

PENGARUH *REWARD* DAN *PUNISHMENT* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS (Studi Pada SMP Negeri 1 Singaraja Kelas VIII Tahun Ajaran 2015/2016)

Ni Kadek Sujiantari

Jurusan Pendidikan Ekonomi
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: jjian_tari07@yahoo.com } @undiksha.co.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh: (1) *reward* terhadap motivasi belajar siswa, (2) *punishment* terhadap motivasi belajar siswa dan (3) pengaruh *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar siswa di SMP Negeri 1 Singaraja kelas VIII tahun ajaran 2015/2016. Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian kausal. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa-siswi SMP Negeri 1 Singaraja kelas VIII. Sampel diambil sebanyak 114 orang siswa. Data yang dikumpulkan menggunakan kuesioner dan dianalisis menggunakan analisis regresi linier berganda dengan bantuan program *statistical package for social sciences* (SPSS) for windows versi 16. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) *reward* berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa ditunjukkan dari nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4.156 > 1.982$) atau $p-value < \alpha$ ($0.000 < 0.05$), (2) *punishment* berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa ditunjukkan dari nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4.392 > 1.982$) atau $p-value < \alpha$ ($0.000 < 0.05$), (3) *reward* dan *punishment* secara simultan berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa ditunjukkan dari nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($33.819 > 3.078$) atau $p-value < \alpha$ ($0.000 < 0.05$).

Kata kunci: *reward*, *punishment*, motivasi belajar siswa

Abstract

This study aimed at examining the effect of: (1) reward on students' learning motivation, (2) punishment on the students' learning motivation and (3) the effect of reward and punishment on students' learning motivation at SMP Negeri 1 Singaraja in class VIII in the academic year of 2015/2016. This study was a kind of causal research. The population in this study were the students of SMP Negeri 1 Singaraja in class VIII. The total number of the samples in this study were 114. Data were collected using a questionnaire and analyzed using multiple linear regression analysis with the help of the program statistical package for social sciences (SPSS) for Windows version 16. The results of this study showed that: (1) rewards had a significant effect on students' learning motivation, it can be seen from the results of the significance test in which t test obtained $t_{count} > t_{table}$ ($4.156 > 1.982$) or $p-value < \alpha$ ($0.000 < 0.05$), (2) punishment had a significant effect on students' learning motivation, it can be seen from the value of $t_{count} > t_{table}$ ($4.392 > 1.982$) or $p-value < \alpha$ ($0.000 < 0.05$), (3) reward and punishment simultaneously had a significant effect on students' learning motivation, it can be seen from the value of $F_{count} > F_{table}$ ($33.819 > 3.078$) or $p-value < \alpha$ ($0.000 < 0.05$).

Key words: *Reward*, *punishment*, students' motivation

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan seseorang, baik dalam keluarga, masyarakat dan bangsa. Pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan secara sadar pada setiap individu atau kelompok untuk merubah sikap dari tidak tahu menjadi tahu sepanjang hidupnya, sedangkan proses belajar mengajar merupakan kegiatan pokok sekolah yang didalamnya terjadi proses siswa belajar dan guru mengajar, sehingga terdapat perubahan dalam diri siswa baik perubahan pada tingkat pengetahuan, pemahaman dan keterampilan ataupun sikap. Melalui proses mengajar tersebut akan dicapai tujuan pendidikan yang tidak hanya dalam hal membentuk perubahan tingkah laku dalam diri siswa, akan tetapi juga meningkatkan pengetahuan yang ada dalam diri siswa.

Dalam proses pendidikan, motivasi itu sangat penting, karena motivasi merupakan syarat mutlak untuk belajar. Dalam pendidikan saat ini, guru seringkali mendapatkan kesulitan dalam proses belajar mengajar. Misalnya, siswa merasa bosan ketika pembelajaran berlangsung karena tidak ada yang membuat semangat dalam pembelajaran tersebut. Hal ini menyebabkan kurang aktifnya siswa dalam kegiatan pembelajaran, apalagi dalam pelajaran yang dianggapnya sulit, seperti halnya pada saat pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Hal yang demikian, berarti guru tidak berhasil dalam memberikan motivasi yang tepat untuk mendorong agar siswa belajar dengan segenap tenaga dan pikirannya.

Guru adalah pendidik yang profesional dengan tugas utamanya mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, dan mengevaluasi peserta didik dalam jalur formal. Guru dalam menjalankan fungsinya diantaranya berkewajiban untuk menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan memberikan motivasi kepada siswa dalam membangun gagasan, prakarsa, dan tanggung jawab siswa untuk belajar.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terjadi telah membawa banyak perubahan dalam setiap aspek kehidupan manusia. Dalam menghadapi berbagai perubahan tersebut diperlukan sumber daya manusia yang berkualitas, yang antara lain melalui system pendidikan dan khususnya pembelajaran ilmu-ilmu sosial (IPS) yang lebih bermakna. Perubahan yang terus-menerus terjadi dalam kehidupan sosial mengisyaratkan bahwa pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial harus senantiasa melakukan langkah pengembangan.

Banyak pandangan yang muncul seputar permasalahan yang ada dalam pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) seperti, pendekatan apa yang diterapkan guru dalam proses pembelajaran, sudut materi yang seringkali tidak nyambung dengan realitas yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Keadaan tersebut membuat munculnya asumsi dalam diri siswa bahwa pelajaran IPS merupakan bidang studi yang menjemukan dan kurang menantang motivasi belajar. Hal ini sejalan dengan apa yang dikatakan Syafruddin Nurdin (2015) mengutip pendapat Nu'man Sumantri bahwa "Pelajaran IPS yang diberikan sekolah-sekolah sangat menjemukan dan membosankan. Hal ini disebabkan penyajian yang bersifat monoton sehingga siswa kurang antusias yang dapat mengakibatkan pelajaran kurang menarik".

Permasalahan pembelajaran tersebut berdampak pada motivasi belajar siswa untuk belajar IPS menjadi berkurang. Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, maka harus dicarikan solusi. Seorang guru perlu mengembangkan pendekatan dan metoda yang lebih bervariasi untuk mengatasi berbagai kesulitan siswa dalam belajar seperti rasa jenuh, bosan atau faktor lingkungan yang mendukung. Untuk itu, guru harus mencari strategi atau inisiatif agar siswa dapat tertarik atau lebih antusias dalam proses belajar mengajar.

Motivasi adalah pelaksanaan yang melaksanakan teknis, arah dan ketekunan seorang individu untuk mencapai tujuannya. Motivasi juga merupakan keinginan dalam diri seseorang untuk melakukan sesuatu

guna mencapai keinginan tersebut. Seorang yang sudah memiliki motivasi yang baik secara tidak langsung akan mempengaruhi pola hidup yang akan menentukan sukses atau tidaknya orang tersebut. Teori motivasi yang dikemukakan oleh Sardiman (2008:77) bahwa memberikan motivasi kepada seorang siswa berarti menggerakkan siswa untuk melakukan sesuatu atau ingin melakukan sesuatu. Motivasi belajar adalah memberikan penghargaan terhadap personal maupun kelompok yang mampu mengekspresikan ide, pernyataan serta pendapat. Pemberian perhatian yang cukup terhadap siswa dengan segala potensi yang dimilikinya merupakan bentuk motivasi yang sederhana, karena banyak yang tidak memiliki motivasi belajar diakibatkan tidak dirasakan adanya perhatian.

Menurut kamus besar bahasa Indonesia *reward* berarti ganjaran atau imbalan. Menurut Sardiman A.M (2008) "*reward* sebagai metode pembelajaran akan sangat ideal dan strategis bila digunakan sesuai dengan prinsip-prinsip belajar untuk merangsang belajar dalam rangka mengembangkan potensi anak didik". Pendidik (guru) hendaknya menguasai metode ini secara benar agar tidak berimplikasi buruk. Misalnya, seorang pendidik menggunakan kekerasan dalam menegakkan kedisiplinan, sehingga menimbulkan kesalahpahaman yang menjadikan anak trauma dan depresi.

Pemberian hadiah dan pujian merupakan *reward* atas perilaku baik yang dilakukan anak. Hal ini sangat diperlukan dalam hubungannya dengan motivasi dan penerapan disiplin pada anak. *Reward* memiliki tiga fungsi penting dalam mengajari anak untuk berperilaku yang disetujui secara sosial. Fungsi yang pertama ialah memiliki nilai pendidikan, yang kedua, pemberian *reward* harus menjadi motivasi bagi anak untuk mengulangi perilaku yang memang diharapkan oleh masyarakat. Melalui *reward*, anak justru akan lebih termotivasi untuk mengulangi perilaku yang memang diharapkan oleh masyarakat. Fungsi yang terakhir ialah untuk memperkuat perilaku

yang disetujui secara sosial dan tiadanya *reward* melemahkan keinginan untuk mengulangi perilaku tersebut, sedangkan *punishment* diberikan kepada seseorang karena melakukan suatu kesalahan, perlawanan atau pelanggaran atau ketika anak didik melanggar peraturan yang telah ditetapkan oleh guru, banyak pendidik (guru) memberikan ancaman, tekanan atau pukulan sebagai bentuk *punishment* dengan maksud untuk perbaikan dan pembinaan tingkah laku anak didik.

Sama halnya dengan *reward*, *punishment* juga merupakan salah satu alat pendidikan. *Punishment* menurut kamus besar bahasa Indonesia berarti sangsi atau hukuman. *Punishment* adalah penderitaan yang diberikan atau ditimbulkan dengan sengaja oleh pendidik setelah siswa melakukan pelanggaran atau kesalahan. Dengan demikian, *punishment* juga bisa berfungsi sebagai upaya preventif ataupun represif. Menurut Sardiman (2008:94) "*punishment* merupakan *reinforcement* yang bersifat negatif, tetapi kalau diberikan secara tepat dan bijak bisa menjadi alat motivasi.

Dari pengamatan yang pernah penulis lakukan, dalam kegiatan belajar mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SMP Negeri 1 Singaraja yang mana dalam satu kelas terdapat 30 orang siswa, kurang lebih 15 orang siswa masih dijumpai lebih banyak diam, hanya mendengarkan penjelasan dari guru, mencatat materi yang dijelaskan dan ketika ditanya mereka seringkali berpura-pura sudah mengerti padahal sebenarnya belum mengerti akan materi yang telah diajarkan. Selain itu, siswa tersebut memiliki kedisiplinan rendah dalam pembelajaran IPS. Hal ini terlihat saat penulis melakukan kegiatan belajar mengajar, dari 15 orang tersebut terdapat 5 orang yang berada diluar kelas pada saat pembelajaran sudah dimulai, 2 orang siswa meminta izin ke luar kelas dengan alasan yang tidak berhubungan dengan pembelajaran, kurang lebih 5 orang siswa yang duduk di bangku paling belakang sering membuat suara gaduh saat pembelajaran IPS berlangsung, mengganggu siswa lain saat pembelajaran

berlangsung, melakukan kegiatan lain seperti mengerjakan pekerjaan rumah (PR) pelajaran lain, tidak memperhatikan pada saat guru menjelaskan pelajaran IPS, makan di dalam kelas bahkan ada seorang siswa yang tidur pada saat pembelajaran berlangsung.

Dengan pemberian *reward* dan *punishment* kepada siswa, diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk lebih giat belajar dalam proses pembelajaran di kelas. Salah satu *reward* yang diberikan adalah dengan memberikan bintang kepada siswa yang bisa menjawab setiap pertanyaan yang diberikan dan untuk *punishment* bagi siswa yang tidak mengerjakan tugas adalah dengan memberikan tambahan tugas atau menghukumnya dengan menyuruh siswa tersebut bernyanyi di depan kelas atau membersihkan papan tulis.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kausalitas karena dalam penelitian ini mencari pengaruh *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar IPS. Adapun variabel yang dilibatkan adalah variabel bebas sebagai variabel yang mempengaruhi dan variabel terikat sebagai variabel yang dipengaruhi. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah *reward* (X1) dan *punishment* (X2) sedangkan yang termasuk dalam variabel terikat adalah motivasi belajar siswa (Y).

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa-siswi SMP Negeri 1 Singaraja kelas VIII yang berjumlah 253 orang. Teknik pengambilan sampel (*sampling*) yang digunakan dalam penelitian ini adalah *area proporsional random sampling* dengan tujuan untuk mendapatkan sampel yang sesuai dengan kriteria yang ditentukan. *Area proporsional random sampling* yaitu tipe pemilihan sampel secara tidak acak berdasarkan pertimbangan tertentu yang ditentukan dengan tujuan atau permasalahan dalam penelitian, sehingga ditentukan sampel dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas VIII A1, VIII A2, VIII A3 dan VIII A4.

Dalam usaha memperoleh data yang dibutuhkan, metode pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner. Menurut Sugiyono (2012:199) "kuesioner adalah suatu cara pengumpulan data dengan memberikan daftar pertanyaan kepada responden untuk dijawabnya". Dalam penelitian ini kuesioner menggunakan pertanyaan tertutup. Pengukuran variabel dilakukan dengan skala *Likert* yang menggunakan metode *scoring*. Kuesioner ini menggunakan sistem tertutup, yaitu bentuk pertanyaan yang disertai alternatif jawaban dan responden tinggal memilih salah satu dari alternatif jawaban tersebut.

Dalam pengujian instrumen penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 2 Singaraja yang dilakukan kepada siswa-siswi kelas VIII tahun ajaran 2015/2016, dengan mengambil sampel untuk pengujian instrumen sebanyak 30 orang responden. Adapun pengujian instrumen ini yaitu.

(1) Uji Validitas

Menurut Sugiyono (2012) "validitas menunjukkan sejauh mana ketepatan, kesesuaian, atau kecocokan suatu alat untuk mengukur apa yang akan diukur". Uji validitas instrumen menggunakan teknis analisis korelasi *product moment pearson* dan menggunakan bantuan *SPSS 16,0 for windows* untuk memudahkan mengolah data penelitian. "Uji validitas diperoleh dengan cara mengkorelasikan setiap skor dengan total skor indikator variabel, kemudian hasil korelasinya dibandingkan dengan nilai kritis pada signifikan 0,05" (Sugiyono, 2010:109). Syarat minimum instrumen penelitian dikatakan valid apabila nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$.

(2) Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah pengujian instrumen penelitian yang digunakan untuk mengetahui tingkat ketepatan, ketelitian atau keakuratan yang ditunjukkan oleh instrumen pengukuran. Menurut Sugiyono (2012), "reliabilitas menunjukkan konsistensi atau kemantapan penggunaan alat ukur dalam penelitian, baik ditinjau dari waktu ke waktu maupun dari kondisi satu dengan kondisi yang lain". Uji reliabilitas dihitung dengan koefisien *alpha cronbach*

menggunakan program SPSS 16.0 for Windows. Kriterianya, jika nilai *alpha cronbach* lebih besar dari 0,6 maka dinyatakan reliabel. Apabila koefisien *alpha* kurang dari 0,6 menunjukkan reliabilitas yang buruk, apabila nilai *alpha* berkisar 0,7 menunjukkan reliabilitas dapat diterima dan nilai *alpha* di atas 0,8 menunjukkan reliabilitas yang baik. Instrumen reliabel berarti instrumen penelitian yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama.

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis regresi linier berganda, untuk mengetahui pengaruh *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 1 Singaraja kelas VIII tahun ajaran 2015/2016.

Sebelum melakukan analisis regresi linier berganda, maka terlebih dahulu dilakukan uji asumsi klasik. Uji asumsi klasik adalah persyaratan statistik yang harus dipenuhi pada analisis regresi linier berganda. Uji asumsi klasik digunakan untuk mengetahui apakah persamaan dari analisis regresi bisa digunakan untuk memberikan prediksi terhadap variabel yang diteliti. Menurut Ghazali (2009) terdapat empat uji asumsi klasik yang harus diuji yaitu uji multikolonearitas, uji heteroskedastisitas, dan uji normalitas.

Analisis regresi linier berganda terdapat dua jenis pengujian yaitu uji t dan uji F. Uji t digunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh satu variabel bebas yang terdiri dari *reward* dan *punishment* secara individual dalam menerangkan variabel terikat yaitu motivasi belajar siswa. Uji F bertujuan untuk mengetahui besarnya pengaruh semua variabel bebas secara bersama-sama terhadap variabel terikat. Uji F difungsikan untuk mengetahui kemampuan variabel bebas yang terdiri dari *reward* dan *punishment* secara bersama-sama dalam menjelaskan motivasi belajar siswa. Selain uji t dan uji F, juga dilakukan analisis determinasi yaitu untuk mengetahui seberapa besar sumbangan atau kontribusi *reward* dan *punishment* mempengaruhi

motivasi belajar siswa. Analisis data dilakukan dengan menggunakan bantuan program SPSS 16.0 for windows

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar siswa di SMP Negeri 1 Singaraja Tahun Ajaran 2015/2016. Sebelum melakukan analisis regresi linier berganda terlebih dahulu dilakukan uji asumsi klasik. Tujuan dilakukan uji asumsi klasik adalah untuk mengetahui apakah model persamaan regresi linier berganda bisa digunakan untuk melakukan prediksi terhadap variabel yang diteliti. Adapun uji asumsi klasik yang diuji dalam penelitian ini adalah uji multikolonearitas, uji heteroskedastisitas dan uji normalitas.

1) Uji Multikolonearitas

Untuk menguji adanya multikolonearitas dapat dilihat melalui *Variance Inflation Factor (VIF)* dan nilai *tolerance*. Jika $VIF < 10$ dan nilai *tolerance* $> 0,1$ maka tidak terjadi multikolonearitas. Hasil pengujian menunjukkan nilai VIF sebesar $1.268 < 10$ dengan toleransi 0.789. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dalam persamaan regresi tidak terjadi multikolonearitas.

2) Uji Heteroskedastisitas

Untuk menguji adanya heteroskedastisitas atau tidak dapat dilihat dengan melihat ada tidaknya pola tertentu pada gambar *scatterplot*. Jika terdapat pola tertentu seperti titik-titik yang membuat pola tertentu yang teratur (bergelombang, melebur kemudian menyempit) maka telah terjadi varian yang berbeda. Jika tidak ada pola yang jelas, serta titik-titik menyebar di atas dan di bawah angka 0 pada sumbu Y secara acak, maka tidak terjadi heteroskedastisitas. Dari gambar grafik *scatterplots* terlihat titik-titik menyebar secara acak (*random*) baik di atas maupun di bawah angka 0 pada sumbu Y. Jadi dapat disimpulkan bahwa dalam model regresi ini tidak terjadi heteroskedastisitas.

Uji heteroskedastisitas juga dapat dilakukan dengan menggunakan uji *Glejser*

dengan ketentuan jika nilai t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} dan nilai signifikan lebih besar dari 0,05 maka dikatakan tidak terjadi heteroskedastisitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai $t_{tabel} > t_{hitung}$ ($1.980 > 0.000$) atau $p-value > \alpha$ ($1.000 > 0.05$). Maka dapat dikatakan dalam model regresi ini tidak terjadi heteroskedastisitas.

3) Uji Normalitas

Dalam penelitian ini uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji statistik *One Sample Kolmodorov-Smirnov Test* jika nilai signifikansi yang dihasilakn > 0.05 maka data dikatakan berdistribusi normal.

Hasil pengujian menunjukkan nilai signifikannya $0.996 > 0.05$. Karena hasil *Kolmodorov-Smirnov* lebih besar dari 0.05, maka dapat dikatakan bahwa data dalam penelitian berdistribusi normal.

Pengaruh parsial *reward* terhadap motivasi belajar dalam pembelajaran IPS dianalisis dengan menggunakan uji statistik t_{tes} dengan program *SPSS 16.0 for windows*. Hasil analisis tersebut menunjukan besarnya pengaruh *reward* terhadap motivasi belajar siswa secara parsial dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil uji t untuk variabel *reward* terhadap motivasi belajar siswa

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	.172	3.566		.048	.000
<i>Reward</i>	.529	.127	.350	4.156	.000

Tabel 1 memperlihatkan bahwa variabel *reward* secara parsial berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa, karena nilai $t_{hitung} = 4.156 > t_{tabel} = 1.982$ atau $p-value = 0.000 < \alpha = 0.05$ maka H_0 ditolak. Dapat disimpulkan bahwa variabel *reward* secara parsial memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar dalam pembelajaran IPS.

Pengaruh *punishment* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 1 Singaraja kelas VIII tahun ajaran 2015/2016 secara parsial, dapat diketahui dari hasil analisis t_{tes} dengan program *SPSS for windows 16.0*. Hasil analisis tersebut menunjukan besarnya pengaruh *punishment* terhadap motivasi belajar siswa secara parsial dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil uji t untuk Variabel *Punishment* terhadap motivasi belajar siswa

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	.172	3.566		.048	.962
<i>Punishment</i>	.419	.096	.370	4.392	.000

Berdasarkan hasil analisis pada tabel 2 menunjukan nilai nilai $t_{hitung} = 4.392 > t_{tabel} = 1.982$ atau $p-value = 0.000 < \alpha = 0.05$, maka H_0 ditolak. Jadi dapat disimpulkan bahwa variabel *punishment* secara parsial memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 1 Singaraja kelas VIII tahun ajaran 2015/2016.

Pengaruh secara simultan dari variabel *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran

IPS di SMP Negeri 1 Singaraja kelas VIII tahun ajaran 2015/2016 dilakukan dengan menggunakan uji F dengan program *SPSS for windows 16.0*. Uji F ini menunjukan analisis regresi linier berganda variabel bebas yaitu *reward* (X1) dan *punishment* (X2) memiliki pengaruh secara simultan terhadap variabel terikat yaitu motivasi

belajar siswa (Y). Hasil analisis yang menunjukkan bahwa pengaruh *reward* (X1) dan *punishment* (X2) terhadap motivasi

belajar siswa (Y) berpengaruh secara simultan, dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil perhitungan uji F *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar siswa

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	1090.397	2	545.198	33.819	.000 ^a
Residual	1789.464	111	16.121		
Total	2879.861	113			

Berdasarkan hasil analisis pada tabel 3 menunjukan bahwa $F_{hitung} = 33.819 > F_{tabel} = 3.078$ atau $p\text{-value} = 0.000 < \alpha = 0,05$. Hal ini berarti H_0 ditolak, jadi dapat disimpulkan bahwa variabel *reward* dan *punishment* memiliki pengaruh yang signifikan secara simultan terhadap variabel motivasi belajar siswa.

Untuk mengetahui besarnya pengaruh *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar siswa, maka dapat digunakan analisis koefisien determinasi (*Adjusted RSquare*). Besarnya koefisien determinasi (*Adjusted R Square*) dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Perhitungan Koefisien Determinasi (*Adjusted RSquare*)

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.615 ^a	.379	.367	4.01513

Berdasarkan hasil analisis pada tabel 4 dengan menggunakan program SPSS 16.0 for windows menunjukkan bahwa besar pengaruh antara variabel *reward* dan *punishment* terhadap variabel motivasi belajar siswa secara simultan sebesar 0,367 sehingga sumbangan pengaruh untuk variabel *reward* (X1) dan *punishment* (X2) terhadap motivasi belajar siswa (Y) secara simultan adalah sebesar 36.7%. Hal ini berarti motivasi belajar siswa di SMP Negeri 1 Singaraja kelas VIII tahun ajaran 2015/2016 sebesar 36.7% ditentukan oleh variabel *reward* dan *punishment*, sedangkan sisanya sebesar 63,3% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak termasuk dalam penelitian ini.

Pembahasan

Hasil analisis data dalam penelitian ini menunjukkan bahwa *reward* memiliki pengaruh parsial yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 1 Singaraja kelas VIII tahun ajaran 2015/2016. Temuan ini sejalan dengan pernyataan Yusuf (2009) yang menyatakan bahwa *reward* merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi

motivasi belajar siswa. Temuan ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Gina (2013) dan Susi (2013) yang menyatakan bahwa penerapan *reward* dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa. *Reward* secara teoritik berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Hal tersebut dikarenakan *reward* mencakup beberapa aspek yaitu adanya penghargaan dari pendidik (guru), pujian, tepukan

punggung, senyuman, kata-kata manis, dan hadiah.

Punishment secara parsial juga memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 1 Singaraja kelas VIII tahun ajaran 2015/2016. Temuan ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Feri Nasrudin (2015) juga menunjukkan bahwa terdapat pengaruh *punishment* terhadap motivasi belajar siswa. *Punishment* merupakan salah satu bentuk penguatan yang negatif yang biasanya dilakukan ketika apa yang menjadi tujuan tertentu tidak tercapai, atau ada perilaku yang tidak

sesuai dengan aturan-aturan yang berlaku. Penerapan *punishment* hendaknya disesuaikan dengan kondisi siswa serta dengan memperhatikan pedoman penerapan *punishment* agar motivasi belajar siswa dapat berkembang dengan maksimal.

Hasil analisis data dalam penelitian ini menunjukkan bahwa *reward* dan *punishment* secara simultan berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Temuan ini sesuai dengan pernyataan dari Ngalim Purwanto (2005) *reward* dan *punishment* merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa. Pemberian *reward* akan sangat bermanfaat bagi peserta didik terutama dalam memberikan stimulus yang bersifat baik, dengan adanya *reward* akan berdampak baik pada siswa yaitu dapat memberikan semangat baru untuk melakukan kegiatan yang akan diberikan, sedangkan pemberian *punishment* sebaiknya dipikirkan terlebih dahulu apakah cocok dengan kondisi siswa atau tidak, agar nantinya tidak menjadi bumerang pada diri peserta didik. Bentuk *punishment* yang akan diberikan kepada peserta didik juga harus disesuaikan dengan kesalahan dan pelanggaran yang diperbuat. Untuk mengetahui besar pengaruh *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar siswa secara simultan dapat dilihat pada koefisien determinasi (*Adjusted R Square*). Koefisien determinasi (*Adjusted R Square*) menunjukan besarnya pengaruh simultan *reward* (X1) dan *punishment* (X2) terhadap motivasi belajar siswa (Y) sebesar 36.7%. Hal ini berarti *reward* dan *punishment* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Sedangkan sebesar 63.3% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diungkap dalam penelitian ini. Variabel atau faktor-faktor lain yang mempengaruhi motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS seperti minat, cita-cita, dan kondisi siswa sebagai faktor intrinsik, serta peran orang tua, peran pengajar, dan kondisi lingkungan sebagai faktor ekstrinsik.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

(1) *Reward* berpengaruh signifikan secara parsial terhadap motivasi belajar dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 1 Singaraja kelas VIII tahun ajaran 2015/2016. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil analisis t_{tes} yang menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} = 4.156 > t_{tabel} = 1.982$ atau $p\text{-value} = 0.000 < \alpha = 0.05$.

(2) *Punishment* berpengaruh signifikan secara parsial terhadap motivasi belajar dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 1 Singaraja kelas VIII tahun ajaran 2015/2016. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil analisis t_{tes} yang menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} = 4.392 > t_{tabel} = 1.982$ atau $p\text{-value} = 0.000 < \alpha = 0.05$.

(3) *Reward* dan *punishment* berpengaruh signifikan secara simultan terhadap motivasi belajar dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 1 Singaraja tahun ajaran 2015/2016. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil analisis F_{tes} yang menunjukkan bahwa nilai $F_{hitung} = 33.819 > F_{tabel} = 3.078$ atau $p\text{-value} = 0.000 < \alpha = 0.05$. 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.

Saran

Berdasarkan simpulan diatas, maka dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut.

(1) Bagi Pendidik

Perlunya pendidik (guru) untuk menumbuhkembangkan motivasi belajar siswa khususnya dalam pembelajaran IPS agar peserta didik dapat mencapai hasil belajar yang maksimal, salah satunya dengan menerapkan *reward*. Pemberian *reward* akan sangat bermanfaat bagi peserta didik terutama dalam memberikan stimulus yang bersifat baik. Penerapan *reward* akan lebih tepat dan berguna bila pelaksanaannya selalu menyesuaikan

kondisi, dimana memang pemberian *reward* itu harus dilakukan oleh seorang guru sebagai motivator belajar peserta didik, sedangkan penerapan *punishment* sebaiknya dihindari karena apabila penerapannya tidak sesuai dengan kondisi peserta didik maka penerapan *punishment* tersebut akan menjadi bumerang yang membuat peserta didik tidak memiliki motivasi untuk belajar. Selain itu, minat, cita-cita, kondisi siswa, peran orang tua, peran pengajar, dan kondisi lingkungan sekitar perlu juga diperhatikan agar dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa secara maksimal.

(2) Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti lain yang bermaksud melakukan penelitian di bidang kependidikan khususnya meneliti tentang motivasi belajar, diharapkan untuk melakukan penelitian lebih lanjut dan mendalam terkait dengan pengaruh *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar dengan metode penelitian yang sama dan objek yang berbeda guna keberlakuan temuan ini secara lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif, Hadipranata. 2000. *Peran Psikologi di Indonesia*. Yogyakarta: Yayasan Pembina Fakultas Psikologi UGM.
- El-Mozah. 2010. *Pengertian Hukuman dalam Pendidikan*. Tersedia pada <http://sanggadis.blogspot.co.id/2010/04/pengertian-hukuman.html> (diakses pada tanggal 27 September 2015).
- Feri Nasrudin. 2015. *Pengaruh Pemberian Reward dan Punishment Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VI SD Negeri di Sekolah Binaan 02 Kecamatan Bumiayu Kabupaten Brebes*. (diakses pada tanggal 27 September 2015).
- Gina Rahmadiyanti. 2013. *Pengaruh Reward dan Punishment Terhadap Motivasi Belajar Pada Kompetensi Dasar Mencatat Transaksi Dokumen Ke dalam Jurnal Umum*. (diakses pada tanggal 27 September 2015).
- Gozali, Imam. 2009. *Ekonometrika Teori Konsep dan Aplikasi dengan SPSS 17*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hamzah, B. Uno. 2008. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Indrakusuma, Amir Daien. 2000. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Khodijah, Nyayu. 2014. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Lukman Fatner. 2014. *Makalah Teori dan Perilaku Organisasi Tentang Reward*. Tersedia pada http://lukmanfatner.blogspot.co.id/2014/03/normal-0-false-false-false-in-x-none-x_1485.html. (diakses pada tanggal 30 September 2015).
- Muhammad Nurul Huda. 2009. *Penerapan Metoda Reward Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika*. (diakses pada tanggal 30 September 2015).
- Natalia. 2014. *Pengaruh Pemberian Penghargaan oleh Guru Ekonomi Terhadap Motivasi Belajar Siswa*. (diakses pada tanggal 27 September 2015).
- Nite Desi Karunia. 2015. *Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau dari Sikap Siswa dalam Belajar (Pada Siswa Kelas VII Semester Genap SMP Negeri 1 Surakarta Tahun 2014/2015)*. (diakses pada tanggal 27 September 2015).
- Panji Aromdani. 2014. *Pengaruh Reward dan Punishment Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Al-Quran di SD Islam Al-Fajar Villa Nusa Indah*

- Bekasi. (diakses pada tanggal 27 September 2015).
- Purwanto, M. Ngalim. 2006. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rodakarya.
- . 2006. *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*. Bandung: PT Remaja Rodakarya.
- Riduwan. 2008. *Cara Menggunakan Analisis Jalur*. Bandung: Rineka.
- Sardiman, A.M. 2014. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Srisulist. 2015. "Penerapan Reward dan Punishment Pada Siswa". Tersedia pada <http://srisulistr.blog.upi.edu/2015/11/14/penerapan-reward-dan-punishment-pada-siswa-4/> (diakses pada tanggal 27 September 2015).
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, Agus. 2013. *Cooperative Learning (Teori dan Aplikasi Paikem)*. Jakarta: Pustaka Pelajar.
- Susi Andriani. 2013. *Penerapan Reward Sebagai Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Kelas III A Di MIN Tempel Ngaglik Sleman*. (diakses pada tanggal 27 September 2015).
- Syafruddin Nurdin. 2005. *Model Pembelajaran yang Memperhatikan Keragaman Individu Siswa dalam Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Ciputat Press.
- User, Usman. (2000). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Yusuf, Syamsu. 2009. *Program Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Bandung: Rizqi Press.