

## **PENGARUH PEMBERIAN REWARD DAN PUNISHMENT TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV SD NEGERI SE-GUGUS WR SUPRATMAN**

### ***THE INFLUENCE OF REWARD AND PUNISHMENT TOWARDS STUDENT LEARNING INTEREST OF THE IV GRADE ELEMENTARY SCHOOL IN WR SUPRATMAN***

Oleh: Diana Ayuningtyas, Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, ([dianaayuningtyas13@gmail.com](mailto:dianaayuningtyas13@gmail.com))

#### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh: (1) pemberian *reward* dan *punishment* terhadap minat belajar; (2) pemberian *reward* terhadap minat belajar; dan (3) pemberian *punishment* terhadap minat belajar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *ex-post facto*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri se-Gugus WR Supratman Kecamatan Kaligesing, Kabupaten Purworejo dengan total 116 siswa dengan sampel penelitian berjumlah 90 siswa yang ditentukan menggunakan teknik *Simple Random Sampling* dengan rumus *Slovin*. Teknik pengumpulan data menggunakan skala psikologi. Uji validitas instrumen menggunakan teknik *expert judgement*, sedangkan daya beda menggunakan korelasi *product moment*, dan reliabilitas menggunakan *alpha cronbach*. Uji prasyarat analisis menggunakan uji normalitas, uji linearitas dan uji multikolinearitas. Teknik analisis data adalah regresi ganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) pemberian *reward* dan *punishment* berpengaruh terhadap minat belajar dengan sumbangan 44,2%; (2) pemberian *reward* berpengaruh terhadap minat belajar siswa dengan sumbangan 34,23%; (3) pemberian *punishment* berpengaruh terhadap minat belajar siswa dengan sumbangan 9,97%; dan (4) hasil persamaan garis regresi adalah  $Y = 29,974 + 0,528X_1 + 0,226X_2$ .

Kata kunci: *reward*, *punishment*, minat belajar.

#### **Abstract**

*This research aims at knowing: (1) the effect of reward and punishment towards learning interest, (2) the effect of reward towards learning interest, and (3) the effect of punishment towards learning interest. This research used quantitative research design with ex-post facto method. The population in this research were all of fourth grade student in WR Supratman Cluster Kaligesing Sub-district Purworejo Regency whose total number 116 students with the sample of this research were 90 students that taken used simple random sampling with slovin formula. The data collection technique used psychology scale. The instrument validity used expert judgment technique, while validity of item used product moment correlation, and reliability used cronbach alpha. The analysis techniques that had been used were the normality test, the linearity test, and multicollinearity test. The analysis of data used multiple regression analysis technique. The result of the research show that (1) reward and punishment had an effect on student learning interest with contribution of 44,2%; (2) reward had an effect on student learning interest with contribution of 34,23%; (3) punishment had an effect on student learning interest with contribution of 9,97%; and (4) the result of regression line equation was  $Y = 29,974 + 0,528X_1 + 0,226X_2$ .*

*Keywords: reward, punishment, learning interest.*

## PENDAHULUAN

Kehidupan masyarakat kini telah mengikuti era globalisasi. Dampak signifikan yang dapat dirasakan, salah satunya adalah perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah membawa perubahan dalam kehidupan manusia. Informasi dan komunikasi dapat ditelusuri dengan mudah dan cepat terpenuhi sesuai kebutuhan manusia saat ini. Dengan demikian kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah mempengaruhi semua ruang lingkup kehidupan, termasuk juga dalam dunia pendidikan. Sugihartono, dkk (2015:3) menyebutkan bahwa pendidikan adalah suatu usaha yang dilaksanakan secara sadar dan sengaja untuk mengubah tingkah laku manusia baik secara individu maupun kelompok untuk mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan.

Didalam dunia pendidikan, peserta didik merupakan subjek yang berkembang melalui pengalaman belajar yang telah dilaluinya. Sedangkan guru lebih berperan sebagai motivator dan fasilitator, untuk membantu memudahkan agar peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang sesuai dengan kemampuan dan kebutuhannya sehingga terjadilah suatu interaksi secara aktif yang terlaksana dalam lingkup pendidikan di sekolah.

Pendidikan di sekolah tidak terlepas dari kegiatan belajar mengajar. Kegiatan belajar merupakan hal yang sangat pokok dalam sebuah proses pendidikan. Tercapai atau tidaknya suatu tujuan pendidikan salah satunya dapat dipengaruhi oleh proses belajar yang dialami oleh siswa. Namun proses belajar akan terhambat apabila tidak adanya keaktifan dari siswa. Hal

*Pengaruh Pemberian Reward .... (Diana Ayuningtyas) 1.611* tersebut juga dapat dilihat dari minat belajar siswa dalam mengikuti kegiatan KBM (Kegiatan Belajar Mengajar).

Djaali (2008: 121) menyatakan minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Oemar Hamalik (2001:33) juga menyebutkan bahwa belajar dengan minat dapat mendorong siswa untuk belajar lebih baik dari pada belajar tanpa minat. Sejalan dengan itu minat akan timbul apabila siswa tertarik terhadap suatu hal daripada hal lainnya, selain itu berminat atau tidaknya siswa terhadap sesuatu hal dapat dilihat dari aktivitas yang dilakukan siswa. Siswa yang memiliki minat terhadap suatu hal tertentu akan cenderung memberikan perhatian yang lebih terhadap hal tersebut begitu juga sebaliknya, siswa yang tidak mempunyai minat terhadap hal tertentu akan mengabaikan dan tidak memberikan perhatiannya pada hal tersebut.

Dalam kegiatan belajar, minat belajar siswa dapat dilihat dari tingkah laku yang ditunjukkan siswa pada saat proses belajar dan hal tersebut dapat dibedakan antara siswa yang memiliki minat dalam belajar dengan siswa yang kurang memiliki minat dalam belajar. Selain itu siswa yang dengan mudah menyerap pembelajaran yang dilakukan, dapat dikatakan siswa tersebut memiliki minat belajar yang tinggi. Sugihartono, dkk (2015 : 74) mengartikan belajar adalah suatu proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud perubahan tingkah laku dan kemampuan bereaksi yang relatif permanen atau menetap karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya. Minat belajar anak tidak datang secara tiba-tiba namun harus ada suatu usaha yang dilakukan guru untuk membangkitkan

minat siswa dalam belajar seperti halnya memberikan penguatan-penguatan ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung sebab minat siswa merupakan unsur penting dalam menimbulkan sebuah motivasi sehingga jika siswa telah mempunyai minat secara otomatis hal itu akan mencapai tujuan belajar secara maksimal. Penguatan dalam pembelajaran akan meningkatkan partisipasi siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Salah satu cara dalam membangkitkan minat belajar anak melalui *reward* (ganjaran / hadiah), sehingga dalam praktiknya pemberian *reward* (ganjaran / hadiah) maupun pemberian *punishment* (hukuman), digunakan oleh guru sebagai bentuk penguatan dan stimulus dalam mendidik siswa. Dalam kegiatan belajar dan mengajar istilah *reward* (ganjaran / hadiah) digunakan ketika siswa berhasil menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru dengan baik, sehingga dapat dijumpai pemberian *reward* (ganjaran / hadiah) sebagai bentuk penguatan positif diberikan guru kepada siswa sebagai wujud tanda kasih sayang, penghargaan atas kemampuan dan prestasi seseorang, bentuk dorongan atau tanda kepercayaan. Pemberian *reward* (ganjaran / hadiah) itu sendiri dapat berupa kata-kata pujian, senyuman, tepukan punggung atau bahkan berbentuk materi serta sesuatu yang menyenangkan bagi siswa. Tujuan dari pemberian *reward* tidak lain agar siswa dapat memunculkan hal positif.

*Punishment* atau hukuman diberikan kepada siswa karena melakukan suatu kesalahan, perlawanan atau pelanggaran. Atau ketika siswa melanggar peraturan yang telah ditetapkan oleh guru, banyak dari guru memberikan ancaman,

tekanan atau pukulan sebagai bentuk hukuman dengan maksud untuk perbaikan dan pembinaan tingkah laku siswa, namun hal tersebut justru membawa dampak negatif bagi anak. Padahal pemberian punishment bertujuan supaya siswa dapat memperbaiki sikapnya yang dirasa belum tepat.

Carolyn M. Evertson dan Edmund T. Emmer (Wiyani 2013 : 107) mengungkapkan bahwa pemberian penghargaan dan hukuman akan dapat membantu guru dalam membangun iklim belajar yang kondusif di dalam kelas. Selain itu penghargaan yang diberikan oleh guru terhadap siswa yang taat dan patuh terhadap aturan kelas akan menambah minat atau rasa senang pada siswa itu sendiri. Sehingga nantinya pembelajaran akan berjalan dengan baik.

Dalam teori pembelajaran dikenal dengan istilah Hukum Akibat (*Law of effect*) dimana respon cenderung diperkuat apabila akibatnya menyenangkan dan cenderung diperlemah jika akibatnya tidak memuaskan. Hukum ini menunjukkan kuat atau lemahnya hubungan stimulus dan respon tergantung dengan akibat yang ditimbulkan (Hosna dan Samsul., 2015: 54-55).

Berdasarkan observasi dan wawancara awal dengan guru dan siswa SD Negeri Slewah, SD Negeri 2 Jatirejo, SD Negeri Somongari dan SD Negeri Jelok Kecamatan Kaligesing Kabupaten Purworejo pada 29 November, 13 Desember dan 14 Desember 2018, diperoleh informasi mengenai permasalahan yang ada di sekolah tersebut. Permasalahan-permasalahan tersebut antara lain : Tidak semua siswa kelas IV memiliki minat belajar yang baik terhadap proses pembelajaran, kurangnya rasa ingin tahu siswa

terhadap proses pembelajaran yang di laksanakan, belum siapnya siswa ketika proses pembelajaran dimulai, penguatan kepada siswa cenderung bersifat negatif, padahal yang diperlukan adalah penguatan positif, maka dari itu perlu dikaji kembali mengenai pengaruh *reward* dan *punishment* terhadap minat belajar siswa.

*Tidak semua siswa kelas IV memiliki minat belajar yang baik terhadap proses pembelajaran.* Hal ini dibuktikan dengan: (1) ketika proses pembelajaran siswa membuat kegaduhan dan keramaian, padahal peraturan di kelas menerangkan bahwa siswa diharapkan untuk tenang saat proses pembelajaran; (2) siswa juga tidak tepat waktu saat mengerjakan serta mengumpulkan tugas; (3) masih ada siswa yang belum aktif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga ada waktu dimana guru harus menunggu siswa untuk aktif bertanya, mengerjakan, ataupun menjawab suatu permasalahan yang diberi oleh guru; (4) adanya siswa yang masih meletakkan kepalanya di meja ketika pembelajaran dilaksanakan.

*Kurangnya rasa ingin tahu siswa terhadap materi dalam proses pembelajaran yang di laksanakan.* Hal ini dibuktikan dengan: (1) adanya satu dua siswa saja yang aktif melakukan tanya jawab dengan guru; (2) terdapat siswa yang kurang antusias dalam proses pembelajaran, siswa tersebut lebih memilih diam dan terkadang lebih asik sendiri.

*Belum siapnya siswa ketika proses pembelajaran dimulai* Hal ini dibuktikan dengan: (1) masih adanya siswa yang tidak ikut andil dalam mengerjakan LKS; (2) siswa masih saling tunjuk dalam pengerjaan soal di depan kelas.

*Penguatan kepada siswa cenderung bersifat negatif, padahal yang diperlukan adalah penguatan positif.* Hal ini dibuktikan dengan: (1) kurangnya pemberian reward saat siswa berhasil mengerjakan tugas; (2) pemberian reward hanya disaat siswa telah mengerjakan soal; (3) siswa hanya ditegur tanpa di beri sanksi yang jelas; dan (4) penerapan hukuman sesuai dengan tata tertib belum berlaku secara semestinya.

Berdasarkan deskripsi diatas, diketahui bahwa terdapat sejumlah masalah yang sama terjadi di SD Negeri se-Gugus WR Supratman. Melihat luasnya permasalahan tersebut, lingkup penelitian dibatasi pada tidak semua siswa kelas IV memiliki minat belajar yang baik terhadap proses pembelajaran dan kurangnya pemberian *reward* dan *punishment* di pembelajaran sehari-hari.

Minat belajar sangat penting bagi siswa. Dengan meningkatkan minat belajar siswa, siswa akan lebih mudah memahami materi pembelajaran. Indikator minat belajar menurut Slameto (2010: 180) yaitu: (1) perasaan senang, (2) ketertarikan, (3) penerimaan, dan (4) keterlibatan siswa.

Itulah mengapa minat belajar perlu untuk dikembangkan maupun ditingkatkan. Minat belajar sangat berpengaruh terhadap ilmu yang mereka dapat selama proses pembelajaran. Untuk itu guru juga harus dapat menumbuhkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran. Pemberian *reward* berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Bagaimana guru memberikan pujian dan hadiah pada siswa. Selain itu guru juga harus tegas pada dalam pemberian sanksi atau *punishment* pada siswa. Dengan adanya

*punishment* siswa akan lebih semangat dalam belajar.

Kohlberg (Duska dan Whelan, 1984 : 65) mengatakan bahwa anak pada usia 10-13 tahun berada pada tahap prakonvensional dimana anak akan menginterpretasikan sebuah nilai benar atau salah berdasarkan akibat yang diterimanya. Apabila anak menerima sebuah hukuman maka anak akan menganggap bahwa yang dilakukan adalah salah, semakin berat hukuman maka anak akan menganggap perbuatannya semakin salah.

Penelitian terdahulu telah dilakukan oleh Siti Mariam dimana hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pemberian *reward* dan *punishment* terhadap minat belajar bahasa arab siswa berdasarkan nilai  $t_{hitung}$  yang diperoleh sebesar  $4,751 > t_{tabel}$  yang diperoleh sebesar 1,993, dengan besar koefisien korelasi 0,846 dengan kategori cukup kuat, dan setelah mencari koefisien determinasi diketahui bahwa 23,6% minat belajar bahasa arab di pengaruhi oleh pemberian *reward* dan *punishment*. Kemudian penelitian lain yang dilakukan oleh Feri Nasrudin menunjukkan bahwa berdasarkan hasil uji hipotesis, diperoleh kesimpulan bahwa pemberian *reward* dan *punishment* memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Besarnya pengaruh tersebut yaitu sebesar 40% yang diperoleh melalui analisis koefisien determinasi. Sedangkan, 60% yang mempengaruhi motivasi belajar siswa berasal dari faktor-faktor lain yang tidak termasuk dalam penelitian ini. Berdasarkan hasil penelitian, disarankan pemberian *reward* dan *punishment* diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran

sehari-hari dengan memperhatikan pedoman penerapan *reward* dan *punishment*.

Dari pembahasan kajian penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa guru yang memberikan penguatan pada siswa berupa *reward* dan *punishment* dalam proses pembelajaran dapat menumbuhkan minat belajar siswa terhadap proses pembelajaran. Begitu pun sebaliknya, jika guru tidak memberikan *reward* dan *punishment* kepada siswa dengan baik, maka minat belajar siswa tidak akan tumbuh. Sehingga diharapkan seorang guru dapat menumbuhkan dan mengembangkan minat belajar siswanya. Guru seharusnya memberikan penguatan berupa *reward* dan *punishment* dalam proses pembelajaran untuk menumbuhkan minat belajar siswa dengan melihat pedoman-pedoman yang ada.

## **METODE PENELITIAN**

### **Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif desain ex post facto untuk mengetahui pengaruh pemberian *reward* dan *punishment* terhadap minat belajar siswa kelas IV SD Negeri Se-Gugus WR SUPRATMAN Kecamatan Kaligesing Kabupaten Purworejo.

### **Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian dilaksanakan pada bulan Maret 2019. Lokasi penelitian ini adalah Sekolah Dasar Negeri Se-Gugus WR SUPRATMAN Kecamatan Kaligesing Kabupaten Purworejo khususnya kelas IV.

*Pengaruh Pemberian Reward .... (Diana Ayuningtyas) 1.615* prasyarat analisis meliputi uji normalitas, uji linearitas dan uji multikolinearitas. Adapun uji hipotesis yang digunakan adalah uji regresi ganda.

## Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas IV SD Negeri Se-Gugus WR SUPRATMAN Kecamatan Kaligesing Kabupaten Purworejo yang berjumlah 116 siswa. Sedangkan sampel penelitian berjumlah 90 siswa yang diperoleh dari perhitungan menggunakan rumus Slovin.

## Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan skala psikologi.

## Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian berupa skala psikologi yang meliputi skala pemberian *reward*, pemberian *punishment* dan minat belajar siswa. Skala psikologi memuat item-item berupa penerjemahan dari indikator berperilaku untuk memancing jawaban responden yang secara tidak langsung menggambarkan keadaan diri subjek dan biasanya tidak disadari oleh responden yang bersangkutan (Azwar, 2017: 8).

## Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Uji validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji validitas isi (Content Validity). Pengujian reliabilitas dilakukan menggunakan rumus Alpha Cronbach.

## Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif, uji prasyarat analisis dan uji hipotesis. Analisis deskriptif menggambarkan data subjek atau objek yang diteliti meliputi mean, median, modus, dan perhitungan presentase menggunakan pengkategorian. Uji

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

#### 1. Analisis Deskriptif

Data Yang Dideskripsikan Meliputi Data Dua Variabel Bebas yaitu Pemberian *Reward* (X1) Dan Pemberian *Punishment* (X2) Serta Satu Variabel Terikat yaitu Minat Belajar Siswa (Y).

Tabel 1. Deskriptif Data Variabel Minat Belajar

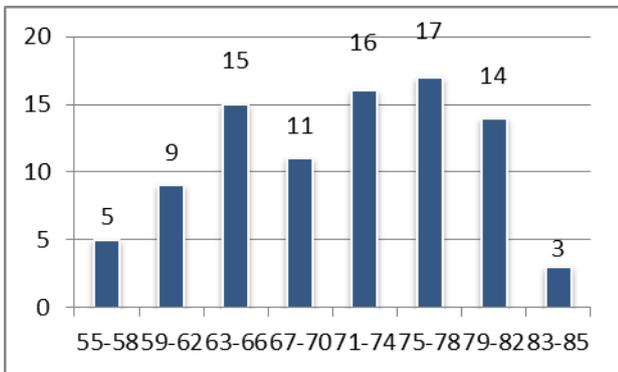
Me	Med	Mo de	Std. Dev	Var	Min	Max
71,02	72	64	7.374	54.38 2	55	84

Distribusi frekuensi data minat belajar siswa terbagi menjadi 8 kelas dengan panjang interval 4. Berikut disajikan tabel distribusi data minat belajar siswa.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Data Minat Belajar

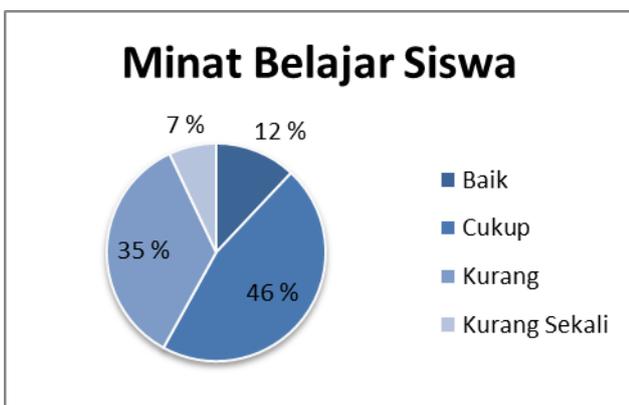
No.	Interval Skor	Frekuensi	Frekuensi (%)
1.	55 – 58	5	5,55
2.	59 – 62	9	10
3.	63 – 66	15	16,67
4.	67 – 70	11	12,22
5.	71 – 74	16	17,78
6.	75 – 78	17	18,89
7.	79 – 82	14	15,56
8.	83 – 86	3	3,33
<b>Jumlah</b>		90	100

Berdasarkan tabel di atas, dapat digambarkan histogram sebagai berikut.



Gambar 1. Histogram distribusi frekuensi data minat belajar.

Adapun persentase kategori tingkat minat belajar siswa kelas IV disajikan dalam diagram berikut.



Gambar 2. Diagram tingkat minat belajar siswa.

Tabel 3. Deskriptif Data Variabel Pemberian Reward

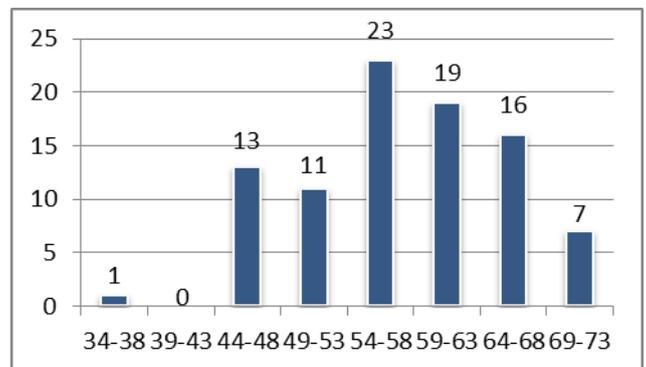
Me	Med	Mod e	Std. Dev	Var	Min	Max
57,73	57	56	7.762	60.243	34	72

Distribusi frekuensi data pemberian *reward* siswa terbagi menjadi 8 kelas dengan panjang interval 5. Berikut disajikan tabel distribusi data pemberian *reward* siswa.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Data Pemberian Reward

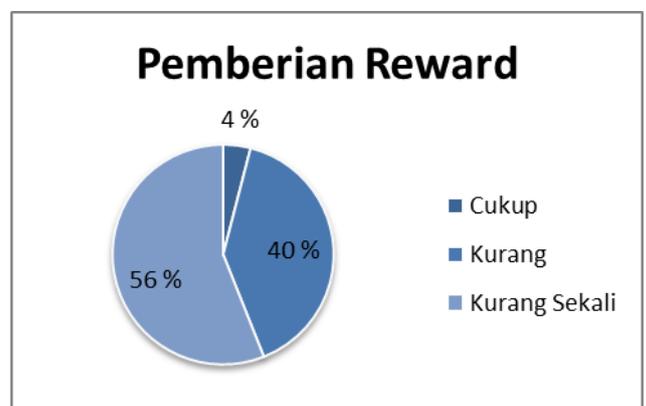
No.	Interval Skor	Frekuensi	Frekuensi (%)
1.	34 – 38	1	1,11
2.	39 – 43	0	0
3.	44 – 48	13	14,44
4.	49 – 53	11	12,22
5.	54 – 58	23	25,56
6.	59 – 63	19	21,11
7.	64 – 68	16	17,78
8.	69 – 73	7	7,78
<b>Jumlah</b>		90	100

Berdasarkan tabel di atas, dapat digambarkan histogram sebagai berikut.



Gambar 3. Histogram distribusi frekuensi data pemberian *reward*.

Adapun persentase kategori tingkat pemberian *reward* siswa kelas IV disajikan dalam diagram berikut.



Gambar 4. Diagram tingkat pemberian *reward* siswa.

Tabel 5. Deskriptif Data Variabel Pemberian

*Punishment*

Me	Med	Mo de	Std. Dev	Var	Min	Max
46.69	47	42	7.969	63.49 8	29	69

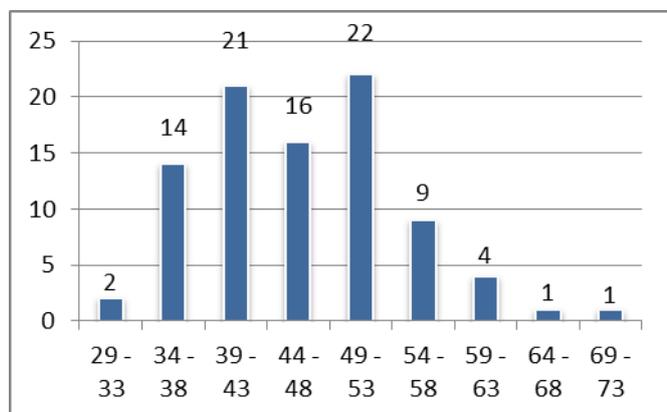
Distribusi frekuensi data pemberian *punishment* siswa terbagi menjadi 9 kelas dengan panjang interval 5. Berikut disajikan tabel distribusi data pemberian *punishment* siswa.

Tabel 6. Distribusi Frekuensi Data Pemberian

*Punishment*

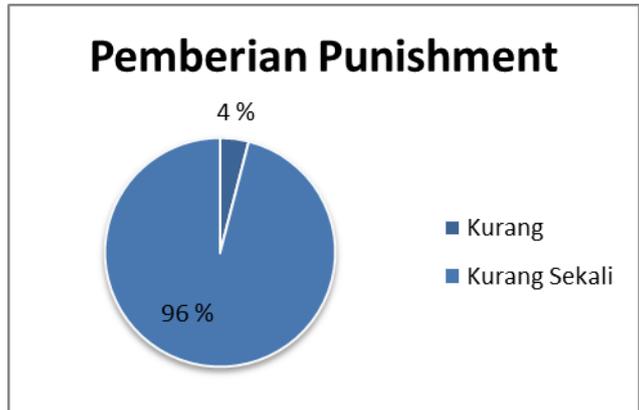
No.	Interval Skor	Frekuensi	Frekuensi (%)
1.	29 – 33	2	2,22
2.	34 – 38	14	15,56
3.	39 – 43	21	23,33
4.	44 – 48	16	17,78
5.	49 – 53	22	24,45
6.	54 – 58	9	10
7.	59 – 63	4	4,44
8.	64 – 68	1	1,11
9.	69 – 73	1	1,11
<b>Jumlah</b>		90	100

Berdasarkan tabel di atas, dapat digambarkan histogram sebagai berikut.



Gambar 5. Histogram distribusi frekuensi data pemberian *punishment*

Adapun persentase kategori tingkat pemberian *punishment* siswa kelas IV disajikan dalam diagram berikut.



Gambar 6. Diagram tingkat pemberian *punishment* siswa.

2. Uji Prasyarat Analisis

A. Uji normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti berdistribusi normal atau tidak.

Tabel 7. Hasil Uji Normalitas

No.	Variabel	Asymp. Sig	Sig	Kesimpulan
1.	Minat Belajar Siswa	0,062	0,05	Normal
2.	Pemberian Reward	0,200	0,05	Normal
3.	Pemberian Punishment	0,073	0,05	Normal

Nilai *asyp.sig.* Dari ketiga variabel tersebut memiliki nilai di atas 0,05, maka distribusi data dinyatakan normal.

B. Uji Linearitas

Uji Linieritas dilakukan untuk mengetahui apakah pengaruh masing-masing variabel bebas mempunyai hubungan linear atau tidak terhadap variabel terikat.

Tabel 8. Hasil uji linearitas

No	Variabel		Df	Linearity	Deviation from Linearity	Ket
	Bebas	Terikat				
1.	X1	Y	27	0,000	0,559	Linier
2.	X2	Y	31	0,000	0,149	Linier

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa nilai sig. *Linearity* < 0,05 dan nilai sig. *Deviation from linearity* > 0,05 sehingga kedua variabel bebas masing masing memiliki hubungan linear dengan variabel terikat.

C. Uji Multikolinearitas

Pengujian Multikolinearitas data dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antar variabel bebas.

Tabel 9. Hasil uji multikolinearitas

Variabel	Tolerance	VIF	Kesimpulan
(X <sub>1</sub> )	0,900	1,111	Tidak terjadi multikolinearitas
(X <sub>2</sub> )	0,900	1,111	Tidak terjadi multikolinearitas

Data di atas menunjukkan bahwa nilai *tollerance* > 0,1 dan nilai VIF < 10, sehingga diantara kedua variabel bebas dinyatakan tidak terjadi multikolinearitas.

3. Uji Hipotesis

A. Uji Pengaruh Parsial

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh dua variabel bebas terhadap variabel terikat dengan mengganggap tetap (konstan) bagi variabel yang lain.

Model	Correlations		
	Zero-order	Partial	Part
1 (Constant)			
Pemberian Reward	.633	.581	.528
Pemberian Punishment	.420	.299	.232

a. Dependent Variable: Minat Belajar Siswa

Tabel 10. Uji Pengaruh Parsial Pemberian Reward dan Punishment

Variabel	Koefisien Korelasi Parsial	r <sup>2</sup>	t <sub>hitung</sub>	Sig
Bila X <sub>2</sub> tetap	0,581	0,338	6.662	0,000
Bila X <sub>1</sub> tetap	0,299	0,089	2.927	0,004

Berdasarkan data tersebut diketahui bahwa pemberian *reward* berpengaruh terhadap minat belajar sebesar 0,338 atau 33,8% apabila variabel pemberian *punishment* tetap/dikendalikan. Kemudian pemberian *punishment* juga berpengaruh terhadap minat belajar sebesar 0,089 atau 8,9% apabila variabel pemberian *reward* tetap/dikendalikan.

B. Uji Pengaruh Ganda

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh dua variabel bebas secara simultan terhadap variabel terikat.

Model	R	R Square	Adjusted R Square
1	.674 <sup>a</sup>	.454	.442

a. Predictors: (Constant), Pemberian Punishment, Pemberian Reward

Model Summary  
Change Statistics

R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change
.454	36.229	2	87	.000

a. Predictors: (Constant), Pemberian Punishment, Pemberian Reward

Data di atas menunjukkan bahwa pemberian *reward* dan pemberian *punishment* secara simultan berpengaruh sebesar 0,442 atau 44,2% terhadap minat belajar siswa.

### C. Persamaan Regresi Ganda

Analisis regresi ganda digunakan untuk mengetahui besar pengaruh variabel pemberian *reward* dan pemberian *punishment* terhadap minat belajar siswa. Persamaan regresi ganda dengan dua variabel bebas dirumuskan sebagai berikut.

$$\hat{Y} = a + b_1X_1 + b_2X_2$$

Persamaan regresi dari penelitian ini :

$$Y = 29,974 + 0,528X_1 + 0,226X_2$$

### D. Sumbangan Efektif dan Sumbangan Relatif

Perhitungan yang dibantu dengan aplikasi SPSS for windows versi 23 menunjukkan bahwa nilai *Adjusted R Square* sebesar 0,442 artinya bobot sumbangan efektif kedua variabel secara serentak adalah 44,2%. Adapun sumbangan efektif dan sumbangan relatifnya tertera pada tabel di bawah ini.

Tabel 11. Sumbangan Relatif dan Efektif

No.	Variabel Bebas	Sumbangan	
		Relatif	Efektif
1.	X1	77,44%	34,23%
2.	X2	22,56%	9,97%
Jumlah		100%	44,2%

## Pembahasan

### 1. Pembahasan Temuan Pertama

Temuan penelitian yang pertama membuktikan bahwa pemberian *reward* secara

*Pengaruh Pemberian Reward .... (Diana Ayuningtyas) 1.619* parsial berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa. Artinya, penurunan dan peningkatan minat belajar siswa dipengaruhi oleh pemberian *reward*. Kesimpulan ini diambil berdasarkan hasil perhitungan sumbangan efektif pemberian *reward* sebesar 34,23% dengan signifikansi sebesar 0,000 yang berarti bahwa pemberian *reward* berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa.

Hasil analisis data sejalan dengan pendapat Djamarah (2010 :194) bahwa memberikan ganjaran, guru harus bijaksana. Jangan selalu diberitahukan terlebih dahulu. Sebab bila tidak, maka siswa dapat mengartikan bahwa pemberian ganjaran sebagai “upah” atas jerih payahnya dalam belajar. Hal inilah yang seharusnya tidak terjadi dalam pendidikan. Karena esensi dari pemberian ganjaran adalah untuk memancing kegairahan belajar anak didik, bukan sebagai upah yang selalu dituntut sebagai imbalan. Adanya sebuah ganjaran harus berfungsi sebagai motivasi ekstrinsik, alat pemicu minat untuk mengusir kemalasan belajar anak didik.

Hal ini juga sejalan dengan pendapat Purwanto (2009:182) *reward* atau ganjaran sebagai alat pendidikan tidak selalu diberikan kepada anak yang memang pandai, dan selalu menunjukkan hasil pekerjaan yang baik. Sebab nantinya *reward* atau ganjaran akan berubah sifat menjadi “upah”. Jika *reward* atau ganjaran bernilai sebagai upah nantinya tidak lagi bernilai mendidik. Jangan sampai anak melakukan sesuatu karena adanya *reward* atau ganjaran, dan hendaknya dalam memberikan *reward* atau ganjaran jangan sampai menimbulkan iri hati pada anak yang lain yang merasa dirinya lebih

baik atau lebih pintar, akan tetapi tidak mendapatkan *reward* atau ganjaran.

## 2. Pembahasan Temuan Kedua

Temuan penelitian yang kedua menunjukkan bahwa pemberian *punishment* secara parsial berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa. Artinya, peningkatan dan penurunan minat belajar siswa dipengaruhi oleh pemberian *punishment*. Temuan ini didapatkan dari hasil perhitungan sumbangan efektif sebesar 9,97% dengan signifikansi sebesar 0,004 yang berarti bahwa pemberian *punishment* berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa.

Temuan ini sejalan dengan pendapat Djamarah (2010:197) hukuman merupakan jawaban atas suatu pelanggaran yang dilakukan oleh anak didik, sedikit banyak selalu bersifat menyusahkan anak didik, dan selalu bertujuan kearah perbaikan dan untuk kepentingan anak didik. Hal ini juga sesuai dengan teori perbaikan yang terdapat dalam teori hukuman dimana hukuman dilakukan untuk membasmi kejahatan atau untuk membetulkan kesalahan, hukuman ini juga dilakukan untuk membuat seseorang jera melakukan kesalahan yang sama. Hukuman ini bersifat pedagogis, maka penerapannya sangat baik dilakukan dalam pendidikan. Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan untuk meluruskan sikap dan perilaku anak didik sesuai dengan apa yang diharapkan.

William Stern (dalam Djamarah, 2010:204) membedakan 3 macam jenis hukuman yang sesuai dengan perkembangan anak, salah satunya hukuman logis. Hukuman ini digunakan terhadap anak-anak yang sudah besar. Dengan hukuman ini anak mengerti bahwa hukuman itu adalah akibat logis dari pekerjaan atau perbuatannya

yang tidak baik. Anak juga akan mengerti mendapatkan hukuman sebagai akibat dari kesalahan yang diperbuatnya. Misalnya seorang anak di suruh menghapus papan tulis dengan bersih karena ia telah mencoret-mencoret dan mengotorinya. Karena datang terlambat, si amir ditahan oleh guru di sekolah untuk mengerjakan pekerjaannya yang belum selesai.

## 3. Pembahasan Temuan Ketiga

Hasil penelitian yang ketiga menunjukkan bahwa pemberian *reward* dan pemberian *punishment* secara serentak dapat memengaruhi minat belajar siswa. Hal tersebut ditunjukkan dari pemberian *reward* ( $X_1$ ) dan pemberian *punishment* ( $X_2$ ) secara bersama-sama memiliki sumbangan sebesar 44,2% terhadap minat belajar siswa ( $Y$ ) dengan Fhitung sebesar 36.229 dan memiliki nilai signifikansi sebesar 0,000 yang berarti bahwa pemberian *reward* dan pemberian *punishment* secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa.

Temuan ini sejalan dengan (Purwanto, 2009: 186) yang menyatakan bahwa *reward* (ganjaran) dan *punishment* (hukuman) keduanya merupakan *reaksi* dari si pendidik atas perbuatan yang telah dilakukan oleh anak didiknya. Keduanya merupakan alat pendidikan. *Reward* (ganjaran) dan *punishment* (hukuman) ditimbulkan atas usaha si pendidik untuk memperbaiki kelakuan budi pekerti anak didiknya. Akan tetapi dalam proses pendidikan akibat *punishment* (hukuman) jauh lebih besar dari pada akibat yang ditimbulkan oleh *reward* (ganjaran).

Penjabaran diatas berlaku pula untuk *teori asosiasi*, dimana belajar pada dasarnya merupakan peristiwa terbentuknya asosiasi-

asosiasi akibat adanya *Stimulus* (S) dan *Respons* (R). Stimulus merupakan bentuk perbuahan lingkungan sebagai tanda bagi suatu organism untuk bertindak, sedangkan respons merupakan tingkah laku yang dimunculkan organism setelah adanya stimulus. Ini dapat berarti bahwa sebuah tindakan diikuti oleh perubahan kondisi dan situasi yang memuaskan, tindakan tersebut akan cenderung akan di ulangi. Namun sebaliknya, jika tidak menguntungkan, akan dikurangi atau bahkan tidak dilakukan sama sekali. Thorndike (Irham dan Wiyani, 2013 : 149-150)

Hal tersebut juga sejalan dengan hukum akibat (*law of effect*). Hukum ini menyatakan bahwa hubungan stimulus respons akan diperkuat apabila akibatnya menyenangkan dan akan ditinggalkan bila hasilnya tidak menyenangkan atau tidak memuaskan. Oleh sebab itu, proses belajar bagi siswa akan menjadikan siswa lebih semangat apabila siswa mengetahui dan mendapatkan manfaat serta hasil yang baik atas usahanya (Sugiyono dan Hariyanto, 2011 : 61). Kemudian (Xinrui Yuan, Ling Che, 2012) menyimpulkan penelitian mereka bahwa, hukuman dan penghargaan, tidak peduli seberapa kecil, memainkan peran besar dalam membentuk dan mengarahkan perilaku buruk siswa di kelas. Meskipun hukuman memiliki beberapa kekurangan namun hal tersebut masih satu-satunya tindakan efektif untuk mengarahkan beberapa perilaku siswa. Jadi hal ini harus digunakan secara tepat untuk mempertahankan fenomena ruang kelas yang positif. Selain itu, mereka menyarankan bahwa guru harus mengambil langkah-langkah yang tepat untuk mengendalikan perilaku siswa secara efektif, alih-alih menghukum, hubungan guru siswa yang positif

*Pengaruh Pemberian Reward .... (Diana Ayuningtyas) 1.621* harus dibangun untuk memastikan kemajuan pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut Asfia rehman, Dr. kamal haider (2013) menjelaskan dalam penelitian mereka bahwa belajar tidak mungkin dilakukan tanpa motivasi dan guru biasanya menggunakan hadiah dan hukuman sebagai faktor pendorong untuk meningkatkan pembelajaran siswa mereka di ruang kelas.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat dibuat kesimpulan sebagai berikut.

1. Pemberian *reward* dan pemberian *punishment* berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas IV SD Negeri se-Gugus WR Supratman Kecamatan Kaligesing Kabupaten Purworejo yang dibuktikan dengan pemberian *reward* ( $X_1$ ) dan pemberian *punishment* ( $X_2$ ) secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa (Y) sebesar 44,2% dan memiliki nilai signifikansi sebesar 0,000.
2. Pemberian *reward* berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas IV SD Negeri se-Gugus WR Supratman Kecamatan Kaligesing Kabupaten Purworejo yang dibuktikan dengan hasil perhitungan data yang menunjukkan sumbangan efektif pemberian *reward* sebesar 34,23% dengan nilai  $t_{hitung}$  6.662 dan memiliki nilai signifikansi 0,000.
3. Pemberian *punishment* berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas IV SD Negeri se-Gugus WR Supratman Kecamatan Kaligesing Kabupaten Purworejo yang dibuktikan dengan hasil perhitungan data yang menunjukkan

sumbangan efektif pemberian *punishment* sebesar 9,97% dengan nilai  $t_{hitung}$  2.927 dan memiliki nilai signifikansi 0,004.

4. Pemberian *reward* dan *punishment* terhadap minat belajar belajar siswa kelas IV SD Negeri se-Gugus WR Supratman Kecamatan Kaligesing Kabupaten Purworejo menghasilkan persamaan garis regresi sebagai berikut :  $Y = 29,974 + 0,528X_1 + 0,226X_2$

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti membedakan saran kepada pihak-pihak terkait di bawah ini : (1) Guru harus lebih optimal ketika menerapkan *reward* dan *punishment* dalam kegiatan pembelajaran. Kapan waktunya, kepada siapa, bagaimana bentuknya, dan efek negatif yang mungkin terjadi perlu diperhatikan dan dipertimbangkan ketika hendak menerapkan penguatan tersebut; (2) Penerapan *reward* dan *punishment* harus dilakukan dengan tepat dan berpedoman pada prinsip-prinsip penggunaannya agar sejalan dengan tujuan penguatan tersebut yaitu meningkatkan minat belajar siswa; dan (3) Peneliti selanjutnya diharapkan memperhatikan keterbatasan penelitian yang ada.

### DAFTAR PUSTAKA

- Azwar, S. (2017). *Penyusunan Skala Psikologi Edisi 2*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Djaali. (2008). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Djamarah. (2010). *Guru dan anak didik dalam interaksi edukatif: suatu pendekatan teoritis psikologis*. Jakarta : Rineka Cipta.

- Duska R & Whellan M. (1984). *Perkembangan Moral Perkenalan dengan Piaget dan Kohlberg*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Hamalik, Oemar. (2001). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Bumi Askara.
- Irham dan Wiyani. (2013). *Psikolog Pendidikan : Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran*. Yogyakarta : AR-RUZZ MEDIA.
- Purwanto. (2009). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Rehaman.A & Haider.K. (2013). The impact of motivation on learning of secondary school students in Karachi. *Educational Research International*, vol.2, No.2.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sugihartono, dkk. (2015). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta : UNY PRESS
- Wiyani, Novan Ardy. (2013). *Manajemen Kelas : Teori dan Aplikasi Untuk Menciptakan Kelas Yang Kondusif*. Yogyakarta : AR-RUZZ MEDIA.
- Yuan.X, & Che.L, (2012). How to deal with student's misbehavior in the classroom?. *Journal of Education and Developmental Psychology*. Vol.2, No.1