



**PEMBERIAN REWARDS DAN EFEK
MODELING KAITANNYA DENGAN PRESTASI
BELAJAR SISWA**

KARYA ILMIAH

oleh :

SARINAH, S.PSI



**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MEDAN AREA**

2004

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	ii
DAFTAR TABEL	iv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian Eksperimen	4
C.1 Tujuan Melakukan Penelitian Eksperimen	4
C.2 Manfaat Melakukan Penelitian Eksperimen	4
C.2.1 Manfaat Teoritis	4
C.2.2 Manfaat Praktis	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
A. Rewards dan Efek Modeling	6
1.a. Pengertian Rewards	6
1.b. Jenis Rewards yang diberikan	7
1.c. Jadwal Pemberian Rewards	9
2. Pengertian Efek modeling	10
B. Pengertian Prestasi belajar	12
1. Pengertian Belajar	12
2. Pengertian prestasi Belajar	14
3. Faktor-faktor yang mempengaruhi Proses dan Hasil Belajar	15
C. Hubungan antara Rewards dan Efek Modeling Terhadap Prestasi Belajar Siswa	21
D. Hipotesis	21

BAB III	METODOLOGI PENELITIAN EKSPERIMEN	22
	1. Identifikasi Variabel-variabel Penelitian Eksperimen	22
	2. Definisi Operasional	22
	3. Teknik Pengambilan sample	24
	4. Pengambilan Data	25
	5. Validitas dan Reliabilitas	25
	a. Validitas	25
	b. Reliabilitas	26
	6. Design Eksperimen	28
	7. Analisis Data	29
BAB IV	HASIL DAN DISKUSI	30
	A. Subjek Penelitian	30
	1. Profil Umum Tempat Penelitian	30
	2. Sampel Penelitian	32
	B. Alat Ukur	33
	1. Uji Validitas	33
	2. Uji Reliabilitas	35
	C. Pelaksanaan Penelitian	42
	D. Hasil Penelitian	46
	E. Pembahasan hasil Penelitian	47
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	48
	A. Kesimpulan	48
	B. Saran	49

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

1. **Tabel I** adalah jumlah siswa SD Negeri No.104231 Sugiharjo
2. **Tabel II** adalah daftar hasil Validitas
3. **Tabel III** adalah daftar hasil Reliabilitas

BAB I

PEDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kebutuhan masyarakat seperti tercermin di dalam pembangunan nasional yaitu tersedianya tenaga ahli dan tenaga terampil dengan tingkat serta jenis kemampuan yang sangat berbeda. Oleh karena itu anak-anak sebagai peserta didik dan generasi muda yang mempunyai kedudukan dan peran penting dalam mewujudkan cita-cita pembangunan nasional, senantiasa perlu dibimbing dan dikembangkan.

Anak-anak sebagai generasi penerus yang diharapkan mempunyai tanggung jawab besar terhadap masa depan bangsa dan negaranya, sekaligus sebagai pelaksana pembangunan di semua sektor kehidupan.

Untuk mencapai tanggung jawab yang diberikan, anak-anak harus memiliki rasa percaya diri dan lebih giat dalam belajar hingga mencapai prestasi belajar yang memuaskan. Pada umumnya anak-anak memiliki sifat bosan apabila sedang menyelesaikan soal yang menyulitkan

baginya. Bila merasa bosan dia akan berhenti mengerjakannya, dan tidak akan mencoba menyelesaikan hingga mendapat jawabannya. Maka cara belajar ini akan menurunkan semangat dan motivasi belajar dan prestasi anak akan menurun.

Selain itu masih banyak faktor-faktor lain yang menyebabkan turunnya prestasi belajar, apalagi sekarang telah bermunculan bermacam-macam program di televisi swasta hingga larut malam yang dapat mengakibatkan hilangnya keinginan anak untuk mengulang pelajaran pada malam hari dan menyelesaikan pekerjaan rumah yang telah diberikan oleh guru.

Berdasarkan pandangan di atas, alasan kami mengangkat pembahasan penelitian eksperimen mengenai **“Pengaruh pemberian *rewards* dan efek *modeling* pada anak dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa.”** Pemberian *rewards* kemungkinan dapat merubah rasa bosan dan menimbulkan motivasi menyelesaikan soal yang telah diberikan. Dan pemberian efek *modeling* pada anak yang tidak mampu menyelesaikan tugas sekolah sehingga anak tidak putus asa dan

mendapatkan motivasi dengan cara *modeling* melihat teman yang mampu mengerjakan dan diberi *rewards*, misalnya pujian dari guru, anak akan termotivasi berusaha mengerjakan untuk mendapat pujian pula.

B. Identifikasi Masalah

Adalah suatu keharusan dalam setiap penelitian untuk dapat mengidentifikasi masalah yang akan diselesaikan dalam penelitian selanjutnya, hingga dapat menarik kesimpulan dari bahan yang telah kami teliti.

Maka kami mengajukan beberapa permasalahan yaitu:

- Apakah *rewards* dan efek *modeling* berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa?
- Sejauh mana pengaruh *rewards* dan efek *modeling* terhadap prestasi belajar siswa?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian Eksperimen

C.1. Tujuan Melakukan Penelitian Eksperimen

- Apakah ada pengaruh *rewards* dan efek *modeling* terhadap prestasi belajar siswa.
- Untuk mengetahui apakah pemberian *rewards* dan efek *modeling* berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa.

C.2. Manfaat Melakukan Penelitian Eksperimen

C.2.1. Manfaat teoritis

- Dapat menemukan cara meningkatkan prestasi belajar siswa.
- Dapat menambah masukan bagi tim pengajar mengenai manfaat umpan balik terhadap prestasi siswa
- Dapat mengetahui bahwa efek *modeling* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

C.2.2. Manfaat praktis

- Agar para pendidik dapat menerapkan cara pemberian *rewards* dan *modeling* dalam meningkatkan prestasi siswa.
- Agar orang tua dapat menerapkan pemberian *rewards* dan efek *modeling* kepada anak dalam memberikan motivasi belajar.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. *Rewards dan Modeling*

1.a. *Pengertian Rewards*

Pada dasarnya perilaku manusia timbul dengan prinsip stimulus dan respon. Apabila individu diberikan suatu stimulus maka dia akan merespon, dan respon akan timbul dalam bentuk tingkah laku. Tingkah laku yang ditimbulkan sangat tergantung pada akibat yang ditimbulkan. Akibat yang menyenangkan cenderung diulang dan akibat yang tidak menyenangkan cenderung dihentikan. Akibat dari perilaku merupakan penguat bagi perilaku di masa yang akan datang.

Bila tingkah laku yang kita timbulkan diberi *rewards* kemungkinan akan sering diulang. Menurut Miller (1974) *rewards* merupakan suatu yang menyenangkan akibat dari respon yang dilakukan yang berfungsi memperkuat perilaku. Dan pemberian *rewards* menurut Skinner (1948) diuraikan bahwa :

- *Rewards* yang segera lebih baik dari pada *rewards* yang lama.

- Efektifitas dari *reinforcement* tergantung pada *rewards* yang lebih banyak diberikan.
- *Reinforcement* yang teratur merupakan *reinforcement* yang paling efektif untuk belajar atau membentuk tingkah laku.
- Untuk memperkuat tingkah laku agar bertahan lama dan akan lebih efektif dengan menggunakan *reinforcement* tidak teratur.

Sesuatu yang menyenangkan akibat dari respon yang dilakukan oleh individu yang dapat dilakukan berulang-ulang untuk memperkuat perilaku maka ini yang disebut dengan *rewards*.

1.b. Jenis *Rewards* yang Diberikan

Adapun jenis *rewards* yang diberikan menurut Skinner (1948) adalah :

- Secara *Ratio*, berdasarkan jumlah respon.

Yaitu : Sejumlah respon harus terjadi lebih dahulu sebelum menerima *reinforcement*.

Misal : 4 x respon → kemudian baru diberikan *reinforcement*.

- Secara *Interval*, berdasarkan waktu.

Yaitu : Sejumlah waktu yang harus dilalui individu sebelum menerima *reinforcement*.

Misal : Setelah 4 minggu baru diberikan *reinforcement* di sini tidak melihat pada jumlah respon individu.

Kedua jenis ini dapat diberikan secara :

- *Fixed*, yaitu : Subjek mengetahui kapan respon tersebut akan mendapatkan *reinforcement*.

Misal : Subjek mengetahui kapan respon tersebut akan mendapatkan *reinforcement*.

- *Variable*, yaitu : Subjek tidak mengetahui kapan mendapatkan *reinforcement*.

Misal : Kadang-kadang 2 minggu *reinforcement* keluar.
Kadang-kadang 4 Minggu *reinforcement* keluar.

1.c. Jadwal Pemberian *Rewards*

Adapun jadwal pemberian *rewards* menurut Skinner (1948) adalah :

- *Fixed Ratio Schedule*

Reinforcement diberikan setelah sejumlah respon dibuat oleh individu dimana individu mengetahui secara pasti.

Misal : 4 x respon → *reinforcement* diberikan.

Guna : agar mempercepat terbentuknya tingkah laku dan meningkatkan hasil.

Efek samping : untuk menghasilkan dalam waktu yang cepat individu cenderung melakukan segala cara untuk mendapatkan *reinforcement*.

- *Fixed Interval Schedule*

Tiap melakukan respon dalam waktu tertentu akan mendapatkan *reinforcement* tanpa melihat berapa kali respon itu dibuat.

Misal : 2 minggu sekali mendapat *reinforcement*.

Efek samping : karena tidak mementingkan respon, maka individu tidak akan sering merespon.

- *Variable Ratio Schedule*

Efektif dalam mempertahankan tingkah laku dalam jangka waktu tertentu adalah merupakan sejumlah respon yang harus dilakukan individu baru memperoleh *reinforcement*, dimana individu tidak mengetahui kapan *reinforcement* keluar.

- *Variable Interval Schedule*

Dalam metode ini *reinforcement* akan keluar setelah *interval* waktu tertentu dimana selang waktu diberikan pemberian *reinforcement* tidak tepat.

Misal : kadang-kadang 2 minggu sekali, dimana hal ini tidak diketahui oleh individu

Efek samping : respon dari individu tidak akan tetap.

2. Pengertian Efek *Modeling*

Dalam budaya manusia tingkah laku baru sering diperoleh dengan mengobservasi tingkah laku orang lain dan juga bentuk-bentuk yang simbolis. Proses belajar manusia sering juga meniru tingkah laku orang lain yang akan menimbulkan perilaku yang

menyenangkan. Sehingga sesuai dengan tingkah laku model, hal ini yang disebut belajar dengan model atau pengaruh efek *modeling*.

Menurut Albert Bandura (1969) ada 2 efek yang lain dari adanya model dalam menentukan respon baru yaitu :

- Tingkah laku model dapat memunculkan respon yang sama pada individu, yang sebelumnya, tingkah laku tersebut tidak dimilikinya.
- Model dapat mempengaruhi terjadinya tingkah laku menyimpang.

Individu tidak hanya dapat menunjukkan tingkah laku sama pada model, tetapi dapat juga merespon secara emosional terhadap stimulus yang sama. Dan respon ini dinamakan “Respon Emosional yang Terkondisi”. Eksperimen Bandura ini digunakan secara efektif untuk modifikasi perilaku. Respon emosional tidak hanya dapat diperoleh secara tidak langsung, tetapi juga dapat dihilangkan secara tidak langsung. Dalam pandangannya, Albert Bandura (1969) menekankan pada pentingnya belajar, juga dalam situasi dimana tingkah laku dipelajari.

B. Pengertian Prestasi Belajar

1. Pengertian Belajar

Dalam kehidupan di dunia, setiap manusia akan melakukan kegiatan yang disebut belajar. Kegiatan belajar dapat terjadi secara formal maupun informal. Belajar adalah suatu aktivitas psikis dan fisik, yang menghasilkan suatu perubahan baru dalam pengetahuan, keterampilan dan sikap. Dan perubahan tersebut bersifat relatif menetap dan diperoleh karena adanya usaha dan interaksi aktif dengan lingkungan.

Adapun ciri-ciri dalam Belajar menurut Suryabrata (1989) adalah :

- Belajar merupakan aktifitas yang menghasilkan perubahan pada diri individu baik aktual maupun potensial.
- Perubahan merupakan didapatkannya kemampuan baru, yang dilakukan dalam waktu yang relatif lama.
- Perubahan ini terjadi karena usaha.

Menurut Cagne (dalam Slameto,1988) memberikan dua defenisi masalah belajar yaitu :



- a. Belajar adalah suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan dan tingkah laku.
- b. Belajar adalah pengetahuan atau keterampilan yang diperoleh dari interaksi.

Menurut Hilgard dan Bower (dalam Simangunsong, 1987), mengemukakan belajar berhubungan dengan perubahan tingkah laku seseorang terhadap suatu situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalaman yang berulang ulang dalam situasi itu.

Witherington (1978), belajar adalah suatu perubahan di dalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai pola baru, dari pada reaksi yang berupa kecapan, sikap, kebiasaan, kepandaian atau pengertian.

Dari beberapa rumusan tentang belajar yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu aktivitas psikis dan fisik yang menghasilkan suatu perubahan baru dalam pengetahuan, keterampilan dan sikap. Perubahan tersebut bersifat relatif menetap dan diperoleh karena adanya usaha dan interaksi aktif dengan lingkungan.

2. Pengertian Prestasi Belajar

Setiap proses belajar mengajar bermula pada suatu hasil belajar. Hasil belajar akan nampak dalam prestasi belajar yang dihasilkan oleh siswa. Prestasi belajar sangat bermanfaat untuk mendapatkan informasi tentang kemajuan anak didik setelah menjalani proses belajar mengajar dalam jangka waktu tertentu.

Menurut Nawawi (1981) mengartikan prestasi belajar sebagai tingkat keberhasilan murid dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah, yang dinyatakan dalam bentuk skor. Ini diperoleh dari hasil tes mengenai materi pelajaran.

Menurut Miarso, dkk (1984) prestasi belajar adalah untuk mengetahui keberhasilan siswa dalam belajar, sekaligus juga untuk menunjukkan keberhasilan guru dalam melaksanakan tugasnya. Ada 3 jenis pengukuran yang perlu dilakukan :

- Pengukuran awal, untuk mengetahui keadaan siswa pada saat pelajaran dimulai.
- Pengukuran akhir untuk mengetahui pencapaian akhir dari siswa.
- Pengukuran selama proses belajar berlangsung.

Suatu proses belajar yang terjadi tidak hanya dipengaruhi atau ditentukan oleh individu itu sendiri. Akan tetapi lingkungan dimana ia belajar juga mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap proses belajar mengajar.

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Proses dan Hasil Belajar

Belajar sebagai suatu kegiatan dapat digambarkan sebagai suatu rangkaian antara input, proses, output.

- a. Persoalan mengenai input, yaitu persoalan mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi belajar.
- b. Persoalan mengenai proses, yaitu persoalan mengenai bagaimana belajar itu berlangsung dan prinsip-prinsip apa yang mempengaruhi proses belajar itu.
- c. Persoalan mengenai hasil belajar (output). Persoalan ini berkaitan dengan tujuan pendidikan yang selanjutnya dijabarkan dalam tujuan pengajaran. Suatu hal yang penting dalam lingkup persoalan ini adalah pengukuran hasil belajar (Suryabrata, 1989).

Suatu proses belajar yang terjadi tidak hanya dipengaruhi atau ditentukan oleh individu itu sendiri, akan tetapi lingkungan di mana dia berada juga mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap berhasil tidaknya proses belajar.

Beberapa faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar, yaitu:

- a. bahan yang harus dipelajari, yang merupakan “input” pokok dalam belajar.
- b. faktor-faktor lingkungan.
- c. faktor-faktor instrumental, dan
- d. kondisi individu si pelajar.

a. Bahan yang dipelajari

Bahan yang dipelajari ikut menentukan bagaimana proses belajar itu sendiri. Misalnya belajar mengenai keterampilan tidak akan sama dengan belajar mengenai pemecahan masalah. Bahan yang dipelajari akan menentukan cara atau metode belajar apa yang akan dipergunakannya. Misalnya untuk belajar matematika diperlakukan

ketelitian, ketekunan dan keuletan serta selalu mengerjakan latihan-latihan pemecahan soal.

b. Faktor-faktor lingkungan

Faktor lingkungan yang mempelajari proses belajar mengajar adalah lingkungan alami dan lingkungan sosial. Lingkungan alami antara lain: suhu udara, tempat, waktu belajar, suasana belajar serta penerangan. Lingkungan sosial dapat berupa manusia, dan representasinya (sesuatu yang mewakili manusia) atau dapat berujud hal-hal lain yang sangat berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar.

c. Faktor instrumen

Faktor instrumen adalah faktor yang adanya dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor instrumen ini dapat berujud faktor-faktor keras (hardware) seperti gedung, alat-alat praktikum dan sebagainya. Dapat pula berujud faktor-faktor (software) seperti kurikulum, program pengajaran, pedoman belajar dan sebagainya.

d. Kondisi individu pelajar

Faktor individu merupakan faktor yang penting dalam proses dan hasil belajar seseorang. Kondisi individu pelajar dapat dibedakan menjadi dua kelompok kondisi, yaitu :

1. Kondisi fisiologis, yaitu kondisi yang pada umumnya sangat berpengaruh terhadap belajar seseorang. Orang yang dalam keadaan sehat jasmaninya akan berlainan belajarnya dengan orang yang dalam keadaan kelelahan. Kondisi fisiologis yang lain seperti keadaan gizi, kondisi pancaindera dan sebagainya.
2. Kondisi psikologis, yaitu kondisi seseorang dalam keadaan tertentu sangat berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar seseorang.

Ada beberapa faktor psikologis yang sangat mempengaruhi proses dan hasil belajar, yaitu:

- a) Minat, yaitu dapat menunjukkan kemampuan yang mendorong seseorang untuk memperhatikan suatu kegiatan yang berlangsung di sekitarnya. Minat sangat berpengaruh dalam proses dan hasil belajar seseorang, orang yang tidak berminat

untuk mempelajari sesuatu maka tidak dapat diharapkan keberhasilannya dengan baik.

- b) Kecerdasan, mempunyai peranan yang besar dalam menentukan berhasil atau tidaknya seseorang dalam kegiatan belajarnya. Kecerdasan sering juga disebut inteligensi.
- c) Bakat khusus, disamping inteligensi bakat khusus juga merupakan faktor yang berpengaruh terhadap proses belajar dan hasil belajar seseorang. Seseorang belajar pada bidang yang sesuai dengan bakat khususnya.
- d) Motif, yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif belajar adalah kondisi yang mendorong seseorang untuk belajar.
- e) Perhatian, untuk dapat menjamin hasil belajar yang baik maka siswa harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya. Jika bahan yang dipelajari tidak menjadi perhatian siswa, maka timbul kebosanan sehingga siswa dapat lagi suka belajar.

- f) Kematangan, tingkat dalam pertumbuhan dan perkembangan seseorang, dimana alat-alat tubuhnya siap untuk melaksanakan kecakapan baru. Belajar akan berhasil jika anak sudah siap atau matang dalam suatu materi pelajaran yang diajarkan.
- g) Emosi, dalam kegiatan belajar sangat diperlukan kestabilan emosi. Kestabilan emosi dalam arti cepat tersentuh emosinya apabila menghadapi suatu masalah dan dapat menimbulkan gejala-gejala yang negatif. Hal ini akan menimbulkan hambatan dalam kegiatan belajar seseorang sehingga mempengaruhi dalam usahanya untuk mencapai prestasi yang maksimal.
- h) Sikap, merupakan faktor yang penting dalam proses belajar orang yang mempunyai sikap positif terhadap bahan yang dipelajari dapat menghasilkan prestasi belajar yang lebih baik. Sedangkan sikap yang negatif terhadap bahan yang dipelajari akan menyebabkan siswa dengan berbagai alasan akan menghindari kegiatan belajarnya

C. Hubungan antara *Rewards* dan Efek *Modeling* terhadap Prestasi Belajar Siswa.

Antara *rewards* dan efek *modeling* sangat berhubungan dengan prestasi belajar siswa, *reward* dan efek *modeling* fungsinya sebagai motivasi dalam belajar. Sedangkan manusia dalam kehidupannya selalu memerlukan motivasi tidak hanya dalam belajar. Sehingga dengan pemberian *rewards* dan efek *modeling* dapat menjadi pendukung prestasi belajar siswa.

D. Hipotesis

Berdasarkan perumusan masalah yang kami kemukakan dan kerangka teori yang ada, maka kami mengambil hipotesis sebagai berikut :

“Ada hubungan positif antara *rewards* dan efek *modeling* terhadap prestasi belajar pada siswa”.

- Pemberian *rewards* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.
- Efek *modeling* juga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN EKSPERIMEN

1. Identifikasi Variabel-variabel Penelitian Eksperimen

- a. Variabel bebas : - efek *modeling*
- efek *rewards*
- b. Variabel tergantung : - prestasi belajar
- c. Variabel kontrol : - kelas / tingkat pendidikan
- tingkat prestasi

2. Defenisi Operasional

Rewards berupa hadiah ataupun imbalan yang diberikan untuk meningkatkan motivasi pada siswa. *Rewards* diberikan agar siswa lebih cepat menyelesaikan soal dalam belajar. Pemberian hadiah atau imbalan dapat berupa : buku, pensil, dan penghapus pensil. *Modeling* berarti diberikan pada siswa yang tidak berhasil. Siswa menyaksikan temannya yang diberikan hadiah, tepukan sehingga menginginkan

dirinya untuk mendapatkan hal tersebut, yaitu dengan cara berhasil mengerjakan soal.

Pada siswa yang merupakan kelompok eksperimen diberi perlakuan berupa *rewards* dan efek *modeling*. Kemudian soal diberikan, bagi siswa yang cepat menyelesaikannya dalam waktu ± 10 menit diberikan *rewards*. Dan bagi siswa yang tidak dapat menyelesaikan ± 10 menit berikutnya dengan cepat hanya diberikan efek *modeling* dengan mengamati teman yang mendapat *rewards* agar dapat meniru dengan cara mengerjakan soal dengan cepat.

Dalam pemberian *rewards* dan efek *modeling* akan merangsang timbulnya prestasi dalam belajar. Prestasi merupakan sesuatu yang dicapai oleh seorang individu dalam mempelajari beberapa pelajaran. Dalam belajar nilai 7 – 8 merupakan kategori nilai yang berprestasi. Hingga *rewards* dan efek *modeling* sangat mendukung/berhubungan dengan prestasi belajar siswa.

Dan siswa yang merupakan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan apapun. Di sini siswa hanya sebagai pengontrol dari



kelompok eksperimen hingga didapatkan perbandingan antar kelompok eksperimen (yang mendapat perlakuan) dengan kelompok kontrol (yang tidak mendapat perlakuan apapun). Soal diberikan kepada siswa, bagi yang cepat menjawab tidak diberikan perlakuan begitu juga siswa yang tidak cepat menjawab tetap tidak diberikan perlakuan juga.

3. Teknik Pengambilan Sampel

Menggunakan Teknik *Random*

Subjek diambil dari SD Negeri No.104231 Desa Sugiharjo :

- Kelas I SD
- Subjek memiliki prestasi rata-rata
- Subjek berusia 6 – 7 tahun
- Mengikutsertakan subjek yang berjenis kelamin laki-laki dan perempuan.
- Subjek terdiri dari agama Islam, Kristen dan Budha.
- Subjek menggunakan bahasa Jawa di dalam kelas.

4. Pengambilan Data

Menggunakan soal matematika yang dibuat eksperimenter.

- Berjumlah : 10 soal
- Materinya : Berhitung (penjumlahan dan pengurangan)
- Bentuk : Isian

5. Validitas dan Reliabilitas

a. Validitas

Validitas berasal dari kata "Validity" yang berarti sejauh mana alat ukur mampu mengukur apa yang diukur. Dalam penelitian ini eksperimenter menggunakan alat ukur sebagai berikut :

- Analisa Butir

Untuk menguji validitas setiap butir, maka skor-skor yang ada pada butir dikorelasikan dengan skor total. Skor butir dipandang sebagai nilai X dan skor total dipandang sebagai nilai Y.

X dikorelasikan dengan Y dengan menggunakan *product moment*, dengan rumus :

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

Dengan diperoleh indeks validitas tiap butir, maka dapat diketahui dengan pasti butir-butir mana yang memenuhi syarat ditinjau dari validitasnya dan butir-butir manakah yang tidak memenuhi syarat.

b. Reliabilitas

Dalam mencari reliabilitas eksperimenter menggunakan rumus Hoyt untuk instrumen yang penyekorannya 1 dan 0 dan juga menggunakan rumus sebagai berikut :

1. Mencari jumlah kuadrat responden

$$\text{Rumus : } Jk_{\text{respon}} = \frac{\sum Xt^2}{K} - \frac{(\sum Xt)^2}{K \cdot N}$$

Keterangan : K = Banyak butir pertanyaan

N = Jumlah respon

T = Respon totat responden

2. Mencari jumlah kuadrat butir

$$\text{Rumus : } Jk_{\text{butir}} = \frac{\sum B^2}{N} - \frac{(\sum Xt)^2}{K.N}$$

Keterangan : B = Jumlah yang menjawab benar seluruh butir

3. Mencari Jk total

$$\text{Rumus : } Jk_{\text{total}} = \frac{(\sum B) (\sum S)}{(\sum B) + (\sum S)}$$

Keterangan : S = Jumlah yang menjawab salah seluruh butir

4. Mencari Jk sisa

$$\text{Rumus : } Jk_{\text{sisa}} = Jk_{\text{total}} - Jk_{\text{respon}} - Jk_{\text{butir}}$$

5. Mencari variens respons dengan menggunakan tabel F

Sumber variens	Jk	db	Variens
Respondens	$N - 1 = \dots\dots\dots$
Butir	$K - 1 = \dots\dots\dots$
Sisa	$db_t - db_r - db_b = \dots$
Total	$(K.N) - 1 = \dots\dots\dots$

6. Memasukkan ke rumus Hoyt

$$\text{Rumus : } r_{11} = 1 - \frac{V_s}{V_r} \quad \text{atau} \quad r_{11} = \frac{V_r - V_s}{V_r}$$

Keterangan : V_s = Variens sisa

V_r = Variens respon

6. Design Eksperimen

Treatment by Level

	Mampu	Tidak Mampu
Kelompok I		
Kelompok II		

- Pada kelompok pertama merupakan kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan. Subjek berjumlah 23 orang diberikan 10 soal berhitung (penjumlahan, pengurangan). Bagi subjek yang menyelesaikan soal dengan cepat dalam waktu ± 10 menit akan diberikan *rewards*, dan subjek dikategorikan mampu. Dan subjek yang tidak menyelesaikan soal dengan cepat dalam waktu ± 10 menit berikutnya akan diberikan efek *modeling*, dan subjek dikategorikan tidak mampu. *Rewards* diberikan pada subjek dalam bentuk buku, pensil dan penghapus pensil. Dan efek *modeling* diberikan pada subjek dalam bentuk pengarahan, nasehat bahwasanya subjek yang

tidak mampu harus mencontoh subjek yang mampu menyelesaikan soal dengan cepat.

- Pada kelompok kedua merupakan kelompok kontrol (kelompok yang tidak diberikan perlakuan). Subjek berjumlah 23 orang diberikan 10 soal berhitung (penjumlahan, pengurangan). Bagi subjek yang dapat menyelesaikan soal dengan cepat tidak akan diberikan perlakuan apapun, begitu juga bagi subjek yang tidak dapat menyelesaikan soal dengan cepat juga tidak diberikan perlakuan. Kelompok kontrol hanya sebagai pengontrol kelompok eksperimen.

7. Analisis Data

Data yang kami peroleh dari penelitian eksperimen ini akan dianalisis menggunakan *Two way analysis of variance*.

BAB IV

HASIL DAN DISKUSI

A. Subjek Penelitian

1. Profil Umum Tempat Penelitian

Lokasi sekolah dasar negeri No. 104231 berada di desa Sugiharjo Kecamatan Batang Kuis. Dimana awal berdirinya sekolah ini merupakan sekolah formal yang pertama sekali di daerah itu. Sekolah dasar negeri No.104231 didirikan pada tahun 1974-1975. Bangunan pertama hanya memiliki tiga ruangan yang digunakan untuk belajar mengajar kelas I dan II ruangan selebihnya belum digunakan. Selain itu ruangan kepada sekolah juga ada. Selesaiannya bangunan ini langsung menerima siswa baru dan mendapat tenaga pengajar berjumlah 3 (tiga) orang guru dan satu orang kepala sekolah terhitung sejak tanggal 1 Oktober 1975. Pada saat ini jumlah siswa sebagai berikut:

Kelas 1 : 33 orang

Kelas 2 : 20 orang

Setelah proses belajar mengajar berlangsung selama \pm 1 tahun, bangunan keduanya berdiri pada tahun 1976 – 1977. Dan dibangun 3

(tiga) ruangan lagi sehingga jumlah 6 ruangan, tenaga pengajarpun bertambah 3 (tiga) orang guru.

Tabel I

Jumlah siswa SD Negeri No.104231 tahun 1996

No	Kelas	Jumlah
1.	Satu	A = 40 B = 40
2.	Dua	A = 36 B = 31
3.	Tiga	70
4.	Empat	73
5.	Lima	56
6.	Enam	55

Sumber : Kantor Kepala Sekolah SD Negeri 104231 tahun 2002

Berdasarkan tabel di atas jumlah siswa melebihi jumlah yang sewajarnya. Masyarakat di sekitarnya sangat antusias untuk memasukkan anaknya di sekolah dasar tersebut, meskipun ada sekolah dasar yang lain di daerah itu.

Hingga saat ini sekolah dasar negeri 104231 merupakan sekolah dasar inti dan unggulan. Sekolah dasar ini juga pernah dinyatakan sebagai sekolah teladan tipe C pada tahun 1987.

2. Sampel Penelitian

Dalam penelitian ini yang dijadikan populasi penelitian adalah sekolah dasar negeri No.104231. Eksperimenter menggunakan sampel antara lain :

- ◆ Siswa kelas 1 SD Negeri 104231 Desa Sugiharjo
- ◆ Subjek berjumlah 46 orang, dan dipisahkan menjadi dua kelompok, yaitu :
 - Kelompok Eksperimen = 23 orang
 - Kelompok Kontrol = 23 orang
- ◆ Subjek berjenis kelamin laki-laki dan perempuan.
- ◆ Subjek memiliki prestasi rata-rata.
- ◆ Subjek berusia 6 – 7 tahun.
- ◆ Subjek terdiri dari agama Islam, Kristen, dan Budha.

B. Alat Ukur

1. Uji Validitas

Tabel II Daftar hasil Validitas

No Item	Hasil	Keterangan
1	0,5	Valid
2	0,5	Valid
3	0,5	Valid
4	0,6	Valid
5	0,5	Valid
6	0,5	Valid
7	0,5	Valid
9	0,5	Valid
10	0,6	Valid
12	0,5	Valid
13	0,6	Valid
14	0,5	Valid
15	0,5	Valid
16	0,7	Valid
17	0,5	Valid
18	0,6	Valid
19	0,6	Valid
20	0,6	Valid
21	0,7	Valid
22	0,5	Valid
23	0,7	Valid
24	0,6	Valid
25	0,9	Valid
26	0,7	Valid
27	0,6	Valid
28	0,6	Valid
29	0,5	Valid
30	0,5	Valid

31	0,5	Valid
32	0,6	Valid
33	0,7	Valid
35	0,5	Valid
36	0,5	Valid
37	0,6	Valid
38	0,6	Valid
39	0,5	Valid
40	0,5	Valid

No Item	Hasil	Keterangan
8	0,4	Tidak Valid
11	0,4	Tidak Valid
34	0,4	Tidak Valid

Keterangan : Dari tabel di atas menunjukkan ada 3 item yang tidak valid, yaitu item 8, 11, 34. Maka untuk memperoleh logika validitas yang tinggi item-item harus dirancang sehingga hanya item yang relevan saja jadi bagian dari tes.

2. Uji Reliabilitas

Tabel III Daftar Hasil Reliabilitas

No Item	Hasil	Keterangan
1	0,5	Valid
2	0,5	Valid
3	0,5	Valid
4	0,6	Valid
5	0,5	Valid
6	0,5	Valid
7	0,5	Valid
9	0,5	Valid
10	0,6	Valid
12	0,5	Valid
13	0,6	Valid
14	0,5	Valid
15	0,5	Valid
16	0,7	Valid
17	0,5	Valid
18	0,6	Valid
19	0,6	Valid
20	0,6	Valid
21	0,7	Valid
22	0,5	Valid
23	0,7	Valid
24	0,6	Valid
25	0,9	Valid
26	0,7	Valid
27	0,6	Valid
28	0,6	Valid

29	0,5	Valid
30	0,5	Valid
31	0,5	Valid
32	0,6	Valid
33	0,7	Valid
35	0,5	Valid
36	0,5	Valid
37	0,6	Valid
38	0,6	Valid
39	0,5	Valid
40	0,5	Valid

Keterangan : Dari tabel di atas terdapat 37 item yang reliabilitas kecuali nomor item 8, 11, 34 maka ketiga item ini tidak diikutsertakan dalam pengujian reliabilitas, karena dalam pengujian reliabilitas hanya item-item yang valid saja.

Menggunakan rumus Hoyt

$$\begin{aligned} 1. \quad Jk_{\text{responden}} &= \frac{\sum X_t^2}{K} - \frac{(\sum X_t)^2}{K \cdot N} \\ &= \frac{44347}{37} - \frac{(1381)^2}{37 \cdot 46} \\ &= 1198,5675 - 1120,5411 \\ &= 78,0264 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} 2. \quad Jk_{\text{butir}} &= \frac{\sum B^2}{N} - \frac{(\sum X_t)^2}{K \cdot N} \\ &= \frac{5208}{46} - \frac{(1381)^2}{37 \cdot 46} \\ &= 1132,1956 - 1120,5411 \\ &= 11,6545 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} 3. \quad Jk_{\text{total}} &= \frac{(\sum B) \cdot (\sum S)}{(\sum B) + (\sum S)} \\ &= \frac{(1381) \cdot (341)}{(1381) + (341)} \\ &= \frac{470921}{1722} \\ &= 273,47328 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} 4. \quad Jk_{\text{sisia}} &= Jk_{\text{total}} - Jk_{\text{respon}} - Jk_{\text{butir}} \\ &= 273,47328 - 78,0264 - 11,6545 \\ &= 183,79238 \end{aligned}$$

5. **Tabel F**

Sumber variens	Jk	db	Variens
Respondens	73,0264	$N - 1 = 46 - 1 = 45$	1,6228088
Butir	11,6545	$K - 1 = 37 - 1 = 36$	0,3237361
Sisa	183,79238	$db_t - db_r - db_b =$ $1701 - 45 - 36 = 1620$	0,113452
Total	273,47328	$(K.N) - 1 =$ $(36 \times 46) - 1 = 1701$	0,160772

6. **Rumus Hoyt**

$$\begin{aligned}
 \Gamma_{11} &= 1 - \frac{V_s}{V_r} \\
 &= 1 - \frac{0,113452}{1,6228088} \\
 &= 1 - 0,0699108 \\
 &= 0,9300892
 \end{aligned}$$

Kesimpulan :

Dari hasil uji validitas dan reliabilitas menunjukkan bahwa alat tes yang eksperimenter buat teruji valid dan reliabel.

Uji t-tes

Pasangan Subjek		K	E	K ²	E ²	KE
K	E	K	E	K ²	E ²	KE
1	- 24	9,75	9,9	95,0625	98,01	96,525
2	- 25	9,75	8,5	95,0625	72,75	82,875
3	- 26	6	9	36	81	54,000
4	- 27	2,75	9,75	7,5625	95,0625	26,8125
5	- 28	3	10	9	100	30,000
6	- 29	9,25	8,5	85,5625	72,75	78,625
7	- 30	9,25	6,75	85,5625	45,5625	62,4375
8	- 31	8,75	9,75	76,5625	95,0625	85,3125
9	- 32	9,75	8,25	95,0625	68,0625	80,4375
10	- 33	9,5	8,25	90,25	68,0625	78,375
11	- 34	9,5	7,75	90,25	60,0625	73,625
12	- 35	9	7,5	81	56,25	67,5
13	- 36	10	7	100	49	70,000
14	- 37	9,75	9	95,0625	81	87,75
15	- 38	9,25	9,75	85,5625	95,0625	90,1875
16	- 39	10	9	100	81	90,000
17	- 40	9,75	8,5	95,0625	72,75	82,875
18	- 41	7,75	1,75	60,0625	3,0625	13,5625
19	- 42	10	8,75	100	76,5625	87,5
20	- 43	5,75	8,25	33,0625	68,0625	47,4375
21	- 44	7,5	6,25	56,25	39,0625	46,875
22	- 45	6,75	7,25	45,5625	52,5625	48,9375
23	- 46	6,25	2,75	39,0625	7,5625	17,1875
Total		189	182,15	1656,625	1538,3225	1498,8375

$$\begin{aligned}
\Sigma k_e &= \Sigma KE - \frac{(\Sigma K)(\Sigma E)}{N} \\
&= 1498,8375 - \frac{(189)(182,15)}{23} \\
&= 1498,8375 - 1496,797826 \\
&= 2,039674
\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
\Sigma k^2 &= \Sigma K^2 - \frac{(\Sigma K)^2}{N} \\
&= 1656,625 - \frac{(189)^2}{23} \\
&= 1656,625 - 1553,086957 \\
&= 103,538043
\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
\Sigma e^2 &= \Sigma E^2 - \frac{(\Sigma E)^2}{N} \\
&= 1538,3225 - \frac{(182,15)^2}{23} \\
&= 1538,3225 - 1442,548804 \\
&= 95,773696
\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
r_{ke} &= \frac{\Sigma k_e}{\sqrt{(\Sigma k^2)(\Sigma e^2)}} \\
&= \frac{2,039674}{\sqrt{(103,538043)(95,773696)}} \\
&= \frac{2,039674}{\sqrt{9916,221055}} \\
&= 0,020482721
\end{aligned}$$

$$SD^2_{Mk} = \frac{SD^2_k}{Nk - 1} = \frac{\sum k^2 / Nk}{Nk - 1} = \frac{103,538043/23}{22}$$

$$= \frac{4,501654043}{22}$$

$$= 0,204620638$$

$$SD^2_{Mc} = \frac{SD^2_e}{Ne - 1} = \frac{\sum e^2 / Ne}{Ne - 1} = \frac{95,773696/23}{22}$$

$$= \frac{4,164073739}{22}$$

$$= 0,189276079$$

$$SD_{Mk} = \sqrt{SD^2_{Mk}} = \sqrt{0,204620638} = 0,452350127$$

$$SD_{Mc} = \sqrt{SD^2_{Mc}} = \sqrt{0,189276079} = 0,435056707$$

$$t = \frac{Mk - Mc}{\sqrt{(SD^2_{Mk} + SD^2_{Mc}) - 2 r_{kc} (SD_{Mk}) (SD_{Mc})}}$$

$$= \frac{8,217391304 + 7,91956217}{\sqrt{(0,204620638 + 0,189276079) - 2 \times 0,02048272(0,452350127)(0,435058707)}}$$

$$= \frac{0,29.7826087}{\sqrt{0,393896717 - 0,00806195}}$$

$$= \frac{0,297826087}{0,621155992}$$

$$= 0,479470681$$

$$db = 23 - 1 = 22$$

$$t\text{-tes } 5\% = 2,074 > 0,479$$

Ho = Diterima

Kesimpulan : Tidak ada pengaruh antara *rewards* dan *efek modeling* terhadap prestasi belajar siswa SD Negeri No 104231 Sugiharjo bagi kedua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol .

C. Pelaksanaan Penelitian

Hari I Sabtu, 22 Juni 2002

- Eksperimenter datang ke SD Negeri No. 104231 pada pukul 09.00 WIB, kemudian melapor ke kantor Kepala Sekolah dan meminta waktu persetujuan untuk mengadakan eksperimen terhadap siswanya.
- Kemudian bertemu dengan wali kelas I dan meminta persetujuannya untuk mengadakan penelitian eksperimen terhadap siswanya.
- Setelah mendapat persetujuan wali kelas I masuk terlebih dahulu, baru kemudian eksperimenter menyusul masuk ke dalam kelas.
- Eksperimenter mengenalkan diri kepada siswa dan menjelaskan alasannya mengapa eksperimenter masuk ke dalam kelas mereka.
- Lalu eksperimenter menghitung berapa jumlah siswa, setelah itu membagi mereka menjadi dua kelompok.
- Kelompok pertama dibiarkan di dalam kelas dan kelompok kedua dipersilahkan untuk keluar kelas. Kelompok kedua tidak boleh tahu apa yang terjadi di dalam kelas (pintu ditutup rapat).

- Sebelum soal diberikan eksperimenter harus menekankan bahwa soal yang diberikan nanti harus dikerjakan dengan cepat.
- Kelompok pertama dipanggil satu persatu (absen) namanya, kemudian subjek diberikan lembaran soal.
- Jika subjek dapat cepat menyelesaikannya dan benar dalam waktu ± 10 menit diberikan *rewards* berupa buku, pensil, penghapus pensil. Dan subjek yang tidak dapat menyelesaikan soal dengan cepat dalam waktu 10 menit berikutnya maka akan diberikan pengarahan, nasehat agar subjek tersebut harus meniru teman-teman yang dapat menyelesaikan soal dengan cepat (efek *modeling*).
- Setelah mereka selesai, eksperimenter menyuruh mereka keluar dan subjek yang diluar disuruh masuk ke dalam.
- Kelompok kedua sebagai kelompok kontrol, subjek hanya sebagai pengontrol kelompok eksperimen (tidak diberikan perlakuan terhadap subjek yang mampu ataupun yang tidak mampu).
- Jika eksperimenter dapat perbandingan di hari pertama, eksperimenter keluar lalu pamitan pada kepala sekolah dan guru-guru.

Hari II Senin, 24 Juni 2002

- Eksperimenter kembali ke lokasi penelitian seperti hari pertama, hanya saja pada hari II tidak perlu meminta izin pada Kepala Sekolah SD Negeri No.104231 dan Wali Kelas I.
- Kemudian eksperimenter membagi soal kepada kelompok pertama sebagai kelompok eksperimen. Soal berbeda dengan hari pertama.
- Setelah subjek menyelesaikan soal dengan cepat tetap dalam waktu ± 10 menit dan diberikan perlakuan berupa *rewards*. Dan yang tidak cepat menyelesaikan soal dalam waktu ± 10 menit akan diberikan perlakuan berupa nasehat, pengarahan kepada subjek (efek *modeling*).
- Jika telah mendapat perbandingan di hari II, eksperimenter keluar lalu pamit, permisi pulang pada kepala sekolah dan guru-guru.

Hari III Kamis, 27 Juni 2002

- Kembali ke lokasi penelitian seperti hari pertama dan hari kedua.
- Dan membagi kembali subjek kepada 2 kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

- Kelompok pertama yaitu kelompok eksperimen diberikan 10 soal yang berbeda dari hari sebelumnya. Dalam waktu \pm menit subjek yang menyelesaikan soal dengan cepat dan tepat akan diberi *rewards* dan ± 10 menit berikutnya menyelesaikan soal akan diberikan *efek modeling*.
- Lalu berganti dengan kelompok kedua yaitu kelompok kontrol dimana subjek tetap tidak diberikan perlakuan di hari pertama sampai hari ketiga.
- Setelah mendapat perbandingan antar kedua kelompok, eksperimenter keluar.
- Dan pamitan kepada guru dan kepala sekolah SD Negeri No. 104231 karena hari ini hari terakhir. Eksperimenter memberikan cenderamata kepada SD No.104231.

C. Hasil penelitian

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol di mana kita memperoleh korelasi yang negatif antara dua variabel, ini berarti bahwa kenaikan nilai-nilai dalam variabel yang satu secara proposional akan diikuti dengan menurunnya pada nilai-nilai variabel lainnya. Di mana kita menolak hipotesis yang mengatakan bahwa ada korelasi antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hal ini telah diuji dengan alat uji t-tes.

Dalam hal ini eksperimenter mendapatkan kesalahan sampling artinya ada kesalahan yang eksperimenter alami dalam penyusunan sampel sehingga sampel tidak sepenuhnya mewakili populasi dan eksperimenter melihatnya pada uji validitas di mana terdapat tiga item yang tidak valid yaitu item 8, 11, dan 34.



E. Pembahasan Hasil Penelitian

Dari penelitian ini diketahui bahwa pemberian *reward* dan *efek modeling tidak* baik diberikan pada siswa untuk mendukung prestasi mereka. Sehingga data yang diperoleh menunjukkan tidak ada pengaruh yang besar terhadap pemberian *reward* dan *efek modeling* bagi prestasi belajar siswa pada 23 siswa kelompok eksperimen yang di beri rewards dan efek modeling dengan 23 siswa kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan apapun. Hal ini dapat dilihat dari hari pertama sabtu, 22 Juni 2002 ; hari ke-2 senin, 24 Juni 2002 ; sampai hari ke-3 kamis, 27 Juni 200, dari kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol siswa tampak lebih semangat untuk mengerjakan soal yang diberikan dan hasilnya pun jauh lebih baik dari hari sebelumnya .

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan dari uraian yang telah dikemukakan pada bab-bab sebelumnya dan sebagai penutup di sini eksperimenter akan memberikan suatu kesimpulan dan saran. Di sini saran sebagai masukan bagi tim pengajar dan para orang tua bagaimana pengaruh *reward* dan *efek modeling* terhadap prestasi belajar siswa SD Negeri No.104231 Sugiharjo. Adapaun simpulan dan saran adalah sebagai berikut :

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian eksperimenter pada “Pengaruh *Reward* dan *Efek Modeling* Terhadap Prestasi Belajar Siswa SD Negeri No.104231 Sugiharjo” dapat disimpulkan bahwa pemberian *rewards* berupa pujian tidak dapat merubah rasa bosan tapi dapat menimbulkan motivasi dalam menyelesaikan soal-soal yang eksperimenter berikan setelah pemberian *efek modeling* terhadap anak yang tidak mampu menyelesaikan tugas yaitu dengan cara melihat temannya yang mampu mengerjakan soal, dan dalam hasil penelitian *efek modeling* belum dapat meningkatkan prestasi siswa karena jumlah sampelnya yang terlalu sedikit sehingga tidak sepenuhnya mewakili populasi.

B. Saran

1. Pemberian *reward* dan *efek modeling* sangat baik diberikan pada siswa agar siswa dapat termotivasi untuk berprestasi.
2. Pemberian *reward* dan *efek modeling* dapat menjadi masukan bagi tim pengajar mengenai manfaat umpan balik terhadap prestasi siswa.
3. Bagi orang tua dapat menerapkan pemberian *reward* dan *efek modeling* kepada anak dalam memberikan motivasi belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Atkinson, Rita L, Richard c, Hilgard, Ernerst R, Dharma Agus, Adryanto Michael, 1994, Pengantar Psikologi I cetakan III, Jakarta, Penerbit Erlangga.
- Prof. Dr.Ratna, Teori-teori Belajar