

BAB IV

LAPORAN HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Latar Belakang Berdirinya Lokasi Penelitian

SMK Muhammadiyah 3 Banjarmasin beralamatkan di Jalan Mangga III Rt. 22 No. 48 Kecamatan Banjarmasin Timur Kotamadya Banjarmasin Propinsi Kalimantan Selatan.

SMK Muhammadiyah 3 Banjarmasin secara resmi didirikan pada tahun 2003 berdasarkan surat keputusan Kepala Dinas Pendidikan 436.1/097-DM/Dipendidik/2003 tanggal 9 April 2003 dengan nama SMK Muhammadiyah 3 Banjarmasin.

Batas-batas dari sekolah ini adalah SMA Muhammadiyah Banjarmasin di sebelah utara, di sebelah selatan adalah rumah warga, di sebelah timur adalah rumah warga dan di sebelah barat adalah Jalan Mangga III.

Kepala SMK Muhammadiyah 3 Banjarmasin adalah Drs. Muhammad Yusuf (NIP: 19651110 199303 1 007), beliau menjabat sebagai kepala sekolah sejak tahun 2005 sampai dengan sekarang.

2. Keadaan Guru dan Staf Tata Usaha

SMK Muhammadiyah 3 Banjarmasin pada tahun pelajaran 2008/2009 terdapat 24 orang tenaga pengajar dengan latar belakang yang berbeda (lihat pada lampiran 8).

Staf tata usaha SMK Muhammadiyah 3 Banjarmasin tahun pelajaran 2008/2009 terdiri dari 3 orang (lihat pada lampiran 9).

3. Keadaan dan Jumlah Siswa

Secara keseluruhan keadaan siswa SMK Muhammadiyah 3 Banjarmasin tahun pelajaran 2008/2009 berjumlah 182 orang yang terdiri dari 88 orang laki-laki dan 94 orang perempuan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.1. Jumlah Siswa SMK Muhammadiyah 3 Banjarmasin

Jurusan	Kelas X Jumlah Murid		Kelas XI Jumlah Murid		Kelas XII Jumlah Murid		Jumlah Murid		Total
	L	P	L	P	L	P	L	P	
Teknik Komputer dan Jaringan	45	53	34	29	9	12	88	94	182

Sumber: Dokumen SMK Muhammadiyah 3 Banjarmasin

4. Sarana dan Prasarana Sekolah

SMK Muhammadiyah 3 Banjarmasin dibangun di atas lahan seluas 2.918 m² dengan konstruksi bangunan permanen dan semi permanen. Secara umum sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah sudah cukup memadai dalam menunjang proses belajar mengajar. Keadaan sarana dan prasarana di SMK Muhammadiyah 3 Banjarmasin dapat dilihat pada lampiran 10.

B. Penyajian Data

1. Persepsi Siswa terhadap Penerapan *Reward and Punishment* pada Pembelajaran Matematika

a. Pemahaman Siswa terhadap Tujuan Penerapan *Reward*

Tabel 4.2. Pemahaman Siswa terhadap Tujuan Penerapan *Reward*

No	Kategori	F	%
1.	Tinggi (Sangat baik)	39	61,9
2.	Sedang (Cukup baik)	12	19,05
3.	Rendah (Kurang baik)	12	19,05
Jumlah		63	100

Dari data tersebut diketahui bahwa pemahaman siswa terhadap tujuan penerapan *reward* dikategorikan tinggi dengan persentase yang tinggi (61,9%).

Dari hasil wawancara dengan guru matematika diketahui bahwa guru senantiasa berusaha menjelaskan kepada siswa bahwa guru akan selalu menghargai siswa yang berprestasi dan siswa yang selalu menunjukkan perilaku yang baik yang mendukung pembelajaran.

b. Pemahaman Siswa terhadap Tujuan Penerapan *Punishment*

Tabel 4.3. Pemahaman Siswa terhadap Tujuan Penerapan *Punishment*

No	Kategori	F	%
1.	Tinggi (Sangat baik)	52	82,5
2.	Sedang (Cukup baik)	2	3,2
3.	Rendah (Kurang baik)	9	14,3
Jumlah		63	100

Dari data tersebut diketahui bahwa pemahaman siswa terhadap tujuan penerapan *punishment* dikategorikan tinggi dengan persentase yang sangat tinggi (82,5%).

Dari hasil wawancara dengan guru matematika diketahui bahwa guru selalu berusaha menjelaskan kepada siswa bahwa *punishment* yang diberikan guru tidak lain adalah demi kebaikan siswa itu sendiri supaya siswa tidak mengulangi lagi perilaku yang buruk yang dapat mengganggu pembelajaran.

c. Frekuensi Siswa Memperoleh *Reward*

Tabel 4.4. Frekuensi Siswa Memperoleh *Reward*

No	Kategori	F	%
1.	Tinggi (Sangat baik)	8	12,7
2.	Sedang (Cukup baik)	32	50,8
3.	Rendah (Kurang baik)	23	36,5
Jumlah		63	100

Dari data tersebut diketahui bahwa frekuensi siswa memperoleh *reward* dikategorikan sedang dengan persentase yang sedang (50,8%).

Dari hasil wawancara dengan guru matematika diketahui bahwa guru selalu berusaha memberikan *reward* kepada siswa yang berprestasi dan siswa yang menunjukkan perilaku yang baik dalam pembelajaran matematika.

d. Frekuensi Siswa Memperoleh *Punishment*

Tabel 4.5. Frekuensi Siswa Memperoleh *Punishment*

No	Kategori	F	%
1.	Tinggi (Sangat baik)	9	14,3
2.	Sedang (Cukup baik)	38	60,3
3.	Rendah (Kurang baik)	16	25,4
Jumlah		63	100

Dari data tersebut diketahui bahwa frekuensi siswa memperoleh *punishment* dikategorikan sedang dengan persentase yang tinggi (60,3%).

Dari hasil wawancara dengan guru matematika diketahui bahwa guru tidak akan segan-segan untuk memberikan *punishment* kepada siswa yang menunjukkan perilaku yang buruk dalam pembelajaran matematika.

Dari hasil observasi peneliti di dalam kelas saat pembelajaran berlangsung diketahui bahwa *punishment* diberikan guru kepada siswa yang berperilaku buruk pada saat pembelajaran matematika berlangsung dan *punishment* diberikan juga kepada siswa yang melanggar disiplin sekolah seperti tata tertib berseragam, dan disiplin waktu masuk kelas. *Punishment* yang diberikan guru baik secara verbal (ucapan) seperti teguran, bentakan, dan sebagainya, maupun *punishment* secara non verbal seperti menyuruh siswa berdiri di depan kelas dan menyuruh siswa keluar kelas.

e. Tingkat Perhatian Siswa terhadap *Reward*

Tabel 4.6. Tingkat Perhatian Siswa Terhadap *Reward*

No	Kategori	F	%
1.	Tinggi (Sangat baik)	24	38,1
2.	Sedang (Cukup baik)	35	55,6
3.	Rendah (Kurang baik)	4	6,3
Jumlah		63	100

Dari data tersebut diketahui bahwa perhatian siswa terhadap *reward* dikategorikan sedang dengan persentase yang sedang (55,6%).

f. Tingkat Perhatian Siswa terhadap *Punishment*

Tabel 4.7. Tingkat Perhatian Siswa terhadap *Punishment*

No	Kategori	F	%
1.	Tinggi (Sangat baik)	36	57,1
2.	Sedang (Cukup baik)	22	34,9
3.	Rendah (Kurang baik)	5	8
Jumlah		63	100

Dari data tersebut diketahui bahwa perhatian siswa terhadap *punishment* dikategorikan tinggi dengan persentase yang sedang (57,1%).

g. Perasaan Siswa terhadap *Reward*

Tabel 4.8. Perasaan Siswa terhadap *Reward*

No	Kategori	F	%
1.	Tinggi (Sangat baik)	26	41,3
2.	Sedang (Cukup baik)	24	38,1
3.	Rendah (Kurang baik)	13	20,6
Jumlah		63	100

Dari data tersebut diketahui bahwa perasaan siswa terhadap reward dikategorikan tinggi dengan persentase yang sedang (41,3%).

h. Perasaan Siswa terhadap *Punishment*

Tabel 4.9. Perasaan Siswa terhadap *Punishment*

No	Kategori	F	%
1.	Tinggi (Sangat baik)	35	55,6
2.	Sedang (Cukup baik)	21	33,3
3.	Rendah (Kurang baik)	7	11,1
Jumlah		63	100

Dari data tersebut diketahui bahwa perasaan siswa terhadap *punishment* dikategorikan tinggi dengan persentase yang sedang (55,6%).

i. Kebutuhan Siswa terhadap *Reward*

Tabel 4.10. Kebutuhan Siswa terhadap *Reward*

No	Kategori	F	%
1.	Tinggi (Sangat baik)	31	49,2
2.	Sedang (Cukup baik)	18	28,6
3.	Rendah (Kurang baik)	14	22,2
Jumlah		63	100

Dari data tersebut diketahui bahwa kebutuhan siswa terhadap *reward* dikategorikan tinggi dengan persentase yang sedang (49,2%).

j. Kebutuhan Siswa terhadap *Punishment*

Tabel 4.11. Kebutuhan Siswa terhadap *Punishment*

No	Kategori	F	%
1.	Tinggi (Sangat baik)	19	30,2
2.	Sedang (Cukup baik)	23	36,5
3.	Rendah (Kurang baik)	21	33,3
Jumlah		63	100

Dari data tersebut diketahui bahwa kebutuhan siswa terhadap *punishment* dikategorikan sedang dengan persentase yang rendah (36,5%).

Setelah dilakukan penilaian secara menyeluruh terhadap hasil angket yang mengukur tingkat persepsi siswa terhadap penerapan *reward and punishment* pada pembelajaran matematika dengan cara memberikan skor terhadap jawaban yang dipilih

oleh siswa berdasarkan ketentuan yang telah ditetapkan, maka diperoleh distribusi frekuensi skor angket siswa seperti pada tabel berikut:

Tabel 4.12. Distribusi Frekuensi Skor Angket Responden

No	X	f	fX
1	16	7	112
2	17	1	17
3	18	1	18
4	19	4	76
5	20	4	80
6	21	8	168
7	22	8	176
8	23	14	322
9	24	9	216
10	25	6	150
11	26	1	26
Jumlah		63	1361

Rata-rata skor angket siswa:

$$\begin{aligned}
 M &= \frac{\sum fX}{N} \\
 &= \frac{1361}{63} \\
 &= 22
 \end{aligned}$$

Keterangan:

M = Mean/Nilai Rata-Rata

N = Jumlah Siswa

f = Frekuensi

X = Skor Angket Siswa

Jadi rata-rata skor angket siswa adalah 22 atau berada pada tingkatan sedang.

Apabila skor angket di atas dikelompokkan berdasarkan ketentuan yang telah ditetapkan sehingga diperoleh gambaran umum tingkat persepsi siswa terhadap penerapan *reward and punishment* pada pembelajaran matematika dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.13. Distribusi Frekuensi Tingkat Persepsi Siswa Kelas XI SMK Muhammadiyah 3 Banjarmasin

No	Rentang Skor Angket	Tingkat Persepsi	F	%
1	24-30	Tinggi	16	25
2	17-23	Sedang	40	64
3	10-16	Rendah	7	11
Jumlah			63	100

Dari tabel distribusi frekuensi diatas dapat terlihat bahwa tingkat persepsi siswa terhadap penerapan *reward and punishment* pada pembelajaran matematika sebagian besar berada pada tingkat sedang, yaitu dengan presentase yang tinggi (sebesar 64%).

Prestasi belajar matematika siswa kelas XI SMK Muhammadiyah 3 Banjarmasin dilihat dari nilai rapor mata pelajaran matematika siswa pada semester genap tahun pelajaran 2008/2009.

Setelah dilakukan dokumentasi terhadap nilai rapor mata pelajaran matematika siswa yang dijadikan responden dalam penelitian ini, maka diperoleh data seperti pada tabel berikut ini:

Tabel 4.14. Prestasi Belajar Matematika Siswa

Y	f	fY
4,8	1	4,8
5	1	5
5,4	1	5,4

5,5	1	5,5
5,9	1	5,9
6	14	84
6,2	2	12,4

Lanjutan Tabel 4.14. Prestasi Belajar Matematika Siswa

Y	f	fY
6,3	15	94,5
6,5	6	39
6,7	10	67
7	4	28
7,2	1	7,2
7,3	3	21,9
7,4	1	7,4
7,5	1	7,5
8	1	8
	$\Sigma = N = 63$	403,5

Nilai rata-rata prestasi belajar matematika siswa:

$$M = \frac{\sum fY}{N} = \frac{403,5}{63} = 6,4$$

Keterangan:

M : Mean/Nilai Rata-Rata

N : Jumlah Siswa

f : Frekuensi

Y : Nilai Prestasi Belajar Matematika Siswa

Jadi rata-rata nilai rapor matematika siswa adalah 6,4 atau berada pada kualifikasi cukup baik.

Apabila nilai rapor matematika responden dikelompokkan berdasarkan ketentuan yang telah ditetapkan, sehingga diperoleh gambaran umum prestasi belajar matematika siswa kelas XI SMK Muhammadiyah 3 Banjarmasin seperti pada tabel berikut:

Tabel 4.15. Distribusi Frekuensi Tingkat Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas XI SMK Muhammadiyah 3 Banjarmasin

No	Rentang Nilai Rapor	Tingkat Prestasi	f	%
1	8–10	Sangat Baik	1	2
2	7–7,9	Baik	10	15
3	6–6,9	Cukup Baik	47	75
4	5–5,9	Kurang Baik	4	6
5	0–4,9	Tidak Baik	1	2

Dari tabel di atas terlihat bahwa sebagian besar prestasi belajar siswa kelas XI SMK Muhammadiyah 3 Banjarmasin berada pada kualifikasi cukup baik yaitu dengan presentase yang tinggi (sebesar 75%).

Berdasarkan Standar Ketuntasan Belajar Minimal (SKBM) atau Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran matematika di SMK Muhammadiyah 3 Banjarmasin yakni dengan nilai 6, maka dari tabel di atas dapat dilihat bahwa sebagian besar jumlah siswa (sebesar 92%) dapat memenuhi SKBM/KKM yang ditetapkan oleh sekolah.

C. Analisis Data

Berdasarkan data yang diperoleh terlihat bahwa prestasi belajar matematika

siswa SMK Muhammadiyah 3 Banjarmasin pada semester genap tahun pelajaran 2008/2009 berada pada kualifikasi cukup baik yakni dengan nilai rata-ratanya adalah 6,4.

Dari data tersebut juga didapatkan bahwa 36 orang siswa dari sampel mendapatkan nilai di bawah rata-rata, dan 27 orang siswa mendapatkan nilai di atas rata-rata.

Adapun tingkat persepsi siswa terhadap penerapan *reward and punishment* secara umum dikategorikan sedang dengan persentase yang tinggi.

Pemahaman siswa terhadap tujuan *reward and punishment* dikategorikan tinggi. Perasaan siswa terhadap *reward and punishment* dikategorikan tinggi. Perhatian siswa terhadap *punishment* dikategorikan tinggi. Kebutuhan siswa terhadap *reward* juga dikategorikan tinggi. Frekuensi siswa memperoleh *reward and punishment* dikategorikan sedang. Perhatian siswa terhadap *reward* dikategorikan sedang. Demikian pula dengan kebutuhan siswa terhadap *punishment* juga dikategorikan sedang.

Dari hasil di atas belum terlihat jelas korelasi antara persepsi siswa terhadap penerapan *reward and punishment* pada pembelajaran matematika dengan prestasi belajar matematika siswa. Untuk melihat hubungan tersebut terlebih dahulu kita harus membuat tabel nilai siswa berdasarkan tingkat persepsi siswa seperti berikut ini:

Tabel 4.16. Prestasi Belajar Matematika Siswa Berdasarkan Tingkat Persepsi Siswa terhadap Penerapan *Reward and Punishment* pada Pembelajaran Matematika

Statistik	Persepsi Siswa
-----------	----------------

	Tinggi	Sedang	Rendah
	6,5	7,4	6,2
	6,7	6,7	6
	6,7	6	6
	6	6,7	6
	6,5	6,7	6
	6,3	6,7	6
	7,5	6,7	6
	7,3	8	
	6,3	6,3	
	6,3	6,7	

Lanjutan Tabel 4.16. Prestasi Belajar Matematika Siswa Berdasarkan Tingkat Persepsi Siswa terhadap Penerapan *Reward and Punishment* pada Pembelajaran Matematika

Statistik	Persepsi Siswa		
	Tinggi	Sedang	Rendah
	6,3	6,7	
	7	6,5	
	7	6,5	
	7	6,2	
	6,3	6,3	
	6,3	6,5	
		6	
		6,5	
		6	
		6	
		5,5	
		5,9	
		6,3	
		6	
		7,2	
		6	
		6,3	
		7,3	
		6,3	
		7,3	
		4,8	
		7	
		6,7	
		6	
		5,4	
		6,3	
		5	

		6,3	
		6,3	
		6,3	
Σ	106	255,3	42,2
n	16	40	7
P	0,25	0,64	0,11
M	6,63	6,38	6,03

Dilihat dari distribusi prestasi belajar matematika siswa berdasarkan tingkat persepsi siswa diperoleh:

- Siswa yang memiliki tingkat persepsi yang tinggi (sebanyak 25%) memperoleh prestasi belajar matematika dengan rata-rata nilai rapor 6,63.
- Siswa yang memiliki tingkat persepsi yang sedang (sebanyak 64%) memperoleh prestasi belajar matematika dengan rata-rata nilai rapor 6,38.
- Siswa yang memiliki tingkat persepsi yang rendah (sebanyak 11%) memperoleh prestasi belajar matematika dengan rata-rata nilai rapor 6,03.

Dari hasil di atas terlihat bahwa terdapat perbedaan prestasi belajar matematika antara tiap tingkat persepsi siswa dan tergambar bahwa tingkat prestasi belajar matematika siswa bergerak berbanding lurus dengan tingkat persepsi siswa. Hal ini merupakan indikasi awal yang mendukung dugaan bahwa terdapat korelasi yang positif antara persepsi siswa terhadap penerapan *reward and punishment* pada pembelajaran matematika dengan prestasi belajar matematika siswa. Namun hal ini perlu dipastikan dengan mencari nilai r korelasi triserial.

Persepsi siswa tersebut kemudian akan dihubungkan dengan prestasi belajar

matematika siswa. Untuk mengetahui korelasi antara persepsi siswa terhadap penerapan *reward and punishment* dengan prestasi belajar matematika siswa akan digunakan perhitungan korelasi *triserial*, karena meneliti korelasi antara dua variabel yaitu variabel yang berskala ordinal yakni persepsi, dan variabel yang berskala interval yakni prestasi belajar, dimana gejala ordinalnya dibagi dalam tiga tingkatan atau golongan

Kemudian dilakukan perhitungan untuk mencari korelasi antara persepsi siswa terhadap penerapan *reward and punishment* pada pembelajaran matematika dengan prestasi belajar matematika siswa kelas XI SMK Muhammadiyah 3 Banjarmasin. Untuk mencari korelasi tersebut diperlukan beberapa langkah yang harus dikerjakan. Langkah-langkah tersebut adalah sebagai berikut:

1. Merumuskan hipotesis nihil (H_0) dan hipotesis alternatif (H_a), yakni:

- Tidak ada korelasi antara persepsi siswa terhadap penerapan *reward and punishment* pada pembelajaran matematika dengan prestasi belajar matematika siswa kelas XI SMK Muhammadiyah 3 Banjarmasin. (H_0)
- Semakin tinggi persepsi siswa terhadap penerapan *reward and punishment* pada pembelajaran matematika maka akan semakin tinggi pula prestasi belajar matematika siswa kelas XI SMK Muhammadiyah 3 Banjarmasin.
(H_a)

Membuat tabel kerja r serial

Tabel 4.17. Tabel Kerja r Serial

Jenjang	N	P	o	or - ot	$(or - ot)^2$	$\frac{(or - ot)^2}{P}$	M	$(or - ot).M$
---------	---	---	---	---------	---------------	-------------------------	---	---------------

tinggi	16	0,250	0	0,31778	0,10098	0,40392	6,63	2,10688
sedang	40	0,640	0,31778	-0,12974	0,01683	0,02630	6,38	-0,82774
rendah	7	0,110	0,18804	-0,18804	0,03536	0,32145	6,03	-1,13388
			0					
Total	63	1,00				0,75167		0,14526

2. Mencari Standar Deviasi Total, dengan rumus

Tabel 4.18. Tabel Kerja untuk Mencari Standar Deviasi Total

X	f	fX	X ²	f.X ²
4,8	1	4,8	23,04	23,04
5	1	5	25	25
5,4	1	5,4	29,16	29,16
5,5	1	5,5	30,25	30,25
5,9	1	5,9	34,81	34,81
6	14	84	36	504
6,2	2	12,4	38,44	76,88
6,3	15	94,5	39,69	595,35
6,5	6	39	42,25	253,5
6,7	10	67	44,89	448,9
7	4	28	49	196
7,2	1	7,2	51,84	51,84
7,3	3	21,9	53,29	159,87
7,4	1	7,4	54,76	54,76
7,5	1	7,5	56,25	56,25
8	1	8	64	64
	$\Sigma = N = 63$	403,5		2603,61

$$\begin{aligned}
SD.total &= \sqrt{\frac{\sum fX^2}{N} - \left(\frac{\sum fX}{N}\right)^2} \\
&= \sqrt{\frac{2603,61}{63} - \left(\frac{403,5}{63}\right)^2} \\
&= \sqrt{41,327 - (6,405)^2} \\
&= \sqrt{41,327 - 41,024} \\
&= \sqrt{0,303} \\
&= 0,55
\end{aligned}$$

3. Menyelesaikan rumus *triserial*

$$\begin{aligned}
r.tris &= \frac{\sum (or - ot)(M)}{SDtotal \sum \left\{ \frac{(or - ot)^2}{P} \right\}} \\
&= \frac{0,14526}{0,55 \times 0,75167} \\
&= \frac{0,14526}{0,41342} \\
&= 0,35136
\end{aligned}$$

Hasil perhitungan korelasi triserial menghasilkan nilai $r = 0,35136$. Nilai tersebut menunjukkan adanya korelasi ke arah positif, artinya terdapat korelasi positif antara persepsi siswa terhadap penerapan *reward and punishment* pada pembelajaran

matematika dengan prestasi belajar matematika siswa sebesar 0,35136.

Koefisien korelasi yang diperoleh dengan menggunakan rumus *triserial* ini dipandang agak terlalu tinggi dibandingkan dengan *r* yang sebenarnya, maka perlu dikoreksi dengan rumus korelasi karena *chotomisasi* berikut:

$$\begin{aligned} r.ch &= r.tris \sqrt{\sum \left\{ \frac{(or - ot)^2}{P} \right\}} \\ &= 0,35136 \times \sqrt{0,75167} \\ &= 0,35136 \times 0,86699 \\ &= 0,305 \end{aligned}$$

Kita dapatkan nilai dari *r.ch* sebesar 0,305. Nilai dari *r.ch* dipandang terlalu rendah dari *r product moment* dan perlu dikoreksi menggunakan tabel karena *chotomisasi*. Karena *chotomisasi triserial* menggunakan 3 kategori, maka *r.ch* sebesar 0,305 faktor korelasinya adalah 1,044. kemudian faktor korelasi ini dikenakan pada *r.ch* = 0,305 dan hasilnya adalah: $(0,305) \cdot (1,044) = 0,318$.

Setelah dilakukan koreksi terhadap nilai *r* korelasi *triserial*, maka diperoleh nilai *r* = 0,318. Berdasarkan tabel interpretasi nilai *r*, nilai *r* = 0,318 termasuk dalam kategori korelasi yang dikategorikan rendah, artinya terdapat korelasi yang rendah antara persepsi siswa terhadap penerapan *reward and punishment* pada pembelajaran matematika dengan prestasi belajar matematika siswa.

Sebagaimana yang telah disebutkan, penelitian akan menguji analisis yang telah

disusun yaitu:

- Hipotesis nihil (H_0) yang berbunyi: “Tidak ada korelasi antara persepsi siswa terhadap penerapan *reward and punishment* pada pembelajaran matematika dengan prestasi belajar kelas XI SMK Muhammadiyah 3 Banjarmasin”. (H_0)
- Hipotesis alternatif yang berbunyi: “Semakin tinggi persepsi siswa terhadap penerapan *reward and punishment* pada pembelajaran matematika maka akan semakin tinggi pula prestasi belajar matematika siswa kelas XI SMK Muhammadiyah 3 Banjarmasin.”. (H_a)

Untuk itu perlu dilakukan uji signifikansi dengan membandingkan nilai r hasil perhitungan dengan nilai r pada tabel. Nilai r tersebut kita konsultasikan dengan tabel kritik *r product moment*:

- Pada interval kepercayaan 95% = 0,254
- Pada interval kepercayaan 99% = 0,330

Dari perhitungan diperoleh nilai $r = 0,318$ sedangkan pada tabel harga kritik dari *r product moment* dengan taraf signifikansi 95% diperoleh nilai $r = 0,254$. Dengan demikian r hitung $>$ r tabel. Berdasarkan ketentuan uji hipotesis yang telah ditentukan, maka hipotesis alternatif (H_a) diterima dan Hipotesis nihil (H_0) ditolak.

Dengan demikian hasil dari uji analisis dalam penelitian ini adalah pada taraf signifikansi 95% terdapat korelasi yang signifikan antara persepsi siswa terhadap penerapan *reward and punishment* pada pembelajaran matematika dengan prestasi belajar matematika siswa.

Peneliti menyimpulkan bahwa persepsi siswa terhadap penerapan *reward and punishment* pada pembelajaran matematika turut mempengaruhi prestasi belajar matematika siswa tersebut, faktor-faktor yang mempengaruhi tersebut baik faktor internal dari dalam diri siswa itu sendiri, maupun faktor eksternal yang berasal dari luar diri siswa.

Hal ini bisa dipahami karena proses belajar itu dipengaruhi oleh banyak faktor yang saling terkait satu sama lain. Masalah motivasi adalah salah satu dari deretan faktor tersebut. Motivasi dalam belajar berhubungan dengan timbulnya keinginan untuk belajar, dalam arti itu motivasi adalah hal yang pokok untuk belajar.¹ Motivasi dapat berfungsi sebagai pendorong usaha dalam pencapaian prestasi. Seseorang melakukan suatu usaha karena adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik. Dengan kata lain, dengan adanya usaha yang tekun dan terutama didasari adanya motivasi, maka seseorang yang belajar itu akan dapat melahirkan prestasi yang baik. Intensitas motivasi seorang siswa akan sangat menentukan tingkat pencapaian prestasi belajarnya.²

Salah satu tanggung jawab guru yang terpenting adalah merencanakan pengajarannya sebegitu rupa sehingga dapat memotivasi (mendorong) murid-muridnya menuju usaha-usaha yang lebih besar dalam penguasaan bahan-bahan pelajaran.³ Usaha guru untuk membantu meningkatkan motivasi belajar siswa diantaranya adalah dengan

¹ Wayan Ardhana, *Pokok-Pokok Ilmu Jiwa Umum*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1985), h.180.

² Sardiman A.M., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007), h. 85-86.

³ Wayan Ardhana, *op. cit*, h. 181.

pemberian *reinforcement* (penguatan) yang dalam hal ini adalah *reward and punishment*, dengan harapan agar siswa lebih bergairah lagi dalam belajar sehingga diperoleh prestasi belajar yang lebih baik.

Akan tetapi keberhasilan guru dalam menerapkan *reward and punishment* tidak terlepas dari seberapa besar tanggapan dan pemahaman siswa terhadap maksud dari pemberian *reward and punishment* itu sendiri. Hal tersebut terangkum dalam satu kesatuan persepsi siswa.

Hakekat persepsi adalah proses kognitif yang dialami oleh setiap orang dalam memahami informasi tentang lingkungannya melalui semua panca inderanya. Jadi, semua persepsi adalah proses kognitif yang kompleks dan menghasilkan suatu gambaran yang unik tentang kenyataan yang relatif atau barangkali sangat berbeda dengan kenyataan yang sesungguhnya (Toha, 1983). Persepsi meliputi juga kognisi (pengetahuan), jadi persepsi mencakup penafsiran objek, tanda dan orang dari sudut pengalaman yang bersangkutan. Dengan kata lain persepsi mencakup penerimaan stimulus (*input*), pengorganisasian stimulus dan penerjemahan atau penafsiran stimulus yang telah diorganisasi dengan cara yang dapat mempengaruhi perilaku dan membentuk sikap.

Dalam proses interaksi belajar mengajar, peranan motivasi intrinsik dan ekstrinsik sangat diperlukan. Kedua macam motivasi ini akan mempengaruhi aktivitas belajar siswa. Guru harus bisa membangkitkan semangat belajar siswa dengan memanfaatkan kedua macam motivasi tersebut. Namun yang harus guru ingat adalah bahwa untuk memotivasi ekstrinsik kadang-kadang tepat dan kadang-kadang juga bisa

kurang sesuai. Untuk itu semua tergantung kepada guru bagaimana memanfaatkan bentuk-bentuk motivasi ekstrinsik itu sebagai alat motivasi dan sesuai dengan kemampuan, situasi dan kondisi psikologis siswa.⁴

Bila guru berhasil mengaktifkan dan menggairahkan siswa dalam belajar, maka guru telah berhasil memotivasi siswa, yang pada gilirannya akan mempengaruhi prestasi belajar siswa. Dalam makna yang demikian, maka antara prestasi belajar dan motivasi terjadi hubungan sebab akibat, hubungan kausalitas.⁵

⁴ Syaiful Bahri Djamarah, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1994), h. 29.

⁵ *Ibid.*, h. 31.