ruang Osis	1
18	Ruang Aula	1
19	Rumah PJS	1
20	Ruang Kesiswaan	1
21	Ruang Kepala	1
22	Ruang TU	1
23	Ruang Kurikulum	1

Sumber: Hasil Observasi Peneliti di SMA Negeri 1 Bukit

Berdasarkan tabel 4.2 di atas, keadaan fisik dari sekolah SMA Negeri 1 Bukit Kabupaten Bener Meriah, secara umum masih bagus dan

layak pakai. Dengan fasilitas yang sangat memadai diharapkan proses belajar mengajar berjalan secara maksimal sehingga dapat melahirkan lulusan yang terampil dan profesional. Dalam proses belajar mengajar pendidik juga sudah memiliki fasilitas yang lengkap dalam melangsungkan pembelajaran, mulai dilihat dari lab yang sudah ada yang memudahkan siswa dalam praktek dan lab kesenian dimana siswa dapat memanfaatkan lab tersebut dalam mengembangkan bakat dan minat yang dimiliki oleh peserta didik.

### 3. Jumlah siswa dalam 4 (empat) tahun terakhir

Jumlah siswa/siswi SMANegeri I Bukit pada tiga tahun terakhir, mulai dari tahun 2015-2019 dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.3**  
**Jumlah Siswa/siswi SMANegeri 1 Bukit Bener Meriah**

Kelas	Jumlah siswa			2018/2019
	2015/2016	2016/2017	2017/2018	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
X	166	140	110	118
XI	140	137	136	140
XII	121	114	127	134
Jumlah	427	391	373	392

Sumber : Dokumen Tata Usaha SMA Negeri 1 Bukit

Berdasarkan di atas dapat dilihat bahwa jumlah siswa keseluruhan yaitu tahun 2015/2016 berjumlah 427 orang siswa/siswi, tahun 2016/2017 berjumlah 391 orang siswa/siswi, tahun 2017/2018 berjumlah 373 orang siswa/siswi dan pada tahun 2018/2019 jumlah siswa/siswi meningkat berjumlah 392 orang siswa/siswi.

#### 4. Tenaga Pendidik dan Kependidikan

Jumlah tenaga pendidik yang berada di SMA Negeri 1 Bukit Bener Meriah berjumlah 64 orang. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 4.4**  
**Jumlah Tenaga Pendidik dan Kependidikan**  
**SMANegeri 1 Bukit Bener Meriah**

No	Nama	Jumlah
(1)	(2)	(3)
1	Guru tetap (PNS)	48 orang (48 S1)
2	Guru BK	2 orang
3	Guru tidak tetap (Honor)	8 orang (8 S1)
4	Staf Tata Usaha	8 orang
	Jumlah keseluruhan	64 orang

Sumber : Dokumen Tata Usaha SMA Negeri 1 Bukit

#### 5. Visi dan Misi SMA Negeri 1 Bukit Bener Meriah

Menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi berdasarkan imtaq

- a. Menciptakan suasana belajar nyaman dan mandiri
- b. Menciptakan lingkungan sekolah yang tertib, aman dan serasi
- c. Menumbuhkan rasa saling menghargai, menghormati sesuai ajaran islam
- d. Meningkatkan gairah kerja dan menyediakan penghargaan yang sesuai dan bermanfaat.

#### 6. Interaksi sosial di sekolah

- a. Hubungan guru dengan guru : Baik
- b. Hubungan guru dengan siswa : Baik

- c. Hubungan siswa dengan siswa : Baik
- d. Hubungan guru dengan pegawai tata usaha : Baik
- e. Hubungan sosial dengan keseluruhan : Baik

## B. Hasil Penelitian

### 1. Pelaksanaan Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilaksanakan di sekolah SMA Negeri 1 Bukit Kabupaten Bener Meriah 24 sd 27 Juli 2019. Sebelum dilaksanakan penelitian, peneliti sudah terlebih dahulu melakukan observasi langsung ke sekolah. Sebelum penelitian di mulai, pada tanggal 24 juli 2019 peneliti terlebih dahulu mengantar surat ke bagian ruang Tata usaha yaitu surat dari Dinas Pendidikan dalam hal izin pengumpulan data.

Pada hari kedua peneliti menemui guru Bimbingan dan konseling (BK) untuk membahas mengenai instrumen pengumpulan data, RPL serta mengenai kelas siswa/siswi yang akan diberikan *treatment*. Pada hari ketiga peneliti masuk kelas, *treatment* pertama diawal pembelajaran peneliti memberikan angket *pre-test* pada siswa mengenai *game* dan *reward*, peneliti menerapkan *game*berhitung, bernafas dan bertepuk, kemudian peneliti membagikan kembali angket *post-test* setelah diberikan *treatment*.

Pada hari ketiga peneliti masuk kembali pada kelas yang sama yaitu kelas XI IPS 2, pada awal memulai *treatment reward*peneliti membagikan kembali angket *pre-test reward*setelah itu peneliti baru menerapkan *reward* dalam proses pembelajaran, *reward* disini berupa verbal dan nonverbal. Pada hari ke empat peneliti kembali mendatangi sekolah SMA Negeri 1 Bukit,

untuk mengumpulkan data sekolah dan untuk mengambil surat telah melakukan penelitian di ruang tata usaha.

Untuk lebih jelasnya, maka jadwal kegiatan peneliti dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel. 4.5**  
**Jadwal Kegiatan Penelitian**  
**SMA Negeri 1 Bukit Bener Meriah**

No (1)	Hari (2)	Tanggal (3)	Jam (4)	Kegiatan (5)
1	Rabu	24 Juli 2019	07.30 - 10.00	1. Menemui pihak sekolah di ruang Tata Usaha dan memberikan surat izin penelitian dari Dinas Pendidikan.
2	Kamis	25 Juli 2019	07.30 - 12 45	1. Menemui Guru Bimbingan Konseling 2. Mediskusikan penelitian dengan guru Bimbingan dan Konseling 3. Memberikan angket <i>pre-test game</i> pada peserta didik 4. Menerapkan <i>treatment game</i> dikelas XI IPS 2 5. Memberikan kembali angket <i>post-test game</i> .
3	Jum'at	26 Juli 2019	07.30 - 13.00	1. Membagikan angket <i>reward</i> pada peserta didik 2. Mengajar (materi tentang manajemen waktu 3. menerapkan <i>Reward</i> saat proses pembelajaran berlangsung di kelas 4. Membagikan angket <i>post-test reward</i>
4	Sabtu	27 Juli 2019	08.30 -	1. Mengumpulkan data

			10.30	sekolah 2. Mengambil surat telah melakukan penelitian
--	--	--	-------	----------------------------------------------------------

## 2. Data Hasil Penelitian Kuisisioner/Angket *Pretest* dan *Posttest* Game Siswa

kategori *game* pada siswa dikelompokkan menjadi tiga kategori, yaitu tinggi, sedang, rendah.

**Tabel 4.6**  
kategori *game* dan *rewards* siswa

No	Batas Nilai	Kategori Kecemasan
1	< 91	Tinggi
2	91-120	Sedang
3	>120	Rendah

(Sumber : Microsoft Excel 2010)

Daftar tabel 4.6 di atas, dapat dilihat bahwa nilai < 91 berada pada kategori tinggi. selanjutnya batas nilai antara 91-120 berada pada kategori sedang, selanjutnya > 120 berada pada kategori rendah.

Persentase kategori *game* siswa maka dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut ini:

$$P = \frac{F \text{ (skor yang dicapai)}}{N \text{ (jumlah skor maksimal)}} \times 100\%.^1$$

**Tabel 4.7**

kategori *game* siswa

Kategori Kecemasan	F	Persentase <i>game</i>
Tinggi	3	12%
Sedang	2	8%
Rendah	20	80%
<b>Jumlah</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan hasil tabel 4.7 di atas, menunjukkan *game* siswa di SMA Negeri 1 Bukit Bener Meriah Tahun Ajaran 2019/2020 jumlah 25 siswa yaitu terdapat 3 siswa dengan kategori tinggi berada pada persentase 12%, terdapat 2

<sup>1</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan...*, h. 95-87.

siswa dengan kategori sedang berada pada persentase 8%, terdapat 20 siswa dengan kategori rendah berada pada persentase 80%.

Hasil angket siswa yang diperoleh dari *pre-test* dan *post-test* selama penelitian dengan menerapkan *game* untuk meningkatkan motivasi siswa di SMA Negeri 1 Bukit Bener Meriah, dapat dilihat pada table 4.8 pada angket *post-test* banyak yang memilih kategori sedang dan tinggi sebagai berikut:

**Table 4.8**  
**Daftar Jumlah Angket (*Game*) *Pre-test* dan *Post-test* Siswa**

<b>NO</b>	<b>Inisial</b>	<b><i>Pre-Test</i></b>	<b>Kategori</b>	<b><i>Post-Test</i></b>	<b>Kategori</b>
1	DS	75	Sedang	76	Sedang
2	F	82	Tinggi	85	Tinggi
3	SLM	74	Sedang	75	Sedang
4	HOR	78	Sedang	80	Tinggi
5	N	76	Sedang	84	Tinggi
6	HF	78	Sedang	78	Sedang
7	F	77	Sedang	75	Sedang
8	M	78	Sedang	74	Sedang
9	NE	76	Sedang	75	Sedang
10	WP	75	Sedang	78	Sedang
11	MD	77	Sedang	90	Tinggi
12	DR	74	Sedang	78	Sedang
13	RMD	73	Sedang	78	Sedang
14	AF	77	Sedang	78	Sedang
15	N	68	Rendah	78	Sedang
16	FL	77	Sedang	78	Sedang
17	SM	78	Sedang	80	Tinggi
18	M	76	Sedang	87	Tinggi
19	RMD	76	Sedang	77	Sedang
20	YI	81	Tinggi	71	Sedang
21	WSY	73	Sedang	92	Tinggi
22	CW	63	Rendah	85	Tinggi
23	AFA	81	Tinggi	82	Tinggi
24	H	75	Sedang	83	Tinggi
25	IR	78	Sedang	79	Tinggi

Data *Pre-test* dan *Post-test* Angket *Game* Eksperimen (Tahun 2019/2020)

Berdasarkan tabel 4.8 Hasil dari angket *pre-test* dan angket *post-test* yang yang sudah diberikanebelumnya 2 siswa memilih kategori rendah dan setelah diberikan *treatmen* sudah tidak ada yang memilih kategori rendah. Pada kategori sedang 20 siswa memilih kategori sedang setelah ddiberikan *treatmen* kategori berkurang menjadi 14 siswa. Pada kategori tinggi *pre-test* 3 siswa pada *post-test* bertambah menjadi 11 siswa. Dilihat pada siswa inisial DS *pre-test* 75 dan *post-test* 76 pada kategori sedang. Siswa inisial WSY *pre-test* 73 dan *post-test* 92 pada kategori tinggi. Hasil angket *pre-test* dan angket *post-test* yang berikan:

**Tabel 4.9**  
**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

	Unstandardized Residual
N	25
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	
Mean	0E-7
Std. Deviation	3,89435981
Most Extreme Differences	
Absolute	,199
Positive	,133
Negative	-,199
Kolmogorov-Smirnov Z	,994
Asymp. Sig. (2-tailed)	,277

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

(sumber. SPSS versi 20.0)

Berdasarkan hasil pada tabel 4.9 di atas, maka diperoleh nilai uji normalitas *Kolmogorov-smirnov* data *game* siswa adalah 0,277 lebih besar dari ( $\text{sig} > 0,05$ ), sehingga dapat disimpulkan *game* berdistribusi normal.

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 PRETEST & POSTEST	25	,141	,502

Berdasarkan hasil tabel 4.10 di atas, maka dapat dilihat bahwa nilai korelasi sebelum dan sesudah diberikangame adalah 0,141 dengan signifikan 0,502.

**Tabel 4.11**  
**Uji T Pretest dan Posttest game**  
**Paired Samples Test**

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 PRETEST - POSTEST	-7,440	5,347	1,069	-9,647	-5,233	-6,957	24	,000

Dari tabel *paired samples test* tabel di atas dapat dianalisis bahwa:

Ho : tidak terdapat perbedaan *game* sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Ha : terdapat perbedaan *game* sebelum dan setelah diberikan perlakuan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

### 3. Data Hasil Penelitian Kuisiorer/Angket *Pretest* dan *PosttestReward*

Siswa

**Tabel 4.11**

**kategori *reward* siswa**

Kategori Kecemasan	F	Persentase <i>reward</i>
Tinggi	3	12%
Sedang	17	68%
Rendah	5	20%
<b>Jumlah</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan hasil tabel 4.11 di atas, menunjukkan *reward* siswa di SMA Negeri 1 Bukit Bener Meriah Tahun Ajaran 2019/2020 jumlah 25 siswa yaitu terdapat 3 siswa dengan kategori tinggi berada pada persentase 12%, terdapat 17 siswa dengan kategori sedang berada pada persentase 68%, terdapat 5 siswa dengan kategori rendah berada pada persentase 20%.

Hasil angket siswa yang diperoleh dari *pre-test* dan *post-test* selama penelitian dengan menerapkan *reward* untuk meningkatkan motivasi siswa di SMA Negeri 1 Bukit Bener Meriah, dapat dilihat pada table 4.12 pada angket *post-test* pada kategori sedang dan tinggi sebagai berikut:

**Tabel 4.12**  
**Daftar Jumlah Angket (*Reward*) *Pre-test* dan *Post-test* Siswa**

<b>NO</b>	<b>Inisial</b>	<b><i>Pretest</i></b>	<b>Kategori</b>	<b><i>Posttest</i></b>	<b>Kategori</b>
1	DS	121	Sedang	121	Sedang
2	F	117	Sedang	132	Tinggi
3	SLM	123	Sedang	132	Tinggi
4	HOR	122	Sedang	152	Tinggi
5	N	115	Sedang	131	Tinggi
6	HF	111	Rendah	120	Sedang
7	F	111	Rendah	122	Sedang
8	M	116	Sedang	137	Tinggi
9	NE	110	Rendah	142	Tinggi
10	WP	128	Tinggi	129	Tinggi
11	MD	124	Sedang	120	Sedang
12	IR	122	Sedang	119	Sedang
13	RMD	114	Sedang	126	Sedang
14	AF	108	Rendah	141	Tinggi
15	N	129	Tinggi	124	Sedang
16	FL	110	Rendah	119	Sedang
17	SM	120	Sedang	138	Tinggi
18	M	123	Sedang	143	Tinggi
19	RMD	123	Sedang	116	Sedang
20	YI	120	Sedang	134	Tinggi

21	WSY	130	Tinggi	119	Sedang
22	CW	118	Sedang	121	Sedang
23	AFA	138	Sedang	122	Sedang
24	H	126	Sedang	125	Sedang
25	IR	117	Sedang	125	Sedang

Data *Pre-test* dan *Post-test* Angket Reward Eksperimen (Tahun 2019/2020)

Berdasarkan tabel 4.12 Hasil dari angket *pre-test* dan angket *post-test* yang sudah diberikan dimana sebelumnya 5 siswa memilih kategori rendah dan setelah diberikan *treatment* sudah tidak ada yang memilih kategori rendah. Pada kategori sedang 17 siswa memilih kategori sedang setelah diberikan *treatment* kategori berkurang menjadi 14 siswa. Pada kategori tinggi *pre-test* 3 siswa pada *post-test* bertambah menjadi 11 siswa. Dilihat pada siswa inisial DS *pre-test* 121 dan *post-test* 121 pada kategori sedang. Siswa inisial M *pre-test* 123 dan *post-test* 143 pada kategori tinggi.

**Tabel 4.13**  
**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual
N		25
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0E-7
	Std. Deviation	.70620867
Most Extreme Differences	Absolute	.078
	Positive	.078
	Negative	-.077
Kolmogorov-Smirnov Z		.392
Asymp. Sig. (2-tailed)		.998

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

(sumber. SPSS versi 20.0)

Berdasarkan hasil pada tabel 4.13 di atas, maka diperoleh nilai uji normalitas *Kolmogorov-smirnov* data *Reward* siswa adalah 0,998 lebih besar dari ( $\text{sig} > 0,05$ ), sehingga dapat disimpulkan *reward* berdistribusi normal.

**Tabel 4.14**  
**Paired Samples Correlations**

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 PRETEST & POSTEST	25	,227	,275

Berdasarkan hasil tabel 4.14 di atas, maka dapat dilihat bahwa nilai korelasi sebelum dan sesudah diberikan *game* adalah 0,227 dengan signifikan 0,275.

**Tabel 4.15**  
**Uji T Pretest dan Posttest Reward**  
**Paired Samples Test**

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	PRETEST - POSTEST	-13,240	9,302	1,860	-17,080	-9,400	-7,117	24	,000

Dari tabel 4.15 *paired samples test* tabel di atas dapat dianalisis bahwa:

$H_0$  : tidak terdapat perbedaan *reward* sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

$H_a$  : terdapat perbedaan *reward* sebelum dan setelah diberikan perlakuan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

#### 4. Data Hasil Penelitian Kuisisioner/Angket *Pretest* dan *Posttest* Motivasi Belajar Siswa

**Tabel 4.16**  
kategori Motivasi Belajar siswa

Kategori Kecemasan	F	Persentase <i>reward</i>
Tinggi	4	16%
Sedang	18	72%
Rendah	3	12%
<b>Jumlah</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan hasil tabel 4.16 di atas, menunjukkan motivasi belajar siswa di SMA Negeri 1 Bukit Bener Meriah Tahun Ajaran 2019/2020 jumlah 25 siswa yaitu terdapat 4 siswa dengan kategori tinggi berada pada persentase 16%, terdapat 18 siswa dengan kategori sedang berada pada persentase 72%, terdapat 3 siswa dengan kategori rendah berada pada persentase 12%.

Hasil angket siswa yang diperoleh dari *pre-test* dan *post-test* selama penelitian dengan menerapkangame dan *reward* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di SMA Negeri 1 Bukit Bener Meriah dapat dilihat pada angket motivasi belajar pada table 4.17 angket *pos-test* dari 25 seluruh siswa memilih kategori tinggi.

**Tabel 4.17**  
Daftar Jumlah Angket (Motivasi Belajar) *Pret-test* dan *Post-test* Siswa

NO	Inisial	<i>Pretest</i>	Kategori	<i>Posttest</i>	Kategori
1	DS	95	Rendah	228	Tinggi
2	F	123	Sedang	184	Tinggi
3	SLM	109	Sedang	224	Tinggi
4	HOR	124	Sedang	198	Tinggi
5	N	111	Sedang	205	Tinggi
6	HF	126	Sedang	211	Tinggi
7	F	121	Sedang	224	Tinggi
8	M	112	Sedang	209	Tinggi
9	NE	135	Sedang	219	Tinggi
10	WP	111	Sedang	239	Tinggi

11	MD	121	Sedang	229	Tinggi
12	IR	118	Sedang	225	Tinggi
13	RMD	137	Tinggi	225	Tinggi
14	AF	134	Tinggi	201	Tinggi
15	N	102	Rendah	222	Tinggi
16	FL	135	Tinggi	222	Tinggi
17	SM	126	Sedang	243	Tinggi
18	M	90	Rendah	229	Tinggi
19	RMD	106	Sedang	228	Tinggi
20	YI	106	Sedang	243	Tinggi
21	WSY	105	Sedang	261	Tinggi
22	CW	113	Sedang	258	Tinggi
23	AFA	113	Sedang	249	Tinggi
24	H	109	Sedang	228	Tinggi
25	IR	105	Sedang	241	Tinggi

Berdasarkan tabel 4.17 Hasil dari angket *pre-test* dan angket *post-test* yang sudah diberikan dimana sebelumnya 3 siswa memilih kategori rendah dan setelah diberikan *treatment* sudah tidak ada yang memilih kategori rendah. Pada kategori sedang 18 siswa memilih kategori sedang setelah ddiberikan *treatment* hasil *posttest* tidak ada yang memilih kategori sedang.. Pada kategori tinggi *pre-test* 4 siswa pada *post-test* dari 25 siswa semua memilih kategori tinggi. Dilihat pada siswa inisial DS *pre-test* 95 dan *post-test* 228 pada kategori sedang. Siswa inisial RMD *pre-test* 137 dan *post-test* 225 pada kategori tinggi.

**Tabel 4.18**  
**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual
	N	25
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	0E-7
	Std. Deviation	11,67811290
Most Extreme Differences	Absolute	,061
	Positive	,061
	Negative	-,059
Kolmogorov-Smirnov Z		,306
Asymp. Sig. (2-tailed)		1,000

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

(sumber. SPSS versi 20.0)

Berdasarkan hasil pada tabel 4.18 di atas, maka diperoleh nilai uji normalitas *Kolmogorov-smirnov* data motivasi belajar siswa adalah 1,000 lebih besar dari ( $\text{sig} > 0,05$ ), sehingga dapat disimpulkan motivasi belajar berdistribusi normal.

**Tabel 4.19**  
**Paired Samples Correlations**

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	25	-,368	,071

Berdasarkan hasil tabel 4.19 di atas, maka dapat dilihat bahwa nilai korelasi sebelum dan sesudah diberikan motivasi belajar signifikan 0,071.

**Tabel 4.20**  
**Paired Samples Test**

		Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest – Posttest	-97,320	22,135	4,427	-106,457	-88,183	-21,983	24	,000

Dari tabel 4.20 *paired samples test* tabel di atas dapat dianalisis bahwa:

Ho: Tidak terdapat perbedaan motivasi belajar sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Ha: terdapat perbedaan motivasi belajar sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

### C. Pembahasan

*Treatment* pada penelitian dilakukan sebanyak 4 hari dan dua kali pertemuan dimulai dari tanggal 24 sampai 26 Juli 2019. Penelitian bertujuan untuk melihat seberapa besar pengaruh *game* dan *reward* untuk meningkatkan motivasi belajar pada siswa dengan memberikan kuisioner atau angket yang harus diisi oleh masing-masing peserta didik baik sebelum pemberian *treatment* ataupun sesudah *treatment*. Hasil analisis data siswa kelas eksperimen, *game* dan *reward* yang diberikan sebelum dan sesudah pembelajaran pada saat penelitian mengalami perubahan sikap siswa terhadap proses pembelajaran dapat dilihat dari nilai *post-test* yang telah dijumlahkan dan disajikan dalam tabel. Rata-rata banyak yang memilih sangat kategori sedang dan tinggi. Hal ini menunjukkan penerapan *game* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, suasana sikap mental yang telah menurun kembali bersemangat lagi.<sup>2</sup> penerapan *reward* juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa diberikan kepada siswa dengan tujuan untuk melatih keakraban untuk memberikan motivasi kepada siswa agar siswa semakin giat belajar.<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup>Sunarto, *Ice Breaker Dalam Pembelajaran Aktif* .... h. 1.

<sup>3</sup>Moh Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional* .... h. 12.

Berdasarkan data yang diperoleh dari aktivitas belajar siswa selama mengikuti proses pembelajaran mulai dari pembagian angket *gamedan reward pre-test*, penerapan *game* pada awal pembelajaran, penerapan *reward* saat proses pembelajaran berlangsung dan membagikan kembali angket *post-test* setelah pembelajaran selesai. Berdasarkan hasil dari uji normalitas, data yang diuji dari angket *gamedata pre-test* dan *post-test* dilihat bahwa nilai signifikan  $0,277 > 0,05$  maka kriteria keputusannya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hasil dari uji normalitas data yang diuji dari angket *reward* bahwa nilai signifikan *pre-test* dan *post-test*  $0,998 > 0,05$  dan nilai signifikan maka kriteria keputusannya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Maka hasil dari uji normalitas dari data tersebut adalah data terdistribusi normal. Hasil dari uji normalitas dari angket motivasi belajar bahwa nilai signifikan nilai signifikan *pre-test* dan *post-test*  $1,000 > 0,05$  dan nilai signifikan maka kriteria keputusannya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Selanjutnya hasil uji T dapat dilihat bahwa perolehan nilai sig (*2-tailed*) adalah  $0.000 < 0,05$  maka dapat diputuskan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan *game* pada proses belajar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Kemudian dilihat dari perolehan nilai sig (*2-tailed*) adalah  $0.000 < 0,05$  maka dapat diputuskan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dilihat dari perolehan nilai sig (*2-tailed*) adalah  $0.000 < 0,05$  maka dapat diputuskan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Disimpulkan dari penerapan *game* dan *reward* yang telah dilakukan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. untuk meningkatnya motivasi belajar siswa dilihat dari angket motivasi belajar *post-test* siswa dari jumlah 25 siswa semua

memilih kategori tinggi. dilihat pada saat dikelas siswa mulai belajar dengan giat saat diberikan tugas di kelas, siswa aktif berdiskusi dengan teman dikelas saat diberi tugas kelompok maupun klasikal, memperhatikan pada saat guru menjelaskan didalam kelas. Dengan kata lain, Menurut Sardiman ada beberapa indikator yang menunjukkan siswa termotivasi dalam belajar, ialah sebagai berikut: Tekun menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa), Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah orang dewasa, lebih senang bekerja mandiri, cepat bosan pada tugas-tugas rutin, dapat memertahankan pendapatnya.<sup>4</sup>

Hal ini sesuai dengan penelitian yang sebelumnya, yang dilakukan oleh Anisa Putri Utami, “Peranan *Reward* Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Dikelas V SD Islam Harapan Ibu Jakarta Selatan”. Hasil penelitian dengan adanya peranan *reward* membuat siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran IPS, siswa menjadi lebih termotivasi, senang, dan percaya diri.<sup>5</sup> Sedangkan Rian Putri Haspari, Elisabeth Christiana, dalam jurnal BK Unesa. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa *reward* yang diberikan terdiri dari *reward* verbal dan *reward* non verbal yang bervariasi. *Reward* ini terbukti dalam meningkatkan motivasi belajar anak kelompok –A di TK Islam AL-Azhar 35 Surabaya.

---

<sup>4</sup>Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar....* h. 80.

<sup>5</sup>Anisa Putri Utami “*Peranan Reward Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Di Kelas V SD Islam Harapan Ibu Jakarta Selatan*” *Skripsi*, (Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2016), h. 27.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. KESIMPULAN

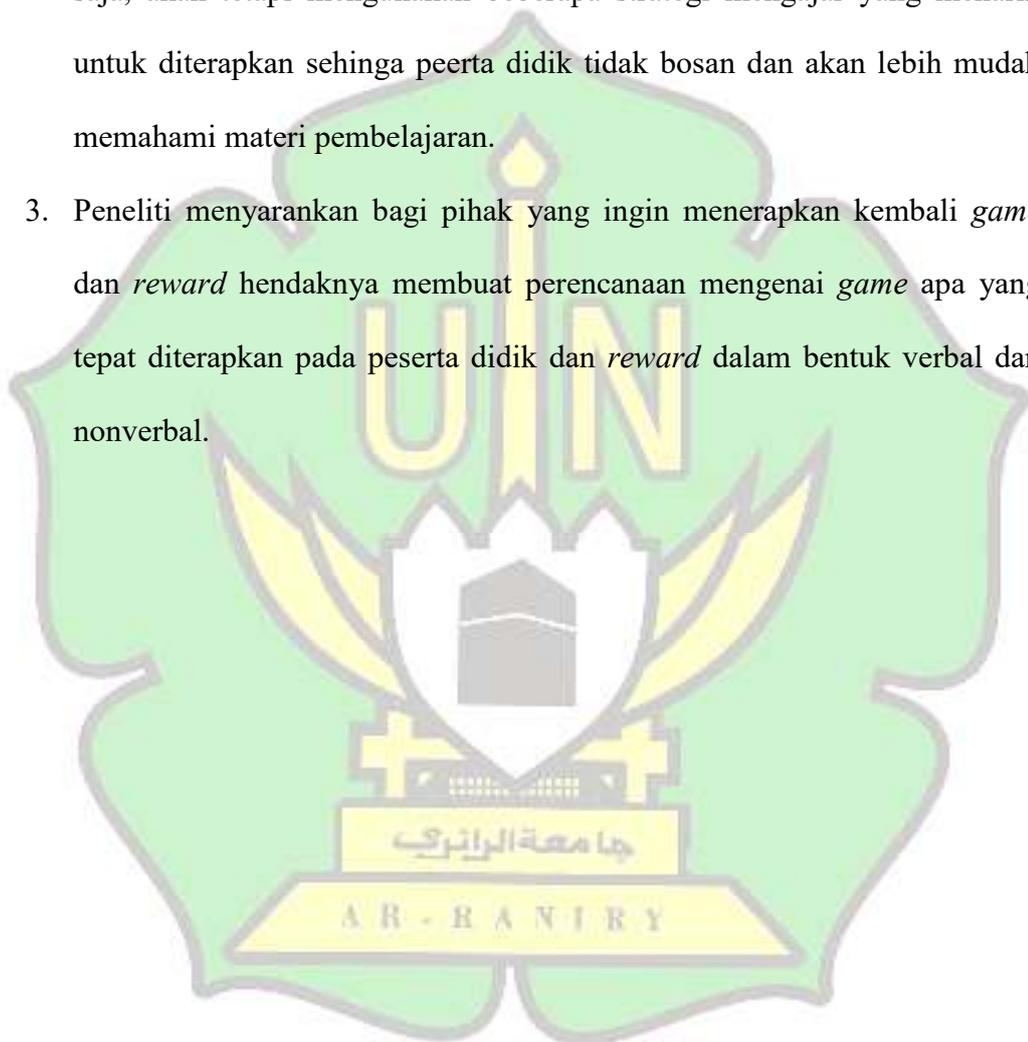
Berdasarkan analisis data hasil penelitian tentang Implementasi *Game* dan *Reward* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa kelas XI IPS 2SMA Negeri 1 Bukit Bener Meriah dapat disimpulkan:

1. Implementasi *game* pada siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Bukit Bener Meriah sebelum diberikan *treatment* berada pada kategori tinggi, sedang dan rendah.
2. Implementasi *reward* pada siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Bukit Bener Meriah sebelum diberikan *treatment* berada pada kategori tinggi, sedang dan rendah.
3. Berdasarkan dari hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa penerapan *game* dan *reward* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan *treatment*. Dapat disimpulkan ada pengaruh yang signifikan pada motivasi belajar siswa. Untuk melihat meningkatnya motivasi belajar siswa dilihat dari angket motivasi belajar *post-test* siswa dari jumlah 25 siswa semua memilih kategori tinggi.

#### B. SARAN

Dari hasil penelitian dan kesimpulan yang diperoleh, maka peneliti menunjukkan beberapa saran sebagai perbaikan dimasa yang akan datang:

1. Diharapkan kepada guru bimbingan konseling dan gurumapel lainnya, agar dapat mengimplementasikan *game* dan *reward* pada siswa saat proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Dalam mengajar hendaknya guru tidak hanya berpatokan pada satu strategi saja, akan tetapi menggunakan beberapa strategi mengajar yang menarik untuk diterapkan sehingga peerta didik tidak bosan dan akan lebih mudah memahami materi pembelajaran.
3. Peneliti menyarankan bagi pihak yang ingin menerapkan kembali *game* dan *reward* hendaknya membuat perencanaan mengenai *game* apa yang tepat diterapkan pada peserta didik dan *reward* dalam bentuk verbal dan nonverbal.



## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006 *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: BumiAksara.
- Alisuf Sabri. 2007. *Psikologi pendidikan*. Jakarta: PedomanIlmu Jaya.
- Anas Sudijono. 2005. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Gravindo Persada.
- Andri Arif Kustiawan, Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*. (Jawa Timur: CV. AE Media Grafika).
- Anisa Putri Utami. 2016. “Peranan Reward Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Di Kelas V SD Islam Harapan Ibu Jakarta Selatan” *Skripsi*, (Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah).
- Arifin H.M. 1979. *Pokok-Pokok Bimbingan dan Penyuluhan Agama*. Jakarta: Bulan Bintang.
- Siti Asmiatun, Astrid Novita Pustri. 2017. *Belajar Membuat Game 2D 3D Menggunakan Unity*. Yogyakarta: Cv Budi Utama.
- Buchari Alma. 2008. *Pemasaran Jasa Pendidikan Yang Berfokus Pada Mutu*. Bandung: Alfabeta.
- Catharina Tri Anni. 2006. *Psikologi Belajar*. Semarang : UPT Unnes Press.
- Christianus Sigit. 2010. *Seri Belajar Kilat SPSS 18*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Darmawati. 2013. *Diklat Strategi Belajar Mengajar*. Banda Aceh : Universitas Serambi Mekah.
- Departemen Agama RI. 2004. *Al-Qur'an dan Terjemahnya*. Bandung: Syaamil Cipta Media.
- Dian Nurdiana, Andri Suryadi. 2017. *Perancang Game Budayaku Indonesiaku Menggunakan Metode MDLC*. Vol 3, No 2 September 2017. h. 39.
- Fitri Rahmi. *Tugas Makalah Kelompok MP3M : Penelitian Kuantitatif*, Januari 2013.

## DOKUMENTASI

a. Kegiatan siswa kelas eksperimen sedang menjawab soal *pre – test*



b. Kegiatan guru membagi kelompok



c. Kegiatan siswa kelas eksperimen sedang menjawab soal *post– test*



d. Kegiatan guru sedang menjelaskan materi pembelajaran



e. Kegiatan siswa kelas eksperimen sedang menjawab soal *post-*



f. Kegiatan pembagian *reward* pada siswa yang bertahan dalam bermain *game*



g. Kegiatan pembagian *reward* pada siswa yang aktif dikelas



h. Kegiatan pembagian *reward* pada siswa yang sering bertanya dikelas



i. Kegiatan pembagian *reward* pada siswa yang aktif menambah jawaban teman dikelas

