
**PENGARUH PEMBERIAN REWARD DAN PUNISHMENT TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS
VI TAHUN AJARAN 2018/2019**

Qomariyah¹

¹Program Studi Untuk Guru dan Pendidikan Sekolah Dasar,
Abdurrachman Saleh Universitas Situbondo
E-mail: qomariyah@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian dilakukan di SDN 1 Mlandingan Wetan. SD tersebut dipilih karena ingin menyelesaikan masalah pembelajaran IPS yang diketahui terdapat anggapan mata pembelajaran yang membosankan atau menjenuhkan, untuk itu penelitian yang dilakukan pada SDN 1 Mlandingan Wetan mempunyai tujuan untuk mengetahui pengaruh pemberian reward dan punishment terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VI di SDN 1 Mlandingan Wetan. Untuk mengetahui pengaruh tersebut, maka peneliti menguji hasil angket motivasi belajar menggunakan uji product moment pearson dan dapat diketahui pengaruh yang signifikan. Metode yang digunakan untuk penelitian ini adalah kuantitatif. Adapun variabel bebasnya pengaruh pemberian reward dan punishment sedangkan variabel terikatnya yaitu motivasi belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh pemberian reward dan punishment atau sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa Di SDN 1 Mlandingan Wetan Kecamatan Bungatan Kabupaten Situbondo Semester satu atau Ganjil Tahun Ajaran 2018/2019. Dibuktikan dengan hasil penilaian yang didapat dari hasil angket motivasi belajar. Untuk peneliti selanjutnya sebaiknya harus memperhatikan hasil dari angket motivasi belajar siswa yang akan diberikan kepada siswa agar bisa termotivasi dalam belajar didalam kelasnya.

Kata Kunci: reward, punishment dan motivasi belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu hal yang sangat penting bagi manusia sehingga tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia baik dalam masyarakat, bangsa, dan negara. Pembelajaran adalah suatu proses secara sadar dilakukan oleh individu maupun kelompok untuk mengubah pengetahuan dan sikap yang awalnya tidak bisa menjadi bisadalam sepanjang hidupnya. Dalam proses belajar mengajar yaitu terdapat stimulus dan respon (guru dan siswa) tujuan siswa belajar sedangkan guru mengajar sehingga dapat merubah yang namanya tingkat pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan yang sesuai dengan kurikulum sekarang dalam membentuk perubahan tingkah laku pada diri siswa harus melalui proses mengajar. Tujuan proses mengajar tersebut melalui pendidikan bukan hanya untuk merubah sikap pada siswa akan tetapi untuk meningkatkan wawasan dan keterampilan siswa.

Setiap aspek dalam kehidupan manusia banyak sekali perubahan yang sangat berbeda dengan kehidupan sebelumnya karena perubahan tersebut membutuhkan sumber daya manusia yang berkualitas, diantaranya sistem pendidikan khususnya ilmu yang terdapat di pembelajaran IPS yang lebih berarti dalam perubahan yang terjadi terus menerus pada kehidupan sosial mengisyaratkan IPS harus senantiasa dalam melakukan langkah pengembangan. Dalam pendidikan ilmu sosial (IPS) banyak pandangan yang muncul seputar permasalahan terdapat di sekolah-sekolah dan bisa kita pelajari diantaranya, pendekatan yang bisa dilakukan oleh seorang guru.

Permasalahan dalam hal tersebut pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) menjadi tidak optimal lagi dan sangat berdampak pada motivasi belajar siswa, maka harus diberi jalan keluar untuk permasalahan tersebut. Pendekatan dan metode yang bervariasi sangat penting bagi guru untuk mengatasi suatu masalah yang dialami oleh siswa seperti rasa bosan dan jenuh atau lingkungan yang kurang memadai sehingga tidak dapat mendukung. Maka dari itu guru harus memberi cara atau ide supaya siswa lebih senang lagi dan tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran, motivasi merupakan pelaksanaan yang melaksanakan teknis, ketekunan seseorang akan tercapai suatu tujuannya. Motivasi merupakan kemauan seseorang untuk melakukan sesuatu agar tercapai

kemauannya tersebut, didalam diri orang yang mempunyai motivasi maka dari itu kemauanlah yang diutamakan dalam untuk menuju kesuksesan.

Pemberian pujian atau hadiah adalah suatu tindakan yang dilakukan oleh seorang guru kepada seseorang yang bersikap baik dan disiplin. Hal ini sangat berhubungan dengan motivasi dan penerapan afektif dan psikomotorik pada anak, ada tiga fungsi dalam reward penting dalam mengajari anak berperilaku atau sikap yang disetujui secara umum (sosial). Pertama adalah memiliki nilai pendidikan, kedua pemberian hadiah (reward) harus menjadi motivasi bagi anak yang memiliki perilaku sesuai dengan harapan guru, ketiga untuk memperkuat perilaku yang disetujui secara sosial dan kalau tidak ada reward akan berkurang kemauan seorang untuk melakukan sesuatu, sedangkan punishment diberikan pada seseorang yang melanggar aturan yang sudah menjadi aturan oleh guru. Banyak guru yang memberikan ancaman berupa kekerasan atau pukulan sebagai bentuk hukuman (punishment) dengan tujuan untuk memperbaiki sikap dan kedisiplinan anak didik. Reward merupakan ganjaran, hadiah, atau imbalan yang diberikan ketika seorang anak melakukan sesuatu yang hal yang baik, dan yang telah berhasil mencapai sebuah tahap perkembangan tertentu, atau tercapainya sebuah target. model ini bisa mengasosiasikan perbuatan dan kelakuan seseorang dengan perasaan bahagia, senang, dan biasanya anak tersebut dapat meningkatkan sikap dan kedisiplinan untuk melakukan suatu perbuatan yang baik secara berulang-ulang. (Aris, 2014)

Reward (hadiah) maupun pemberian punishment (hukuman) diterapkan oleh guru sebagai bentuk perhatian penguatan, stimulus dalam mendidik dan mengajari siswa. dalam teori pembelajaran di kenal dengan istilah Law of effect perilaku yang bersifat menyenangkan cenderung untuk diulang atau dipertahankan artinya seorang anak diharapkan untuk melakukan hal yang sangat baik sehingga menghasilkan yang baik juga dan bersikap yang baik, sedangkan perilaku yang menimbulkan efek tidak menyenangkan cenderung untuk ditinggalkan atau tidak dilakukan kembali (Sriyanti, dkk, 2009:72).

Pada penelitian ini reward yang diberikan berupa medali penghargaan, sedangkan punishment yang diberikan berupa hukuman melakukan menjawab pertanyaan dari seorang guru, Metode pembelajaran berupa hadiah dan hukuman reward merupakan hadiah yang diberikan karena prestasi seseorang. punishment

adalah hukuman diberikan untuk seseorang yang melakukan kesalahan yang dilakukan dengan sengaja atau seseorang telah melakukan suatu pelanggaran, kejahatan, dan kesalahan.

pembelajaran aktif dan siswa termotivasi didalam proses pembelajaran berlangsung. dan di sekolah harus membuat aturan- aturan yang berhubungan dengan tata tertib sekolah yang harus di patuhi oleh seluruh siswa-siswa agar berlaku yang namanya kedisiplinan sekolah. Siswa adalah anak-anak yang secara khusus diserahkan oleh kedua orang tuanya untuk mengikuti proses pembelajaran yang diselenggarakan di sekolah, dengan bertujuan untuk menjadi manusia yang berilmu berpengetahuan, berketerampilan, berpengalaman, berkepribadian, berakhlak mulia, dan mandiri.

Motivasi berasal dari kata "motif". biasanya motif diartikan sebagai daya penggerak yang ada di dalam diri seseorang untuk melakukan aktifitas sehari-hari demi tercapainya suatu tujuan. jadi motivasi dari diri sendiri sangatlah penting bagi kehidupan manusia karena dapat menunjang dari kemauan diri sendiri, motif dapat diartikan sebagai suatu kondisi internal didalam diri sendiri (kesiapsiagaan).

Menurut Mc Donald (2000), motivasi adalah perubahan energy pada diri sendiri yang ditandai dengan munculnya perasaan dengan didahului adanya tanggapan terhadap adanya tujuan. Dari pengertian yang dikemukakan oleh Mc Donald, yang terkandung dalam 3 elemen/ciri pokok dalam motivasi, motivasi dirangsang, karena adanya tujuan dalam kehidupan.

Pada hakikatnya, motivasi dibagi menjadi dua bagian, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik dengan penjelasan sebagai berikut:

a. Motivasi intrinsik yaitu motivasi ini timbul dari dalam diri individu sendiri (berdasarkan kemauan diri sendiri) tanpa ada paksaan ataupun dorongan dari orang lain. b. Motivasi ekstrinsik yaitu motivasi ini timbul sebagai akibat pengaruh dari luar individu, bisa berupa karena ajakan, suruhan, atau dorongan dari orang lain, sehingga dengan keadaan demikian siswa mau belajar jadi dalam motivasi ini berperan penting dalam menjalani proses belajar siswa di sekolah.

Wittaker (2009:12) "Learning may be defined as the process by which behavior originates or is altered through training or experience". artinya hasil yang diperoleh harus melauai tingkah laku dan pengalaman.

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah suatu pembelajaran yang menerapkan tata kehidupan atau menerangkan yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi, dan modifikasi yang diorganisasikan dari konsep-konsep dan keterampilan- keterampilan sejarah, geografi, sosiologi, antropologi, dan ekonomi. Berikut adalah pengertian IPS menurut para ahli:

Pada tahun 1993, NSCC merumuskan social studies sebagai berikut (Sapriya,2009:10): “social studies is the integrated study of the social science and humanities to promote civic competence.within the school program, social studies provides coordinated,systematic study drawing upon such disciplines as anthropology, archaeologi, economics, geography, history, law, philosophy, political, science, pscychology, religion, and sociology, as well as appropriate content from the humanities, mathematics, and natural science. The primary purpose of social studies is to help young people develop the ability to make informed and reasoned desicion for the public good as citizen of a culturally diverse, democratic society in an interdependent word”.

Hasil uraian diatas maka perlu dilakukan penelitian mengenai pengaruh pemberian reward dan punishment. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan Judul “pengaruh pemberian reward dan punishment terhadap motivasi

METODE PENELITIAN

Penelitian kuantitatif adalah pendekatan dalam penelitian dengan pengolahan dan penyajian data menggunakan metode statistika. Penelitian kuantitatif merupakan salah satu jenis kegiatan penelitian yang spesifikasinya terhadap bagian- bagian dan fenomena yang terjadi di sekolah serta hubungan- hubungannya.Tujuan penelitian kuantitatif adalah mengembangkan dan menggunakan model-model matematis, teori-teori dan atau hipotesis yang berkaitan dengan fenomena alam.

Penelitian ini merupakan jenis data penelitian dengan menggunakan metode survei yang ada disekolah. Digunakan untuk mendapatkan data tentang hal-hal yang dilakukan oleh subyek yang menjadi sasaran penelitian adalah siswa kelas V1yang berguna untuk memecahkan masalah. Penelitian ini menggunakan pendekatan korelasional yang bertujuan untuk mencari dan menganalisis data yang

valid atau mencari hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat. Dalam penelitian ini, terdapat variabel bebas yaitu reward dan punishment dan satu variabel terikat yaitu motivasi belajar siswa. (Iskandar, 2008 : 63)

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi adalah keseluruhan objek penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas enam SDN 1 Mlandingan Wetan dengan jumlah siswa 20.

Sampel adalah sebagian dari populasi atau perwakilan dari yang akan diteliti. Sedangkan sampel penelitiannya adalah seluruh siswa kelas VI.

Variabel Penelitian

- a. Variabel bebas, Reward dan Punishment
- b. Variabel terikat, Motivasi Belajar

Teknis Analisis Data

Analisis data adalah cara untuk mengelola data yang terkumpul sehingga dapat memberikan suatu kesimpulan yang dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah, yang nantinya dalam membuktikan apakah hipotesis yang diajukan diterima atau ditolak.

Metode pengumpulan data adalah suatu cara yang dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan hasil data sebagai sumber informasi utama yang relevan dan obyektif, dan di dasari oleh kumpulan data dan angket motivasi belajar siswa.

Teknik ini digunakan untuk mengungkap data tentang motivasi belajar siswa. Instrumen dapat digunakan penelitian ini melalui angket, yang diberikan kepada obyek penelitian yaitu siswa-siswa yang peneliti pilih selain angket peneliti juga menggunakan wawancara dan dokumentasi dengan mengajukan pertanyaan kepada guru kelas VI untuk mendapatkan informasi.

Angket dipakai untuk menyebut metode maupun instrument, jadi dalam menggunakan metode angket atau kuisioner instrumen yang dipakai adalah angket, jenis angket yang digunakan adalah angket langsung dan sekaligus menyediakan alternatif jawaban. Responden/siswa memberikan jawaban dengan memilih salah satu alternatif jawaban yang telah disediakan.

Kisi-kisi skala motivasi belajar siswa

variabel	Indikator	Deskrip tor
Motivasi belajar	1.1 Ketekunan dalam belajar 1.2 Ulet dalam mengahadapi kesulitan 1.3 Minat dan ketajaman dalam belajar 1.4 Berprestasi dalam belajar 1.5 Mandiri dalam belajar	Kehadiran dalam sekolah. Mengikuti dalam pembelajaran diruangan. Mengerjakan tugas rumah. Sikap terhadap kesulitan. Keinginan untuk berprestasi. Semangat dalam mengikuti pelajaran. Kualifikasi hasil. Penyelesaian tugas. Menggunakan kesempatan diluar kelas

a. Uji Validitas

Arikunto (2010 : 211) menyatakan bahwa validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan data yang didapat oleh peneliti atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid akan memiliki validitas tinggi, sebaliknya instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas yang rendah, sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

R_{xy} =Koefisien korelasi antara x dan y

N = Banyaknya subyek penelitian

$\sum x$ = Jumlah skor asli variabel x

$\sum y$ = Jumlah skor asli variable y

$\sum x^2$ = Jumlah kuadrat dari setiap asli variabel x

$\sum y^2$ = Jumlah kuadrat dari setiap data variabel y

$\sum xy$ = Jumlah hasil perkalian tiap-tiap skor asli dari x dan y

b. Uji Reliabilitas

Berdasarkan penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kepercayaan instrument, setelah melakukan uji validitas selanjutnya melakukan uji reabilitas dengan menggunakan rumus Alfa Cronbach sebagai berikut :

$$r_{11} = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum ab^2}{at^2} \right]$$

Keterangan :

r_{11} = reliabilitas instrumen
 k = banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal
 $\sum ab^2$ = jumlah varians butir
 at^2 = varians total

c. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diambil berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Untuk menghitung Uji normalitas penelitian ini menggunakan bantuan program komputer SPSS For Windows Reliase 14.0

d. Uji Hipotesis

Uji hipotesis peneliti menggunakan analisis korelasi product moment pearson untuk mengukur variabel apakah ada hubungan/pengaruh atau tidak, dengan jenis data keduanya adalah sama yaitu rasio atau interval berdistribusi normal, dengan rumus sebagai berikut:

HASIL PENELITIAN

a. Uji Validitas

Sebuah instrument dikatakan valid jika mampu mengukur apa yang hendak diukur dari variabel yang diteliti. Adapun hasil uji validitas dengan menggunakan bantuan aplikasi program microsoft office excel2010dapat disajikan dalam tabelberikut ini :

N	Nilai r hitung	Nilai r	Keterangan
1	3,55	2,08	Valid
2	4,31	2,08	Valid
3	3,55	2,08	Valid
4	4,31	2,08	Valid
5	4,28	2,08	Valid
6	3,54	2,08	Valid
7	4,11	2,08	Valid
8	3,55	2,08	Valid
9	3,54	2,08	Valid
10	4,31	2,08	Valid
11	3,54	2,08	Valid
12	4,11	2,08	Valid
13	0,39	2,08	Gugur
14	1,33	2,08	Gugur
15	0,30	2,08	Valid
16	4,71	2,08	Valid
17	0,08	2,08	Gugur
18	0,47	2,08	Gugur
19	4,11	2,08	Valid
20	3,54	2,08	Valid

Berdasarkan tabel di atas diketahui jika semua nilai tes mempunyai nilai t hitung $>$ r tabel maka butir soal tersebut dinyatakan VALID namun jika sebaliknya dinyatakan GUGUR. Dari hasil output di atas, diketahui nilai r hitung dari butir soal no 1 sampai no 20 terdapat 5angket dinyatakan GUGUR dan 15angket yang dinyatakan VALID.

b. Uji Rehabilitasi

Uji ini dapat mengetahui kekonsistenan alat ukur, dan untuk dipertanggung jawabkan jika alat tersebut di ukur kembali Adapun hasil reliabilitas ditampilkan dalam tabel berikut

No	Koefisien Reliabilitas	Keterangan
1	0,875462	Sangat Tinggi

c. Uji Normalitas

Hasil dari tabel diatas output SPSS tersebut, diketahui bahwa nilai signifikansi Asymp. Sig (2-tailed) sebesar 0,860 lebih besar dari 0,05. Maka sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas kolmogorov-smirnov diatas, dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Dengan demikian, asumsi atau persyaratan normalitas dalam model regresi sudah terpenuhi.

Kolmogorov-Smirnov(a)			
	Statisti	Df	Sig.
Nilai	.127	20	.200(*)

d. Uji Hipotesis

$$r_{xy} = \frac{\sum XY}{\sqrt{(\sum X^2)(\sum Y^2)}}$$

$$r_{xy} = \frac{2459}{\sqrt{(138)^2 \times (931225)^2}}$$

$$r_{xy} = \frac{2459}{\sqrt{19,044 \times 867,180}}$$

$$r_{xy} = \frac{2459}{\sqrt{16,514,575}}$$

$$r_{xy} = \frac{2459}{4,063812}$$

$$= 6,050$$

Besar nilai r	Interprestasi
Antara \pm 0,00 s/d \pm 0,20	Tidak ada pengaruh
Antara \pm 0,21 s/d	Pengaruh

+ 0,40	rendah
Antara± 0,41 s/d ± 0,60	Pengaruh sedang
Antara± 0,61 s/d ± 0,80	Pengaruh tinggi
Antara± 0,81 s/d ± 1,00	Pengaruh sempurna

Dari hasil penelitian didapat $r_{hitung} = 6,050$ dan $r_{tabel} = 0,444$ sehingga $r_{hitung} > r_{tabel}$ berarti H_a diterima ada pengaruh pemberian reward dan punishment terhadap motivasi belajar.

Luaran yang Dicapai

Pembahasan ini dilakukan mempertimbangkan temuan sebagai hasil-hasil penelitian dengan kajian teori maupun latar belakang yang telah dibahas pada bab sebelumnya. Tujuan penelitian ini untuk melihat pengaruh pemberian hadiah hukuman terhadap motivasi siswa. Untuk membuktikan kuat lemahnya pengaruh dan diterima tidaknya hipotesis yang diajukan dalam skripsi ini, maka dibuktikan dengan mencari nilai koefisien korelasi antar variabel yaitu penggunaan pemberian reward dan punishment dengan motivasi belajar, dalam hal ini penulis menggunakan rumus Product Moment Pearson. Rumus tersebut digunakan untuk mengetahui tingkat pengaruh pemberian reward dan punishment terhadap motivasi belajar siswa.

Berdasarkan tabel output SPSS tersebut, diketahui bahwa nilai signifikansi Asymp. Sig (2- tailed) sebesar 0,860 lebih besar dari 0,05 sudah terpenuhi.

Temuan-Temuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan dalam penelitian ini, uraian tentang pembahasan temuan penelitian ini menguraikan tentang:

1. Pemberian reward dan punishment terhadap siswa kelas VI SDN 1 MlandinganWetan.
2. Penggunaan pemberian reward dan punishment motivasi belajar siswa kelas VI siswa dilihat dari motivasi belajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan sebagai berikut:

Dari hasil analisis data, pada mata pelajaran IPS kelas VI Tahun ajaran 2018-2019. Diketahui bahwa hasil yang didapat dari perhitungan uji-r yaitu $t_{hitung} = 6,050$ dan $t_{tabel} = 0,444$ sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ berarti H_0 diterima ada pengaruh tinggi dalam pemberian reward dan punishment terhadap motivasi belajar siswa. Berdasarkan kriteria pengujian untuk daerah penerimaan dan penolakan hipotesis adalah Tolak H_0 dan H_a jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ serta terima H_0 dan tolak H_a jika $t_{hitung} < t_{tabel}$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pemberian reward dan punishment terhadap motivasi belajar siswa kelas VI pada mata pelajaran IPS Tahun ajaran 2018-2019.

DAFTAR PUSTAKA

- Idehidup.com, 2015.20 Cara Meningkatkan Motivasi Semangat Belajar. Diakses pada tanggal 25.
- Mardiyana Riry. 2012. Pakar Pendidikan Vol 10 N 2. Hlm 151-162 Diakses pada tanggal 27.
- Pidarta Made Dr. Prof. 2103. Landasan Pendidikan Stimulus Ilmu Bercorak Indonesia Jakarta: Rineka Cipta.
- Shoimin Aries. 2014. 68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: Pustaka ELBA.
- Suyanto. Ph. D. 2013. Menjadi Guru Profesional. Hlm 60
- Yana Dewi. @Yahoo.co.id, 2014. Jurnal Ilmiah Pendidikan Sekolah Dasar FKIP Unsyiah. Diakses pada tanggal 27

