



## **Dampak Penerapan *Reward* dan *Punishment* Terhadap Semangat Belajar Siswa di MTs. Ira**

**Dhea Arsita<sup>1</sup>, Nadia Nazah<sup>2</sup>, Zaidan Kholis<sup>3</sup>, Abdul Fattah Nasution<sup>4</sup>**

<sup>1,2,3,4,5</sup>Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, Indonesia  
Jalan Williem Iskandar Pasar V Medan Estate, 20371

Email: [deaarsita29@gmail.com](mailto:deaarsita29@gmail.com)<sup>1</sup>, [nadianazah26@gmail.com](mailto:nadianazah26@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[zidahkholis01@gmail.com](mailto:zidahkholis01@gmail.com)<sup>3</sup>, [abdulfattahnasution@uinsu.ac.id](mailto:abdulfattahnasution@uinsu.ac.id)<sup>4</sup>

*Corresponding Author:* Abdul Fattah Nasution

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh antara pemberian *Reward* dan *Punishment* terhadap motivasi belajar siswa. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis Pre-Experimental Design dengan bentuk One-Shoot Case Study. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas IX sebanyak 39 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis uji-T. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pemberian *Reward* dan *Punishment* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari skor rata-rata angket motivasi pertemuan awal dan pertemuan akhir siswa yaitu untuk pertemuan awal sebesar 63,15 sedangkan pada pertemuan akhir sebesar 78,23. Berdasarkan selisih tersebut mengindikasikan bahwa motivasi belajar siswa setelah pemberian *Reward* dan *Punishment* memiliki perbedaan yang signifikan. Hal ini terbukti dengan hasil analisa data statistik "Uji t-Test" yaitu diperoleh nilai  $t_{hitung} (17.230) > t_{tabel} (1.686)$ . Hal tersebut membuktikan bahwa hipotesis awal diterima. Kata Kunci: *Reward*, *Punishment*, Motivasi Belajar

### **ABSTRACT**

*This study aims to determine the effect of Reward and Punishment on students' learning motivation. The approach used in this study is a quantitative approach with the type of Pre-Experimental Design in the form of One-Shoot Case Study. The sample used in this study were 39 students of class IX. Data collection techniques used are questionnaires, observation and documentation. The data analysis technique used is T-test analysis. Based on the results of the study, it was shown that the provision of Rewards and Punishments had an effect on students' learning motivation. This can be seen from the average score of the motivational questionnaire for the initial meeting and the final meeting of students, namely for the initial meeting of 63.15 while at the final meeting of 78.23. Based on this difference, it indicates that students' learning motivation after giving Rewards and Punishments has a significant difference. This is evidenced by the results of statistical data analysis "Test t-Test" which is obtained by the value of  $t_{count} (17.230) > t_{table} (1.686)$ . This proves that the initial hypothesis is accepted.*

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

## PENDAHULUAN

Pendidikan pada hakekatnya adalah usaha sadar yang bertujuan untuk membimbing peserta didik ke arah kedewasaan jasmani dan rohani yang sempurna. Pendidikan merupakan suatu proses pembentukan kepribadian anak yang didasarkan atas nilai-nilai yang menjadi falsafah para pendidik yang telah diyakini kebenarannya. Berdasarkan pernyataan di atas, pendidikan adalah suatu hal yang benar-benar dilakukan secara sadar tetapi bukan hanya dilakukan sekedar pengajaran yang dilakukan kepada peserta didik. melainkan merupakan suatu hal yang dilakukan untuk menciptakan suatu proses pengembangan peserta didik agar dirinya terbentuk ke arah pola yang lebih baik, sesuai dengan daya tangkapnya masing-masing. Pendidikan juga berarti usaha yang dilakukan untuk menjadikan peserta didik menjadi generasi baru dan memberanikan diri untuk menyambut hari depannya. Dengan pendidikan peserta didik dapat menyadari tugas dan kejiwaanya dalam menyambut hari depannya.

Salah satu hal utama yang perlu dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran adalah memotivasi siswa. "Memotivasi memang bukan segalanya, tapi segala-galanya ditentukan oleh motivasi". Pernyataan tersebut mengandung arti bahwa motivasi memiliki peranan yang penting dalam kehidupan manusia. Motivasi memiliki jenis yang beragam, salah satunya adalah motivasi belajar. Motivasi belajar harus dimiliki oleh siswa sebagai dasar dalam melakukan kegiatan mereka yaitu belajar. Tidak ada siswa yang belajar tanpa adanya motivasi. Motivasi belajar yang dimiliki oleh siswa yaitu minat, kesiapan, perhatian, ketekunan, kemandirian, keuletan, dan prestasi siswa. Motivasi belajar siswa bisa berasal dari dalam diri siswa tumbuh karena adanya semangat untuk meraih prestasi tertinggi yang didasari oleh kesadaran yang tumbuh dari dalam diri siswa. Sedangkan motivasi belajar siswa yang berasal dari luar diri siswa biasanya muncul akibat terdapat rangsangan-rangsangan belajar yang berasal dari luar sehingga siswa terpacu untuk menanggapi rangsangan-rangsangan tersebut dengan cara menjadi lebih rajin belajar. Hasil dari rajin belajar ini adalah tercapainya prestasi belajar yang lebih tinggi. Kenyataannya siswa yang mampu membangkitkan motivasi belajar yang berasal dari dalam masih tergolong jarang. Hal ini dikarenakan kesadaran yang dimiliki oleh siswa untuk berprestasi lebih tinggi masih terbatas. Oleh karena itu, motivasi belajar yang berasal dari luar perlu mendapatkan perhatian dan tindakan. Salah satu kebutuhan yang dimiliki siswa adalah kebutuhan penghargaan yang terdapat dalam kebutuhan intelektual (berprestasi). Kegiatan yang dapat dilakukan oleh guru untuk memenuhi kebutuhan penghargaan dalam pembelajaran yaitu dengan cara memberikan *Reward* dan *Punishment*. Pemberian *Reward* dan *Punishment* dalam pembelajaran memiliki implikasi yaitu siswa diakui sebagai individu yang memiliki kemampuan tertentu dan karakteristik yang dapat dihargai. Seorang siswa yang mendapat *Reward* dari guru menandakan bahwa kemampuan yang dimiliki tentu berbeda dengan yang lain dan memiliki karakter yang positif. Sebaliknya, siswa yang mendapatkan *Punishment* dari guru juga mengindikasikan bahwa kemampuan yang dimiliki berbeda namun ke arah yang kurang positif dan memiliki karakter yang kurang positif pula

Pemberian *Reward* dan *Punishment* yang dilakukan oleh guru memiliki beberapa cara dalam pelaksanaannya. Cara-cara tersebut antara lain pemberian dalam bentuk tindakan maupun dalam bentuk perkataan. Contoh pemberian *Reward* dalam bentuk tindakan maupun perkataan antara lain bentuk lisan seperti mengucapkan "semangat atau hebat", tulisan-tulisan dan simbol-simbol yang menarik, pujian, hadiah, kegiatan-kegiatan di luar pembelajaran, do'a dari guru, sentuhan-sentuhan fisik, kartu atau sertifikat, dan papan prestasi. Sedangkan, contoh pemberian

*Punishment* dalam bentuk tindakan maupun perkataan antara lain perkataan-perkataan kasar, bentakan, penghapusan kegiatan, kontak fisik yang menyakiti, kata-kata ancaman, hukuman presentasi, guru bermuka masam, kartu dan sertifikat keburukan, dan simbol-smbol yang kurang menarik. Pemberian *Punishment* akan menghasilkan pengalaman yang tidak menyenangkan pada siswa. Hal itu terkait dengan perilaku siswa yang kurang sesuai dengan kegiatan pembelajaran sehingga perilaku negatif tersebut dapat diminalisirkan kemunculannya. Hubungan-hubungan diperkuat atau diperlemah tergantung pada kepuasan atau ketidaksenangan yang berkenaan dengan penggunaannya memiliki arti bahwa kegiatan belajar seorang siswa dipengaruhi oleh kepuasan atau ketidaksenangan siswa. Proses belajar mengajar merupakan serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu (Rahman, 2018; Sanjani, 2020). Interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa itu merupakan syarat utama berlangsungnya proses belajar mengajar. Interaksi dalam peristiwa belajar mengajar mempunyai arti yang luas, tidak sekedar hubungan guru dan siswa, tetapi berupa interaksi edukatif. Hal ini bukan hanya penyampaian pesan berupa materi pelajaran, melainkan penanaman sikap dan nilai pada diri siswa yang sedang belajar (Setiawan & Abrianto, 2021).

Upaya guru untuk menciptakan suasana pembelajaran kondusif yang dapat menuntun siswa bersifat aktif dan kreatif (Sormin, 2021). Suasana pembelajaran seperti ini akan memberikan harapan bagi tercapainya hasil belajar siswa secara maksimal, dalam arti tercapainya sejumlah kemampuan dan keterampilan proses. Dengan demikian diharapkan pula siswa mampu memecahkan masalah yang ada di lingkungan belajarnya (Rahman, 2018). Inovasi dan kreatifitas para pendidik sebagai ujung tombak berhasil tidaknya pendidikan dalam meningkatkan kualitas kehidupan manusia mutlak diperlukan, salah satu bentuknya adalah dengan melakukan pembaharuan metode pembelajaran. Pendidikan dengan berorientasi pada kecakapan hidup bertujuan untuk mengaktualisasikan potensi siswa sehingga dapat digunakan untuk memecahkan problem yang dihadapinya. Pemilihan strategi ataupun metode yang baik akan berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa di kelas (Rahmayani & Amalia, 2020). Pemakaian metode yang berbantuan dengan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru (Marcela dkk., 2022), meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar terhadap siswa. Penggunaan metode yang berbantuan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian isi pelajaran pada saat itu (Kurnia dkk., 2018). Selain membangkitkan minat dan motivasi siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik, serta memudahkan penafsiran data (Adam, 2015).

Menurut hariyadi & Darmuki (2019) Motivasi adalah sesuatu yang menyebabkan anda berjalan, membuat anda tetap berjalan, dan menentukan kemana anda berusaha berjalan. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik pula, dengan kata lain adanya usaha yang didasari motivasi akan melahirkan hasil yang baik, hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuan, pemahaman, sikap, tingkah laku, ketrampilan, kecakapan, kebiasaan serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada individu yang belajar. Belajar pada dasarnya adalah proses perubahan tingkah laku berkat adanya pengalaman. Kenyataannya, siswa yang mampu membangkitkan motivasi belajar yang berasal dari dalam masih tergolong jarang. Hal ini dikarenakan kesadaran yang dimiliki oleh siswa untuk berprestasi lebih tinggi masih terbatas. Oleh karena itu, motivasi belajar yang berasal dari luar perlu mendapatkan perhatian dan tindakan. Pihak yang

wajib memperhatikan dan menindaklanjuti hal ini adalah guru. Sebagai seorang motivator, tugas guru adalah mengupayakan motivasi belajar siswa dari luar sehingga nantinya siswa mampu menumbuhkan motivasi belajar mereka dari dalam.

Menurut Maslihah (2011) Salah satu kebutuhan yang dimiliki siswa adalah kebutuhan penghargaan yang terdapat dalam kebutuhan intelektual (berprestasi). Kegiatan yang dapat dilakukan oleh guru untuk memenuhi kebutuhan penghargaan dalam pembelajaran yaitu dengan cara memberikan *Reward* dan *Punishment*. Seorang siswa yang mendapatkan *Reward* dari guru menandakan bahwa kemampuan yang dimiliki tentu berbeda dengan yang lain, dan memiliki karakter yang positif. Sebaliknya Pemberian *Reward* dan *Punishment* dalam pembelajaran memiliki implikasi yaitu siswa diakui sebagai individu unik yang memiliki kemampuan tertentu dan karakteristik yang dapat dihargai, siswa yang mendapatkan *Punishment* dari guru juga mengindikasikan bahwa kemampuan yang dimiliki berbeda namun ke arah yang kurang positif dan memiliki karakter yang kurang positif pula.

### **METODE PENELITIAN**

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif yang merupakan Suatu penelitian yang pada dasarnya menggunakan pendekatan deduktif-induktif. Pendekatan ini berangkat dari suatu kerangka teori, gagasan para ahli, maupun pemahaman peneliti berdasarkan pengalamannya kemudian dikembangkan menjadi permasalahan-permasalahan beserta pemecahannya yang diajukan untuk memperoleh pembenaran (verifikasi) atau penolakan dalam bentuk data empiris di lapangan. Tujuan penelitian kuantitatif adalah untuk menguji hipotesa dari data yang dikumpulkan sesuai dengan teori dan konsep sebelumnya. Jenis penelitian ini menggunakan Pre-Experimental Design dengan bentuk *One-Shoot Case Study* (studi kasus satu tembakan) dimana dalam design penelitian ini terdapat suatu kelompok diberi treatment (perlakuan) dan selanjutnya diobservasi hasilnya (*treatment*) adalah sebagai variabel independen dan hasil adalah sebagai variabel dependen). Jenis penelitian ini digunakan karena penelitian ini tidak menggunakan kelas kontrol.

Penelitian ini menggunakan uji one sample T Test yang bertujuan untuk menentukan apakah suatu nilai tertentu (yang diberikan sebagai pembandingan) berbeda secara nyata melalui hasil observasi dan hasil angket motivasi belajar siswa. Melalui penelitian ini peneliti ingin mengetahui pengaruh antara pemberian *Reward* dan *Punishment* terhadap motivasi belajar siswa.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan September minggu ke-I dilaksanakan penerapan pembelajaran konvensional dan pada minggu ke-II penerapan pembelajaran melalui *Reward* dan *Punishment*. Pembelajaran konvensional juga digunakan disesuaikan dengan model pembelajaran yang biasa diterapkan oleh guru kelas IX MTS ira. Pengukuran posttest dilaksanakan pada pertemuan kedua yaitu Sabtu 25 November 2025. Siswa mengisi angket motivasi belajar siswa dan mengikuti posttest berjumlah 39 siswa. Data pretest dianalisis untuk mengetahui motivasi belajar siswa kelas IX MTS Ira pada pertemuan pertama. Setelah dilakukan pengolahan data hasil posttest, diperoleh nilai tertinggi (maksimum), nilai terendah (minimum), nilai rata-rata (mean), nilai tengah (median) dan nilai Std. Deviation yang diperoleh oleh siswa.

#### **Hasil**

##### **Data Hasil Pretest dan Posttest**

Berikut adalah data hasil uji pretest dan posttest siswa setelah sebelum dan setelah diberi perlakuan menggunakan model belajar *Reward and Punishment*.

Tabel 1 .Perbandingan hasil pretest dan posttest siswa

| Keterangan           | Prettest | Posttest |
|----------------------|----------|----------|
| Nilai Tertinggi      | 72       | 79       |
| Nilai Terendah       | 54       | 65       |
| Mean                 | 64,00    | 72,00    |
| Median               | 61       | 70       |
| Modus                | 64,33    | 71,95    |
| Subjek Penelitian(n) | 39       | 39       |

Hasil pretest yang telah diperoleh oleh siswa kelas IX MTS Ira III diketahui bahwa skor pretest siswa yang tertinggi adalah 72 yang diperoleh oleh satu orang siswa dan skor pretest siswa yang paling rendah adalah 54 yang diperoleh oleh satu orang siswa. Hal ini mengindikasikan masih rendahnya aktivitas belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Selanjutnya pada Posttest diketahui bahwa skor akhir siswa yang tertinggi adalah 79 yang diperoleh oleh satu orang siswa dan skor siswa yang paling rendah adalah 65 yang diperoleh oleh satu orang siswa. Hal ini mengindikasikan masih sudah ada peningkatan aktivitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

#### Data Hasil Angket Motivasi Siswa

Berikut adalah data hasil angket motivasi awal dan akhir siswa sebelum dan setelah diberi perlakuan menggunakan model belajar *Reward and Punishment*

Tabel 2 Data hasil angket motivasi siswa

| Keterangan      | Hasil angket motivasi |           |
|-----------------|-----------------------|-----------|
|                 | Uji awal              | Uji akhir |
| Nilai tertinggi | 72                    | 84        |
| Nilai terendah  | 55                    | 70        |
| Mean            | 63,15                 | 78,23     |
| Median          | 63,00                 | 79,00     |
| Modus           | 62                    | 79        |

Data dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa hasil angket motivasi awal pada kelas IX untuk skor tertinggi (maksimal) yaitu 72, skor terendah (minimum) yaitu 55, jumlah skor hasil observasi adalah 2463, skor rata-rata hasil angket motivasi awal (mean) yaitu 63,15, skor nilai tengah (median) yaitu 63,00 dan nilai Std. Deviationnya adalah 4,043. Berikut disajikan tabel distribusi frekuensi nilai angket motivasi awal siswa yang diperoleh pada kelas IX MTS Ira . Selanjutnya hasil angket motivasi akhir pada kelas IX untuk skor tertinggi (maksimal) yaitu 84, skor terendah (minimum) yaitu 68, jumlah skor hasil angket motivasi adalah 3051, skor rata-rata hasil angket motivasi akhir (mean) yaitu 78,23, skor nilai tengah (median) yaitu 79.00 dan nilai Std. Deviationnya adalah 3,312.

#### Uji Normalitas

Sebelum menguji apakah terdapat perbedaan antara skor motivasi siswa pada pertemuan awal dengan pertemuan akhir, data hasil skor motivasi tersebut perlu diuji melalui uji persyaratan analisis. Uji persyaratan analisis yang dipakai adalah uji statistik yang meliputi uji normalitas dan homogentas. Teknik uji normalitas yang digunakan adalah teknik Kolmogorov-Smirnov sedangkan untuk uji homogentas melalui teknik Levene Statistic. Kedua uji persyaratan analisis ini dilakukan dengan

bantuan program SPSS 20.0. Berikut adalah hasil dari uji normalitas data yang didapat dari output SPSS.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas dengan teknik Kolmogorov-Smirnov

|              | Hasil angket 1 | Hasil angket 2 |
|--------------|----------------|----------------|
| N            | 39             | 39             |
| Normal       | 63,15          | 78,23          |
| Parameters   | 4,043          | 3,312          |
| Most extreme | ,131           | ,241           |
| Differences  | ,093           | ,168           |
| Kolmogoriv   | -,131          | -241           |
| Asymp        | ,820           | 1,508          |
|              | ,512           | 021            |

Berdasarkan hasil uji normalitas yang telah didapatkan, diketahui bahwa nilai uji normalitas Kolmogorov-Smirnov untuk hasil skor angket motivasi awal yaitu 0,820 dan hasil skor angket motivasi akhir yaitu 1,508, dan nilai-nilai tersebut lebih besar dari 0,05 (0,820 > 0,05 dan 1,508 > 0,05), maka sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas Kolmogorov-Smirnov, kedua data dinyatakan berdistribusi normal. Setelah data dinyatakan normal, dilanjutkan dengan uji homogenitas. Uji ini dilakukan dalam rangka mengetahui kesamaan varians setiap kelompok data. Berdasarkan perhitungan uji homogenitas yang telah dilakukan, maka hasilnya tampak dalam tabel berikut.

Tabel 4 Hasil uji homogenitas dengan teknik levene statistic

| Levene Statistic | Df1 | Df2 | sig |
|------------------|-----|-----|-----|
| 2,129            | 1   | 76  | 149 |

Sumber: output data SPSS

#### ANOVA

|                | Sum of squares | df | Mean square | F       | sig  |
|----------------|----------------|----|-------------|---------|------|
| Between Groups | 4432,615       | 1  | 4432,615    | 324,546 | ,000 |
| Within groups  | 1038,000       | 76 | 13,658      |         |      |
| Total          | 5470,615       | 77 |             |         |      |

Berdasarkan hasil uji homogenitas yang telah didapatkan, diketahui bahwa nilai signifikansi uji homogenitas untuk hasil motivasi awal dengan hasil motivasi akhir yaitu sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas Levene Statistic, data dinyatakan memiliki varian yang sama atau homogen.

#### Uji Hipotesis

Data yang telah terkumpul dianalisis menggunakan rumus uji-t. Uji-t ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan skor motivasi siswa pada pertemuan awal dan pertemuan akhir dengan cara menguji rata-rata perolehan nilai posttest. Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Ho: Pemberian *Reward* dan *Punishment* tidak berpengaruh terhadap motivasi

belajar siswa kelas IX MTS Ira

2. Ha: Pemberian *Reward* dan *Punishment* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas IX MTS Ira

Jika thibang tabel pada taraf signifikansi 5% dengan df 38, maka ha diterima, dan sebaliknya jika teitung tabel maka ha ditolak dan ho diterima. Perhitungan dengan t-test disajikan pada tabel berikut.

Tabel 5. Uji hipotesis

| Hal yang diamati | Pertemuan awal | Pertemuan akhir    |
|------------------|----------------|--------------------|
| Mean             | 63,15          | 78,23              |
| N                | 39             | 39                 |
| Thitung          |                | 17,230             |
| Tlabel           |                | 1,666              |
| Analisis         |                | T hitung > T tabel |
| Keterangan       | Signifikan     |                    |

Ujit postest diketahui rata-rata hasil skor motivasi siswa pada pertemuan awal sebesar 63,15 dan rata-rata hasil skor motivasi siswa pertemuan akhir sebesar 78,23, sehingga dapat disimpulkan bahwa peningkatan rata-rata skor motivasi siswa pada pertemuan akhir lebih besar dibandingkan dengan pertemuan akhir yaitu sebesar 15,08. Dari tabel tersebut diketahui traung sebesar 17,230 dengan nilai signifikansi 0,000. Didapatkan tabel dari df 38 pada tarafsignifikansi 5% adalah 1.686, Jadi nilai teitung frabel ( $17,230 > 1.686$ ) dan nilai signifikansinya kurang dari 0,05 ( $p = 0,000 < 0,05$ ). Sehingga dapat disimpulkan bahwa Ha yang berbunyi "Pemberian *Reward* dan *Punishment* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas IX MTS IRA", dinyatakan diterima.

## Pembahasan

### Motivasi:

Menurut Djamarah (2008, hlm. 149-152), "Macam-macam motivasi terbagi menjadi 2 macam, yaitu motivasi instrinsik dan motivasi ekstrinsik". Motivasi instrinsik merupakan dorongan untuk belajar bersumber pada kebutuhan, menjadi keharusan agar menjadi orang terdidik juga berpengetahuan. Jadi, motivasi instrinsik muncul berdasarkan kesadaran dengan tujuan esensial, bukan sekadar atribut dan seremonial. Sedangkan, motivasi ekstrinsik sering dipakai sebab bahan pelajaran kurang dapat menarik perhatian siswa, atau dikarenakan sikap tertentu guru atau orang tua. Motivasi ekstrinsik positif/negatif, keduanya sama-sama berpengaruh pada siswa, baik perilaku atau sikapnya. Motivasi memiliki peranan strategis dalam kegiatan belajar seseorang, karena apabila tidak ada motivasi maka kegiatan belajar tidak ada. Oleh karena itu, sebagai seorang motivator, guru harus melakukan berbagai cara (termasuk pemberian *Reward* and *Punishment* yang positif) agar dapat mendorong para siswanya untuk tekun belajar dan giat belajar.

### Belajar:

Menurut Syah (2013, hlm 64), "Belajar adalah semata-mata kumpulan atau hafalan fakta-fakta yang ada dalam bentuk informasi/materi pelajaran". Skinner, seperti yang dikutip Barlow (1995) dalam bukunya. *Educational Psychology: The Teaching-Learning Process* masih dalam Syah (2013, hlm.64), berpendapat bahwa "Belajar itu suatu proses adaptasi (penyesuaian tingkah laku) yang berlangsung secara progresif Lalu Cronbach (1954, hlm.47) dalam bukunya *Educational*

Psychology (Suryabrata, 2013, hlm.231) menyatakan bahwa, "Learning is shown by a change in behavior as a result of experience (Belajar ditunjukkan oleh perubahan perilaku sebagai hasil suatu pengalaman)" Selanjutnya McGeoh dalam Skinner (1958, hlm. 109) masih dalam Suryabrata (2013, hlm.231) menyatakan bahwa, "Learning is a change of performances as a result of practice (Belajar adalah perubahan prestasi sebagai hasil dari latihan).

### **Reward:**

*Reward* adalah perlakuan yang menyenangkan sebagai salah satu faktor psikologi belajar, juga merupakan bentuk contoh nyata motivasi ekstrinsik yang diberikan guru untuk menolong siswa belajar, karena berhasil meraih prestasi memuaskan. Pemberian *Reward* dalam aktivitas belajar di kelas bertujuan untuk menciptakan suasana menyenangkan dalam belajar bagi siswa, juga mendorong semangat dan motivasi belajar siswa, agar kegiatan belajar-mengajar yang dilakukan tidak menimbulkan kejenuhan pada diri siswa. Dari hal itu, diketahui pula bahwa pemberian *Reward* berfungsi sebagai penguatan (reinforcement). Individu selalu memerlukan perhatian, pujian, dan sapaan sebagai suatu bentuk penguat tingkah laku. Oleh karena itu, tujuan penggunaan penguatan (reinforcement) di kelas dapat memberikan motivasi kepada siswa, pengontrol atau pengubah perilaku yang kurang baik (Djamarah, 2010, hlm. 118 dalam Sulaiman, 2014, hlm.86). Menurut Fadjar (2005, hlm 202), "*Punishment* (hukuman) adalah usaha edukatif memperbaiki dan mengarahkan siswa ke arah yang benar, bukan praktik hukuman dan siksaan yang memasung kreativitas". Lalu menurut Sardiman (2014, hlm. 94), "Hukuman sebagai reinforcement (penguatan) negatif, tetapi kalau hukuman diberikan secara tepat dan bijak bisa menjadi alat motivasi". Sedangkan Djamarah (2008, him.165) mengatakan bahwa, "Hukuman akan menjadi alat motivasi bila dilakukan dengan pendekatan edukatif, bukan karena dendam. Pendekatan edukatif dimaksudkan sebagai hukuman yang mendidik dengan tujuan perbaikan sikap dan perbuatan anak didik yang dianggap salah".

Penerapan *Reward* dan *Punishment* dalam pembelajaran dimaksudkan agar peserta didik dapat teransang atau termotivasi dalam belajar. Kondisi ini diharapkan dapat berimplikasi pada motivasi belajar siswa, dimana dilihat dari pembelajaran guru, perilaku dan dampak belajar peserta didik, iklim pembelajaran, materi pembelajaran, media pembelajaran, dan system pembelajaran. Bentuk *Reward* dan *Punishment* yang biasa diterapkan disekolah umumnya adalah (a) peringkat dan symbol lain, bentuk hadiah yang paling lazim digunakan adalah peringkat huruf atau angka meskipun symbol lain seperti tanda bintang, centang, tanda benar dan lain sebagainya. Kadang juga digunakan untuk peserta didik sekolah dasar dan menengah. Menurut Evi Utina *Reward* adalah yang diterapkan oleh guru dalam pembelajaran berupa barang yang bisa digunakan dalam belajar (pilpen, buku) kepada anak-anak jika mereka sudah selesai menyelesaikan soal yang diberikan guru. Mendukung pendapat tersebut responden mengatakan bahwa guru sering memberikan hadiah yang bisa merangsang/memotivasi dia lebih giat belajar. Dengan demikian pemberian *Reward* telah memotivasi peserta didik lebih giat belajar. Hukuman bukan pula tindakan yang pertama kali terbayang oleh seorang pendidik, dan tidak pula cara yang didahulukan, berikut ini penulis paparkan hukuman yang sering diterapkan pada setiap sekolah adalah (a) pengurangan skor atau penurunan peringkat, hukuman untuk jenis ini merupakan hukuman yang paling banyak dipraktekin di sekolah, terutama untuk kesalahan peserta didik yang berupa terlambat datang, tidak atau terlambat mengumpulkan tugas, atau bekerja dengan ceroboh. (b) Pengurangan hak, hukuman

jenis ini merupakan jenis yang dapat dipandang efektif karena dapat disesuaikan dengan selera peserta didik. (d) Pemberian celaan, biasanya hukuman ini digabungkan dengan jenis hukuman yang lain. Peserta didik yang melanggar peraturan penting yang diperuntukan bagi peserta didik oleh sekolah, akan mendapat celaan. (e) Penahanan sesudah sekolah, hukuman ini dapat diberikan hanya apabila peserta didik yang disuruh tinggal disekolah setelah jam usai ditemani oleh guru sendiri atau oleh dewasa yang lain. (f) Penyekorsan, hukuman jenis ini merupakan hukuman berat terutama karena menyangkut administrative peserta didik. Penyekoresan merupakan pencabutan hak sebagai peserta didik yang mempunyai hak penuh sebagai peserta didik disuatu sekolah.

Dengan demikian dari guru memang dituntut pengamatan yang teliti supaya dapat dengan tepat memilihkan pengurangan hak yang tepat bagi setiap peserta didik. (c) Hukuman berupa denda, jenis hukuman yang berupa denda ini di Indonesia merupakan suatu yang masih kurang atau kurang lazim. Yang dimaksud dengan denda ini mempunyai makna pembayaran dalam bentuk pada umumnya pengurangan pekerjaan. Selain pengurangan sekor, guru juga sering menahan peserta didik dikelas pada saat jam pulang karena tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, penahana peserta didik ini bertujuan untuk mereka bertanggung jawab atas tugas yang diberikan kepada mereka, lebih lanjut responden mengatakan bahwa peserta didik di hukum dengan mengerjakan kembali pekerjaan rumah mempresentasikan di depan kelas. Berdasarkan uraian diatas jelas bahwa bentuk *Reward* dan *Punishment* yang diterapkan menjadi strategi dalam pembelajaran yang dimaksudkan agar peserta didik dapat teransang dan termotivasi dalam belajar, mampu meningkatkan hasil belajar dan juga merubah perilaku dan berdampak pada iklim pembelajaran. Penerapan pemberian *Reward* dan *Punishment* memiliki faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaannya. Kondisi ini telas menjadi hal yang lumrah yang sering ditemui pembelajaran. Faktor pendukung dalam penerapan *Reward* dan *Punishment* terhadap motivasi belajar di MTS diantaranya dukungan sekolah dan guru, dorongan seorang guru untuk memotivasi peserta didik mencapai prestasi dan membentuk peserta didik lebih berkarakter, sarana dan prasarana yang memadai. Dorongan guru untuk memotivasi peserta didik mencapai prestasi dan membentuk peserta didik lebih berkarakter. Seorang guru tugasnya bukan hanya mengajar tapi juga mendidik para peserta didik. Tidak hanya memberikan dorongan agar peserta didik lebih semangat dalam belajar hinggga mencapai prestasi membanggakan sekolah. Tapi guru harus memberikan contoh nyata bagaimana cara bersikap, bertutur kata, dan berperilaku yang baik untuk dijadikan dasar dalam membangun etika, moral dan akhlak yang baik agar para peserta didik bisa menjadi peserta didik yang berkarakter. Faktor lain yang mendukung dalam penerapan *Reward* dan *Punishment* yaitu eksternal dan internal, faktor internal itu adalah peserta didik itu sendiri, dan faktor eksternal adalah lingkungan yang berarti orang tua dari peserta didik.

Menurut Sabartiningsih (2018) *Reward* adalah suatu cara yang dilakukan oleh seseorang untuk memberikan suatu penghargaan kepada seseorang karena sudah mengerjakan suatu hal yang benar, sehingga seseorang itu bisa semangat lagi dalam mengerjakan tugas tertentu dan lebih termotivasi dalam melakukan sesuatu hal yang lainnya serta lebih baik prosesnya sehingga seseorang tersebut mampu mencapai keberhasilan dari suatu hal yang ia kerjakan. *Punishment* adalah tindakan yang diberikan oleh pendidik terhadap anak didik yang telah melakukan kesalahan, dengan tujuan agar anak didik tidak akan mengulangnya lagi dan akan memperbaiki kesalahan yang telah diperbuat. Suatu hukuman itu pantas diberikan kepada sisiwa bilaman

nestapa yang ditimbulkan itu mempunyai nilai positif dan pedagogis.

Adapun tujuan *Punishment* (hukuman) itu sendiri ialah: Hukuman diadakan untuk membasmi kejahatan atau untuk meniadakan kejahatan, Hukuman diadakan untuk melindungi masyarakat dari perbuatan yang tidak wajar. Hukuman diadakan untuk menakut-nakuti si pelanggar, agar tidak meninggalkan perbuatan yang tidak wajar. Hukuman harus diadakan untuk segala pelanggaran. Menurut Ernata (2017) *Punishment* merupakan alat pendidikan yang tidak menyenangkan, bersifat negatif, namun demikian dapat juga menjadi motivasi, alat pendorong untuk mempergiat belajarnya peserta didik. Peserta didik yang pernah mendapat *Punishment* karena tidak mengerjakan tugas, maka ia akan berusaha untuk tidak memperoleh *Punishment* lagi. Ia berusaha untuk dapat selalu memenuhi tugas-tugas belajarnya agar terhindar dari bahaya *Punishment*. Hal ini berarti bahwa ia didorong untuk selalu belajar. Dalam dunia pendidikan, menerapkan *Punishment* tidak lain hanyalah untuk memperbaiki tingkah laku peserta didik untuk menjadi lebih baik. *Punishment* disini sebagai alat pendidikan untuk memperbaiki pelanggaran yang dilakukan peserta didik bukan untuk balas dendam.

Pemberian *Reward* (hadiah) maupun *Punishment* (hukuman) digunakan oleh guru sebagai bentuk penguatan, stimulus dalam mendidik siswa. *Reward* diberikan oleh guru kepada siswa dengan memberikan hadiah atas hal positif yang dilakukan oleh siswa. Pemberian *Reward* dimaksudkan untuk membentuk anak lebih giat lagi usahanya untuk bekerja dan berbuat lebih baik lagi. *Punishment* diberikan oleh guru kepada siswa karena siswa melakukan pelanggaran atau kesalahan. *Punishment* akan membuat siswa menyesali perbuatannya yang salah itu. Wahab (2015: 40) dalam teori pembelajaran dikenal dengan istilah Law of effect, yaitu hubungan stimulus respons cenderung diperkuat bila akibatnya menyenangkan dan cenderung diperlemah jika akibatnya tidak memuaskan. Lebih jauh efek yang tidak menyenangkan dirasakan sebagai *Punishment* sedangkan efek yang menyenangkan dirasakan sebagai *Reward*. Dalam pemberian *Reward* and *Punishment* kepada siswa harus menjaga kesetimbangan. Yang disebut setimbang di sini bukan berarti sama berat dan sama besar, tetapi harus lebih berat dan lebih banyak *Reward* dari pada *Punishment*. Masalah yang justru kerap terjadi adalah terbaliknya kesetimbangan ini, di mana guru lebih terfokus ingin memperbaiki perilaku siswa yang salah dengan cara memberikan teguran serta hukuman. Sebaliknya perbuatan baik anak dibiarkan saja, tidak diperhatikan, tidak diberikan perhatian positif maupun *Reward*, karena dianggap sebagai satu hal yang sudah semestinya bisa dilakukan siswa.

Pemberian *Reward* and *Punishment* berdampak pada perkembangan siswa jika dilakukan dengan baik dan sesuai. Guru harus sesuai dalam menjalankan pemberian *Reward* and *Punishment*, peran guru sangat berpengaruh pada dampak yang akan diterima oleh siswa. Pemberian *Reward* ini dilakukan dengan menanamkan nilai-nilai baik yang dilakukan dengan pembiasaan serta penghargaan ketika melakukan hal yang bersifat positif namun ketika anak melakukan hal negatif guru akan memberikan *Punishment* yang sesuai bagi siswa. *Punishment* ini bertujuan agar anak tidak mengulangi perbuatan yang tidak diperbolehkan. Guru memperingatkan agar anak tidak mengulangi serta menjelaskan alasan sebab akibat mengapa hal tersebut tidak diperbolehkan. Pemberian *Reward* and *Punishment* juga berdampak pada motivasi belajar siswa. Motivasi menurut (Dimiyati 2009: 80) dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemberian *Reward* and *Punishment* dapat memberikan pengaruh besar terhadap motivasi belajar siswa. Strategi guru dalam meningkatkan motivasi siswa di sini dengan upaya mencari tahu secara terus

menerus bagaimana seharusnya siswa itu belajar menggunakan metode yang menarik sesuai dengan situasi dan kondisi siswa. Strategi yang tepat akan mempengaruhi proses pembelajaran semakin meningkat secara terus menerus mencapai hasil yang maksimal. Untuk itu guru senantiasa berupaya memotivasi siswa agar lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran salah satu caranya dengan cara memberikan *Reward and Punishment* yang bersifat mendidik. Dalam pembelajaran dapat dilihat ketika guru menggunakan metode pemberian *Reward* berupa pin, pujian dan bentuk verbal lain siswa menjadi termotivasi dan lebih aktif. Hal ini sesuai dengan teori Sardiman (2012: 91) hadiah dan hukuman merupakan salah satu bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan di sekolah. Bukti-bukti penemuan di atas diperkuat dengan angket siswa dari 10 responden yang memperkuat jawaban dari fokus penelitian yaitu dampak pemberian *Reward and Punishment* bagi siswa. Hasil yang didapatkan dari angket siswa yakni siswa menerima dan antusias dengan adanya *Reward and Punishment* di sekolah tetapi mereka lebih senang mendapatkan *Reward* dari pada *Punishment*. Siswa senang ketika mendapat *Reward* meskipun itu hanya dalam bentuk verbal seperti tepuk tangan dan katakata baik. siswa cenderung tidak suka dengan *Punishment* tetapi mereka tetap menerima dengan baik karena mereka sadar telah melakukan kesalahan yang mengakibatkan mendapat *Punishment*.

Keefektifan *Reward and Punishment* sebagai alat bantu pendidikan untuk mendapatkan umpan balik dari siswa akan terasa jika penerapannya tepat. Terlalu sering memberikan *Reward and Punishment* juga tidak dibenarkan, sebab hal itu akan menjadikan kebiasaan yang kurang menguntungkan. Dikhawatirkan siswa disiplin, giat belajar, dan mengerjakan tugas bila hasil kerjanya mendapatkan imbalan dari guru. Tetapi bila tidak ada imbalan siswa menjadi malas belajar dan tidak disiplin. Alangkah bijaksana jika guru dan orang tua tidak memberitahukan terlebih dahulu kepada siswa sebelum ia menyelesaikan tugasnya dengan baik. Dengan kata lain *Reward* bisa diberikan secara spontanitas kepada siswa yang menunjukkan prestasi kerjanya. Dengan begitu maka siswa akan merasa bangga karena hasil kerjanya dihargai baik itu berupa materi ataupun ungkapan. Hal itu juga menjadi dorongan bagi siswa lain untuk turut berprestasi dalam belajar dan semua kegiatan sekolah. Dari beberapa pendapat di atas, dapat dipahami bahwa *Reward* (ganjaran) adalah segala sesuatu yang berupa penghargaan yang menyenangkan perasaan yang diberikan kepada siswa karena mendapat hasil baik dalam proses pendidikannya dengan tujuan agar senantiasa melakukan pekerjaan yang baik dan terpuji. Dalam agama Islam juga mengenal metode *Reward* (ganjaran), ini terbukti dengan adanya pahala. Paala adalah bentuk penghargaan yang diberikan Allah SWT kepada umatnya yang beriman dan mengerjakan amal-amal shaleh seperti: sholat, puasa, membaca Al-Qur'an dan perbuatan-perbuatan lain yang bermanfaat bagi masyarakat. Selanjutnya tentang hukum (norma, aturan) dan hukuman, tidak terlepas dari permasalahan yang menyangkut tentang tingkah laku (behavior) dan perbuatan manusia dalam dunia ini, tentang tanggung jawab dari segala tingkah laku manusia itu, tentang yang salah dan yang benar, tentang yang baik dan buruk, yang untung dan yang rugi. Selain itu masalah hukuman juga berkaitan dengan upaya memotivasi individu, yang efektivitasnya secara kuat berhubungan dengan kebutuhan-kebutuhan individu itu sendiri, dan semakin jelas relevansinya apabila dikaitkan dengan tanggung jawab dan tugasnya sebaagai manusia. Manusia menurut Kartini Kartono merupakan makhluk yang peka/ dapat dididik (homo educable), makhluk yang harus dididik (homo educandum), dan merupakan makhluk yang dapat mendidik (homo educandus). Situasi makro diatas, secara spesifik yang ditemui dalam konteks pendidikan siswa di

sekolah. Ada berbagai pendapat yang berbeda-beda jika bicara tentang *Punishment* di sekolah. Sebagaimana orang menganggap bahwa memberikan hukuman kepada siswa sekolah telah melanggar hak asasi manusia, hak seorang siswa dan tidak menunjukkan jiwa pendidik. Srdangkan sebagian orang lagi menyetujui hukuman sebagai cara untuk menghentikan tingkah laku guru. Oleh karena, pendidik harus mengerti mengapa perlu atau tidak seorang siwa dihukum, kapan dan untuk tujuan apa. *Punishment* (hukuman) sebagai alat pendidikan, meskipun mengakibatkan penderitaan bagi si siswa yang terhukum, namun dapat juga menjadi alat motivasi, alat pendorong untuk mempergiat aktivitas belajar siswa (meningkatkan motivasi belajar siswa). Ia berusaha untuk dapat selalu memenuhi tugas-tugas belajarnya, agar terhindar dari bahaya hukuman.

### KESIMPULAN

Berdasarkan analisis dan pembahasan yang telah dilakukan pada bab sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa pemberian *Reward* dan *Punishment* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas IX MTS Ira. Hal tersebut dapat di lihat dari skor rata-rata angket motivasi pertemuan awal dan pertemuan akhir siswa yaitu untuk pertemuan awal sebesar 63,15 sedangkan pada pertemuan akhir sebesar 78,23 Berdasarkan selisih tersebut mengindikasikan bahwa motivasi belajar siswa setelah pemberian *Reward* dan *Punishment* memiliki perbedaan yang signifikan. Hal ini terbukti dengan hasil analisa data statistik "Uji i-Tost' yaitu diperoleh nilai thang (17,230) (1.686). Hal tersebut membuktikan bahwa hipotesis awal diterima.

### DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S. (2025). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi bagi siswa kelas X SMA Ananda Batam. *Computer Based Information System Journal*, 32).
- Hariyadi, A., & Darmuki, A. (2019). Prestasi dan motivasi belajar dengan konsep diri. In *Prosiding Seminar Nasional Penguatan Muatan Lokal Bahasa Daerah sebagai Pondasi Pendidikan Karakter Generasi Milenial* (pp. 280-286).
- Kurnia, N., Darmawan, D., & Maskur, M. (2018). Efektivitas Pemanfaatan Multimedia Pembelajaran Berbantuan Ispring Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab. *Teknologi Pembelajaran*, 3(1).
- Marcela, R. Idris, M., & Aryaningrum, K. (2022). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 138 Palembang. *Journal on Teacher Education*, 4(1), 54-61.
- Maslihah, S. (2021). Studi tentang hubungan dukungan sosial, penyesuaian sosial di lingkungan sekolah dan prestasi akademik siswa SMPIT Assy'la Boarding School Subang Jawa Barat. *Jurnal Psikologi Undip*, 10(2).
- Rahman, A. A. (2018). Pengembangan perangkat pembelajaran berbasis pendekatan realistik untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SMP N 3 Langsa. *MAJU: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 4(1).
- Rahman, A. A. (2018). Strategi Belajar Mengajar Matematika. *Strategi Belajar Mengajar Matematika*.
- Rahmayani, V., & Amalia, R. (2020). Strategi peningkatan motivasi siswa dalam pembelajaran matematika di kelas. *Journal On Teacher Education*, 2(1), 18-24
- Sanjani, M. A. (2020). Tugas dan Peranan Guru Dalam Proses Peningkatan Belajar Mengajar. *Serunai: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(1), 35-42.
- Setiawan, H. R., & Abrianto, D. (2021). *Menjadi Pendidik Profesional* (Vol. 1).umsu press.

Sormin, D. (2021). Manajemen Mutu Guru, umsu press.

Tino, R. R. (2013). Pengaruh *Reward* dan Punish ment Terhadap Motivasi Belajar Siswa iswa di di Ma Madrasah Aliyah Barat Kalimantan Tengah. Skrip si. Universitas Islam Indonesia Yogyakarta. liyah Negeri Pangkalan Bun Bun Ko K tawaringin