

Hubungan Pemberian *Reward* dan *Punishment* terhadap Motivasi Belajar siswa kelas V SDN 24 Batangase, Kecamatan Mandai, Kabupaten Maros.

The Relationship of the Provision of *Reward* and *Punishment* on the Students Learning Motivation in class V SDN 24 Batangase, Mandai District, Maros Regency

Amaliah Ramadani, Andi Makkasau, Erma Suryani Sahabuddin

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

Amheldonggo@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif non-eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara pemberian *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar siswa kelas V SDN 24 Batangase, Kecamatan Mandai, Kabupaten Maros. Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu Bagaimana gambaran pemberian *reward* dan *punishment*. Bagaimana gambar motivasi belajar siswa dan apakah terdapat hubungan pemberian *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar siswa kelas V SDN 24 Batangase, Kecamatan Mandai, Kabupaten Maros. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pemberian *reward* dan *punishment* sedangkan variabel terikat adalah motivasi belajar. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 24 Batangase, Kecamatan Mandai, Kabupaten Maros yang terdiri dari tiga kelompok kelas, sedangkan penentuan sampelnya menggunakan *total sampling* yakni dengan jumlah sampel seluruh kelas V SDN 24 Batangase yang berjumlah 82 siswa. Data hasil penelitian diperoleh dengan membagikan angket *reward* dan *punishment* dan angket motivasi belajar kepada siswa. Teknik dan prosedur pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu statistik deskriptif dan statistik inferensial. Hasil statistik deskriptif diperoleh dari hasil pembagian angket *reward* dan *punishment*, serta angket motivasi belajar dengan data berupa tabel distribusi. Hasil analisis statistik inferensial dengan melakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan *Uji Korelasi Pearson Product Moment*. Hasil statistik deskriptif menunjukkan bahwa pemberian *reward* dan *punishment* di kelas V dengan kategori baik Serta dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara pemberian *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar siswa kelas V SDN 24 Batangase, Kecamatan Mandai, Kabupaten Maros dengan tingkat hubungan yang sangat kuat.

Kata Kunci : *Reward, Punishment, Motivasi Belajar*

Abstract

This research is a non-experimental quantitative research that aims to determine whether there is a relationship between reward and punishment on the learning motivation of fifth grade students at SDN 24 Batangase, Mandai District, Maros Regency. The formulation of the problem in this study is how the picture of reward and punishment is given. How is the picture of student learning motivation and is there a relationship between giving reward and punishment to the learning motivation of fifth grade students at SDN 24 Batangase, Mandai District, Maros Regency. The independent variable in this study is the provision of rewards and punishments while the dependent variable is learning motivation. The population in this study were all fifth grade students of SDN 24 Batangase, Mandai District, Maros Regency which consisted of three class groups, while the determination of the sample used total sampling, namely the total sample of all fifth graders of SDN 24 Batangase which amounted to 82 students. The research data were obtained by distributing reward and punishment questionnaires and learning motivation questionnaires to students. Data collection techniques and procedures used are questionnaires and documentation. Data analysis techniques used are descriptive statistics and inferential statistics. Descriptive statistical results were obtained from the distribution of reward and punishment questionnaires, as well as a learning motivation questionnaire with data in the form of a distribution table. The results of inferential statistical analysis by testing the hypothesis using the Pearson Product Moment Correlation Test. The results of descriptive statistics show that the provision of rewards and punishments in class V is in good category. And it can be concluded that there is a significant relationship between giving rewards and punishments to the learning motivation of class V students at SDN 24 Batangase, Mandai District, Maros Regency with a very strong relationship level.

Keywords: *Reward, Punishment, Learning Motivation*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan pada hakekatnya merupakan usaha sadar yang mempunyai tujuan untuk menciptakan manusia yang bermutu serta membimbing peserta didik. Pendidikan merupakan usaha dalam mewujudkan cita-cita bangsa, seperti yang tercantum dalam pembukaan Undang-Undang Dasar 1945, ialah mencerdaskan kehidupan bangsa (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2003).

“Pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup”(Mudyahardjo, 2008). Maka dari itu, pendidikan adalah pengalaman manusia sebagai wadah dalam mengembangkan potensi dan kemampuan yang dimilikinya.

Proses penyelenggaraan pendidikan memiliki berbagai macam unsur dalam pelaksanaannya. Salah satu unsur tersebut yakni tenaga pendidik atau guru.

Salah satu tugas seorang guru yaitu melaksanakan pembimbingan seperti yang tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab XI Pasal 39 Ayat 2. Pembimbingan yang dilakukan oleh guru yaitu dengan cara membimbing peserta didik yang merupakan tanggung jawabnya dalam menangani kesulitan mereka. Salah satu hal yang cukup berarti dari kegiatan pembimbingan yakni pemberian motivasi.

Seorang guru bukan hanya mampu dalam menyampaikan materi pelajaran dengan baik, namun dia juga harus mampu memotivasi siswanya, karena memotivasi siswa merupakan tanggung jawab seorang pendidik. Syarif(t.t) dalam (Kusumah, 2011:28) “Memotivasi memang bukan segala-galanya,tapi segala-galanya ditentukan oleh motivasi”. Pernyataan tersebut memiliki makna bahwa motivasi mempunyai peranan yang berarti dalam kehidupan manusia. Guru dalam memotivasi para siswanya seringkali menggunakan metode pemberian *reward* (Hadiah) dan *punishment* (Hukuman) sebagai dorongan dan penguat yang berasal dari luar untuk mendorong tercapainya prestasi serta menjaga motivasi belajar peserta didik dalam belajarnya. Metode adalah cara atau langkah yang digunakan oleh guru dalam interaksi belajar

mengajar untuk mencapai suatu tujuan.(Amrah, Erma Suryani Sahabuddin, 2020). Kedua cara pemberian *reward* dan *punishment* tersebut dilatarbelakangi oleh konsep teori behavioristik dimana menurut teori behavioristik belajar merupakan perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon. Melalui pemberian *reward*, akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan dengan diberikan *punishment* ini diharapkan dapat menertibkan siswa yang mengganggu dalam proses belajar mengajar dan juga mampu bersifat mendidik dan menyadarkan peserta didik sehingga dapat menceah terjadi kembalinya perilaku siswa yang kurang menyenangkan.

Pemberian *reward* dan *punishment* merupakan dua bentuk alat pendidikan untuk memotivasi siswa. Pelaksanaan pemberian *reward* serta *punishment* merupakan strategi yang cukup efisien dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan dalam penelitian yang dilakukan oleh (Qorri, 2017) dengan judul“ Hubungan Pemberian *Reward* dan *Punishment* Dengan Motivasi Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Mit Nurul Islam Ngaliyan Semarang”. Dalam riset tersebut, hasil yang didapatkan yaitu terdapat hubungan yang cukup signifikan dengan adanya pemberian *Reward* dan *Punishment* terhadap motivasi belajar siswa .

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SDN 24 Batangase pada Januari 2021, peneliti melihat proses pembelajaran dan melakukan wawancara dengan kepala sekolah maupun guru-guru kelas V SDN 24 Batangase. Dalam wawancara tak terstruktur tersebut, penulis dapat memiliki gambaran awal mengenai keadaan pembelajaran maupun pelaksanaan pemberian *reward* dan *punishment* dalam sekolah tersebut khususnya pada kelas V. Dalam penelitian ini, peneliti akan menganalisis adakah hubungan pemberian *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar.

Berdasarkan uraian yang telah dijabarkan diatas. Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Hubungan Pemberian *Reward* dan *Punishment* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V SDN 24 Batangase Kecamatan Mandai Kabupaten Maros”.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Pengertian *Reward*

Reward (hadiah/ganjaran) dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia memiliki pengertian sebagai pemberian, ganjaran karena memenangkan suatu perlombaan; pemberian dalam bentuk kenang-kenangan, penghargaan, atau penghormatan; tanda kenang-kenangan mengenai suatu perpisahan; cendera mata. Shoimin (2014: 157) menyatakan “*Reward* sebagai alat pendidikan diberikan ketika seorang anak melakukan sesuatu yang baik, telah berhasil mencapai sebuah tahap perkembangan tertentu, atau tercapainya sebuah target”. Dalam pengertian tersebut, pengertian mengenai hadiah (*reward*) memiliki cakupan yang luas meliputi semua bidang. Khusus dalam bidang pendidikan, hadiah (*reward*) memiliki pengertian tersendiri.

Tujuan yang hendak dicapai dalam pemberian *reward* yaitu untuk lebih meningkatkan motivasi yang bersifat intrinsik dari motivasi ekstrinsik, dalam artian siswa melaksanakan perbuatan, hingga perbuatan yang dilakukan timbul dari kesadaran siswa itu sendiri. Usman Uzer Muh: 2006 membagi keterampilan dasar penerapan *reward* terdiri dari beberapa komponen, antara lain *reward* verbal dan *reward* non verbal.

2.2. Pengertian *Punishment*

Punishment (Hukuman) sebagai tindakan yang dijatuhkan kepada anak secara sadar dan sengaja sehingga menimbulkan nestapa. Hukuman diberikan apabila teguran dan peringatan tidak mampu untuk mencegah anak-anak dalam melakukan pelanggaran. Hukuman diberikan sebagai alat pendidikan dimana hukuman yang diberikan harus dapat mendidik dan menyadarkan peserta didik (Imron, 2012:169)

“*Punishment* (hukuman) biasanya dilakukan ketika apa yang menjadi target tertentu tidak tercapai, atau ada perilaku anak yang tidak sesuai dengan norma-norma yang diyakini oleh sekolah tersebut” (Shoimin:2014) Berdasarkan beberapa pengertian-pengertian tentang *punishment* (hukuman) diatas, maka dapat disimpulkan bahwa hukuman adalah suatu bentuk perbuatan yang kurang menyenangkan, yang diberikan kepada seorang atau sekelompok orang individu atas pelanggaran yang

dilakukan agar agar dapat mendidik siswa dan membuat siswa akan jera atas perbuatannya .

Tujuan pemberian *punishment* menurut Emile Durkheim(1990) didalam dunia pendidikan adalah sebagai pencegahan. Pendidik menghukum peserta didik tidak hanya agar anak tidak mengulangi kesalahannya, akan tetapi juga untuk mencegah agar anak lain tidak menirunya. M ngalim purwanto: 2006 membedakan macam-macam hukuman menjadi dua macam yaitu hukuman preventif dan hukuman represif sedangkan menurut Menurut (Abimanyu, Soli, 2008) menyebutkan beberapa bentuk hukuman (*punishment*) yang dapat diterapkan dalam pembelajaran, antara lain: hukuman presentasi, hukuman penghapusan, dan *time out*.

2.3 Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi belajar berasal dari dua kata, yaitu motivasi dan belajar. Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Dalam dunia pendidikan kedua kata tersebut sangat berpengaruh dan memiliki hubungan yang sangat berkesinambungan. Hamzah B Uno: 2010:3 menjelaskan “Istilah motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak dan berbuat. Motivasi dapat dibagi menjadi dua jenis, yakni motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik

“Belajar merupakan aktivitas yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan dalam dirinya melalui pelatihan-pelatihan atau pengalaman-pengalaman”(Baharuddin, et al:2015). Thorndike, salah satu seorang pendiri teori belajar tingkah laku, mengemukakan teorinya bahwa belajar adalah suatu proses interaksi antara stimulus dan respon/.

Definisi dari motivasi dan definisi dari belajar yang telah dirumuskan dapat ditarik kesimpulan bahwa motivasi belajar adalah suatu dorongan atau penggerak dalam proses pembelajaran agar nantinya siswa mampu menerima pembelajaran dengan baik sehingga tujuan pembelajaranpun mampu dicapai. motivasi itu sangat penting untuk disadari oleh pelakunya sendiri, Seseorang akan terhambat untuk menyelesaikan tugasnya apabila seseorang tersebut

tidak memiliki dan menyadari betapa pentingnya motivasi.

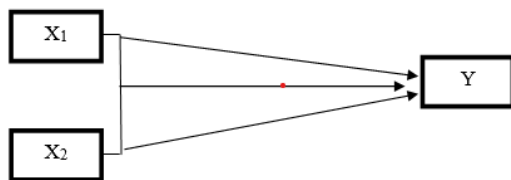
3. METODE PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif non eksperimen . Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *ex-post facto*. Jenis penelitian yang digunakan adalah *ex post facto* korelasi.

3.2 Desain Penelitian

Desain penelitian ini menggunakan model penelitian regresi linear berganda yang terdiri atas tiga variabel, variabel independen yaitu (X_1) pemberian *reward* (X_2) pemberian *punishment* dan satu variabel dependen (Y) yaitu motivasi belajar. Paradigma penelitian yang dibangun dalam penelitian ini adalah asosiatif dengan paradigma ganda dua variabel independent.



Keterangan :

X_1 : Pemberian *Reward*

X_2 : Pemberian *Punishment*

Y : Motivasi Belajar

→ : Garis Hubungan/Keterkaitan

3.3 Instrumen Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini akan melibatkan langsung peneliti dalam mengumpulkan, mengolah, serta menarik kesimpulan dari data yang diperoleh oleh peneliti. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket dan dokumentasi.

3.4 Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah berupa analisis deskriptif dan analisis inferensial. Adapun uji inferensial yang dilakukan yaitu uji normalitas, uji Linearitas dan uji hipotesis korelasi.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang menunjukkan hubungan pemberian *reward* dan *punishment* terhadap motivasi

belajar siswa kelas V di SDN 24 Batangase, Kecamatan Mandai, Kabupaten Maros akan dipaparkan pada bagian ini. Berdasarkan tujuan penelitian tersebut maka hipotesis akan di uji menggunakan *uji product moment*. Dalam mencari jawaban untuk pengujian hipotesis maka dilakukan pengumpulan data terkait ada atau tidaknya hubungan reward dan punishment terhadap motivasi belajar dengan menggunakan instrument angket. Berdasarkan hasil penelitian sebagai berikut :

1. Analisis Statistik Deskriptif

Dari hasil analisis data maka didapatkan hasil pengisian angket tentang pemberian *reward* seperti yang terlihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 1 Kategori Pemberian *Reward*

Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
81 – 100	43	52,44	Sangat Baik
62 – 80	39	47,56	Baik
44 – 61	0	0	Cukup
25 – 43	0	0	Kurang
Jumlah	82	100	

Sumber : Hasil olah data menggunakan SPSS 20.0

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa nilai pada variabel X_1 (pemberian *reward*) dengan frekuensi terbanyak terdapat pada kategori sangat baik dengan interval 81–100 dengan jumlah siswa sebanyak 43 orang. Maka dapat disimpulkan bahwa dalam pemberian *reward* termasuk kedalam kategori sangat baik dengan persentase sebesar 52,44%.

Dari hasil analisis data maka didapatkan hasil pengisian angket tentang pemberian *punishment* seperti yang terlihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 2 Kategori Pemberian *Punishment*

Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
81 – 100	40	48,78	Sangat Baik
62 – 80	42	51,22	Baik
44 – 61	0	0	Cukup
25 – 43	0	0	Kurang
Jumlah	82	100	

Sumber : Hasil olah data menggunakan SPSS 20.0

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa nilai pada variabel X_2 (pemberian *punishment*) dengan frekuensi terbanyak terdapat pada kategori

baik dengan interval 62-80 dengan jumlah siswa sebanyak 42 orang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dalam pemberian *punishment* termasuk kedalam kategori baik dengan persentase sebesar 51,22%.

Dari hasil analisis data maka didapatkan hasil pengisian angket tentang pemberian *reward* dan *punishment* seperti yang terlihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 3 Kategori Pemberian Reward dan Punishment

Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
162 – 200	33	40,24	Sangat Baik
125 – 161	49	59,76	Baik
87 – 124	0	0	Cukup
50 – 86	0	0	Kurang
Jumlah	82	100	

Sumber : Hasil olah data menggunakan SPSS 20.00

Berdasarkan tabel 4.3 diatas, dapat diketahui bahwa nilai pada variabel X (pemberian *reward* dan *punishment*) dengan frekuensi terbanyak terdapat pada kategori baik dengan interval 125–161 dengan jumlah siswa sebanyak 49 orang. Sehingga dapat diketahui bahwa dalam pemberian *reward* dan *punishment* termasuk kedalam kategori baik dengan persentase sebesar 59,7%.

2. Analisis Statistik Inferensial

1.) Uji Normalitas

Kriteria uji yang digunakan yaitu data yang terdistribusi, maka distribusi dinyatakan normal apabila nilai signifikan > 5% atau 0,05.

Tabel 4 Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		82
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	0E-7
	Std. Deviation	7.57078331
Most Extreme Differences	Absolute	.061
	Positive	.061
	Negative	-.052
Kolmogorov-Smirnov Z		.554
Asymp. Sig. (2-tailed)		.919

Sumber: Hasil Olah Data SPSS 20.0 for windows

Menunjukkan bahwa nilai signifikansinya yaitu sebesar 0,919 > 0,05 . Oleh karena nilai signifikan lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa variabel *Reward* dan *punishment* berdistribusi normal .

2.) Uji Linearitas

Pengujian Linieritas pada penelitian ini menggunakan *sig linierity* dan *sig deviation from linierity*. Variabel penelitian dikatakan mempunyai hubungan yang linier apabila *linierity* < 0,05 dan *deviation from linierity* > 0, .05.

Hasil uji linearitas *reward* terhadap motivasi belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 5 Hasil Uji Linearitas Pemberian Reward

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Motivasi * Reward	Between Groups	(Combined)	11687.504	28	417.411	4.478	.000
		Linearity	9519.820	1	9519.820	102.124	.000
		Deviation from Linearity	2167.684	27	80.285	.861	.657
	Within Groups	4940.557	53	93.218			
	Total	16628.061	81				

Sumber: Hasil Olah Data SPSS 20.0 for windows

Pada tabel di atas, menunjukkan bahwa nilai *sig linierity* adalah sebesar 0,000 < 0.05 dan nilai *sig deviation from linierity* adalah sebesar 0,657 > 0.05. Oleh karena nilai *sig linierity* lebih kecil dari 0,05 dan nilai *sig deviation from linierity* lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linear antara variabel *reward* dengan variabel motivasi belajar siswa.

Hasil uji linearitas *punishment* terhadap motivasi belajar siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 6 Hasil Uji Linearitas Pemberian Punishment

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Motivasi * Punishment	Between Groups	(Combined)	12971.854	30	432.395	6.031	.000
		Linearity	10034.029	1	10034.029	139.963	.000
		Deviation from Linearity	2937.825	29	101.304	1.413	.138
	Within Groups	3656.207	51	71.690			
	Total	16628.061	81				

Sumber: Hasil Olah Data SPSS 20.0 for windows

Menunjukkan bahwa nilai *sig linierity* adalah sebesar 0,000 < 0.05 dan nilai *sig deviation from*

linierity adalah sebesar 0,138 >0.05. Oleh karena nilai *sig linierity* lebih kecil dari 0,05 dan nilai *sig deviation from linierity* lebih besar dari 0,05 dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linear antara variabel *punishment* dengan variabel motivasi belajar siswa.

Hasil uji linearitas Pemberian *Reward* dan *Punishment* dengan motivasi belajar siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 7 Hasil Uji Linearitas Pemberian *Reward* dan *Punishment*

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Motivasi * Reward dan Punishment	Betwe en Groups	(Combined)	14729.844	39	377.688	8.357	.000
		Linearity	11983.857	1	11983.857	265.155	.000
		Deviation from Linearity	2745.987	38	72.263	1.599	.070
	Within Groups	1898.217	42	45.196			
	Total	16628.061	81				

Sumber: Hasil Olah Data SPSS 20.0 *for windows*

Berdasarkan hasil uji linieritas (Uji Anova Tabel) pada tabel di atas, menunjukkan bahwa nilai *sig linierity* adalah sebesar 0,000 <0.05 dan nilai *sig deviation from linierity* adalah sebesar 0,070 >0.05. Oleh karena nilai *sig linierity* lebih kecil dari 0,05 dan nilai *sig deviation from linierity* lebih besar dari 0,05 dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linear antara variabel *reward* dan *punishment* dengan variabel motivasi belajar siswa.

3.) Uji Hipotesis Korelasi

Jika kedua uji prasyarat telah terpenuhi maka untuk langkah selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis . Jika nilai signifikansi lebih kecil dari probabilitas 0,05 atau nilai r_{hitung} lebih besar dari nilai r_{tabel} maka dikatakan terdapat hubungan. Sebaliknya, jika signifikansi lebih besar dari probabilitas 0,05 atau nilai r_{hitung} lebih kecil dari nilai r_{tabel} maka disimpulkan tidak terdapat hubungan.

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji korelasi *Pearson Product Moment* untuk mengetahui hubungan *Reward* terhadap motivasi belajar siswa, Hubungan *Punishment* terhadap motivasi belajar siswa serta hubungan

reward dan *Punishment* terhadap motivasi belajar siswa. Hasil Uji Hipotesis dapat di lihat pada tabel berikut:

Tabel 8 Hasil Uji Hipotesis dengan tabel *Korelasi Product Moment*

Hubungan Variabel	r_{hitung}	r_{tabel}	Sig.
Reward terhadap Motivasi belajar	0,757	0,214	0,000
Punishment terhadap Motivasi belajar	0,777	0,214	0,000
Reward dan Punishment terhadap Motivasi belajar	0,849	0,214	0,000

Sumber: Hasil Olah Data SPSS 20.0 *for windows*

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa hubungan antara ketiga variabel diperoleh nilai r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} dan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, yaitu nilai signifikansi sebesar 0,000. Oleh karena itu, nilai r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} dan signifikan lebih kecil dari 0,05 dengan demikian dapat disimpulkan bahwa variabel *reward* dan *punishment* memiliki hubungan yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Maka H_a diterima dan H_0 ditolak.

4.2 Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis penelitian diketahui bahwa penelitian ini dilakukan selama kurang lebih 3 pekan yang dimulai pada tanggal 2 Juni-25 Juni 2021 di SDN 24 Batangase, Kecamatan Mandai, Kabupaten Maros. Sampel pada penelitian ini berjumlah 82 siswa kelas V. Sampel pada penelitian ini terdiri dari tiga kelompok kelas, yakni kelas VA 30 siswa, kelas VB sebanyak 26 siswa dan kelas VC berjumlah 26 siswa dengan jumlah keseluruhan 82 siswa. Angket yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang pemberian *reward* dan *punishment* dengan motivasi belajar siswa adalah angket berbentuk skala *likert*. Adapun jumlah item pertanyaan dalam instrument angket yang akan disebar adalah sebanyak 90 item pertanyaan, yakni 50 item pertanyaan tentang pemberian *reward* dan *punishment*, dan 40 item pertanyaan tentang motivasi belajar. Instrumen angket tentang *reward* dan *punishment* terdiri dari tiga aspek dan 6 indikator yang masing-masing setiap aspek terdiri dari dua indikator. Sedangkan aspek pada angket motivasi

belajar terdiri dari 6 aspek dan 8 indikator. Hasil dari data angket tersebut kemudian diberi skor pada masing-masing item pertanyaan lalu di olah dan dilakukan uji validitas, kemudian uji prasyarat sebelum dilakukannya pengujian hipotesis.

Dalam penelitian ini *reward* yang biasa guru berikan yakni *reward* yang berbentuk verbal berupa kalimat atau kata-kata seperti “wah benar”, “pekerjaanmu baik sekali”, “kamu pintar” dan juga *reward* dalam bentuk non verbal contohnya seperti ketika guru memberikan senyuman, anggukan, acungan jari, tepuk tangan, dengan cara mendekati, *reward* dengan cara sentuhan, memberikan hadiah, memberikan penghormatan, *reward* dengan memberikan kegiatan yang menyenangkan dan masih banyak lagi bentuk *reward* yang guru biasanya terapkan. Hasil penelitian gambaran pemberian *reward* menunjukkan bahwa pemberian *reward* di kelas V berada di kategori sangat baik dengan persentase sebesar 52,44%. Hasil pengolahan data deskriptif pada variabel pemberian *reward* yang sudah dijabarkan sebelumnya diketahui bahwa pemberian *reward* di kelas V SDN 24 Batangase, berada pada kategori sangat baik. Maka dapat disimpulkan bahwa pemberian *reward* di kelas V SDN 24 Batangase, Kecamatan Mandai, Kabupaten Maros berada dalam kategori sangat baik dengan interval 81-100 dan persentase sebesar 52,44% dengan frekuensi berjumlah 43 siswa.

Dalam penelitian ini hukuman yang biasa guru gunakan adalah hukuman represif, dan bentuk hukuman berupa hukuman penghapusan dan *time out*. Hukuman dalam bentuk hukuman represif, adalah hukuman yang dijatuhkan karena siswa tersebut telah melakukan pelanggaran, hukuman penghapusan contohnya ketika peneliti berada disekolah tersebut, peneliti tanpa sengaja melihat proses pembelajaran di salah satu kelas ketika mata pelajaran tematik, salah seorang siswa di hukum keluar kelas karena tidak mengerjakan PR, siswa tersebut harus mengerjakan PRnya diluar kelas, hukuman ini bertujuan agar siswa menjadi jera akan perbuatannya dan tidak akan mengulangnya.

.Hasil pengolahan data deskriptif pada variabel pemberian *punishment* yang sudah dijabarkan

sebelumnya diketahui bahwa pemberian *punishment* di kelas V SDN 24 Batangase, Kecamatan Mandai, Kabupaten Maros berada pada kategori baik dengan persentase sebesar 51,22%. Maka dapat disimpulkan bahwa pemberian *reward* di kelas V SDN 24 Batangase, Kecamatan Mandai, Kabupaten Maros berada dalam kategori baik dengan interval 62-80 dan persentase sebesar 51,22% dengan frekuensi berjumlah 42 siswa.

Pemberian *reward* dan *punishment* merupakan salah satu bentuk alat pendidikan untuk meningkatkan motivasi belajar dari luar. Dengan pemberian *reward* dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sedangkan dengan pemberian *punishment* diharapkan dapat menertibkan siswa atau mencegah terjadi kembalinya perilaku siswa yang kurang berkenan yang dapat mengganggu dalam kegiatan proses belajar mengajar. Hasil pengolahan data deskriptif pada variabel pemberian *reward* dan *punishment* yang sudah dijabarkan sebelumnya diketahui bahwa pemberian *reward* dan *punishment* di kelas V SDN 24 Batangase, dengan persentase sebesar 59,76%, hal ini dapat dilihat pada halaman 43. Maka dapat disimpulkan bahwa pemberian *reward* dan *punishment* di kelas V SDN 24 Batangase, Kecamatan Mandai, Kabupaten Maros berada dalam kategori baik dengan interval 125-161 dengan persentase sebesar 59,76% dan frekuensi berjumlah 49 siswa.

Motivasi dalam kegiatan belajar dapat diartikan sebagai suatu keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar. Motivasi belajar bisa timbul dari dalam diri siswa maupun dari luar diri siswa. Motivasi belajar yang berasal dari dalam diri siswa biasanya tumbuh karena adanya semangat yang berasal dari dalam diri sedangkan motivasi belajar yang berasal dari luar diri siswa biasanya muncul karena adanya rangsangan belajar yang berasal dari luar.

Motivasi yang sering peneliti lihat di SDN 24 Batangase khususnya pada kelas V, siswa siswi di kelas V tersebut terlihat lebih rajin mengerjakan tugas, tepat waktu mengumpulkan PR, terlihat aktif ketika pembelajaran, datang lebih awal kesekolah, dan bersemangat ketika mengikuti pembelajaran.

Pada analisis deskriptif motivasi belajar siswa dapat diketahui bahwa motivasi belajar siswa kelas V SDN 24 Batangase, Kecamatan Mandai, Kabupaten Maros, berada pada kategori sangat baik dengan persentase sebesar 54,88%. Jadi dapat diketahui bahwa motivasi belajar siswa berada pada kategori sangat baik dengan frekuensi sebanyak 45 orang siswa.

Pada variabel X (pemberian *reward* dan *punishment*) menunjukkan nilai signifikansi yang diperoleh dari hasil uji korelasi adalah sebesar 0,000 dimana $0,000 < 0,05$ dan nilai r_{hitung} sebesar 0,849 lebih besar dari r_{tabel} 0,214, , maka karena nilai signifikan kurang dari 0,05 dan nilai r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} maka ini menunjukkan bahwa pemberian *reward* dan *punishment* memiliki hubungan yang positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa, dan berada pada tingkat hubungan yang sangat kuat. Dari hasil pengujian hipotesis menggunakan uji korelasi pearson *product moment* menyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, dimana H_a diterima karena menunjukkan nilai signifikansi yang diperoleh antara variabel pemberian *reward* dan *punishment*(X) dan variabel motivasi belajar(Y) lebih kecil dari nilai alpha 0,05 dan nilai r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} .

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan pada bab IV, maka dapat dikemukakan kesimpulan dan saran sebagai berikut :

1. Pemberian *reward* dan *punishment* pada kelas V SDN 24 Batangase, kecamatan mandai kabupaten maros menerapkan *reward*(penghargaan) kepada siswa berupa *reward* verbal maupun non verbal, seperti pujian, penghormatan, hadiah, sentuhan, tanda penghormatan dan masih banyak lagi, serta berada pada kategori sangat baik, sementara untuk pemberian *punishment*(hukuman) diberikan kepada siswa berupa hukuman represif, penghapusan dan time out, dan berada pada kategori baik. Sedangkan keseluruhan kategorisasi pemberian *reward* dan *punishment* berada pada kategori baik.
2. Motivasi belajar siswa pada kelas V SDN 24 Batangase, seperti mengumpulkan tugas tepat waktu, datang lebih awal dan berani mengerjakan soal di papan tulis dan berada pada kategori sangat baik.
3. Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara pemberian *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar siswa dengan tingkat hubungan yang sangat kuat.

DAFTAR PUSTAKA

- Abimanyu, Soli, and S. L. L. S. (2008). *Strategi Pembelajaran 3 SKS*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Amrah, Erma Suryani Sahabuddin, M. H. (2020). *Pengaruh Penerapan Metode Storytelling Terhadap Keterampilan Berbicara Peserta Didik Kelas V SD Islam Athirah I Makassar*.
- Baharuddin, wahyuni, dan esa nur. (2015). *Teori belajar dan pembelajaran*. Ar-Ruzz Media.
- Emile durkheim. (1990). *Suatu Studi Teori dan Aplikasi Sosiologi Pendidikan*. erlangga.
- Hamzah B Uno. (2010). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Bumi aksara.
- Imron, A. (2012). *Manajemen Peserta Didik Berbasis Sekolah*. Bumi aksara.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2003). *Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003*. Kemendikbud.
- Kusumah, I. (2011). *Keajaiban Motivaksi: Rahasia Sukses Sang Juara*. Salamadani.
- M ngalim purwanto. (2006). *Ilmu Pendidikan Toretis dan Praktis*. Remaja Rosdakarya.
- Mudyahardjo, redja & N. (2008). *Pengantar Pendidikan Sebuah Studi Awal Tentang Dasar-Dasar Pendidikan Pada Umumnya Dan Pendidikan Di Indonesia*. *Jurnal Pekerjaan Sosial*, 3 no 1, 16–28.
- Qorri, A. ilfa. (2017). *Hubungan Pemberian Reward Dan Punishment Dengan Motivasi Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Mit Nurul Islam Ngaliyan Semarang Tahun Ajaran 2016 / 2017*. 123911052.
- Shoimin, A. (2013). *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2014*. Ar-Ruzz Media.
- Usman Uzer Muh. (2006). *Menjadi Guru Profesional*. PT Remaja Rosdakarya.