

PENGARUH *REWARD* DAN MINAT SISWA TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN TEKNOLOGI MEKANIK

THE INFLUENCE OF REWARD AND STUDENT INTEREST TO LEARNING OUTCOMES ON MECHANICAL TECHNOLOGY SUBJECT

Oleh: Anwarudin Zuhdi, prodi pendidikan teknik mesin fakultas teknik universitas negeri yogyakarta

E-mail: zuhdi.anwarudin@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemberian *reward* dan minat terhadap hasil belajar mata pelajaran teknologi mekanik di SMK N 3 Yogyakarta. Penelitian ini termasuk jenis *quasi* eksperimen dengan *non-equivalent control group design*. Sampel yang dipilih menggunakan metode *intact group* adalah kelas X TP 3 dan X TP 4 masing-masing sebagai kelompok eksperimen dan kontrol. Pengumpulan data dilakukan dengan kuesioner dan tes. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa *reward* dan minat mempunyai hubungan positif dan signifikan terhadap hasil belajar mata pelajaran teknologi mekanik yang ditunjukkan dengan nilai koefisien korelasi sebesar 0,710, dan nilai signifikansi $0,15 > 0,05$, koefisien determinasi $r^2 = 0,505$ yang artinya sebesar 50,5% kedua variabel ini mempengaruhi hasil belajar mata pelajaran teknologi mekanik.

Kata kunci: Pemberian *reward*, Minat, Hasil belajar, Pelajaran teknologi mekanik

Abstract

This research aims to determine the influence of reward and student interest on learning outcomes of mechanical technology subject in SMKN 3 Yogyakarta. This was quasi experiment with non-equivalent control group design. The samples that selected by intact group method were class of X TP 3 and X TP 4 as treatment and control group respectively. The results shows that there is an influence of reward and student interest on mechanical technology learning outcomes that shown by regression coefficient of 0,710 with significance of $0,15 > 0,05$ and determination coefficient r^2 of 0,505 which was meant that both variable affecting learning outcomes in subject 50,5%.

Keywords: Reward, Interest, Learning outcome, Mechanical technology

PENDAHULUAN

Di era reformasi ilmu pengetahuan dan teknologi seperti saat ini, agar mutu dan kualitas pendidikan meningkat, perbaikan proses belajar dan mengajar harus diupayakan secara maksimal. Majunya pendidikan membawa implikasi meluas terhadap pemikiran manusia dalam berbagai bidang sehingga setiap generasi muda harus belajar banyak untuk menjadi manusia terdidik sesuai dengan kemajuan zaman. Menurut Sugihartono dkk (2012: 3-4) pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan sengaja untuk mengubah tingkah laku manusia baik secara individu maupun kelompok untuk mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan.

Berhasilnya suatu tujuan pendidikan tergantung pada bagaimana proses belajar mengajar (PBM) yang dialami oleh siswa. Seorang guru

dituntut untuk teliti dalam memilih dan menerapkan metode mengajar yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Sudah menjadi tugas dan kewajiban guru untuk menciptakan kegiatan belajar mengajar yang mampu menciptakan hasil belajar yang efektif. Penerapan PBM oleh guru kepada murid pasti timbul beberapa masalah. Salah satu masalah yang timbul dalam PBM disebabkan oleh kurang hubungan komunikasi antara guru dan siswa serta siswa dengan siswa yang lainnya sehingga proses interaksi kurang aktif.

Beberapa cara yang dapat diaplikasikan untuk lebih meningkatkan keberhasilan belajar siswa diantaranya dapat dilakukan melalui upaya memperbaiki proses pengajaran sehingga dalam perbaikannya peranan guru sangat penting. Guru selaku pengelola kegiatan siswa, diharapkan juga membimbing dan membantu siswa. Salah satu

cara untuk meningkatkan keberhasilan dan kualitas pendidikan adalah dengan pemberian *reward* pada siswa yang berperan aktif dalam pembelajaran.

Reward merupakan rasa berguna, penting, dihargai, dikagumi, dihormati oleh orang-orang lain (Slameto, 2010: 171). Menurut kamus Bahasa Inggris, *reward* adalah ganjaran, hadiah, upah, pahala atau hukuman. Sedangkan menurut Oemar Hamalik (2009: 184) *reward* memiliki tujuan untuk membangkitkan minat saja bukanlah sebagai tujuan. Pemberian *reward* dalam pembelajaran bertujuan bahwa seseorang akan menerima penghargaan setelah melakukan pembelajaran dengan baik dan akan melakukan pembelajaran sendiri di luar kelas. *Reward* atau hadiah juga bisa didefinisikan sebagai motivasi (Sardiman, 2006: 92).

Minat belajar siswa perlu ditingkatkan karena suatu kegiatan belajar mengajar tanpa disertai minat hasilnya akan kurang memuaskan. Minat dapat timbul dengan cara membiasakan diri untuk selalu senang atau gembira dalam melakukan suatu pekerjaan atau kegiatan dalam hal ini adalah belajar mata pelajaran Teknologi Mekanik. Namun minat dapat berkurang atau bahkan hilang apabila seseorang tidak mempunyai rasa senang terhadap aktivitas yang dilakukan. Guru seharusnya berusaha untuk membangkitkan minat siswa untuk mempelajari atau menguasai mata pelajaran yang diajarkan. Hal ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Mekanik.

Menurut Slameto (2010: 180) minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktifitas, tanpa ada yang menyuruh. Sedangkan menurut Muhibbin Syah (1995: 136) minat adalah kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu dan dapat menimbulkan perhatian pada kegiatan tersebut. Minat juga erat hubungannya dengan kesadaran seseorang. Dengan adanya minat dari seseorang terhadap suatu hal, maka akan diiringi dengan kesadaran seseorang untuk tertarik dan senang dengan hal tersebut. Seseorang dikatakan berminat terhadap suatu hal, bila orang tersebut tahu dan menyadari akan hal tersebut. Hal ini senada dengan ungkapan yang disampaikan oleh

Witherington dalam M. Buchori (1985: 135) bahwa “minat adalah kesadaran seseorang bahwa suatu objek seseorang, suatu soal atau suatu situasi yang mengandung sangkut paut dengan dirinya.”

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada proses pembelajaran mata pelajaran Teknologi Mekanik di SMKN 3 Yogyakarta masih terdapat beberapa permasalahan yaitu, dilihat dari kedisiplinan siswa. Masih terdapat beberapa siswa yang berpakaian tidak rapi. Aktivitas belajarnya juga dapat dikatakan masih kurang. Pada saat pembelajaran berlangsung masih banyak siswa yang berbicara dengan teman sebangkunya dan terdapat siswa yang bermain HP (*Hand Phone*) dengan tidak memperhatikan guru yang sedang menjelaskan materi pelajaran di depan kelas.

Edy Ridwansyah (2012) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa pemberian *reward* dalam pembelajaran memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Sedangkan Fila Roy (2008) di SMKN 2 Pengasih, motivasi berprestasi dan minat belajar secara bersama-sama tidak berpengaruh signifikan terhadap prestasi mata diklat kerja las dasar siswa. Berdasarkan berbagai permasalahan yang ada, penelitian lebih difokuskan untuk mengetahui pengaruh pemberian *reward* dan minat siswa terhadap hasil belajar mata pelajaran Teknologi Mekanik di SMKN 3 Yogyakarta.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah *quasi* eksperimen dengan bentuk *Non-equivalent Control Group Design*. Metode ini termasuk penelitian eksperimen. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kontrol yang tidak dipilih secara random kemudian diberi *pretest* sebelum perlakuan dan diberikan *posttest* setelah perlakuan. Dengan demikian hasil penelitian dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan keadaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2008: 7) metode penelitian kuantitatif adalah metode ilmiah/

scientific karena telah memenuhi kaidah-kaidah ilmiah yaitu konkrit/empiris, obyektif, terukur, rasional dan sistematis.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil yaitu bulan September-November di SMKN 3 Yogyakarta yang beralamatkan Jalan Wolter Monginsidi No. 2A Yogyakarta.

Target/Subjek Penelitian

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X Teknik Pemesinan SMKN 3 Yogyakarta tahun ajaran 2014/2015. Sampel dipilih dengan adalah metode *intact group*, dengan kelas X TP 3 sebagai kelompok eksperimen dan X TP 4 sebagai kelompok kontrol.

Prosedur

Penelitian menggunakan dua kelas yang sudah dibagi menjadi kelompok kontrol dan eksperimen. Kelompok kontrol adalah kelompok yang diberikan perlakuan sesuai dengan metode pembelajaran pada umumnya. Sebelum perlakuan, kelompok kontrol diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal. Kemudian setelah perlakuan selama beberapa pertemuan diberikan *posttest* untuk mengetahui keadaan setelah diberikan perlakuan.

Demikian juga dilakukan pada kelompok eksperimen, sebelum diberikan perlakuan siswa diberikan *pretest* untuk mengetahui keadaan awal siswa. Setelah itu diberikan perlakuan berupa pemberian *reward* pada siswa yang berperan aktif serta yang dapat menyelesaikan tugas dari guru dengan baik saat PBM. Pada akhir pertemuan siswa diberikan *posttest* untuk mengetahui bagaimana keadaan akhir siswa setelah perlakuan. Kemudian hasil *pretest* dan *posttest* dari kedua kelompok dibandingkan untuk mengetahui pengaruh perlakuan pada masing-masing kelompok.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner dan tes. Instrumen penelitian sudah diuji validitas dan reliabilitas untuk masing-masing butir, sehingga dapat digunakan

untuk menjangkau data yang dibutuhkan dalam menjawab permasalahan yang telah dirumuskan.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan statistik deskriptif untuk memberi gambaran terhadap data yang diperoleh yaitu dari *mean*, *mode*, *median*, dan *standar deviasi*. Statistik parametris juga digunakan untuk membantu dalam menganalisis data yang telah dikumpulkan yaitu uji normalitas data, uji homogenitas data, uji beda nilai *pre-test* dan uji-t untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Data hasil penelitian ini terdiri dari dua variabel bebas yaitu Pemberian *Reward* (X_1) dan Minat (X_2) serta satu variabel terikat yaitu Hasil Belajar Mata Pelajaran Teknologi Mekanik (Y).

Variabel *Reward*

Kelompok kontrol

Nilai *pre-test* diperoleh dari tes pada awal mata pelajaran teknologi mekanik. Dari data yang telah dikumpulkan diperoleh nilai maksimum dan minimum 67,50 dan 50,00. Setelah dianalisis dengan SPSS 16 diperoleh *mean* 58,66, *median* 60, *mode* 62,50 dan standar deviasi 8,762. Tabel 1 memperlihatkan distribusi frekuensi nilai *pre-test* kelompok kontrol.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Nilai *Pre-test* Kelompok Kontrol

No	Interval	f	Frekuensi relatif (%)	Frekuensi kumulatif (%)
1	50-53	4	26,7	26,7
2	54-57	3	20,0	46,7
3	58-61	2	13,3	60,0
4	62-65	4	26,7	86,7
5	66-69	2	13,3	100
Jumlah		15	100	

Kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada mata pelajaran teknologi mekanik adalah 76, jadi siswa dikatakan tuntas jika memperoleh nilai ≥ 76 sebaliknya jika nilai ≤ 76 maka siswa dinyatakan belum tuntas. Berdasar nilai *pre-test* diketahui

bahwa kelompok kontrol belum tuntas karena sebanyak 15 siswa (100%) nilai *pre-test* ≤ 76 .

Nilai *post-test* diperoleh dari tes pada akhir pertemuan mata pelajaran teknologi mekanik. Dari data yang telah dikumpulkan diperoleh nilai maksimum dan minimum 80 dan 70. Setelah dianalisis dengan program SPSS diperoleh *mean* 76,16, *median* 77,50, modus 77,50 dan standar deviasi 2,81. Tabel 2 memperlihatkan distribusi frekuensi nilai *post-test* kelompok kontrol.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Nilai *Post-test* Kelompok Kontrol

No	Interval	f	Frekuensi relatif (%)	Frekuensi kumulatif (%)
1	70-72,2	1	6,7	6,7
2	72,3-74,5	2	13,3	20,0
3	74,6-76,8	3	20,0	40,0
4	76,9-79,1	7	46,7	86,7
5	79,2-81,4	2	13,3	100
Jumlah		15	100	

Berdasar nilai *post-test* diketahui bahwa kelompok kontrol yang sudah mencapai KKM sebanyak 9 siswa (60%) sedangkan yang belum tuntas 6 siswa (40%).

Kelompok eksperimen

Nilai *pre-test* diperoleh dari tes pada awal mata pelajaran sebelum diberikan perlakuan. Dari data yang telah dikumpulkan diperoleh nilai maksimum dan minimum 67,50 dan 45,00. Setelah dianalisis dengan SPSS 16 diperoleh *mean* 55,66, *median* 55, *mode* 55 dan standar deviasi 5,466. Tabel 3 memperlihatkan distribusi frekuensi nilai *pre-test* kelompok eksperimen.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Nilai *Pre-test* Kelompok Eksperimen

No	Interval	f	Frekuensi relatif (%)	Frekuensi kumulatif (%)
1	45,00-49,50	1	6,7	6,7
2	49,51-54,01	4	26,7	33,3
3	54,02-58,52	7	46,6	80,0
4	58,53-63,03	2	13,3	93,3
5	63,04-68,54	1	6,7	100
Jumlah		15	100	

Berdasar nilai *pre-test* diketahui bahwa kelompok eksperimen belum tuntas karena sebanyak 15 siswa (100%) nilai *pre-test* ≤ 76 .

Nilai *post-test* diperoleh dari tes pada akhir pertemuan mata pelajaran teknologi mekanik. Dari data yang telah dikumpulkan diperoleh nilai maksimum dan minimum 90,00 dan 77,50. Setelah dianalisis dengan SPSS 16 diperoleh *mean* 82,50, *median* 82,50, *mode* 80 dan standar deviasi 5,466. Tabel 4 memperlihatkan distribusi frekuensi nilai *post-test* kelompok kontrol.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Nilai *Post-test* Kelompok Eksperimen

No	Interval	f	Frekuensi relatif (%)	Frekuensi kumulatif (%)
1	77,50-80,50	7	46,7	46,7
2	80,51-83,51	2	13,3	60,0
3	83,52-86,52	3	20,0	80,0
4	86,53-89,53	2	13,3	93,3
5	89,54-92,54	1	6,7	100
Jumlah		15	100	

KKM mata pelajaran teknologi mekanik adalah 76, jadi siswa dikatakan tuntas jika nilai yang diperoleh ≥ 76 sebaliknya jika nilai ≤ 76 maka siswa dinyatakan belum tuntas. Berdasar nilai hasil *post-test* diketahui bahwa kelompok eksperimen yang sudah mencapai ketuntasan sebanyak 15 siswa (100%).

Variabel Minat

Kelompok kontrol

Data variabel minat diperoleh melalui kuesioner yang terdiri dari 23 item dengan jumlah responden 15 siswa kelompok kontrol. Terdapat 4 alternatif jawaban dimana skor tertinggi 4 dan skor terendah 1. Berdasarkan data minat, diperoleh skor tertinggi 76 dan skor terendah 67. Hasil analisis harga *mean* 71,20, *median* 71,14, *modus* 71 dan *standar deviasi* 2,576.

Berdasarkan tabel 5 frekuensi minat pada interval 67-68 sebanyak 2 siswa (13,3%), interval 69-70 sebanyak 3 siswa (20,0%), interval 71-72 sebanyak 7 siswa (46,7%), interval 73-74 sebanyak 1 siswa (6,7%), dan interval 75-76 sebanyak 2 siswa (13,3%).

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Minat Kelompok Kontrol

No	Interval	f	Frekuensi relatif (%)	Frekuensi kumulatif (%)
1	67-68	2	13,3	13,3
2	69-70	3	20,0	33,3
3	71-72	7	46,7	80,0
4	73-74	1	6,7	86,7
5	75-76	2	13,3	100
Jumlah		15	100	

Kelompok eksperimen

Data variabel minat diperoleh melalui kuesioner yang terdiri dari 23 item dengan jumlah responden 15 siswa kelompok eksperimen. Berdasar data minat, diperoleh skor tertinggi 86 dan skor terendah 77. Hasil analisis diperoleh harga *mean* 81,40, *median* 82, *modus* 84 dan *standar deviasi* 2,947.

Tabel 6. Distribusi Frekuensi Minat Kelompok Eksperimen

No	Interval	f	Frekuensi relatif (%)	Frekuensi kumulatif (%)
1	77-78	4	26,6	26,6
2	79-80	3	20,0	46,6
3	81-82	1	6,7	53,3
4	83-84	6	40,0	93,3
5	85-86	1	6,7	100
Jumlah		15	100	

Berdasar tabel 6, frekuensi variabel minat pada interval 77-78 sebanyak 4 siswa (26,6%), interval 79-80 sebanyak 3 siswa (20%), interval 81-82 sebanyak 1 siswa (6,7%), interval 83-84 sebanyak 6 siswa (40%), dan interval 85-86 sebanyak 1 siswa (6,7%).

Variabel Hasil Belajar

Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu hasil belajar siswa pada mata pelajaran teknologi mekanik kelompok kontrol dan eksperimen dari nilai mid semester siswa. Data yang diperoleh kemudian diolah menggunakan bantuan program SPSS Statistic 16.0 dan disajikan pada tabel 7.

Dari tabel 7 diperoleh bahwa nilai hasil belajar kelompok eksperimen lebih besar. Selain

persentase KKM kelompok eksperimen adalah 100% atau 15 siswa yang telah mencapai kriteria ketuntasan minimal, sedangkan kelompok kontrol hanya 80% atau 12 siswa yang mencapai KKM.

Tabel 7. Perbandingan Nilai Hasil Belajar Kelompok Kontrol dan Eksperimen

No	Statistik	Kelompok Kontrol	Kelompok Eksperimen
1	Nilai Minimum	70	80
2	Nilai Maksimum	85	92,50
3	Rata-rata	78,50	86,3
4	Persentase Ketuntasan	80%	100%

Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis pertama dilakukan menggunakan analisis regresi sederhana satu prediktor. Rangkuman hasil regresi sederhana satu prediktor antara X_1 terhadap Y dapat dilihat dari tabel 8.

Tabel 8. Hasil Analisis Regresi Sederhana ($X_1 - Y$)

Sumber	Koef	r	r^2	t	$t_{0,05}$	Sig
Konstanta	51,88					
Reward	0,44	0,57	0,32	2,52	1,76	0,25

Persamaan garis regresi dapat dinyatakan dalam persamaan $Y = 51,883 + 0,444 X_1$. Persamaan tersebut menunjukkan bahwa nilai koefisien regresi bernilai positif sebesar 0,444 yang berarti jika X_1 meningkat satu satuan maka nilai Y akan meningkat 0,444 satuan. Koefisien korelasi X_1 terhadap Y ($r_{x_1,y}$) sebesar 0,574, karena koefisien korelasi tersebut bernilai positif maka dapat diketahui bahwa terdapat hubungan yang positif antara pemberian *reward* dengan hasil belajar mata pelajaran teknologi mekanik. Koefisien determinasi X_1 terhadap Y ($r_{x_1,y}^2$) sebesar 0,329. Hal ini menunjukkan bahwa variabel pemberian *reward* memiliki kontribusi pengaruh terhadap hasil belajar mata pelajaran teknologi mekanik sebesar 32,9%.

Pengujian hipotesis kedua dilakukan menggunakan analisis regresi sederhana satu prediktor. Rangkuman hasil regresi sederhana satu prediktor antara X_2 terhadap Y dapat dilihat pada tabel 9.

Tabel 9. Hasil Analisis Regresi Sederhana (X_2 -Y)

Sumber	Koef	r	r^2	t	$t_{0,05}$	Sig
Konstanta	38,87					
Reward	0,62	0,51	0,26	2,15	1,76	0,051

Persamaan garis regresi dapat dinyatakan dalam persamaan $Y = 38,874 + 0,621 X_2$. Persamaan tersebut menunjukkan bahwa nilai koefisien regresi bernilai positif sebesar 0,621 yang berarti jika X_2 meningkat satu satuan maka nilai Y akan meningkat 0,621 satuan. Koefisien korelasi X_2 terhadap Y ($r_{x_2,y}$) sebesar 0,512, karena koefisien korelasi tersebut bernilai positif maka dapat diketahui bahwa terdapat hubungan yang positif antara minat dengan hasil belajar mata pelajaran teknologi mekanik. Koefisien determinasi X_2 terhadap Y ($r_{x_2,y}^2$) sebesar 0,262. Hal ini menunjukkan bahwa variabel minat siswa memiliki kontribusi pengaruh terhadap hasil belajar mata pelajaran teknologi mekanik sebesar 26,2%.

Pengujian hipotesis ketiga dilakukan menggunakan analisis regresi ganda dua prediktor. Rangkuman hasil regresi ganda dua prediktor antara X_1 dan X_2 terhadap Y dapat dilihat pada tabel 10.

Tabel 10. Ringkasan Hasil Analisis Regresi Ganda (X_1, X_2 - Y)

Sumber	Koef	r	r^2	F	$F_{0,05}$	Sig
Konstanta	15,36					
Reward	0,387					
Minat		0,71	0,505	6,11	3,98	0,15
	0,516					

Persamaan garis regresi dapat dinyatakan dalam persamaan $Y = 15,362 + 0,387X_1 + 0,516X_2$. Koefisien korelasi X_1 dan X_2 terhadap Y ($R_{y(1,2)}$) sebesar 0,710, karena harga $R_{y(1,2)}$ bernilai positif maka dapat diketahui bahwa *reward* dan minat secara bersama-sama memiliki hubungan yang positif dengan hasil belajar mata pelajaran teknologi mekanik. Harga koefisien determinasi X_1 dan X_2 dengan Y ($R_{y(1,2)}^2$) sebesar 0,505. Uji signifikansi diperoleh 0,15 lebih besar dari 0,05 sehingga *reward* dan minat secara bersama-sama mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar mata pelajaran teknologi mekanik.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Reward berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar mata pelajaran teknologi mekanik di SMKN 3 Yogyakarta ditunjukkan oleh persamaan garis regresi $Y = 51,883 + 0,444X_1$. Persamaan tersebut menunjukkan bahwa koefisien X_1 sebesar 0,444. Koefisien determinasi r^2 terhadap Y adalah 0,329 atau 32,9%. Uji signifikansi dengan uji t diperoleh nilai *Sig* sebesar $0,25 > 0,05$.

Minat berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar mata pelajaran teknologi mekanik di SMKN 3 Yogyakarta ditunjukkan oleh persamaan garis regresi $Y = 38,874 + 0,621X_2$. Persamaan tersebut menunjukkan bahwa koefisien X_2 sebesar 0,621. Koefisien determinasi r^2 terhadap Y adalah 0,262 atau 26,2%. Uji signifikansi dengan uji t diperoleh nilai *Sig* sebesar $0,051 > 0,05$.

Reward dan minat secara bersama-sama berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar mata pelajaran teknologi mekanik di SMKN 3 Yogyakarta yang ditunjukkan dengan persamaan garis regresi $Y = 15,362 + 0,387X_1 + 0,516X_2$. Persamaan tersebut menunjukkan bahwa koefisien X_1 sebesar 0,387 dan koefisien X_2 sebesar 0,516. Koefisien determinasi r^2 atau besarnya sumbangan pengaruh X_1 dan X_2 terhadap Y adalah 0,505 atau 50,5%. Uji signifikansi menggunakan uji t diperoleh nilai *Sig* sebesar $0,15 > 0,05$.

Saran

1. Sebaiknya pada saat proses belajar mengajar diterapkan pemberian *reward* kepada siswa dalam bentuk pujian ataupun pemberian alat-alat pendukung pembelajaran, hal ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Dalam menekuni bidang yang dijalani, alangkah lebih baik apabila disertai dengan perasaan senang, perhatian, kemauan yang kuat, ketertarikan, serta bersungguh-sungguh dalam menjalaninya bukan semata-mata hanya karena terpaksa.
3. Siswa sebaiknya lebih mengembangkan rasa keingintahuan terhadap mata pelajaran yang dipelajari, sehingga mampu meningkatkan minat sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Edy Ridwansyah. (2012). Pengaruh Pemberian *Reward* dalam Pembelajaran terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas X Kompetensi Keahlian Teknik Pemesinan SMKN 1 Kedungwuni. *Skripsi*, tidak dipublikasikan. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Fila Roy. (2008). Pengaruh Motivasi dan Minat Terhadap Prestasi Siswa pada Mata Diklat Kerja Las Dasar di SMKN 2 Pengasih. *Skripsi*, tidak dipublikasikan. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Muhibbin Syah. (1995). *Psikologi Pendidikan Suatu, Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Oemar Hamalik. (2009). *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sardiman. (2006). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sugihartono, dkk. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Whitherington. (1985). *Psikologi Pendidikan*. (Terjemahan M. Buchori). Jakarta: Aksara Baru.

