

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses kegiatan yang berorientasi pada tujuan yang telah ditetapkan dan diharapkan dapat dicapai oleh pendidik dan siswa. Pendidikan tidak lepas dari faktor pendidik, tujuan pendidikan, perlengkapan pendidikan, lingkungan pendidikan dan siswa dalam upaya mencapai tujuan belajar.<sup>1</sup> Pendidikan erat kaitannya dengan proses pembelajaran. Dalam pendidikan saat ini, guru harus mengedepankan pembelajaran kreatif dan adanya komunikasi antara siswa dengan guru, serta guru dengan orang tua. Oleh karena itu guru menjadi salah satu kunci dalam peningkatan mutu pendidikan.<sup>2</sup>

Pembelajaran merupakan kegiatan utama dalam seluruh rangkaian aktivitas pendidikan di lingkungan sekolah. Pembelajaran merupakan suatu proses di mana guru dan siswa berinteraksi secara positif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tercapainya tujuan pembelajaran menjadi salah satu faktor yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Pembelajaran yang efektif menjadi cara dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran dianggap efektif ketika interaksi antara guru dan siswa berjalan dengan baik dan aktif serta mencapai tujuan yang diinginkan dalam waktu yang telah ditentukan.

---

<sup>1</sup> Maryam. 2019. "Hukuman kepada Siswa dalam Pembelajaran". *Azkiya*, vol 2(1). hlm. 48.

<sup>2</sup> Silvia Anggraini, Joko Siswanto, & Sukanto. 2019. "Analisis Dampak Pemberian Reward and Punishment bagi Siswa SD Negeri Kaliwiru Semarang". *Mimbar PGSD Undiksha*, vol. 7(3). hlm. 222.

Terkait dengan pencapaian tujuan pembelajaran, salah satu hal utama yang perlu dilakukan guru dalam proses pembelajaran adalah menumbuhkan motivasi belajar siswa. Motivasi belajar siswa berperan penting dalam keberhasilan pembelajaran. Siswa yang termotivasi cenderung lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran yang dapat mempengaruhi pencapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, motivasi belajar menjadi kunci keberhasilan untuk mencapai tujuan pembelajaran.<sup>3</sup>

Tingkat motivasi memengaruhi sejauh mana seseorang dapat mencapai tujuannya, semakin tinggi motivasi seseorang maka semakin besar pula tingkat keberhasilannya dalam belajar. Kehadiran motivasi yang kuat dalam proses belajar akan tercermin dalam pencapaian hasil yang memuaskan. Oleh karena itu, ketika siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi, prestasi akademiknya juga akan cenderung lebih baik. Motivasi berperan sebagai faktor utama dalam belajar dengan berfungsi untuk membangkitkan, mendasari, dan mendorong tindakan belajar. Sebaliknya, ketika siswa memiliki motivasi yang rendah, seperti menunjukkan sikap acuh tak acuh, mudah merasa putus asa, dan kurang fokus pada pembelajaran, dampaknya dapat berupa kesulitan dalam proses belajar.<sup>4</sup>

Rendahnya motivasi belajar menjadi hal yang mempengaruhi aktivitas belajar siswa di kelas. Rendahnya motivasi belajar bisa terjadi pada berbagai mata pelajaran, termasuk pada mata pelajaran sosiologi yang berupaya mengembangkan kemampuan berpikir kritis pada siswa. Oleh karena itu, diperlukan langkah untuk

---

<sup>3</sup> Amna Emda. 2017. "Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran". *Lantanida Journal*, vol. 5(2), hlm.172-173.

<sup>4</sup> Sunarti Rahman. 2021. "Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar". *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, hlm. 299-300.

mengatasi rendahnya motivasi belajar siswa agar pembelajaran dapat mencapai hasil yang optimal sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Pelajaran sosiologi di sekolah menengah atas seringkali dianggap remeh dan sepele oleh siswa. Banyak siswa menganggap bahwa materi sosiologi kurang menarik dan tidak relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka sehingga motivasi belajar mereka menjadi rendah. Hal ini berdampak negatif pada prestasi akademik siswa, seperti pada kurangnya partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar yang tidak optimal. Motivasi belajar merupakan faktor kunci yang sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Tanpa motivasi yang cukup, siswa cenderung tidak akan berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar mengajar yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya pencapaian akademik. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk menemukan metode yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran yang dianggap kurang menarik seperti sosiologi.

Untuk mengatasi masalah ini, salah satu metode yang dapat diterapkan oleh guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah dengan menggunakan strategi pemberian *reward* dan *punishment*. *Reward* seperti pujian dan poin tambahan dapat diberikan saat siswa mampu menjawab pertanyaan dari guru tentang materi sosiologi dalam pembelajaran. Pemberian *reward* ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk lebih aktif dan berpartisipasi dalam pembelajaran. Selain pemberian *reward*, guru juga dapat menerapkan *punishment* sebagai upaya untuk mendisiplinkan siswa, *punishment* yang diterapkan bukan berupa hukuman fisik, melainkan teguran sebagai bentuk refleksi bagi siswa yang

melakukan pelanggaran, seperti datang terlambat ke kelas. Teguran ini bertujuan untuk membuat siswa lebih fokus dalam belajar dan tidak mengulanginya lagi di masa mendatang. Dengan demikian, siswa dapat belajar dari kesalahan mereka dan lebih fokus dalam belajar tanpa harus mengalami hukuman fisik.

Strategi pemberian *reward* dan *punishment* diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. *Reward* yang diberikan secara konsisten dan adil dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa dan mendorong mereka untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Di sisi lain, *punishment* yang diterapkan dengan bijaksana dapat membantu siswa untuk memahami konsekuensi dari tindakan mereka dan mendorong mereka untuk berperilaku lebih baik di masa mendatang.

Pemberian *reward* merupakan bentuk penghargaan terhadap perilaku positif siswa dalam pembelajaran dengan tujuan mendorong mereka agar lebih giat dalam mencapai prestasi yang lebih baik. Proses ini juga bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan motivasi belajar sehingga individu dapat mencapai kesuksesan dalam proses pembelajaran. Sementara itu, *punishment* diartikan sebagai hukuman yang mana pemberian *punishment* biasanya dilakukan ketika perilaku siswa tidak sesuai dengan aturan dan norma-norma yang berlaku di sekolah. Oleh karena itu, pemberian *punishment* merupakan upaya guru untuk memberikan konsekuensi terhadap kesalahan yang dilakukan siswa dengan harapan agar tidak mengulangi perilaku tersebut dan lebih fokus pada pembelajaran. Guru tentunya perlu menggunakan strategi dalam proses pembelajaran dengan menerapkan sistem pemberian *reward* dan *punishment* sebagai stimulus dalam mengatasi rendahnya

motivasi belajar siswa yang mana *reward* dianggap sebagai bentuk penguatan atas perilaku positif dan *punishment* dianggap sebagai bentuk penguatan atas perilaku negatif. Pemberian *reward* dan *punishment* dalam proses pembelajaran harus diberikan dengan bijak dan tepat agar dapat berfungsi sebagai alat motivasi bagi siswa.<sup>5</sup>

Dalam konteks pendidikan, pemberian *punishment* dapat berperan sebagai membantu mengarahkan perilaku siswa agar sesuai dengan norma dan aturan sosial yang berlaku di lingkungan pendidikan. Dengan memberikan *punishment* yang tepat dan adil akan mampu memotivasi belajar siswa dan mengubah tingkah laku buruknya. Jadi, *punishment* yang tepat bisa memotivasi siswa untuk berperilaku baik dan memotivasinya belajar. Pemberian *punishment* dalam pendidikan bertujuan untuk memberikan konsekuensi terhadap perilaku yang tidak diinginkan. Ini membantu siswa memahami bahwa setiap tindakan memiliki konsekuensi yang dapat memotivasi mereka untuk memilih perilaku yang lebih baik di masa depan. Melalui *punishment*, siswa belajar tentang tanggung jawab dan akibat dari tindakan mereka. Hal ini membantu mereka memahami pentingnya aturan dan norma-norma yang ada di lingkungan sekolah. Implementasi *punishment* yang konsisten dan adil dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang teratur dan aman bagi semua siswa. Ini memberikan pesan bahwa setiap individu harus bertanggung jawab atas tindakan mereka. *Punishment* yang tepat membantu dalam mengembangkan disiplin diri siswa sehingga siswa belajar bahwa untuk mencapai tujuan akademik dan perilaku yang baik, mereka perlu mengontrol diri dan mematuhi aturan yang

---

<sup>5</sup> Silvia Anggraini, *Loc. Cit.*, hlm. 222.

ada. *Punishment* dapat berfungsi sebagai alat untuk membentuk perilaku yang baik di masa depan. Ini membantu siswa untuk mempersiapkan diri menghadapi tantangan dalam kehidupan dengan mengembangkan sikap patuh terhadap aturan dan norma sosial yang berlaku. Contohnya seorang guru memberikan teguran kepada siswa yang sering terlambat datang ke kelas. Teguran tersebut disertai dengan pembinaan tentang pentingnya kehadiran tepat waktu untuk menghormati waktu dan memaksimalkan proses belajar mengajar. Contoh lainnya seperti, seorang siswa yang sering membuat kebisingan di kelas pada saat kegiatan pembelajaran dilaksanakan, siswa tersebut diberikan tugas tambahan yang sesuai dengan materi pelajaran yang sedang dipelajari setelah jam pelajaran sebagai bentuk *punishment*. Tindakan ini tidak hanya menambah pengetahuan siswa tersebut, tetapi juga membangun kesadaran akan pentingnya ketenangan selama proses pembelajaran.

Pemberian *punishment* diberikan bukan sebagai bentuk siksaan baik fisik maupun rohani, melainkan sebagai usaha mengembalikan siswa ke arah yang baik dan memotivasinya menjadi pribadi yang lebih baik. Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa *punishment* memiliki tujuan perbaikan, bukan menjatuhkan hukuman pada siswa dengan alasan balas dendam. Maka dari itu seorang guru harus bijak dan tepat dalam menjatuhkan hukuman. Terdapat sebuah penelitian yang dilakukan di Universitas Foshan, Cina, yang mencoba menjelaskan bahwa hukuman dalam kegiatan pembelajaran yang dimaksud bukanlah hukuman fisik, melainkan hukuman mendidik yang bertujuan untuk membimbing siswa. Tujuan hukuman yang diberikan kepada siswa harus jelas, seperti dapat meningkatkan

refleksi diri siswa, menumbuhkan kepribadian baik, membangun kebiasaan belajar yang baik sesuai norma sosial, serta memastikan kegiatan pendidikan berjalan normal. Dalam penelitian tersebut, sebanyak 389 mahasiswa diberikan kuesioner mengenai pemahaman mereka terhadap peran hukuman dalam kegiatan belajar. Hasilnya menunjukkan bahwa 72,75% menganggap hukuman itu efektif, 9% menganggapnya tidak berpengaruh, dan 18,25% tidak dapat menjelaskan efek hukuman. Sementara itu, sikap terhadap hukuman, sebagian besar responden 81,49% setuju dengan metode hukuman, sementara hanya 11,05% yang tidak setuju. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa masih memiliki pemahaman rasional tentang hukuman sebagai metode mendidik, bukan sebagai hukuman fisik.<sup>6</sup>

Dalam penelitian ini, subjek penelitiannya adalah siswa kelas X di SMAN 54 Jakarta yang terdiri dari 8 kelas. Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan dalam kegiatan belajar mengajar sosiologi di SMAN 54 Jakarta pada salah satu kelas X yang terdiri dari 36 siswa, sebagian siswa menunjukkan motivasi belajar yang cukup baik, terlihat sikap antusias dan fokus selama proses pembelajaran berlangsung. Namun di sisi lain, terdapat kurang lebih 10 orang siswa lebih banyak diam, hanya mendengarkan penjelasan dari guru, minimnya keaktifan untuk berpartisipasi dalam diskusi kelas dan ketika ditanya mengenai materi yang telah diajarkan, mereka belum mengerti. Selain itu terdapat 4 siswa yang kurang fokus memperhatikan penjelasan guru, ditambah permasalahan lain seperti 2 orang siswa

---

<sup>6</sup> Zheming An. 2022. "The Influence of Teacher Discipline on Teaching Effect and Students' Psychology in Universities and the Normative Suggestions for Discipline Behavior". *Frontiers in Psychology*, vol. 13, hlm. 10.

yang datang terlambat ke kelas pada saat pembelajaran sudah dimulai. Hal tersebut mencerminkan kurangnya antusiasme siswa dalam kegiatan belajar dan menjadi indikator rendahnya motivasi belajar sebagian siswa, maka dari sinilah peneliti melihat bahwa guru mata pelajaran sosiologi di SMAN 54 Jakarta menerapkan sistem pemberian *reward* dan *punishment* kepada siswa dalam proses pembelajaran di kelas sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yang rendah, khususnya dalam konteks pembelajaran sosiologi. Ketika siswa datang terlambat dalam kelas Sosiologi, guru tersebut memberikan teguran kepada siswa yang datang terlambat, hal ini tentunya menjadi konsekuensi kepada siswa untuk tidak mengulanginya kembali di kelas sosiologi berikutnya, tentunya hal ini memberikan kesadaran bagi siswa untuk berperilaku lebih baik lagi dan lebih mematuhi aturan yang berlaku di sekolah. Sementara bagi siswa yang lebih banyak diam dalam belajar, guru memancing siswa dengan pertanyaan sederhana terkait materi pelajaran yang sedang diajarkan dengan pemberian *reward* berupa poin tambahan yang membuat kelas menjadi aktif.

Peneliti memilih lokasi penelitian di SMAN 54 Jakarta berdasarkan observasi awal yang membantu peneliti menetapkan bahwa lokasi penelitian tersebut memiliki permasalahan yang layak untuk diteliti, serta peneliti memiliki pemahaman mendalam tentang permasalahan di lokasi tersebut berdasarkan pengalaman praktik mengajar sebelumnya di SMAN 54 Jakarta. Urgensi penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana *reward* dan *punishment* mempengaruhi motivasi belajar siswa dapat membantu dalam merancang strategi yang lebih efektif untuk meningkatkan partisipasi aktif dan prestasi akademik siswa, khususnya



dalam mata pelajaran sosiologi. Penelitian ini dapat memberikan kontribusi penting dalam pemahaman tentang bagaimana pemberian *reward* dan *punishment* mempengaruhi motivasi belajar siswa.

## 1.2 Permasalahan Penelitian

Adanya latar belakang masalah di atas, terungkap bahwa ditemukannya tingkat motivasi belajar yang rendah pada sebagian siswa kelas X pada proses pembelajaran sosiologi. Hal ini terlihat jelas dalam perilaku sebagian siswa yang tingkat motivasi belajarnya rendah, seperti siswa lebih banyak diam, hanya mendengarkan penjelasan dari guru, minimnya keaktifan siswa untuk berpartisipasi dalam diskusi kelas, dan ketika ditanya tentang materi yang telah diajarkan, mereka belum mengerti. Selain itu terdapat siswa yang kurang fokus memperhatikan penjelasan guru, ditambah permasalahan lain seperti keterlambatan datang ke kelas pada saat pembelajaran sudah dimulai juga menjadi tanda rendahnya motivasi belajar siswa. Keseluruhan gambaran tersebut menunjukkan tingkat motivasi belajar yang rendah dalam proses pembelajaran dan upaya mengatasi permasalahan tersebut, terlihat guru mata pelajaran sosiologi menerapkan sistem pemberian *reward* dan *punishment* sebagai strategi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan penelitian di atas, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat hubungan antara pemberian *reward* dengan motivasi belajar siswa kelas X pada mata pelajaran sosiologi di SMAN 54 Jakarta?

2. Apakah terdapat hubungan antara pemberian *punishment* dengan motivasi belajar siswa kelas X pada mata pelajaran sosiologi di SMAN 54 Jakarta?
3. Apakah terdapat hubungan antara pemberian *reward* dan *punishment* secara bersama-sama dengan motivasi belajar siswa kelas X pada mata pelajaran sosiologi di SMAN 54 Jakarta?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui adanya hubungan pemberian *reward* dengan motivasi belajar siswa kelas X pada mata pelajaran sosiologi di SMAN 54 Jakarta.
2. Untuk mengetahui adanya hubungan pemberian *punishment* dengan motivasi belajar siswa kelas X pada mata pelajaran sosiologi di SMAN 54 Jakarta.
3. Untuk mengetahui adanya hubungan antara pemberian *reward* dan *punishment* secara bersama-sama dengan motivasi belajar siswa kelas X pada mata pelajaran sosiologi di SMAN 54 Jakarta.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

#### **1.4.1 Manfaat Akademis**

Secara akademis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi pada kajian Sosiologi Pendidikan dan menambah referensi terkait dengan hubungan *reward* dan *punishment* dengan motivasi belajar siswa.

### 1.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi sekolah dan pendidik di SMAN 54 Jakarta untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menerapkan metode tersebut dalam pembelajaran di kelas, sehingga siswa merasa termotivasi.

### 1.5 Tinjauan Penelitian Sejenis

Dalam melakukan penelitian, diperlukan suatu tinjauan penelitian yang sama sebagai acuan bagi peneliti untuk mengidentifikasi permasalahan dalam penelitiannya. Tinjauan penelitian merupakan suatu ringkasan dari penelitian-penelitian sebelumnya yang telah dilakukan. Penelitian yang diambil sebagai acuan harus sejenis agar peneliti dapat mengembangkan topik penelitiannya dengan menggunakan sumber-sumber yang sama. Tinjauan penelitian memiliki banyak manfaat bagi peneliti, salah satunya adalah untuk memperkaya sumber-sumber yang digunakan dalam penelitian sehingga peneliti dapat mengembangkan topik penelitiannya dengan lebih baik.

Pertama, penelitian yang ditulis oleh Ananda Anugerah pada tahun 2023 dengan judul "Hubungan Pemberian *Reward* dan *Punishment* dengan Kedisiplinan Belajar Siswa Sekolah Dasar" membahas topik tentang *reward* dan *punishment*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode korelasional, dan analisis data dilakukan dengan uji normalitas serta uji hipotesis seperti korelasi sederhana. Populasi yang diteliti adalah siswa kelas IIIA dan IIIB dengan jumlah total 44 siswa. Masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah kurangnya

disiplin belajar di kalangan siswa, seperti tidur di kelas, berbicara dengan teman saat pelajaran berlangsung, serta menyontek saat ujian. Hipotesis yang diuji dalam penelitian ini adalah adanya hubungan atau korelasi positif antara pemberian *reward* dan *punishment* dengan kedisiplinan belajar siswa kelas III dalam mata pelajaran Matematika di SD Negeri Kestalan.

Hasil penelitian menunjukkan adanya korelasi yang kuat antara *reward* dan *punishment* dengan kedisiplinan belajar. Nilai korelasi sebesar 0,796 menunjukkan hubungan yang positif dengan nilai signifikansi 0,000, yang lebih kecil dari 0,05. Ini menandakan adanya korelasi positif antara *reward* dan *punishment* dengan kedisiplinan belajar siswa kelas III dalam mata pelajaran Matematika di SD Negeri Kestalan. Kesimpulannya, jika siswa diberikan *reward* dan *punishment*, kedisiplinan mereka akan meningkat. Sebaliknya, tanpa pemberian *reward* dan *punishment*, kedisiplinan belajar siswa cenderung menurun.<sup>7</sup>

Kedua, penelitian yang ditulis oleh Anny Wahyuni pada tahun 2023 dengan judul "Hubungan Sistem Reward dan Punishment pada Sikap Disiplin Mata Pelajaran Sejarah" merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan korelasional. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini mencakup uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji linearitas, serta uji hipotesis statistik dan koefisien determinasi. Penelitian ini melibatkan populasi siswa kelas XII IPS di SMAN 8 Jambi. Masalah yang diidentifikasi dalam penelitian ini adalah kurangnya disiplin di kalangan siswa, seperti banyak siswa datang terlambat ke sekolah,

---

<sup>7</sup> Ananda Anugerah Sukma, Anggit Grahitto Wicaksono, & Ema Butsi Prihastari. 2023. "Hubungan Pemberian Reward and Punishment dengan Kedisiplinan Belajar Siswa Sekolah Dasar". *Journal Of Educational Learning and Innovation*, vol. 3(1), hlm. 226.

banyak siswa meminta izin kepada guru piket untuk pulang dengan alasan mengambil buku tugas yang tertinggal di rumah, dan siswa sering mengenakan seragam yang tidak sesuai dengan aturan.

Hasil penelitian ini menunjukkan beberapa temuan utama: Tidak ditemukan hubungan antara pemberian *reward* dengan perilaku disiplin siswa dalam mata pelajaran sejarah untuk kelas XII IPS di SMAN 8 Jambi, berdasarkan uji t yang menghasilkan  $t\text{-hitung } 1,779 < t\text{-tabel } 1,977$ . Ada hubungan antara pemberian *punishment* dengan perilaku disiplin siswa dalam belajar sejarah di kelas XII IPS SMAN 8 Jambi. Uji t menunjukkan bahwa  $t\text{-hitung } 6,667 > t\text{-tabel } 1,977$  yang mengindikasikan bahwa semakin tegas dan tepat hukuman yang diberikan, semakin meningkat perilaku disiplin siswa. Terdapat hubungan antara *reward* dan *punishment* secara bersama-sama terhadap perilaku disiplin belajar siswa dalam mata pelajaran sejarah di kelas XII IPS SMAN 8 Jambi. Hasil uji f menunjukkan bahwa  $f\text{-hitung } 62,148 > f\text{-tabel } 3,06$ , artinya semakin menarik *reward* yang diberikan dan semakin ketat hukuman yang diterapkan, semakin meningkat kedisiplinan siswa dalam belajar.<sup>8</sup>

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Nur Azizah adalah penelitian kuantitatif dengan desain korelasional. Penelitian ini berjudul “Hubungan Pemberian Reward dan Punishment dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV” pada tahun 2022. Populasi yang dilibatkan dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas IV di SDN 42 Waetuwo, Kecamatan Tanete Riattang Timur, Kabupaten Bone, yang

---

<sup>8</sup> Anny Wahyuni, Melita Anggriani Situmorang, & Yundi Fitrah. 2023. “Hubungan Sistem Reward dan Punishment pada Sikap Disiplin Mata Pelajaran Sejarah”. *Historia*, vol. 11(1). hlm. 39.

berjumlah 33 orang, terdiri dari 20 siswa di kelas IV A dan 13 siswa di kelas IV B. Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel total sampling, sehingga semua siswa kelas IV di SDN 42 Waetuwo, Kecamatan Tanete Riattang Timur, Kabupaten Bone, dijadikan sampel penelitian yang berjumlah 33 orang. Teknik analisis data yang diterapkan meliputi analisis statistik deskriptif seperti analisis rata-rata, analisis persentase, dan pengkategorian, serta analisis statistik inferensial yang mencakup korelasi *Pearson Product Moment*, rumus determinasi, dan rumus t-hitung.

Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah bahwa siswa menunjukkan motivasi belajar yang optimal jika mereka memiliki karakteristik seperti adanya keinginan dan kebutuhan untuk belajar. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa di SDN 42 Waetuwo sangat bervariasi. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas IV, diketahui bahwa motivasi belajar siswa di SDN 42 Waetuwo masih rendah. Siswa dengan motivasi belajar tinggi biasanya antusias dan fokus selama pembelajaran, sedangkan siswa dengan motivasi belajar rendah terlihat kurang bersemangat dan sering tidak fokus, misalnya melamun, berbicara, bermain, membuat keributan, atau mengganggu teman. Untuk mengatasi masalah ini, guru memberikan reward berupa bintang, tepuk tangan, acungan jempol, atau pujian seperti "bagus sekali," "cukup," "pintar," serta memberikan punishment berupa teguran, nasihat, larangan, ancaman, dan menahan siswa yang bermasalah setelah waktu pulang sekolah untuk mengetahui alasan ketidakhadiran mereka selama pembelajaran. Hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat hubungan yang signifikan antara pemberian *reward* dan *punishment*

dengan motivasi belajar siswa kelas IV di SDN 42 Waetuwo, Kecamatan Tanete Riattang Timur, Kabupaten Bone. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai t-hitung sebesar 4,307 lebih besar daripada t-tabel sebesar 1,695, yang berarti terdapat hubungan signifikan antara pemberian *reward* dan *punishment* dengan motivasi belajar siswa kelas IV di SDN 42 Waetuwo, Kecamatan Tanete Riattang Timur, Kabupaten Bone.<sup>9</sup>

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Eza Sofiani dengan judul “Hubungan Pemberian Reward dan Punishment dengan Motivasi Belajar Geografi Siswa Kelas XI IPS SMA Laboratorium Unsyiah,” pada tahun 2018, adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan korelasional. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis korelasi berganda dan uji f yang menunjukkan adanya hubungan antara pemberian *reward* dan *punishment* dengan motivasi belajar siswa kelas XI IPS di SMA Laboratorium Unsyiah. Penelitian ini melibatkan seluruh siswa kelas XI IPS di SMA Laboratorium Unsyiah, dengan total populasi sebanyak 31 siswa. Masalah yang dihadapi dalam penelitian ini adalah kurangnya semangat siswa selama proses pembelajaran. Fenomena yang sering terlihat adalah siswa yang kurang aktif, mengantuk, dan tidak fokus, sehingga diperlukan penerapan *reward* dan *punishment* dalam kegiatan belajar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perhitungan korelasi antara *reward* dan *punishment* dengan motivasi belajar adalah 0,46 yang mengindikasikan adanya hubungan pada tingkat sedang. Selain itu, hasil uji f menghasilkan f-hitung sebesar

---

<sup>9</sup> Nur Azizah Ramadhani, Ramadhani, Mujahidah, & Rukayah. 2022. “Hubungan Pemberian Reward and Punishment dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV”. *Jurnal Pendidikan*, vol. 2(3). hlm. 406.

3,76 dan f-tabel sebesar 3,34 dengan tingkat kesalahan 0,05%. Ini berarti hipotesis alternatif diterima, menunjukkan adanya korelasi positif dan signifikan antara pemberian *reward* dan *punishment* dengan motivasi belajar geografi siswa kelas XI di SMA Laboratorium Unsyiah. Kesimpulannya, terdapat korelasi yang baik dan signifikan antara pemberian *reward* dan *punishment* dengan motivasi belajar siswa kelas XI IPS di SMA Laboratorium Unsyiah.<sup>10</sup>

Kelima, penelitian yang dilakukan oleh Dedi Panggabean berjudul “Hubungan Reward dan Punishment dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas V di SD Negeri 124394 Pematang Siantar,” pada tahun 2023 adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan korelasi menggunakan teknik analisis *Product Moment*. Penelitian ini melibatkan seluruh siswa kelas V di sekolah dasar tersebut, dengan total populasi sebanyak 30 siswa. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah adanya hubungan antara pemberian *reward* dan *punishment* dengan motivasi belajar siswa di SD Negeri 124394 Pematang Siantar. Berdasarkan informasi yang diperoleh penulis, masalah utama yang dihadapi di kelas V SD Negeri 124394 Pematang Siantar adalah pemberian motivasi kepada siswa yang masih belum optimal, serta penggunaan metode pembelajaran yang kurang sesuai dan cenderung monoton, yang menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang dapat menyerap pembelajaran dengan baik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif antara pemberian *reward* dan *punishment* dengan motivasi belajar siswa. Dari hasil

---

<sup>10</sup> Eza Sofiani, Alamsyah Taher, & Abdul Wahab Abdi. 2018. “Hubungan Pemberian Reward dan Punishment dengan Motivasi Belajar Geografi Siswa Kelas XI IPS SMA Laboratorium Unsyiah”. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Geografi*, vol. 3(3), hlm. 306.



analisis data, korelasi yang ditemukan adalah nilai r-hitung sebesar 0,883, yang lebih besar dari r-tabel sebesar 0,361. Hal ini menunjukkan bahwa ada hubungan positif yang signifikan antara pemberian *reward* dan *punishment* dengan motivasi belajar siswa di kelas V SD Negeri 124394 Pematang Siantar.<sup>11</sup>

Keenam, penelitian yang dilakukan oleh Ima Melinda dan Ratnawati Susanto dengan judul “Pengaruh Reward dan Punishment terhadap Motivasi Belajar Siswa,” pada tahun 2018, membahas topik tentang *reward* dan *punishment*. Penelitian ini bertujuan untuk meneliti pengaruh signifikan antara pemberian reward dan punishment terhadap motivasi belajar siswa kelas IV di SDN Merak I Tangerang, serta untuk mengukur seberapa besar pengaruhnya terhadap motivasi belajar. Penelitian ini melibatkan 38 siswa kelas IV di SDN Merak I Tangerang sebagai subjek penelitian. Penelitian ini bersifat kuantitatif dan data dikumpulkan melalui kuesioner. Masalah yang dihadapi dalam penelitian ini adalah rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SDN Merak I. Dari total 38 siswa di kelas, sekitar 15 siswa cenderung pasif, hanya mendengarkan guru dan mencatat materi tanpa benar-benar memahami isi pelajaran, serta menunjukkan kedisiplinan yang rendah dalam pembelajaran. Ditemukan bahwa beberapa siswa sering berada di luar kelas saat pembelajaran dimulai, meminta izin keluar dengan alasan yang tidak berkaitan dengan pembelajaran, siswa yang duduk di belakang sering membuat kebisingan, mengganggu teman lainnya, melakukan kegiatan lain seperti mengerjakan tugas

---

<sup>11</sup> Dedi Panggabean. 2023. “Hubungan Reward and Punishment dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Negeri 124394 Pematang Siantar”. *Pengembangan Penelitian Pengabdian Jurnal Indonesia*, vol. 1(3), hlm. 38.

mata pelajaran lain, tidak memperhatikan guru saat pelajaran berlangsung, makan di dalam kelas, dan bahkan ada siswa yang tidur saat pembelajaran berlangsung.

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh signifikan antara pemberian *reward* dan *punishment* dengan motivasi belajar siswa kelas IV. Diperoleh nilai t-hitung sebesar 9,096 dan nilai t-tabel sebesar 0,392. Pengaruh *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar mencapai 82,1%, yang menunjukkan bahwa pemberian *reward* dan *punishment* berkontribusi sebesar 82,1% terhadap motivasi belajar siswa, sedangkan sisanya 18,8% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini. Hal ini menunjukkan bahwa semakin efektif pemberian *reward* dan *punishment*, maka semakin tinggi motivasi belajar siswa.<sup>12</sup>

Ketujuh, penelitian yang dilakukan oleh Yunika Rahmi Fitri dan Siti Quratul Ain dengan judul “Pengaruh Reward dan Punishment terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” pada tahun 2022 merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Penelitian ini melibatkan seluruh siswa kelas IV tahun ajaran 2021/2022 dengan populasi sebanyak 92 siswa. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi uji normalitas, uji multikorelasi, uji heteroskedastisitas, regresi linier berganda, dan uji hipotesis. Hipotesis yang diajukan adalah bahwa terdapat pengaruh signifikan antara pemberian *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar siswa kelas IV sekolah dasar.

---

<sup>12</sup> Ima Melinda & Ratnawati Susanto. 2018. “Pengaruh Reward dan Punishment terhadap Motivasi Belajar Siswa”. *International Journal of Elementary Education*, vol. 2(2), hlm. 81.

Penelitian ini menemukan beberapa masalah, berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal dengan guru kelas IV di SDN 004 Bukit Agung, diketahui bahwa masih ada siswa yang belum mencapai nilai minimal yang ditetapkan yaitu 75. Beberapa siswa mengalami kesulitan dalam mengikuti pelajaran, dengan tingkat kesulitan tertinggi pada beberapa mata pelajaran. Dalam pelajaran Matematika, khususnya pada bagian perhitungan statistika, siswa kesulitan dalam menyelesaikan soal. Pada pelajaran IPA Terpadu, siswa kesulitan dalam menghafal materi dan memahami istilah-istilah yang dipelajari. Dalam pelajaran Bahasa Indonesia, siswa kesulitan dalam menentukan pokok kalimat dalam suatu paragraf; dan siswa juga kurang antusias dalam mengikuti pelajaran di kelas. Masalah-masalah ini sebagian besar disebabkan oleh rendahnya motivasi belajar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan beberapa kesimpulan bahwa pemberian *reward* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar. Semakin tinggi *reward* yang diberikan, semakin meningkat motivasi belajar siswa. Sebaliknya, jika *reward* rendah, motivasi belajar juga akan menurun. Pemberian *punishment* juga memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar. Semakin tinggi *punishment* yang diterapkan, semakin tinggi pula motivasi belajar siswa. Sebaliknya, jika *punishment* rendah, motivasi belajar siswa juga akan menurun.<sup>13</sup>

Kedelapan, penelitian yang dilakukan oleh Al Fauzi Nurrohmatulloh dan Ima Mulyawati dengan judul “Pengaruh Pemberian Reward dan Punishment

---

<sup>13</sup> Yunika Rahmi Fitri & Siti Quratul Ain. 2022. “Pengaruh Reward dan Punishment Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme*, vol. 4(1), hlm. 291.

terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar” pada tahun 2022 merupakan studi kuantitatif. Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan dan menganalisis pengaruh pemberian *reward* dan *punishment* terhadap motivasi serta prestasi belajar matematika siswa kelas 1 SDN Malaka Jaya 08 di Jakarta Timur. Subjek penelitian terdiri dari siswa kelas 1 di SD tersebut, dengan teknik pengambilan sampel menggunakan Cluster Random Sampling. Uji normalitas yang diterapkan dalam penelitian ini adalah Uji Liliefors. Data dikumpulkan melalui kuesioner, observasi, dan dokumentasi foto.

Permasalahan yang diidentifikasi dalam penelitian ini adalah banyaknya pendidik yang belum secara optimal memberikan *reward* dan *punishment* kepada siswa selama proses belajar mengajar di kelas. Meskipun begitu, tidak perlu khawatir karena pemberian *reward* tidak harus dalam bentuk barang, melainkan bisa berupa tepuk tangan atau tambahan nilai. Sementara itu, pemberian *punishment* dapat dilakukan melalui teguran yang bersifat mendidik sehingga siswa merasa jera dan tidak mengulangi kesalahan yang sama. Dengan penerapan *reward* dan *punishment* yang tepat, diharapkan siswa akan lebih termotivasi dan disiplin, yang pada akhirnya akan meningkatkan motivasi belajar dan prestasi akademis mereka.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemberian *reward* dan *punishment* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi dan prestasi belajar matematika siswa kelas 1 di SDN Malaka Jaya 08 Jakarta Timur. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji signifikansi koefisien korelasi dengan nilai t-hitung sebesar 2,359 yang lebih besar dari t-tabel 0,05. Dengan demikian, hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima, yang berarti terdapat pengaruh antara pemberian

*reward* dan *punishment* terhadap motivasi dan prestasi belajar matematika siswa kelas 1 di SD tersebut.<sup>14</sup>

Kesembilan, penelitian yang dilakukan oleh Hani Subakti dan Kiftian Hady Prasetya dengan judul “Pengaruh Pemberian Reward dan Punishment terhadap Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas Tinggi di Sekolah Dasar” pada tahun 2020, membahas tentang dampak pemberian reward dan punishment terhadap motivasi belajar. Penelitian ini merupakan studi kuantitatif yang bertujuan untuk mengkaji pengaruh pemberian *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar bahasa Indonesia siswa kelas tinggi di sekolah dasar. Subjek penelitian adalah siswa kelas VA di SDN 015 Samarinda Ulu. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan metode sampel jenuh. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner dan dokumentasi.

Hasil dari penelitian lapangan dan analisis data menunjukkan bahwa berdasarkan perhitungan uji hipotesis, nilai *f*-hitung lebih besar dari nilai *f*-tabel. Dari hasil uji hipotesis ini dapat disimpulkan bahwa nilai *f*-hitung sebesar 92,918 lebih tinggi dibandingkan nilai *f*-tabel yang sebesar 4,38. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang cukup signifikan dari pemberian *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar bahasa Indonesia siswa kelas tinggi di sekolah dasar, khususnya pada siswa kelas VA di SDN 015 Samarinda Ulu.<sup>15</sup>

---

<sup>14</sup> Al Fauzi Nurrohmatulloh & Ima Mulyawati. 2022. “Pengaruh Pemberian Reward and Punishment terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar”. *Jurnal Basicedu*, vol. 6(5), hlm. 8444.

<sup>15</sup> Hani Subakti & Kiftian Hady Prasetya. 2020. “Pengaruh Pemberian Reward and Punishment terhadap Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas Tinggi di Sekolah Dasar”. *Jurnal Basataka*, vol. 3(2), hlm. 106.

Kesepuluh, penelitian yang dilakukan oleh Aspar dengan judul “Pengaruh Pemberian Reward dan Punishment terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa SDN 33 Sanane” pada tahun 2022, merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif korelatif. Teknik analisis data yang digunakan mencakup analisis inferensial dan uji hipotesis. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa SD Negeri 33 Sanane, dengan penggunaan probability sampling untuk pemilihan sampel yang terdiri dari 22 siswa kelas V SD Negeri 33 Sanane. Hipotesis penelitian ini menyatakan bahwa terdapat hubungan antara pemberian *reward* dan *punishment* dengan motivasi belajar siswa kelas V SDN 060938 Kecamatan Medan Johor, Tahun Pelajaran 2021/2022.

Masalah yang menjadi fokus penelitian ini adalah penurunan motivasi belajar, terutama dalam mata pelajaran IPA. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemberian *reward* dan *punishment* di sekolah ini tidak optimal, dengan kegiatan pembelajaran yang dinilai membosankan karena siswa cenderung pasif dalam mendengarkan dan mencatat materi yang disampaikan oleh guru. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari pemberian *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar IPA siswa di SDN 33 Sanane, di mana nilai rata-rata dari variabel pemberian *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar berada pada kategori yang baik.<sup>16</sup>

---

<sup>16</sup> Aspar, Muh Yahya, & Eka Apriyanti. 2022. “Pengaruh Pemberian Reward dan Punishment terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa SDN 33 Sanane”. *Khazanah Pendidikan*, vol. 16(2), hlm. 117.

## Skema 1.1

## Tinjauan Penelitian Sejenis

Nama Peneliti & Judul Penelitian

**Sukma, A. A., Wicaksono, A. G., & Prihastari, E. B.** 2023. Hubungan Pemberian *Reward and Punishment* dengan Kedisiplinan Belajar Siswa Sekolah Dasar.

**Wahyuni, A., Situmorang, M. A., & Fitrah, Y.** 2023. Hubungan Sistem *Reward* dan *Punishment* pada Sikap Disiplin Mata Pelajaran Sejarah.

**Ramadhani, N. A., Mujahidah, M., & Rukayah, R.** 2022. Hubungan Pemberian *Reward and Punishment* dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV.

**Sofiani, E., Taher, A., & Abdi, A. W.** 2018. Hubungan Pemberian *Reward* dan *Punishment* dengan Motivasi Belajar Geografi Siswa Kelas XI IPS SMA Laboratorium Unsyiah.

**Panggabean, D.** 2023. Hubungan *Reward and Punishment* dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Negeri 124394 Pematang Siantar.

**Melinda, I., & Susanto, R.** 2018. Pengaruh *Reward* dan *Punishment* terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV A SDN Merak I pada Mata Pelajaran IPS.

**Fitri, Y. R., & Ain, S.Q.** 2022. Pengaruh *Reward* dan *Punishment* terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.

**Nurrohmatulloh, A.F., & Mulyawati, I.** 2022. Pengaruh Pemberian *Reward and Punishment* terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar.

**Subakti, H., & Prasetya, K. H.** 2020. Pengaruh Pemberian *Reward and Punishment* terhadap Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas Tinggi di Sekolah Dasar.

**Aspar, A., Yahya, M., & Apriyanti, E.** 2022. Pengaruh Pemberian *Reward* dan *Punishment* terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa SDN 33 Sanane.

## 1.6 Kerangka Teori

Teori yang digunakan dalam penelitian ini dapat dibagi menjadi tiga variabel, yaitu variabel *reward*, *punishment*, dan motivasi belajar. Variabel *reward* dan *punishment* diambil dari teori *operant conditioning* yang sering disebut juga *instrumental conditioning* oleh Burrhus Frederic Skinner. Sementara variabel motivasi belajar dari teori motivasi yang sering disebut juga *needs theory* oleh McClelland.

Dalam penelitian ini, teori *operant conditioning* digunakan untuk memahami bagaimana pemberian *reward* dan *punishment* memiliki hubungan dengan motivasi belajar siswa. Teori pengkondisian operan yang dikembangkan oleh B.F. Skinner menekankan pentingnya konsekuensi dalam pembentukan dan perubahan perilaku. Dalam konteks ini, *reward* (penguatan) dan *punishment* (hukuman) adalah dua komponen kunci yang digunakan untuk memodifikasi perilaku. Dalam analisisnya, Skinner mengemukakan bahwa *reward* (penguatan) dapat meningkatkan kemungkinan terjadinya respons di masa yang akan datang. Misalnya guru menyampaikan kepada siswa bahwa cerpen yang dibuatnya sangat bagus, komentar positifnya akan memperkuat kemungkinan murid lebih giat menulis cerpen lagi. *Punishment* memperlemah respons tertentu atau mengurangi respons tersebut muncul kembali. Setiap stimulus yang tidak menyenangkan dapat saja menjadi sebuah hukuman.<sup>17</sup>

---

<sup>17</sup> Edward Harefa, dkk, "BUKU AJAR TEORI BELAJAR DAN PEMBELAJARAN" (Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024), hlm. 85.



### 1.6.1 *Reward*

#### **Pengertian *Reward***

Kata *reward* berasal dari bahasa Inggris yang berarti hadiah. *Reward* dalam pendidikan berarti memberi hadiah pada siswa atas prestasinya. *Reward* memberikan motivasi dari luar individu yang mana siswa terdorong ketika mereka diberi penghargaan misalnya karena mencapai nilai yang tinggi dalam ujian. Hadiah yang mereka dapatkan bisa berupa pujian, tepukan tangan, sertifikat penghargaan, perlengkapan belajar, dan lain sebagainya. Pemberian hadiah diberikan oleh guru untuk membuat proses pembelajaran menjadi efektif. Hal ini bertujuan meningkatkan motivasi belajar. Pemberian hadiah yang adil dan bijak akan menimbulkan efektivitas belajar pada siswa.<sup>18</sup> *Reward* secara umum menurut Robert E. Slavin, dapat dipahami sebagai salah satu strategi yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar untuk mencapai kesuksesan. *Reward* yang tepat juga memberikan dorongan positif kepada siswa. Hal ini akan menunjukkan ketertarikan dan meningkatkan partisipasi siswa dalam tugas dan tanggung jawab sehari-hari di kelas.<sup>19</sup> Dari definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa *reward* menjadi sarana pendidikan yang diberikan guru kepada siswa ketika mereka mencapai hasil yang baik dalam proses pendidikan untuk meningkatkan prestasi. Dalam konsep pendidikan, *reward* sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi siswa. Metode ini dapat membuat siswa merasa senang dan biasanya akan

---

<sup>18</sup> Bambang Yuniarto, dkk. 2022. "Analisis Dampak Reward dan Punishment Perspektif Teori Pertukaran Sosial dan Pendidikan Islam". *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, vol. 4(4), hlm. 5711.

<sup>19</sup> Sri Andriani Sidin. 2021. "The Application of Reward and Punishment in Teaching Adolescents". In *Ninth International Conference on Language and Arts*. vol. 539. hlm.251.

membuat mereka melakukan perbuatan baik dalam proses pembelajaran secara berulang-ulang.<sup>20</sup>

*Reward* merupakan sebuah penguatan yang mana dalam buku karya Edward Harefa mengutip teori yang dikemukakan oleh B.F. Skinner, teori *operant conditioning* merupakan suatu bentuk belajar di mana sebuah respons berubah dalam frekuensi dan waktu sebagai hasil dari konsekuensi. Menurut teori ini, tingkah laku manusia itu dikendalikan oleh penguatan (*reinforcement*) dari lingkungan. Dalam tingkah laku belajar terdapat jalinan yang erat antara reaksi-reaksi behavioral dengan stimulasinya. Skinner mengemukakan bahwa sebuah repons dapat menghasilkan *reinforcement* (penguatan) sehingga meningkatkan terjadinya respons di masa yang akan datang. Misalnya guru menyampaikan kepada siswa bahwa cerpen yang dibuatnya sangat bagus, komentar positifnya akan memperkuat kemungkinan murid lebih giat menulis cerpen lagi. Skinner menjelaskan bahwa terdapat *primary reinforcement* (penguatan primer) merupakan stimuli yang secara alami dapat memperkuat suatu perilaku, biasanya karena stimuli tersebut dapat memenuhi kebutuhan fisiologis, misalnya makanan dan minuman. Penguatan primer menjadi tidak efektif apabila organisme berada pada keadaan yang tidak kekurangan, misalnya minuman tidak akan menjadi penghargaan yang menyenangkan apabila kita baru saja meminum 2 gelas air. Selanjutnya ada *secondary reinforcement* (penguatan sekunder), misalnya siswa mendapat hadiah,

---

<sup>20</sup> Ela Karsina. 2023. "Metode Reward dan Punishment: Solusi Tepat dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa". *Edudeena: Journal of Islamic Religious Education*, vol. 7(1), hlm. 100.

pujian, tepuk tangan, nilai yang baik, penghargaan, dan piagam merupakan bentuk penguatan sekunder.<sup>21</sup>

### **Kelebihan Metode *Reward***

Metode *reward* yang diberikan oleh pendidik kepada siswa memiliki banyak kelebihan yang dapat meningkatkan motivasi belajar dan cara berperilaku positif. Terdapat beberapa kelebihan *reward* dalam pendidikan yaitu sebagai berikut:

#### **1. Meningkatkan keterampilan dan proses kognitif**

*Reward* membantu siswa memperbaiki dan meningkatkan keterampilan dan proses kognitif mereka. Hal ini terjadi karena *reward* memberikan umpan balik positif yang mendorong siswa untuk terus belajar dan berkembang.

#### **2. Memperkuat pengertian dan ingatan**

Pengetahuan yang diperoleh melalui metode *reward* dapat menguatkan pengertian dan ingatan. *Reward* membuat siswa lebih fokus dan terlibat dalam proses belajar sehingga informasi yang mereka pelajari lebih mudah diingat.

#### **3. Menimbulkan rasa senang**

*Reward* dapat menimbulkan rasa senang kepada siswa. Rasa senang ini meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa sehingga mereka lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

---

<sup>21</sup> Edward Harefa, dkk. *Op. Cit.*, hlm. 86-87.

#### 4. Meningkatkan kemandirian belajar

*Reward* dapat menyebabkan siswa lebih terarah dalam kegiatan belajar sendiri. *Reward* membantu siswa mengembangkan rasa tanggung jawab dan kemandirian dalam belajar.

#### 5. Memperkuat konsep diri

*Reward* dapat membantu siswa memperkuat konsep dirinya karena memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan yang lainnya.<sup>22</sup>

#### Tujuan Pemberian *Reward*

Pemberian *reward* dari guru kepada siswa di sekolah memiliki beberapa tujuan yang penting dalam mendukung pembelajaran dan pengembangan siswa. Beberapa tujuan utama dari pemberian *reward* adalah sebagai berikut:

##### 1. Meningkatkan motivasi

Hadiah dapat menjadi penguatan positif yang dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Ketika siswa merasa diakui dan dihargai atas usaha dan pencapaian mereka, mereka akan lebih terdorong untuk terus berusaha dan meningkatkan usaha belajar mereka.

##### 2. Meningkatkan kedisiplinan

Pemberian hadiah dapat menjadi metode untuk memberdayakan kedisiplinan siswa dalam menaati pedoman dan kewajiban mereka di

<sup>22</sup> Maisah Asmawati, Nurhasanah & Iham Syahrul Jiwandono. 2020. "Pengaruh Pemberian Reward dan Punishment terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Muatan PPKn Kelas IV SD Negeri Pemepek Kecamatan Pringgarata Tahun Ajaran 2020/2021". *Jurnal Inovasi Penelitian*, vol. 1(7), hlm. 1290.

sekolah. Murid dapat merasa lebih terdorong untuk mematuhi pedoman sekolah dan menghargai waktu dan tugas yang diberikan.

### **3. Memperkuat perilaku positif**

Hadiah dapat digunakan untuk mendukung cara berperilaku positif siswa. Misalnya, ketika menunjukkan cara berperilaku yang sopan, kerja sama, atau kepedulian terhadap kelompok, mereka dapat diberi hadiah sebagai bentuk penghargaan.

### **4. Meningkatkan partisipasi**

Dengan memberikan hadiah, pendidik dapat mendorong partisipasi siswa dalam kelas, seperti kegiatan diskusi atau tanya jawab. Hal ini membantu menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, memicu pertukaran ide, dan pemikiran.

### **5. Meningkatkan rasa percaya diri**

*Reward* dapat meningkatkan keberanian dan rasa percaya diri siswa karena mereka merasa dianggap dan dihargai atas pencapaian mereka. Rasa percaya diri yang besar dapat berdampak positif pada usaha akademik dan kepercayaan diri siswa dalam menghadapi tantangan.

### **6. Membentuk lingkungan belajar yang positif**

Memberikan hadiah yang adil dan dapat diandalkan dapat membantu membangun suasana pembelajaran yang positif dan menyeluruh.

Hal ini dapat membantu mengurangi perasaan cemas serta mengembangkan kesejahteraan siswa di sekolah.<sup>23</sup>

### 1.6.2 *Punishment*

#### **Pengertian *Punishment***

*Punishment* merupakan suatu tindakan yang diberikan oleh pendidik kepada siswa yang telah melakukan kesalahan dengan tujuan agar siswa tidak akan mengulangnya lagi dan akan memperbaiki kesalahan yang telah diperbuat.<sup>24</sup> *Punishment* juga dapat diartikan sebagai bentuk penguatan yang jika diberikan secara tepat dan bijak bisa menjadi alat motivasi bagi siswa dalam belajar sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.<sup>25</sup>

Dari definisi di atas dapat disimpulkan bahwa *punishment* merupakan alat pendidikan yang dapat digunakan oleh pendidik untuk mengubah perilaku siswa yang mana hukuman yang dijatuhkan kepada peserta didik diberikan secara sadar dan sengaja sehingga peserta didik menjadi sadar akan perbuatannya dan tidak mengulangi kembali perbuatannya serta fokus pada kegiatan belajar.<sup>26</sup> *Punishment* berfungsi sebagai alat pengajaran untuk membantu siswa memahami konsekuensi dari tindakan yang berhubungan langsung dengan kesalahan yang mereka

<sup>23</sup> Ina Magdalena, dkk. 2020. "Metode Pembelajaran Pemberian Reward terhadap Siswa Kelas 5 SD Bubulak 2 Kota Tangerang". *Jurnal Edukasi dan Sains*, vol. 2(1), hlm. 119.

<sup>24</sup> Amiruddin, dkk. 2022. "Pengaruh Pemberian Reward dan Punishment terhadap Motivasi Belajar Siswa". *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, vol. 2(1), hlm. 214-215.

<sup>25</sup> Amirudin, Acep Nurlaeli, & Iqbal Amar Muzaki. 2020. "Pengaruh Metode Reward and Punishment Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Bidang Studi Pendidikan Agama Islam (Studi Kasus di Sdit Tahfizh Qur'an Al-Jabar Karawang)". *Indonesian Journal of Islamic Education*, vol. 7(2), hlm. 148.

<sup>26</sup> I Ketut Sukanta. 2022. "Determinasi Hukuman sebagai Alat Pendidikan terhadap Perilaku Siswa". *Suluh Pendidikan*, vol. 20(1), hlm. 60.

lakukan.<sup>27</sup> Menurut pemikiran B.F Skinner dalam teorinya *operant conditioning* yang mana terdapat hukuman yang dibagi menjadi dua yaitu *positive punishment* (hukuman positif) dan *negative punishment* (hukuman negatif). Hukuman positif berupa sesuatu yang tidak menyenangkan mengikuti sebuah perilaku. Sedangkan hukuman negatif berupa menghilangkan stimulus yang menyenangkan. Hukuman positif maupun negatif bertujuan menurunkan kemungkinan munculnya respons serupa di masa yang akan datang. Hukuman positif melibatkan pemberian stimulus yang tidak menyenangkan setelah perilaku yang tidak diinginkan terjadi, dengan tujuan untuk mengurangi atau menghilangkan perilaku tersebut. Contohnya, siswa yang sering datang terlambat diberikan tugas tambahan sebagai konsekuensi dari keterlambatannya, dengan begitu siswa akan kekurangan keleluasaan dalam melakukan hal lain sehingga menjadikan siswa untuk tidak mengulangi hal tersebut. Sementara itu hukuman negatif melibatkan penghilangan stimulus yang menyenangkan setelah perilaku yang tidak diinginkan terjadi, dengan tujuan untuk mengurangi atau menghilangkan perilaku tersebut. Contohnya, siswa yang melanggar aturan kelas kehilangan sebagian waktu istirahat mereka dan kehilangan sebagian haknya sehingga dengan begitu menurunkan kemungkinan hal tersebut terjadi kembali.<sup>28</sup>

---

<sup>27</sup> Hilmiyatul & Aprianif. 2022. "Pengaruh Reward dan Punishment terhadap Kedisiplinan Siswa". *Jurnal Mediakarya Mahasiswa Pendidikan Islam*, vol. 3(2), hlm. 4.

<sup>28</sup> Edward Harefa, dkk. *Op. Cit.*, hlm. 89-90.

### **Kelebihan Metode *Punishment***

Hukuman yang tepat bagi dunia pendidikan adalah hukuman yang bersifat mendidik. Mendidik dalam artian bahwa hukuman yang diberikan adalah untuk memperbaiki, menyadarkan individu atas kesalahan yang dilakukan. Berperilaku baik terhadap guru dan terhadap diri sendiri untuk tidak mengulangi kesalahan. Terkait dengan penggunaan metode *punishment* dalam konteks pendidikan, dapat dilihat kelebihan diberlakukannya hukuman, beberapa diantaranya:

1. **Mendorong kepatuhan:** dalam situasi tertentu, penggunaan *punishment* dapat mendorong siswa untuk mematuhi aturan dan norma sekolah yang telah ditetapkan sehingga menimbulkan perasaan untuk memperbaiki sikap dalam belajar.
2. **Mengajarkan tanggung jawab:** siswa dapat belajar untuk bertanggung jawab atas tindakan mereka dan memahami bahwa setiap tindakan memiliki akibat.
3. **Menjaga disiplin:** metode *punishment* dapat membantu mempertahankan tingkat disiplin yang diperlukan dalam lingkungan sekolah.<sup>29</sup>
4. **Memperkuat norma-norma sekolah:** metode *punishment* dapat membantu mempertahankan dan memperkuat norma-norma perilaku yang diinginkan dalam lingkungan sekolah dan menjadi metode yang cukup bagus untuk lebih memahami siswa yang bermasalah.
5. **Sumber motivasi untuk perubahan:** beberapa siswa mungkin merespons *punishment* dengan merasa termotivasi untuk menghindari konsekuensi

---

<sup>29</sup> Maryam, *Loc. Cit.*, hlm. 53.



negatif di masa depan yang pada gilirannya dapat mendorong perubahan perilaku. Dapat memperlihatkan kepada siswa bahwa setiap *punishment* yang ada, pada dasarnya merupakan metode dalam pendidikan untuk membentuk sikap yang lebih baik.

6. **Memberikan pembelajaran konsekuensi:** teknik *punishment* dapat membantu siswa memahami konsekuensi dari perilaku mereka dan bagaimana perilaku tersebut dapat mempengaruhi lingkungan, dan hubungan sosial sehingga siswa bisa mengembangkan sikap yang baik.<sup>30</sup>
7. **Mengatasi tindakan serius:** dalam beberapa situasi di mana tindakan siswa melibatkan pelanggaran serius, *punishment* dapat digunakan untuk menunjukkan seriusnya pelanggaran tersebut.
8. **Mengajarkan kesadaran sosial:** siswa dapat belajar tentang dampak sosial dari perilaku mereka dan bagaimana tindakan mereka dapat mempengaruhi orang lain di sekitarnya. *Punishment* akan menjadikan perbaikan-perbaikan terhadap kesalahannya sehingga murid tidak lagi melakukan kesalahan yang sama.<sup>31</sup>

### **Tujuan Pemberian *Punishment***

Pemberian *punishment* oleh guru kepada siswa memiliki beberapa tujuan yang mungkin bervariasi tergantung pada situasi, tujuan pendidikan, dan norma-norma sekolah. Tujuan utama dari hukuman adalah untuk membuat siswa sadar

---

<sup>30</sup> Maisah Asmawati, Nurhasanah & Iham Syahrul Jiwandono. *Loc. Cit.*, hlm. 1290.

<sup>31</sup> Amirudin, Acep Nurlaeli, & Iqbal Amar Muzaki, *Loc. Cit.*, hlm. 148.

akan dampak dari perilaku buruk, mendorong perubahan perilaku yang lebih positif, dan menciptakan lingkungan belajar yang disiplin dan produktif sehingga bisa meningkatkan motivasi belajar siswa. Berikut adalah beberapa tujuan pemberian *punishment* oleh guru kepada siswa:

1. **Mengajarkan konsekuensi:** tujuan utama dari hukuman adalah untuk menanamkan pengertian pada siswa bahwa perilaku dan tindakan mereka memiliki konsekuensi. Siswa akan menjadi lebih sadar akan dampak dari perilaku mereka serta untuk mendidik dan mendorong siswa menghentikan sendiri tingkah lakunya yang tidak benar.
2. **Mengingatkan siswa tentang peraturan:** siswa diingatkan akan peraturan yang harus dipatuhi di sekolah melalui hukuman. Hal ini untuk menjaga lingkungan tetap kondusif untuk belajar. Hukuman yang diberikan juga harus yang wajar, logis, objektif, dan tidak membebani mental, serta harus sebanding antara kesalahan yang diperbuat dengan hukuman yang diberikan.
3. **Memastikan keamanan:** pemberian *punishment* bisa digunakan untuk mengatasi perilaku yang dapat membahayakan diri sendiri maupun orang lain. Tujuannya adalah untuk menjaga keamanan siswa dan lingkungan belajar. Hukuman sangat diperlukan apabila tindakan yang tidak benar sering dilakukan, bisa berakibat buruk bagi dirinya atau orang lain.<sup>32</sup>

---

<sup>32</sup> Ludfi Ferry Wijaya. 2021. "Sistem Reward dan Punishment sebagai Pemicu dalam Meningkatkan Kinerja Karyawan". *Jurnal Ilmu Komputer, Ekonomi dan Manajemen*, vol. 1(2), hlm. 9.

4. **Menumbuhkan pemahaman sosial:** siswa yang telah dihukum mungkin memiliki pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana tindakan mereka mempengaruhi orang-orang di sekitar mereka. Hal ini menumbuhkan empati dan kesadaran sosial atas kesalahan yang telah diperbuatnya sehingga menciptakan suasana kelas yang kondusif dan mendorong peningkatan kualitas proses dan hasil belajar siswa.
5. **Memotivasi perubahan perilaku:** pemberian dari hukuman bisa menumbuhkan motivasi mereka untuk mengubah perilaku menjadi lebih positif dan menghindarkan diri dari perilaku yang tidak bisa diterima oleh lingkungan sekolah. Di samping itu, siswa juga akan belajar dari pengalaman bahwa jika melakukan pelanggaran dan tidak mematuhi peraturan, tentu dirinya akan menerima hukuman.
6. **Membentuk norma-norma sekolah:** pemberian *punishment* dapat membantu memperkuat norma-norma perilaku yang diinginkan dalam lingkungan sekolah. Ini membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih teratur dan produktif serta melindungi siswa untuk tidak melakukan perilaku menyimpang, perilaku buruk, tetap terjaga sejalan dengan tata tertib, dan norma-norma yang berlaku.
7. **Mendorong tanggung jawab:** dengan merasakan konsekuensi dari perilaku mereka, siswa diajarkan untuk bertanggung jawab atas tindakan mereka. Ini membantu membangun keterampilan tanggung jawab yang penting dalam kehidupan sehari-hari terutama kepada dirinya sendiri untuk

tidak mengulangi lagi perbuatannya dan lebih taat terhadap tata tertib serta norma-norma yang berlaku.

8. **Mempertahankan disiplin:** tujuan dari hukuman adalah untuk menjaga lingkungan kelas dan sekolah tetap disiplin. Disiplin menjadi suatu kekuatan yang datang dari dalam dan luar diri seseorang dan mencakup kebutuhan untuk mematuhi peraturan dan ketentuan yang ada. Disiplin merupakan kesediaan seseorang untuk menaati peraturan dan larangan. Sanksi yang tepat dapat meningkatkan kedisiplinan siswa secara signifikan.<sup>33</sup>

### 1.6.3 Motivasi Belajar

#### Pengertian Motivasi

Motivasi berasal dari kata Latin yaitu *movore* yang berarti “gerak”. Dalam bahasa Inggris, motivasi berasal dari kata *motive* yang berarti “daya gerak”, sementara dalam Bahasa Indonesia, motivasi berasal dari kata “motif” yang berarti kekuatan dalam diri individu yang mendorong untuk melakukan sesuatu.<sup>34</sup> Motivasi menjadi suatu dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan sebuah tindakan dengan tujuan tertentu, motivasi juga merupakan usaha yang dapat menyebabkan seseorang atau kelompok orang tertentu

---

<sup>33</sup> I Ketut Sukanta, *Loc. Cit.*, hlm. 65-66.

<sup>34</sup> Muhfizar, dkk, “*Pengantar Manajemen (Teori dan Konsep)*” (Bandung: CV. Media Sains Indonesia, 2021), hlm. 117.

tergerak melakukan sesuatu karena ingin mencapai tujuan yang dikehendakinya atau mendapatkan kepuasan dengan perbuatannya.

Motivasi merupakan kekuatan yang mendorong dan memimpin tindakan menuju hasil yang diinginkan. Motivasi adalah bagian penting dari pembelajaran yang sering tumpang tindih antara motif dan motivasi. Motif dihubungkan dengan motivasi karena menjadi dorongan bagi individu untuk melakukan sesuatu agar merasa termotivasi. Motif terdapat tiga fungsi: menggerakkan, membimbing, dan membantu dalam pemilihan perilaku yang tepat untuk mencapai tujuan. Berikut definisi motivasi menurut para ahli:

1. Woolfolk mengartikan bahwa motivasi merupakan keadaan internal yang membangkitkan, mengarahkan, dan mempertahankan perilaku. Studi tentang motivasi difokuskan pada bagaimana dan mengapa orang melakukan tindakan yang diarahkan pada tujuan tertentu, berapa lama waktu yang dibutuhkan untuk memulai kegiatan, seberapa konsisten siswa dalam usahanya untuk mencapai tujuan, apa yang mereka pikirkan, dan rasakan di sepanjang perjalanannya.
2. Winkel mendefinisikan motivasi sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin keberlangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar itu sehingga tujuan yang dikehendaki siswa tercapai.<sup>35</sup>

---

<sup>35</sup> Fadhilah Suralaga, *“Psikologi Pendidikan: Implikasi dalam Pembelajaran”* (Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2021), hlm. 127.

3. Fredrick J. Mc Donald mendefenisikan motivasi adalah perubahan energi pada individu yang disertai perasaan dan reaksi untuk mencapai suatu tujuan.

4. T. Hani Handoko menyatakan bahwa motivasi adalah keadaan pribadi yang mendorong keinginan individu untuk melakukan aktivitas tertentu demi mencapai tujuan.

Dari pandangan para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah dorongan yang berasal dari dalam diri seseorang untuk melakukan sesuatu tindakan demi tercapainya tujuan.<sup>36</sup>

### **Pengertian Belajar**

Secara umum, belajar dapat diartikan sebagai suatu proses perubahan pengetahuan yang terjadi melalui interaksi antara individu dengan lingkungannya. Belajar merupakan suatu proses di mana seseorang memperoleh pengetahuan, keterampilan, pemahaman, dan sikap melalui pengalaman. Belajar dapat terjadi secara sadar atau tidak sadar dan dapat dilakukan oleh individu maupun kelompok. Belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses yang melibatkan perubahan dalam perilaku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan dan belajar juga merupakan suatu proses di mana seseorang memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai melalui pengalaman. Dalam konteks pendidikan, belajar sering kali dihubungkan dengan upaya untuk memperoleh pengetahuan. Proses belajar dapat berlangsung secara formal, seperti di sekolah atau informal melalui pengalaman

---

<sup>36</sup> Muhfizar, dkk. *Op. Cit.*, hlm. 118.

sehari-hari. Belajar juga merupakan proses yang berkelanjutan sepanjang hidup, melibatkan motivasi, perhatian, memori, pemahaman, dan aplikasi pengetahuan yang telah dipelajari.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, secara etimologi belajar memiliki arti “berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu”. Definisi ini memiliki pengertian belajar adalah upaya manusia untuk memperoleh pengetahuan atau keterampilan. Ini merupakan usaha untuk memenuhi kebutuhan akan ilmu atau keterampilan yang belum dimiliki sebelumnya. Melalui proses belajar, manusia dapat memperoleh pemahaman, pengetahuan, dan kemampuan baru terkait dengan suatu hal. Belajar mencakup perubahan tingkah laku yang tercermin dalam penguasaan, penggunaan, dan penilaian terhadap sikap, nilai-nilai, pengetahuan, serta keterampilan dasar. Proses ini tidak hanya terbatas pada berbagai bidang studi, tetapi juga melibatkan aspek-aspek kehidupan dan pengalaman yang terorganisir secara luas.<sup>37</sup>

W.S. Winkel menyatakan bahwa belajar merupakan suatu kegiatan mental atau psikis yang terjadi melalui interaksi aktif dengan lingkungan, menghasilkan perubahan dalam bentuk pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap. Perubahan ini bersifat relatif konstan dan tetap pada tingkat tertentu.<sup>38</sup> Menurut Sardiman, belajar dapat didefinisikan sebagai perubahan dalam tingkah laku atau penampilan, melibatkan berbagai kegiatan seperti membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan aktivitas lainnya.<sup>39</sup> Dalam konteks ini, John Dewey

---

<sup>37</sup> Mhd. Syahdan lubis. 2021. “Belajar dan Mengajar sebagai Proses Pendidikan yang Berkemajuan”. *Jurnal Literasiologi*, vol. 5(2), hlm. 95-96.

<sup>38</sup> Lily Eka Sari dkk, “*Psikologi Pembelajaran: Penerapan Psikologi dalam Pendidikan*” (Malang: Psychology Forum, 2022), hlm. 51.

<sup>39</sup> Syarifan Nurjan, “*Psikologi Belajar*” (Ponorogo: Wage Group, 2015), hlm. 15.

menambahkan bahwa pengalaman sehari-hari dalam bentuk apapun dapat diartikan sebagai bentuk belajar.<sup>40</sup>

Dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses psikis yang terjadi melalui interaksi aktif dengan lingkungan. Proses ini menghasilkan perubahan dalam bentuk pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap. Belajar juga dapat melibatkan berbagai kegiatan seperti membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan aktivitas lainnya. Pengalaman sehari-hari dalam bentuk apapun dianggap sebagai bentuk belajar. Selain itu, belajar bukan hanya dipengaruhi oleh proses pertumbuhan saja, tetapi juga merupakan suatu proses pembelajaran berkelanjutan. Dengan demikian, belajar mencakup aspek-aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, serta melibatkan interaksi yang kompleks antara individu dan lingkungannya.

### **Pengertian Motivasi Belajar**

Motivasi belajar adalah suatu keadaan yang dapat memotivasi orang untuk terlibat dalam kegiatan belajarnya dan mencapai tujuan belajar karena tanpa motivasi, kegiatan belajar tidak akan terjadi. Motivasi belajar merupakan suatu dorongan keterlibatan siswa terhadap kegiatan belajar sesuai dengan kemampuannya dan mencapai suatu keberhasilan. Motivasi belajar juga suatu keinginan yang muncul dari dalam diri individu yang diwujudkan lewat perilaku dan akan berusaha belajar dengan baik dan rajin dengan keinginan dapat menyelesaikan suatu permasalahan. Motivasi belajar merupakan faktor yang

---

<sup>40</sup> *Ibid.*, hlm. 36.



memicu semangat atau dorongan untuk belajar, dengan kata lain sebagai penyemangat dalam proses pembelajaran. Hermine Marshall menyatakan bahwa motivasi belajar dapat diartikan sebagai makna, nilai, dan sesuatu yang mendorong mereka untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Motivasi belajar menjadi daya penggerak psikis di dalam diri seseorang yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu. Sardiman A. M. mengungkapkan bahwa motivasi belajar melibatkan pendorongan gairah, kebahagiaan, dan semangat dalam proses belajar. Siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung memiliki energi yang cukup untuk aktif dalam kegiatan belajar. Berdasarkan definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu dalam konteks pembelajaran, dengan tujuan mencapai hasil yang memuaskan yang tercermin dalam perubahan sikap, perilaku, dan perasaan.<sup>41</sup>

Teori motivasi dari David McClelland ini fokusnya pada kebutuhan, yaitu kebutuhan akan pencapaian (*need for achievement*), dan kebutuhan akan kelompok pertemanan (*need for affiliation*). Kebutuhan akan pencapaian (*need for achievement*) merupakan dorongan berprestasi agar berusaha keras untuk mencapai kesuksesan, sementara kebutuhan akan kelompok pertemanan (*need for affiliation*) adalah hasrat untuk melakukan hubungan antar pribadi yang ramah dan akrab.<sup>42</sup>

Kebutuhan akan kelompok pertemanan (*need for affiliation*), kebutuhan ini timbul

---

<sup>41</sup> Nurlina Ariani Hrp, dkk, “*Belajar dan Pembelajaran*” (Bandung: Widina Bhakti Persada, 2022), hlm. 35-36.

<sup>42</sup> Danang Sunyoto & Wagiman, “*Memahami Teori-Teori yang Membahas Motivasi Kerja*” (Purbalingga: Eureka Media Aksara, 2023), hlm. 49.

karena adanya dorongan untuk dapat berhubungan dengan orang lain atau kelompok. Seseorang akan berusaha untuk bekerja secara tim dengan membangun hubungan yang baik dan akrab agar dapat menyelesaikan segala sesuatu dengan mudah. Seseorang dalam kebutuhan ini cenderung menyukai bersosialisasi dengan individu lain sehingga tidak mudah menyerah ketika menghadapi dan melakukan sesuatu. Kebutuhan akan pencapaian (*need for achievement*), kebutuhan ini timbul karena seseorang melakukan kegiatan yang bersaing. Seseorang akan berupaya untuk aktif dan akan mendapatkan atas apa yang telah dicapai.<sup>43</sup>

### **Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar**

Faktor-faktor yang memengaruhi motivasi belajar antara lain sebagai berikut:

#### **1. Cita-cita atau aspirasi**

Cita-cita disebut juga aspirasi yang merupakan tujuan yang ingin dicapai. Penentuan tujuan ini tidak sama bagi semua siswa. Aspirasi yang dimaksud di sini adalah tujuan yang ditetapkan dalam suatu kegiatan yang mengandung makna bagi seseorang. Aspirasi ini dapat bersifat positif, dapat pula bersifat negatif. Siswa yang menunjukkan dorongan untuk berhasil adalah mereka yang memiliki aspirasi positif. Sebaliknya, siswa yang memiliki keinginan untuk menghindari kegagalan dikatakan memiliki aspirasi negatif.

---

<sup>43</sup> Muhfizar, dkk. *Op. Cit.*, hlm. 125-126.

## **2. Kemampuan belajar**

Pembelajaran membutuhkan berbagai keterampilan. Keterampilan ini mencakup beberapa aspek psikis yang terdapat dalam diri siswa, termasuk imajinasi, ingatan, pengamatan, dan pemikiran. Mengamati materi yang sedang dipelajari adalah langkah pertama dalam belajar. Menggunakan semua panca indera adalah cara seseorang mengamati. Pengamatan yang baik membuat jelas respon dalam menganalisisnya untuk menghasilkan sesuatu yang baru. Hal ini juga berlaku untuk mengingat apa yang telah diamati. Keterampilan memiliki dampak yang signifikan pada sikap, kemampuan, dan juga pengetahuan. Hasilnya siswa dengan kemampuan belajar yang kuat biasanya lebih terdorong untuk belajar karena mereka lebih sering berhasil dalam meningkatkan motivasi mereka.

## **3. Kondisi lingkungan**

Kondisi lingkungan merupakan unsur-unsur yang datang dari luar diri siswa seperti rumah, sekolah, dan masyarakat membentuk lingkungan siswa secara umum. Dalam rangka membantu siswa termotivasi dalam belajar, guru harus berusaha menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan membina lingkungan belajar yang positif. Penting untuk mengatur dan memelihara lingkungan fisik sekolah seperti sarana dan prasarana untuk memberikan lingkungan belajar yang nyaman bagi siswa. Selain itu, kebutuhan psikologis dan emosional juga perlu dipertimbangkan. Sebagai contoh, kebutuhan akan rasa aman sangat memengaruhi motivasi belajar siswa. Kebutuhan psikologis seperti kebutuhan untuk berhasil, dihargai, dan diakui adalah contoh hal-hal yang harus dipenuhi agar motivasi belajar muncul dan bertahan.

#### 4. Unsur-unsur dinamis dalam belajar

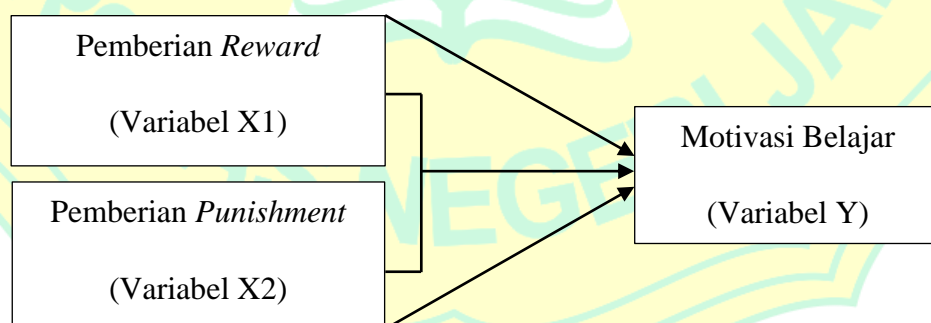
Unsur-unsur dinamis dalam belajar adalah unsur-unsur yang keberadaannya dalam proses belajar tidak stabil, kadang-kadang kuat, lemah dan bahkan hilang sama sekali. Misalnya, dinamika keluarga, kondisi emosi siswa, dan antusiasme mereka untuk belajar.

#### 5. Upaya guru membelajarkan siswa

Hal ini mengacu pada usaha yang dilakukan guru untuk mempersiapkan diri dalam mendidik siswa, dimulai dengan mempelajari materi pelajaran dan belajar bagaimana cara menyajikannya, menarik perhatian siswa, dan menilai pembelajaran siswa.<sup>44</sup>

#### 1.7 Kerangka Berpikir

Skema 1.2



<sup>44</sup> Fadhilah Suralaga, *Op. Cit.*, hlm. 131.

## 1.8 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir di atas maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

### H1

H0: Tidak terdapat hubungan antara *reward* dengan motivasi belajar siswa kelas X di SMAN 54 Jakarta.

Ha: Terdapat hubungan antara *reward* dengan motivasi belajar siswa kelas X di SMAN 54 Jakarta.

### H2

H0: Tidak terdapat hubungan antara *punishment* dengan motivasi belajar siswa kelas X di SMAN 54 Jakarta.

Ha: Terdapat hubungan antara *punishment* dengan motivasi belajar siswa kelas X di SMAN 54 Jakarta.

### H3

H0: Tidak terdapat hubungan antara *reward* dan *punishment* secara bersama-sama dengan motivasi belajar siswa kelas X di SMAN 54 Jakarta.

Ha: Terdapat hubungan antara *reward* dan *punishment* secara bersama-sama dengan motivasi belajar siswa kelas X di SMAN 54 Jakarta.

## 1.9 Metodologi Penelitian

### 1.9.1 Pendekatan dan Metode Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Peneliti memilih jenis penelitian dengan metode kuantitatif dikarenakan penelitian kuantitatif menekankan pada pengumpulan data yang terukur dan dapat diuji secara objektif

yang mana penelitian kuantitatif mengumpulkan data dalam bentuk angka yang dapat diukur dengan jelas, seperti skor dari kuesioner. Objektivitas dalam penelitian kuantitatif mengacu pada kemampuan untuk mengumpulkan data yang tidak dipengaruhi oleh pendapat atau penilaian subjektif. Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan korelasional yang bertujuan untuk mengetahui hubungan yang dimiliki oleh setiap variabel. Subjek dalam penelitian ini yaitu, siswa kelas X di SMAN 54 Jakarta. Pada penelitian ini terdapat variabel *reward* (X1) dan *punishment* (X2) dan motivasi belajar (Y).

## 1.9.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

### Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di SMAN 54 Jakarta yang beralamat di jalan Jatinegara Timur IV, Kelurahan Rawa Bunga, Kecamatan Jatinegara, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta.



Gambar 1.1 Peta SMAN 54 Jakarta

## Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian di SMAN 54 Jakarta dilaksanakan selama bulan Juli 2023 – Juni 2024.

### 1.9.3 Populasi dan Sampel Penelitian

#### Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek penelitian sebagai sumber informasi yang memiliki sifat tertentu dalam suatu penelitian.<sup>45</sup> Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X di SMAN 54 Jakarta tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 285 siswa.

#### Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi yang karakteristiknya hendak diteliti dan mampu mewakili keseluruhan populasi.<sup>46</sup> Dalam penelitian berdasarkan jumlah populasi di atas, peneliti menggunakan rumus Slovin untuk menentukan ukuran sampel dan batas toleransi kesalahan (error tolerance) 5%

Rumus Slovin adalah sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + N(e^2)}$$

Dimana:

n: jumlah sampel

<sup>45</sup> Hardani dkk, “*Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*” (Yogyakarta: CV Pustaka Ilmu Group, 2020), hlm. 361.

<sup>46</sup> Sugiyono, *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2020), hlm. 81.

$N$ : jumlah populasi

$e^2$ : batas toleransi kesalahan pengambilan sampel 5% (error tolerance)

Populasi responden seluruh siswa kelas X di SMAN 54 Jakarta berjumlah 285 siswa, maka sampel yang diambil sebagai penelitian jika menggunakan rumus Slovin dengan tingkat kepercayaan 95%, dan tingkat error 5% dapat diperoleh jumlah sampel sebagai berikut:

Keterangan:

$N$ : 285 siswa (jumlah populasi siswa kelas X di SMAN 54 Jakarta)

$e^2$  :  $(5\%)/100 = 0,05$

$$\begin{aligned}
 n &= \frac{N}{1 + N(e^2)} \\
 &= \frac{285}{1 + 285 \cdot (0,05^2)} \\
 &= \frac{285}{1 + 285 \cdot (0,0025)} \\
 &= \frac{285}{1 + (285 \times 0,0025)} \\
 &= \frac{285}{1 + 0,71} \\
 &= \frac{285}{1,71} \\
 &= 166
 \end{aligned}$$

Dalam penelitian ini, jumlah populasi sebanyak 285 siswa dan didapat jumlah sampel sebanyak 166 siswa. Teknik penarikan sampel dalam penelitian ini menggunakan *probability sampling*. *Probability sampling* merupakan teknik



pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur anggota populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. *Probability sampling* jenis *random sampling* atau penyampelan acak sederhana, dimaksudkan bahwa sebanyak  $n$  jumlah sampel diambil dari populasi  $N$  dan tiap anggota populasi mempunyai peluang yang sama untuk terambil.

#### 1.9.4 Operasionalisasi Konsep dan Instrumen Penelitian

**Tabel 1.1** Operasionalisasi Konsep Variabel *Reward* (X1), Variabel *Punishment* (X2), dan Variabel Motivasi Belajar (Y)

Variabel	Konsep	Dimensi	Indikator	Skala
<i>Reward</i> (X1)	<b><i>Operant Conditioning Theory</i></b> – B.F. Skinner	1. <i>Secondary Reinforcement</i>  2. <i>Primary Reinforcement</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Reward</i> Verbal dan Non-Verbal</li> <li>• <i>Reward</i> Sosial dan Materi</li> <li>• Fisiologis</li> <li>• <i>Reward</i> Terhadap Lingkungan</li> </ul>	<b><i>Likert</i></b>
<i>Punishment</i> (X2)	<b><i>Operant Conditioning Theory</i></b> – B.F. Skinner	1. <i>Positive Punishment</i>  2. <i>Negative Punishment</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kesadaran akan aturan</li> <li>• Perubahan Perilaku dan Tanggung Jawab</li> <li>• Pengurangan Keleluasan</li> <li>• Penarikan Hak</li> </ul>	<b><i>Likert</i></b>

Motivasi Belajar (Y)	<i>Needs Theory - McClelland</i>	<i>Need For Achievement</i>  <i>Need For Affiliation</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kehadiran di sekolah</li> <li>• Mengikuti proses belajar mengajar di kelas</li> <li>• Sikap terhadap kesulitan</li> <li>• Usaha mengatasi kesulitan</li> </ul>	<i>Likert</i>
----------------------	----------------------------------	--	---	---------------

### 1.9.5 Teknik Pengumpulan Data

Data primer dan sekunder digunakan dalam penelitian ini. Data sekunder adalah informasi yang sudah ada dan dikumpulkan oleh peneliti terdahulu sebagai bahan sumber kebutuhan data penelitian, sedangkan data primer adalah informasi yang diperoleh langsung dari sumber aslinya. Pengisian kuesioner dengan informan di SMAN 54 Jakarta menjadi sumber data utama penelitian ini. Sedangkan data sekunder yang digunakan berasal dari penelitian-penelitian sebelumnya dengan fokus yang sama, seperti jurnal yang relevan dan buku-buku. Metode penelitian untuk mengumpulkan data meliputi:

#### Kuesioner

Kuesioner menjadi teknik pengumpulan data yang melibatkan serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis yang harus dijawab oleh responden. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efektif yang memiliki sifat tertutup dan terbuka, dapat disampaikan langsung kepada responden atau melalui internet.

Kuesioner pada penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data yang bertujuan untuk mengetahui hubungan pemberian *reward* dan *punishment* dengan

motivasi belajar siswa kelas X pada mata pelajaran sosiologi di SMAN 54 Jakarta. Dalam pengambilan data, peneliti menggunakan kuesioner tertutup yaitu kuesioner yang sudah disediakan jawabannya sehingga responden tinggal memilih jawaban yang sudah tersedia dan kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan dalam skala *likert* dengan nilai 1-4 yang terdiri dari kalimat pernyataan positif dan negatif. Di penelitian ini, terdapat empat alternatif jawaban yang digunakan, yaitu:

**Tabel 1.2**

**Pemberian Skor Kuesioner Berdasarkan Skala *Likert***

<b>Jawaban</b>	<b>Skor Pernyataan Positif</b>	<b>Skor Pernyataan Negatif</b>
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	4
Tidak Setuju (TS)	2	3
Setuju (S)	3	2
Sangat Setuju (SS)	4	1

**Studi Pustaka**

Studi pustaka adalah cara pengumpulan data dan informasi melalui catatan tertulis, seperti buku-buku tentang pendapat dan teori dari sumber yang relevan serta berkaitan dengan objek dan masalah penelitian. Oleh karena itu, studi pustaka merupakan data sekunder yang datanya diperoleh melalui peninjauan kepustakaan yaitu untuk membandingkan kenyataan di lapangan dengan teori sebenarnya.

## 1.9.6 Teknik Analisis Data

### 1. Uji Asumsi Klasik

#### a) Uji Normalitas Data

Uji normalitas data merupakan uji untuk melihat apakah data terdistribusi dengan normal dengan dasar pengambilan keputusan nilai signifikansi  $> 0,05$  maka data dapat dikatakan berdistribusi normal. Peneliti menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov Test* pada uji normalitas dibantu dengan aplikasi SPSS v.25.

#### b) Uji Linearitas

Uji ini mengukur apakah variabel memiliki hubungan yang linier dengan melihat nilai signifikansinya pada *Deviation from Linearity*, dasar pengambilan keputusan jika nilai signifikansi  $> 0,05$  maka variabel memiliki hubungan yang linier.

### 2. Uji Korelasi

Uji korelasi untuk mengukur sejauh mana tingkat hubungan antar variabel dan apakah variabel memiliki korelasi. Dasar pengambilan keputusan jika nilai signifikansi  $< 0,05$  maka variabel memiliki korelasi dan untuk mengetahui tingkat hubungan variabel dapat dilihat dari nilai koefisien korelasinya.

**Tabel 1.3**

**Interpretasi Koefisien Korelasi**

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,20	Sangat Lemah
0,21 – 0,40	Lemah
0,41 – 0,60	Sedang
0,61 – 0,80	Kuat
0,81 – 1,00	Sangat Kuat

### 3. Pengujian Hipotesis

#### Uji F

Uji F merupakan uji untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara pemberian *reward* dan *punishment* secara bersama-sama dengan motivasi belajar.

Adapun kriteria pengujiannya, yaitu:

Hipotesis:

#### H3

H0: Tidak terdapat hubungan antara *reward* dan *punishment* dengan motivasi belajar

Ha: Terdapat hubungan antara *reward* dan *punishment* dengan motivasi belajar

Dasar pengambilan keputusan jika nilai nilai f-hitung  $>$  f-tabel dan nilai signifikansi  $<$  0,05 maka H0 ditolak dan Ha diterima, sebaliknya jika nilai nilai f-hitung  $<$  f-tabel dan nilai signifikansi  $>$  0,05 maka H0 diterima dan Ha ditolak.

#### Uji T

Uji T merupakan uji untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara masing-masing variabel *reward* dan *punishment* dengan variabel motivasi belajar.

Adapun kriteria pengujiannya, yaitu:

Hipotesis:

#### H1

H0: Tidak terdapat hubungan antara *reward* dengan motivasi belajar

Ha: Terdapat hubungan antara *reward* dengan motivasi belajar

#### H2

H0: Tidak terdapat hubungan antara *punishment* dengan motivasi belajar

Ha: Terdapat hubungan antara *punishment* dengan motivasi belajar

Dasar pengambilan keputusan jika nilai t-hitung  $>$  t-tabel dan nilai signifikansi  $<$  0,05 maka H0 ditolak dan Ha diterima, sebaliknya jika nilai nilai t-hitung  $<$  t-tabel dan nilai signifikansi  $>$  0,05 maka H0 diterima dan Ha ditolak.

### 1.9.7 Uji Validitas dan Reliabilitas

#### a. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengukur item pernyataan kuesioner yang valid dan tidak valid sedangkan uji reliabilitas digunakan untuk mengukur konsistensi hasil pengukuran dari kuesioner dalam penggunaan yang berulang.

Dasar dalam pengambilan keputusan bila nilai r-hitung  $>$  dari nilai r-tabel maka butir instrumen tersebut valid, sebaliknya bila nilai r-hitung  $<$  dari nilai r-tabel maka butir instrument tersebut tidak valid sehingga tidak dapat dipergunakan.

#### 1) Variabel *Reward* (X1)

**Tabel 1.4**

**Hasil Uji Validitas Variabel *Reward* (X1)**

No.	r hitung	r tabel (taraf signifikan 5%)	Keterangan
1	0,626	0,361	Valid
2	0,564	0,361	Valid
3	0,801	0,361	Valid
4	0,724	0,361	Valid
5	0,789	0,361	Valid
6	0,765	0,361	Valid
7	0,712	0,361	Valid
8	0,615	0,361	Valid
9	0,419	0,361	Valid
10	0,688	0,361	Valid
11	0,71	0,361	Valid
12	0,498	0,361	Valid
13	0,594	0,361	Valid
14	0,486	0,361	Valid
15	0,602	0,361	Valid
16	0,538	0,361	Valid
17	0,607	0,361	Valid
18	0,664	0,361	Valid
19	0,731	0,361	Valid
20	0,561	0,361	Valid

Berdasarkan nilai tabel di atas yang mana  $r$ -hitung  $>$   $r$ -tabel, terdapat 20 item pernyataan valid dan 0 item pernyataan tidak valid.

## 2) Variabel *Punishment* (X2)

**Tabel 1.5**

### Hasil Uji Validitas Variabel *Punishment* (X2)

No.	r hitung	r tabel (taraf signifikan 5%)	Keterangan
1	0,483	0,361	Valid
2	0,55	0,361	Valid
3	0,515	0,361	Valid
4	0,515	0,361	Valid
5	0,68	0,361	Valid
6	0,802	0,361	Valid
7	0,599	0,361	Valid
8	0,635	0,361	Valid
9	0,609	0,361	Valid
10	0,379	0,361	Valid
11	0,48	0,361	Valid
12	0,527	0,361	Valid
13	0,658	0,361	Valid
14	0,569	0,361	Valid
15	0,564	0,361	Valid
16	0,462	0,361	Valid
17	0,631	0,361	Valid
18	0,596	0,361	Valid
19	0,61	0,361	Valid
20	0,669	0,361	Valid
21	0,686	0,361	Valid
22	0,436	0,361	Valid
23	0,645	0,361	Valid
24	0,758	0,361	Valid

Berdasarkan nilai tabel di atas yang mana  $r$ -hitung  $>$   $r$ -tabel, terdapat 24 item pernyataan valid dan 0 item pernyataan tidak valid.

### 3) Variabel Motivasi Belajar (Y)

Tabel 1.6

#### Hasil Uji Validitas Variabel Motivasi Belajar (Y)

No.	r hitung	r tabel (taraf signifikan 5%)	Keterangan
1	0,773	0,361	Valid
2	0,636	0,361	Valid
3	0,721	0,361	Valid
4	0,708	0,361	Valid
5	0,662	0,361	Valid
6	0,654	0,361	Valid
7	0,76	0,361	Valid
8	0,8	0,361	Valid
9	0,667	0,361	Valid
10	0,738	0,361	Valid
11	0,727	0,361	Valid
12	0,819	0,361	Valid
13	0,675	0,361	Valid
14	0,776	0,361	Valid
15	0,829	0,361	Valid
16	0,697	0,361	Valid

Berdasarkan tabel di atas yang mana r-hitung > r-tabel, terdapat 16 item pernyataan valid dan 0 item pernyataan tidak valid.

#### b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas untuk mengukur konsistensi dari item pernyataan yang ada dalam kuesioner untuk mengukur variabel sehingga item kuesioner yang digunakan tetap konsisten jika dilakukan pengukuran ulang. Adapun pengambilan keputusan untuk pengujian reliabilitas, suatu item dikatakan reliabel apabila nilai *Cronbach's Alpha* > 0,60.



Tabel 1.7

## Uji Reliabilitas Guilford

Nilai Koefisien	Tingkat Hubungan
> 0,9	Sangat Reliabel
0,7 – 0,9	Reliabel
0,4 – 0,69	Cukup Reliabel
0,2 – 0,39	Kurang Reliabel
< 0,2	Tidak Reliabel

1) Variabel *Reward* (X1)

Tabel 1.8

Hasil Uji Reliabilitas Variabel *Reward* (X1)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,921	20

Diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,921 sedangkan yaitu variabel dikatakan reliabel jika memberikan nilai *Cronbach's Alpha* > 0,60. Oleh karena nilai 0,921 > 0,60 maka dapat disimpulkan bahwa butir-butir instrumen penelitian tersebut sangat reliabel.

2) Variabel *Punishment* (X2)

Tabel 1.9

Hasil Uji Reliabilitas Variabel *Punishment* (X2)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,917	24

Diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0.917 sedangkan yaitu variabel dikatakan reliabel jika memberikan nilai *Cronbach's Alpha*  $> 0,60$ . Oleh karena nilai  $0,917 > 0,60$  maka dapat disimpulkan bahwa butir-butir instrumen penelitian tersebut sangat reliabel.

### 3) Variabel Motivasi Belajar (Y)

**Tabel 1.10**

**Hasil Uji Reliabilitas Variabel Motivasi Belajar (Y)**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,939	16

Diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0.939 sedangkan yaitu variabel dikatakan reliabel jika memberikan nilai *Cronbach's Alpha*  $> 0,60$ . Oleh karena nilai  $0,939 > 0,60$  maka dapat disimpulkan bahwa butir-butir instrumen penelitian tersebut sangat reliabel.

#### 1.10 Sistematika Penulisan

Untuk menjaga keteraturan dan kerapihan, penelitian ini membutuhkan sebuah kerangka penulisan sistematis yang meliputi alur dan tema yang akan dibahas di dari bab pertama hingga bab kelima. Kerangka penulisan dimulai dari bab pertama sebagai pendahuluan dan diakhiri pada bab kelima sebagai penutup. Rincian mengenai sistematika penulisan penelitian ini dapat dijelaskan secara lebih detail sebagai berikut.

**Bab I:** Pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, permasalahan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan penelitian sejenis, kerangka teori, kerangka berpikir, asumsi dan hipotesis penelitian, metodologi penelitian, analisis uji kualitas data, dan sistematika penulisan.

**Bab II:** Deskripsi lokasi penelitian yang berisi gambaran umum SMAN 54 Jakarta yang memaparkan sejarah pendirian, visi-misi sekolah, dan sarana prasarana, sumber daya guru, siswa, suasana akademik di SMAN 54 Jakarta.

**Bab III:** Hasil penelitian yang berisi temuan atas jawaban dari rumusan masalah. Terdiri dari uji asumsi klasik yang terdiri dari uji normalitas, uji linearitas. Bagian selanjutnya yaitu uji korelasi sederhana dan berganda, lalu uji hipotesis penelitian yang terdiri dari uji parsial (uji T), uji simultan (uji F).

**Bab IV:** Pembahasan hasil penelitian berisi analisis dari hasil penelitian yang menghubungkan data temuan dengan konsep yang digunakan dalam penelitian terkait hubungan pemberian *reward* dan *punishment* dengan motivasi belajar siswa kelas x pada mata pelajaran sosiologi di SMAN 54 Jakarta.

**Bab V:** Penutup berisi kesimpulan dan saran dari hasil penelitian.