

The Effect of Giving Rewards and Punishment on the Learning Motivation of Class V Students at SDN 101769 Tembung

Didenickri Padang¹, Masytoh Rangkuti², Reni Afriani Samosir³, Yemima Xaveria Maran Siregar⁴, Laurensia M. Perangin Angin^{5*}

Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan

Corresponding Author: Laurensia M. Perangin Angin

laurensiamasripa@gmail.com

ARTICLE INFO

Keywords: Reward, Punishment, Student's Motivation to Study

Received : 19, March

Revised : 20, April

Accepted: 24, May

©2023 Padang, Rangkuti, Samosir, Siregar, Perangin Angin: This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRACT

Motivation has an important role so that the learning process in education can run well. This study aims to determine the effect of reward and punishment on the learning motivation of fifth grade students at SDN 101769 Tembung. This type of research used is quantitative research. The form of research used is descriptive survey research. The results showed that there was a positive and significant influence between giving rewards and punishments on the learning motivation of Class V students at SDN 101769 Tembung. The effect of reward and punishment on student learning motivation has an r coefficient of 0.633. Then, the magnitude of the influence of reward and punishment on student motivation is 40% which is obtained through the analysis of the coefficient of determination. Meanwhile, 60% which influences student learning motivation comes from other factors that are not included in this study.

Pengaruh Pemberian *Reward* dan *Punishment* terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V SDN 101769 Tembung

Didenickri Padang¹, Masytoh Rangkuti², Reni Afriani Samosir³, Yemima Xaveria Maran Siregar⁴, Laurensia M. Perangin Angin^{5*}
Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan

Corresponding Author: Laurensia M. Perangin Angin

laurensiamasripa@gmail.com

ARTICLE INFO

Kata Kunci: *Reward*,
Punishment, Motivasi Belajar
Siswa

Received : 19, March

Revised : 20, April

Accepted: 24, May

©2023 Padang, Rangkuti, Samosir,
Siregar, Perangin Angin: This is an
open-access article distributed under
the terms of the [Creative Commons
Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRAK

Motivasi memiliki peranan yang penting agar proses pembelajaran yang ada dalam pendidikan dapat berjalan dengan baik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemberian reward dan punishment terhadap motivasi belajar siswa kelas V SDN 101769 Tembung. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Bentuk penelitian yang digunakan adalah penelitian survei deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara pemberian reward dan punishment terhadap motivasi belajar siswa Kelas V SDN 101769 Tembung. Pengaruh pemberian reward dan punishment terhadap motivasi belajar siswa memiliki koefisien r sebesar 0,633. Kemudian, besarnya pengaruh pemberian reward dan punishment terhadap motivasi belajar siswa adalah sebesar 40% yang diperoleh melalui analisis koefisiensi determinasi. Sedangkan, 60% yang mempengaruhi motivasi belajar siswa berasal dari faktor-faktor lain yang tidak termasuk dalam penelitian ini.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang penting bagi kelangsungan hidup manusia. Pendidikan merupakan perbuatan yang dilaksanakan oleh setiap manusia. Undang- Undang RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 Ayat 1 dalam Siswoyo, dkk (2008: 19) menyatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Berdasarkan undang-undang tersebut, pendidikan memiliki cakupan mengenai arah, proses, maupun tujuan yang menyeluruh dan kompleks. Peraturan Pemerintah No. 32 Tahun 2013 Tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 19 Ayat 1 berbunyi sebagai berikut:

Proses Pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi Peserta Didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis Peserta Didik.

Berdasarkan undang-undang tersebut, salah satu hal utama yang perlu dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran adalah memotivasi siswa. "Motivasi memang bukan segala-galanya, tapi segala-galanya ditentukan oleh motivasi" Syarif (t.t) dalam Kusumah (2011: 28). Pernyataan tersebut mengandung arti bahwa motivasi memiliki peranan yang penting dalam kehidupan manusia.

Motivasi belajar yang dimiliki oleh siswa akan mempengaruhi minat, kesiapan, perhatian, ketekunan, keuletan, kemandirian, dan prestasi siswa. Motivasi belajar bisa berasal dari dalam maupun luar diri siswa. Motivasi belajar yang berasal dari dalam diri siswa tumbuh karena adanya semangat untuk meraih prestasi tertinggi yang didasari oleh kesadaran yang tumbuh dari dalam diri siswa. Sedangkan, motivasi belajar siswa yang berasal dari luar diri siswa biasanya muncul akibat terdapat rangsangan- rangsangan belajar yang berasal dari luar. sehingga siswa terpacu untuk menanggapi rangsangan- rangsangan tersebut dengan cara menjadi lebih rajin belajar. Hasil dari rajin belajar ini adalah tercapainya prestasi belajar yang lebih tinggi.

Kenyataannya, siswa yang mampu membangkitkan motivasi belajar yang berasal dari dalam masih tergolong jarang. Hal ini dikarenakan kesadaran yang dimiliki oleh siswa untuk berprestasi lebih tinggi masih terbatas. Oleh karena itu, motivasi belajar yang berasal dari luar perlu mendapatkan perhatian dan tindakan. Pihak yang wajib memperhatikan dan menindaklanjuti hal ini adalah guru. Sebagai seorang motivator, tugas guru adalah mengupayakan motivasi belajar siswa dari luar sehingga nantinya siswa mampu menumbuhkan motivasi belajar mereka dari dalam.

Guru dengan kewajibannya sebagai motivator, harus memiliki suatu strategi agar upaya yang dilakukan oleh guru mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa secara maksimal. Penerapan strategi untuk memotivasi belajar siswa bisa melalui pengaitan ciri-ciri siswa secara umum dengan pembelajaran. Contohnya adalah siswa memiliki ciri yaitu suka dengan permainan, guru bisa menerapkan suatu permainan dalam pembelajaran sehingga siswa menjadi senang mengikuti pembelajaran. Secara tidak langsung, siswa sudah termotivasi untuk belajar karena pembelajaran yang mereka lakukan menyenangkan.

Salah satu kebutuhan yang dimiliki siswa adalah kebutuhan penghargaan yang terdapat dalam kebutuhan intelektual (berprestasi). Kegiatan yang dapat dilakukan oleh guru untuk memenuhi kebutuhan penghargaan dalam pembelajaran yaitu dengan cara memberikan reward dan punishment.

Pemberian reward dan punishment yang dilakukan oleh guru memiliki beberapa cara dalam pelaksanaannya. Cara-cara tersebut antara lain pemberian dalam bentuk tindakan maupun pemberian dalam bentuk perkataan. Contoh pemberian reward dalam bentuk tindakan maupun perkataan antara lain bentuk lisan seperti mengucapkan "semangat" atau "hebat", tulisan-tulisan dan simbol-simbol yang menarik, pujian, hadiah, kegiatan-kegiatan diluar pembelajaran, do'a dari guru, sentuhan-sentuhan fisik, kartu atau sertifikat, dan papan prestasi. Sedangkan, contoh pemberian punishment dalam bentuk tindakan maupun perkataan antara lain perkataan-perkataan kasar, bentakan, penghapusan kegiatan, kontak fisik yang menyakiti, kata-kata ancaman, hukuman presentasi, guru bermuka masam, kartu dan sertifikat keburukan, dan simbol-simbol yang kurang menarik.

Berdasarkan latar belakang yang memuat landasan teori maupun bukti yang mendukung pemberian reward dan punishment berpengaruh terhadap motivasi belajar dan pernyataan maupun bukti yang kurang mendukung pemberian reward dan punishment berpengaruh terhadap motivasi belajar, penulis tertarik untuk mengkaji masalah tersebut dengan mengadakan penelitian yang berjudul "Pengaruh Pemberian Reward dan Punishment terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V SDN 101769 Tembung".

Berdasarkan latar belakang masalah, masalah-masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Ada sebagian guru yang kurang memiliki motivasi mengajar.
2. Ada sebagian guru yang kurang mengetahui pentingnya memotivasi siswa untuk belajar.
3. Ada sebagian guru yang belum menerapkan pemberian reward dan punishment secara maksimal

Tujuan penelitian yang akan diuraikan dalam bagian ini terdiri dari tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umum merupakan tujuan penelitian dari sudut pandang secara luas, sedangkan tujuan khusus adalah tujuan penelitian dari sudut pandang yang lebih sempit. Berikut dijabarkan mengenai tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pemberian reward dan punishment terhadap motivasi belajar siswa kelas V SDN 101769 Tembung.
2. Tujuan khusus dalam penelitian ini adalah sebagai untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh pemberian reward dan punishment terhadap motivasi belajar siswa kelas V SDN 101769 Tembung. Lalu, Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pemberian reward dan punishment terhadap motivasi belajar siswa kelas V SDN 101769 Tembung

Penelitian ini diharapkan akan mendatangkan manfaat yang dapat diambil oleh pihak-pihak yang terkait dengan penelitian seperti siswa, guru, dan sekolah. Manfaat teoritis artinya hasil penelitian bermanfaat untuk pengembangan ilmu pengetahuan. Manfaat praktis artinya hasil penelitian bermanfaat bagi berbagai pihak untuk memperbaiki kinerja, terutama bagi sekolah, guru, siswa, orang tua, dan peneliti. Penelitian yang dilakukan diharapkan mampu memberikan kontribusi di bidang pendidikan dengan memberikan tambahan referensi dan informasi mengenai pengaruh pemberian reward dan punishment terhadap motivasi belajar siswa. Kemudian, Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi guru dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pemberian reward dan punishment.

TINJAUAN PUSTAKA

Pengertian *Reward* dan *Punishment*

Reward (hadiah/ganjaran) dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia memiliki pengertian sebagai pemberian, ganjaran karena memenangkan suatu perlombaan; pemberian dalam bentuk kenang-kenangan, penghargaan, atau penghormatan; tanda kenang-kenangan mengenai suatu perpisahan; cendera mata. Shoimin (2014: 157) menyatakan bahwa "Reward sebagai alat pendidikan diberikan ketika seorang anak melakukan sesuatu yang baik, telah berhasil mencapai sebuah tahap perkembangan tertentu, atau tercapainya sebuah target". Dalam pengertian tersebut, pengertian mengenai hadiah (reward) memiliki cakupan yang luas meliputi semua bidang. Khusus dalam bidang pendidikan, hadiah (reward) memiliki pengertian tersendiri.

"Punishment (hukuman) adalah salah satu bentuk reinforcement negatif yang menjadi alat motivasi jika diberikan secara tepat dan bijak sesuai dengan prinsip-prinsip pemberian hukuman" (Sardiman, 2011: 94). Ahmadi (2013: 221) berpendapat bahwa "Hukuman (punishment) adalah prosedur yang dilakukan untuk memperbaiki tingkah laku yang tak diinginkan dalam waktu singkat dan dilakukan dengan bijaksana". Skinner (1997) dalam Abimanyu, dkk (2008: 1-11) mengemukakan bahwa "hukuman (punishment) adalah konsekuensi yang menghasilkan berkurangnya tingkah laku".

Sejalan dengan pengertian hukuman (punishment) menurut Skinner, Ormrod (2008: 454) menyatakan bahwa "hukuman (punishment) adalah suatu konsekuensi yang menurunkan frekuensi respons yang mengikutinya". Selanjutnya, Slavia (1994) dalam Abimanyu, dkk (2008: 1-11) menyatakan

bahwa “hukuman (punishment) adalah konsekuensi yang tidak memberi penguatan tetapi melemahkan tingkah laku”. “Hukuman (punishment) merupakan konsekuensi yang tidak memperkuat (dalam arti memperlemah) perilaku” (Rifa’i, 2011: 121).

Bentuk-Bentuk *Reward* dan *Punishment*

Bentuk-bentuk reward (hadiah) yang biasanya diterapkan oleh guru dalam pembelajaran dapat terbagi menjadi beberapa kategori dan bentuk. Collins dan Fontenelle (1992) menyebutkan beberapa bentuk reward (hadiah). Beberapa bentuk tersebut antara lain:

1. Pendorong dalam bentuk lisan seperti “Hebat”, “Luar biasa”, “Semuanya betul”, “Bagus sekali”, “Hebat kamu”, “Wah, ini bagus”, “Kau boleh bangga”, “Bukan main”, “Wah, sempurna”, “Tugas yang gemilang”, “Senang sekali”, “Kamu pintar kali ini”, “Wah, ini yang paling bagus”.
2. Tulisan atau simbol seperti tulisan (Baik!, Rapi!, Bagus!, Ya!, Hebat!, 100%), simbol (simbol senyum, gambar tempel, stiker, abjad: A, B, C, dst., +, bintang).
3. Hadiah istimewa seperti memimpin kelompok, memilih kegiatan, pertama dalam barisan, membantu guru, menghias ruang, membantu siswa lain, olahraga, memberi warna, melukis, menggambar, dan lain sebagainya.
4. Ganjaran bendawi seperti buku warna, jepit kertas, pensil, rautan pensil, jepit rambut, permen, pita rambut, dan lain sebagainya.
5. Kartu atau sertifikat seperti sertifikat juara minggu ini, medali, label, kartu laporan, sertifikat tanda jasa, dan lain sebagainya.

Bentuk-bentuk punishment (hukuman) yang biasanya diterapkan oleh pendidik dalam pembelajaran dapat terbagi menjadi beberapa bentuk. Adapun bentuk-bentuk dari punishment antara lain:

1. Pemberian stimulus derita, misalnya bentakan, cemoohan, atau ancaman.
2. Pembatalan perlakuan positif, misalnya mengambil kembali suatu mainan atau mencegah anak untuk bermain-main bersama teman-temannya.

Motivasi Belajar

Motivasi merupakan sesuatu yang penting dalam kehidupan manusia. Motivasi merupakan dasar seseorang untuk melakukan sesuatu. Ada tidaknya motivasi mempengaruhi besar kecilnya seseorang dalam berusaha. George Shinn (t.t) dalam Kusumah (2011: 28) mengemukakan bahwa “Motivasi adalah kunci untuk mendapatkan kehidupan yang berhasil”.

Di dalam pendidikan, motivasi memiliki peranan yang penting yaitu agar proses pembelajaran yang ada dalam pendidikan dapat berjalan dengan baik. Motivasi perlu dimiliki oleh guru maupun siswa dimana guru memainkan motivasi sebagai penggerak dalam kegiatan mengajarnya dan siswa memainkan motivasi sebagai penggerak dalam kegiatan belajarnya. Motivasi yang menggerakkan siswa dalam kegiatan belajarnya disebut sebagai

motivasi belajar. Makna dari motivasi belajar sendiri perlu dijabarkan pada masing-masing penyusunnya yaitu motivasi dan belajar sehingga dapat ditemukan apa yang dimaksud dengan motivasi belajar.

Pengaruh Pemberian *Reward* dan *Punishment* terhadap Motivasi Belajar Siswa

Berdasarkan penjelasan mengenai motivasi belajar maupun reward dan punishment dapat dilihat bahwa reward selalu berusaha untuk menghadirkan kepuasan atau kesenangan untuk memberikan suatu penghargaan dari tindakan siswa yang baik. Sedangkan punishment, selalu berusaha untuk menghadirkan ketidakpuasan atau ketidaksenangan untuk menanggulangi tindakan siswa yang kurang baik. Salah satu hukum belajar menurut Thorndike (1913) yaitu hukum pengaruh (*the Law of Effect*) dalam Hamalik (2011: 44) berbunyi "Hubungan- hubungan diperkuat atau diperlemah tergantung pada kepuasan atau ketidaksenangan yang berkenaan dengan penggunaannya" memiliki arti bahwa kegiatan belajar seorang siswa dipengaruhi oleh kepuasan atau ketidaksenangan siswa. Oleh karena itu, pemberian reward dan punishment mampu mempengaruhi motivasi belajar siswa. Pernyataan ini didukung oleh pendapat dari Hamalik (2011: 120) yang menyatakan bahwa reward memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar siswa. sedangkan, Sardiman (2011: 94) menyatakan bahwa punishment (hukuman) merupakan alat motivasi jika diberikan secara tepat dan bijak sesuai dengan prinsip-prinsip pemberian hukuman.

Terkait dengan penerimaan siswa terhadap reward dan punishment, salah satu prinsip motivasi belajar adalah "para siswa mempunyai kebutuhan psikologis (yang bersifat dasar) yang perlu mendapat kepuasan" (Hamalik, 2011: 114). Prinsip tersebut memberikan pernyataan secara jelas bahwa siswa lebih memilih untuk menerima reward dibandingkan dengan menerima punishment. Penerimaan ini tidak terlepas dari kebutuhan dasar siswa yang lebih condong pada kepuasan.

Hipotesis Penelitian

Sugiyono (2014: 99) menjelaskan bahwa "Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan". Berdasarkan pengertian di tersebut, maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut.

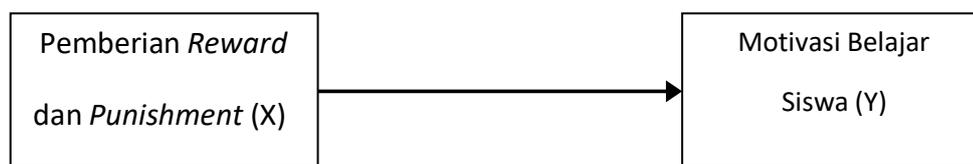
- a. Ho: tidak ada pengaruh positif pemberian reward dan punishment terhadap motivasi belajar siswa kelas V SDN 101769 Tembung
- b. Ha: ada pengaruh positif pemberian reward dan punishment terhadap motivasi belajar siswa kelas V SDN 101769 Tembung
- c. Hipotesis Statistik Ho: $\rho = 0$ Ha: $\rho \neq 0$

METODOLOGI

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Bentuk penelitian yang digunakan adalah penelitian survei deskriptif. Penelitian dilakukan di salah satu sekolah yaitu SDN 101769

Tembung. Waktu penelitian pada saat semester 4 Tahun Ajaran 2021/2022 pada saat melakukan tugas PLP 1. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas V SDN 101769 Tembung terdiri dari 24 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner (angket), observasi, wawancara tak terstruktur, dan dokumentasi. Pada penelitian ini, analisis data yang digunakan yaitu analisis statistik deskriptif, uji prasyarat analisis, dan analisis akhir atau pengujian hipotesis.

Terdapat 2 macam variabel dalam penelitian, yaitu variabel independen dan variabel dependen. Pertama, Variabel independen dalam penelitian ini yaitu pemberian reward dan punishment (X). Kemudian, Variabel dependen dalam penelitian ini yaitu motivasi belajar siswa (Y). Hubungan antar variabel dalam penelitian ini dapat ditunjukkan dalam bagan sebagai berikut:



Gambar 1. Hubungan antar Variabel

Keterangan:

X: variabel bebas yaitu pemberian reward dan punishment

Y: variabel terikat yaitu motivasi belajar siswa

Analisis deskriptif yang dilakukan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran secara umum mengenai variabel pemberian reward dan punishment (X) dan motivasi belajar siswa (Y). Persentase skor pemberian reward dan punishment maupun skor motivasi belajar siswa dihitung dengan menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

n = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis korelasi digunakan untuk menguji pengaruh antara variabel independen dengan variabel dependen. Analisis ini dilakukan dengan teknik korelasi *pearson product moment*. Untuk menganalisis korelasi, peneliti menggunakan bantuan program SPSS untuk memudahkan dalam analisis korelasi. Langkah-langkah dalam analisis korelasi menggunakan program SPSS adalah sebagai berikut: Klik *Star > All Program > IBM SPSS Statistics > IBM SPSS Statistics 20* maka akan muncul halaman program SPSS 20. Pilih *Variable View*, pada kolom *Name* isikan X, kolom *Decimals* isikan 0, dan kolom *Measure* isikan *Scale*. X mewakili variabel pemberian *reward* dan *punishment*. Kemudian isikan kembali kolom *Name* dengan Y, kolom *Decimals* dengan 0, dan *Measure* dengan *Scale*. Y mewakili variabel motivasi belajar siswa. Kemudian klik *Data View*.

Pada kolom X, kolom tersebut diisi dengan jumlah skor setiap siswa yang menjadi sampel yang diperoleh dari angket pemberian *reward* dan *punishment*, sedangkan pada kolom Y diisi dengan jumlah skor dari angket motivasi belajar siswa. Setelah semua data sudah dimasukkan, lalu klik *Analyze > Correlate > Bivariate*. Selanjutnya, pindahkan semua data X dan Y ke dalam kotak *Variabels*, *checklist Pearson*, pilih *Two-tailed*, dan *Checklist Flag significant correlations*. Langkah selanjutnya yaitu klik *OK*.

Untuk mengetahui nilai korelasi antara pemberian *reward* dan *punishment* dan motivasi belajar siswa, peneliti melihat nilai pada *Pearson Correlation* yang terdapat pada tabel *Correlations*. Korelasi PPM dilambangkan (r) dengan ketentuan nilai r tidak lebih dari harga ($-1 \leq r \leq +1$). Apabila nilai $r = -1$ artinya korelasinya negatif sempurna; $r = 0$ artinya tidak ada korelasi; dan $r = 1$ berarti korelasinya sangat kuat. Sedangkan arti harga r yang didapatkan akan dikonsultasikan dengan tabel interpretasi nilai r sebagai berikut.

Tabel 1. Interpretasi Koefisien Korelasi Nilai r

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,80 - 1,000	Sangat Kuat
0,60 - 0,799	Kuat
0,40 - 0,599	Cukup Kuat
0,20 - 0,399	Rendah
0,00 - 0,199	Sangat Rendah

(Riduwan, 2013: 138)

Analisis Regresi Sederhana

Teknik statistik untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan teknik regresi sederhana. "Kegunaan regresi dalam penelitian salah satunya adalah untuk meramalkan atau memprediksi variabel terikat (Y) apabila variabel bebas diketahui" (Riduwan, 2013: 148).

Persamaan regresi dirumuskan:

$$\hat{Y} = a + bX$$

Dimana:

- \hat{Y} = (baca *y* topi) Subjek variabel terikat yang diproyeksikan
- a = Nilai konstanta harga Y jika $X = 0$
- b = Nilai arah sebagai penentu ramalan (prediksi) yang menunjukkan nilai peningkatan (+) atau nilai penurunan (-) variabel Y
- X = Variabel bebas yang mempunyai nilai tertentu untuk diprediksikan.

(Riduwan, 2013: 148)

Untuk menganalisis regresi sederhana, peneliti menggunakan bantuan program SPSS 20. Langkah-langkah yang ditempuh peneliti untuk memperoleh analisis regresi sederhana menggunakan SPSS 20 adalah sebagai berikut: Klik *Star > All Program > IBM SPSS Statistics > IBM SPSS Statistics 20* maka akan

muncul halaman program SPSS 20. Pilih Variable View, pada kolom Name isikan X, kolom Decimals isikan 0, dan kolom Measure isikan Scale. X mewakili variabel pemberian reward dan punishment. Kemudian isikan kembali kolom Name dengan Y, kolom Decimals dengan 0, dan Measure dengan Scale. Y mewakili variabel motivasi belajar siswa. Kemudian klik Data View.

Pada kolom X, kolom tersebut diisi dengan jumlah skor setiap siswa yang menjadi sampel yang diperoleh dari angket pemberian reward dan punishment, sedangkan pada kolom Y diisi dengan jumlah skor dari angket motivasi belajar siswa. setelah semua data sudah dimasukkan, lalu klik Analyze > Regression > Linear. Maka akan muncul kotak dialog Linear Regression. Selanjutnya klik X lalu pindahkan pada kotak Independent(s). Klik Y lalu pindahkan pada kotak Dependent dan selanjutnya klik OK.

Tahap terakhir adalah melihat hasil penghitungan dengan menggunakan SPSS 20 melalui pengamatan pada tabel ANOVA. jika taraf signifikansi pada bagian *Regression* < 0,05 berarti H_0 ditolak, dan H_a diterima, sedangkan jika taraf signifikansi pada bagian *Regression* > 0,05 berarti H_0 diterima dan H_a ditolak. Pada *output* ini juga dapat diketahui model yang terbentuk dari variabel- variabel yang diteliti yaitu setiap penambahan 1 pada variabel X maka variabel Y menjadi bertambah sesuai dengan nilai pada kolom B.

Koefisiensi Determinasi

Koefisien determinasi digunakan untuk menyatakan seberapa besar pengaruh variabel X terhadap variabel Y. Adapun rumus koefisien determinasi yaitu:

$$KP = r^2 \times 100\%$$

Dimana:

KP = Nilai koefisien diterminan

R = Nilai koefisien korelasi

(Riduwan, 2013: 139)

Uji Signifikansi

Uji signifikansi berguna untuk mengetahui seberapa besar makna hubungan variabel X terhadap Y. Adapun rumus uji signifikansi yaitu:

$$t_{hitung} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Dimana:

t_{hitung} = Nilai t

r = Nilai koefisien korelasi

n = Jumlah sampel

Kaidah Pengujian: jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, maka tolak H_0 artinya signifikan dan jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka terima H_0 artinya tidak signifikan.

(Riduwan, 2013: 139)

t_{tabel} pada penelitian ini yaitu dengan melihat nilai pada tabel distribusi t dengan $\alpha = 0,05$, uji dua pihak, dan $dk = 130$. t_{tabel} yang didapatkan adalah 1,960.

Dari penjelasan di atas, dapat ditarik kaidah pengujian yang berkaitan dengan penelitian "Pengaruh Pemberian *Reward* dan *Punishment* terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VI SD Negeri di Sekolah Binaan 02 Kecamatan Bumiayu Kabupaten brebes" sebagai berikut.

1. Jika $r_{\text{hitung}} < r_{\text{tabel}}$, maka H_0 diterima, berarti tidak ada pengaruh positif pemberian *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar siswa kelas V SDN 101769 Tembung.
2. Jika $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$, maka H_0 ditolak, berarti ada pengaruh positif pemberian *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar siswa Kelas V SDN 101769 Tembung.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan analisis data dan pengujian hipotesis, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

1. Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara pemberian *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar siswa Kelas V SDN 101769 Tembung. Berdasarkan hasil penelitian, rata-rata pemberian *reward* dan *punishment* memperoleh nilai sebesar 82% (kategori sangat kuat). Sedangkan, rata-rata skor angket motivasi belajar siswa memperoleh nilai sebesar 87% (kategori sangat kuat). Pengaruh pemberian *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar siswa memiliki koefisien r sebesar 0,633. Besar kecil maupun naik turunnya motivasi belajar siswa dapat diprediksi dengan menggunakan nilai dari skor pemberian *reward* dan *punishment* dengan persamaan regresi $Y'' = 111,381 + 0,794X$.
2. Besarnya pengaruh pemberian *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar siswa kelas V SDN 101769 Tembung adalah sebesar 40% yang diperoleh melalui analisis koefisiensi determinasi. Sedangkan, 60% yang mempengaruhi motivasi belajar siswa berasal dari faktor-faktor lain yang tidak termasuk dalam penelitian ini.

Berdasarkan hasil penelitian, perlu diuraikan saran sebagai berikut.

1. Sebaiknya guru menerapkan pemberian *reward* dan *punishment* dengan intensitas teratur dan bertujuan serta diatur dengan baik dan benar sehingga diharapkan motivasi belajar siswa dapat tumbuh dan meningkat, siswa lebih giat, semangat, dan antusias dalam pembelajaran. Dengan sikap tersebut, siswa memiliki kemauan dan kesiapan untuk menerimapembelajaran.
2. Pihak sekolah sebaiknya meningkatkan kualitas pendidikan yang diselenggarakan dan meningkatkan keterlibatan dalam proses pemberian *reward* dan *punishment*, sehingga guru termotivasi untuk menerapkan pemberian *reward* dan *punishment*.

3. Orang tua sebaiknya menyadari akan pentingnya pemberian reward dan punishment yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa. Hal ini dilanjutkan dengan peran aktif orang tua dalam menerapkan pemberian reward dan punishment dalam lingkungan keluarga walaupun dalam taraf yang masih dasar sehingga dapat menambah motivasi belajar siswa.

PENELITIAN LANJUTAN

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan, maka perlu dilakukan penelitian lanjutan terkait topik “Pengaruh Pemberian Reward dan Punishment terhadap Motivasi Belajar Siswa” untuk menyempurnakan penelitian ini, serta menambah informasi bagi pembaca.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, Susi. 2013. Penerapan Reward Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS kelas III A di MIN Tempel Ngaglik Sleman. Skripsi. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Arsad. 2012. Pengaruh Metode Pengajaran “Reward dan Punishment” (Targhib Wa Tarhib) dan Penegakkan Kedisiplinan Terhadap Motivasi Belajar Siswa di MTs. Riyadlul Ulum Bendungan Cirebon. Tesis. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____.2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aritonang, Keke T. 2008. Minat dan Motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Penarbur*. 10:11-21.
- Arsad. 2012. Pengaruh Metode Pengajaran “Reward dan Punishment” (TarghibWa Tarhib) dan Penegakkan Kedisiplinan Terhadap Motivasi Belajar Siswadi MTs. Riyadlul „Ulum Bendungan Cirebon. Tesis. Institut Agama IslamNegeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon.
- Borba, Michele. 2010. *The Big Book of Parenting Solutions 101 Jawaban Sekaligus Solusi bagi Kebingungan dan Kekhawatiran Orang Tua dalam Menghadapi Permasalahan Anak Sehari-hari*. Tersediadi www.books.google.com [Diakses padatanggal 03Januari2015].
- Chaplin, J.P.2014. *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta: Rajawali Pers.