

PENGARUH PEMBERIAN REWARD DAN PUNISHMENT TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU IQRA' 2 KOTA BENGKULU

Anrea Lestari
Prodi PAI Pascasarjana IAIN Bengkulu
Email: anrealestari@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pemberian reward dan punishment terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Jenis penelitian ini merupakan penelitian lapangan (field research) dengan pendekatan kuantitatif. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu pada tahun pelajaran 2017/2018 dengan teknik pengambilan sampel secara acak (simple random sample) yang menghasilkan 40 orang responden. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan dokumentasi. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan teknik analisa data berupa analisis regresi sederhana dan analisis regresi berganda, dan koefisien determinasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya enam kesimpulan. Pertama, terdapat pengaruh yang positif reward terhadap motivasi belajar siswa SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu. Besarnya pengaruh reward terhadap motivasi belajar siswa sebesar 21%. Kedua, terdapat pengaruh yang positif punishment terhadap motivasi belajar siswa SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu. Besarnya pengaruh punishment terhadap motivasi belajar siswa sebesar 15,3%. Ketiga, terdapat pengaruh yang positif reward dan punishment secara bersama-sama terhadap motivasi belajar siswa SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu. Besarnya pengaruh reward dan punishment secara simultan (bersama-sama) sebesar 25,6%. Keempat, terdapat pengaruh yang positif reward terhadap hasil belajar siswa SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu. Besarnya pengaruh reward terhadap hasil belajar siswa sebesar 15,2%. Kelima, terdapat pengaruh yang positif punishment terhadap hasil belajar siswa SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu. Besarnya pengaruh punishment terhadap hasil belajar siswa sebesar 12,5%. Keenam, terdapat pengaruh yang positif reward dan punishment secara bersama-sama terhadap hasil belajar siswa SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu. Besarnya pengaruh reward dan punishment secara simultan (bersama-sama) sebesar 23,8%.

Kata Kunci: Reward, Punishment, Motivasi Belajar, dan Hasil Belajar

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the effect of giving reward and punishment on learning motivation and student learning achievement. This type of research was a field research (field research) with a quantitative approach. The population in this study were all students of grade V SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu in the academic year 2017/2018 by random sampling technique (simple random sample) which produced 40 respondents. Data collection techniques used questionnaires and documentation. The data obtained were analyzed using data analysis technique in the form of simple regression analysis and multiple regression analysis, and coefficient of determination. The results showed six conclusions. First, there was a positive effect on the motivation to motivate students to learn SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu. The magnitude of giving reward effect on student learning motivation was 21%. Second, there was a positive giving punishment effect on students learning motivation of SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu. The amount of giving punishment effect on learning motivation of 15.3%. Third, there was a positive effect of giving reward and punishment together on the motivation of student learning SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu. The magnitude of the effect of giving reward and punishment simultaneously (together) was 25.6%. Fourth, there was a positive effect on the results of student learning achievement SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu. The amount of giving reward effect on student learning achievement of 15.2%. Fifth, there was a positive giving punishment effect on the learning achievement of students of SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu. The amount of giving punishment effect on student learning achievement of 12.5%. Sixth, there was a positive effect of giving reward and punishment together on the learning achievement of students of SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu. The magnitude of the effect of giving reward and punishment simultaneously (together) is 23.8%.

Keywords: Reward, Punishment, Learning Motivation, and Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Dengan belajar anak akan memiliki ilmu pengetahuan dan keterampilan yang sangat dibutuhkan dalam kehidupannya. Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah kegiatan belajar merupakan kegiatan paling pokok, ini berarti berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak tergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa sebagai peserta didik. Adapun pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan secara sadar pada setiap individu atau kelompok untuk merubah sikap dari tidak tahu

menjadi tahu sepanjang hidupnya. Dalam pendidikan saat ini, guru seringkali mendapatkan kesulitan ketika pembelajaran berlangsung karena tidak ada motivasi dalam pembelajaran tersebut. Hal ini menyebabkan kurang aktifnya siswa dalam kegiatan pembelajaran, apalagi pada pelajaran yang dianggapnya sulit atau membosankan. Oleh karena itu, seorang guru harus bisa membuat siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran dan meningkatkan semangat belajar dalam diri siswa sehingga berdampak meningkatkan hasil belajarnya.



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 sangat diperlukan karena motivasi merupakan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar. Motivasi bertujuan untuk meningkatkan semangat siswa dalam belajar, agar siswa lebih aktif dan kreatif dalam belajar serta memelihara ketekunan dalam melakukan kegiatan belajar. Tindakan memotivasi akan lebih dapat berhasil, jika tujuannya jelas dan disadari oleh yang dimotivasi serta sesuai dengan kebutuhan orang yang dimotivasi. Menurut Syarief “Motivasi memang bukan segala-galanya, tapi segala-galanya ditentukan oleh motivasi”.¹ Pernyataan tersebut mengandung arti bahwa motivasi memiliki peranan yang penting dalam kehidupan manusia. Motivasi memiliki jenis yang beragam, salah satunya adalah motivasi belajar. Motivasi belajar harus dimiliki oleh siswa sebagai dasar dalam melakukan kegiatan mereka yaitu belajar. Tidak ada siswa yang belajar tanpa adanya motivasi. Motivasi belajar yang dimiliki oleh siswa akan mempengaruhi minat, kesiapan, perhatian, ketekunan, keuletan, kemandirian, hasil belajar dan prestasi siswa.

Motivasi belajar bisa berasal dari dalam maupun luar diri siswa. Kenyataannya, siswa yang mampu membangkitkan motivasi belajar yang berasal dari dalam diri masih tergolong sedikit. 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 menindak lanjuti 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 sebab motivasi merupakan salah satu faktor yang menentukan berhasil tidaknya siswa dalam proses belajar mengajar dan hasil belajarnya. Guru dapat memotivasi siswa dengan memperhatikan kebutuhan-kebutuhan yang dimiliki siswa diantaranya

kebutuhan penghargaan yang terdapat dalam kebutuhan intelektual (berprestasi).²

Kegiatan yang dapat dilakukan oleh guru untuk memenuhi kebutuhan penghargaan dalam pembelajaran yaitu dengan cara memberikan reward dan punishment. Pemberian reward dan punishment dalam pembelajaran memiliki implikasi yaitu siswa diakui sebagai individu unik yang memiliki kemampuan dan karakteristik tertentu yang dapat dihargai. Pemberian reward (ganjaran) merupakan respon yang positif, sedangkan pemberian punishment (hukuman) adalah respon negatif, keduanya memiliki tujuan yang sama, yaitu ingin mengubah tingkah laku anak ke arah yang lebih baik sebagai motivasi belajar untuk meningkatkan hasil belajar.³

Dalam Pendidikan Islam reward disebut dengan istilah *tsawab* dan punishment (hukuman) diistilahkan *iqob*. Reward diberikan bagi orang beriman dan beramal sholeh, maka ia akan mendapatkan pahala berupa surga. Sedangkan punishment ditujukan bagi orang yang berbuat kafir dan berbuat dosa.

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. Tidak semua reward yang diberikan harus berupa hadiah berupa barang ataupun uang, adapun reward bisa berupa pujian guru kepada muridnya akan memberikan semangat untuk belajar. Reward merupakan sesuatu yang menyenangkan dan digemari oleh anak-anak. Reward diberikan kepada siapa saja yang memenuhi harapan yakni memperoleh keberhasilan atau prestasi yang baik. 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 di luar pembelajaran, do’a dari guru, sentuhan-sentuhan fisik, kartu (stiker) 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 an-caman, hukuman presentasi, guru bermuka masam, kartu (stiker) keburukan, dan simbol-simbol yang kurang menarik.

Walaupun secara umum reward dan punishment memiliki efek yang menyenangkan (menghasilkan perasaan senang pada diri siswa sehingga siswa men-

²Achmad Rifa’i dan Catharina Tri Anni, Psikologi Pendidikan (Semarang: UNNES Press, 2012), hlm. 148

³Syaiful Djamarah, Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif, (Jakarta: Rineka Cipta, 2000), hlm. 100

¹Indra Kusumah, Keajaiban Motivasi: Rahasia Sukses Sang Juara (Bandung: Salamadani, 2011), hlm. 28

jadi lebih bersemangat untuk belajar) maupun pengalaman yang tidak menyenangkan pada siswa. Hal itu terkait dengan perilaku siswa yang kurang sesuai dengan kegiatan pembelajaran sehingga perilaku negatif tersebut dapat diminimalisir kemunculannya. Salah satu hukum belajar menurut Thorndike yaitu hukum pengaruh (the Law of Effect)⁴ 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. Siswa memiliki respon yang baik untuk mencoba mengulangi perbuatan-perbuatan yang mendatangkan efek kepuasan dan menjauhi perbuatan-perbuatan yang mendatangkan efek ketidaksenangan. Berdasarkan pendapat tersebut dapat diketahui bahwa siswa memiliki respon yang baik untuk memperoleh kepuasan dibandingkan dengan ketidaksenangan. Penerapan pemberian reward dan punishment merupakan strategi yang cukup efektif untuk menggerakkan motivasi belajar siswa.

Beberapa penelitian yang telah dilakukan dapat membuktikan bahwa penerapan pemberian reward dan punishment dapat membawa dampak yang positif dan cukup signifikan terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran yang merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Perlu diketahui, keduanya juga memiliki efek yang berbeda jika diterapkan dalam suatu permasalahan. Lu, dkk dalam penelitiannya yang berjudul “Effect of Reward and Punishment on Conflict Processing: Same or Different?” menghasilkan suatu kesimpulan yaitu reward dan punishment mampu mempengaruhi secara berbeda pada sebuah proses permasalahan dengan efek-efek yang ditimbulkan dan keduanya tidaklah bersifat tetap tergantung oleh tingkatan kesadaran. Efek-efek yang ditimbulkan bersifat berbeda jika kaitannya dengan hubungan nyata yang dapat diamati, akan tetapi tidak dalam kondisi hubungan yang sulit diamati.⁵ Guna menggerakkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa, proses pemberian reward dan punishment harus memperhatikan beberapa hal terutama harus sesuai dengan peraturan yang telah ditetapkan yang mengiringi proses pemberian reward dan punishment. Hamalik mengemukakan bahwa “reward dan punishment berpengaruh terhadap motivasi belajar, tetapi harus diwaspadai agar jangan sampai reward dan punishment menjadi pengganti tujuan belajar”.⁶

Siswa yang memiliki motivasi (semangat) dalam belajar kemungkinan akan memperoleh hasil belajar yang lebih baik pula artinya semakin tinggi semangatnya, semakin tinggi intensitas usaha dan upaya yang dilakukan, maka semakin tinggi hasil belajar yang diperolehnya. Pemberian reward guru kepada siswa

dalam proses pembelajaran sebagai salah satu syarat pencapaian hasil belajar siswa. hal tersebut merupakan prakondisi yang harus ada pada diri sendiri dalam usaha untuk memotivasi siswa dalam belajar. Adanya pemberian reward dan punishment dapat mendorong motivasi siswa untuk belajar, yang selanjutnya berimplikasi pada hasil belajar. Hal ini berarti bahwa adanya pengaruh penerapan reward dan punishment terhadap peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Tujuan dalam penelitian ini adalah Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh pemberian reward terhadap motivasi belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian lapangan (field research) dengan pendekatan kuantitatif bertujuan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas dengan variabel terikat yang dalam penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh pemberian reward dan punishment terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu.

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) IQRA' 2 Kota Bengkulu yang beralamat di Jalan Merawan 19 RT. 25 RW. 07 Kelurahan Sawah Lebar Kecamatan Ratu Agung Kota Bengkulu. Penelitian dilaksanakan selama lebih kurang dua bulan mulai dari bulan April sampai dengan bulan Juni 2018.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu pada tahun ajaran 2017/2018 yang berjumlah 142 siswa. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah simple random sampling: sampling acak. Menurut Arikunto apabila subyeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi dan apabila subyeknya lebih dari 100, maka dapat diambil sampel antara 10-15% atau 20-25% atau lebih.⁷ Dimana jumlah populasi pada penelitian ini yakni 142 siswa akan diambil 25% untuk dijadikan sampel. Jadi, jumlah sampel yang dibutuhkan pada penelitian ini adalah 40 siswa.

Teknik yang digunakan untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah angket (kuesioner), dan dokumentasi. Dalam penelitian ini kuesioner menggunakan pertanyaan tertutup yang diajukan kepada siswa dalam bentuk lembar angket mengenai pengaruh pemberian reward dan punish-

⁴Oemar Hamalik, Kurikulum dan Pembelajaran. (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hal 44

⁵Aitao Lu, 2013. Effects of Reward and Punishment on Conflict Processing: Same or Different?. Internatioanl Journal of Psychological Studies. Vol.5, No. 1; 2013.

⁶Oemar Hamalik, Kurikulum dan Pembelajaran, hlm. 120



ment terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu. Pengukuran variabel dilakukan dengan skala Likert dengan menggunakan metode skoring. Dalam penelitian ini, variabel yang akan diteliti dengan teknik pengumpulan data dokumentasi adalah hasil belajar siswa yang merupakan nilai siswa pada mata pelajaran PAI yang terdapat dalam laporan semester dua tahun pelajaran 2017/2018.

Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data pada permasalahan pengaruh pemberian reward dan punishment terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa, maka digunakan teknik analisis kuantitatif dengan analisis regresi yang terdiri dari analisis regresi sederhana dan analisis regresi berganda dengan menggunakan metode penghitungan statistik melalui aplikasi SPSS. Sebelum melakukan analisis data dengan kuantitatif korelasi menggunakan teknik analisis uji regresi sederhana dan regresi berganda, maka harus dilakukan beberapa uji prasyarat yakni uji normalitas, uji homogenitas dan uji linieritas.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemberian reward berpengaruh terhadap motivasi belajar. Hal ini ditunjukkan dengan p-value $0,004 < 0,05$ artinya signifikan, sedangkan F hitung $16,811 >$ dari F tabel 4,10 artinya signifikan. Signifikan disini berarti pemberian reward berpengaruh terhadap motivasi belajar. Pengaruh pemberian reward terhadap motivasi belajar sebesar 21% dan sisanya 79% dijelaskan oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian ini. Persamaan regresi sederhana yang diperoleh adalah $(Y_1) Y = 64,479 + 0,145 X_1$. Dimana harga konstanta (a) sebesar 64,479 artinya apabila pemberian reward dalam keadaan konstanta atau 0, maka motivasi belajar nilainya sebesar 64,479. Harga b (koefisien regresi pemberian reward) sebesar + 0,145 artinya setiap kenaikan satu variabel pemberian reward maka nilai variabel motivasi belajar akan naik sebesar 0,145 tindakan. Tanda (+) pada koefisien regresi menunjukkan adanya pengaruh positif variabel X1 terhadap variabel Y1 dan juga menunjukkan adanya peningkatan variabel Y1 yang didasarkan pada perubahan variabel X1. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi nilai variabel pemberian reward, maka akan mempengaruhi tingkat motivasi belajar siswa.

Upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pemberian reward merupakan salah satu bentuk penguatan positif yang akan menimbulkan usaha yang lebih besar dan menjadikan belajar menjadi efektif karena siswa termotivasi mendapatkan re-

ward dari guru. Reward yang merupakan penguatan positif merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa menurut Rifa'i.⁸ Hasil penelitian ini sejalan dengan teori yang disampaikan oleh Edward Lee Thorndike dalam hukum akibatnya (law of effect) bahwa faktor penting yang mempengaruhi motivasi belajar adalah reward atau pernyataan kepuasan dari suatu kejadian.⁹ Dalam teori connectionisme bahwasannya stimulus berupa reward yang tepat dapat mempengaruhi respon siswa yakni berupa motivasi belajar. Kemudian diperkuat pendapat Sardiman yang menyatakan bahwa reward merupakan salah satu cara menumbuhkan motivasi berprestasi.¹⁰

Selanjutnya, hasil penelitian menunjukkan bahwa pemberian punishment berpengaruh terhadap motivasi belajar. Hal ini ditunjukkan dengan p-value $0,005 < 0,05$ artinya signifikan, sedangkan F hitung $14,570 >$ dari F tabel 4,10 artinya signifikan. Signifikan disini berarti pemberian punishment berpengaruh terhadap motivasi belajar. Pengaruh pemberian punishment terhadap motivasi belajar sebesar 15,3% dan sisanya 84,7% dijelaskan oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian ini. Persamaan regresi sederhana yang diperoleh adalah $(Y_1) Y = 60,860 + 0,108 X_2$. Dimana harga konstanta (a) sebesar 60,860 artinya apabila pemberian punishment dalam keadaan konstanta atau 0, maka motivasi belajar nilainya sebesar 60,860. Harga b (koefisien regresi pemberian punishment) sebesar + 0,108 artinya setiap kenaikan satu variabel pemberian punishment maka nilai variabel motivasi belajar akan naik sebesar 0,108 tindakan. Tanda (+) pada koefisien regresi menunjukkan adanya pengaruh positif variabel X2 terhadap variabel Y1 dan juga menunjukkan adanya peningkatan variabel Y1 yang didasarkan pada perubahan variabel X2. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi nilai variabel pemberian punishment, maka akan mempengaruhi tingkat motivasi belajar siswa.

Hal ini sesuai dengan teori Edwin Guthrie yang mempercayai bahwa punishment memegang peranan penting dalam proses belajar. Punishment yang diberikan pada saat yang tepat akan mampu memotivasi belajar siswa dan mengubah tingkah lakunya. Jadi, punishment yang tepat bisa memotivasi siswa untuk berperilaku baik dan memotivasi belajarnya. Hal ini sejalan menurut Amir Daien Indrakusuma di-

⁸Achmad Rifa'i dan Catharina Tri Anni, Psikologi Pendidikan, hlm. 137-144

⁹Sri Esti Wuryani Djiwandono, Psikologi Pendidikan, (Jakarta: Gramedia, 2009), hlm. 126

¹⁰Sardiman AM, Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002), hlm. 89

¹¹Trimanjuniarso, Teori Belajar Behavioristik, (Trimanjuniarso.wordpress.com Diakses 14 Mei 2018)

⁷Suharsimi Arikunto, Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hlm. 107

mana punishment merupakan alat pendidikan yang tidak menyenangkan, alat pendidikan yang bersifat negatif, namun meski demikian dapat juga menjadi alat motivasi, alat motivasi untuk mempergiat bela-jarnya siswa.¹² Menurut Rifa'i, punishment yang mer-upakan salah satu bentuk penguatan negatif merupa-kan salah faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa. Punishment akan memperlemah dan menekan perilaku yang tidak diinginkan dalam pem-belajaran sehingga akan menimbulkan usaha yang lebih besar dan menjadikan belajar menjadi efektif karena siswa termotivasi untuk meningkatkan moti-vasi siswa dalam belajar.¹³

Kemudian hasil penelitian menunjukkan bahwa pemberian reward dan punishment berpengaruh terhadap motivasi belajar. Hal ini ditunjukkan dengan p-value $0,000 < 0,05$ artinya signifikan, sedangkan F hitung $21,868 >$ dari F tabel 3,26 artinya signifi-kan. Signifikan disini berarti pemberian reward dan punishment secara bersama-sama berpengaruh terhadap motivasi belajar. Pengaruh pemberian reward dan punishment terhadap motivasi belajar sebesar 25,6% dan sisanya 74,4% dijelaskan oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian ini. Per-samaan regresi sederhana yang diperoleh adalah $(Y_1) Y = 70,404 + 0,146 X_1 + 0,108 X_2$. Dimana harga konstanta (a) sebesar 70,404 artinya apabila pem-berian reward dan punishment dalam keadaan kon-stanta atau 0, maka motivasi belajar nilainya sebesar 70,404. Harga b (koefisien regresi pemberian reward) sebesar + 0,146 artinya setiap kenaikan satu variabel pemberian reward jika nilai variabel pemberian punishment 0, maka nilai variabel motivasi belajar akan naik sebesar 0,146 tindakan. Harga b (koefisien re-gresi pemberian punishment) sebesar + 0,108 artinya setiap kenaikan satu variabel pemberian punishment jika nilai variabel pemberian reward 0, maka nilai variabel motivasi belajar akan naik sebesar 0,108 tin-dakan. Tanda (+) pada koefisien regresi menunjukkan adanya pengaruh positif variabel X1 dan X2 terhadap variabel Y1 dan juga menunjukkan adanya pening-katan variabel Y1 yang didasarkan pada perubahan variabel X1 dan X2.

Pemberian reward dan punishment merupakan salah satu strategi dalam dunia pendidikan. Pemberi-an reward dan punishment dapat membawa dampak yang positif dan cukup signifikan terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Lu, dkk yang mengatakan pembe-

rian reward dan punishment mampu mempengaruhi secara berbeda pada sebuah proses permasalahan dengan efek-efek yang ditimbulkan dan keduanya tidaklah bersifat tetap tergantung oleh tingkatan ke-sadaran. Hamalik juga mengemukakan bahwa pem-berian reward dan punishment berpengaruh terhadap motivasi belajar.¹⁴ Pemberian reward dan punishment yang tepat dan bijak secara otomatis dapat membuat motivasi belajar siswa semakin tinggi. Hal ini sesuai dengan yang diungkap oleh WS. Winkel dalam buku psikologi pengajarannya bahwasannya reward dan punishment merupakan salah satu cara yang efektif dan sudah banyak dimanfaatkan oleh guru di suatu lembaga pendidikan, pemberian reward dan punish-ment sangat penting dalam rangka membangun moti-vasi belajar siswa.¹⁵

Kemudian selanjutnya hasil penelitian menunjukkan bahwa pemberian reward berpengaruh terhadap hasil belajar. Hal ini ditunjukkan dengan p-value $0,006 < 0,05$ artinya signifikan, sedangkan F hitung 18,911 > dari F tabel 4,10 artinya signifikan. Signifikan disini be-rarti pemberian reward berpengaruh terhadap hasil be-lajar. Pengaruh pemberian reward terhadap hasil belajar sebesar 15,2% dan sisanya 84,8% dijelaskan oleh varia-bel lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian ini. Per-samaan regresi sederhana yang diperoleh adalah $(Y_2) Y_2 = 78,925 + 0,740 X_1$. Dimana harga konstanta (a) sebesar 78,925 artinya apabila pemberian reward dalam keadaan konstanta atau 0, maka hasil belajar nilainya sebesar 78,925. Harga b (koefisien regresi pemberian reward) sebesar + 0,740 artinya setiap kenaikan satu variabel pemberian reward maka nilai variabel hasil be-lajar akan naik sebesar 0,740 tindakan. Tanda (+) pada koefisien regresi menunjukkan adanya pengaruh positif variabel X1 terhadap variabel Y2 dan juga menunjukkan adanya peningkatan variabel Y2 yang didasarkan pada perubahan variabel X1. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi nilai variabel pemberian reward, maka akan mempengaruhi tingkat hasil belajar siswa. Pem-berian reward merupakan salah satu penguatan positif yang akan menimbulkan motivasi siswa dalam belajar sehingga timbul usaha yang lebih besar dan menjadikan belajar menjadi efektif yang akan mempengaruhi hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Menurut Dalyono, re-ward merupakan salah satu faktor penting yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.¹⁶

Pentingnya pemberian reward dalam meningkat-kan hasil belajar siswa juga diungkapkan Purwanto

¹²Amir Daien Indrakusuma, Pengantar Ilmu Pendidikan, (Surabaya: Usaha Nasional, tt), hlm. 164-165

¹³Achmad Rifa'i dan Catharina Tri Anni, Psikologi Pendidikan, hlm. 137-144

¹⁴Oemar Hamalik, Kurikulum dan Pembelajaran, hlm. 120

¹⁵WS. Winkel, Psikologi Pengajaran, (Jakarta: Grasindo, 1991), hlm. 100



bahwa pemberian reward kepada siswa bertujuan supaya siswa menjadi lebih giat lagi usahanya untuk memperbaiki atau mempertinggi prestasi yang telah dicapainya, dengan kata lain siswa menjadi lebih keras kemauannya untuk belajar lebih baik.¹⁷

Kemudian, hasil penelitian menunjukkan bahwa pemberian punishment berpengaruh terhadap hasil belajar. Hal ini ditunjukkan dengan p-value $0,004 < 0,05$ artinya signifikan, sedangkan F hitung $12,223 >$ dari F tabel $4,10$ artinya signifikan. Signifikan disini berarti pemberian punishment berpengaruh terhadap hasil belajar. Pengaruh pemberian punishment terhadap hasil belajar sebesar $12,5\%$ dan sisanya $87,5\%$ dijelaskan oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian ini. Persamaan regresi sederhana yang diperoleh adalah $(Y_2) Y_2 = 89,261 + 0,210 X_2$. Dimana harga konstanta (a) sebesar $89,261$ artinya apabila pemberian punishment dalam keadaan konstanta atau 0 , maka hasil belajar nilainya sebesar $89,261$. Harga b (koefisien regresi pemberian punishment) sebesar $+ 0,210$ artinya setiap kenaikan satu variabel pemberian punishment maka nilai variabel hasil belajar akan naik sebesar $0,210$ tindakan. Tanda

(+) pada koefisien regresi menunjukkan adanya pengaruh positif variabel X_2 terhadap variabel Y_2 dan juga menunjukkan adanya peningkatan variabel Y_2 yang didasarkan pada perubahan variabel X_2 . Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi nilai variabel pemberian punishment, maka akan mempengaruhi tingkat hasil belajar siswa.

Pemberian punishment akan menekan perilaku siswa yang tidak diinginkan dalam pembelajaran sehingga akan menimbulkan motivasi siswa dalam belajar dan timbul usaha yang lebih besar serta menjadikan belajar menjadi efektif yang akan mempengaruhi hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Menurut Dalyono, punishment merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.¹⁸ Punishment sebagai alat pendidikan, meskipun mengakibatkan penderitaan bagi siswa yang terhukum, namun dapat juga menjadi alat motivasi, alat pendorong untuk mempergiat aktivitas belajar siswa (meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa).¹⁹

Selanjutnya hasil penelitian menunjukkan bahwa pemberian reward dan punishment berpengaruh terhadap hasil belajar. Hal ini ditunjukkan dengan p-value $0,012 < 0,05$ artinya signifikan, sedangkan F hitung

$21,576 >$ dari F tabel $3,26$ artinya signifikan. Signifikan disini berarti pemberian reward dan punishment secara bersama-sama berpengaruh terhadap hasil belajar. Pengaruh pemberian reward dan punishment terhadap hasil belajar sebesar $23,8\%$ dan sisanya $76,2\%$ dijelaskan oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian ini. Persamaan regresi sederhana yang diperoleh adalah $(Y_2) Y_2 = 84,421 + 0,740 X_1 + 0,210 X_2$. Dimana harga konstanta (a) sebesar $84,421$ artinya apabila pemberian reward dan punishment dalam keadaan konstanta atau 0 , maka hasil belajar nilainya sebesar $84,421$. Harga b (koefisien regresi pemberian reward) sebesar $+ 0,740$ artinya setiap kenaikan satu variabel pemberian reward jika nilai variabel punishment 0 , maka nilai variabel hasil belajar akan naik sebesar $0,740$ tindakan. Harga b (koefisien regresi pemberian punishment) sebesar $+ 0,210$ artinya setiap kenaikan satu variabel pemberian punishment jika nilai variabel pemberian reward 0 , maka nilai variabel hasil belajar akan naik sebesar $0,210$ tindakan. Tanda (+) pada koefisien regresi menunjukkan adanya pengaruh positif variabel X_1 dan X_2 terhadap variabel Y_2 yang didasarkan pada perubahan variabel X_1 dan X_2 .

Pemberian reward dan punishment merupakan salah satu metode dan strategi dalam dunia pendidikan. Pemberian reward dan punishment dapat membawa dampak yang positif dan cukup signifikan terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran yang merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Reward dan Punishment merupakan salah satu bentuk motivasi yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Dalyono yang mengatakan bahwa reward dan punishment yang merupakan salah satu bentuk motivasi adalah faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar.

²⁰ Siswa yang memiliki motivasi (semangat) dalam belajar akan memperoleh hasil belajar yang lebih baik pula artinya semakin tinggi semangatnya, semakin tinggi intensitas usaha dan upaya yang dilakukan, maka semakin tinggi hasil belajar yang diperolehnya.

Adanya pemberian reward dan punishment dapat mendorong motivasi siswa untuk belajar, yang selanjutnya berimplikasi pada hasil belajar. Hal ini berarti bahwa adanya pengaruh pemberian reward dan punishment terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) IQRA' 2 Kota Bengkulu sebagaimana yang telah dibuktikan

¹⁶M. Dalyono, Psikologi Pendidikan, hlm. 55-60

¹⁷M. Ngali Purwanto, Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis, hlm. 182

¹⁸M. Dalyono, Psikologi Pendidikan, hlm. 55-60

¹⁹Emile Durkheim, Alih Bahasa Lukas Ginting, Pendidikan Moral Suatu Studi Teori dan Aplikasi Sosiologi Pendidikan, (Jakarta: Erlangga), hlm. 116

²⁰M. Dalyono, Psikologi Pendidikan, hlm. 55-60

²¹Asri Budiningsih, Belajar dan Pembelajaran, (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), hlm. 20

dalam penelitian ini yang menunjukkan bahwa setiap variabel independen (X1 dan X2) memiliki pengaruh terhadap variabel dependen (Y1 dan Y2) baik secara simultan (bersama-sama) maupun secara parsial (sebagian).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengolahan data dan pembahasan hasil penelitian, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh yang positif pemberian reward terhadap motivasi belajar siswa SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu. Besarnya pengaruh pemberian reward terhadap motivasi belajar siswa sebesar 21%.
2. Terdapat pengaruh yang positif pemberian punishment terhadap motivasi belajar siswa SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu. Besarnya pengaruh pemberian punishment terhadap motivasi belajar sebesar 15,3%.
3. Terdapat pengaruh yang positif pemberian reward dan punishment secara bersama-sama terhadap motivasi belajar siswa SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu. Besarnya pengaruh pemberian reward dan punishment secara simultan (bersama-sama) sebesar 25,6%.
4. Terdapat pengaruh yang positif pemberian reward terhadap hasil belajar siswa SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu. Besarnya pengaruh pemberian reward terhadap hasil belajar siswa sebesar 15,2%.
5. Terdapat pengaruh yang positif pemberian punishment terhadap hasil belajar siswa SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu. Besarnya pengaruh pemberian punishment terhadap hasil belajar siswa sebesar 12,5%.
6. Terdapat pengaruh yang positif pemberian reward dan punishment secara bersama-sama terhadap hasil belajar siswa SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu. Besarnya pengaruh pemberian reward dan punishment secara simultan (bersama-sama) sebesar 23,8%.

Sebagaimana dalam teori behavioristik, belajar merupakan bentuk perubahan yang dialami siswa dalam hal kemampuan untuk bertindak laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respon.²¹

Stimulus dalam penelitian ini adalah reward dan punishment, sedangkan responnya berupa perubahan motivasi belajar dan hasil belajar.

Hasil penelitian dalam penelitian ini mengindikasikan bahwa untuk menciptakan motivasi belajar dan hasil belajar siswa, guru dianjurkan menerapkan metode dan strategi reward dan punishment dalam setiap pembelajarannya dengan baik dan bijaksana sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Muhammad Iqbal, Konsep Pemikiran Al-Ghazali Tentang Pendidikan, (Madiun: Jaya Star Nine, 2013)
- Achmad Rifa'i dan Catharina Tri Anni, Psikologi Pendidikan (Semarang: UNNES Press, 2012)
- Aitao Lu, 2013. Effects of Reward and Punishment on Conflict Processing: Same or Different?. *International Journal of Psychological Studies*. Vol.5, No. 1; 2013.
- Amir Daien Indrakusuma, Pengantar Ilmu Pendidikan, (Surabaya: Usaha Nasional, tt)
- Anita Woolfolk, Educational Psychology Active Learning Edition, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009)
- Asri Budiningsih, Belajar dan Pembelajaran, (Jakarta: Rineka Cipta, 2005)
- Bambang Warsita, Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008)
- Departemen Agama RI. Al-Qur'an dan Terjemahan, (Bandung: Syamil Al-Qur'an)
- Depdiknas, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta Balai Pustaka, t.t), Edisi II, hlm.360
- Elizabeth B. Hurlock, Perkembangan Anak, Edisi VI (terj.) Med Meitasari Tjandrasa, (Jakarta: Erlangga, t.t),
- Emile Durkheim, Alih Bahasa Lukas Ginting, Pendidikan Moral Suatu Studi Teori dan Aplikasi Sosiologi Pendidikan, (Jakarta: Erlangga)
- Indra Kusumah, Keajaiban Motivasi: Rahasia Sukses Sang Juara (Bandung: Salamadani, 2011)
- Keke T Aritonang, Minat dan Motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, (Jurnal Pendidikan Penarbur, 2008)
- Lidwa Pustaka I-Software, Kitab 9 Imam Hadist, BAB Keutamaan ulama dan dorongan untuk menuntut ilmu, No hadist: 220
- M Ngalim Purwanto, Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009)
- M. Dalyono, Psikologi Pendidikan, (Jakarta: Rineka Cipta, 2012)
- Mallary M Collins. dan Don H. Fontenelle. 1992. Mengubah Perilaku Siswa Pendekatan Positif. Tersedia di www.books.google.com
- Nana Sudjana, Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2001)
- Oemar Hamalik, Kurikulum dan Pembelajaran. (Jakarta: Bumi Aksara, 2011)
- Oemar Hamalik, Proses Belajar Mengajar, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013)
- Robert E. Slavin, Psikologi Pendidikan: Teori dan Praktik, (Jakarta: Indeks, 2008)
- Sardiman AM, Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002)
- Sardiman, Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011)



- Slameto. Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. (Jakarta: Rineka Cipta, 2010)
- Sri Esti Wuryani Djiwandono, Psikologi Pendidikan, (Jakarta: Gramedia, 2009)
- Sugihartono dkk., Psikologi Pendidikan, (Yogyakarta: UNY Press, 2007)
- Suharsimi Arikunto, Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006)
- Syaiful Djamarah, Guru dan Anak Didik dalam Inter-aksi Edukatif, (Jakarta: Rineka Cipta, 2000)
- Syaiful Sagala. Konsep dan Makna Pembelajaran. (Bandung: Alfabeta, 2010)
- Trimanjunarso, Teori Belajar Behavioristik, (Trimanjunarso.wordpress.com Diakses 14 Mei 2018)
- WS. Winkel, Psikologi Pengajaran, (Jakarta: Grasindo, 1991)
- Yudhi Munadi, Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru. (Jakarta : GaungPersada Press. 2012)

