

DAMPAK *PUNISHMENT* DAN *REWARD* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SMK NEGERI DI KABUPATEN NIAS SELATAN

Oleh :

I Gede Ratnaya¹⁾, Bestari Laia²⁾, Ni Luh Ika Windayani³⁾, Ni Wayan Risna Dewi⁴⁾

¹ Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha

² Universitas Nias Raya, Nias

^{3,4} STAHN Mpu Kuturan, Singaraja

¹email: gede.ratnaya@undiksha.ac.id

²email: laiabestari211087@gmail.com

³email: risnadewi@stahnmpukuturan.ac.id

⁴email: ikawindayani@stahnmpukuturan.ac.id

Informasi Artikel

Riwayat Artikel :

Submit, 16 Januari 2024

Revisi, 17 Januari 2024

Diterima, 4 Mei 2024

Publish, 15 Mei 2024

Kata Kunci :

Punishment,

Reward,

Motivasi Belajar.

ABSTRAK

Latar belakang dalam penelitian ini adalah kurangnya motivasi siswa dalam belajar. Sedangkan tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak *punishment* dan *reward* terhadap motivasi belajar siswa di SMK Negeri. Jenis penelitian yang digunakan yakni jenis penelitian kuantitatif melalui pendekatan *asosiatif* (korelasional). Populasi penelitian ini seluruh siswa SMK Negeri yang berjumlah 646 orang. Sampel penelitian 10% dari jumlah populasi 646 siswa yaitu 64,6 atau dibulatkan 65. Hasil penelitian menunjukkan, berdasarkan hasil analisis data penelitian Nilai $t_{hitung}=4,536 > t_{tabel}=1,999$ atau H_a diterima. Hasil $F_h=15,36$ nilai ini selanjutnya dikonsultasikan dengan F tabel (F_t) dengan dk pembilang = $k = 2$ dan dk penyebut = $(n-k-1) = (65-2-1) = 62$ dengan taraf kesalahan yang ditetapkan 5%, maka diperoleh $F_{tabel} = 3,11$. Sehingga diperoleh $F_h > F_t$ ($15,36 > 3,11$), maka dari hasil perhitungan di atas diketahui *punishment* dan *reward* secara bersamaan berdampak secara signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Kesimpulan pemberian *punishment* dapat menertibkan siswa yang mengganggu proses pembelajaran dan mencegah berbagai pelanggaran terhadap peraturan atau sebagai tindakan peringatan, sehingga siswa dapat lebih terfokus dalam belajar. Pemberian *reward* akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga siswa lebih semangat untuk belajar. Penempatan *punishment* dan *reward* secara tepat dapat menjadi motivasi tersendiri bagi peserta didik dalam menumbuhkan kembang motivasi belajar siswa. Saran, hendaknya guru dalam memberikan *reward* dan *punishment* dilakukan secara tepat sesuai dengan kemampuan dan kesalahan siswa. Dan Hendaknya sekolah mengupayakan untuk memberikan fasilitas yang lebih baik dan menciptakan lingkungan belajar yang nyaman demi menunjang proses belajar siswa, dengan adanya fasilitas akan meningkatkan motivasi belajar siswa.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license



Corresponding Author:

Nama: Bestari Laia

Afiliasi: Universitas Nias Raya

Email: laiabestari211087@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pendidikan salah satu faktor yang sangat penting bagi kehidupan setiap individu.

Pendidikan harus dilaksanakan sebaik mungkin dengan mengarahkan berbagai faktor yang menunjang, meliputi guru, siswa, sarana dan

prasarana, dan lain-lain, terhadap peningkatan kualitas pendidikan. Agar kualitas pendidikan dapat tercapai, diperlukan penentuan tujuan pendidikan.

Pasal 1 ayat (1) Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Suhana, 2014: 204) yang menjelaskan bahwa: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara.

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional di atas, dapat dijelaskan pendidikan tidak hanya sebuah kewajiban, tetapi sudah menjadi kebutuhan bagi peserta didik. Pendidikan sebagai salah satu sarana yang dapat mencerdaskan dan memajukan kehidupan bangsa. Pendidikan secara formal dilaksanakan dalam suatu lembaga pendidikan yaitu sekolah, karena sekolah merupakan sarana yang secara sengaja dirancang untuk melaksanakan pendidikan. Tidak semua tugas mendidik dapat dilaksanakan oleh orang tua dalam lingkungan keluarga dan lingkungan masyarakat, khususnya dalam hal ilmu pengetahuan dan berbagai macam keterampilan, oleh sebab itu peserta didik harus menempuh pendidikan secara formal, yaitu sekolah.

Sekolah sebagai tempat proses belajar yang memegang peranan penting dalam mewujudkan tercapainya tujuan pendidikan nasional secara optimal seperti yang diharapkan. Dalam proses pembelajaran motivasi belajar siswa sangat diharapkan. Karenadengan adanyamotivasi belajar saat proses pembelajaran maka peserta didik akan memiliki rasa antusias mengikuti proses pembelajaran. Motivasi belajar peserta didik dalam belajar dapat dilihat dari keaktifan dan keikutsertaannya dalam melaksanakan tugas belajarnya. Keaktifan siswa dapat berwujud perilaku-perilaku dan rasa antusias yang muncul dalam proses pembelajaran.

Motivasi belajar siswa sangat penting dalam pembelajaran, tanpa adanya motivasi akan menimbulkan dampak yang tidak baik bagi peserta didik dalam pencapaian prestasi belajar. Hal ini terjadi karena dengan adanya motivasi berarti peserta didik dapat aktif mengikuti jalannya proses pembelajaran dengan baik. Peserta didik diharapkan untuk bersikap aktif dalam merespon proses pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Faktor yang mempengaruhi motivasi belajar peserta didik ada dua yaitu faktor dari dalam diri peserta didik itu sendiri atau keinginan sendiri dari siswa itu sendiri untuk belajar tanpa adanya paksaan dari orang lain, dan faktor dari luar diri peserta didik. Faktor dari luar diri siswa salah satunya adalah guru, gurutidak saja memberikan sejumlah pengetahuan kepada peserta didik tetapi harus mampu

memperhatikan keragaman setiap peserta didik, karena daya serap peserta didik akan materi pembelajaran berbeda-beda, dan akumulasi pengalaman belajar sebelumnya berbeda-beda antarayang satu dengan yang lainnya. Untuk itu guru mempunyai tanggung

jawab untuk melihat segala sesuatu yang terjadi didalam kelas untuk membantu proses perkembangan peserta didik termasuk di dalamnya dalam memotivasi. Motivasi siswa yang rendah dapat dilihat dari ciri-ciri siswa itu sendiri, seperti tidak mengerjakan tugas, ribut di kelas, dan tidak memperhatikan penjelasan guru. Sedangkan ciri-ciri siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi dapat dilihat dari banyaknya waktu yang digunakan siswa untuk belajar, rasa senang dalam belajar tanpa adanya unsur paksaan dalam belajar, dan memiliki prestasi belajar yang memuaskan.

Beberapa cara yang dapat dilakukan guru dalam memberikan motivasi dapat berupa hukuman (*punishment*) dan pemberian hadiah (*reward*). Hukuman sebuah cara untuk mengarahkan perilaku peserta didik agar sesuai dengan aturan yang berlaku. Namun pemberian *punishment* memiliki dampak negatif dan dampak positif, bentuk dampak negatif dari *punishment* yang diberikan menimbulkan rasa takut, kurang percaya diri, mengurangi keberanian anak untuk bertindak, berbohong karena takut dihukum.

Penggunaan pemotivasi model kekuatan dan ancaman menjadikan orang tidak bahagia dan dapat merusak kepribadian seseorang, tidak dapat mengembangkan potensinya, mengalami ketumpukan berpikir, dan mengalami ketegangan jiwa (*stress*) (Kompri, 2018:313). Pemberian *punishment* dapat berupa tindakan maupun perkataan, *punishment* yang dimaksud dalam penelitian ini bukanlah *punishment* yang merugikan, karena tidak semua

Hukuman itu buruk karena banyak sekali *punishment* yang sangat bermanfaat. Dengan adanya *punishment* dapat membatasi perilaku buruk peserta didik sehingga tidak akan mengulangi untuk kedua kalinya, bersifat mendidik, memperkuat motivasi untuk menghindarkan diri dari tingkah laku yang tidak diharapkan. Sedangkan *reward* adalah berupa penghargaan yang diberikan kepada siswa karena hasil dari proses belajarnya. Pemberian hadiah merupakan salah satu bentuk alat pendidikan dalam proses pembelajaran yang dilakukan guru kepada peserta didik sebagai suatu pendorong, penyemangat dan motivasi agar anak didik lebih meningkatkan prestasi hasil belajar sesuai yang diharapkan. Diharapkan dari pemberian hadiah tersebut muncul keinginan dari anak untuk lebih membangkitkan semangat belajar yang tumbuh dari dalam diri peserta didik itu sendiri.

Berdasarkan studi pendahuluan pada tanggal 12 Agustus 2019 sampai dengan 14 Agustus 2019 di SMK Negeri melalui pengamatan dan wawancara

bahwa di sekolah ditemukan beberapa permasalahan yaitu kurangnya motivasi siswa dalam belajar dan itu terlihat pada saat proses pembelajaran di dalam kelas. Melalui wawancara kepada beberapa guru bahwa banyak siswa yang tidak mengumpulkan PR (Pekerjaan Rumah) sesuai waktu yang telah ditentukan, adapun yang mengumpulkan PR dikerjakan di sekolah yang seharusnya dikerjakan di rumah. Sebagian besar siswa laki-laki cenderung lebih suka membolos, sebagian besar siswa malas mencatat hal-hal penting tentang pelajaran yang disampaikan guru, ketika disuruh mencatat justru siswa ada yang ribut dan bercerita dengan temannya. Kurangnya motivasi belajar siswa terlihat dari hasil belajarnya.

Hasil wawancara kepada beberapa guru, bahwa dalam mengatasi permasalahan kurangnya motivasi belajar siswa, upaya yang telah dilakukan guru adalah memberikan hukuman. Hukuman yang diterapkan di SMK Negeri tidak dalam bentuk kekerasan tetapi seperti kesepakatan yang telah diatur sebelumnya antara guru dan siswa dengan menggunakan point pelanggaran. Misalnya siswa yang bolos point pelanggarannya 20, membawa hp pointnya 15, dan ketika jumlah point pelanggaran mencapai 50-100 akan diberikan teguran, sampai pada point tertinggi dilakukan pengembalian kepada orangtua (point pelanggaran terlampir).

Selanjutnya, jenis hukuman yang diberikan berupa ancaman (tidak memberikan nilai), kritikan (mengomentari cara belajar siswa), sindiran (memberikan contoh siswa yang memiliki motivasi belajar mendapatkan prestasi yang baik juga), dan hukuman dalam bentuk kegiatan yang tidak menyenangkan seperti berdiri di depan kelas, menulis kalimat sebanyak puluhan bahkan ratusan kali.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka peneliti berkeinginan untuk mengadakan penelitian dengan judul “Dampak *Punishment* dan *Reward* Terhadap Motivasi Belajar siswa SMK Negeri di Kabupaten Nias Selatan”.

Menurut Sardiman (2010:94) “Hukuman sebagai *reinforcement* yang negatif kalau diberikan secara tepat dan bijak bisa menjadi alat motivasi”. Hukuman ialah penderitaan yang diberikan atau ditimbulkan dengan sengaja oleh seseorang (orang tua, guru, dan sebagainya) sesudah terjadi suatu pelanggaran, kejahatan atau kesalahan.

Pemberian hukuman kepada seseorang memiliki tujuan yang berbeda-beda, menurut Kartono (dalam Kompri, 2018:297) “Tujuan dari hukuman dalam pendidikan adalah untuk membangunkan keinsafan batin atau menumbuhkan dan mempertajam mata hati”. tujuan dari pemberian hukuman untuk memperbaiki perilaku atau tabiat peserta didik agar tidak melakukan kesalahan yang sama dan pelanggaran yang lain baik di sekolah, di rumah, maupun di lingkungan masyarakat.

Reward merupakan alat pendidikan yang dilaksanakan guru kepada siswa yang memiliki prestasi atau keunggulan dalam bidang belajarnya.

Menurut Kompri (2018:289) “*Reward* artinya ganjaran, hadiah, penghargaan atau imbalan”. Menurut Rosyid (2019:5) “*Reward* merupakan pemberian sesuatu kepada individu ataupun kelompok sebagai salah satu apresiasi atau penghargaan atas pencapaian yang mereka dapatkan”.

Reward atau ganjaran adalah salah satu alat pendidikan, sebagai alat ganjaran mempunyai arti penting dalam pembinaan watak anak didik. Ganjaran dimaksudkan di sini tentu saja sebagai suatu cara untuk menyenangkan dan menggairahkan belajar anak didik, baik di sekolah maupun di rumah. Jadi dalam pemberian ganjaran bukanlah asal memberikan kepada anak didik, tetapi yang terpenting adalah hasilnya, yaitu terbentuknya kata hati atau kemauan yang keras anak didik untuk selalu belajar di mana dan kapan saja (Djamarah, 2010:193).

Reward adalah suatu cara yang digunakan oleh seseorang (pendidik) untuk memberikan penghargaan kepada peserta didik karena memiliki perilaku yang baik dan sudah mengerjakan suatu hal yang benar, sehingga peserta didik tersebut lebih bersemangat dalam mengerjakan tugas tersebut.

Motivasi belajar sebagai daya penggerak dalam diri seseorang dalam melakukan aktivitas tertentu, demi mencapai tujuan tertentu. Menurut Iskandar (2009:181) “Motivasi belajar adalah daya penggerak dari dalam diri individu untuk melakukan kegiatan belajar untuk menambah pengetahuan dan keterampilan serta pengalaman”.

Motivasi belajar suatu proses yang mempengaruhi seseorang untuk menentukan besar kecilnya kesungguhan peserta didik dalam belajar. Menurut Suhana (2014:24) “Motivasi belajar merupakan kekuatan, (*power motivation*), daya pendorong (*driving force*), atau alat pembangun kesediaan dan keinginan yang kuat dalam diri peserta didik untuk belajar secara aktif, kreatif, efektif, inovatif, dan menyenangkan dalam rangka perubahan perilaku baik dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor”. Selain itu, menurut Laia, (2018:70), “Belajar melibatkan tingkah laku dalam aktivitasnya dan berhubungan dengan sejauh mana motivasi yang dimiliki. Motivasi dapat meningkatkan hasil belajar bila dimiliki oleh pembelajar.

Menurut Sardiman (2010:75) “Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar dapat tercapai”.

Motivasi belajar memiliki peranan yang penting yaitu agar proses pembelajaran yang ada dalam pendidikan dapat berjalan dengan baik. Menurut Laia, (2020:603), “Motivasi adalah suatu dorongan atau alasan yang menjadi dasar semangat seseorang untuk melakukan sesuatu untuk mencapai

tujuan tertentu”. Motivasi belajar siswa dapat mengembangkan aktivitas dan inisiatif dapat mengarahkan dan memelihara ketekunan dalam melakukan kegiatan belajar. Salah satu faktor yang dapat meningkatkan motivasi belajar adalah dengan pemberian hukuman dan ganjaran atau hadiah. Menurut Kelishadroky (dalam Rosyid, 2019:41) “Pemberian hadiah (*reward*) dan hukuman (*punishment*) sangat penting diaplikasikan dalam proses pembelajaran”.

Hukuman merupakan alat pendidikan yang dapat dilakukan apabila teguran dan peringatan tidak mampu lagi untuk mencegah terjadinya pelanggaran. Sedangkan ganjaran sebagai bentuk penghargaan yang diberikan kepada peserta didik atas pencapaian yang diperoleh. Pemberian hukuman dilakukan dengan sengaja dan secara sadar kepada peserta didik yang melakukan suatu kesalahan.

Hukuman membatasi perilaku sehingga tidak akan mengulangi kesalahan yang sama, hukuman yang bersifat mendidik, memperkuat motivasi siswa untuk belajar. Dengan adanya hukuman siswa akan lebih giat dalam belajar, seperti siswa yang tidak aktif mengikuti jalannya proses belajar mengajar di kelas dalam arti membuat kegaduhan atau keributan di kelas saat proses belajar mengajar berlangsung maka ia akan mendapat hukuman. Hukuman yang diterapkan jika siswa nakal, malas belajar atau membuat keributan saat proses belajar mengajar berlangsung.

Menurut Djamarah (2015:165) “Hukuman merupakan alat motivasi bila dilakukan dengan pendekatan edukatif, bukan karena dendam. Pendekatan edukatif dimaksud disini sebagai hukuman yang mendidik dan bertujuan memperbaiki sikap dan perbuatan anak didik yang dianggap salah”. Maka pemberian hukuman dan hadiah secara tepat dan bersifat mendidik akan menjadi alat motivasi belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hukuman, hadiah (*reward*) dan motivasi belajar memiliki hubungan satu sama lain, tujuan pemberian hukuman untuk mendidik seseorang agar termotivasi dalam belajar, dan *reward* sebagai pendorong siswa agar belajar lebih giat lagi, hal ini memotivasi siswa agar berhasil atau dapat meningkatkan prestasi belajar yang lebih baik.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif melalui pendekatan *asosiatif* (korelasional). Menurut Iskandar (2009:19) “Penelitian *asosiatif* disebut juga penelitian sebab akibat (*kausal korelasional*)”. Penelitian *asosiatif* adalah untuk mengetahui sebab akibat antara dua variabel yang tidak saling mengikat, tetapi lebih mengarah pada bentuk kerjasamanya, yaitu dampak *punishment* dan *reward* terhadap motivasi belajar siswa. Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan

perhitungan statistika yang digunakan untuk menguji variabel (X) terhadap variabel (Y).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMK Negeri tahun pelajaran 2019/2020 yang berjumlah 646 orang siswa. Pengambilan sampel menggunakan kriteria di atas peneliti mengambil sampel 10% dari jumlah populasi 646 siswa yaitu 64,6 atau dibulatkan 65. Maka teknik penarikan sampel siswa yang 65 orang dilakukan melalui teknik *purposive random sampling*. Maka sampel dalam penelitian ini berjumlah 65 orang yang terdiri dari beberapa siswa yang mewakili setiap kelas dari kelas X sampai XII.

Instrumen yang digunakan adalah angket. Teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti adalah dengan mengumpulkan secara langsung di lokasi penelitian. Adapun langkah-langkah yang ditempuh peneliti untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Angket yang telah peneliti susun berdasarkan kisi-kisi angket diedarkan kepada subjek penelitian.
2. Sebelum siswa mengisi lembar angket maka peneliti terlebih dahulu memberikan petunjuk dalam pengisian angket.
3. Selama pengisian angket, peneliti mengarahkan siswa untuk mengisi lembar angket berdasarkan kenyataan yang terjadi atau yang sebenarnya.
4. Lima menit sebelum waktu pengisian angket berakhir maka peneliti berusaha mengingatkan siswa untuk tidak lupa mengisi kolom identitas siswa.
5. Setelah waktu berakhir, angket dikumpulkan dan selanjutnya diolah oleh peneliti melalui teknik analisis data.

Teknik analisis data dengan teknik persentase dari skor mutu, menentukan nilai r , uji korelasi ganda, koefisien determinasi (KD), uji regresi ganda, uji hipotesis, uji F simultan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari perolehan pengolahan uji korelasi ganda diperoleh nilai sebesar 0,580. Hasil dari perolehan pengolahan uji korelasi diinterpretasikan pada interval koefisien korelasi yaitu berada pada nilai 0,40 - 0,599 dan termasuk pada kategori sedang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hubungan antara *punishment* dan *reward* terhadap motivasi belajar siswa adalah memiliki hubungan sedang yang artinya hasil penelitian korelasi ganda *punishment* dan *reward* secara bersama memiliki hubungan yang sedang dengan motivasi belajar.

Nilai KD variabel X_1 (*Punishment*) terhadap variabel Y (motivasi belajar) diperoleh sebesar 27,25%, variabel X_2 (*Reward*) terhadap variabel Y (motivasi belajar) diperoleh sebesar 24,60%, dan kontribusi atau dampak *punishment* dan *reward* secara bersamaan terhadap motivasi belajar sebesar 33,76%.

Persamaan regresi ganda yang diperoleh, dapat diartikan sebagai berikut:

1. Apabila variabel X_1 dan variabel X_2 (*punishment* dan *reward*) secara bersama-sama dengan nol maka nilai Y (motivasi belajar siswa) akan tetap sebesar 27,648.
2. Nilai koefisien regresi variabel X_1 dan variabel X_2 , mempunyai arti bahwa apabila X_1 dan variabel X_2 (*punishment* dan *reward*) ditingkatkan, maka variabel Y (motivasi belajar siswa) akan semakin baik atau meningkat. Atau apabila nilai X_1 dan variabel X_2 (*punishment* dan *reward*) secara bersamaan naik sebesar 1, maka nilai Y (motivasi belajar siswa) akan naik sebesar 0,518. Dan sebaliknya apabila variabel X_1 (*punishment*) dan variabel X_2 (*reward*) secara bersamaan turun sebesar 1 maka nilai Y (motivasi belajar siswa) akan turun sebesar 0,518 juga.

Nilai $t_{hitung}=4,536 > t_{tabel}=1,999$ atau H_a diterima. Hasil $F_h = 15,36$ nilai ini selanjutnya dikonsultasikan dengan F tabel (F_t) dengan dk pembilang = $k = 2$ dan dk penyebut = $(n-k-1) = (65-2-1) = 62$ dengan taraf kesalahan yang ditetapkan 5%, maka diperoleh $F_{tabel} = 3,11$. Sehingga diperoleh $F_h > F_t$ ($15,36 > 3,11$), maka dari hasil perhitungan di atas diketahui *punishment* dan *reward* secara bersamaan berdampak secara signifikan terhadap motivasi belajar siswa SMK Negeri.

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian diperoleh gambaran bahwa *punishment* dan *reward* terhadap motivasi belajar siswa berdampak secara signifikan baik per variabel maupun secara simultan. Beberapa factor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa menurut Mazid (2015:311) yaitu sebagai berikut:

1. Pemberian hadiah merupakan alat pendidikan yang bersifat positif dan fungsinya sebagai alat pendidik represif positif. Hadiah juga merupakan alat pendorong untuk belajar lebih aktif.
2. Hukuman merupakan pendidikan yang tidak menyenangkan, namun demikian, hukuman dapat menjadi alat motivasi atau pendorong untuk mempergiat anak belajar. Anak akan berusaha mendapatkan tugas yang menjadi tanggung jawab agar terhindar dari hukuman.
3. Pujian merupakan bentuk *reinforcement* yang positif dan sekaligus merupakan motivasi yang baik. Apabila anak berhasil dalam kegiatan belajar, pihak keluarga perlu memberikan pujian pada anak. Positifnya pujian tersebut dapat menjadi motivasi untuk meningkatkan prestasi jika pujian yang diberikan kepada anak tidak berlebihan.
4. Sistem imbalan yang diterima, imbalan merupakan karakteristik atau kualitas dari objek pemuas yang dibutuhkan oleh seseorang yang dapat mempengaruhi motivasi atau dapat mengubah arah tingkah laku dari suatu objek ke objek lain yang mempunyai nilai imbalan yang lebih besar. Sistem pemberian imbalan dapat

mendorong individu untuk berperilaku dalam mencapai tujuan. Perilaku dipandang sebagai tujuan sehingga ketika tujuan tersebut tercapai, akan timbul imbalan.

Dampak *punishment* terhadap motivasi belajar siswa sebesar 27,25%, dimana sesuai indikator *punishment* dalam bentuk isyarat yang diberikan guru kepada siswa membuat siswa memahami apa yang dilakukannya adalah salah atau melanggar peraturan. *Punishment* dalam bentuk teguran verbal yang disampaikan langsung oleh guru kepada siswa akan berdampak positif, siswa akan merasa malu kepada temannya ketika dimarahi oleh guru, sehingga membuat efek jera bagi siswa. *Punishment* dalam bentuk biaya respons yaitu pemberian denda kepada siswa yang merusak fasilitas sekolah juga dapat memberikan efek jera bagi siswa, hukuman yang diberikan guru dengan melipatgandakan tugas membuat siswa belajar lebih lama. *Punishment* dalam bentuk konsekuensi logis dapat memberikan efek jera karena siswa harus bertanggung jawab dan mengganti rugi akan kerusakan yang dibuatnya. *Punishment* dalam bentuk *time out* dapat membuat efek jera, siswa yang diberikan jenis hukuman misalnya siswa ditempatkan di tempat yang sepi dan membosankan akan membuat siswa jera untuk melakukan kesalahan lagi. *Punishment* dalam bentuk *skors*, selain mendapatkan hukuman juga harus mengerjakan tugas yang diberikan guru, sehingga dapat membuat efek jera bagi siswa.

Pemberian *punishment* harus diperhatikan, menurut Kompri (2018:313) yang harus diperhatikan dalam memberikan *punishment*, yaitu sebagai berikut:

1. Hindarilah pemakaian teguran, omelan, ancaman, dan hukuman apabila secara nalar hal itu tidak dapat dilakukan.
2. Buatlah hukuman itu seringan mungkin, tapi dapat memperbaiki kesalahannya.
3. Usahakanlah agar tidak terjebak dalam konflik pribadi, yang akan menuntut penerapan hukuman semakin keras.
4. Janganlah menghukum anak karena tidak melakukan sesuatu yang tidak mungkin ia lakukan.

Dampak *punishment* adalah dapat menertibkan siswa yang mengganggu dalam proses pembelajaran, dan mencegah berbagai pelanggaran terhadap peraturan atau sebagai tindakan peringatan. Dampak pemberian *punishment* akan memberikan efek jera bagi siswa, sehingga siswa akan memperbaiki kesalahannya dan lebih fokus untuk belajar. Dampak *reward* terhadap motivasi belajar diperoleh sebesar 24,60%, dimana sesuai indikator *reward* yaitu dalam bentuk pemberian pujian yang tepat dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar, siswa akan lebih termotivasi karena apa yang dilakukannya diberi pengakuan melalui pujian. *Reward* yang diberikan dalam bentuk hadiah dapat menambah motivasi belajar siswa, pemberian hadiah

sebagai bentuk penghargaan dari hasil usaha yang dilakukan. *Reward* yang diberikan dalam bentuk penghormatan diberikan atas prestasinya. *Reward* yang diberikan dalam bentuk mendoakan bertujuan agar siswa rajin belajar.

Reward yang diberikan dalam bentuk membuat papan prestasi, akan memberikan suatu kebanggaan tersendiri bagi siswa karena namanya menjadi salah satu siswa yang berprestasi yang diumumkan di papan prestasi. *Reward* yang diberikan dalam bentuk menepuk pundak bertujuan untuk memberi motivasi kepada siswa dan memberi penguatan bahwa siswa dapat menyelesaikan tugas yang diberikan. Dalam pemberian *reward* syarat yang perlu diperhatikan guru menurut Djamarah (2010:195-196) yaitu sebagai berikut:

1. Untuk memberikan ganjaran yang pedagogis perlu sekali guru mengenal betul-betul anak didiknya dan tahu menghargai dengan tepat. Ganjaran yang salah dan tidak tepat dapat membawa akibat yang tidak diinginkan.
2. Ganjaran yang diberikan kepada seorang anak didik hendaknya jangan menimbulkan rasa cemburu atau iri hati bagi anak didik yang lain yang merasa pekerjaannya juga lebih baik, tetapi ia tidak mendapat ganjaran.
3. Memberi ganjaran hendaklah hemat. Terlalu sering atau terus-menerus memberikan ganjaran akan menghilangkan arti ganjaran sebagai alat pendidikan.
4. Walaupun ganjaran dapat dijanjikan lebih dahulu, tetapi akan lebih baik diberikan setelah anak didik menunjukkan prestasi kerjanya, terutama untuk ganjaran yang diberikan kepada seluruh anak didik di kelas.

Dampak dari pemberian *reward* peserta didik merasa bangga karena hasil belajarnya dihargai, hal itu juga menjadi dorongan bagi peserta didik lainnya untuk selalu bersaing dalam belajar, siswa akan lebih termotivasi atau siswa akan semakin giat belajar untuk mendapatkan prestasi yang lebih baik, sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Sedangkan, dampak *punishment* dan *reward* secara bersamaan terhadap motivasi belajar sebesar 33,76%, dimana penempatan *punishment* dan *reward* secara tepat dapat menjadi motivasi tersendiri bagi peserta didik dalam menumbuhkan dan mengembangkan motivasi belajar siswa. Salah satu kebutuhan yang dimiliki siswa adalah kebutuhan penghargaan yang dapat dilakukan oleh guru. Untuk memenuhi kebutuhan penghargaan dalam pembelajaran yaitu dengan cara memberikan *punishment* dan *reward*. Pemberian *punishment* dan *reward* dalam pembelajaran memiliki implikasi yaitu siswa yang mendapatkan *punishment* dari guru mengidentifikasi bahwa kemampuan yang dimiliki berbeda namun kearah yang kurang positif dan memiliki karakter yang kurang positif pula. Sebaliknya seorang siswa yang mendapatkan *reward* dari guru, siswa diakui sebagai individu unik yang memiliki kemampuan tertentu dan

karakteristik yang dapat dihargai, pemberian *reward* kepada siswa menandakan bahwa kemampuan yang dimiliki tentu berbeda dengan yang lain dan memiliki karakter yang positif.

Peneliti lain yang relevan dengan penelitian ini membuktikan pemberian *punishment* dan *reward* berdampak pada motivasi belajar siswa yaitu hasil penelitian Sujiantari (2016) memberikan kesimpulan adalah besarnya pengaruh secara simultan dari variabel *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar siswa adalah sebesar 36,7%, sedangkan sisanya sebesar 63,3% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak termasuk dalam penelitian ini. Peneliti lain yang membuktikan bahwa pemberian *reward* dan *punishment* dapat berdampak pada motivasi belajar siswa yaitu penelitian Abbas (2017) hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar sejarah siswa setelah menggunakan metode *reward and punishment*.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang diperoleh peneliti, maka dapat disimpulkan *punishment* dan *reward* secara bersamaan berdampak secara signifikan terhadap motivasi belajar siswa dengan $F_h > F_t$ (15,36 > 3,11). Secara determinan kontribusi atau dampak *punishment* dan *reward* secara bersamaan terhadap motivasi belajar sebesar 33,76%. Pemberian *punishment* dapat menertibkan siswa yang mengganggu dalam proses pembelajaran dan dapat mencegah berbagai pelanggaran terhadap peraturan atau sebagai tindakan peringatan, sehingga siswa dapat lebih terfokus dalam belajar. Pemberian *reward* akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga siswa lebih semangat untuk belajar.

5. REFERENSI

- Amri, Sofian. 2013. *Pengembangan dan Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Bumi Aksara. .2009. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*. Jakarta: PT. Bumi Aksara. 2010. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif: Suatu Pendekatan Teoretis Psikologis*. Jakarta: PT. Rineka Cipta. 2015. *Psikologi Belajar (Edisi II)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2012. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

- skandar. 2009. *Psikologi Pendidikan (Sebuah Orientasi Baru)*. Cipayung: Gaung Persada (GP) Press.
- Purwanto, M. Ngalim. 2011. *Ilmu Pendidikan Teoretis dan Praktis*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Kompri.2018.*Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Laia, B. (2018). Kontribusi Motivasi Dan Minat Belajar Terhadap Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Mahasiswa Program Studi Bimbingan Konseling Stkip Nias Selatan. *Jurnal Education and Development*, 6(1), 70-70.
- Laia, B., & Zai, E. P. (2020). Motivasi Dan Budaya Berbahasa Inggris Masyarakat Daerah Tujuan Wisata Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Di Tingkat Slta (Studi Kasus: Desa Lagundri-Desa Sorake-Desa Bawomataluo). *Jurnal Education and Development*, 8(4), 602-602.
- Majid, Abdul. 2015. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rodakarya.
- Riduwan. 2015. *Belajar Mudah Penelitian: untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: PT. Alfabeta.
- Rosyid, Ulfatur Rahmah, dan Rofiqi. 2019.*Reward and Punishment Konsep dan Aplikasi Keluarga, Sekolah, Pesantren, Perusahaan, Masyarakat*. Malang. PT. Literasi Nusantara.
- Sardiman, A.M. 2010. *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta. AR-Ruzz Media.
- Subana, Moersetyo Rahadi, dan Sudrajat. 2000. *Statistik Pendidikan*. Bandung: PT. Pustaka Setia.
- Sudijono, Anas. 2014. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Suhana, Cucu. 2014.*Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.cv.
- Sukardi. 2007. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Abbas, Navil Alfarisi. 2017. Pengaruh Metode *Reward and Punishment* terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI IPS.*Jurnal Ilmiah Pendidikan Sosial*, hal 1-12.
- Sujiantari, NiKadek. 2016. Pengaruh *Reward dan Punishment* Terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS (Studi Pada SMP Negeri 1Singaraja Kelas VIII Tahun Ajaran 2015/2016). *Jurnal Jurusan Pendidikan Ekonomi (JJPE)*. Vol:7 Nomor:2, hal 1-10.
- Wulandari, Ika Suci. 2014. Pengaruh Pemberian *Reward and Punishment* Terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran *Passing* Bawah Bolavoli (Studi Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Yosowilangun Lumajang). *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Volume 02 Nomor 03 Tahun 2014*. ISSN:2338-798X,hal 599-604.