

Pengaruh Reward dan Punishment terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di SMP Yasidik Parakansalak

Heru Khaerudin

Universitas Muhammadiyah Sukabumi

INFO ARTICLES

Key Words:

Reward, Punishment, Motivasi, Matematika



This article is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

Abstract: *The purpose of this study was to determine the magnitude of the effect of giving reward and punishment to the motivation to learn mathematics in students of the Yasidik Parakansalak Middle School in Sukabumi Regency. The research used is a quantitative method with a number of samples. The data collection method used in this study is a questionnaire (questionnaire) with a Likert scale instrument. While the data analysis used is multiple linear regression analysis to determine the effect of giving rewards and punishments to student learning motivation both partially and simultaneously. Reward with the results of the regression coefficient analysis obtained a positive result of 0.422 which means there is an effect of reward on student learning motivation, while. Punishment with the results of the regression coefficient obtained a negative result of -0.193 which means it is not significant for learning motivation. But if both (reward and punishment) are tested together with the results of 10.506 which means that simultaneously reward and punishment has a positive and significant effect on student learning motivation.*

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui besarnya pengaruh pemberian *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar mata pelajaran matematika siswa SMP Yasidik Parakansalak Kabupaten Sukabumi. Penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan sampel sebanyak rang. Metode pengambilan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner (angket) dengan instrument skala likert. Sedangkan analisis data yang digunakan adalah analisis regresi linier berganda untuk mengetahui pengaruh pemberian *reward* (ganjaran) dan *punishment* (hukuman) terhadap motivasi belajar siswa baik secara parsial maupun secara simultan. Reward dengan hasil analisis koefisien regresi diperoleh hasil yang positif sebesar 0.422 yang berarti ada pengaruh reward terhadap motivasi belajar siswa, sedangkan. Punishment dengan hasil analisis koefisien regresi diperoleh hasil yang negatif sebesar -0.193 yang berarti tidak signifikan terhadap motivasi belajar. Namun jika keduanya (reward dan punishment) diujikan bersama-sama dengan hasil 10.506 yang berarti secara serempak reward dan punishment berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa.

Correspondence Address: Jln. R Syamsudin S.H No. 50, Cikole, Kota Sukabumi, Jawa Barat, Indonesia, 43113. E-mail: heruwemeran@gmail.com

Copyright: Khaerudin, H. (2019)

Competing Interests Disclosures: The authors declare that they have no significant competing financial, professional or personal interests that might have influenced the performance or presentation of the work described in this manuscript.

PENDAHULUAN

Pendidikan pada dasarnya merupakan proses untuk membantu manusia mengembangkan potensi diri untuk menghadapi perubahan yang terjadi dalam rangka pembangunan manusia seutuhnya. Dalam pendidikan khususnya bidang pengajaran terdapat masalah yang kompleks di mana banyak faktor yang mempengaruhinya. Adapun faktor tersebut antara lain terletak pada peran guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Di mana guru memegang peran penting dalam menyajikan materi pembelajaran. Proses pembelajaran yang dilaksanakan guru berkaitan juga dengan penentuan metode yang tepat. Penentuan metode pembelajaran yang akan digunakan untuk menyampaikan bahasan dalam setiap mata pelajaran harus relevan. Salah satunya adalah seorang guru dapat menggunakan metode reward dan punishment dalam proses pembelajaran untuk memotivasi para peserta didiknya.

Reward artinya ganjaran, hadiah, penghargaan atau imbalan. Reward sebagai alat pendidikan diberikan ketika seorang anak melakukan sesuatu yang baik, atau telah berhasil mencapai sebuah tahap perkembangan tertentu, atau tercapainya sebuah target. Dalam konsep pendidikan, reward merupakan salah satu alat untuk menambah motivasi para peserta didik. Metode ini bisa mengasosiasikan perbuatan seseorang dengan perasaan bahagia, senang dan biasanya akan membuat mereka melakukan sesuatu perbuatan yang baik secara berulang-ulang. Dalam agama Islam reward terbukti dengan adanya pahala. Allah SWT akan melipat gandakan pahala bagi siapa saja yang berbuat kebaikan termasuk dalam hal memberi reward, ini dikarenakan kita telah berbuat baik pada siswa dengan memberi hadiah yang dapat menyenangkan hatinya. Selain motivasi, reward juga bertujuan agar seseorang menjadi giat lagi usahanya untuk memperbaiki atau meningkatkan prestasi yang telah dicapainya (Kosim, 2008:1)

Sementara punishment diartikan sebagai hukuman atau sanksi. Punishment biasanya dilakukan ketika apa yang menjadi target tertentu tidak tercapai, atau ada perilaku siswa yang tidak sesuai dengan norma-norma yang diyakini oleh instansi sekolah. Jika reward merupakan bentuk reinforcement yang positif, maka punishment sebagai bentuk reinforcement yang negatif, tetapi kalau diberikan secara tepat dan bijak bisa menjadi alat motivasi. Peristiwa yang terjadi pada saat ini adalah bagian dari pengalaman anak sejak dini. Dimaksudkan bahwa pengalaman di masa ini memegang peran penting dalam sejarah kehidupan seseorang karena lewat pengalaman itulah dapat terbentuknya kepribadian pada diri anak di masa yang akan datang. Mengingat pentingnya suatu pemahaman anak terhadap diri dan lingkungannya mengharuskan orang tua serta pendidik untuk berhati-hati dalam menanamkan nilai-nilai terhadap anak. Oleh sebab itu, pemberian reward dan punishment diharapkan mampu memberikan keseimbangan untuk anak agar tidak menjadi tergantung pada reward saja.

Banyak yang menentukan keberhasilan siswa dalam pendidikan, salah satunya melalui perbaikan proses pembelajaran. Guru sebagai komponen yang terlibat langsung dalam interaksinya dengan siswa seharusnya menguasai materi dengan baik, mampu menggunakan strategi atau metode yang tepat serta mengenal karakteristik materi dan siswa. Motivasi merupakan bagian penting yang perlu mendapatkan perhatian dari guru sebagai pendidik maupun orang tua. Seorang siswa dapat terdorong untuk melakukan kegiatan karena mereka mempunyai motivasi. Siswa yang mempunyai motivasi yang tinggi akan berusaha untuk mencapai tujuan belajarnya, motivasi siswa tercermin pada gairah dan semangat belajar serta keinginan untuk mencapai prestasi belajar.

Dari pengalaman yang penulis ketahui, dalam pembelajaran masih dijumpai siswa yang banyak diam, tidak aktif meski sudah memakai kurikulum 2013, dimulai dari malas berdiskusi dan bermalas-malasan untuk membaca. Hal yang demikian ini menunjukkan rendahnya motivasi dari siswa dalam proses pembelajaran. Dengan diberikannya reward dan punishment diharapkan dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa. Adapun tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pemberian reward dan punishment terhadap motivasi belajar siswa.

METODE

Pada penelitian ini, metode yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Dengan sampel sebanyak 68 siswa dari total populasi 270 siswa, dengan metode random sampling. Instrumen yang digunakan peneliti ialah daftar pertanyaan dalam angket yang diberikan kepada siswa yang terpilih sebagai sampel. Setelah hasil angket terkumpul, selanjutnya akan dianalisis dengan uji regresi linear berganda untuk melihat seberapa besar pengaruh dari reward and punishment terhadap motivasi belajar siswa

HASIL

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan Uji regresi linear berganda, untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dari reward terhadap motivasi belajar, punishment terhadap motivasi belajar dan reward and punishment bersamaan terhadap motivasi belajar dengan sampel sebanyak 68 orang. Adapaun hasilnya adalah sebagai berikut.

Tabel 1 Rekapitulasi Uji t Reward, Punishment dan Motivasi Belajar

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	30.976	4.504		6.878	.000
	REWARD	.422	.095	.477	4.424	.000
	PUNISHMENT	-.193	.144	-.144	-1.336	.186

a. Dependent Variable: MOTIVASI

Pengujian pengaruh *Reward* (X_1) terhadap Motivasi (Y) bila variabel yang lain dianggap konstan. Dimana H_0 menyatakan bahwa variabel *Reward* (X_1) tidak berpengaruh terhadap variabel Motivasi (Y) dan H_a bahwa variabel *Reward* (X_1) berpengaruh terhadap Motivasi (Y). Kemudian menentukan nilai t tabel dengan menggunakan $\alpha = 5\%$ dengan uji satu sisi = 0.05 dengan tingkat kebebasan (df) = $n - k - 1 = 68 - 2 - 1 = 65$ maka diperoleh nilai t tabel : 1.658 Sedangkan nilai t hitung sebesar 4.424. Dengan melihat besarnya t hitung = 4.424 dan nilai t tabel = 1.658 dimana nilai t hitung > t tabel atau $4.424 > 1.658$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Berarti H_a yang menyatakan ada pengaruh antara *Reward* (X_1) terhadap Motivasi (Y) dapat diterima.

Pengujian *Punishment* (X_2) terhadap Motivasi (Y) jika variabel yang lain dianggap konstan. Dimana H_0 menyatakan bahwa variabel *Punishment* (X_2) tidak berpengaruh terhadap variabel Motivasi (Y) dan H_a menyatakan bahwa variabel *Punishment* (X_2) berpengaruh terhadap variabel Motivasi (Y). Kemudian menentukan nilai t tabel dengan menggunakan $\alpha = 5\%$ dengan uji satu sisi = 0.05 dengan tingkat kebebasan (df) = $n - k - 1 = 68 - 2 - 1 = 65$ maka diperoleh nilai t tabel : 1.658 sedangkan nilai t hitung sebesar: -1.336. Dengan melihat besarnya t hitung = -1.336 dan nilai t tabel = 1.658 dimana nilai t hitung < t tabel atau $-1.336 < 1.658$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Berarti H_a yang menyatakan ada pengaruh antara *Punishment* (X_2) terhadap Motivasi (Y) ditolak.

Tabel 2 Analisis Regresi (Uji F)

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Regression	793.759	2	396.879	10.506	.000 ^b
Residual	2455.477	65	37.777		
Total	3249.235	67			

a. Dependent Variable: MOTIVASI

b. Predictors: (Constant), PUNISHMENT, REWARD

Pada hipotesis H_0 menyatakan bahwa *Reward* (X_1) dan *Punishment* (X_2) secara serempak tidak berpengaruh terhadap Motivasi (Y), dan H_a menyatakan bahwa *Reward* (X_1) dan *Punishment* (X_2) secara serempak berpengaruh terhadap Motivasi (Y). Kemudian menentukan F tabel dengan menggunakan tingkat keyakinan $\alpha = 5\%$ dengan tingkat kebebasan (df) = (k); ($n-k$) - 1 = (2); (68 - 2) - 1 = 2 ; 65 maka diperoleh nilai F tabel = 0.313 sedangkan nilai F hitung sebesar 10.506. Dengan melihat besarnya nilai F hitung = 10.506 dan nilai F tabel = 0.313 dan dimana nilai F hitung > F tabel atau 10.506 > 0.313 dan F hitung terletak pada daerah terima, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, berarti H_a menyatakan bahwa *Reward* (X_1) dan *Punishment* (X_2) secara serempak berpengaruh terhadap Motivasi diterima. Dan juga nilai signifikan 0.000 lebih kecil dari $\alpha = 0.05$. Maka hasil pengujian pada variabel *Reward* (X_1) dan *Punishment* (X_2) secara serempak berpengaruh positif dan signifikan terhadap Motivasi Belajar (Y).

Tabel 3 Nilai Adjusted R Square

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.494 ^a	.244	.221	6.146

a. Predictors: (Constant), PUNISHMENT, REWARD

Dapat dilihat bahwa nilai *Adjusted R Square* sebesar 0.244 artinya bahwa secara bersama-sama variabel independen yaitu *Reward* (X_1), *Punishment* (X_2) mempunyai pengaruh terhadap Motivasi Belajar (Y) sebesar 24.4% dan sisanya 75.6% adalah kontribusi dari faktor-faktor lain atau di luar variabel penelitian ini.

PEMBAHASAN

Motivasi belajar memegang peran yang sangat penting dalam pencapaian prestasi belajar. Motivasi menurut Wlodkowsky dalam Sugihartono (2007:78) ”merupakan suatu kondisi yang menyebabkan atau menimbulkan perilaku tertentu dan yang memberi arah dan ketahanan pada tingkah laku tersebut”. Fungsi motivasi pada hakekatnya agar siswa mampu mendorong dirinya untuk mencapai tujuan sesuai dengan arah perbuatannya, serta mampu menyeleksi perbuatan yang dilakukan dalam memanfaatkan kegiatan belajar di sekolah.

Sardiman (2005:85) mengatakan bahwa fungsi motivasi dalam belajar ada tiga yaitu mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi, menentukan arah perbuatan, yakni kearah tujuan yang hendak dicapai, dan menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut. Dari pendapat tersebut, jelas bahwa motivasi memiliki fungsi yang penting dalam belajar. Seseorang berbuat sesuatu usaha karena adanya motivasi, motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik pula. Dengan kata lain bahwa dengan adanya pendorong yang positif dan usaha yang tekun dalam belajar akan membawa hasil yang memuaskan dalam prestasi.

Salah satu yang dapat memicu munculnya motivasi belajar ialah dengan diberikannya reward and punishment yang tepat terhadap siswa. Reward dan punishment menjadi hal penting

dalam kegiatan pembelajaran karena siswa dapat termotivasi, semakin giat dan aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Adapun saran yang diberikan ketika memberikan reward and punishment, guru diharapkan bisa memberikan reward ataupun punishment yang lebih kreatif dan mendidik.

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemberian reward berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa, pemberian reward tidak berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa dan pemberian reward and punishment secara bersamaan memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji Tuhan Yang Maha Esa, atas kehadiran rahmatnya penulis dapat menyelesaikan artikel dengan judul: Pengaruh Reward dan Punishment Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika di SMP Yasidik Parakansalak

Ucapan terimakasih dari penulis kepada Ibu Pujia Siti Balqis, S.Si., M.Pd , sebagai pembimbing yang telah membantu penulisan artikel ini. Serta ucapan terimakasih kepada:

- Ibu Yanti Mulyanti, M.Pd , selaku Ketua Prodi Pendidikan Matematika Universitas Muhammadiyah Sukabumi
- SMP Yasidik Parakansalak yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian
- Kedua orang tua yang senantiasa memberikan dukungan dan do'a
- Teman-teman seperjuangan yang selalu membantu, memberikan kritik dan saran dalam penyusunan artikel ini.

Akhir kata penulis menyadari bahwa dalam penulisan artikel ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis memohon saran dan kritik yang membangun dan semoga artikel ini bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad Bahril Faidy (2014), *Hubungan pemberian reward dan punishment dengan motivasi belajar pendidikan kewarganegaraan siswa kelas XI SMA negeri 1 Ambunten kabupaten Sumenep: Jurnal Kajian modal dan kewarganegaraan* Volume 2 No. 2.
- Rusdiana Hamid, (2006), *Reward dan Punishment dalam perspektif pendidikan Islam, Kalimantan:Ittihad jurnal koperasi wilayah XI*, Volume 4 No. 5 April 2006.
- Wulandari, Ika Suci. (2014), *Pengaruh pemberian Reward dan 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 2 No. 3.
- Burhan, bungin. (2004). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Surabaya: Permada Media.
- Haryadi, Sugeng. (1996). *Perkembangan Siswa*. Semarang: IKIP Semarang.

- Iqbal, Hasan. (2006). *Analisis Data Penelitian dengan Statistik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mulyasa. (2011). *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Riduwan. (2008). *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Slameto. (1995). *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana. (2002). *Metode Statistika*. Bandung: Tartiso.
- Sugiyono, (2017). *Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Suryani, Hamidah. (2017). *Statistika Terapan Dasar*. Bekasi: CV. Nurani