

PENGARUH REWARD DAN PUNISHMENT TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Yunika Rahmi Fitri¹, Siti Quratul Ain²

Universitas Islam Riau

Email: yunikarahmifitri09@gmail.com^{1(*)}, quratulain@edu.uir.ac.id²

Abstract: Reward and punishment are very important in motivating students because through reward and punishment students will become more confident and responsible with the tasks given. Reward and punishment are two contradictory words, however, the two things are interrelated. This study aimed to determine how the influence of reward and punishment on the learning motivation of fourth-grade elementary school students. This type of research is quantitative. This study uses a random sampling technique, the research subjects are all fourth-grade students for the 2021/2022 academic year with a total student population of 92 students. The results of data processing show that the independent variables (reward (X1) and punishment (X2)) simultaneously have a significant effect on the dependent variable of learning motivation (Y) this is indicated by the calculated F value of 44.722 which is greater than F table 2.69, meaning this causes H_0 to be accepted.

Keywords: Motivation; Punishment; Reward.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu unsur penting dalam kehidupan manusia. Hal ini karena dengan pendidikan, manusia diharapkan mampu meningkatkan kecerdasan, keterampilan, mengembangkan potensi diri, dan dapat membentuk pribadi yang bertanggung jawab, cerdas, dan kreatif. Secara umum pendidikan bertujuan untuk menyiapkan sumber daya manusia yang dapat memanfaatkan ilmu dan keahliannya dimasa depan, sedangkan secara khusus yang diatur dalam undang-undang No 20 tahun 2003 pasal 3 menyebutkan: "pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk perkembangannya potensi peserta didik agar dapat menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab." Sedangkan menurut (Putra et al., 2018) "tujuan pendidikan adalah memanusiakan manusia, atau mengantarkan siswa untuk menemukan jati dirinya. Pencapaian tujuan tersebut dapat melalui dalam pendidikan formal, nonformal, dan informal. Pendidikan formal merupakan salah satu pendidikan yang sangat berperan dalam mewujudkan pendidikan nasional. Dengan demikian tujuan pendidikan nasional mengisyaratkan siswa yang menempuh ilmu diupayakan melalui jalur pendidikan formal yaitu di sekolah"

Sekolah merupakan salah satu lembaga pendidikan yang di dalamnya terdapat beberapa komponen dimana komponen tersebut tidak berdiri sendiri tetapi saling bekerja sama

dalam upaya mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Adapun komponen sekolah terdiri dari kurikulum, tenaga pendidikan, siswa, keuangan, sarana dan prasarana pendidikan, hubungan sekolah dengan masyarakat dan layanan khusus, dalam hal ini siswa merupakan komponen utama dalam pencapaian tujuan tersebut. Bukti telah mencapai tujuan tersebut terlihat dari hasil belajar yang menunjukkan bahwa siswa telah berhasil dalam melaksanakan serangkaian kegiatan dan aktifitas belajar yang berupa perubahan tingkah laku baik dalam kognitif, afektif maupun psikomotorik. Dalam proses pembelajaran di sekolah, guru menerapkan *reward* dan *punishment*. *Reward* merupakan segala sesuatu yang berupa penghargaan yang menyenangkan perasaan yang diberikan kepada siswa karena hasil baik dalam proses pendidikannya dengan tujuan agar senantiasa melakukan pekerjaan yang baik dan terpuji. *Reward* atau hadiah adalah berbagai bentuk apresiasi atau penghargaan terhadap suatu prestasi (Raihan, 2019)

Reward sebenarnya dapat dijadikan alat yang efektif dalam pencapaian tujuan pendidikan atau bahkan menjadi bumerang (serangan balik) bagi anak didik. Pemberian *reward* yang diberikan kepada siswa berprestasi dalam pendidikan berguna untuk membangkitkan atau mendorong anak berbuat sesuatu yang lebih baik (Syawaludin & Marmoah, 2018). Pemberian *reward* menurut pendapat (Akmal & Susanti, 2019) dapat berupa kata-kata pujian, senyuman, tepukan punggung atau bahkan berbentuk materi serta sesuatu yang menyenangkan bagi anak didik. Pemberian *reward* merupakan contoh dari pengendalian hasil (Putri Kentjana & Nainggolan, 2018). (Subakti & Prasetya, 2020) berpendapat bahwa *reward* untuk kegiatan belajar harus diberikan dengan tepat. Artinya tidak boleh disalahpahami oleh siswa. Bisa jadi siswa hanya akan melaksanakan perintah guru jika perintah yang diberikan diganjar dengan hadiah. Hal demikian tidak boleh terjadi, karena sifat dari *reward* itu sendiri adalah untuk merangsang semangat belajar siswa. Kurangnya guru memberikan *reward* kepada siswa juga menjadi faktor penyebab kurangnya motivasi siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, seperti mengamati dan memperhatikan materi yang diberikan guru, mudah teralihkan perhatiannya. Dalam proses pembelajaran, selain *reward*, *punishment* atau hukuman juga diperlukan.

Hukuman adalah rasa sakit yang diberikan atau sengaja disebabkan oleh seseorang (orang tua, guru, dll) setelah suatu kejahatan, kejahatan, atau kesalahan. Menurut (Zamzami, 2015) berpendapat bahwa *punishment* ialah tindakan terakhir terhadap pelanggaran-pelanggaran yang telah berkali-kali dilakukan seorang siswa. Setelah diberitahukan dan ditegaskan serta diberi peringatan maka tindakan terakhir adalah tindakan yang berbentuk *punishment*. Sedangkan menurut (Hilmi et al., 2021) kata *punishment* atau hukuman merupakan penguatan atau penguatan negatif, tetapi dapat menjadi alat motivasi jika diberikan dengan benar dan bijaksana. Jadi, bila digunakan dengan benar, hukuman bisa menjadi alat motivasi. Oleh karena itu, teori bahwa hukuman dapat menjadi alat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah

benar. Hukuman ditandai dengan: (1) Hukuman yang penuh hormat dan perhatian; (2) Nyatakan alasan atau pembenaran hukuman; (3) Penghindaran hukuman ketika marah atau emosional; (4) Hukuman di awal acara, bukan di Penalti. diberikan di akhir acara; (5) Menghindari hukuman badan atau hukuman badan; (6) Tidak menghukum kelompok atau golongan jika seseorang melakukan kesalahan (Mardianto et al., 2017)

Penghargaan dan hukuman penting untuk memotivasi siswa karena melalui penghargaan dan hukuman, siswa menjadi lebih percaya diri dan bertanggung jawab atas tugas yang diberikan. Reward dan punishment merupakan dua kata yang kontradiktif, namun kedua hal tersebut saling berkaitan dan keduanya dapat mendorong siswa untuk meningkatkan kualitas pekerjaannya. Penggunaan reward and punishment dari guru diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa. (Widiyono et al., 2019). Dalam proses pendidikan, motivasi itu sangat penting, karena motivasi merupakan syarat mutlak untuk belajar.

Motivasi adalah dorongan sadar atau tidak sadar seseorang untuk bertindak untuk tujuan tertentu. Motivasi belajar adalah salah satu prinsip utama pendidikan yang efektif (Tohari et al., 2019). Motivasi dan pembelajaran merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan. Dalam kegiatan belajar, motivasi belajar siswa perlu didukung. Belajar dengan motivasi yang kuat akan menghasilkan hasil belajar yang lebih baik (Muhammad, 2017). Menumbuhkan motivasi belajar siswa merupakan salah satu tugas dan tanggung jawab seorang pendidik (Suwarsito, 2017). Selain itu menurut (Izzatunnisa et al., 2021) menunjukkan bahwa ketika termotivasi, siswa belajar lebih giat, tangguh, rajin, memiliki, dan memberikan perhatian penuh pada proses pembelajaran. Adanya motivasi siswa yang tinggi diharapkan dapat merangsang minat siswa, menjadikan sekolah bukan hanya kebutuhannya sendiri, tetapi juga kebutuhannya sendiri. Lebih lanjut (Mahermawati, 2018) berpendapat bahwa motivasi belajar dianggap sangat penting karena motivasi menyiratkan keinginan siswa untuk memahami topik. Semakin tepat motivasi yang diberikan, semakin sukses kursusnya. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa motivasi selalu menentukan intensitas usaha belajar siswa, sehingga meningkatkan hasil belajar siswa. Tidak dapat dipungkiri bahwa motivasi belajar merupakan aspek yang memegang peranan penting dalam proses pencapaian tujuan belajar, dan motivasi belajar juga mempengaruhi dan dipengaruhi oleh aspek kognitif, emosional dan psikomotorik siswa. (Tampubolon, 2020)

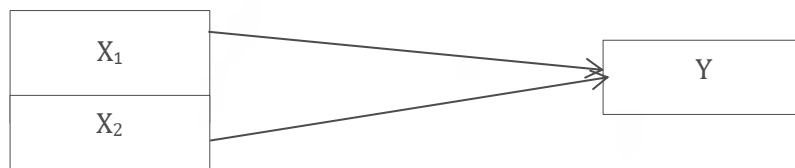
Hasil observasi dan wawancara awal dengan pihak guru yang mengajar di kelas IV SDN 004 Bukit Agung, menunjukkan bahwa masih terdapat siswa yang tidak mencapai nilai KKM (75). Guru dan siswa menyatakan bahwa beberapa siswa kesulitan mengikuti pelajaran, tingkat kesulitan paling banyak dikeluhkan pada beberapa pelajaran yaitu : (1) pada pelajaran Matematika bagian perhitungan statistika, siswa kesulitan dalam mengerjakan soal; (2) Pada pelajaran IPA Terpadu, siswa kesulitan dalam menghafal materi dan memahami istilah-istilah yang dipelajari; (3) Pada pelajaran Bahasa Indonesia, siswa kesulitan menentukan pokok kalimat

dalam suatu paragraf; dan (4) Pada saat di kelas siswa juga kurang antusias mengikuti pelajaran. Masalah-masalah tersebut juga muncul karena kurangnya motivasi belajar siswa.

Penelitian ini menjadi penting mengingat motivasi belajar merupakan gambaran sejauh mana peserta didik terdorong atau tergerak untuk dapat mengikuti dan memahami materi yang diajarkan oleh guru di sekolah, motivasi belajar yang buruk artinya peserta didik kurang terdorong untuk memahami pelajaran dengan baik, sehingga perlu dilakukan evaluasi dan kajian mengenai faktor apa yang mempengaruhi motivasi belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan penelitian Fuadilah (2019) bahwasanya *reward and punishment* merupakan salah satu metode pembelajaran yang berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. *Reward* adalah penghargaan yang diterima siswa untuk mendorong perilaku, kemampuan, dan usahanya yang baik. Sedangkan hukuman adalah konsekuensi yang diterima siswa untuk mengurangi perilaku buruknya. Keduanya merupakan bentuk motivasi ekstrinsik. Motivasi merupakan kekuatan tersembunyi dalam belajar yang memberikan pengaruh besar pada proses belajar siswa. Guru hendaknya menerapkan metode ini (*reward and punishment*) agar prestasi belajar siswa dapat meningkat dan maksimal. Selain itu berdasarkan hasil penelitian (Lestari, 2021) menunjukkan adanya pengaruh positif signifikan pemberian *punishment* dan *reward* terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. Maka dari itu, peneliti tertarik ingin melakukan penelitian untuk mengetahui pengaruh *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar 004 Bukit Agung.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*Quasi-experimental*). Metode kuantitatif dapat diartikan sebagai penelitian yang menekankan pada data-data numerikal (angka) yang diolah dengan metode statistika (Yana et al., 2016). Menurut (Pratiwi & Aslam, 2021) “penelitian kuantitatif dilihat dari segi tujuan, penelitian ini dipakai untuk menguji suatu teori, menyajikan suatu fakta atau mendeskripsikan statistik, dan untuk menunjukkan hubungan antar variabel dan adapula yang sifatnya mengembangkan konsep, mengembangkan pemahaman atau mendiskripsikan banyak hal”. Bentuk desain penelitian ini adalah *non equivalent groups pretest-posttest design*, dengan desain dua kelompok, yaitu sebelum dan sesudah perlakuan (Pratiwi, 2021). Tempat penelitian ini dilaksanakan di SDN 004 Bukit Agung yang tepatnya beralamat di Jl. Rajawali RT01 RW01, Mekar Jaya, Kec. Pangkalan Kerinci, Kab. Pelalawan, Prov. Riau dan subjek penelitiannya adalah seluruh siswa kelas IV tahun ajaran 2021/2022 dengan jumlah populasi siswa sebanyak 92 siswa. Adapun desain penelitian pada penelitian ini yang digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1. Desain Penelitian

Keterangan:

X₁: Reward

X₂: Punishment

Y: Motivasi Belajar

Instrumen Pengumpulan & Teknis Analisis Data

Untuk memperoleh skor dari setiap variabel maka peneliti akan menggunakan instrumen-instrumen sebagai berikut :

1. Angket

Angket yang digunakan pada penelitian ini adalah angket tertutup dimana di dalam angket sudah tersedia jawabannya.

Tabel 1. Kisi-Kisi Angket

Variabel	Indikator	No. Item	Jumlah
Motivasi Belajar (Y)	1. Tekun menghadapi tugas	1,2	2
	2. Ulet menghadapi kesulitan	3,4	2
	3. Adanya harapan dan cita-cita	5,6	2
	4. Minat dan ketajaman perhatian dalam belajar	7,8	2
	5. Mandiri dalam belajar	9,10	2
	6. Berpretasi dalam belajar	11,12	2
Reward (X1)	1. Reward berupa pujian dengan perkataan	13,14	2
	2. Reward berupa gerakan tubuh	15,16	2
	3. Reward berupa nilai tambahan atau poin tambahan	17,18	2
	4. Reward berupa doa yang baik dari guru	19,20	2
	5. Reward barang yang bermanfaat seperti alat tulis	21,22	2
Punishment (X2)	1. Punishment dalam bentuk ekspresi seperti tatapan guru ke siswa	23,24	2
	2. Punishment dalam bentuk perkataan	25,26	2
	3. Punishment dengan bentuk fisik seperti gelengan kepala guru ke siswa	27,28	2
	4. Punishment dalam bentuk tugas tambahan	29,30	2
Jumlah		30	30

2. Dokumentasi

Digunakan untuk data sekunder mengenai prestasi yang telah dicapai siswa. Dalam hal ini peneliti menggunakan jenis dokumentasi daftar nilai raport yang diperoleh dari wali kelas masing-masing.

Tabel 2. Skor Alternatif jawaban

Alternatif jawaban	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Cukup Setuju (CS)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

3. Pengujian Instrumen

a. Uji Validitas

Pengujian ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. (Riduwan *et al.* 2016). Validitas alat penelitian dapat diuji dengan menggunakan alat SPSS yang menampilkan nilai korelasi total item terkoreksi, jika nilai r hitung $>$ r tabel maka item pada instrumen tersebut valid. Sebaliknya, jika r hitung $<$ nilai r tabel, maka item pada instrumen tersebut tidak valid.

b. Uji Realibilitas

Dan aturan keandalan menunjukkan pemahaman bahwa suatu alat dapat dipercaya. Handal artinya dapat dipercaya dan dapat diandalkan karena sifatnya yang konsisten (Riduwan *et al.* 2016). Menurut Rochaety (dalam Riduwan *et al.* 2016) “dikatakan bahwa nilai koefien realibilitas dapat diketahui dengan model *alpa cronbach's*. Koefisien yang reliabilitasnya tergolong baik adalah yang berada antara 0,0-1,00”

4. Uji hipotesis

a. Regresi Linear Berganda

Analisis regresi linier berganda adalah hubungan secara linier antara dua atau lebih variabel independen ($X_1, .X_n$) dengan variabel dependen (Y). Dengan melakukan analisis data terhadap data yang dikumpulkan, penulis menggunakan metode analisis kuantitatif, yaitu analisis regresi linear berganda dengan persamaan linear sebagai berikut:

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + \varepsilon$$

Keterangan:

Y = Motivasi Belajar

X_1 = Reward

X_2 = Punishment

a = Konstanta (nilai tetap)

b_1, b_2 = Koefisien Regresi

ϵ = Standar error

Dengan adanya persamaan regresi yang dihasilkan maka akan dapat dilakukan prediksi/peramalan berdasarkan elastisitas yang bisa ditafsirkan dalam persamaan tersebut.

b. Uji t

Pengujian parsial (uji t) dengan kriteria, jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan $Sig. t < \alpha 0.05$, maka H_0 ditolak atau variabel independen berpengaruh signifikan secara parsial terhadap variabel dependen. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan $Sig. t > \alpha 0.05$, H_0 diterima atau variabel independen tidak berpengaruh signifikan secara parsial terhadap variabel dependen

c. Uji F

Hipotesis pertama dilakukan dengan simultan (uji F) dengan kriteria, jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ dan $Sig. F < \alpha 0.05$, maka H_0 ditolak atau variabel independen berpengaruh signifikan secara simultan terhadap variabel dependen. Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ dan $Sig. F > \alpha 0.05$, maka H_0 diterima atau variabel independen tidak berpengaruh signifikan secara simultan terhadap variabel dependen.

d. Koefisien Determinasi (R^2)

Jika diketahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel bebas terhadap variabel terikat, maka langkah selanjutnya adalah menentukan seberapa besar pengaruh tersebut memberikan kontribusi untuk menjelaskan perubahan yang terjadi pada variabel terikat, yang disebut uji koefisien determinasi, dan diwakili oleh simbol R^2 (R kuadrat).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Statistik Deskriptif

Gambaran mengenai variabel-variabel penelitian yaitu *reward*, *punishment*, dan motivasi belajar disajikan dalam tabel *descriptive statistics* yang menunjukkan angka minimum, maksimum, *mean* dan standar deviasi yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3. Uji Statistik Deskriptif

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Reward (X1)	92	50	102	72,79	12,841
Punishment (X2)	92	47	93	68,74	10,790
Motivasi Belajar (Y)	92	37	78	57,46	10,108
Valid N (listwise)	92				

Tabel 3 hasil SPSS di atas memperlihatkan deskripsi variabel-variabel dalam penelitian ini secara statistik. Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa variabel reward memiliki nilai minimum 50, nilai maksimum 102, *mean* 72,79, dan standar deviasi 12,841. Variabel punishment memiliki nilai minimum 47, nilai maksimum 93, *mean* 68,74, dan standar deviasi 10,790. Variabel motivasi belajar memiliki nilai minimum 37, nilai maksimum 78, *mean* 57,46, dan standar deviasi 10,108.

Uji Validitas

Hasil pengujian menunjukkan informasi sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Validitas Instrumen

Variabel	Item	r hitung	r tabel	Keputusan
Motivasi Belajar (Y)	Y1	0,401	0,349	Valid
	Y2	0,256	0,349	Tidak Valid
	Y3	0,535	0,349	Valid
	Y4	0,479	0,349	Valid
	Y5	0,293	0,349	Tidak Valid
	Y6	0,679	0,349	Valid
	Y7	0,691	0,349	Valid
	Y8	-0,259	0,349	Tidak Valid
	Y9	0,659	0,349	Valid
	Y10	0,036	0,349	Tidak Valid
	Y11	0,562	0,349	Valid
	Y12	0,673	0,349	Valid
	Y13	0,556	0,349	Valid
	Y14	0,526	0,349	Valid
	Y15	0,511	0,349	Valid
	Y16	0,274	0,349	Tidak Valid
	Y17	0,631	0,349	Valid
	Y18	0,247	0,349	Tidak Valid
	Y19	0,587	0,349	Valid
	Y20	0,442	0,349	Valid
	Y21	0,380	0,349	Valid
	Y22	0,229	0,349	Tidak Valid
	Y23	0,543	0,349	Valid
	Y24	0,574	0,349	Valid

Variabel	Item	r hitung	r tabel	Keputusan
Reward (X ₁)	X1_1	0,692	0,349	Valid
	X1_2	0,735	0,349	Valid
	X1_3	0,722	0,349	Valid
	X1_4	0,592	0,349	Valid
	X1_5	0,668	0,349	Valid
	X1_6	0,805	0,349	Valid
	X1_7	0,424	0,349	Valid
	X1_8	0,433	0,349	Valid
	X1_9	0,699	0,349	Valid
	X1_10	0,686	0,349	Valid
	X1_11	0,638	0,349	Valid
	X1_12	0,811	0,349	Valid
	X1_13	0,732	0,349	Valid
	X1_14	0,656	0,349	Valid
	X1_15	0,682	0,349	Valid
	X1_16	0,591	0,349	Valid
	X1_17	0,617	0,349	Valid
	X1_18	0,627	0,349	Valid
	X1_19	0,707	0,349	Valid
	X1_20	0,742	0,349	Valid
	X1_21	0,637	0,349	Valid
	X1_22	0,644	0,349	Valid
	X1_23	0,352	0,349	Tidak Valid
	X1_24	0,157	0,349	Tidak Valid
Punishment (X ₂)	X2_1	0,517	0,349	Valid
	X2_2	0,563	0,349	Valid
	X2_3	0,526	0,349	Valid
	X2_4	0,526	0,349	Valid
	X2_5	0,738	0,349	Valid
	X2_6	0,503	0,349	Valid
	X2_7	0,636	0,349	Valid
	X2_8	0,676	0,349	Valid
	X3_9	0,628	0,349	Valid
	X2_10	0,170	0,349	Tidak Valid

Variabel	Item	r _{hitung}	r _{tabel}	Keputusan
	X2_11	0,633	0,349	Valid
	X2_12	0,661	0,349	Valid
	X2_13	0,589	0,349	Valid
	X2_14	0,282	0,349	Tidak Valid
	X2_15	0,463	0,349	Valid
	X2_16	0,414	0,349	Valid
	X2_17	0,286	0,349	Tidak Valid
	X2_18	0,720	0,349	Valid
	X2_19	0,487	0,349	Valid
	X2_20	0,459	0,349	Valid
	X2_21	0,526	0,349	Valid
	X2_22	0,703	0,349	Valid
	X2_23	0,502	0,349	Valid
	X2_24	0,269	0,349	Tidak Valid

Berdasarkan Tabel 1 di atas dapat diketahui bahwa:

1. Pada variabel Motivasi Belajar (Y), hasil uji validitas menunjukkan bahwa terdapat 7 item pernyataan yang tidak valid yaitu item no. 2, 5, 8, 10, 16, 18, dan 22. Sehingga kedua item tersebut dihapus dari angket penelitian.
2. Pada variabel *Reward* (X₁), hasil uji validitas menunjukkan bahwa terdapat 2 item pernyataan yang tidak valid yaitu item no. 23 dan 24. Sehingga kedua item tersebut dihapus dari angket penelitian.
3. Pada variabel *Punishment* (X₂), hasil uji validitas menunjukkan bahwa terdapat 4 item pernyataan yang tidak valid yaitu item no. 10, 14, 17, dan 24. Sehingga kedua item tersebut dihapus dari angket penelitian.

Uji Reliabilitas

Hasil pengujian reliabilitas ditunjukkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 5. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Variabel	Cronbach's Alpha	Nilai Kritis	Keputusan
Motivasi Belajar (Y)	0,814	0,60	Reliabel
<i>Reward</i> (X ₁)	0,930	0,60	Reliabel
<i>Punishment</i> (X ₂)	0,884	0,60	Reliabel

Berdasarkan Tabel 5 di atas menunjukkan bahwa nilai koefisien *alpha cronbach* semua variabel (variabel x dan y) memiliki nilai > 0,60. Maka semua pernyataan variabel sudah valid dan reliabel dan seluruh butir pernyataan pada semua variabel dapat digunakan untuk pengukuran dalam rangka pengumpulan data.

Uji Normalitas

Pengujian normalitas ini dengan menggunakan uji statistik dengan menggunakan *kolmogorov-smirnov test*, dengan melihat nilai kolmogorov dan *Asymp.Sig* nya. “Kriteria penerimaan normalitas adalah jika nilai signifikansi hasil perhitungan lebih besar dari $\alpha = 0,05$ maka distribusinya normal, sebaliknya jika lebih kecil dari $\alpha = 0,05$ maka distribusi dinyatakan tidak normal” (Ghozali, 2013:163). Hasil pengujian untuk semua variabel disajikan dalam Tabel 6 berikut ini:

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas

		Unstandardized Residual
N		92
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	7,13821470
Most Extreme Differences	Absolute	,062
	Positive	,062
	Negative	-,053
Test Statistic		,062
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan hasil pengujian normalitas yang disajikan di atas, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi dari tiap-tiap variabel lebih besar dari $\alpha = 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa semua variabel dalam penelitian ini berdistribusi normal.

Uji Multikolinieritas

Uji multikorelasi perlu dilakukan jika jumlah variabel bebas lebih dari salah satu. Salah satu cara mendeteksi adalah dengan melihat nilai VIF (*Variance-Inflating Factor*). Jika $VIF < 10$, maka tingkat kolinieritas dapat ditoleransi.

Tabel 7. Hasil Uji Multikolonieritas

Coefficients^a

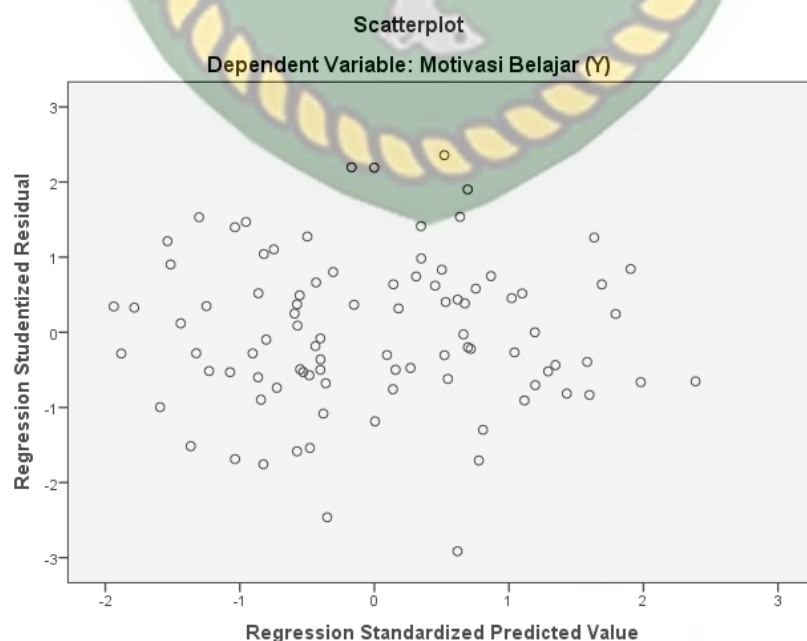
Model		Collinearity Statistics	
		Tolerance	VIF
1	(Constant)		
	Reward (X1)	,793	1,261
	Punishment (X2)	,793	1,261

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar (Y)

Berdasarkan hasil pengujian multikolinieritas pada Tabel 7 menunjukkan nilai *tolerance* > 0.10 dan nilai VIF < 10, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi multikolinieritas diantara variabel independen di dalam penelitian ini.

Uji Heterokodesitas

Uji heteroskedastisitas bertujuan untuk menguji apakah terjadi ketidak samaan *variance* dari residual suatu pengamatan ke pengamatan yang lain dalam model regresi. Model regresi yang baik adalah jika *variance* dari residual satu pengamatan ke pengamatan lain berbeda (heteroskedastisitas). Heteroskedastisitas dapat dilihat melalui grafik plot antara nilai prediksi variabel terikat dengan residualnya. Apabila pola pada gambar ditunjukkan dengan titik-titik menyebar secara acak (tanpa pola yang jelas) serta tersebar di atas maupun dibawah angka 0 pada sumbu Y, maka dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi heteroskedastisitas pada model regresi.



Dari gambar Scatterplot diatas terlihat data menyebar secara acak diatas dan dibawah titik 0 pada sumbu Y, maka tidak terdapat heteroskedastisitas.

Regresi Linear Berganda

Model regresi yang dikembangkan untuk menguji hipotesis-hipotesis yang telah dirumuskan dalam penelitian ini adalah: $Y = a + B_1X_1 + B_2X_2$. Berdasarkan hasil perhitungan dengan Program SPSS for Windows versi 24.0 diperoleh koefisien-koefisien pada persamaan Regresi Linear Berganda sebagaimana tabel berikut:

Tabel 8. Regresi Linear Berganda

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	8,535	5,418		1,575	,119
Reward (X1)	,414	,066	,526	6,258	,000
Punishment (X2)	,273	,079	,292	3,471	,001

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar (Y)

Berdasarkan Tabel 8 diatas, maka dapat diketahui bahwa persamaan regresi linear berganda dalam analisis ini adalah:

$$Y = 8,535 + 0,414 X_1 + 0,273 X_2$$

Arti persamaan regresi linear tersebut adalah :

- Nilai $a = 8,535$ menunjukkan bahwa apabila nilai reward (X_1) dan punishment (X_2) konstan atau tetap maka motivasi belajar (Y) akan bernilai sebesar 8,535.
- Nilai $B_1 = 0,414$ menunjukkan bahwa apabila nilai variabel reward (X_1) naik 1 satuan maka motivasi belajar (X_1) akan mengalami peningkatan sebesar 0,414 dengan asumsi variabel lainnya tetap atau konstan.
- Nilai $B_2 = 0,273$ menunjukkan bahwa apabila nilai variabel punishment (X_2) naik 1 satuan maka motivasi belajar (Y) akan mengalami peningkatan sebesar 0,273 dengan asumsi variabel lainnya tetap atau konstan.

Uji Hipotesis (Uji t)

Uji hipotesis ini dilakukan dengan membandingkan signifikansi t_{hitung} dengan ketentuan:

- Jika signifikansi $t_{hitung} < 0,05$ maka H_0 ditolak, H_a diterima
- Jika signifikansi $t_{hitung} > 0,05$ maka H_0 diterima, H_a ditolak

Ketentuan uji t adalah H_0 dapat diterima jika t hitung lebih kecil atau sama dengan t tabel dan H_1 diterima apabila t hitung lebih besar daripada t tabel. Berdasarkan tabel distribusi *t student* dapat dilihat rumus sebagai berikut :

$$= \alpha/2 \quad : n-k$$

$$= 0,05/2 \quad : 92-3$$

$$= 0,025 \quad : 89$$

Ket: n = banyaknya responden

k = jumlah variabel (bebas dan terikat)

Pada t tabel hasilnya adalah 1.987. Hasil uji parsial (t) atas variabel bebas tersebut adalah sebagai berikut :

Tabel 9. Hasil Uji t

Model	Coefficients ^a				
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		Sig.
	B	Std. Error	Beta	t	
1 (Constant)	8,535	5,418		1,575	,119
Reward (X1)	,414	,066	,526	6,258	,000
Punishment (X2)	,273	,079	,292	3,471	,001

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar (Y)

Berikut ini dapat diuraikan mengenai hubungan antara variabel bebas terhadap variabel terikat dalam penelitian ini :

H1 : Reward (X₁) berpengaruh terhadap Motivasi Belajar (Y)

H_0 : Tidak ada pengaruh yang signifikan antara reward terhadap motivasi belajar

H_1 : Ada pengaruh yang signifikan antara reward terhadap motivasi belajar

Pada variabel reward (X₁) nilai t hitung 6,258 > nilai t tabel 1,987 dengan taraf signifikansi 0,000 < 0,05, artinya reward (X₁) berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar.

H2 : Punishment (X₂) berpengaruh terhadap Motivasi Belajar (Y)

H_0 : Tidak ada pengaruh yang signifikan antara punishment terhadap motivasi belajar

H_1 : Ada pengaruh yang signifikan antara punishment terhadap motivasi belajar

Pada variabel punishment (X₂) nilai t hitung 3,471 > nilai t tabel 1,987 dengan taraf signifikansi 0,001 < 0,05, artinya punishment (X₂) berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar.

Punishment sangat penting dalam memotivasi siswa, karena melalui punishment siswa akan menjadi lebih bertanggung jawab dengan tugas yang diberikan. Hasil ini sejalan dengan penelitian oleh Melinda dan Susanto (2018) bahwa punishment secara parsial berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

Uji F

Uji statistik F pada dasarnya menunjukkan apakah semua variabel independen atau bebas yang dimasukkan dalam model mempunyai pengaruh secara bersama-sama terhadap variabel dependen/terikat (Ghozali; 2013).

Untuk menguji hipotesis ini digunakan statistik F dengan kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut :

- (a) Membandingkan nilai F hasil perhitungan dengan nilai F menurut tabel. Bila nilai F_{hitung} lebih besar dari pada nilai F_{tabel} , maka H_0 ditolak dan menerima H_1 .

F_{tabel} dicari dengan rumus:

$$(k ; n-k)$$

Keterangan: k = jumlah variabel independen
 n = jumlah observasi data

$$k = 2, n=92$$

$$(2 ; 92-2)$$

$$(2 ; 90)$$

Maka nilai F_{tabel} penelitian ini adalah 3,10. Berikut disajikan tabel analisis Uji F:

Tabel 10. Hasil Uji F
ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	4660,002	2	2330,001	44,722	,000 ^b
	Residual	4636,824	89	52,099		
	Total	9296,826	91			

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar (Y)

b. Predictors: (Constant), Punishment (X₂), Reward (X₁)

Berdasarkan Tabel 10 diketahui bahwa F_{hitung} sebesar 44,722 lebih besar dari F_{tabel} 2,69, artinya hal ini menyebabkan H_1 diterima, Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa variabel bebas (reward (X₁) dan punishment (X₂)) secara simultan berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat motivasi belajar (Y). Shoimin (2018) “menyatakan dalam konsep pendidikan, reward

merupakan salah satu alat untuk meningkatkan motivasi peserta didik. Kurangnya guru dalam memberikan Reward pada siswa juga menjadi faktor penyebab siswa kurang memiliki motivasi dalam melakukan kegiatan belajar seperti pengamatan dan perhatian siswa terhadap materi yang disampaikan guru mudah teralihkan". Hasil ini sejalan dengan penelitian oleh Wijaya (2018) bahwa reward secara parsial berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

Koefisien Determinasi

Koefisien Determinansi (R^2) adalah sebuah koefisien yang menunjukkan persentase pengaruh semua variabel independen terhadap variabel dependen. Nilai koefisien determinasi akan berkisar dari 0 sampai 1. Jika nilai koefisien determinasi kecil dari 1, berarti kemampuan variabel-variabel independen dalam menjelaskan variasi variabel terbatas. Sebaliknya jika nilai koefisien determinasi hampir mendekati 1 berarti variabel-variabel independen memberikan semua informasi yang dibutuhkan untuk memprediksi variabel dependen. Nilai R atau R^2 dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 11. Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. The error of the Estimate
1	,708 ^a	,501	,490	7,218

a. Predictors: (Constant), Punishment (X₂), Reward (X₁)

b. Dependent Variable: Motivasi Belajar (Y)

Berdasarkan Tabel 11 dapat diketahui bahwa nilai koefisien determinasi sebesar 0,501, artinya hal ini menunjukkan bahwa reward (X₁), dan punishment (X₂), secara bersama-sama memberikan sumbangan terhadap motivasi belajar (Y) sebesar 50,1%, dan sisanya (49,9%) dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak terdapat dalam penelitian.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari hasil penelitian yang dilaksanakan yaitu: 1) *Reward* berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar. Semakin tinggi *reward*, maka motivasi belajar akan semakin meningkat. Sebaliknya, semakin rendah *reward* maka motivasi belajar akan semakin menurun dan 2) *Punishment* berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar. Semakin tinggi *punishment*, maka motivasi belajar akan semakin meningkat. Sebaliknya, semakin rendah *punishment* maka motivasi belajar akan semakin menurun..

BIBLIOGRAFI

- Akmal, S., & Susanti, E. (2019). Analisis Dampak Penggunaan Reward Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Muhammadiyah Aceh Singkil. *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA, VOL. 19*(2), 159–177.
- Hilmi, I., Hidayat, S., & Karlimah, K. (2021). Pengaruh Reward dan Punishment Keluarga terhadap Tanggung Jawab Belajar Peserta Didik Kelas Tinggi Sekolah Dasar pada Pembelajaran Jarak Jauh. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah ...*, 8(3), 803–812. <https://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/article/view/39250>
- Izzatunnisa, L., Suryanda, A., Kholifah, A. S., Loka, C., Goesvita, P. P. I., Aghata, P. S., & Anggraeni, S. (2021). Motivasi Belajar Siswa Selama Pandemi dalam Proses Belajar dari Rumah. *Jurnal Pendidikan*, 9(2), 7–14. <https://doi.org/10.36232/pendidikan.v9i2.811>
- Lestari, S. A. (2021). THE INFLUENCE OF REWARDS AND PUNISHMENTS ON THE STUDENTS' LEARNING MOTIVATION AT GRADE V. *Primary : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(5), 1254–1261.
- Mahermawati, M. (2018). Peningkatan Motivasi Belajar Dalam Pembelajaran Tematik Integratif Melalui Teknik Reward Siswa Kelas V Sd Negeri 0 1 1 Desa Baru Siak Hulu. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 194. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v7i2.6280>
- Mardianto, Syaukani, & Hasibuan, S. G. (2017). Pengaruh Pemberian Reward Dan Punishment Terhadap Penguasaan Pelajaran Qur ' an Hadits Siswa Madrasah Tsanawiyah Al-Manar Medan. *Al-Balagh*, 1(2), 244–253.
- Muh. Rodhi Zamzami. (2015). Penerapan Reward and Punishment. *Ta'limuna*, 4(1), 1–20.
- Muhammad, M. (2017). Pengaruh Motivasi Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(2), 87. <https://doi.org/10.22373/lj.v4i2.1881>
- Pratiwi, N., & Aslam2. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Picture And Picture terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Volume*, 3(6), 3697–3703.
- Putra, R. P., Ninghardjanti, P., & Rapih, S. (2018). Pemberian Reward Dan Punishment Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Kearsipan Kelas X Administrasi Perkantoran SMK Wikarya Karanganyar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 2017–2222. <https://jurnal.uns.ac.id/snppap/article/view/27942>
- Putri Kentjana, N. M., & Nainggolan, P. (2018). Pengaruh Reward Dan Punishment Terhadap Kinerja Karyawan Dengan Motivasi Sebagai Variabel Intervening (Studi Kasus Pada Pt. Bank Central Asia Tbk.). *National Conference of Creative Industry, September*, 5–6. <https://doi.org/10.30813/ncci.v0i0.1310>

- Raihan, R. (2019). Penerapan Reward dan Punishment dalam Peningkatan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Terhadap Siswa SMA di Kabupaten Pidie. *DAYAH: Journal of Islamic Education*, 2(1), 115. <https://doi.org/10.22373/jie.v2i1.4180>
- Subakti, H., & Prasetya, K. H. (2020). Pengaruh Pemberian Reward and Punishment Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas Tinggi Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basataka (JBT)*, 3(2), 106–117. <http://jurnal.pbsi.uniba-bpn.ac.id/index.php/BASATAKA/article/view/93>
- Suwarsito, S. (2017). Analisis Pengaruh Minat Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar. *Wanastra: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 9(2), 89–98. <https://doi.org/10.31294/w.v9i2.2094>
- Syawaludin, A., & Marmoah, S. (2018). Reward and Punishment in the Perspective of Behaviorism Learning Theory and Its Implementation in Elementary School. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series*, 1(1), 18–23. <https://doi.org/10.20961/shes.v1i1.23614>
- Tampubolon, B. (2020). Motivasi Belajar Dan Tingkat Belajar Mandiri Dalam Kaitannya Dengan Prestasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 5(2), 34. <https://doi.org/10.26737/jpipsi.v5i2.1920>
- Tohari, H., Mustaji, Nf., & Bachri, B. S. (2019). Pengaruh Penggunaan Youtube Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 1–13. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v7n1.p1--13>
- Widiyono, A., Thoyyibah, D., Haris, A., Nasir, K., & Hidayatullah, M. L. (2019). *PENGARUH REWARD DAN PUNISHMENT TERHADAP HASIL BELAJAR* Pendahuluan Hasil belajar merupakan suatu hal yang sering dijadikan sebagai tolak ukur keberhasilan guru dalam proses pembelajaran . Semakin tinggi hasil belajar peserta didik , maka semakin tinggi pul. 1, 102–109.
- Yana Dewi, Hajidin, S. I. (2016). PEMBERIAN REWARD DAN PUNISHMENT SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN PRESTASI SISWA KELAS V DI SDN 15 LHOKSEUMAWE. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 11–18.

