



Pengaruh Pemberian *Reward* terhadap Kreativitas Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Muhammadiyah 10 Rantauprapat Kab. Labuhanbatu

Annisa Ulfa Tiara¹, Nursalimah², Maisaroh Ritonga³

^{1,2,3}Universitas Al Washliyah Labuhanbatu, Indonesia

E-mail: ritongamaisaroh2@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2025-02-07 Revised: 2025-03-23 Published: 2025-04-03	This study aims to examine the impact of rewarding students on their creativity in learning Islamic Religious Education at SMA Muhammadiyah 10, Rantauprapat District, Labuhanbatu. This research adopts a quantitative approach, conducted during the odd semester of the 2024-2025 academic year, utilizing questionnaires for data collection and product-moment correlation for data analysis. The results of the research, based on data analysis, indicate that the correlation coefficient (r_{xy}) is 0.663, which falls within the range of 0.61 to 0.80. This suggests a moderate to strong correlation between the variables. To test the hypothesis, data interpretation was conducted by consulting the critical value table for the product-moment correlation, which indicated a critical value (r) of 0.38 at the 5% significance level. Since the calculated r_{xy} and the critical r value (r_o) at the 5% significance level are both greater than the r -table value (r_t), the null hypothesis is rejected, and the alternative hypothesis is accepted. This means that at the 5% significance level, there is a significant positive correlation between the provision of rewards and student learning creativity.
Keywords: <i>Reward Giving;</i> <i>Student Creativity;</i> <i>Islamic Religious Education.</i>	

Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2025-02-07 Direvisi: 2025-03-23 Dipublikasi: 2025-04-03	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemberian reward terhadap kreativitas belajar siswa dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Muhammadiyah 10 Rantauprapat Kab. Labuhanbatu, penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yang dilaksanakan pada semester ganjil 2024-2025, instrument pengumpulan data dengan menggunakan angket/kuesioner, analisis data dengan menggunakan product moment. Hasil penelitian berdasarkan analisis data dapat diketahui bahwa nilai $r_{xy} = 0,663$, dan angka tersebut terletak pada angka 0,61-0,80 yang yang berarti korelasi antara variable X dan variabel Y merupakan korelasi yang kuat, dan dari perhitungan hasil koefisien determinan diperoleh sebesar 43,96 %, hal ini menunjukkan bahwasanya variabel X (Pemberian reward) telah memberikan pengaruh terhadap variabel Y (kreativitas belajar siswa) sebesar 43,96 %. Untuk menguji hipotesis, dilakukan analisis data melalui konsultasi tabel harga kritis dari "r" product moment. Dengan nilai "r" sebesar 38, pada tabel signifikansi 5% diperoleh data 0,2638. Karena r_{xy} dan r_o pada taraf signifikansi 5% lebih besar daripada rtabel atau r_t , maka pada taraf signifikansi 5% hipotesis nol ditolak, sedangkan hipotesis alternatif diterima. Ini menunjukkan bahwa pada taraf signifikansi 5% terdapat korelasi positif yang signifikan antara pemberian reward dan kreativitas belajar siswa.
Kata kunci: <i>Pemberian Reward;</i> <i>Kreativitas Siswa;</i> <i>Pendidikan Agama Islam.</i>	

I. PENDAHULUAN

Pendidikan sejatinya adalah upaya sadar yang bertujuan untuk mengarahkan siswa menuju kedewasaan jasmani dan rohani yang utuh. Pendidikan adalah suatu proses pembentukan karakter anak yang berlandaskan nilai-nilai yang dijadikan falsafah oleh para pendidik yang telah dianggap benar (Aziz, 2011: 23). Pendidikan agama Islam merupakan elemen yang tidak terpisahkan dari sistem pendidikan di Indonesia, sebagaimana tercantum dalam undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 12 ayat 1 butir a. Setiap peserta didik di setiap satuan pendidikan berhak memperoleh pendidikan agama sesuai dengan agama yang dianut dan diajarkan oleh pendidik

yang seagama. Artinya, jika di suatu lembaga pendidikan terdapat individu yang beragama Islam, maka mereka berhak menerima pelajaran Pendidikan Agama Islam yang diajarkan oleh pengajar yang juga beragama Islam (Diknas, 2014: 8).

Salah satu unsur yang berpengaruh terhadap hasil belajar adalah kreativitas dalam belajar. Kreativitas dalam belajar adalah kemampuan yang secara potensial dimiliki oleh semua individu, yang dapat dikenali dan dikembangkan melalui pendidikan yang sesuai. Kreativitas dalam belajar bisa muncul melalui pemanfaatan sumber belajar, penerapan metode pembelajaran yang beragam, atau pendekatan pemecahan masalah yang berbeda dari yang umum. Ini

sejalan dengan indikator kreativitas belajar yang mencakup rasa ingin tahu yang tinggi, sikap terbuka, kebijaksanaan, antusiasme terhadap tugas menantang, kecenderungan untuk mencari jawaban yang memuaskan, keterlibatan aktif dalam tugas, pemikiran yang fleksibel, serta latar belakang bacaan yang baik.

Fenomena yang terjadi di masyarakat menunjukkan bahwa secara umum hasil dari pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah saat ini belum memuaskan banyak pihak, dan bahkan dianggap gagal. Pendidikan agama Islam masih dianggap lebih fokus pada pengajaran agama yang bersifat kognitif dan hafalan, serta kurang menekankan pada aspek kreativitas siswa.

Berbeda halnya di SMA Muhammadiyah 10 Rantauprapat, penanaman kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran PAI salah satunya adalah dengan pemberian *reward* (penghargaan). *Reward* diberikan oleh guru kepada siswa dengan memberikan hadiah atas hal positif yang dilakukan oleh siswa. SMA Muhammadiyah 10 Rantauprapat setiap hari melakukan kegiatan keagamaan bergilir setiap kelas, yang dimulai dengan shalat dhuha, tilawah Al- Qur'an, tahfiz serta shalat zuhur. Bentuk *reward* yang diberikan guru kepada siswa yang berhasil menghafal Surah misalnya Surah An- Naba' berupa sertifikat yang akan ditempel di Mading sekolah. Pemberian *reward* dimaksudkan untuk membuat anak lebih giat berbuat dan berusaha.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana pengaruh pemberian *reward* terhadap kreativitas belajar siswa pada Mata Pelajaran Agama Islam di SMA Muhammadiyah 10 Rantauprapat Kab. Labuhanbatu.

II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang dilakukan di SMA Muhammadiyah 10 Rantauprapat Kabupaten. Penelitian di Labuhanbatu dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025 dengan jumlah sampel penelitian sebanyak 40 siswa. Metode pengumpulan data dilakukan dengan kuesioner/angket, pengamatan, dan analisis dokumen mengenai pemberian reward di SMA Muhammadiyah 10 Rantauprapat. Instrumen penelitian yang digunakan adalah skala likert. Skala Likert ini dipergunakan untuk menilai sikap, pandangan, dan persepsi individu atau mengenai fenomena sosial (Sugiyono, 2012: 48).

Dengan skala Likert, variabel tersebut akan diukur dengan cara menguraikannya menjadi indikator-indikatornya. Selanjutnya, indikator

tersebut digunakan sebagai dasar untuk menyusun item-item instrumen berupa pernyataan atau pertanyaan yang dibuat, lalu dilanjutkan dengan memberikan serangkaian pernyataan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab. Metode analisis data yang diterapkan untuk mengetahui dampak pembelajaran melalui pemberian reward terhadap kreativitas belajar siswa di SMA Muhammadiyah 10 Rantauprapat Kabupaten. Labuhanbatu, oleh karena itu data yang terkumpul akan dianalisis dengan memanfaatkan teknik korelasi koefisien kontingensi, mengingat kedua variabel yang akan dikorelasikan adalah data ordinal, analisis data dilakukan dengan rumus korelasi product moment seperti berikut:

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

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh pemberian *reward* terhadap kreativitas belajar siswa dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Muhammadiyah 10 Rantauprapat Kab. Labuhanbatu. Teori awal istilah Reward adalah suatu rangkaian yang terhubung dengan pembahasan reinforcement yang diperkenalkan oleh Thorndike melalui observasinya mengenai trial-and-error sebagai dasar utama reinforcement (dorongan, dukungan). Dengan adanya penguatan, perilaku atau tindakan individu semakin kokoh, sebaliknya tanpa adanya penguatan, perilaku tersebut semakin lemah (Sobur, 2013: 227).

Salah satu jenis imbalan adalah penghargaan, penghargaan berfungsi sebagai instrumen untuk mendidik anak-anak agar mereka dapat merasa bahagia ketika tindakan atau pekerjaan mereka mendapatkan pengakuan (Shoimin, 2014: 157). Penghargaan (*reward*) memiliki peranan penting dalam meningkatkan aktivitas yang produktif dan mengurangi aktivitas yang tidak produktif. Pemanfaatan penghargaan ini harus dilakukan dengan tepat, efektif, dan efisien agar tidak menimbulkan efek negative (Willis, 2012: 86-87). Dalam bahasa Arab, istilah untuk reward (ganjaran) adalah tsawab. Kata ini sering muncul dalam Al-Quran, terutama saat membahas mengenai apa yang akan diterima oleh seseorang, baik di dunia maupun di akhirat, sebagai imbalan dari amal perbuatan yang telah dilakukannya (Marstianingtyas,

2014: 11). Seperti yang dapat dilihat dari firman Allah SWT dalam Surah Ali Imran ayat 148, sebagai berikut: “Maka Allah beri ganjaran kepada mereka di dunia dan di akhirat dengan ganjaran yang baik. Dan Allah cinta kepada orang-orang yang berbuat baik (Q.S : Ali Imran ayat 148).”

Dari Surah Ali Imran ayat 148, istilah tsawab berkaitan erat dengan pahala yang positif. Sejalan dengan itu, arti dari kata tsawab dalam konteks pendidikan Islam adalah pemberian penghargaan yang positif atas perilaku baik siswa. Dalam Islam diajarkan mengenai keberadaan surga dan neraka. Siapa pun yang melakukan amal baik (positif) dan mengikuti perintah serta menjauhi larangan-Nya, maka akan memperoleh imbalan. Penghargaan (*reward*) sebagai salah satu penguatan baik verbal maupun non verbal yang berfungsi untuk memodifikasi perilaku guru terhadap sikap siswa dengan tujuan memberikan informasi atau umpan balik kepada penerima terkait tindakannya sebagai suatu bentuk dorongan atau koreksi (Usman, 2010: 80).

Kreativitas adalah produk dari pembelajaran dalam kemampuan kognitif, sehingga untuk mengembangkan kreativitas dapat diperoleh melalui proses pengajaran dan pembelajaran (Slameto, 2013: 13). Metode pembelajaran yang efektif bukan hanya sekadar didasarkan pada bakat atau kemampuan kreatif yang dimiliki sejak lahir, tetapi juga merupakan hasil interaksi antara potensi kreativitas individu dengan proses belajar dan pengalaman yang didapat dari lingkungan, sehingga mampu menghasilkan komposisi dan ide-ide baru (Kenedi, 2017: 333). Di SMA Muhammadiyah 10 Rantauprapat Kab. Labuhanbatu, cara yang dilakukan oleh guru Pendidikan Agama Islam untuk mendorong dan kreativitas belajar siswa adalah dengan cara pemberian *reward* kepada siswa, seperti dalam bentuk piagam penghargaan, voucher belanja, pujian dan lain-lain.

Berdasarkan kuesioner yang telah dibagikan kepada siswa SMA Muhammadiyah 10 Rantauprapat Kab. Labuhanbatu maka penulis mencatat dalam bentuk angka dengan ketentuan sebagai berikut: Jawaban A mendapatkan skor 3, Jawaban B mendapatkan skor 2, Jawaban C mendapatkan skor 1. Data yang penulis kumpulkan dari sebaran angket mengenai pemberian reward kepada siswa SMA Muhammadiyah 10 Rantauprapat Kab.

Labuhanbatu, ditampilkan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 1. Hasil Angket Pemberian *Reward*

No.	NILAI ANKET																				SKOR
	VARIABEL x																				
1	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	48
2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	48
3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	52
4	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	50
5	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	50
6	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	50
7	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	52
8	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	50
9	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	52
10	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	50
11	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	52
12	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	50
13	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	50
14	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	48
15	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	50
16	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	48
17	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	52
18	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	52
19	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	58
20	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	52
21	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	50
22	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	50
23	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	50
24	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	50
25	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	56
26	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	52
27	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	58
28	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	52
29	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	52
30	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	58
31	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	50
32	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	50
33	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	58
34	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	50
35	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	52
36	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	52
37	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	52
38	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	56
39	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	52
40	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	56

Dari hasil angket tersebut ditentukan interval kelasnya menggunakan rumus sebagai berikut:

$$interval = \frac{nilai\ tertinggi - nilai\ terendah + 1}{jumlah\ kategori}$$

Berdasarkan rumus tersebut, maka diperoleh interval kelas yaitu:

$$interval = \frac{58 - 48 + 1}{3} = 3$$

Jumlah interval untuk variabel terikat dalam penelitian ini adalah 3 (tiga); setelah nilai interval tersebut diketahui, maka data dari interval di atas akan dimasukkan ke dalam tabel distribusi frekuensi:

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Hasil Angket Pemberian *reward*

No	Interval Kelas	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	56-58	Baik	8	20%
2	52-55	Cukup	13	32,5%
3	48-51	Kurang	19	47,5 %

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas, diketahui bahwa dari 40 siswa yang menjadi sampel penelitian, antara 56-58

terdapat 8 siswa yang menjawab sangat lengkap, antara 52-55 terdapat 13 siswa yang menjawab cukup, dan antara 48-51 terdapat 19 siswa yang menjawab kurang lengkap. Data tersebut menunjukkan bahwa pemberian reward bisa dianggap cukup.

Data angket tentang kreativitas belajar siswa SMA Muhammadiyah 10 Rantauprapat Kab. Labuhanbatu diperoleh hasil sebagai berikut.

Jumlah interval untuk variabel terikat dalam penelitian ini adalah 5 (lima), dan setelah nilai intervalnya ditetapkan, data dari interval tersebut akan dimasukkan ke dalam tabel distribusi frekuensi.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Hasil Angket Kreativitas Belajar Siswa

No	Interval Kelas	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	54-58	Baik	24	60%
2	48-53	Cukup	12	30%
3	42-47	Kurang	4	10%

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas dapat diketahui bahwa 40 siswa yang menjadi sampel penelitian antara 54-58 sebanyak 24 siswa yang menjawab sangat lengkap antara 48-53 sebanyak 12 siswa yang menjawab sangat cukup serta antara 42-47 sebanyak 4 siswa yang menjawab kurang lengkap. Data tersebut maka dapat dipahami pelaksanaan pengamalan nilai-nilai Islami dapat dikatakan baik.

B. Pembahasan

Untuk menganalisis pengaruh pembelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap perilaku siswa terlebih dahulu dibuat tabel kerja kemudian dilanjutkan dengan perhitungan rumus *r product-moment* sebagai berikut:

Tabel 4. Tabel Pengaruh pemberian reward terhadap kreativitas belajar siswa

No.	NILAI ANGGKET																				SKOR	
	VARIABEL x																					
1	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	48	
2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	48
3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	52
4	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	50
5	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	50
6	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	50
7	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	52
8	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	50
9	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	52
10	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	50
11	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	52
12	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	50
13	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	50
14	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	48
15	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	50
16	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	48
17	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	52
18	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	52
19	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	58
20	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	52
21	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	50
22	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	50
23	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	50
24	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	50
25	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	56
26	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	52
27	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	58
28	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	52
29	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	52
30	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	58
31	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	50
32	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	50
33	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	58
34	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	50
35	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	52
36	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	52
37	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	52
38	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	56
39	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	52
40	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	56

Untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara variabel pemberian reward (X) dengan variabel kreativitas belajar siswa (Y), maka hasil penjumlahan di atas dimasukkan ke dalam rumus *r product moment*, sebagai berikut:

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

$$r_{xy} = \frac{40(109436) - (2110)(2070)}{\sqrt{\{40(107436 - (2070)^2)\{40(111732 - (2110)^2)\}}}}$$

$$r_{xy} = \frac{4377440 - 4367700}{\sqrt{(12540)(17180)}}$$

$$r_{xy} = \frac{9740}{\sqrt{215437200}}$$

$$r_{xy} = \frac{9740}{14677,78}$$

$$r_{xy} = 0,663$$

Tahapan dalam melakukan interpretasi adalah memberikan penilaian mengenai ada tidaknya hubungan antara dua variabel berdasarkan indeks koefisien korelasi yang tertera dalam tabel berikut ini:

Tabel 5. Tabel nilai koefisien dan penjelasannya

Nilai koefisien	Interpretasi	Interpretasi
0.800 – 1.00	Sangat Tinggi	Sangat Kuat
0.600 – 0.800	Tinggi	Kuat
0.400 – 0.600	Cukup rendah	Cukup Kuat
0.200 – 0.400	Rendah	Rendah
0.0 - 0.200	Sangat rendah	Sangat Rendah

Dari perhitungan di atas dapat diketahui bahwa nilai $r_{xy} = 0,663$, dan angka tersebut terletak pada angka 0,61-0,80 yang berarti korelasi antara variabel X dan variabel Y merupakan korelasi yang kuat. Selanjutnya akan dibandingkan nilai t hitung dengan t tabel untuk menguji signifikansi koefisien korelasi. Setelah diperoleh hasil penghitungan dari hubungan antara variabel X dan Y sebagai langkah terakhir dalam menganalisa data dari penelitian ini adalah dengan menguji kebenaran hipotesis. Untuk dapat menguji kebenaran hipotesis yang diajukan dengan data-data diperoleh penulis dari data lapangan membuktikan kebenaran hipotesis, maka penelitian dianggap signifikan atau hipotesis yang telah diajukan terbukti dan diterima.

Untuk menguji hipotesis tersebut, maka dapat dilakukan interpretasi data menggunakan tabel harga r statistika dan r product moment, yaitu:

$$Df = N - 2 = 40 - 2 = 38$$

Berdasarkan analisis tabel harga kritik "r" product moment, diperoleh nilai "r" sebesar 38. Pada tabel signifikansi 5%, nilai data adalah 0,2638. Karena r_{xy} dan r_0 pada taraf signifikansi 5% lebih besar dibandingkan r_{tabel} atau r_t , maka pada taraf tersebut hipotesis nol ditolak, dan hipotesis alternatif diterima. Hal ini menunjukkan bahwa pada taraf signifikansi 5% terdapat korelasi positif yang signifikan antara pemberian reward dan kreativitas belajar siswa. Dengan cara yang sama, pada taraf signifikansi 1% diperoleh $r_{tabel} = 0,4026$. Karena r_{xy} atau r_0 pada taraf signifikansi 1% lebih besar dibandingkan r_{tabel} atau r_t , maka pada taraf signifikansi 1% hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima. Ini menunjukkan bahwa pada taraf signifikansi 1% juga terdapat korelasi positif yang signifikan antara pemberian reward terhadap kreativitas belajar siswa.

Dari hasil penelitian ini terungkap bahwa: "Semakin baik pemberian reward, maka semakin meningkat pula kreativitas belajar

siswa; sebaliknya, semakin kurang baik pemberian reward, maka semakin menurun pula kreativitas belajar siswa." Untuk menggalikan seberapa signifikan dampak Pemberian reward (variabel X) terhadap kreativitas belajar siswa (variabel Y), digunakan rumus berikut:

$$\begin{aligned} KD &= r^2 \times 100\% \\ &= 0,663^2 \times 100\% \\ &= 0,439569 \times 100\% \\ &= 43,956 \text{ (dibulatkan 43,96)} \end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan di atas didapatkan koefisien determinan sebesar 43,96 %, yang menunjukkan bahwa variabel X (Pemberian reward) berpengaruh terhadap variabel Y (kreativitas belajar siswa) sebesar 43,96 %, sementara 56,04 % kreativitas belajar siswa lainnya dipengaruhi oleh faktor-faktor yang lain. Aspek lain itu bisa jadi pengaruh dari faktor eksternal dan internal siswa.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Pada pelaksanaan pemberian *reward* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Muhammadiyah 10 Rantauprapat Kab. Labuhanbatu telah diperkenalkan pengamalan nilai-nilai Islam sesuai tuntunan agama Islam yang disesuaikan dengan kurikulum sekolah yang dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa. Selain itu untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa lebih baik dengan dibantu usaha-usaha dari lingkungan sekolah itu sendiri.

Berdasarkan hasil pengolahan, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara pengaruh pemberian *reward* terhadap kreativitas belajar siswa di SMA Muhammadiyah 10 Rantauprapat Kab. Labuhanbatu. Adapun pemberian *reward* signifikan terhadap kreativitas belajar. Hal ini terbukti dari perolehan angka korelasi sebesar 0,663 yang masuk ke dalam tabel interpretasi antara 0,61-0,80 termasuk dalam kategori korelasi atau hubungan kuat. Adapun pengaruh pemberian *reward* dengan kreativitas belajar sebesar 43,96% dan menunjukkan bahwa 56,04% kreativitas belajar siswa yang lain dipengaruhi oleh variabel lain.

B. Saran

Demi meningkatkan dan memperbaiki kegiatan proses belajar mengajar dan kegiatan yang lain, tentu saja diperlukan adanya saran

yang bersifat membangun dan memberikan motivasi kepada beberapa pihak yang terkait antara yaitu: guru sebagai pendidik khususnya guru Pendidikan Agama Islam juga diharapkan memberikan jenis-jenis *reward* yang lebih bervariasi yang dapat memacu kreativitas siswa sehingga tujuan pembelajaran dan kegiatan belajar mengajar dapat tercapai secara maksimal.

DAFTAR RUJUKAN

- Aziz. (2016). *Reward Punishment Sebagai Motivasi Pendidikan*. Jurnal Cendekia, Vol 14 No 2.
- Aziz, Rosmiaty. (2011). *Aspek-aspek Pendidikan dari Kisah Maryam dalam Al-Quran*. Makassar: Alauddin University Press.
- Daradjat, Zakiah. (2012). *Ilmu Pendidikan Islam, Cet. X*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Departemen Agama RI. (2006). *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, Semarang : Toha Putra.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2014). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Pemerintah Provinsi : Dinas Pendidikan Provinsi.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2010. *Guru Dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta
- Jalaluddin. (2002). *Psikologi Agama*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Kahmad Dadang. (2010). *Sosiologi Agama*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hamdani, (2011). *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: Pustaka Setia.
- Karwono, Heni Mularsih, (2017). *Belajar Dan Pembelajaran Serta Pemanfaatan Sumber Belajar*, Depok: PT RajaGrafindo.
- Kenedi. (2017). Pengembangan Kreativitas Siswa Dalam Proses Pembelajaran. Vol. 3, No. 2.
- Lexy J. Moleong. (2002). *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Marimba, Ahmad D (2008). *Pengantar Filsafat Pendidikan Islam*, Bandung: Al-Ma' Arif.
- Mardalis. (2010). *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Marstiyaningtiyas, Erna. (2014). *Pengaruh Reward dan Punishment terhadap Motivasi Belajar siswa SMP Islam Plus Baitul Maal-Pondok Aren, Tangerang Selatan*. Skripsi Fakultas Islam dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah. Jakarta.
- Ramayulis. (2008). *Metode Pendidikan Islam*, Jakarta : Kalam Mulia.
- Ramayulis. (2015). *Metodologi Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kalam Mulia.
- Ritonga, Maisaroh. (2015). Penerapan Reward dan Pemberian Tugas Pada Sekolah Dasar Islam Terpadu. *Pena Cendikia; Jurnal Pendidikan, Sains, Agama dan Teknologi*. Vol.3. No. 1.
- Sekaran, Uma. (1992). *Research Methods for Business: A Skill Building Approach*. New York John Willey & Sons, Inc., 2nd edition.
- Shoimin, Aris. (2014). *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Slameto. (2013). *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka cipta.
- Sobur, Alex. (2013). *Psikologi Umum Dalam Lintasan Sejarah*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sudijono, Anas. (2010). *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: Rajawali Press.
- Syaiful Bahri Djamarah, (2010). *Guru & Anak didik dalam interaksi edukatif*, Jakarta: PT Rineka cipta.
- Suharsimi Arikunto. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (edisi revisi VI), Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2005). *Memahami Penelitian Kualitatif*, Bandung: CV Alfabeta.
- Tanzeh, Ahmad dan Suyitno. (2006). *Dasar-dasar Penelitian*, Surabaya: Elkaif.
- Usman, Moh Uzer. (2010). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Wina Sanjaya, (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: PrenadaMedia Group.

Willis, Sofyan S. (2012). *Psikologi Pendidikan*.
Bandung: Alfabeta.