

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1. Tinjauan Teori

2.1.1. Reward

Reward yang dimaksud dalam variabel ini merupakan *reward* yang menjadi salah satu faktor dalam sebuah penelitian. *Reward* adalah pendapatan yang diberikan oleh suatu pihak untuk diterima oleh seseorang, pendapatan ini memungkinkan untuk dapat mempengaruhi perilaku ekonomi manusia. Terbatasnya pendapatan yang dimiliki oleh seseorang akan membuatnya harus bisa mengelola keuangannya dengan baik sehingga dapat memenuhi kebutuhannya.

(Septiawan, 2019) menyatakan bahwa ``*reward* merupakan usaha seorang mahasiswa untuk mendapatkan hadiah yang kemudian mengelola *reward* tersebut yang mereka terima dari pihak lain untuk menghidupi diri mereka sendiri selama studi mereka".

Sedangkan menurut (Musyafa, 2020) "Uang saku adalah pendapatan yang diterima seseorang dari pihak luar, yang kemungkinan mempengaruhi perilaku konsumsi dalam masyarakat". Secara umum, semakin banyak uang saku yang diterima, semakin tinggi perilaku konsumen. Salah satu faktor yang mempengaruhi perilaku belanja mahasiswa adalah uang saku. Besarnya uang saku bervariasi dari satu siswa ke siswa lainnya, ada yang menerima tunjangan mingguan dan ada yang menerima tunjangan bulanan.

Berdasarkan kesimpulan dari kedua ahli di atas, pengelolaan uang saku merupakan upaya untuk melatih kemampuan mahasiswa dalam

mengelola uang yang mereka terima dari pihak luar (tertentu) sesuai kebutuhan selama masa studi. Alasan yang mungkin dapat diterima pihak luar memberikan uang saku kepada pihak penerima adalah untuk memberikan bekal yang bisa diatur agar anak bisa belajar mengatur keuangannya dengan baik.

- **Indikator *Reward***

Menurut (Jocely, 2006) “mengemukakan pendapat terhadap indikator uang saku untuk keperluan sebagai berikut:

1. Sebelum menggunakan uang saku, tentukan skala prioritas apa yang sebenarnya dibutuhkan.
2. Membuat daftar/list untuk kepentingan barang yang akan dibeli.
3. Memperhatikan catatan debit kredit atau anggaran dana yang dimiliki.

2.1.2. Pelatihan *Softskill*

Tuntutan dunia kerja terhadap standar pekerja masa depan semakin ketat dan baik. Hal ini sering disebut sebagai aspek *softskill*. Kemampuan ini bisa disebut kemampuan non-teknis, tetapi tentu saja berperan sama pentingnya dengan kemampuan akademik. Berikut adalah beberapa definisi ahli tentang *softskill*:

(Saila, 2008) berpendapat bahwa: atribut *softskill* merupakan keterampilan yang mencakup nilai-nilai yang diungkapkan, motivasi, perilaku, kebiasaan, sifat karakter, dan sikap. Semua memiliki atribut *softskill* tetapi pada setiap orang mempunyai tingkat yang berbeda-beda, dipengaruhi oleh cara kita berpikir, berbicara, bertindak, dan berperilaku. Namun, atribut ini dapat berubah jika yang bersangkutan memilih untuk

mengubahnya dengan membiasakan diri dengan sesuatu yang baru.

(Muhmin, 2018) mengemukakan pendapat dalam kelompok. Orang yang pandai menggunakan *softskill* mampu bekerja melebihi kemampuan mereka di dunia kerja. Kemampuan ini muncul karena memungkinkan mereka yang terlibat untuk secara mandiri menavigasi proses internal, terus belajar, bereksperimen dengan berbagai hal, dan menemukan sesuatu yang membantu mereka dalam pekerjaan dan pengembangan pribadi mereka. Oleh karena itu, penguasaan *softskill* menjadi penting karena seseorang membutuhkannya untuk kemajuan dalam pekerjaan.

(Yulianto, 2015) *Softskill* membuat seseorang semakin menonjol didalam kehidupan masyarakat. Keterampilan komunikasi, keterampilan emosional, keterampilan bahasa, keterampilan kelompok, etika dan moral, tata krama dan keterampilan spiritual.

Disimpulkan dari berbagai definisi di atas bahwa *softskill* pada dasarnya sudah menjadi kompetensi yang melekat pada diri seseorang, namun dapat dikembangkan secara maksimal dan diperlukan dalam dunia kerja sebagai pelengkap *hardskill*. menjadi seimbang dan paralel.

- **Indikator *Softskill***

Indikator *softskill* menurut (Robbin, 2014) yang didapat bahasakan oleh (Benyamin, 2014) sebagai berikut:

1. Kesadaran Diri

Indikatornya adalah bertanggung jawab mengenai pekerjaan yang diberikan.

2. Manajemen Diri

Indikatornya adalah rasa percaya diri dalam menyelesaikan pekerjaan yang didapat.

3. Motivasi Diri

Dengan indikator:

- a. Kemampuan untuk mengontrol diri sendiri.
- b. Kemampuan untuk menjalani segala peraturan atau motivasi yang berlaku.

4. Empati

Indikatornya adalah kemampuan dalam berkomunikasi didalam lingkup sosial atau mensosialisasikan diri,

5. Keterampilan Sosial

Indikatornya adalah berbagi pengetahuan kepada orang lain mengenai informasi pekerjaan.

2.1.3. Lomba Kompetensi

Lomba kompetensi merupakan perasaan didalam setiap individu atau kelompok yang bersaing dalam merembutkan suatu hal untuk kepuasan tertentu dari individu atau kelompok lainnya. Lomba kompetensi juga merupakan kompetisi atau persaingan yang dapat diartikan sebagai usaha untuk memperlihatkan keunggulan masing-masing yang dilakukan oleh perseorangan (Indonesia, 2013).

(Brenstein, 2022) menyatakan bahwa persaingan muncul ketika individu berusaha mengalahkan orang lain untuk mencapai tujuan mereka sendiri, sementara Acks dan Krupat (1988) berpendapat bahwa persaingan adalah orang atau organisasi lain yang “berjuang untuk oposisi atau lebih”.

Lomba kompetensi dalam hal ini adalah bagian dari motivasi, tidak dapat dipungkiri bahwa motivasi juga dapat memegang peranan penting dalam kegiatan proses lomba kompetensi.

Menurut (Hamalik, 2010), lomba kompetensi bisa menjadi kompetitif dalam kondisi tertentu, tetapi dapat juga merugikan dalam kondisi lain. Lomba kompetensi membutuhkan perlawanan yang seimbang

untuk menentukan hasil yang terbaik, dan kompetisi harus memiliki beberapa kesamaan.

Ada tiga indikator dalam lomba kompetensi:

- a. Lomba kompetensi interpersonal yaitu antara teman-teman sebaya yang dapat menimbulkan semangat persaingan.
- b. Lomba kompetensi kelompok dimana setiap individu dapat memberikan *feedback* berupa sumbangan dan terlibat dalam keberhasilan kelompok yang menjadi bagian untuk motivasi yang kuat.
- c. Lomba kompetensi terhadap diri sendiri yaitu dengan catatan tentang prestasi terdahulu yang memiliki tujuan dalam memberikan perasaan yang kuat dan efektif.

2.1.4. Beasiswa

a. Pengertian dan Fungsi Beasiswa

Beasiswa memiliki makna sebagai bantuan yang diberikan kepada mahasiswa berupa uang studi atau dana yang diberikan untuk tujuan membantu proses pendidikan. sesuai dengan *terminology* dalam Bahasa Indonesia, beasiswa merupakan “tunjangan yang diberikan untuk pelajar dan mahasiswa sebagai bantuan ekonomi dalam menunjang pendidikan”. Beasiswa bertujuan sebagai batu loncatan yang difokuskan kepada mahasiswa dalam bentuk uang studi atau dana untuk tujuan membantu proses pendidikan. Beasiswa dapat diberikan oleh pihak lembaga perusahaan, Yayasan, ataupun pemerintah. Pemberian beasiswa dapat digolongkan pada pemberian cuma-cuma ataupun pemberian dengan syarat dan ketentuan yang ditetapkan seperti halnya dengan pemberian ikatan kerja (biasa disebut ikatan dinas) setelah selesainya menjalani pendidikan. Lama ikatan dinas ini berbeda-beda tergantung pada sistem lembaga yang memberikan ketentuan beasiswa

tersebut. Beasiswa juga difokuskan untuk memberikan efek dalamantisipasi mahalnya memperoleh pendidikan yang diharapkan memenuhi segala kebutuhan dalam proses belajar agar pendidikan dapat dilaksanakan dengan baik.

b. Pemberian Beasiswa Djarum

PT. Djarum merupakan sebuah perusahaan rokok di Indonesia yang dimana berdiri dan berpusat di Kudus, Jawa Tengah. Pemberian Djarum Beasiswa Plus adalah program *Corporate Social Responsibility (CSR)* Bernama Djarum Bakti Pendidikan. Program ini merupakan pemberian beasiswa yang ditunjukkan kepada mahasiswa berprestasi, yang dimana secara tidak langsung mengalami keterbatasan finansial (Wikipedia, 2022). Djarum mengerti bahwasannya pendidikan merupakan salah satu bentuk usaha untuk memberikan dampak pada kesejahteraan masyarakat dan bangsa dalam mewujudkan masa depan yang lebih baik. Dengan demikian, pendidikan menjadi investasi jangka panjang yang akan menyangga eksistensi sebuah bangsa.

Pemberian Djarum Beasiswa Plus ditunjukkan untuk mahasiswa akhir semester IV yang secara akademik memiliki Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) ≥ 3.20 serta mengalami kendala secara ekonomi (finansial) untuk menyelesaikan program pendidikan strata 1. Pemberian Djarum Beasiswa Plus berlangsung selama satu tahun dimulai dari awal semester V hingga akhir semester VI (Plus, Persyaratan Djarum Beasiswa, 2022). Sejak tahun 1984, ribuan mahasiswa yang mendaftar memiliki kesempatan mendapatkan beasiswa dan program pengembangan karakter. Pengembangan karakter berupa pembekalan bagi para penerima Djarum Beasiswa Plus dengan keterampilan *softskill* dengan tujuan untuk melahirkan generasi penerus bangsa yang berkualitas (Djarum, 2022).

Adapun bentuk kegiatan pemberian beasiswa yang diberikan oleh Djarum Foundation kepada mahasiswa penerimanya:

1) Biaya Dana Pendidikan

Biaya dana pendidikan merupakan pemberian beasiswa dalam bentuk uang beasiswa. Pemberian biaya pendidikan ini ditunjukkan untuk mahasiswa yang dimana akan diberikan setiap bulan dalam kurun waktu satu tahun.

2) Pelatihan *Softskill*

Pelatihan *softskill* adalah pemberian beasiswa dalam bentuk kegiatan pelatihan seperti *Leadership Development*, *Character Building*, dan *Nation Building* yang ini menjadi nilai tambah dari program pemberian Djarum Beasiswa Plus selain adanya biaya dana pendidikan.

3) Lomba Kompetensi

Pemberian Djarum Beasiswa Plus dalam bentuk pelatihan lomba kompetensi ini berlangsung selama satu tahun dengan bentuk dan jumlah yang berbeda-beda dalam setiap Angkatan, dalam lomba kompetensi ini meliputi lomba seperti *Writing Competition*, *Project Presentation*, dan *International Exposure* dengan regulasi yang menyesuaikan dengan kebijakan dari pihak PT Djarum sendiri.

a. *Writing Competition*

Djarum Fondation melalui program Djarum Beasiswa Plus secara perlahan dan konsisten mendukung pendidikan Indonesia sejak 1984, sudah berbagai pelatihan *softskill* diberikan kepada penerima beasiswa mahasiswa/i berprestasi. *Writing Competition* merupakan program yang diberikan oleh Djarum Foundation, kegiatan ini dirancang untuk berani berpikir kritis terhadap permasalahan yang terkini di Indonesia. Para penerima beasiswa ditantang untuk memiliki kontribusi positif sebagai solusi. Menuangkan gagasan dan ide dalam bentuk karya tulis, kemudian diuji

melalui sebuah aja kompetisi.

b. *Project Presentation*

Kemajuan di era digital saat ini memungkinkan semua orang menyampaikan gagasan dan informasi kepada khalayak luas. Pada event *Leadership Development* anak-anak muda terutama penerima Djarum Beasiswa Plus mampu berpikir kritis, kreatif serta solutif dalam menyaring informasi dan menjawab permasalahan yang ada saat ini dan masa mendatang. *Project Presentation* merupakan bagian kegiatan dari event *Leadership Development* yang merupakan kegiatan untuk mengasah pola pikir dan menuntut untuk memberikan solusi disetiap permasalahan yang diangkat.

c. *International Exposure*

International Exposure merupakan program yang difasilitasi oleh pihak Djarum Foundation untuk meraih prestasi dengan membawa nama Indonesia melalui keikutsertaannya dalam berbagai kompetisi internasional. Pada kesempatan ini penerima Djarum Beasiswa Plus diundang untuk menjadi salah satu delegasi Djarum Foundation di *Harvard Worl Model United Nations (WorldMUN) Conference 2023 in Paris, France*.

c. Syarat dan Ketentuan Pemberian Beasiswa Djarum

Syarat dan ketentuan pemberian Djarum Beasiswa Plus tahun Angkatan 2021/2022 sebagai berikut (Plus, Persyaratan Djarum Beasiswa, 2022):

1) Umum

- a. Mahasiswa/i.
- b. Tidak sedang menerima beasiswa dari pihak lain.
- c. Menempuh pendidikan Strata 1 / Diploma 4 di semester IV dari semua disiplin ilmu.
- d. IPK minimum 3.20 pada semester III, serta dapat

mempertahankan IPK minimum 3.20 hingga akhir semester IV.

- e. Aktif mengikuti organisasi / kegiatan baik dalam kampus maupun luar kampus.
- f. Kuliah di mitra Perguruan Tinggi Program Djarum Beasiswa Plus.

2) Administrasi

- a. Cetak PDF dari formulir pendaftaran online diawal registrasi.
- b. Satu lembar pas foto 4x6 memakai jas almamater setiap kampus.
- c. Fotokopi kartu tanda mahasiswa.
- d. Transkrip nilai sampai dengan semester III dengan legalisir oleh pihak otoritas kampus.
- e. Salinan surat keterangan / sertifikat aktif organisasi dan/atau sertifikat prestasi yang diikuti.
- f. Surat keterangan dari pihak kampus bahwasannya tidak mengikuti beasiswa dari pihak manapun (contoh untuk pendaftar 2022 adalah terhitung 1 September 2022 – 31 Agustus 2023).

3) Tahap Seleksi

- a. Mengikuti proses seleksi tes potensial akademik, psikotes, dan wawancara *interview*.
- b. Membuat *resume* mengenai pengenalan diri secara singkat.

2.1.5. Pencapaian Prestas Belajar

a. Pengertian Prestasi Belajar

Secara umum prestasi adalah hasil yang telah dicapai melalui beberapa proses dalam melakukan kegiatan. Prestasi juga merupakan kecapakan atau hasil kongkrit yang diperoleh dengan dicapai pada saat

atau periode tertentu. Dalam hal ini prestasi merupakan suatu yang tidak lepas dari belajar yang dimana menjadi proses penting bagi perubahan perilaku manusia dan mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan, (Anni, 2004). Artinya, bahwa belajar menjadi sebuah poin utama dalam suatu proses perubahan tingkah laku yang mencakup pengetahuan, pemikiran, sikap dan kebiasaan, kecakapan, kepandaian yang dimana itu merupakan suatu hal yang didapat dari pengalaman.

Tujuan pembelajaran adalah bentuk harapan yang dikomunikasikan melalui tindakan atau pernyataan dengan cara memvisualisasikan perubahan yang diinginkan pada diri sendiri, yaitu tindakan mengenai tentang apa yang diharapkan pada diri pembelajar setelah menyelesaikan pengalaman belajar.

Prestasi belajar mahasiswa merupakan suatu hasil keberhasilan belajar atau kemampuan seseorang mahasiswa dalam menjalankan kegiatan belajarnya dengan bobot yang diperoleh (WS, 1996). Prestasi dalam belajar dibidang pendidikan adalah hasil yang didapat melalui pengukuran dengan instrument tes atau instrument yang relevan. Dengan kata lain, prestasi belajar adalah hasil penelitian dari penilaian usaha yang dikaitkan dalam bentuk symbol, huruf, maupun kalimat yang memberikan hasil dari pencapaian oleh setiap individu pada konteks waktu tertentu. Prestasi belajar merupakan hasil dari pengukuran tetap terhadap peserta didik yang meliputi faktor :

- 1) Faktor Kognitif, faktor yang dimana menjadikan hasil berupa pengetahuan, kemampuan, serta kemahiran intelektual.
- 2) Faktor Afektif, faktor yang dimana menjadikan hasil belajar terhadap hubungan dengan rasa perasaan, sikap, minat, dan nilai.
- 3) Faktor Psikomotorik, faktor yang dimana mendefinisikan tentang kemampuan fisik seperti keterampilan motoric dan syaraf, manipulasi objek, dan hubungan koordinasi syaraf.

Prestasi belajar dapat dikatakan sempurna apabila mempunyai tiga faktor tersebut sebaliknya apabila prestasi kurang maksimal jika seseorang belat dapat memenuhi target dalam tiga kriteria tersebut.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat diketahui bahwa prestasi belajar menjadi indikator untuk tingkat kemanusiaan yang dimiliki mahasiswa dalam menerima, menolak, dan penilaian informasi yang didapat dalam proses belajar mengajar. Prestasi belajar seseorang sesuai dengan keberhasilan yang didalamnya mempelajari materi pelajaran yang ditetapkan dalam bentuk nilai *attitude* setiap bidang studi. Prestasi belajar mahasiswa dapat diketahui setelah adanya evaluasi. Hasil dari evaluasi tersebut dapat menjelaskan mengenai tinggi atau rendahnya prestasi belajar mahasiswa melalui indeks prestasi dan sikap yang tampak pada mahasiswa berupa attitude yang meliputi lima dimensi yaitu *task-skilli*, *task management skill*, *contingency management skill*, *job role environment skill*, dan *transfer skill*.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Keberhasilan mahasiswa merupakan pencapaian yang dicapai dalam belajar dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu mengenai tingkat kecerdasan yang cukup, pelajaran sesuai dengan *passion* yang diinginkan, memiliki minat dan kemauan yang tinggi dalam proses pembelajaran., motivasi yang baik dalam belajar, serta cara memahami belajar dengan baik dan strategi pembelajaran. Lingkungan keluarga menjadi salah satu faktor yang mendorong anak lebih maju, selain dalam lingkup sekolah yang tertib, teratur, dan disiplin merupakan pendorong dalam proses pencapai prestasi belajar (Tu'u, 2004). Menurut Merson U. Sangalang yang dikutip oleh (Tu'u, 2004) memiliki faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan mahasiswa dalam mencapai hasil belajar yang maksimal, antara lain :

a) Faktor kecederdasan.

Tinggi rendahnya kecerdasan yang dimiliki mahasiswa memiliki hasil yang menentukan keberhasilannya dalam mencapai prestasi yang maksimal, termasuk didalamnya prestasi-prestasi lain yang ada pada dirinya.

b) Faktor bakat.

Bakat-bakat yang dimiliki mahasiswa apabila diberi tindakan yang kuat untuk melakukan kemauan yang lebih dapat memberikan pencapaian tambahan dalam mencapai prestasi belajar yang diharapkan.

c) Faktor minat dan perhatian.

Minat merupakan kebiasaan yang dikakukan terhadap sesuatu. Perhatian adalah melihat dan mendengar dengan baik serta terliti terhadap tindakan yang dilakukan atau sesuatu. Apabila mahasiswa memberikan minat pada satu kebiasaan tertentu biasanya cenderung memiliki perhatian yang lebih tinggi. Minat dan perhatian yang tinggi pada kebiasaan akan memberikan dampak yang baik terutama dalam prestasi belajar mahasiswa.

d) Faktor motif.

Motif menjadi dasar dan pengaruh dalam setiap *action* serta kegiatan seseorang untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Apabila dalam belajar, mahasiswa memiliki motif yang kuat dalam *action* maka secara bersamaan juga akan berdampak dalam memperbesar usaha serta kegiatannya mencapai prestasi yang tinggi.

e) Faktor cara belajar.

Keberhasilan belajar mahasiswa sangat dipengaruhi bagaimana cara belajar itu sendiri. Cara belajar yang efisien berkemungkinan besar dapat mencapai prestasi belajar yang tinggi dibandingkan dengan cara belajar yang belum efektif.

f) Faktor lingkungan kerja.

Keluarga adalah faktor yang memiliki potensi besar dan positif

dalam memberikan pengaruh pada prestasi mahasiswa. Faktor keluarga mampu mendorong kemauan, memberikan semangat, mengenal lebih detail bagaimana tepatnya dalam metode belajar, dan memberi teladan yang baik dalam proses mencapai prestasi belajar.

g) Faktor sekolah.

Lingkungan sekolah menjadi indikator dalam pendidikan yang memiliki struktur, sistem, dan organisasi yang baik bagi penanaman nilai-nilai moral, etika, spiritual, disiplin, dan ilmu pengetahuan.

Sedangkan Menurut (Slameto, 2003) ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar mahasiswa antara lain:

1) Faktor – faktor Internal

- a. Faktor jasmaniah yang didalamnya terdapat faktor kesehatan, faktor emosional.
- b. Faktor psikologis yang didalamnya terdapat faktor intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan.
- c. Faktor kelelahan yang didalamnya meliputi kelelahan jasmani, kelelahan rohani (bersifat psikis) yaitu kelelahan jasmani terlihat dengan lemah tubuh dan kecenderungan membaringkan tubuh, sedangkan kelelahan rohani terlihat dengan adanya kebosanan sehingga menjadi faktor yang mempengaruhi minat belajar dalam prestasi.

2) Faktor – faktor Eksternal

- a. Faktor keluarga yang didalamnya terdapat, cara orang tua mendidik, hubungan antar anggota keluarga, keadaan ekonomi keluarga, serta latar belakang kebudayaan.
- b. Faktor sekolah meliputi, metode mengajar, kurikulum, hubungan mahasiswa, standar pelajaran yang merupakan atas ukuran, keadaan infrakstruktur, metode belajar, tugas rumah.

- c. Faktor masyarakat meliputi, kegiatan mahasiswa secara sosial didalam masyarakat, dalam bergaul sesama teman, dan bentuk interaksi kehidupan masyarakat.

Berdasarkan penjelasan prestasi belajar yang sudah dipaparkan di atas dapat diketahui tentang bagaimana proses belajar mengajar yang merupakan suatu proses mendasar dalam pencapaian ke titik prestasi belajar. Pencapaian prestasi belajar mahasiswa salah satunya dapat ditandai dengan Raihan indeks prestasi (IPK) akademik. Prestasi akademik sendiri merupakan perolehan terbaik dalam semua kategori disiplin akademik, baik itu dalam pembelajaran di kelas maupun kegiatan organisasi di dalam maupun diluar kelas. Di samping itu prestasi akademik merupakan sesuatu yang dapat dicapai untuk diri sendiri bukan apa yang diinginkan orang lain atau dengan kata lain berhasil pada kegiatan kelas maupun kegiatan organisasi dengan mengatasi berbagai tantangan kemudian dihasilkan profil orang-prang yang mempunyai kebutuhan berprestasi tinggi.

Beasiswa menjadi pilihan untuk membentuk sebuah *habits* dalam mencapai prestasi belajar dan beasiswa merupakan salah satu faktor ekstern yang mempengaruhi prestasi belajar, walaupun tidak dipungkiri banyak faktor lain yang mempengaruhinya. Namun dalam penelitian ini akan membahas mengenai pengaruh pemberian uang saku, pelatihan *softskill*, dan lomba kompetensi terhadap prestasi akademik, khususnya pemberian Djarum Beasiswa Plus kepada mahasiswa penerima tahun angkatan 2021/2022 Region Jawa Timur.

2.2. Penelitian Terdahulu

Pemanfaatan beasiswa oleh mahasiswa masih pada kepentingan ekonomi, yaitu dengan biaya *lifestyle*, sehingga menunjukkan bahwa kontribusi pemberian beasiswa belum mampu meningkatkan prestasi akademik yang dimanfaatkan secara

optimal (Utomo, 2010).

Pengaruh Pemberian Bantuan Dana BSM (Beasiswa Miskin) Terhadap Prestasi Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VII SMP Terbuka Batukliang 2 Lombok Tengah-NTB menunjukkan hasil bahwa terdapat pengaruh yang positif antara variable BSM (keluarga pra sejahtera, surat keterangan tidak mampu dan tingkat pendapatan orang tua) terhadap prestasi belajar (Hanifatul, 2011).

Pengaruh Pemberian Beasiswa Bidik Misi Terhadap Motivasi Berprestasi dan Disiplin Mahasiswa Penerima Beasiswa Bidik Misi di Kota Palembang hasil penelitian menyimpulkan bahwa program Beasiswa Bidik Misi berpengaruh signifikan terhadap motivasi berprestasi mahasiswa penerima Beasiswa Bidik Misi di Palembang, tetapi tidak berpengaruh signifikan terhadap disiplin mahasiswa penerima Beasiswa Bidik Misi di Palembang (Dian, 20181).

Analisis Kontribusi Pemberian Beasiswa Djarum Terhadap Peningkatan Prestasi Akademik Mahasiswa Penerima Tahun Angkatan 2010/2011 Daerah Istimewa Yogyakarta menunjukkan hasil bahwa pemberian beasiswa Djarum dapat meningkatkan prestasi akademik mahasiswa khususnya Daerah Istimewa Yogyakarta (Nagari, 2012).

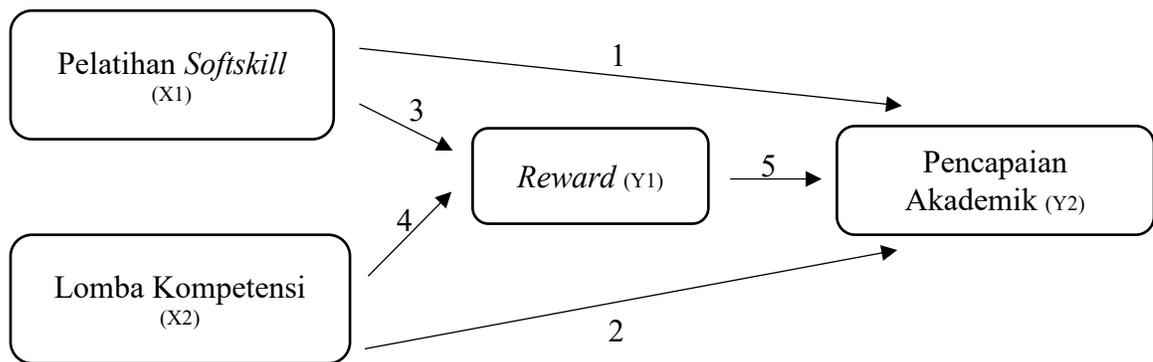
2.3. Kerangka Berfikir

Pemberian Djarum Beasiswa Plus yang meliputi biaya uang saku, pelatihan *softskill*, dan lomba kompetensi pada dasarnya bertujuan untuk memberikan *impact* dan memacu prestasi mahasiswa yang direpresentasikan sebagai pencapaian hasil indeks prestasi. Harapan ingin berprestasi harus melibatkan faktor-faktor yang penting. Salah satu faktor eksternal yaitu berkeinginan untuk mendapatkan biaya uang saku tambahan. Mahasiswa penerima Djarum Beasiswa Plus tahun angkatan 2021/2022 Region Jawa Timur setelah mendapatkan benefit Djarum Beasiswa Plus diduga akan terdorong untuk meningkatkan prestasi akademik mahasiswa.

Prestasi akademik mahasiswa penerima Djarum Beasiswa Plus tahun angkatan 2021/2022 Region Jawa Timur direpresentasikan dengan pencapaian indeks kumulatif sebelum menerima Djarum Beasiswa Plus pada semester III dan semester IV, saat menerima Djarum Beasiswa Plus pada semester V dan semester VI, setelah menerima Djarum Beasiswa Plus pada semester VII.

Berdasarkan uraian di atas dapat diambil sebuah pernyataan bahwa pada saat masih menerima Djarum Beasiswa Plus meliputi biaya uang saku, pelatihan *softskill*, dan lomba kompetensi, mahasiswa penerima Djarum Beasiswa Plus Region Jawa Timur akan lebih meningkatkan prestasi akademiknya.

Dari uraian sebelumnya dapat ditarik model konseptual kerangka berfikir dalam penelitian sebagai berikut



Keterangan :

1. Dalam penelitian Dani, Wahyudi, dan Thomas (2017), pelatihan *softskill* berpengaruh signifikan terhadap prestasi akademik dan hasil positif.
2. Dalam penelitian Asih dan Hasanah (2021), lomba kompetensi berpengaruh signifikan dan hasil positif terhadap peningkatan prestasi akademik.
3. Dalam penelitian Gina Riski Amelia (2021), pelatihan *softskill* melalui

- pemberian *reward* memberikan hasil positif.
4. Dalam penelitian Mulyo Utomo (2015), lomba kompetensi melalui pemberian *reward* mampu memberikan hasil positif dan berpengaruh signifikan terhadap peningkatan prestasi akademik.
 5. Dalam penelitian Usman Sastradipraja (2012), *reward* mampu meningkatkan pelatihan *softskill* dan lomba kompetensi terhadap prestasi akademik dengan hasil yang positif.

2.4. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan suatu proporsi, kondisi atau prinsip yang dimana digunakan untuk sementara waktu dianggap benar dan barangkali tanpa keyakinan, agar bisa ditarik suatu konsekuensi yang logis dan dengan cara ini kemudian diadakan pengujian (*testing*) tentang kebenarannya dengan menggunakan data empiris (*empirical data*) hasil penelitian (Supranto, 2001). Selain itu, ada pendapat menurut (Bungin, 2013) hipotesis dalam penelitian ini adalah ada peningkatan prestasi akademik yang positif dan signifikan dari pemberian Djarum Beasiswa Plus yang meliputi biaya uang saku, pelatihan *softskill*, dan lomba kompetensi terhadap peningkatan prestasi akademik mahasiswa penerima tahun Angkatan 2021/2022 Region Surabaya.

2.4.1 Pelatihan *Softskill* Berpengaruh pada Pencapaian Prestasi Akademik

2.4.2 Lomba Kompetensi Berpengaruh pada Pencapaian Prestasi Akademik

2.4.3 *Reward* Berpengaruh pada Pencapaian Prestasi Akademik

2.4.4 Pelatihan *Softskill* Berpengaruh pada *Reward*

2.4.5 Lomba Kompetensi Berpengaruh pada *Reward*