

Pengaruh Interaksi Edukatif dan Reward Punishment Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

Agil Nanda Pariangan

Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung | agi.pariangan123@gmail.com

Abstrak

Konsep dan pelaksanaan pendidikan terdapat beberapa komponen yang terdapat di dalam sebuah pendidikan yaitu pendidik, peserta didik, kurikulum, proses belajar mengajar dan serana-praserana. Dari beberapa komponen-komponen pendidikan yang di sebutkan di atas yang sangat vital yaitu pada proses pembelajaran, karena di dalam komponen proses pembelajaran ini terjadi interaksi edukatif antara guru dan murid. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pentingnya untuk menerapkan interaksi edukatif dan reward punishment yang tepat agar dapat meningkatkan hasil belajar. Seorang guru dituntut agar mampu menggunakan sebagai macam keterampilan, strategi, dan alat bantu saat sedang berinteraksi dengan peserta didik. Alat bantu yang dimaksud didalam penelitian merupakan reward dan punishment. Jenis penelitian didalam penelitian ini merupakan jenis penelitian asosiasiif hubungan kausal dengan pendekatan Kuantitatif deskriptif. Populasi didalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SD Negeri 4 Kuripan pada tahun pelajaran 2021-2022 yang berjumlah 113 peserta didik, sampel nya 28 peserta didik dan tehnik pengambilan sampel menggunakan randem sampling atau secara acak. Tehnik pengumpulan data didalam penelitian ini menggunakan angket, wawancara dan dokumentasi. Data yang didapatkan dianalisis dengan menggunakan tehnik analisis data berupa analisis normalitas, linieritas, regresi berganda dan koefisien determinan.

Kata Kunci: *Interkasi Edukatif, PAI, Reward Punishment*

The Effect of Educational Interaction and Reward Punishment on Student Learning Outcomes in Islamic Religious Education

Abstract

In the concept and implementation of education there are several components contained in an education, namely educators, students, curriculum, teaching and learning process and facilities. Of the several educational components mentioned above, the most vital is in the learning process, because in this component of the learning process there is an educational interaction between teachers and students. Educational interaction is a process of reciprocal relationships that have a specific goal, namely to be able to mature students so that they can stand alone, and can find the identity of students. According to Sardiman, in providing motivation in the direction to be achieved, the relationship between students and educators must be educative. In this case, one of the factors that can cause the interaction to run well is the ability of a teacher. A teacher is required to be able to use various kinds of skills, strategies, and tools when interacting with students. The tools referred to in the research are reward and punishment. The type of research in this study is an associational type of causal relationship research with a descriptive quantitative approach. The population in this study were all fifth grade students of SD Negeri 4 Kuripan in the 2021-2022 school year, totaling 113 students, the sample was 28 students and the sampling technique used random sampling or random sampling. Data collection techniques in this study using questionnaires, interviews and documentation. The data obtained were analyzed using data analysis techniques in the form of analysis of normality, linearity, multiple regression and determinant coefficients.

Keywords: *Interaksi Edukatif, PAI, Reward Punishment*

PENDAHULUAN

Pendidikan pada hakikatnya merupakan suatu usaha yang sadar untuk bertujuan membimbing peserta didik kearah yang dewasa jasmani dan rohani yang sempurna. Pendidikan adalah sebuah proses dalam pembentukan kepribadian anak atau peserta didik yang dilandasi atas nilai-nilai yang menjadi sebuah falsafah para sesorang guru yang telah di percaya keilmuannya (Aziz, 2011).

Di dalam persefektif Agama pun memandang pendidikan merupakan kewajiban bagi seluruh umat manusia yang beriman agar mendapatkan ilmu pengetahuan. Dengan ilmu pengetahuan yang luas maka seseorang akan menjadi lebih terhormat, terpendang dan mulia sehingga dapat menghadapi berbagai macam bentuk permasalahan yang terjadi di dalam kehidupannya.

Islam menyerukan untuk orang-orang yang beriman agar terus belajar agar mereka berkembang dalam

mencapai kesempurnaan sebagai hamba Allah SWT yang mulia, Allah SWT berfirman di dalam Q.S Al-Mujadillah :11 yang berbunyi :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Terjemahan: Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, “Berdirilah,” (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Mahateliti terhadap apa yang kamu kerjakan (Al-Qur’an Terjemah, 2016).

Di dalam Q.S Al-Mujadillah : 11 menerangkan bahwa keutamaan orang-orang yang berilmu pengetahuan dan orang-orang yang beriman. Allah SWT akan meninggikan derajat untuk orang-orang yang berilmu pengetahuan dan orang-orang yang beriman.

Pendidikan yang bermutu tentunya tidak akan lepas dari mata pelajaran yang mendukung pembentukan karakter anak, oleh sebab itu pendidikan karakter bangsa ini yang direncanakan tentulah dalam arti pendidikan yang menginginkan agar

umat bangsa ini berkehidupan yang agamis, berimtak dan berakhlakul karimah yang baik (Anwar, 2016).

Sedangkan menurut UUD RI Nomer 20 tahun 2003 yang menyatakan bahwa pendidikan adalah sesuatu usaha yang sadar dan terencana agar dapat mewujudkan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan aktif dalam mengembangkan potensi yang ada di dalam diri peserta didik, agar dapat memiliki pondasi yang kuat baik secara spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian diri, kecerdasanm akhlak mulia serta keterampilan yang di perlukan dirina, masyarakat, bangsa dan negara (UU RI, 2023). Berdasarkan definisi pendidikan tersebut dapat peneliti simpulkan bahwa inti dari pelaksanaan pendidikan adalah proses di dalam pembelajaran yang mencakup peserta didik dan pendidik dimana keduanya saling berkaitan sehingga dapat menimbulkan interaksi edukatif antara guru dengan peserta didik

Dalam konsep dan pelaksanaan pendidikan terdapat beberapa komponen yang terdapat di dalam sebuah pendidikan yaitu pendidik, peserta didik, kurikulum, proses belajar

mengajar dan serana-praserana. Dari beberapa komponen-komponen pendidikan yang di sebutkan di atas yang sangat vital yaitu pada proses pembelajaran, karena di dalam komponen proses pembelajaran ini terjadi interaksi edukatif antara guru dan murid.

Interaksi edukatif adalah sebuah interaksi antara peserta didik dan pendidik yang bernilai pendidikan yang bertujuan untuk merubah merubah perbuatan dan tingkah laku peserta didik. Dalam mengajar pendidik sebaiak nya harus melibatkan peserta didik secara emosional sehingga peserta didik dapat berpartisipasi dan berperan aktif di dalam proses pembelajaran, untuk itu di dalam interaksi edukatif guru harus berperan sebagai korektor, insipirator, informatory, organisator, motivator, inisiator, fasilitator, pembimbing, demonstrator, pengelola kelas, mediator, dan evaluator (Djamarah, 2010).

Interaksi edukatif juga merupakan suatu proses hubungan timbal balik yang memiliki tujuan yang khsus yaitu agar dapat mendewasakan peserta didik agar dapat berdiri sendiri, dapat

menemukan jati diri peserta didik. Menurut Sardiman dalam memberikan motivasi kearah yang ingin dicapai, hubungan peserta didik dan pendidik harus bersifat edukatif (Nasution, 2019). Dalam hal ini salah satu factor yang dapat menyebabkan interaksi berjalan dengan baik yaitu kemampuan seorang guru. Seorang guru dituntut agar mampu menggunakan sebagai macam keterampilan, strategi, dan alat bantu saat sedang berinteraksi dengan peserta didik.

Sehubungan dengan tugas utama seorang guru maka dengan ini diperlukan alat bantu yang digunakan oleh seorang guru dalam menunjang tugasnya seperti menggunakan media, model, metode serta alat bantu lainnya. Alat bantu dapat mewakili sesuatu yang tidak disampaikan oleh guru lewat sebuah kata-kata atau kalimat bahkan alat bantu diakui dapat menciptakan umpan yang baik dari peserta didik. Dengan memanfaatkan taktik alat bantu, seorang guru dapat mengairahkan belajar peserta didik. Alat bantu yang dimaksud disini merupakan reward & punishment.

Reward yaitu salah satu bentuk alat memotivasi peserta didik sebagai

penghargaan atas perilaku yang semestinya, pemberian reward atau hadiah ini bertujuan agar dapat memberikan penguatan (reinforcement) terhadap perilaku yang baik. Sedangkan punishment (Hukuman) yaitu sebagai penguatan yang negative akan tetapi kalau diberikan secara bijak dan tepat akan menjadi alat memotivasi peserta didik sehingga peserta didik akan mendapatkan hasil belajar yang lebih baik (Hariyanto, 2015). Pemberian reward dan punishment di dalam dunia pendidikan dapat diterapkan selama hal yang dilakukan itu tidak bertentangan dengan tujuan pendidikan itu sendiri.

Memberikan sebuah hadiah kepada peserta didik yang mendapatkan nilai yang tinggi akan membuat peserta didik lebih giat dan merasa dihargai akan tetapi bila tidak memberikan hadiah peserta didik akan malas. Oleh karena itu seorang guru harus bijaksana agar guru tidak memberi tahu peserta didik terlebih dahulu sebelum dapat menyelesaikannya dengan baik. Sedangkan Memberikan sebuah hukuman akan menimbulkan rasa tidak senang kepada seseorang agar mereka tidak mengulangi kembali perbuatan

yang tidak baik, jadi hukuman yang dilakukan juga harus bersifat pedagogis yaitu untuk memperbaiki dan mendidik kearah yang lebih baik agar dapatkan hasil belajar yang memuaskan sehingga peserta didik dapat bersaing dengan peserta didik lainnya. Persaingan yang baik didalam proses pembelajaran tentu sudah pasti akan berdampak dengan hasil belajar yang didapat peserta didik. Oleh karena itu setiap unsur didalam pendidikan khususnya guru harus terampil aktif didalam berinteraksi untuk membantu peserta didik mendapatkan hasil belajar yang diharapkan.

Berdasarkan data awal peneliti melakukan pra penelitian dengan mewawancarai Bapak Amin, S.Pd.I selaku guru Pendidikan Agama Islam kelas V SD Negeri 4 Kuripan pada hari Selasa 8 Februari 2022. Beliau mengatakan bahwa guru sudah berupaya mengajar dengan menggunakan metode yang bervariasi sesuai dengan materi yang disampaikan, memberikan nasihat kepada peserta didik untuk selalu semangat dalam belajarnya, menegur peserta didik yang mengobrol disaat dalam belajar, membuat kesepakatan

dengan siswa mengenai pemberian punishment terhadap peserta didik yang melanggar aturan di dalam kelas namun tidak berjalan dengan maksimal serta beliau juga sudah pernah melakukan pemberian reward kepada peserta didik ketika pemberian raport yang mendapatkan rangking tertinggi di kelas akan tetapi saat ini masih belum diterapkan dikarenakan dalam masa pemulihan pasca pandemi covid 19 yang membuat pembagian raport langsung di bagikan dan tidak ada pembacaan siswa mendapatkan rangking. Beliau juga mengungkapkan masih rendahnya hasil belajar peserta didik yang ditunjukkan peserta didik seperti hasil penilaian akhir semester genap peserta didik masih banyak yang mendapatkan nilai di bawah KKM. Berikut adalah hasil nilai murni penilaian akhir semester kelas V di SD Negeri 4 Kuripan di dalam tabel 1.1.

Tabel 1.1
Hasil Nilai Murni Penilaian Akhir Semester Kelas V SD Negeri 4 Kuripan, Kecamatan Kotaagung, Kabupaten Tanggamus Tahun Pelajaran 2021-2022.

Kelas	Rata-Rata	Jumlah Peserta Didik
V-A	74,41	28
V-B	73,96	28

V-C	63,10	28
V-D	57,99	29

Sumber : Dokumen nilai Penilaian Akhir Semester Genap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam SD Negeri 4 Kuripan, Kecamatan Kotaagung, Tanggamus.

Berdasarkan Tabel 1.1 diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 4 Kuripan Kecamatan Kotaagung, Kabupaten Tanggamus pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam masih tergolong masih rendah. Peneliti meyakini bahwa hasil belajar peserta didik juga dipengaruhi dengan adanya interaksi edukatif dan reward punishment. Maka dengan itu sebaiknya guru lebih intens didalam melakukan pendekatan dengan peserta didik seperti meningkatkan interaksi edukatif dengan peserta didik didalam proses pembelajaran dan lebih sering diterapkannya reward punishment agar peserta didik semangat didalam belajar sehingga akan mendapatkan hasil belajar yang diharapkan terutama pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Apabila hal ini terus dibiarkan oleh guru maka dapat menyebabkan kegagalan dalam proses pembelajaran dan pengembangan peserta didik

Berdasarkan uraian yang sudah dipaparkan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pentingnya untuk menerapkan interaksi edukatif dan reward punishment yang tepat agar dapat meningkatkan hasil belajar. Maka dengan demikian penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Interaksi Edukatif Dan Reward Punishment Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas V SD Negeri 4 Kuripan, Kecamatan Kotaagung, Kabupaten Tanggamus”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dengan judul Pengaruh Interaksi Edukatif Dan Reward Punishment Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Kelas V Di SD Negeri 4 Kuripan, Kecamatan Kotaagung, Kabupaten Tanggamus adalah jenis penelitian Kuantitatif deskriptif. Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk menyelidiki kondisi, keadaan, peristiwa, situasi, kegiatan dan lain-lainnya yang hasilnya dipaparkan dalam bentuk laporan penelitian

(Arikunto, 2014). Penelitian deskriptif pada penelitian berjenis asosiasiif hubungan kausal. Hubungan kausal merupakan hubungan yang bersifat sebab akibat yang terdiri dari variabel independen (variabel yang mempengaruhi) dan variabel dependen (dipengaruhi).

Metode yang digunakan dalam penelitian menggunakan metode kuantitatif. Metode kuantitatif merupakan penelitian suatu proses yang menemukan pengetahuan yang dapat menggunakan data berupa angka sebagai instrument untuk menemukan sebuah keterangan mengenai dengan apa yang ingin kita capai. Penelitian kuantitatif sesuai dengan namanya banyak yang mesti dituntut menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran data dan penampilan hasil. Demikian juga dengan pemahaman kesimpulan penelitian akan lebih bagus jika di cantumkan dengan tabel, grafik, bagan atau penampilan lainnya (Arikunto, 2014).

Penelitian ini dilaksanakan di SD NEGERI 4 KURIPAN di Jln. Ir.H.Juanda, Kelurahan Kuripan, Kecamatan Kotaaguung Pusat,

Kabupaten Tanggamus, Provinsi Lampung. Dan waktu dalam penelitian ini dilaksanakan pada hari Rabu Tanggal 15 Juni 2022.

Populasi merupakan suatu wilayah generalisasi yang dapat mencakup atas subyek/objek yang memiliki kualitas dan karakteristik sendiri yang dapat ditentukan dengan peneliti untuk dipelajari yang kemudian di tarik sebuah kesimpulannya (Sugioono, 2015). Jadi populasi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek dan obyek itu. Sehubungan dengan uraian tersebut maka dalam penelitian ini yang akan menjadi populasi adalah peserta didik kelas V SD Negeri 4 Kuripan, Kecamatan Kotaagung, Kabupaten Tanggamus yang terdiri dari 4 kelas sebanyak. Adapun jumlah peserta didik kelas V dalam penelitian ini tertera pada table 3.1.

Table 3.1
Data Populasi Peserta Didik Kelas V Di SD Negeri 4 Kuripan

No.	Kelas	Jumlah Peserta Didik
1.	V-A	28
2.	V-B	28
3.	V-C	28
4.	V-D	29

Jumlah Keseluruhan Peserta Didik	113
----------------------------------	-----

Sampel adalah sebuah bagian dari karakteristik dan jumlah yang dimiliki oleh populasi tersebut. Apabila populasi nya terlalu besar dan peneliti tidak akan mungkin mempelajari semuanya yang terdapat di polulasi. Contohnya diakibatkan keterbatasan dana, tenaga dan waktu dengan demikian peneliti dapat menggunakan sampel yang dapat di ambil dari populasi (Sugiono, 2015). Kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi, maka degan itu yang dapat bisa diambil dari populasi ini harus benar-benar mewakili dari semuanya. Ketetapan yang akan di ambil untuk di jadikan sampel adalah berdasarkan teori yang di kemumakan oleh Suharsimi Arikunto yang menyatakan bahwa apabila suatu obyek kurang dari 100 maka lebih baik di ambil semuanya untuk di jadikan sampel, maka pabila sampel populasi nya lebih dari 100 atau dalam jumlah yang banyak maka di ambil antara 10%-15% atau 20%-25% (Arikunto, 2014).

Dalam penelitian ini maka ditetapkan bahwa dari populasi yang berjumlah 113 siswa di ambil 25% didapatkan 28,28 lalu dibulatkan menjadi 28 Peserta didik untuk dijadikan sampel. Cara pengambilan sampel nya adalah dengan menggunakan random sampling atau secara acak dimana peneliti mengambil 28 siswa yang terdiri dari 4 kelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengumpulan data merupakan suatu alat bantu yang digunakan dan dipilih oleh peneliti didalam kegiatan tersebut agar menjadi sistematis dan dipermudah olehnya. Disamping itu peneliti harus menggunakan metode yang tepat dan juga perlu memilih alat dan tehnik pengumpulan data yang relevan. Jenis data yang digunakan didalam penelitian ini adalah data primer. Data primer yang digunakan merupakan data yang didapatkan langsung dari survey yang dilakukan oleh peneliti. Tehnik pengumpulan data yang digunakan didalam penelitian ini menggunakan angket dan data nilai akhir semester 2. Angket yang digunakann untuk mengambil jawaban atas pendapat peserta didik

atau respondent. Angket juga digunakan untuk mengungkap data variabel Interaksi Edukatif dan *Reward Punishment*. Sedangkan untuk variabel Hasil Belajar diambil dari data melalui nilai akhir semester 2 yang telah dilaksanakan oleh guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas V.

Kemudian angket yang digunakan merupakan angket tertutup, menurut pendapat Ridwan angket tertutup merupakan angket yang disajikan dengan sedemikian rupa, sehingga responden diminta untuk memilih satu jawaban yang sesuai dengan karakter dirinya sendiri dengan cara memberikan tanda ceklist di kolom yang tersedia. Pernyataan yang digunakan didalam penelitian menggunakan dua katagori yaitu positif dan negative dengan menggunakan model empat pilihan (skala empat).

Tabel 3.2
Skor Penilaian Jawaban Angket

Bentuk pilihan Jawaban	Skor Positif	Skor Negatif
Selalu	4	1
Sering	3	2
Kadang-Kadang	2	3
Tidak Pernah	1	4

1. Variabel-variabel Penelitian

Variabel dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang akan dijadikan obyek yang ingin diteliti. Didalam penelitian ini ditemukan sebuah variabel yaitu sangat penting karena dengan menentukan variabel tersebut satu masalah yang dikaji dan di uji akan menjadi jelas.

Adapun yang menjadi variabel didalam penelitian ini :

a. Variabel X1 yaitu Interaksi Edukatif dengan indikator yaitu sebagai berikut :

- 1) Tujuan
- 2) Bahan Pembelajaran
- 3) Kegiatan Belajar Mengajar
- 4) Metode
- 5) Alat
- 6) Sumber Pelajaran
- 7) Evaluasi

b. Variabel X2 yaitu Reward Punishment dengan indikator yaitu sebagai berikut :

- 1) Pujian
- 2) Penghormatan
- 3) Hadiah
- 4) Tanda Penghargaan
- 5) Isyarat
- 6) Kata

7) Perbuatan

c. Variabel Y yaitu Hasil Belajar menggunakan nilai akhir semester 2

2. Definisi Operasional

a. Definisi Operasional Interaksi Edukatif (X₁)

Interaksi Edukatif (Variabel X₁) yang dimaksud didalam penelitian ini yaitu suatu proses hubungan timbal balik (Fedd Back) yang bersifat komunitatif antara guru dan peserta didik yang berlangsung didalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan cara direncanakan dan disengaja serta memiliki tujuan, bahan pelajaran, kegiatan belajar mengajar, metode, alat, sumber belajar serta evaluasi sehingga peserta didik dapat berpartisipasi didalam kelas dan dapat terlibat dalam berinteraksi dengan guru.

Table 3.3
Kisi-kisi Variabel X₁ (In teraksi Edukatif)

Variabel Y	Indikator	Sub Indikator	Nomer Butir Angket		mlh. Btr. angkt
			Positif	Negatif	
Interaksi Edukatif	Tujuan	Membuat tujuan pembelajaran	1,2	3	3
	Bahan Pembelajaran	Mempersiapkan atau membuat bahan ajar	4,5,6	7	4
	Kegiatan belajar mengajar	Suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan	8,9,10	11	4
	Metode	Menggunakan metode yang beragam dalam mengajar	12	13	2
	Alat	Menggunakan alat bantu dalam proses pembelajaran	14,16	15	3
	Sumber pelajaran	Memanfaatkan sumber pelajaran yang ada didalam kelas	17,18		2
	Evaluasi	Memberikan evaluasi di akhir pembelajaran.	19,20		2

b. Definisi Operasional Reward Punishment (X₂)

Reward Punishment (Variabel X₂) yang dimaksud didalam penelitian ini yaitu pembelajaran interaktif antara guru dan peserta didik yang menerapkan system pemberian hadiah seperti memberikan pujian, penghormatan, hadiah serta tanda penghargaan bagi peserta didik yang berprestasi dan aktif selama proses pembelajarn, dan sebaliknya memberikan suatu hukuman seperti *punishment* isyarat, *punishment* kata-kata, dan *punishment* perbuatan bagi peserta didik yang melanggar aturan yang sudah di tetapkan didalam proses pembelajaran.

Table 3.4
Kisi-kisi Variabel X₂ (Reward & Punishment)

Variabel X ₂	Indikator	Sub Indikator	Nomer Butir Angket
<i>Reward Punishment</i>	Pujian	Pujian berupa kata-kata dan isyarat	1,2,3
	Penghormatan	Penghormatan berupa penobatan dan kekuasaan	5,6
	Hadiah	Hadiah berupa barang, nilai dan angka	7,9
	Tanda Penghargaan	Tanda Penghargaan berupa surat-surat tanda penghargaan, surat tanda jasa, sertifikat, piala.	11
	Isyarat	Isyarat : <i>Punishment</i> dalam bentuk isyarat muka dan isyarat anggota badan lainnya.	13,14,15
	Kata	Kata : <i>Punishment</i> berupa kata-kata peringatan, teguran dan akhirnya kata keras yang disertai dengan ancaman.	17
	Perbuatan	Perbuatan : <i>Punishment</i> yang berupa perbuatan yang tidak menyenangkan.	19,20

c. Definisi Operasional Hasil Belajar (Y)

Hasil belajar (Variabel Y) yang dimaksud didalam penelitian ini yaitu Kemampuan yang dimiliki peserta didik baik secara individu maupun kelompok dari pengalaman proses belajar mengajar, yang sudah dinilai melalui evaluasi hasil akhir pembelajaran. Hasil belajar mencakup skor total yang didapatkan berdasarkan kumpulan=kumpulan dari pencapaian kompetensi kognitif, afektif serta psikomotorik yang diambil dari nilai akhir peserta didik.

Table 3.3
Kisi-kisi Variabel Y (Hasil Belajar)

Variabel Y	Indikator
Hasil Belajar	Daftar Kumpulan Nilai Akhir Peserta Didik Semester 2

3. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrument

Sebelum instrument layak untuk digunakan agar dapat mencari data pada sampel penelitian yang sudah ditentukan, maka instrument tersebut mesti di ujicobakan. Instrument yang baik maka harus memenuhi dua pesyaratan yaitu validitas dan reliabilitas (Arikunto, 2014).

a. Uji Validitas

Menurut Suaharsimi Arikunto menyatakan validitas yaitu suatu alat yang berfungsi untuk mengukur tingkat-tingkat kevalidatan atau kesahihan suatu instrument (Arikunto, 2014). Uji Validitas ini juga bertujuan untuk mengetahui valid atau tidak nya suatu butir-butir angket dan apabila suatu butir-butir angket tersebut tidak valid maka dinyatakan tidak digunakan untuk mengukur variabel penelitian sedangkan apabila butir-butir angket tersebut dinyatakan valid maka angket tersebut layak untuk digunakan untuk mengukur variabel penelitian.

Rumus yang dapat digunakan untuk mencari nilai menggunakan *parson product moment* dan duntuk menyingkat waktu dan tenaga peneliti mencoba menggunakan bantuan aplikasi *software SPSS Versi 20*. Adapun untuk rumus *product moment* yaitu sebagai berikut :

Rumus :

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

keterangan :

r_{xy} :Koefesien

Korelasi X dan Y

N :Jumlah

Responden

$\sum X$:Jumlah variabel X

$\sum Y$:Jumlah variabel Y

$\sum X^2$:Jumlah kuadrat variabel X

$\sum Y^2$:Jumlah kuadrat variabel Y

Agar mengetahui apakah suatu butir-butir angket valid atau tidaknya peneliti mengujicobakan kepada peserta didik diluar dari sampel yang telah peneliti tetapkan. Instrument ini berupa butir-butir angket yang akan diuji cobakan kepada peserta didik kelas V yang berjumlah 20 peserta didik di SD Negeri 4 Kuripan, Kecamatan Kotaagung, Kabupaten Tanggamus. Setelah butir-butir angket di uji cobakan kepada peserta didik kemudian peneliti mencoba menghitung hasil dari angket yang telah diisi dengan peserta didik tersebut menggunakan bantuan aplikasi *software SPSS Versi 20* agar dapat mengetahui apakah butir-butir angket tersebut dinyatakan valid atau tidak. Butir-butir angket dapat di katakana atau dinyatakan valid apabila nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$.

Adapun untuk langkah-langkah untuk dapat mengetahui validitas yaitu dengan mengklik menu *Analyze > Correlate > Bivariate >*. Pada kotak dialog *Bivariate Correlations*, kemudian masukkan data ke kotak dialog *Variables*. Pada *Correlation Coefficients* pilih person dan pada *Test*

of *Significance* klik *Two-Tailed*, setelah itu pilih OK

b. Uji Reliabilitas

Reabilitas merupakan indeks yang dapat menunjukkan sejauhmana suatu alat atau instrument dapat dihandalkan atau di percaya. Hal ini berarti menunjukkan sejauhmana hasil pengukuran itu tetap konsisten atau tetap asas (*ajeg*) bila dilakukan pengukuraj dua kali atau berulang-ulang terhadap gejala yang sama dengan menggunakan instrument atau alat ukur yang sama.

Dalam penelitian ini uji Reabilitas digunakan agar dapat mengetahui keajekan suatu alat atau instrument penelitian yang telah di uji cobakan kepada peserta didik atau responden. Data yang diuji cobakan reabilitas adalah butir-butir pernyataan angket yang telah valid saja. Dalam hal ini peneliti menggunakan rumus *Alfa Cronbach* dalam menguji reabilitas instrument dengan menggunakan bantuan aplikasi *software* SPSS Versi 20. Adapun untuk langkah-langkah nya yaitu sebagai berikut : *Analyze > Scale > Reliability Analyze*. Selanjutnya pada kolom *Reliability Analyze* masukkan data *variabel* pada kolom *variabel*,

kemudian pilih menu *statistic* dan beri tanda (\checkmark) pada *scale if item deleted* lalu pilih Continue pada menu model dan di pastikan sudah *Alpha* yang selanjutnya klik *OK*.

PENUTUP

Penelitian ini menjelaskan tentang pengaruh Interaksi Edukatif dan Reward Punishment terhadap Hasil Belajar Peserta Didik kelas V di SD Negeri 4 Kuripan, Kecamatan Kotaagung, Kabupaten Tanggamus. Dari rumusan masalah yang telah dipaparkan pada bab I dan hasil pengujian data yang telah dilakukan serta pembahasan yang telah dipaparkan di bab IV sebelumnya maka dapat ditarik kesimpulan yaitu sebagai berikut :

1. Interaksi Edukatif (X_1) secara persial mempunyai pengaruh terhadap Hasil Belajar Peserta didik didapatkan nilai *sig.* variabel (X_1) sebesar $0,009 < 0,05$. Dan nilai t_{hitung} didapat $(2.821) > t_{tabel} (2,060)$. Maka dengan itu H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi berdasarkan hasil di atas maka dapat disimpulkan bahwa secara persial terdapat pengaruh

antara Interaksi Edukatif (X_1) terhadap Hasil Belajar (Y).

2. *Reward Punishment* (X_2) secara persial mempunyai pengaruh terhadap Hasil Belajar Peserta didik didapatkan nilai *sig.* variabel (X_2) sebesar $0,005 < 0,05$. Dan nilai t_{hitung} didapat ($3,066$) $> t_{tabel}$ ($2,060$). Maka dengan itu H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi berdasarkan hasil diatas maka dapat disimpulkan bahwa secara persial terdapat pengaruh antara *Reward Punishment* (X_2) terhadap Hasil Belajar (Y)
3. Interaksi Edukati (X_1) dan *Reward Punishment* (X_2) secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap Hasil Belajar Peserta didik Di SD Negeri 4 Kuripan, Kecamatan Kotaagung, Kabupaten Tanggamus nilai signifikan untuk pengaruh Interaksi Edukatif dan *Reward Punishment* secara bersama-sama terhadap Hasil Belajar adalah sebesar 0,001. Diketahui nilai f_{hitung} sebesar 9,173 dan nilai f_{tabel} sebesar 3,37. Sehingga nilai f_{hitung} ($9,137$) $> f_{tabel}$ ($3,37$) dan dengan nilai signifikan didapat sebesar $0,001 < 0,05$ maka dengan

begitu H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa Variabel Interaksi Edukatif dan *Reward Punishment* bersama-sama berpengaruh terhadap signifikan terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam kelas V di SD Negeri 4 Kuripan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, A. (1991). *Psikologi Sosial* (Cetakan Ke). Rineka Cipta. Hal. 284-28.
- Meier, D. (2002). *The Accelerated Learning Handbook: Panduan Kreatif dan Efektif Merancang Program Pendidikan dan Pelatihan, terjemahan Rahmani Astuti* (Cetakan Ke). KAIFA.
- Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Pusat Pengembangan Penataran Guru Tertulis, Manajemen Peningkatan Mutu Berbasis Sekolah. (2002). (Cetakan Ke). Depdiknas.
- Partowisasto, K & H. Hadisuparto. (1986). *Diagnosa Dan Pemecahan Kesulitan Belajar* (Cetakan Ke). Erlangga.
- Moeloeng, L. J. (2002). *Metode penelitian kualitatif* (Cetakan Ke). PT Remaja Rosdakarya.
- Milles, M. B. & Micheael, H. (1992). *Analisis data kualitatif*. (Cetakan Ke). UI Pres.
- Sukmadinata, N. S. (2005). *Metode Penelitian Pendidikan* (Cetakan Ke). PT Remaja Rosdakarya.

- Hamalik, O. (2008). *Kurikulum dan Pembelajaran* (Cetakan Ke). Bumi Aksara.
- Rose & Nicholl. (2003). *Accelerated Learning* (Cetakan Ke).
- Arends & Richard. (2008). *Learning to Teach (Belajar untuk Mengajar)*. ter.Helly Prayitno dan Sari Purwantani Prayitnodari. (Cetakan Ke-7). Yogyakarta: Penerbit Pustaka Pelajar.
- Ermanelis. (2016). "Penerapan Pembelajaran Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Pengertian dan Penyebab Takabbur Dalam Mata Pelajaran PAI T.P 2015/2016".
- Fathurrohman, Dkk. (2013). *Pengembangan Pendidikan Karakter* (Cetakan Ke). PT Refika Aditama.
- Hamzah. (2008). *Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif* (Cetakan Ke). Bumi Aksara.
- Muslih, M., Hasmah & Mamat. (2009). "Pendekatan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Secara Komprehensif". *Forum Tarbiyah*. 7(1).
- Muhaimin. (2010). *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam; di Sekolah, Madrasah, dan Perguruan Tinggi* (Cetakan Ke). Raja Grafindo Persada.
- Sadirman. (1996). *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. (Cetakan Ke). Penerbit Bulan Bintang.
- Shoimin & Aris. (2014). *Mode 2013* (Cetakan Ke). Ar-Ruzz Media.