

## **Pengaruh *Reward* dan *Punishment* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar di SDN 192 Pekanbaru**

Okny Syamsurizal<sup>1</sup>, Miftahir Rizqa<sup>2</sup>, Risnawati<sup>3</sup>, Yurifa Aulia Ali<sup>4</sup>

<sup>1,2,3</sup>UIN Sultan Syarif Kasim Riau, Panam, Jl. HR. Soebrantas No.Km. 15, RW.15, Simpang Baru, Kota Pekanbaru, Riau

<sup>4</sup>Universitas Islam Riau, Jl. Kaharuddin Nst No.113, Simpang Tiga, Kec. Bukit Raya, Kota Pekanbaru, Riau  
yurifaaulia1@gmail.com

### **Abstract**

This research aims to analyze the effect of applying rewards and punishments in increasing students' learning motivation at SDN 192 Pekanbaru. In the educational context, learning motivation is an important factor that influences student academic achievement. Based on observations, teachers at SDN 192 Pekanbaru have implemented a reward system by giving praise, awards and prizes in the form of stationery to students who successfully complete assignments well. Apart from that, punishment is also implemented when students make mistakes, in the form of punishments such as memorizing short letters, reducing scores, and cleaning the school yard. The application of these two methods is expected to increase students' attention and participation in the teaching and learning process, as well as encourage them to try harder in learning. The results of the research show that the combination of reward and punishment applied consistently can motivate students to improve their learning achievement. This is in line with Nasution's opinion which states that rewards function as encouragement to study harder, while punishment can correct undesirable behavior. Thus, this research concludes that the application of appropriate rewards and punishment can contribute significantly to increasing student learning motivation at SDN 192 Pekanbaru, as well as providing recommendations for teachers to continue to develop more innovative and effective teaching methods.

**Keywords:** Reward and Punishment, Learning Motivation.

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan reward dan punishment dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SDN 192 Pekanbaru. Dalam konteks pendidikan, motivasi belajar merupakan faktor penting yang mempengaruhi prestasi akademik siswa. Berdasarkan observasi, guru di SDN 192 Pekanbaru telah menerapkan sistem reward dengan memberikan pujian, penghargaan, dan hadiah berupa alat tulis kepada siswa yang berhasil menyelesaikan tugas dengan baik. Selain itu, penerapan punishment juga dilakukan ketika siswa melakukan kesalahan, yang berupa hukuman seperti menghafal surat pendek, pengurangan skor, dan membersihkan halaman sekolah. Penerapan kedua metode ini diharapkan dapat meningkatkan perhatian dan partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar, serta mendorong mereka untuk berusaha lebih giat dalam belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kombinasi antara reward dan punishment yang diterapkan secara konsisten dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan prestasi belajar mereka. Hal ini sejalan dengan pendapat Nasution yang menyatakan bahwa reward berfungsi sebagai dorongan untuk belajar lebih giat, sedangkan punishment dapat memperbaiki perilaku yang tidak diinginkan. Dengan demikian, penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan reward dan punishment yang tepat dapat berkontribusi signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa di SDN 192 Pekanbaru, serta memberikan rekomendasi bagi guru untuk terus mengembangkan metode pengajaran yang lebih inovatif dan efektif.

**Kata Kunci:** *Reward and Punishment*, Motivasi Belajar.

Copyright (c) 2024 Okny Syamsurizal, Miftahir Rizqa, Risnawati, Yurifa Aulia Ali

✉ Corresponding author: Yurifa Aulia Ali

Email Address: [yurifaaulia1@gmail.com](mailto:yurifaaulia1@gmail.com) (Jl. Kaharuddin Nst No.113, Kec. Bukit Raya, Kota Pekanbaru, Riau)

Received 10 December 2024, Accepted 17 December 2024, Published 24 December

## **PENDAHULUAN**

Upaya peningkatan prestasi belajar siswa tidak lepas dari peran seorang guru yang merupakan pusat pembelajaran. Setiap media, metode dan model pembelajaran yang digunakan guru dalam mengajar sangatlah berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, baik hasil belajar dari segi kognitif,

afektif maupun psikomotor. Hasil belajar merujuk pada kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Ini mencakup perubahan perilaku yang dapat diukur dan menunjukkan tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang diajarkan. Guru selalu perhatian terhadap tingkah laku belajar siswa, modifikasi tingkah laku siswa dalam belajar dengan memberikan *reward* atau *punishment*, sebagai *reinforcement* positif dan negatif, dan penerapan prinsip pembelajaran individual terhadap pembelajaran klasikal.

Di Indonesia, pendidik sendiri memiliki tujuan utama yang termuat dalam pembukaan UUD 1945 yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Selanjutnya pengertian pendidikan lebih lanjut dijelaskan dalam Undang-Undang Sisdiknas No. 20 tahun 2003 disebutkan bahwa pendidikan diartikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan Negara. Berkaitan dengan tujuan pendidikan, maka guru memiliki tanggung jawab untuk mengajar dan melatih siswa agar mereka dapat memaksimalkan potensi secara maksimal. Maknanya, guru memiliki peran untuk meningkatkan aspek akademis siswa. Namun, guru juga diharapkan mampu membentuk sikap dan kepribadian siswa agar mereka memiliki karakter.

Dalam pembelajaran, seorang guru diharapkan dapat menentukan pendekatan pengajaran yang tepat dalam proses belajar mengajar perlu juga diciptakan suatu pendekatan yang dapat meningkatkan perhatian peserta didik terhadap materi pelajaran. Banyak faktor yang menyebabkan rendahnya prestasi belajar peserta didik, salah satunya adalah ketidaktepatan pengelolaan yang digunakan guru di kelas. Selain itu, kebanyakan guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional. Oleh karena itu, perlu adanya perubahan dalam proses pembelajaran.

Salah satu pendekatan yang dapat meningkatkan perhatian dan membuat peserta didik lebih aktif adalah dengan memberikan hadiah berupa penghargaan serta pujian dan hukuman. Nasution mengatakan "Reward merupakan dorongan bagi seseorang untuk belajar lebih giat, pujian selalu berhubungan dengan prestasi yang baik. selain memberikan motivasi di atas, pemberian punishment perlu di laksanakan. Hal ini dimaksudkan agar peserta didik berusaha menghindari hukuman yang dijanjikan gurunya dengan berusaha giat dalam belajar. Dalam mendidik, istilah reward atau hadiah digunakan ketika peserta didik sukses berhasil menyelesaikan tugas dengan baik, sehingga tak jarang di jumpai pemberian reward dapat berupa kata-kata pujian, senyuman, tepukan punggung atau bahkan berbentuk meteri serta sesuatu yang menyenangkan bagi anak didik. Sedangkan Menurut Alisuf Sabri, punishment dapat berfungsi sebagai alat pendidikan yang meskipun menyakitkan, dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan aktivitas belajar mereka. Hukuman ini bertujuan untuk memperbaiki perilaku yang tidak diinginkan dan mencegah terulangnya kesalahan yang sama

Perkembangan Reward dan Punishment di SDN 192 pekanbaru berdasarkan hasil observasi peneliti telah menerapkan reward dalam pembelajaran dimana ketika peserta didik berhasil dalam

menyelesaikan tugas yang diberikan, guru sering memberikan hadiah berupa pujian, penghargaan, bahkan guru memberikan barang berupa alat tulis yang bisa dimanfaatkan dalam belajar. Selain reward guru telah menerapkan punishment yang sering diberikan oleh guru ketika peserta didik melakukan kesalahan dalam pembelajaran maupun dalam lingkungan sekolah, hukuman yang diberikan berupa, menghafal surat pendek, pengurangan skor, dan membersihkan halaman sekolah. Penerapan reward dan punishment yang dilaksanakan atas dasar kesepakatan kelas yang telah disepakati dan diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar di SDN 192 pekanbaru.

## **METODE**

### ***Jenis Penelitian***

Jenis penelitian ini adalah korelasi, yaitu suatu penelitian yang melibatkan tindakan pengumpulan data guna menentukan apakah ada hubungan antara dua variabel, yaitu variabel bebas (*independent*) dan variabel terikat (*dependent*)

### ***Lokasi penelitian***

Lokasi penelitian ini berada di SDN 192 Pekanbaru, lokasi tersebut dipilih karena telah menerapkan pemberian reward dan punishment yang dapat mendukung agar penelitian ini dapat berjalan dengan baik dan lokasi penelitian ini juga strategis, terletak di pusat kota sehingga mempermudah penulis untuk melakukan penelitian.

### ***Subjek dan Objek Penelitian***

Subjek di dalam penelitian ini adalah siswa kelas V Sdn 192 Pekanbaru. Sedangkan yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah Pengaruh *reward* dan *punishment* dalam meningkatkan motivasi belajar di sdn 192 pekanbaru

### ***Populasi dan sampel***

#### **Populasi**

Populasi ialah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Menurut Margono populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian kita dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang kita tentukan. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa V SDN 192 Pekanbaru., yang berjumlah 58 orang.

Tabel 1. Populasi siswa kelas V SD Negeri 192 Pekanbaru

No	Kelas	Jumlah
1	VA	28
2	VB	25
Jumlah		53

#### **Sampel**

menurut Sugiyono, Pengambilan sampel dilakukan untuk memudahkan penelitian, terutama ketika populasi terlalu besar untuk diteliti secara keseluruhan. Dengan menggunakan sampel, peneliti

dapat melakukan analisis dan menarik kesimpulan yang relevan mengenai populasi tanpa harus mengumpulkan data dari setiap individu dalam populasi tersebut.

### ***Uji Instrument Penelitian***

#### **Uji Validitas**

Menurut (Syaiful Bachri Thalib, 2010: 209) validitas (kesahihan) adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur betul-betul mengukur apa yang perlu diukur. Uji validitas merupakan uji instrument data untuk mengetahui seberapa cermat suatu item dalam mengukur apa yang ingin diukur. Item dapat dikatakan valid jika adanya korelasi yang signifikan dengan skor totalnya, hal ini menunjukkan adanya dukungan item tersebut dalam mengungkapkan sesuatu yang ingin diungkapkan. Item biasanya berupa pertanyaan atau pernyataan yang ditujukan kepada responden dengan menggunakan bentuk kuesioner (angket) dengan tujuan untuk mengungkapkan sesuatu (Duwi Priyatno, 2014: 51).

Dalam penelitian ini validitas instrument diuji dengan menggunakan bantuan program SPSS 25 dengan metode korelasi skor butir dengan skor total product moment (pearson). Analisis dilakukan terhadap semua butir instrument. Untuk menentukan apakah item-item dari setiap instrument valid atau tidak valid maka dapat dilakukan dengan dua cara yaitu: Membandingkan  $r$  hitung (nilai pearson correlation) dengan  $r$  tabel (didapat dari tabel  $r$ ). Jika nilai positif dan  $r$  hitung  $\geq r$  tabel, maka item dapat dinyatakan valid. Jika  $r$  hitung  $\leq r$  tabel, maka item dinyatakan tidak valid,  $r$  tabel pada tingkat signifikansi 0,05 dengan uji dua sisi (Duwi Priyanto, 2014: 55).

#### **Uji Reliabilitas**

Menurut (Syaiful Bachri Thalib, 2010: 292) reliabilitas (keandalan) adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau dapat diandalkan. Instrument yang reliabel adalah instrument yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama akan menghasilkan data yang sama. Dalam penelitian ini uji reliabilitas instrument dilakukan dengan internal consistency yaitu mencobakan instrument sekali saja, kemudian data yang diperoleh dianalisis dengan teknik tertentu. Hasil analisisnya dapat digunakan untuk memprediksi reliabilitas instrument.

Pengujian reliabilitas instrument dapat dilakukan dengan menggunakan bantuan program SPSS 25. Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan metode Cronbach Alpa. Dalam metode ini item yang valid saja yang masuk pengujian. Untuk menentukan apakah instrument reliabel atau tidak menggunakan batasannya itu reliabilitas kurang dari 0,6 adalah kurang baik, sedangkan 0,6 sampai 0,79 dapat diterima dan diatas 0,8 sampai 1 adalah baik (memiliki konsistensi yang tinggi) (Duwi Priyatno, 2014: 64).

#### ***Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas***

Untuk menguji kehandalan dari angket yang digunakan dalam penelitian ini, maka dilakukan uji validitas dan reliabilitas pada setiap variabel penelitian dengan tujuan memperoleh data yang baik.

Dalam pengujian validitas ini, peneliti sudah melakukan penelitian praiset di SD Negeri 192

Pekanbaru untuk menguji apakah angket yang akan dijadikan sebagai angket penelitian tersebut valid atau tidak. Berikut ini penulis akan menyajikan hasil dari angket tersebut:

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Reward dan Punishment (X)

Pernyataan	R Hitung	R table	Nilai P	Keterangan
X1	0,377	0,4227	0,101	Tidak Valid
X2	0,807	0,4227	0,000	Valid
X3	0,705	0,4227	0,001	Valid
X4	0,857	0,4227	0,000	Valid
X5	0,741	0,4227	0,000	Valid
X6	0,857	0,4227	0,000	Valid
X7	0,708	0,4227	0,000	Valid
X8	0,780	0,4227	0,000	Valid
X9	0,718	0,4227	0,000	Valid
X10	0,764	0,4227	0,000	Valid

**Keterangan : Nilai r Hitung >0,6 dan Nilai P (Probabilitas) < 0,05**

Berdasarkan tabel di atas, dapat dijelaskan untuk variabel X (*Reward dan Punishment*) ada 10 pernyataan yang disediakan oleh peneliti, tetapi setelah menguji coba ada 1 item pernyataan yang tidak valid, sedangkan yang Valid ada 9. Jadi dapat disimpulkan bahwa yang dijadikan sebagai instrumen penelitian untuk Variabel X terdiri dari 10 item pernyataan. Pengujian validitas ini berdasarkan responden terhadap angket yang di sebarakan kepada 20 Siswa

Kemudian intrumen yang sudah valid diuji kembali dengan menggunakan SPSS 25 untuk mengetahui tingkat reliabilitasnya, yang mana item-item yang termasuk dalam pengujian adalah item yang valid saja. Adapun hasil uji instrumen dengan menggunakan SPSS 25 tersebut adalah sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas *Reward dan Punishment* (X)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.917	9

Dapat dijelaskan bahwa semua intrumen dinyatakan reliabel. Sesuai dengan teori yang dijelaskan di atas, sebuah intrumen dikatakan reliabel jika hasil dari *Cronbach's Alpha* pada tabel menunjukkan angka > 0,6 Dapat dilihat pada tabel bahwa nilai *Cronbach's Alpha* adalah 0,917. Hal ini menunjukkan bahwa  $0,917 > 0,6$  sehingga instrumen penelitian untuk variabel X (*Reward dan Punishment*) dapat digunakan sebagai instrumen penelitian selanjutnya.

Tabel 4. Hasil Uji Validitas Motivasi belajar (Y)

Pernyataan	R Hitung	R table	Nilai P	Keterangan
Y1	0,924	0,4227	0,000	Valid
Y2	0,924	0,4227	0,000	Valid
Y3	0,701	0,4227	0,001	Valid
Y4	0,924	0,4227	0,000	Valid
Y5	0,426	0,4227	0,061	Valid
Y6	0,627	0,4227	0,003	Valid

Y7	0,924	0,4227	0,000	Valid
Y8	0,681	0,4227	0,001	Valid

Dapat dijelaskan untuk variabel Y (Motivas Belajar ) ada 8 pernyataan yang disediakan oleh peneliti, tetapi setelah menguji coba ada 0 item pernyataan yang tidak valid, sedangkan yang Valid ada 8. Jadi dapat disimpulkan bahwa yang dijadikan sebagai instrumen penelitian untuk Variabel Y terdiri dari 8 item pernyataan. Pengujian validitas ini berdasarkan responden terhadap angket yang di sebarakan kepada 20 siswa SD negeri 192 Pekanbaru

Tabel 5. Hasil Uji Reabilitas Motivasi belajar (Y)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,892	8

Berdasarkan tabel di atas, dapat dijelaskan bahwa semua intrumen dinyatakan reliabel. Sesuai dengan teori yang dijelaskan di atas, sebuah intrumen dikatakan reliabel jika hasil dari *Cronbach's Alpha* pada tabel menunjukkan angka  $> 0,6$  Dapat dilihat pada tabel bahwa nilai *Cronbach's Alpha* adalah  $0,892$  . Hal ini menunjukkan bahwa  $0,892 > 0,6$  sehingga instrumen penelitian untuk variabel Y (Motivasi belajar) dapat digunakan sebagai instrumen penelitian selanjutnya.

## HASIL DAN DISKUSI

### *Reward Dan Punishment*

#### Pengertian Reward

*Reward* artinya ganjaran, hadiah, penghargaan atau imbalan. Istilah *reward = tsawab* atau ganjaran didapatkan dalam al-Qur'an yang menunjukkan apa yang di perbuat oleh seseorang dalam hal ini kebiasaan anak dan remaja di kehidupan ini. Allah swt. berfirman dalam QS. ali Imran/3: 148:

فَاتَّخِذُوا لِلَّهِ ثَوَابَ الدُّنْيَا وَحَسُنَ ثَوَابُ الْآخِرَةِ وَاللَّهُ يُحِبُّ الْمُحْسِنِينَ

Artinya: Maka Allah memberi mereka pahala di dunia dan di akhirat. Dan Allah mencintai orang-orang yang berbuat kebaikan.

Penggunaan kata ini dalam bahasa Arab, *reward* (ganjaran) diistilahkan dengan kata "*tsawab*". Kata ini banyak ditemukan dalam al-Qur'an, khususnya ketika membicarakan tentang apa yang akan diterima oleh seseorang, baik di dunia maupun akhirat dari amal perbuatannya. Kata "*Tsawab*" selalu diterjemahkan kepada balasan yang baik. Kata "*tsawab*" identik dengan ganjaran yang baik seiring dengan hal ini, makna yang dimaksud dengan kata "*tsawab*" dalam kaitannya dengan pendidikan Islam adalah pemberian ganjaran yang baik terhadap perilaku baik dari peserta didik. Prinsip Pemberian *Reward* Pada saat memberikan hadiah atau penghargaan, ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan oleh para pendidik. Diantaranya:

1. Penilaian didasarkan pada perilaku bukan pelaku.
2. Pemberian hadiah atau penghargaan harus ada batasnya.
3. Dimusyawarakan kesepakatannya.
4. Distantarkan dari pada proses bukan hasil.

## **Indikator Reward**

Menurut (Kadarisman, 2012: 43) indikator yang dijadikan sebagai acuan dalam memberikan reward: 1) Penghargaan, Pendidik memberikan penghargaan adalah upaya untuk memberikan balas jasa atau atas hasil belajar peserta didik yang diharapkan lebih semangat dan berpotensi dalam pembelajaran. Penghargaan ini berupa sertifikat, kartu ucapan dan lainnya. 2) Pujian, Pendidik memberikan pujian merupakan salah satu cara penghargaan non materil. Pujian biasanya diberikan oleh pendidik kepada peserta didik yang mempunyai prestasi belajar sehingga dapat menambah semangat untuk belajar lebih giat lagi. 3) Liburan, Liburan diberikan setelah menyelesaikan proses pembelajaran seperti libur akhir semester ganjil atau genap. 4) Alat tulis, Alat tulis diberikan kepada peserta didik yang sudah mengerjakan tugasnya dengan baik dan memperoleh prestasi. Peserta didik diberikan reward berupa pena, pensil, buku, alat gambar, peraut dan alat tulis lainnya.

## **Pengertian Punishment**

Hukuman menurut bahasa berasal dari bahasa Inggris, yaitu dari kata “*Punishment*” yang berarti “*Law*” (hukuman) atau siksaan.<sup>8</sup> *Punishment* dalam bahasa Indonesia berarti Hukuman. Hukuman ialah penderitaan yang diberikan atau ditimbulkan dengan sengaja oleh seseorang (orang tua, guru) sesudah terjadi sesuatu pelanggaran, kejahatan atau kesalahan. Hukuman bisa juga diartikan sebagai ganjaran. Ketika Peserta didik membuat kesalahan maka bias diberikan ganjaran sesuai kesalahannya.

Pergaulan hidup peserta didik yang berada disekolah. *Punishment* (Hukuman) dalam bahasa Arab diistilahkan dengan ‘*Iqab*. Al-Qur’an memakai kata ‘*Iqab* sebanyak 20 kali dalam 11 surat. Bila memperhatikan masing-masing ayat tersebut terlihat bahwa kata ‘*Iqab* mayoritasnya didahului oleh kata *syadiid* (yang paling, amat dan sangat). Dan kesemuanya menunjukkan arti keburukan dan adzab yang menyedihkan.<sup>11</sup> Allah swt. Berfirman dalam QS. Ali Imran/3: 11:

﴿كَذَابَ آلِ فِرْعَوْنَ وَالَّذِينَ كَفَرُوا بِآيَاتِنَا فَأَخَذَهُمُ اللَّهُ بِذُنُوبِهِمْ وَاللَّهُ شَدِيدُ الْعِقَابِ﴾

Artinya: (keadaan mereka) adalah sebagai keadaan kaum Fir'aun dan orang-orang yang sebelumnya; mereka mendustakan ayat-ayat Kami; Karena itu Allah menyiksa mereka disebabkan dosa-dosa mereka. dan Allah sangat keras siksa-Nya.

Dari ayat di atas dapat dipahami bahwa kata ‘*Iqab* ditujukan kepada balasan dosa sebagai akibat dari perbuatan jahat manusia. Dalam hubungannya dengan pendidikan Islam, ‘*Iqab* diartikan sebagai alat pendidikan preventif dan refresif yang paling tidak menyenangkan serta balasan dari perbuatan yang tidak baik yang dilakukan peserta didik. Bila terpaksa, berilah hukuman yang mendidik, tidak menyakiti badan dan jiwa. Hukuman itu harus adil (sesuai dengan kesalahan). Anak harus mengetahui mengapa ia dihukum. Selanjutnya, hukuman itu harus membawa anak kepada kesadaran akan kesalahannya. Hukuman jangan sampai meninggalkan dendam pada anak. Yang akan disoroti berikutnya adalah perilaku, kebanyakan orang tua di rumah dalam memberikan hukuman.

Adapun prinsip-prinsip *punishment* yaitu

1. Prinsip Psikolgi (kejiwaan)

2. Prinsip keadilan
3. Prinsip Kasih Sayang
4. Prinsip keharusan atau keterpaksaan

#### **Indikator Punishment**

Adapun indikator yang digunakan dalam memberikan punishment atau hukuman dalam pendidikan adalah sebagai berikut: 1) Peringatan atau Teguran, Teguran lisan diberikan kepada peserta didik tidak masuk sekolah selama beberapa hari tanpa alasan yang jelas atau memberika surat izin, masuk sekolah terlambat, tidak mengerjakan tugas yang diberikan pendidik, tidak menaati tata tertib sekolah baik dalam kelas ataupun diluar kelas, maka sebagai pendidik harus memberika teguran lisan kepada peserta didik. Berikut ini contoh hukuman yang dapat diberikan. 2) Terlambat hadir dan jarang hadir, Pendidik harus menanyakan sebab keterlambatan dan ketidakhadiran peserta didik. Jika terlambat hadir maka harus belajar secara mandiri di perpustakaan. Jika peserta didik yang absennya kurang baik maka lebih baik di perintahkan membuat karya yang sesuai dengan mata pelajaran daripada mengulang satu kalimat yang sama dalam satu buku dengan cara ini diharapkan lebih mendidik. 3) Tidak mengerjakan tugas, Jika peserta didik tidak mengerjakan tugas maka hukuman yang diberikan yaitu dengan membuat karya atau klipng bertema, mengerjakan tugas tambahan atau merangkum buku yang sudah dibaca di perpustakaan. Dengan cacatan tetap mengumpulkan tugasnya yang belum dikerjakan. 4) Pakaian tidak rapi, Ketikan pendidik menjumpai peserta didik yang berpakaian jurang rapi, maka peserta didik di minta untuk merapikannya. Jika tetap mengulanginya maka hukuman yang di dapatkan yaitu harus merapihkan di depan kelas sebagai contoh cara berpakaian yang rapi. 5) Membuat keributan dikelas, Pendidik tidak langsung memerintah keluar kelas namun anak di minta untuk duduk di kursipaling depan dan di jauhkan dari teman yang bisa memicu keributan kembali. 6) Menyontek, Pendidik memberikan konsekuensi berupa pengulangan nilai serta mengerjakan latihan soal kembali.

#### ***Motivasi Belajar***

##### **Pengetian Motivasi Belajar**

Menurut Jogiyanto (1999:129) Analisis dapat didefinisikan sebagai penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan, kesempatan, hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikannya.

Motivasi belajar mempunyai peranan besar dari keberhasilan seorang Siswa. Hasil belajar akan menjadi optimal kalau ada motivasi belajar. Makin tepat motivasi yang diberikan, akan semakin baik hasil belajar. Dengan demikian motivasi senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi Siswa. (Rasto, 2019:82)

Motivasi belajar Siswa tercermin dari 8 indikator, yaitu durasi kegiatan, frekuensi kegiatan, presistensi, devosi dan pengorbanan, ketabahan, keuletan dan kemampuan, tingkat inspirasi, tingkatan kualifikasi hasil, dan arah sikap terhadap sasaran kegiatan. Durasi kegiatan, berkaitan dengan berapa

lamanya kemampuan penggunaan waktu untuk melakukan kegiatan. Dari indikator ini dapat dipahami bahwa motivasi akan terlihat dari kemampuan seseorang menggunakan waktunya untuk melakukan kegiatan.

**Konsep Operasional**

**Reward dan Punishment(X)**

Tabel 6. Reward dan Punishment(X)

Variabel	Indikator
Reward dan Punishment	1) Penghargaan 2) Pujian 3) Liburan 4) Alat Tulis
	1) Peringatan atau Teguran, 2) Terlambat hadir dan jarang hadir 3) Tidak mengerjakan tugas 4) Pakaian tidak rapi 5) Membuat keributan dikelas 6) Menyontek

**Motivasi Belajar**

Tabel 7. Motivasi Belajar

Variabe	Indikator
Motivasi belar	1) durasi kegiatan, 2) frekuensi kegiatan, presistensi, 3) devosi dan pengorbanan, 4) ketabahan, 5) keuletan dan kemampuan, 6) tingkat inspirasi, 7) tingkatan kualifikasi hasil, 8) dan arah sikap terhadap sasaran kegiatan.

**HASIL DAN DISKUSI**

**Analisis Data**

**Uji Normalitas**

Dalam penelitian ini uji normalitas dilakukan dengan cara menggunakan bantuan aplikasi SPSS 25 yang dilakukan dengan metode *one way sample Kolmogorov-smirnov*. Dengan Exact test menggunakan pilihan menu Exact P Value untuk mengambil keputusan apakah data yang telah diolah normal atau tidak, maka cukup dengan melihat pada nilai *significance*. Dengan kriteria sebagai berikut:

1. Jika *significance* < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal
2. Jika *significance* > 0,05 maka data berdistribusi normal

Tabel 8. One-Sample Kolmogorov Smirnov Test

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		53
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	0,0000000

	Std. Deviation	#####
Most Extreme Differences	Absolute	0,109
	Positive	0,091
	Negative	-0,109
Test Statistic		0,109
Asymp. Sig. (2-tailed)		.163 <sup>c</sup>
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		

Berdasarkan tabel 8 diatas hasil nilai penelitian *Reward* dan *Punishment* memiliki tingkatan signifikan sebesar 0,163 yang berarti  $>$  dari 0,05 ( $0,163 > 0,05$ ). Dengan kesimpulan berdistribusi normal, maka analisis data digunakan dengan analisis statistik parametric.

### Uji Hipotesis Penelitian

Uji hipotesis dilakukan untuk menentukan apakah data yang telah dikumpulkan terdapat pengaruh atau tidak. Dalam penelitian ini uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan SPSS 25 dengan metode linieritas. Untuk pengambilan keputusan apakah terdapat pengaruh atau tidak, maka cukup melihat pada nilai signifikansi linieritas. Jika signifikansi kurang dari 0,05 maka kesimpulannya terdapat pengaruh. Jika signifikansi lebih dari 0,05 maka tidak terdapat pengaruh.

Tabel 9. Anova

ANOVA <sup>a</sup>						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	166,527	1	166,527	10,362	.002 <sup>b</sup>
	Residual	819,586	51	16,070		
	Total	986,113	52			
a. Dependent Variable: MOTIVASI BELAJAR						
b. Predictors: (Constant), REWARD DAN PUNISHMENT						

Berdasarkan tabel output anova diatas, diketahui nilai sig sebesar  $0,002 < 0,05$  sehingga dapat ditegaskan bahwa hipotesis yang menyatakan terdapat reward dan punishment terhadap motivasi belajar siswa SD Negeri 192 Pekanbaru.

Tabel 10. Besar Pengaruh terdapat Reward Dan Punishment Terhadap Motivasi Belajar Siswa SD Negeri 192 Pekanbaru.

Model Summary <sup>b</sup>				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.411 <sup>a</sup>	0,169	0,153	4,009
a. Predictors: (Constant), REWARD DAN PUNISHMENT				
b. Dependent Variable: MOTIVASI BELAJAR				

Berdasarkan tabel 10 diperoleh besarnya nilai korelasi atau hubungan R sebesar 0,411, sedangkan koefisien determinan ( R square) diperoleh sebesar 0,169, yang mengandung pengertian bahwa variable bebas terhadap variable terikat adalah sebesar 16,9%. Hal ini menggambarkan bahwa variable terikat dipengaruhi oleh variable bebas 1,69%. Sedangkan sisanya  $100\% - 16,9\% = 83,1\%$  dipengaruhi oleh hal-hal lain. Nilai R Square 0,169 yang berada pada rentangan 0,00 – 0,199 dengan kategori sangat rendah. Maka hubungan anatara variable X dengan variable Y adalah sangat rendah. Hal ini berdasarkan tabel interpretasi dibawah ini:

Tabel 11: Interpretensi

Interval Koefisien	Tingkat hubungan
80-100	Sangat Tinggi
60-79	Tinggi
40-59	Cukup Tinggi
20-39	Rendah
00-19	Sangat Rendah

Berdasarkan tabel diatas maka dapat dilihat R Square 0,169 atau 16,9 yang terletak direntangan 0,00-0,199 dengan kriteria tingkat pengaruhnya sangat rendah. Ini artinya bahwa tingkat pengaruh reward dan punishment terhadap motivasi belajar siswa SD Negeri 192 Pekanbaru. adalah sangat rendah.

Tabel 12. Coffient, Hasil Olahan SPSS 25

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-4,109	9,001		-0,457	0,650
	REWARD DAN PUNISHMENT	0,674	0,209	0,411	3,219	0,002
a. Dependent Variable: MOTIVASI BELAJAR						

Berdasarkan tabel diatas, coefficients menampilkan nilai (constant)= -4,109 dan B 0,674 (X) serta signifikan sebesar 0.002 (X). Dari tabel coefficients diperoleh persamaan regresi linier sederhana yaitu:  $\hat{Y} = a + bX = (-4,109) + 0,674X$  arti persamaan tersebut ialah 0,650 dapat diartikan , jika reward dan punismhent nilainya adalah 0,002 motivasi belajar nilainya sebesar (-4,109).

Koefisien regresi 0,674 (X),menyatakan bahwa ketika reward dan punismhent digunakan maka diprediksikan mampu mengubah motivasi belajar sebesar 0,674 (674%). Demikian juga sebaliknya jika reward dan punishment tidak digunakan maka secara otomatis juga diprediksikan akan menurunkan motivasi belajar sebesar 0,674 (674%).

### **Diskusi**

Tujuan dilakukan penelitian ini yaitu mengetahui apakah terdapat tingkat reward dan punishment terhadap motivasi belajar siswa SD Negeri 192 Pekanbaru. Berdasarkan data penelitian yang telah dianalisis maka selanjutnya dilakukan pembahasan. Dari hasil temuan lapangan yang telah dikumpulkan, maka hasil dalam penelitian menjelaskan bahwa nilai ini dapat dilihat dari uji ANOVA diketahui nilai sig sebesar 0,002 < 0,05 sehingga dapat dikumpulkan bahwa hipotesis diterima, artinya ada pengaruh reward dan punishment terhadap motivasi belajar siswa SD Negeri 192 Pekanbaru.

Selain itu, dapat dilihat dari data nilai R square atau 16,9% yang terletak direntang 0,00-1,99 dengan kriteria tingkat pengaruhnya sangat rendah. Ini aartinya bahwa pengaruh Kesadaran reward dan punishment terhadap motivasi belajar siswa SD Negeri 192 Pekanbaru adalah sangat rendah.

Dengan nilai *constant* sebesar -4,109, mengandung arti bahwa nilai konsisten variabel reward dan punishment -4,109, sebelum diterapkannya motivasi belajar. Dapat dijelaskan bahwa setiap ada peningkatan terhadap reward dan punishment sebesar 1% maka motivasi belajar meningkat 0,674 atau 674%, sebaliknya jika ada penurunan terhadap reward dan punishment sebesar 1% maka motivasi belajar akan menurun 674%.

Hasil dari penelitian ini sebesar 16,9% motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh reward dan punishment, sedangkan sisanya 83,1% dipengaruhi oleh faktor lain. Dengan adanya motivasi belajar akan terdorong lebih terarah sesuai dengan tujuan yang diinginkan.

## **KESIMPULAN**

Dilihat dari hasil analisis regresi sederhana diperoleh nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 yaitu  $0,002 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, bahwa reward dan punishment memiliki pengaruh terhadap Motivasi belajar. Besarnya tingkat pengaruh terhadap motivasi belajar. Besarnya tingkat pengaruh antara variabel X dan variabel Y adalah sebesar 0,169 atau 16,9% terletak pada rentang nilai 0,00 – 1,99 yaitu kriteria tingkat pengaruh sangat rendah. Sedangkan 674% motivasi belajar dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti. Menampilkan nilai *constant* (a) sebesar dengan nilai reward dan punishment (b/koefisien regresi) adalah sebesar 674 serta nilai signifikan sebesar 0,679 (motivasi belajar). Kemudian dimasukkan kedalam rumus persamaan regresi sebagai  $\hat{Y} = a + bX = (-4,109) + 0,674X$ , artinya nilai konstanta (a) adalah -4,109, ini dapat diartikan jika pengaruh reward dan punishment adalah 0, maka motivasi belajar -4,109. Jika nilai koefisien regresi variabel motivasi siswa adalah 0, yaitu 674% ini dapat diartikan bahwa setiap penambahan 1% reward dan punishment, maka motivasi belajar juga akan meningkat sebesar 0,169 atau 16,9%. Ini artinya pengaruh reward dan punishment terhadap motivasi belajar siswa SD Negeri 192 Pekanbaru adalah “Sangat Rendah”.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Terimakasih dosen dan rekan-rekan seperjuangan yang telah menjadi: Penasihat, Pendukung keuangan, atau mungkin pendukung lain seperti Proofreader, Pengetik, dan Pemasok yang mungkin telah memberikan materi.

## **REFERENSI**

- Astuti, Maidiana H, Adelia Pratiwi, and Defia Riski Anggarini, ‘Pengaruh Sistem Reward Dan Punishment Terhadap Peningkatan Disiplin Kerja Karyawan Pt. Yamaha Lautan Teduh Interniaga Lampung’, *Jurnal TECHNOBIZ*, 5.1 (2022), pp. 2655–3457
- Candra Susanto, Primadi, Dewi Ulfah Arini, Lily Yuntina, Josua Panatap Sochaditama, and Nuraeni Nuraeni, ‘Konsep Penelitian Kuantitatif: Populasi, Sampel, Dan Analisis Data (Sebuah Tinjauan Pustaka)’, *Jurnal Ilmu Multidisplin*, 3.1 (2024), pp. 1–12, doi:10.38035/jim.v3i1.504

- Desriandi, Riza, and Neviyarni Suhaili, 'Pengaruh Bakat Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Proses Belajar Dan Pembelajaran', *Jurnal Edukasi*, 1.2 (2021), pp. 104–13
- Hulu, Rokan, and Sejahtera Bersama, 'Al-Ihsan : Jurnal Pengabdian Agama Islam Implementasi Reward Dan Punishment Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di MTs Sejahtera Bersama Di Kabupaten Rokan Hulu Implementation of Rewards and Punishments in Islamic Religious Education Learning at MTs Sejahtera Bersama Rokan Hulu Regency Al-Ihsan : Jurnal Pengabdian Agama Islam', 1.1 (2024), pp. 23–33
- Ii, B A B, 'H Djaali, Psikologi Pendidikan, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), Hlm. 78 18', pp. 18–54
- R, Rusdianto, Sattu Alang, and Ulfiani Rahman, 'Pelaksanaan Pemberian Reward Dan Punishment Dalam Pembelajaran Pai Di Sma Negeri 13 Makassar', *Inspiratif Pendidikan*, 10.2 (2021), p. 104, doi:10.24252/ip.v10i2.26464
- Raihan, 'Penerapan Reward Dan Punishment Dalam Peningkatan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Terhadap Siswa SMA Di Kabupaten Pidie The Implementation of Rewards and Punishments within The Islamic Religious Education Learning in SMA (Public Senior High School', *DAYAH: Journal of Islamic Education*, 2.1 (2019), pp. 115–30
- Rustam, Wanti, and Amalia Rizki Pautina, 'Penerapan Reward Dan Punishment Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Di Sdn 28 Kota Selatan Kota Gorontalo', *Educator (Directory of Elementary Education Journal)*, 1.2 (2020), pp. 55–77, doi:10.54045/educator.v1i2.191
- Saputra, Nanda, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*
- SUPRAYITNO, EKO, 'Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Di Kelas Ix.B Smp Negeri 1 Jayapura', *TEACHER : Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru*, 3.1 (2023), pp. 63–69, doi:10.51878/teacher.v3i1.2181
- 'Undang-Undang Republik Indonesia 2003', *Zitteliana*, 19.8 (2003), pp. 159–70